

A detailed illustration of a warrior with orange hair and a determined expression, wearing a brown tunic and a hood. He is surrounded by several swords and spears, some of which are crossed over his chest. The background is a warm, orange-brown color with some splatters of red, suggesting a battle scene.

# SPECIAL TECHNOLOGIE

## LANFEUST le JdR enfin dans les bacs !

**Reportage :** Heroquest, Glorantha is alive ! - Jules Verne comme vous ne l'avez jamais lu - MMORPG décryptés - **Tests :** Warhammer 2 - Lanfeust - Eberron - Nephilim Initiation - Grim Ordeal - **Scénarios :** Star Wars - Eberron - INS - Dying Earth - **Adj :** D&D 3.5 - Catalogue multi-univers - Syndrôme du binoclard

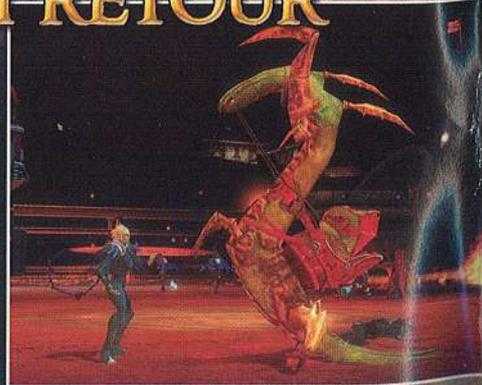
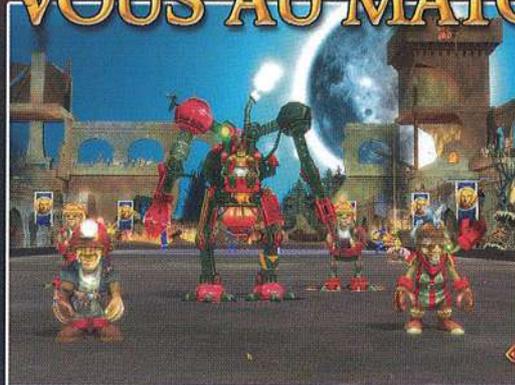
# CHAOS LEAGUE

## MORT SUBITE

JEU  
COMPLET



### PRÉPAREZ VOUS AU MATCH RETOUR



La ligue du Chaos est de retour avec encore plus de sang,  
de coups vicieux et d'humour corrosif !

[WWW.CHAOSLEAGUE-LEJEU.COM](http://WWW.CHAOSLEAGUE-LEJEU.COM)

CD  
PC



CYANIDE

FOCUS  
HOME INTERACTIVE

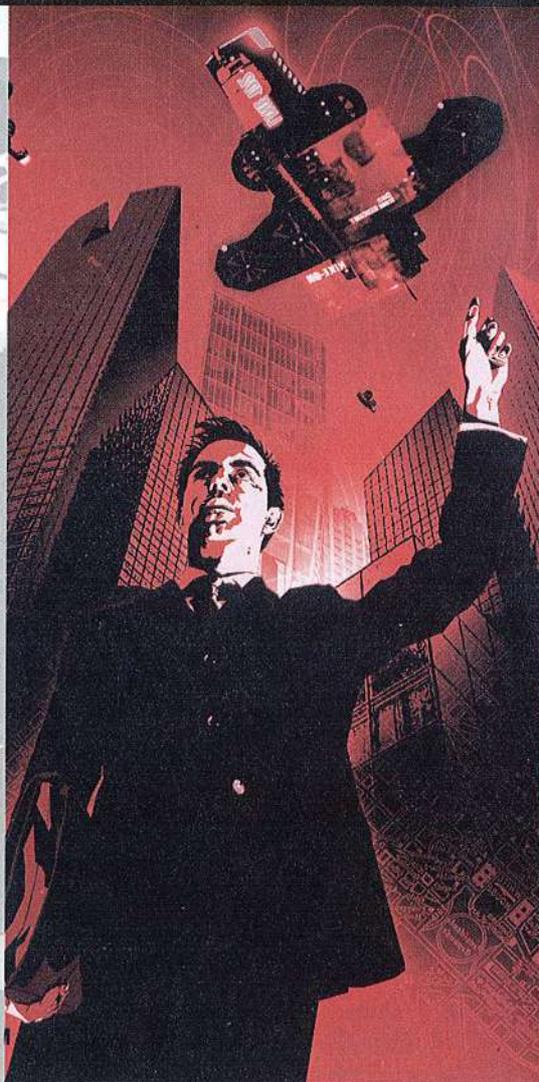


# AMNESYA

# 2K51

## American Dream

Chers auditeurs, bienvenue sur Gethnorights, la voix du ghetto, la voix des Américains, de tous les Américains. Les Humains nous craignent, nous autres Doppelgangers, depuis notre apparition dans les médias, en 2019. Cette année-là, les journaux mentionnèrent de plus en plus souvent des phénomènes surnaturels. Des enfants semblaient développer des facultés inexplicables, parfois physiques, parfois psychiques, toujours incompréhensibles. On y vit l'apparition d'une nouvelle race. Si les scientifiques ne se prononcèrent pas, les sociologues, eux, nous trouvèrent un nom. Les gens craignaient ces êtres différents, souvent indécélables, qui un jour peut-être les remplaceraient sur cette terre. Ainsi nous fûmes nommés "Doppelgangers". Avec nous naquit le racisme, le vrai. Avant, il n'y avait que des haines, des craintes motivées par l'idiotie et l'ignorance des peuples. Sans races, pas de racisme. Nous, nous étions une race, nouvelle, différente, et peut-être supérieure. Chez les puissants, on commença à parler de la Question Doppelganger. Chez les citoyens du monde entier, on se contenta de craindre des épidémies, des meurtres, des viols... Nous étions les nouveaux nègres, les nouveaux juifs, les nouveaux sidéens. Nous sommes en 2K51... le rêve américain n'est pas devenu un cauchemar, il s'est juste révélé n'être qu'un rêve, rien qu'un rêve.



Illustrations : tous droits réservés.

## GOOD MORNING AMERICA !

PRÉVU POUR OCTOBRE 2005, *Amnesya 2k51* EST LE PREMIER JEU DU STUDIO DEADCROWS, UN COLLECTIF D'AUTEURS ET D'ILLUSTRATEURS MENÉ PAR RAPHAËL BARDAS. TENANT AUTANT D'*Akira* QUE DE MICHAËL MOORE, *Amnesya 2k51* EST UN JEU POLITIQUEMENT ENGAGÉ CRITIQUANT UN MONDE DÉSHUMANISÉ, ULTRALIBÉRAL, OÙ LES PEURS RADISTES FACE À L'ÉMERGENCE D'UNE NOUVELLE FORME D'HUMANITÉ PERMETTENT AUX AUTEURS DE BRODER SUR LE THÈME DE L'EXCLUSION ET CELUI DE L'OPPOSITION ENTRE ÉVOLUTION ET CONSERVATISME.

*Amnesya 2k51* EST UN JEU À STORYLINE PRENANT LES PERSONNAGES POUR POINT CENTRAL. LES JOUEURS INCARNENT DES SUPER-ANTIHEROS, DES DOPELGGANGERS, MUTANTS DOTÉS DE POUVOIRS SURNATURELS, CRAINTS ET HAÏS POUR LEUR DIFFÉRENCE. AU DÉBUT DE LA CAMPAGNE OFFICIELLE, LES PJ SE RÉVEILLENT UN MATIN DANS LE GHETTO DE WASHINGTON, EN AYANT TOUT OUBLIÉ DES TROIS ANNÉES PRÉCÉDENTES. IL LEUR FAUDRA FAIRE LA LUMIÈRE SUR CES ANNÉES VOLÉES ET CE FAISANT LEVER LE VOILE SUR UN MYSTÈRE REMONTANT BIEN AVANT LEUR NAISSANCE.

ÉDITÉE, COMME BELLE D'*Exil*, EN PARTENARIAT AVEC UBIK, LA GAMME D'*Amnesya 2k51* COMPRENDRA UN LIVRE DE BASE ET CINQ SUPPLÉMENTS, DANS LESQUELS ON TROUVERA LES TREIZE ÉPISODES DE LA CAMPAGNE.

Philippe Fenot

<http://www.deadcrows.org>

(1) Cf. *Casus Belli* 30 et 31.

# SPECIAL TECHNOLOGIE

## ENTREZ DANS LA TECHNO-PARADE

- Au-delà du décor** p.14
- La science, c'est magique** p.15
- Le syndrome du binoclard** p.48
- Industrial Light & Magic** p.50
- Catalogue Multi-univers** p.54
- Techno-Power** p.80

Illustration issue du *Character Guide* pour *Iron Kingdoms*, édité par Privateer Press (cf p.59). Tous droits réservés.

# Édito

« On a accusé les jeux de rôles d'être responsables de suicides et de profanations de cimetière. Aucune enquête n'a jamais prouvé ces rumeurs. Dans les boutiques spécialisées on rencontre des adultes passionnés de stratégie et de fantastique. Ils prêchent les vertus socialisantes de leurs jeux, antidotes à la timidité, parlent de leur âme de grand enfant. »

Vous avez bien lu : cet extrait est tiré du magazine *Le Monde des Religions* sur le satanisme, paru en avril. Les tenants du verre à moitié vide noteront que le JdR traîne encore une odeur de soufre. Mais on retiendra surtout que nos efforts constants pour prêcher la bonne parole auprès des médias sont payants. En revanche, dans la suite de l'article, ce sont les jeux vidéo qui encaissent... Qui a dit qu'une société ne pouvait fonctionner sans bouc-émissaire ?

Canis

PS : *Casus* aussi fait son show ! Pas de tapis rouge, mais de nombreux applaudissements pour le vainqueur de notre « Grand Scénario » de Cannes (publié en p.46) ainsi que pour ses dignes concurrents !

NOTRE BULLETIN D'ABONNEMENT SE TROUVE PAGE 73  
COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS EN PAGE 79

# 32

# Sommaire

## Casus Belli

15, passage du Clos Bruneau 75005 Paris  
Tél./Fax : 01 43 25 70 83 (répondeur)

Coordination : Héléne Henry

Jeu de rôle : Arnaud Culdét, Philippe Fenot, Didier  
Gulserix, Christophe Mouchel.

Jeu vidéo : Vincent Kaufmann.

BD : Vincent Kaufmann.

Roman : Fablen Clavel.

Cinéma : Syn.

Figurines : Bruno Béchu.

Jeux de société : AtdJ.

Ont collaboré à ce numéro : Slawick Charlier,  
R.Estorc, Cédric Ferrand, Guillaume Nonain,  
L'Ogre Mercenaire, Adrien Mallet, le Mérovingien,  
Grégory Molle, Aurélien Thion.

Illustrateurs : Gomesfolto, Didier Gulserix, Jaouen  
Salaun, Laurent Miny, Anne Rouvin.

Mise en page : Isabelle Dumontaux, Arnaud  
Lagravière.

Correction : Benoit Huot, Emmanuelle Lechat.

Communication et publicité :

publicite@casusbelli.com

Abonnements : voir page 73.

abonnements@casusbelli.com

Crédits photos : tous droits réservés.

Couverture :

Illustration de couverture :

Illustration issue du *Jeu d'Aventures de  
Lanfeust et du monde de Troy*, éditeur Soleil.

© MC PRODUCTIONS / ARLESTON /

TARQUIN / MOURIER / NIEUDAN

Casus Belli

Nouvelle série

Numéro 32 : juin-juillet 2005

Bimestriel édité par la SARL de presse Arkana press

(Gérant Frédéric Well) au capital de 2500 euros

(principal associé : Arkana Participation)

Siège social : 5 rue Constant Berthaut, 75020 Paris

Directeur de publication : Frédéric Well

Commission paritaire : 0506k80661

ISSN : 0243-1327

Imprimeur : Actis

Distribution : MLP

Textes © Casus Belli 2005

L'envoi de tout texte, photo ou document implique  
l'acceptation par l'auteur de leur libre publication  
dans le journal. Les documents non sollicités ne sont  
pas retournés.

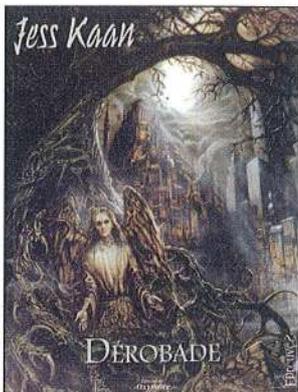
FENÊTRE SUR	3	AMNESYA 2K51
NEWS	6	L'ACTU JEU, BD, CINÉ, ROMAN...
REPORTAGES	14	TECHNOLOGIE : AU-DELÀ DU DÉCOR
	15	LA SCIENCE, C'EST MAGIQUE !
	16	JULES VERNE ET LA MATIÈRE À RÊVE
	18	L'ÉPOPÉE DES CRAPOUGNATS
	20	THE FORGE : L'ATELIER LUDIQUE
	22	PROMENADE AU PAYS DES MMORPG
	24	HEROQUEST : LA RENAISSANCE DE GLORANTHA
SCÉNARIOS	27	ÉPISODE 2.95 : LES OMBRES DE LA REVANCHE
	34	SCÉNARIO POUR STAR WARS D6 OU D20
	40	PROJET CRABACIER
	46	SCÉNARIO POUR EBERRON
	46	HABEMUS PAPAM
	46	SCÉNARIO POUR INS
	46	LA LOI DE CUGEL
	46	SCÉNARIO VAINQUEUR DE CANNES, POUR DYING EARTH
AIDES DE JEU	48	LE SYNDROME DU BINOCULARD - ADJ TECHNOLOGIE
	50	INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC - ADJ D&D 3.5 TECHNOLOGIE
	54	CATALOGUE MULTI-UNIVERS - ADJ TECHNOLOGIE
CALENDRIER	57	MANIFESTATIONS
TESTS	59	IRON KINGDOMS
	60	WARHAMMER 2
	62	REALITIES 2015
	63	EBERRON
	64	GRIM ORDEAL
	65	LANFEUST, LE JDR
	66	NEPHILIM INITIATION
	68	CRITIQUES COLONNES
FEEDBACK	74	ARKEOS
BOÎTE À OUTILS	76	TECHNOPOWER
IMAGINAIRE	80	L'ÉTERNEL NEMO

## Ciné Super-héros au poids

Malgré la tentative ratée de Frank Miller d'adapter avec Darren Aronofsky son *Batman : year one*, *Batman begins* (15 juin) relate bien le début de la carrière de Bruce Wayne comme chevalier de la nuit. Christopher Nolan (*Memento*) est derrière la caméra avec, devant, Christian Bale, Liam Neeson, Gary Oldman, Morgan Freeman, Michael Caine... Les amateurs de JdR de super-héros pourront aussi se ruer le 13 juillet sur les 4 fantastiques, mais, là, c'est beaucoup moins alléchant...

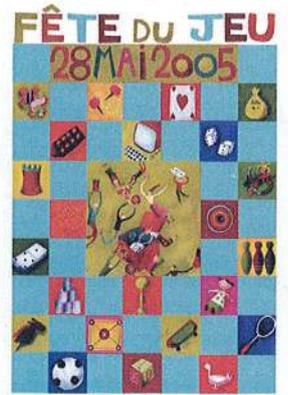


## Roman Attention à la marche



Une fois n'est pas coutume, voici un recueil de nouvelles fantastiques propres à nourrir vos cauchemars. Les décors insistent plus précisément sur le Nord de la France, mais on passe aussi par Londres, Venise ou un Bayou de Floride. Les intrigues mettent en place une lutte entre l'homme et la nature, où la nature n'a pas dit son dernier mot. De quoi alimenter de nombreux scénarios fantastiques. Il ne faut pas passer à côté de "An Urban And Modern Faery Tale — enfin presque" (sic) qui raconte l'affrontement millénaire entre les familles Grimm et Perrault à base de contes de fées, où M. God et monsieur Lediabel en sont réduits à compter les points en attendant l'apocalypse.

*Dérobadé*, Jess Kaan, éd. L'Oxymore.



## Manifestation Les jeux font fête

Cela fait déjà 7 ans qu'ALF (Association des Ludothèques Françaises) organise la Fête du Jeu selon son credo "la gratuité, le jeu pour tous, partout et sous toutes ses formes". En 2004, les joueurs ont joué à toute sorte de jeux dans plus de 500 sites à travers la France. Les ludothèques, au premier rang des organisateurs, ont pris en charge 360 des manifestations de l'an passé. Cette année, de nombreuses réjouissances sont au programme du 28 mai. Vous en trouverez un florilège dans notre calendrier des manifestations (p.57) et la liste exhaustive sur [www.alf-ludotheques.org](http://www.alf-ludotheques.org). "Sortons les jeux dans la rue et sur les places publiques. Que la Fête commence !"

# Super-héros

## Figurines Aventuriers en boîte

La seconde boîte de figurines pour *Dungeon Twister* devrait être disponible à l'heure où vous lirez ces lignes. Elle reprend les huit personnages de l'extension *Paladins et Dragons*, à savoir l'éclaireur elfe, le fantôme, le golem, l'illusionniste, le maître d'arme, le paladin et le pickpocket. Comment dites-vous, il en manque un ? Suis-je bête, j'allais oublier la mascotte de l'extension, le fameux dragon rouge. Double prouesse, il tient sur son socle pour hanter vos donjons et dans la boîte. Il vous en coûtera quelques pièces d'or de plus mais l'amitié d'un dragon est un bien inestimable.

Éditeur : Fenryll pour Asmodée.



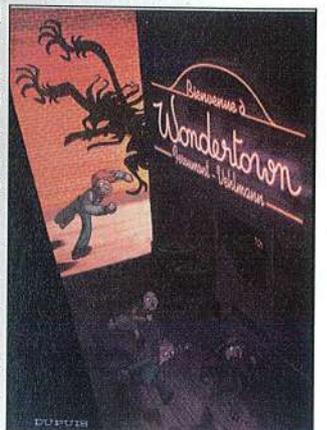
## Bd Gavroche au pays des merveilles

Des pelleteuses habitées par l'esprit d'animaux familiers morts, des fées et des lutins aussi vilains qu'un Gollum, des mafiosi qui canardent à la Thompson quand on les stresse un peu trop...

Bienvenue à Wondertown ! Cité américaine des années 30 où la magie peut s'inviter à tout moment et lieu de vie pour Pat et ses bandes, des gamins des rues, qui ne cherchent qu'à

survivre. Cinq histoires amusantes et bourrées de clin d'œil, idéales pour ceux qui voudraient mettre un peu de second degré dans leur scénar-ouïe-very-evil-necromant-vient-pour-dominer-le-royaume.

*Bienvenue à Wondertown*, de Vehlmann et Feroumont, éd. Dupuis.



## Expo Roman de la mer et organes de confort

Le Musée de la Marine organise une exposition *Jules Verne, le Roman de la mer*, au Palais de Chaillot à Paris. L'exposition est ouverte tous les jours jusqu'au 31 août de 10h à 18h sauf le mardi. Ensuite, et toujours pour votre techno-culture, l'Institut Benway dont nous vous parlions dans le CB 30 présentera sa conférence à Paris le 3 juin à l'occasion de la journée d'études organisée par le CNRS et Paris III sur "Le Discours des organes".

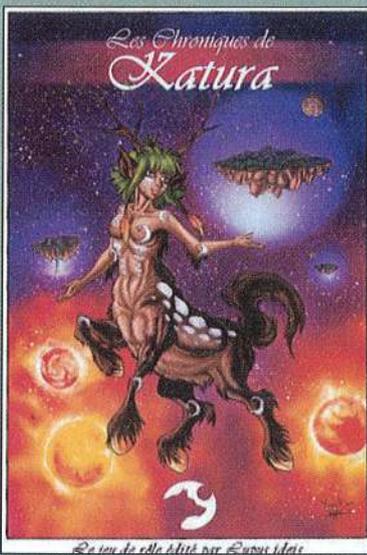
L'Institut travaille actuellement à la construction d'un site Internet et à l'édition d'un livre-catalogue.

Renseignements : [maelemee@hotmail.com](mailto:maelemee@hotmail.com)

## JdR

### Les chroniques de Katura : one more, one again

À Marion Poinot, créatrice de la BD *Chaëlle* (éd. Pointe Noire) et de ces *Chroniques de Katura*, jeu de rôle qui en exploite le background (éd. Lupus Ideis), on brûle de poser une question un peu sévère : pourquoi un univers médiéval-fantastique de plus ? Le jeu ne manque pas d'atouts : il est simple (une quinzaine de compétences testées avec un d20, quelques dons mystiques, des points de vie et basta), complet (description du monde, bestiaire, équipements, dons mystiques, exemples à foison, scénarios sur le site) et propre comme peut l'être un ouvrage semi-pro réalisé par une passionnée dotée d'un bon coup de crayon. Tout cela n'est pas dénué de charme : cet univers composé de micro-mondes dérivant dans une sorte d'éther aux propriétés amusantes possède un réel potentiel pour des parties aux ambiances variées. Mais ce foisonnement se heurte à un sentiment quasi permanent de déjà-vu. Pour s'en tenir aux références évidentes, on navigue entre *Rêve de dragon* (pour la tonalité générale, pour le monde fragmenté par un cataclysme magique et qu'il faut redécouvrir) et Tolkien (pour son mysticisme monothéiste et sa magie qui n'en est pas vraiment une). Sympathique, économique (17 euros, un prix fort raisonnable pour le travail accompli) mais rien de bien neuf sous le pâle soleil de l'heroic-fantasy.



Le jeu de rôle *Myst* par *Supercell*

<http://katurajdr.jexiste.fr>

## Ciné

### Casting de rêve...

Qui dit mieux que Jessica Alba, Rosario Dawson, Benicio Del Toro, Carla Gugino, Michael Madsen, Brittany Murphy, Clive Owen, Mickey Rourke, Bruce Willis et Elijah Wood dans un même film, réalisé à la fois par Robert Rodriguez, Frank Miller et Quentin Tarantino ? C'est le 1<sup>er</sup> juin, c'est dans *Sin city* et ça devrait plaire à tout le monde, surtout aux amateurs de polars bien sombres.



## Jeu de plateau

### Les nominés sont...

Le 9 mai dernier, le jury de l'As d'or/jeu de l'année nous a révélé les jeux nominés pour ce concours. La cérémonie a eu lieu dans le cadre du festival des jeux de Saint-Ouen (du 3 au 15 mai), qui en est à sa quinzième édition, s'il vous plaît. Et donc, les nominés sont (par ordre alphabétique, pas par ordre de préférence) :

- Akaba;
- Bug Bluff;
- Diaballik;
- Dungeon Twister;
- Les chevaliers de la table ronde;
- Manilla;
- No merci;
- Puerto Rico;
- Splash Attack;
- Time's Up.

# a u p o i d s

## Jeu vidéo

### Toujours la vie, c'est quoi ce titre ? Un soap ?

*Still Life* est un de ces jeux d'aventures "modernes". On se balade, on ramasse quelques objets (pas beaucoup et quand on en a besoin, pas avant), on clique sur des PNJ pour faire avancer l'histoire, mais on ne choisit pas les dialogues, on résout cinq énigmes et pouf, c'est fini. Bref, c'est plus proche d'une histoire interactive que d'un jeu. Alors pourquoi j'en parle ? Eh bien parce qu'à

l'instar de *Syberia* (dont il utilise le moteur graphique), *Still Life* est un bon jeu de ce genre. Les décors sont magnifiques, les ambiances bien rendues, les PNJ bien bâtis (et donc réutilisables en JdR) et pas caricaturaux (sauf le chef de votre perso). De plus, le jeu se joue à deux époques : aujourd'hui, alors que l'héroïne pourchasse un tueur en série (entre Jack L'Éventreur et le tueur de *S7ven*), et dans les années 30, alors que le grand-père de celle-ci traque un tueur similaire. Les passages d'une époque à l'autre sont bien foutus, l'histoire, sans être extraordinaire, contient de très bonnes idées et en quantité suffisante pour en tirer un gros scénario. Chers joueurs occasionnels, nostalgiques des jeux d'aventures ou qui ne voulez pas vous prendre la tête avec un jeu à la *Myst-like*, ce jeu est pour vous (les énigmes qui ponctuent le jeu sont quand même corsées).

*Still Life* (Microïds Canada / MC2 France), Xbox et PC (CPU 350 Mhz, Carte vidéo 3D 16 Mo DirectX 7, 64 Mo RAM), 40 euros.



## GN

### Vertugadins et crinolines

C'est ici même, dans les bureaux d'où je suis en train de vous écrire, que se sont croisées les Vertugadins. En 2002, à Paris, les anciens locaux Multisim et actuel QG *Casus Belli* ont eu l'honneur de servir de décor à la rencontre d'Emilie Monchovet et de Guënic Prado. Ce qui les a réunies : leur passion commune pour les vêtements d'époque et le fantastique. Elles décideront donc toutes deux de concrétiser leurs idées en devenant costumières. Les jeux de rôle et le grand écran sont deux de leurs sources d'inspiration. Elles le leur rendent bien puisqu'elles confectionnent des costumes de Grandeur Nature et de plateaux télé et cinéma. La scène ne leur est pas inconnue car elles ont aussi travaillé au théâtre et l'opéra. Enfin, si le grand jour approche, appelez les Vertugadins qui draperont la mariée.

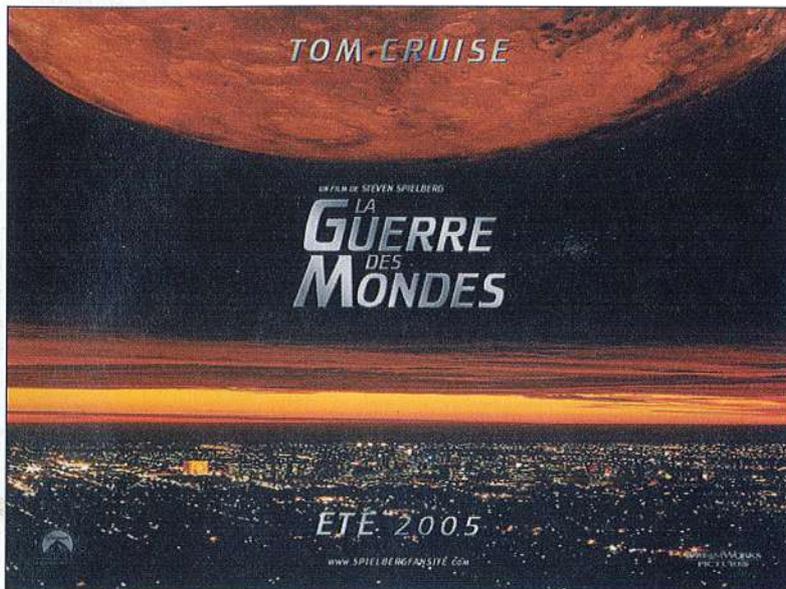
Contact : [g.prado@vertugadins.com](mailto:g.prado@vertugadins.com) et [e.monchovet@vertugadins.com](mailto:e.monchovet@vertugadins.com)



Images : tous droits réservés

## Ciné Petits hommes verts ?

La plus grosse sortie ciné du bimestre est sans conteste *la Guerre des mondes* (6 juillet), adaptation par Spielberg, avec Tom Cruise dans le rôle principal, du roman de H. G Wells. L'action est bien sûr transposée de nos jours aux États-Unis. Si vraiment vous avez du mal à vous convaincre d'aller voir ce film, dites-vous que vous pourrez toujours vous inspirer des forcément grandioses scènes d'action pour votre jeu de science-fiction préféré ! Et en attendant un hypothétique *Indiana Jones 4*, le grand Steven prépare un film sur la vie d'Abraham Lincoln, avec Liam Neeson dans le rôle titre.



## JdR FFJDR the gathering

Voici quelques nouvelles du front en provenance de la Fédé. Tout d'abord, la réunion à Montmorency a vu le président par intérim, Jérôme Darmont, céder la place à Céline Parbelle, nouvelle reine des rôlistes de France. Au jeu des chaises musicales : J. Darmont est trésorier et reste rédacteur de la Lettre ; contact avec les associations, Anne Mesaize ; responsables mallettes de matériel pour les associations, Thomas Ouard et Axis Ludis ; trophée fanzine, Patrice Mermoud ; et contact boutique, Mikaël Valmier. La fédé, prise d'un élan de dynamisme, organise un concours de dessin dont le but est de changer le logo de l'association. Elle cherche toujours plus de membres et prévoit la création d'un comité breton. Pendant que se prépare un CD-Rom, la fédé participe aux conventions, aux salons de jeu et même à Paris Plage ! La Lettre de la FFJDR n°16, 2<sup>e</sup> trimestre devrait être téléchargeable sur leur site en ce moment. Enfin, elle continue de vendre un petit trésor : la collection des *Casus Belli* ancienne formule.

Tél : 04 50 04 44 45

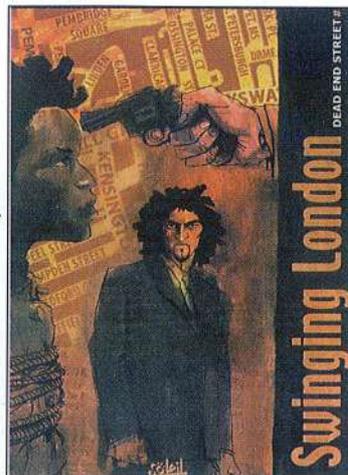
Mél : [contact@ffjdr.org](mailto:contact@ffjdr.org)

# Avril en liquidation,

## BD Oh Toulouse

Londres, 1967. Un yogi indien (et accessoirement médium) enquête sur la mort de Jasper Brown, idole rock des jeunes anglaises récemment assassinée. De fil en aiguille, il va découvrir la face cachée de la légende : tortures, messes noires et viols collectifs... Jasper a été tué, cela ne fait aucun doute... Si le scénario est somme toute assez classique, il est bien mené et évite certains écueils, mais c'est surtout le dessin qui marque ! Loin des sentiers battus, il nous offre une ambiance oppressante et ténébreuse à souhait tout en donnant vie à un yogi charismatique et impassible, un de ces personnages pour qui on a envie de créer une ou deux feuilles de persos...

*Swinging London* (enquête en 2 tomes), Benet et De Metter, éd. Soleil..



## JdR Polpette fait sa sélection

La sélection de La boîte à Polpette a pour but d'aider un auteur en lui trouvant les maquettistes et illustrateurs dont il a besoin. "Le mieux c'est encore lorsque l'auteur choisit lui-même son équipe" nous confie François Bilem. La BAP prend en charge le projet, le finit, effectue relecture et test. "L'auteur ne paye que sa cotisation annuelle et si une boîte professionnelle s'intéresse à son projet, nous le libérons." Actuellement trois jeux de la sélection sont en développement : *Etherne*, *Crimes* et *Labyrinth*. *Crimes*, qui traite des psychopathes de l'époque victorienne, est en cours de montage et bientôt en phase de test. Il est prévu début 2006. *Tsaliar* est en train d'être réadapté en 2<sup>e</sup> édition. "On prend le temps, on ne veut pas d'une troisième édition". Ne reste plus qu'à attendre de savoir qui des cinq auteurs du 2<sup>e</sup> tour décrochera la sélection de la BAP.

## JdR La glace fond (zine)

Feu le fanzine papier *Iceland* est revenu sous la forme étherée d'un site web en octobre 2004. Il y a eu du chemin de fait depuis lors.

Aujourd'hui le site propose des scénarii. Il pense à nous informer grâce à la rubrique news, exclusivement dédiée au label ICE. Vous y trouverez au passage des feuilles de perso HARP au format PDF et Excel et diverses aides de jeu. La culture gelée n'aura plus de secret pour vous après avoir téléchargé les extraits de roman d'Alain Bonet ou de la BD *Les Légendes de Kulthea* (si vous préférez les livres d'images). Les mises à jour sont fréquentes et les fans actifs. Alors un petit tour en *Iceland* s'impose...



## Ciné Hannibal le Cannibale

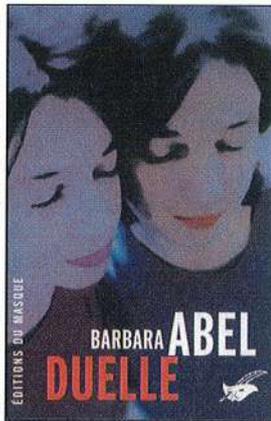


Le romancier Thomas Harris travaille sur *Dernière le masque*, une nouvelle aventure d'Hannibal Lecter racontant la jeunesse du tueur en série cannibale dans l'Europe des années 1940. Le film est déjà programmé : Dino de Laurentiis produira, Peter Webber réalisera, Gong Li tournera. En revanche, Anthony Hopkins, peut-être un peu vieux pour jouer un jeune homme, ne reprendra pas son rôle !

## Roman Ascendant Gêmeaux

Lucy vit en Belgique, une vie sans histoire, un peu médiocre. Elle n'oublie pas que sa mère l'a abandonnée à sa naissance. C'est pourquoi elle n'hésite qu'à peine lorsqu'une émission de télévision lui propose de rencontrer quelqu'un qui cherche à la retrouver. Mais est-ce bien sa mère... ? Il s'agit d'un roman à suspense où les retournements de situation sont nombreux et peuvent donner du grain à moudre à des MJ en mal d'inspiration. La description de la vie de couple engluée dans le quotidien est assez marquante. Voici une manière d'intéresser ses joueurs à leur ascendance, dans la lignée du *Casus* n° 31, et à leur concocter des retrouvailles désagréables avec le passé.

*Duelle*, Barbara Abel, éd. Le Masque.



## Figurines Du rat géant, du rat ogre, du rat moine...

Pour juin, l'agence Games Workshop vous propose deux destinations attractives :

Si vous êtes adeptes de moiteur tropicale, la Lustrie vous ravira. Seul bémol, on y signale une infestation de rats : rats ogres et rats géants, moines de la peste, le tout en plastique à ce qu'il paraît. Gageons que les reptiles autochtones sauront résister, il y en a tout de même un plein bataillon et ils pourront compter sur des Tupac skinks et leur prophète Tehenhain. Si vous préférez le frais, allez donc faire un safari dans les plaines glacées de Maccrage. Vous pourrez y découvrir de près des tyranides : prince, garde, lictor et autres genestealers sont tous là dans leur dernière évolution. Je vous recommande fortement un petit ouvrage : le codex tyranide, et des guides locaux : les chasseurs de tyranides Ultramarines, pour augmenter vos chances de rentrer de vacances...

Éditeur : Games Workshop.

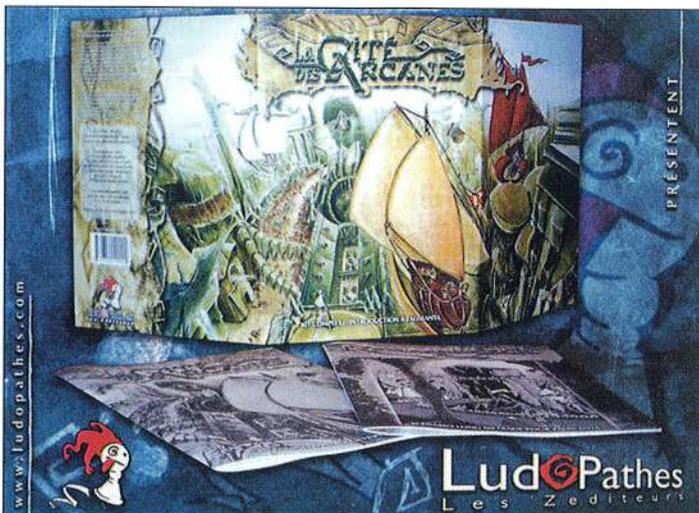
# sorties en Gencon

## JdR Ludopathes en fin de cure

Le site web des Ludopathes éditeurs est tout juste mis en ligne à l'heure où nous écrivons. Un retard fâcheux puisqu'ils comptent investir le marché PDF. Les amateurs attendent de voir publié leur bébé et les gammes oubliées sont prêtes à renaître de leurs cendres. Un forum avait été mis en place et les méls fonctionnaient mais... Enfin l'éditeur nous informe que "le problème avec la base de données est résolu et que le site sera de retour avant mai". Pendant que l'équipe web réglait ce problème, "il fallait aussi s'occuper de *Talislanta*. Le livre des règles est en bouclage. Grâce à nos auteurs et illustrateurs, il compte maintenant 340 pages dont aucune ne reprend d'illustration originale."

Alex des Ludopathes nous explique encore que "le kit d'introduction, *la Cité des Arcanes*, marche bien. Nous en gérons nous-même la distribution (c'est du boulot). D'ailleurs un système de vente par correspondance sera mis en place sur le site." Et les rôlistes Internetophobes ? Les Ludopathes ne les oublient pas et leur suggèrent de leur écrire.

Ludopathes éditeurs, 19 rue Marc Sangnier 31 300 Toulouse.



## JdR Avril en liquidation, sorties en GenCon

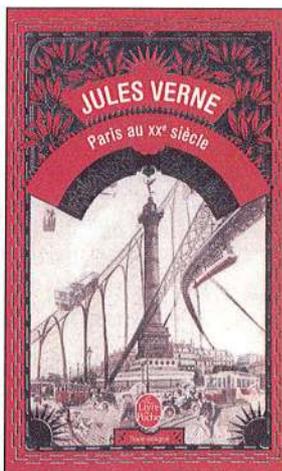
Un petit tour chez votre crémier préféré a dû vous le faire observer. Asmodée a lancé une grande campagne de déstockage parmi les fonds Descartes. Quelques productions propres à la maison mère, *L5A* et *Secrets de la Septième Mer*, feront elles aussi partie de cette tournée d'adieu. Ces jeux disparaîtront ainsi des étagères de toute les bonnes boutiques. *L'Appel de Cthulhu*, *Warhammer 1re éd.* et *Shadowrun* ne seront pas réédités. Un peu d'espoir tout de même, car les plus avisés auront déjà remarqué qu'il s'agit de gammes qui vont connaître une nouvelle version à l'occasion de la Gen Con : *L5A 3e éd.*, *Shadowrun 4e éd.* et *Call of Cthulhu 6e éd.* (couverture souple). Ce n'est qu'un au revoir mes frères.

Images : tous droits réservés

## Roman Paris, je ne t'aime plus

D'habitude, on voit dans Jules Verne un auteur scientifique, béat devant le progrès technique. Le centenaire de sa mort est une bonne occasion de revenir sur ses préjugés avec *Paris au XX<sup>e</sup> siècle*. Ce roman a été refusé par Hetzel, l'éditeur de Verne, au début de sa carrière et est resté près de cent trente années inédit. Verne y imagine Paris en 1960, une ville gouvernée par les sciences et les techniques. Pour qui veut bâtir une ville *steampunk*, le roman renferme de nombreuses pistes, illustrées par quelques dessins de Schuiten.

*Paris au XX<sup>e</sup> siècle*, Jules Verne, éd. Le Livre de Poche.



## Jeu vidéo Guild Wars, un nouveau genre

*Guild Wars* est un CORPG (*Competitive Online RPG*). Ça ne vous parle pas? Ben à moins non plus en fait, mais j'ai un avantage, j'y ai joué lors du dernier week-end de test avant sa sortie. Du coup, je peux en parler. *Guild Wars* est un peu deux jeux en un. D'un côté, un RPG classique et coopératif (à cheval entre *Diablo* et *Neverwinter Nights* en mode multijoueurs) qui permet de monter son personnage, de l'autre un mode Joueurs contre Joueurs, par équipe ou par guildes (ça s'appelle pas *Guild Wars* juste parce que ça sonne bien) dans divers modes de jeux (à cheval entre de la stratégie temps réel sans construction et du shoot multijoueurs). Résultat, on a un mode multi en plus pour le même prix qu'un RPG classique, on ne paye pas d'abonnement mensuel (contrairement à un MMO), et ce qui domine ce sont les qualités tactiques des joueurs et non leur matos. Toutefois, il faut voir sur la durée, la partie RPG est très loin d'un *Fallout* ou d'un *Morrowind* et la partie combats en multi demande de l'apprentissage... Bref, un test sera nécessaire pour vous en dire plus, mais le concept mérite le coup d'œil.

*Guild Wars* (ArenaNet / NCsoft), Mac et PC (confortable sur 1 Ghz, 512 Mo de RAM, Carte 3D 64 Mo)

## JdR Black Sounds

Ce n'est pas de la musique d'ambiance que propose Blackbook Éditions, mais des atmosphères sonores. La différence me direz-vous? C'est à l'écoute des CD qu'elle apparaît. Non, nous ne les avons pas encore ouïs. La sortie en magasin devrait coïncider avec celle de l'excellent *Casus*, c'est-à-dire trop tard pour nos oreilles. Mais nous en savons tout de même un peu plus sur le contenu. Les paysages sonores sont composés d'échos de caverne et d'église, de vent dans les saules et autres cris rauques des bois ou des grottes... Ce ne sont pas vraiment des instruments appropriés au twist. Par contre à un scénario médiéval-fantastique... L'éditeur a pensé à tout : "nous préparons deux CD. Il y en a un plus urbain et un autre avec des ambiances plus naturelles. Les disques seront vendus avec un scénario med-fan générique en deux épisodes. Et les ambiances sonores correspondront aux scènes du jeu." Une partie sonorisée avec donjon clés en main, ça vous tente?

# L'encre fraîche

## JdR Nains MMORPG nainwak

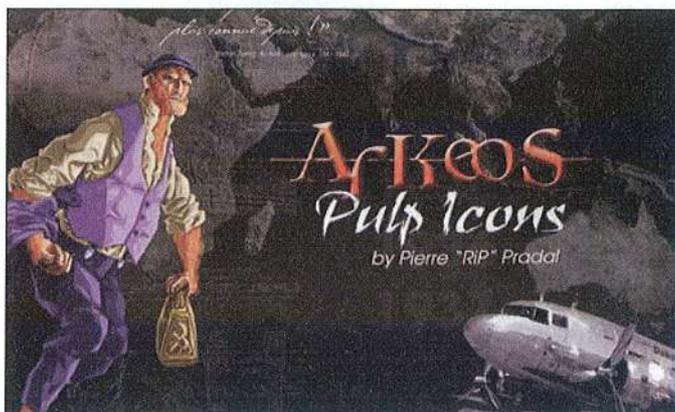
Nous vous parlions d'un jeu en ligne avec des tables virtuelles plutôt que des mondes persistants dans le précédent numéro (*Guadoria*). Celui-ci, *Nainwak.com*, s'éloigne des *Everquest*, *City of Heroes* (tous deux adaptés en jeu sur table) et autres classiques du genre par deux aspects. Il possède un monde persistant hors norme. Il s'agit, décliné en quatre saisons, de l'écosystème naturel aux nains de jardins, on vous laisse imaginer... Deuxième particularité : jouer un nain de jardin et acquérir le statut de Dieu ou de Satan (but du jeu) ne coûtera rien. Voilà deux innovations qui ne sont pas pour nous déplaire : un abonnement gratuit et de l'humour horticole.



## JdR EWS à sec



C'est fini, il n'y en a plus. Tous les *Arkeos* #1, *l'Ombre du conquérant* ont été vendus. S'il en reste en rayonnage ce sont les derniers, précipitez-vous. Tandis que *Cirkus* déploie son chapiteau, *Arkeos* tire sa révérence. Du côté des PDF, ce sont *EWS Corerules v2.0*, *De Sang et de sueur*, *De Son et de lumière*, *De Poudre et d'acier* et *Séréotypes* qui sont épuisés. La réédition électronique s'avère plus facile. Les studios vont ménager les fichiers : "ils vont aller se reposer et faire une cure de jouvence dans une clinique afin de vous revenir plus frais et dispos que jamais!"



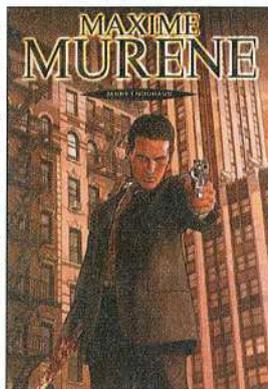
## Ciné À surveiller ce bimestre

Les amateurs de jeux occultes contemporains pourront se délecter de deux histoires de maison hantée, *la Maison de cire* avec Elisha Cuthbert le 25 mai, et *Amityville* le 1<sup>er</sup> juin. Les fans de jeux d'aventure héroïque pourront aller le 1<sup>er</sup> juin dans le *Sahara* avec Matthew McConaughey et Penelope Cruz. Les aficionados de *Wushu* et *Feng shui* apprécieront *Crazy kung-fu*, de et avec Stephen Chow, le 8 juin. Pour les joueurs du Monde des Ténèbres, le scénariste Kevin Williamson et le réalisateur Wes Craven explorent le mythe du loup-garou dans *Cursed* le 29 juin. Enfin, tous les rôlistes de France et de Navarre peuvent, comme Charlie, courir à la chocolaterie de Tim Burton, le 13 juillet!

## BD Et là, j'apprends que la vierge s'était fait avorter...

Dans la vraie vie? Aucune idée, mais pour Maxime Murène, c'est signé qu'il a mis les pieds dans un truc pas très catholique. Il faut dire que Max est un démon et comme tous les démons bossant chez nous, il fait signer des contrats et remplit des missions. Là, ça commençait plutôt bien : la fille d'un industriel avait juste disparu. Mais voilà que Murène découvre que la fille est une VAS, une Vierge en Attente de Sanctification, le genre de trucs auquel les démons ne doivent pas toucher (eh oui, il y a des règles). Pire, elle s'est fait avorter... Murène est dès lors encombrant pour sa hiérarchie et son seul atout, aller jusqu'au bout au risque de se mettre tout le monde à dos ! Du pur *In Nomine Satanis* quoi...

Maxime Murène, Jarry et Nouhaud, éd. Delcourt.



## JdR Errata Warcraft

Dans l'article sur *World of Warcraft* du dernier numéro, j'ai écrit "Monsieur Blizzard, à quand un JdR papier?" et il se trouve que ce jeu existe. Évidemment, j'ai été lourdement puni (1 kilo de pâtes au Nutella à manger en moins de quatre heures en jouant à *Maggus*, rude, mais bon, je ne suis pas le seul à avoir morflé). Basé sur le *d20 system*, proposant de jouer l'alliance comme la horde, *Warcraft* RPG a eu le droit à quelques suppléments, mais le livre de base semble toutefois difficile à trouver (notez le "semble", je ne prends plus de risque, je ne m'avance plus), mais si on arrive à en dégoter un (et si par hasard les ventes étaient relancées grâce à *World of Warcraft*), on vous en reparlera.

# attendra de sécher

## JdR Où est passé Jonathan Deluze ?

L'affaire Jonathan Deluze est une campagne *Cthulhu* de 1986-87 qui démarre sur les chapeaux de roue. Des chapeaux à vapeur puisque les personnages entrent sans préambule dans l'action et dans un train de la côte est. Oui, mais quel train! Dover, minuit, le train est truffé de zombie. Embarquement, direction les nimbes oniriques du jardin de Tristelune. Le manoir du professeur Deluze a un pendant dans la réalité. Et c'est au Tristelune physique que les investigateurs se croiseront. Ils se sont trouvés là pressés de rejoindre celui qui, en rêve, s'est sacrifié en couvrant leur fuite. Sur place, les voisins curieux, quelques journalistes, la police et un cadavre ne les attendaient pas. Deluze a été enlevé. Les investigateurs enquêteront à travers le monde au fil des 154 pages de l'Affaire. Ce livre fourmille de détails, de cartes (certaines d'époque) et de documents (parfois pixelisés). Les gardiens des arcanes expérimentés trouveront dans ce supplément un style différent de celui de la gamme officielle, tout cela relevé d'un peu d'humour ce qui ne gâche rien. Les MJ novices apprécieront les notes descriptives et aides de jeu dont la campagne déborde. Les joueurs chevronnés seront agréablement déroutés par l'introduction, les débutants, tout de suite dans le bain.

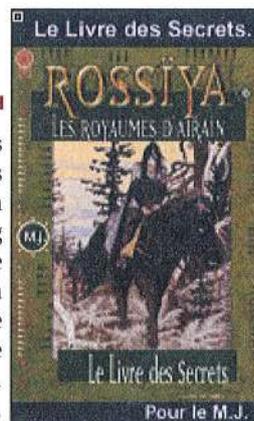
25 euros sur [www.phenemenej.fr](http://www.phenemenej.fr).

3 rue Montault 49 100 Angers

Merci aux testeurs dont T. Lelou qui a joué sa première partie malgré un lumbago.

## JdR L'encre fraîche attendra de sécher

Alexis, l'auteur de *Rossiya* aux Ateliers d'Ailleurs, a des soucis personnels et des problèmes quant à la réécriture de son jeu. De leur côté, les membres de Iceberg Edition ont aussi quelques ennuis. Cette association a pris en charge l'édition papier du livre de règles. Cerise sur le gâteau, leur portail Internet a subi une panne. Il est réparé et le site a réouvert. Mais cela n'aide pas à rattraper le retard. C.Q.F.D. : les fans de *Rossiya* devront attendre un peu plus la version imprimée du livre de base.



## Jeu de plateau Les pilleurs de tombes de l'espace

Avis aux fans de film d'horreur de série B! Les pilleurs de tombe de l'espace débarquent chez Neko Corp (ou re-débarquent vu qu'ils étaient déjà arrivés en 2002). À l'aide de cartes vous allez devoir monter votre propre film d'horreur. Mais voilà tous les autres joueurs vont intervenir pour vous pourrir la vie et essayer d'exterminer vos personnages (comme Skippy, le chien fabuleux, ou Celui qui se fait toujours tuer le premier).

## Roman Mon sénateur chez les gladiateurs

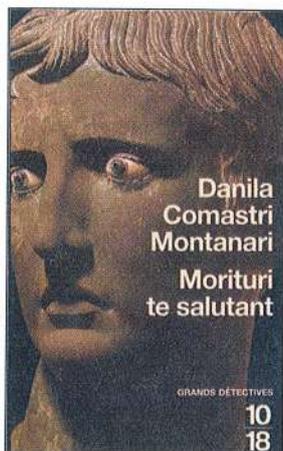
Il y avait déjà Gordien, l'enquêteur privé de la Rome à la fin de la République. Voici maintenant, dans la même collection, le sénateur Publius Aurélius Statius qui mène ses enquêtes sous le règne de Claude (I<sup>er</sup> siècle ap. J.-C.). Deux aventures sont déjà sorties et une troisième arrive dans les librairies. On retrouve un corps dans un bassin de murènes, on assiste à un truquage des jeux. Chaque volume est accompagné de plans et de cartes, ainsi que d'appendices sur des points de civilisation,

comme les esclaves ou le vin dans la Rome antique. De quoi découvrir en douceur l'antiquité latine.

*Cave canem*, Danila Comastri Montanari, éd. 10/18.

*Morituri te salutant*, Danila Comastri Montanari, éd. 10/18.

*Parce sepulto*, Danila Comastri Montanari, éd. 10/18.



## BD Ellroy avec des bulles

Après une première adaptation au cinéma avec *LA Confidential*, Ellroy débarque en BD avec l'adaptation d'une nouvelle bien représentative de son univers : *Torch song*. Pour ceux qui ne le connaissent pas, Ellroy est un des grands du polar noir américain. Son Amérique, c'est celle de la corruption et des petits truands, des cabarets et des putes. Ellroy, c'est aussi un style à part et parfois dérangeant, un cas unique. Ceux qui le connaissent s'étonneront des choix graphiques de Ptoma (couleurs plutôt que noir et blanc ou sépia, découpage académique) et que le maître Ellroy les ait validés (alors qu'il avait toujours refusé les adaptations). Mais peut-être est-ce justement ce qu'il voulait une adaptation et non une simple "mise en bulles". Les textes de leur côté sont tout à fait dans la veine (il fallait bien conserver quelque chose). Au final, une bonne façon de découvrir l'univers Ellroy, mais il faut garder à l'esprit que celui-ci est bien plus sombre, étouffant et dense que ce que permet la BD.

*Torch song*, de Ptoma, éd. Emmanuel Proust.

## JdR Incendie à l'entrepôt 23

Le vendredi 7 avril, les locaux de Steve Jackson's Games ont pris feu. Une cigarette mal éteinte a allumé une chaise en plastique. La fumée a alerté l'équipe de production qui a appelé les pompiers et commencé à endiguer le brasier. Lorsque les soldats du feu ont maîtrisé les restes d'incendie et rétabli la sécurité des lieux, les concepteurs ont en profité pour essayer les gadgets de leurs sauveurs. Les créateurs de jeu seraient-ils tous de grands enfants ?



# Incendie

## JdR La presse privée des Royaumes d'Acier

L'éditeur Privateer Press lancera en juillet un prozine sur les *Royaumes d'Acier* (cf. test p.59). *No Quarter Magazine* se présentera sous la forme d'un bimestriel en couleur. La revue traitera essentiellement de *Warmachine*, la version wargames de l'univers full metal fantasy. Toutefois, il paraît que la gamme d20 ne sera pas négligée. À suivre.

## Ciné Kill Jason

On sait que Tarantino a des projets plein ses cartons. Non content de mettre la main à la pâte sur les films de ses amis, il ne sait plus où donner de la tête entre ses envies de film de guerre, de film d'espionnage et de film d'horreur. Un temps pressenti pour réaliser le vingt-et-unième James Bond, il semble désormais acquis que le metteur en scène de *Kill Bill* s'attellera finalement à un autre mythe, *Vendredi 13*, dont il devrait réaliser le onzième épisode. Mais il annonce aussi un nouveau film en deux parties, les *Bâtards sans gloire*, où Michael Madsen jouera un soldat américain perdu dans la France occupée par les nazis.

## JdR Faites entendre votre voix

Deux concours sont organisés par l'association La Voix de Rokugan, avec l'aimable autorisation d'AEG et d'Asmodée qui fournit les lots. Si vous désirez participer, écrivez un scénario et postez-le, accompagné de vos coordonnées personnelles, à [concours@voix-rokugan.org](mailto:concours@voix-rokugan.org). Si vous avez la fibre lyrique, composez un haïku que vous déposerez à [haiku@voix-rokugan.org](mailto:haiku@voix-rokugan.org). Les gagnants seront publiés dans un recueil et recevront des jeux de rôle LSR, des travelogues, des jeux de carte et des recharges LSR. Résultats le 31 août. Amis poètes, sayonara.

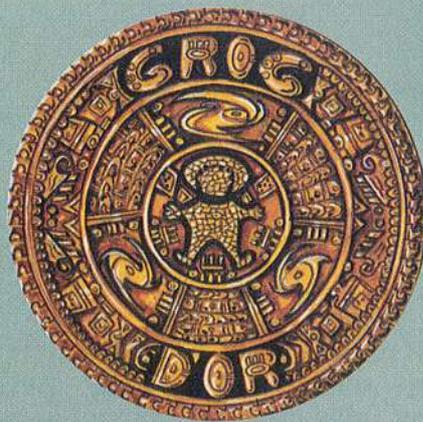
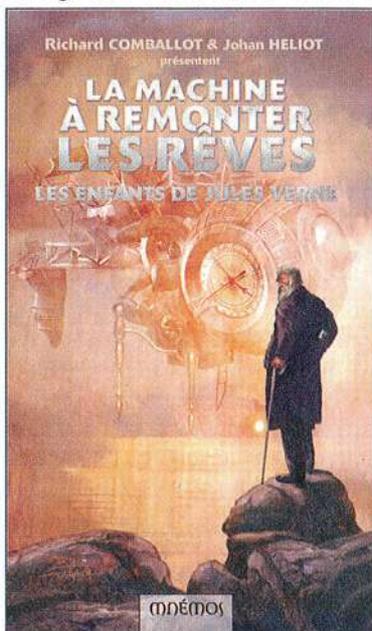
[www.voixrokugan.org/concours.php](http://www.voixrokugan.org/concours.php)



## Roman Fils de Jules !

La fête ne serait pas complète sans les descendants de Jules Verne, ou en tout cas ses héritiers spirituels : les auteurs français contemporains de science-fiction (au sens large). On peut maintenant les lire en un seul recueil de nouvelles qui mettent toutes en scène, ou presque, le personnage de Jules Verne. Il y a des grands noms : Barbéri, Curval, Pagel ; et d'autres plus récents : Colin, Mauméjean, Pevél. On trouvera là-dedans de nombreuses inspirations pour prolonger ses lectures verniennes et pour éventuellement les adapter à des mondes plus éloignés du *steampunk*, d'autant plus que les novellistes ont mis un point d'honneur à aller relire de près les œuvres du maître.

*La machine à remonter les rêves*, Richard Combalot & Johan Heliot (éd.), éd. Mnémos.



## JdR De la Vermine sur la planche

Julien Blondel ne chôme pas. Outre plusieurs projets BD avec les Humanoïdes Associés et Delcourt, mis à part son recueil de nouvelles et les scénarios et dialogues du jeu vidéo "CT Special Forces 2", en ayant donc mis de côté tout ce qui ne concerne pas le JdR, il lui reste pourtant chez 7<sup>me</sup> Cercle un programme chargé avant la fin de l'année. *Prédateurs et Charognards* devrait être sorti à l'heure actuelle (cf. les critiques colonnes de ce numéro). Puis suivront *Parasite et Symbiote* en été, *Bâtisseur et Horde* à la rentrée. Enfin, *Solitaire et Ruche* est prévu aux alentours de Noël. Une longue liste de sales bêtes qui attendent que leur heure sonne. En récompense de tous ses efforts, le Grog d'Or et le titre de meilleur auteur du festival de Mons sont venus couronner le prolifique papa des cafards. De grandes ambitions, voilà de quoi le monde du JdR a besoin.

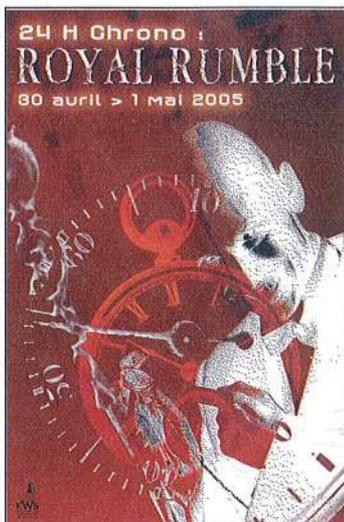
[www.vermine.fr](http://www.vermine.fr)

# à l'entrepôt

## JdR 24 heures, 48 rumblers et 2 organisateurs comblés

Le First Royal Rumble de EWS a été un succès. Ce concours de création ludique s'est déroulé du samedi 30 avril au dimanche 1<sup>er</sup> mai via Internet et le forum [tartofrez.com](http://tartofrez.com). Le but en était simple (si l'on veut) : les participants inventaient en 24 heures un JdR prêt à jouer sur un thème imposé, "liquide(s) étrange(r)(s)". Devant le nombre et la qualité des jeux proposés, Cege et Brand n'ont pas pu se contenter d'élire un seul gagnant. C'est ainsi que le palmarès final compte 5 jeux publiables par les Studios. Et, en bonus, les 15 rôlistes suivants se verront aidés le long du chemin de croix qui mène à la publication. "Ne sortir qu'un seul jeu sur le nombre de bombes potentielles, ce serait complètement absurde" *dixit* Cege. Un bilan plus que positif donc, surtout si l'on considère que la version originelle Outre-Atlantique de ce concours n'a réuni que 35 auteurs dans ses meilleurs moments et que nos voisins allemands ont plafonné à 12 concurrents. Encore bravo aux rumblers royaux et rendez-vous pour la 2<sup>e</sup> édition.

<http://www.ew-studio.com/24H/royalrumble.htm>



## Figurines Confrontation III, l'âge de raison

Le cerbère semblait un proche cousin du Dahut, annoncé à moult reprises sans montrer le bout de ses pattes. En juin on pourra enfin voir ses charmantes canines. Les ténèbres accueilleront aussi une seconde gargouille d'Achéron et un état-major Mid-Nor. Les peuples du destin ne seront pas en reste avec le retour des chasseurs Wolfens et d'un Minotaure Sessair. Mais la nouveauté majeure sera la sortie du livret de règles *Confrontation III*. Les premières démonstrations les



annoncent plus intuitives, mieux équilibrées et faisant la part belle au sens tactique. De quoi ravir les joueurs expérimentés et donner l'occasion aux novices de découvrir Aarklash. En juillet sortira le sixième volume de la publication *Cry Havoc*, qui nous en apprendra plus sur les Cynwälls et proposera un mode jeu de rôles dans Hybrid, au programme : sombres labos et abominations.

Éditeur : Rackham.

Images : tous droits réservés

# Technologie

## au-delà du décor

**Bien souvent, la technologie reste un simple élément de décor statique réservé aux univers contemporains ou futuristes. Pourtant, la technologie est un levier de changement et peut être exploitée, pour tous les genres du JdR, dans les phases où elle se répand et modifie les univers.**

### Technologie, modernité et univers dynamiques

Le raccourci entre la technologie et la modernité est courant et trompeur. Si l'on considère qu'elle n'est qu'un savoir-faire - la maîtrise d'une méthode permettant d'obtenir des résultats particuliers - la technologie devient une notion déconnectée de toute connotation futuriste ou avant-gardiste. En outre, elle reste un domaine à part de la connaissance pure, une cousine plus qu'une soeur. Ainsi, la maîtrise du feu par les premiers hommes est une technologie, d'une part car ce savoir-faire est transmissible, et d'autre part parce qu'il n'est nullement besoin de connaître les principes d'oxydation à l'oeuvre dans la combustion pour enflammer de l'étope. De la même manière et pour continuer dans les exemples préhistoriques, le passage de la pierre taillée à la pierre polie constitue un autre exemple de saut technologique. La civilisation romaine a ceci de particulier qu'elle fut à l'origine de technologies avancées sans proposer d'avancées théoriques comparables. Les exemples peuvent se multiplier à l'infini mais concourent tous à la même conclusion : la présence de technologie n'est pas l'apanage des univers contemporains ou futuristes. Tout JdR peut donc prétendre à la mise en scène de la technologie, même son genre phare : le médiéval fantastique. Comme la Boîte à Outil vous y invite, la technologie peut servir à la fois de moteur d'intrigue et d'univers car force est de consta-

ter que les backgrounds, s'ils ne manquent pas d'évoluer au niveau politique ou de l'intrigue générale, restent statiques au niveau technologique alors que ce sont aussi les évolutions techniques (ou sociales) qui induisent les bouleversements des sociétés. Les évolutions techniques arrivent bien souvent par la guerre - les militaires sont toujours en quête de nouveautés leur donnant l'avantage - mais peuvent aussi venir d'ailleurs : explorer l'impact de l'apparition de l'imprimerie dans tout univers med-fan fournit immédiatement la base d'une campagne. Une autre propriété de la technologie est de démocratiser l'accès à un savoir-faire à n'importe quel utilisateur : une boule de feu et une grenade peuvent avoir le même effet, mais seul un magicien peut utiliser la première, alors que la seconde... À tel point que pour les cas extrêmes, l'écrivain Arthur C. Clarke a énoncé la troisième de ses lois (cf. encadré).

### Au-delà du gouffre

Si la technologie est un moteur du changement, comment se diffuse-t-elle ? L'apparition d'une nouvelle technologie provoque toujours une attente de progrès démesurée, ce qui dope sa diffusion et la fait décoller initialement. Ensuite, face à sa complexité d'utilisation ou

aux changements d'habitude induits, la réticence s'accroît et l'engouement chute avant de rebondir et de se stabiliser au fur et à mesure que la technologie s'affine et mûrit. Ce cycle engouement/désillusion/stabilisation (*Hype Cycle*, voir fig.1) est universel et peut servir de moteur scénaristique puissant, surtout dans la phase engouement/désillusion. Cependant, bien des technologies n'arrivent pas à rebondir après la phase de désillusion et disparaissent, faute de percer. Pour comprendre les raisons de cette sélection naturelle technologique, les psychologues regroupent les individus en plusieurs catégories suivant leur attrait pour la nouveauté (voir fig. 2). Il apparaît que les technologies qui se diffusent largement sont celles qui sont adoptées par les Pragmatiques (et au-delà). Il existe donc un gouffre invisible entre Visionnaires et Pragmatiques qui conditionne la démocratisation d'une technologie. La diffusion (ou l'étouffement) d'une technologie peut donc constituer l'enjeu de campagnes passionnantes, à même de modifier durablement un univers si les PJ sont en position d'influence.

Christophe Mouchel

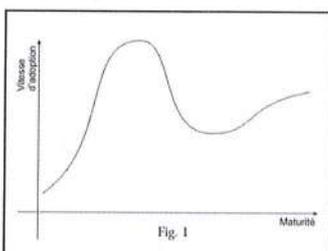


Fig. 1

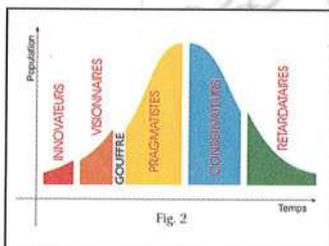
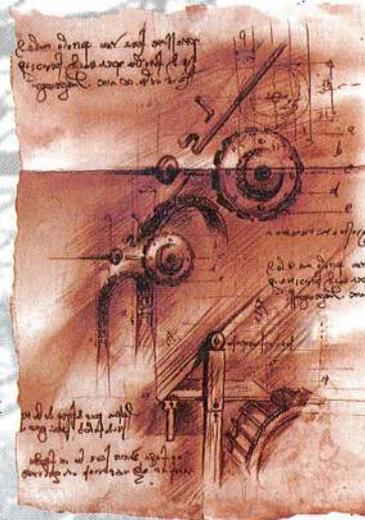


Fig. 2

Comme les deux Isaac - Asimov et Kepler -, Arthur C. Clarke a proposé quelques lois (contrairement aux deux premiers, Clarke ne s'est pas arrêté à trois) dont sa troisième : « Toute technologie suffisamment avancée est indiscernable de la magie »



# La science c'est magique

**Murmurez-vous une prière en allumant la lumière ? Faites-vous un sacrifice pour démarrer votre ordinateur ? A priori, non'. Pourtant, peu de monde connaît le fonctionnement de ces appareils. Mais il repose sur des principes éprouvés : tout le contraire de la magie... non ?**

## Einstein, Gandalf, frères ennemis

Science et magie reposent sur des systèmes du monde généralement opposés. La science suppose l'existence de lois constantes dans l'espace et le temps, excluant donc toute intervention directe d'entités supérieures; les pratiques magiques, surtout dans les sociétés traditionnelles, dérivent d'une cosmologie où l'homme a une relation personnelle ou symbolique avec ces mêmes entités. Mais toutes deux sont ouvertes à la spéculation, voire à la rationalisation. Cependant, la vision magique du monde a un caractère particulier en ce qu'elle est irréfutable : si l'appel de la pluie n'a pas fonctionné, ce peut être parce que les esprits sont en colère ou parce qu'un membre de la tribu est impur; les innombrables explications possibles ferment ainsi cette conception à toute réfutation. Alors que le propre d'une théorie scientifique est justement d'être réfutable par la réflexion mariée à l'expérience. Cela dit, l'intérêt de la fiction est justement de dépasser ces frontières.

## La Force, c'est les midichloriens !

Beaucoup d'histoires de science-fiction – en excluant la *hard SF*<sup>2</sup> – consistent en un récit d'aventure basé sur un baratin pseudo-scientifique amusant mais improbable.

L'étiquette S-F est alors plus une question de style que de raisonnement : malgré les apparences, nous sommes plus sur le terrain du fantastique que de la SF. Ainsi, on aura souvent des personnages dotés de pouvoirs "psychiques", c'est-à-dire internes puisque, par convention, la science ne repose pas sur des entités supérieures. Mais quand elle atteint un degré d'avancement suffisant, le jeu s'inverse et le récit fantastique se fonde sur une base scientifique. Par exemple, les créatures de Lovecraft ne sont nullement surnaturelles. Simplement, elles opèrent à un niveau que nous sommes encore – heureusement pour nous – incapables de comprendre.

## Des objets "magiques" en série

Inversement, sortir du moule de la pensée rationnelle est tellement difficile que peu d'auteurs, en fiction comme en jeu, ont réussi à mettre en scène une "magie" spécialement... magique. Généralement, la "magie" est simplement décrite comme la manipulation de forces complémentaires de celles de la physique habituelle, mais pas moins naturelles. Cela est parfois assumé, comme dans *La Roue*

*du Temps* ou *Perdido Street Station*<sup>3</sup> mais le plus souvent pudiquement passé sous silence, comme dans 90% de la fantasy "D&D-esque". La plupart du temps, la magie y est une méthode parfaitement contrôlée qui obéit au sacro-saint principe scientifique selon lequel les mêmes causes produisent les mêmes effets. Ainsi, un sort de Mur de force de D&D produira exactement le même résultat à chaque lancement, toutes choses égales par ailleurs. Dans ces conditions, peut-on encore parler de magie ? Pas par rapport aux pratiques du monde réel, en tout cas... Aussi, quand elle repose sur des forces impersonnelles et produit des effets constants, la magie devient théoriquement et pratiquement indiscernable de la technologie. Pour vous en donner une meilleure idée, je vous suggère de comparer les univers de deux sorciers très différents : Harry Potter (et ses voitures volantes) et Elric de Melniboné (et ses dieux démoniaques). À votre avis, lequel est le plus magique ?

Aurélien Thion

1. Mes excuses aux gens qui ont connu Windows 3.1.
2. Genre où les extrapolations scientifiques se veulent rigoureuses.
3. Dont les auteurs sont, respectivement, Robert Jordan et China Mieville.

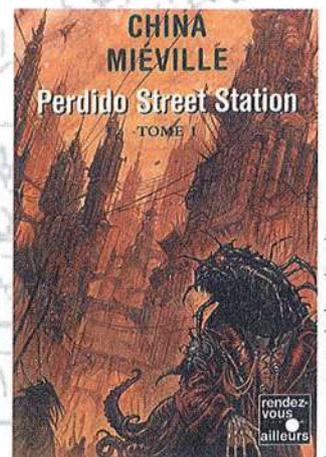
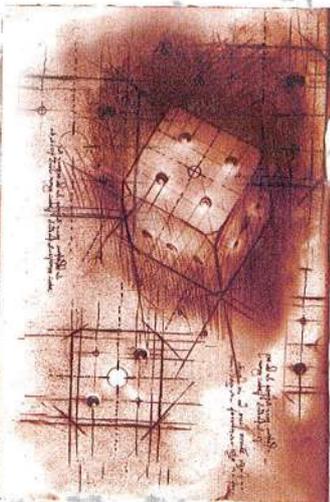
## Brouiller les cartes

La séparation propre et nette de la magie et de la science vous ennuie ? Voici quelques pistes pour changer vos habitudes :

**Fantasy** : rationalisez les clichés. Faites découvrir aux joueurs que les elfes, les nains et les dieux sont en réalité des extra-terrestres. Et le Grand Oracle un ordinateur pensant.

**Horreur** : rendez la technologie incompréhensible. Et si les centrales nucléaires développaient une conscience collective ?

**Occulte** : transformez les créatures de la nuit en mutants munis de gadgets spéciaux. En voilà une bonne raison de maintenir la Mascarade...



Images : tous droits réservés

# Jules Verne

## ET LA MATIÈRE À RÊVE

**Jules Verne est mort il y a cent ans. Nous ne pouvions manquer de revenir sur la richesse parfois insoupçonnée de son univers, à travers les voyages, les machines et l'histoire. Petit guide de lecture dans un univers foisonnant...**

### Technologie

Les machines de Jules Verne sont passées à la postérité, notamment parce qu'il aime les décrire avec force détails. On trouve ainsi le fameux *Nautilus* qui parcourt les mers, ancêtre du sous-marin propulsé par l'électricité des piles au sodium (*Vingt mille lieues sous les mers* et *L'île mystérieuse*). Dans *L'île à hélice*, Verne imagine une île artificielle, en fer et en verre, construite par des milliardaires pour en faire un idéal de confort. Il existe aussi dans son œuvre un navire géant, le *Great-Eastern* (*Une ville flottante*), qui ressemble au *Titanic*. Pour voyager dans les airs, on a le choix entre l'*Albatros* (*Robur-le-Conquérant*), sorte d'hélicoptère avec une cinquantaine de petites hélices verticales, l'obus creux tiré vers la lune (*De la Terre à la Lune*, *Autour de la Lune* et *Sens dessus dessous*), le ballon (*Cinq semaines en ballon*) ou encore l'*Épouvante*, engin hybride et amphibie qui mêle automobile, avion et sous-marin (*Maître du monde*). Sur terre, on peut prendre un éléphant à vapeur qui traîne deux pagodes roulantes (*La maison à vapeur*).

Dans le cas où vous voudriez vous équiper en matériel à illusions, il vous suffit de vous munir d'un phonographe, de miroirs pour réfléchir les images, de lignes téléphoniques (*Le Château des Carpathes*) : c'est ainsi

qu'un comte réussit à faire croire qu'une cantatrice est encore vivante à son mari éploré. Pour l'exploration sous-marine, c'est encore le capitaine Nemo qui se trouve à la pointe avec ses scaphandriers (*Vingt mille lieues sous les mers*). Pour un explosif hors du commun, voyez Thomas Roch (*Face au drapeau*) ; pour devenir invisible, allez voir Wilhelm Storzitz (*Le secret de Wilhelm Storzitz*).

### Géographie

La collection dans laquelle Jules Verne écrivait s'intitulait *Voyages extraordinaires*. Le but en était pédagogique et les paysages y sont décrits avec minutie. C'est ainsi que le plus célèbre voyageur de Jules Verne, Phileas Fogg, fait le tour du monde (*Le Tour du monde en 80 jours*). Mais d'autres voyageurs, tels Mathias Sandorf (*Mathias Sandorf*), le capitaine

Grant (*Les enfants du Capitaine Grant*) ou le capitaine Nemo (*Vingt mille lieues sous les mers*) parcourent le globe en tous sens.

Tous les continents sont concernés. L'Afrique est explorée en ballon (*Cinq semaines en ballon*) ou par bien d'autres moyens (*L'Étoile du Sud*). En Amérique du Sud, on descend l'Amazonie (*La Jaganda*), on remonte l'Orénoque (*Le Superbe Orénoque*). On survole l'Amérique du Nord avec Robur (*Robur-le-Conquérant* et *Maître du*

*monde*). En Asie, on traverse la Chine (*Les Tribulations d'un chinois en Chine*) ou la Russie (*Michel Strogoff*). On prend le train de l'Europe à la Chine avec *Claudius Bombarnac*. En Europe, on fait le tour de la mer Noire (*Kéranban le tétu*), on descend le Danube (*Le beau Danube jaune*). Quant à l'Océanie, on va jusqu'en Australie avec *Mistress Branican*. Le Groenland n'est pas oublié dans les *Voyages et aventures du capitaine Hatteras*. On va jusqu'à quitter le monde pour aller *Autour de la Lune*, ou même dans l'espace à bord d'une comète qui emmène un groupe de savant dans le sys-



Si vous souhaitez construire une ville à la pointe de la modernité, penchez-vous sur le Paris futuriste du poète Michel Dufrenoy (*Paris au XX<sup>e</sup> siècle*) qui erre lamentablement dans un monde dédié au profit et aux sciences : les seuls livres que l'on y trouve sont des essais scientifiques.

On peut remarquer que les innovations de Jules Verne sont toujours très proches des avancées de la science de l'époque, voire en retard. Mais l'auteur a su faire de la science une formidable source d'inspiration qu'il a pu exploiter avec une verve incomparable.



## Et le cinéma dans tout ça ?

Il serait long et fastidieux d'énumérer toutes les adaptations au cinéma d'œuvres de Jules Verne. Les plus intéressantes pour nous sont celles qui ont le mieux représenté l'univers des *Voyages extraordinaires*... et elles sont peu nombreuses !

Georges Méliès adapte assez lointainement Jules Verne avec le *Voyage dans la Lune* en 1902, *Vingt mille lieux sous les mers* en 1907 et la *Conquête du pôle* en 1912, composant à chaque fois des visions féeriques en d'éblouissants tableaux qui firent entrer le cinéma dans l'ère du grand spectacle et de la science-fiction.

Pour les studios Walt Disney, Richard Fleischer réalise en 1954, et en Cinémascope, *Vingt mille lieux sous les mers*. Très respectueuse du roman et de l'esprit de son auteur, d'une invention visuelle admirable et raffinée, bénéficiant d'une distribution parfaite (Kirk Douglas et James Mason s'affrontent sous le regard de Peter Lorre), cette adaptation de Jules Verne est la meilleure, ou presque.

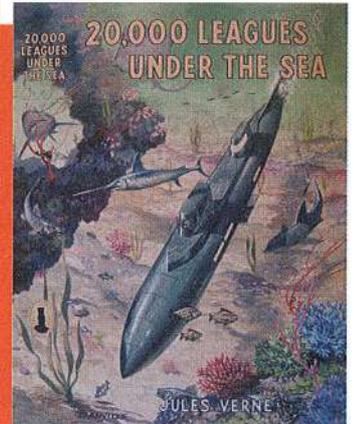
*Voyage au centre de la Terre*, d'Henry Levin en 1959, est l'autre grande adaptation de Jules Verne. Célèbre pour ses décors et trucages superbes, ce film voit le professeur Lindenbrock (encore James Mason) et ses compagnons se promener dans des rivières phosphorescentes, des forêts pétrifiées et des champignons géants et combattre des monstres préhistoriques. En outre, les dialogues et les personnages, celui de James Mason notamment, sont très bien écrits, avec un humour fidèle à Verne.

Enfin, Philippe de Broca, dans les *Tribulations d'un Chinois en Chine* en 1965, laisse Belmondo se donner à cœur joie dans l'humour et la fantaisie.

Syn



Images : tous droits réservés



tème solaire (*Hector Servadac*). Jules Verne marque néanmoins une certaine prédilection pour des décors particuliers. Il affectionne par exemple les volcans, qu'ils conduisent au centre de la terre (*Voyage au centre de la Terre*) ou qu'ils crachent de l'or (*Le volcan d'or*). Il apprécie aussi les paysages glacés et les étendues polaires qu'il explore notamment dans *Voyages et aventures du capitaine Hatteras*, *Le pays des fourrures* ou *Le Sphinx des glaces*. Il aime également perdre ses personnages sur une île déserte (*L'île mystérieuse*, *L'école des Robinsons*, *Deux ans de vacances* ou encore *En Magellanie*).

Jules Verne n'avait de ces pays que des connaissances livresques. Il n'y a jamais mis les pieds pour la plupart d'entre eux. Seuls les récits de traversées et de voyages en bateau, trop nombreux pour être détaillés ici, font référence à une expérience vécue : Jules Verne posséda en effet plusieurs navires. Cela ne l'a pas empêché, grâce à un important travail de documentation, de décrire les peuples et les paysages exotiques avec tant de précision qu'on peut y trouver de nombreux éléments de décor à réexploiter.

### Histoire

Jules Verne était aussi un écrivain de son temps. Il s'est intéressé aux

conflits politiques qui secouaient le XIX<sup>e</sup> siècle dans la moitié de ses romans. La Russie avec ses complots contre le tsar, ses insurrections dans certaines provinces, se retrouvent dans plusieurs romans (*Michel Strogoff*, *César Cascabel* et *Un drame en Livonie*). Les révoltes en Hongrie (*Le Château des Carpathes* et *Mathias Sandorf*) sont également mentionnées, de même que les agitations de l'Écosse (*Les Enfants du capitaine Grant* et *Le Rayon vert*). En Afrique, Jules Verne évoque la colonisation du Sénégal (*Cinq Semaines en ballon*), du Sud tunisien (*L'invasion de la mer*), de l'Afrique noire occidentale (*L'Étonnante aventure de la mission Barsac*).

Quant à l'Amérique, l'auteur y fait surtout référence à travers la guerre de Sécession (*Forceurs de blocus* et *Nord contre Sud*), la vente de l'Alaska aux États-Unis (*César Cascabel*) ou le partage de la Terre de Feu entre l'Argentine et le Chili (*En Magellanie*).

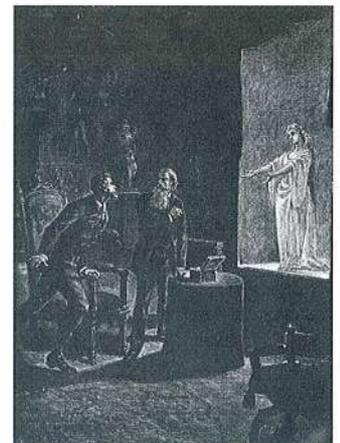
Enfin Jules Verne marque une préférence marquée pour les mouvements d'indépendance des pays.

On assiste ainsi aux efforts de l'Irlande pour se délivrer du joug anglais (*P'tit-Bonhomme*), de la Bulgarie pour son indépendance (*Le beau Danube jaune*), de la Norvège (*Un billet de loterie*), de la Grèce (*L'Archipel en feu*), des Patriotes canadiens-français (*Famille Sans-Nom*).

Antidreyfusard, anticommunard, colonialiste, Jules Verne n'est pas un visionnaire politique. Il n'y a pas chez lui de réelle contestation sociale. Cependant son cœur penche toujours du côté des minorités opprimées qui se dressent contre l'opresseur.

Ce sont toutes ces caractéristiques qui font de Jules Verne une machine à rêves, transformant le matériau brut des manuels de science, d'histoire et de géographie pour en tirer des inventions extraordinaires, des voyages fantastiques et des personnages hors du commun, propres à stimuler, aujourd'hui comme hier, l'imaginaire de ses lecteurs.

Fabien Clavel



# SAGA 25 ANS DE CRAPOUGNATS

**Casus est né en avril 1980 ! Et qui dit 25<sup>e</sup> anniversaire de Casus dit aussi 25 années de Crapous, ces gugussent triangulaires mis à toutes les sauces dans toutes les rubriques de tous les temps. Si indissociables du mag qu'on ne les présente plus, à tort sans doute, puisque les lecteurs récents n'ont aucune chance de savoir les nommer.**

**Au fait, qui sait d'où vient ce nom saugrenu ?**

## Une fois, il était...

Eh oui, non seulement les Crapougnats ne sont pas nés dans *Casus*, mais, comme bien des vedettes françaises, ils sont d'origine belge ! Le terme "crapougnat" est l'équivalent de cancelat, en Braban Wallon. Ce patronyme leur fut donné par Charles Turquin, nom de plume

qui tenait *Microbus*, une rubrique humoristique caustique qu'il me proposa un jour d'illustrer, de dessins et d'un strip: ce furent les Crapougnats.

L'aventure dura quelques mois, puis la rubrique dut changer de forme, tandis que démarrait *Casus Belli*. Les Crapougnats déménagèrent alors pour le magazine de jeu de simulation...

croisait régulièrement un certain Franquin...

## Un petit job

Les débuts à *Casus* sont modestes. Les Crapous s'invitent dans les news, faisant office de cul-de-lampe pour occuper les espaces afin que les colonnes de textes tombent correctement. Souvent dessinés directement sur la planche de montage, ils sont faits au "Rötring" et ne dépassent pas 3 cm de haut ! Ils vont vite personnifier les joueurs, car les premiers servent à attirer l'attention sur les annonces des clubs...



Pourquoi ? pas du 31 01 80.

d'un journaliste de l'hebdo *Pourquoi Pas?*, équivalent belge de *l'Express* (et plus tard racheté par celui-ci).

Turquin(\*), par ailleurs gros wargameur et grand joueur de *Diplomacy* (ceci explique cela),

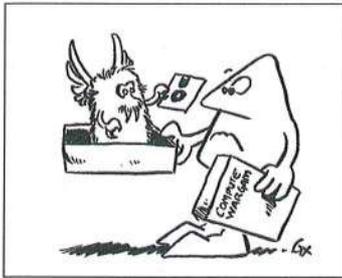
(\*). Pour la petite histoire, Turquin travaillait précédemment aux éditions Dupuis, où il arrivait chaque matin quasi endormi, le cheveux en bataille, parfois en chaussons, vêtu d'un jean et d'un éternel pull vert, et



Puis ils prennent du galon, car ils se révèlent doués pour les métaphores historico-techniques nécessaires aux articles sur les wargames. Vers les numéros 7 à 10, ils font face à l'invasion des Shronks, monstres ailés, farceurs, ubiques et poilus évadés d'un scénario de François Froideval, qui se mêlent aussi d'illustrer



Désolé pour la qualité, celui-ci est une photocopie d'époque...



divers articles. Moins polyvalents, les Shronks ne voient pas leur CDD renouvelé.

Dans les années qui suivent, de talentueux dessinateurs vont illustrer les articles, ponctuer Casus de BD (Barthélémy, Truffert, Tignou, Ségur...), et les Crapoux se spécialisent dans deux domaines: représenter la rédaction (news, édito), et... assurer l'illu des articles-en-



retard-à-maquetter-dans-la-demi-journée.

## La gloire !

Du coup, ce n'est que vers les n° 80 qu'ils vont retrouver leur vocation première, le strip, grâce à *Destination Adventure*, aide de jeu pratique ou scénaristique ancêtre de la Boîte à Outil. Car comme disait Napoléon, mieux vaut un bon strip qu'un long discours!



(Notons qu'ils auront d'ailleurs fait leur galop d'essai dans les hors-série: le jdr *Mega*, puis le background *Laelith*, et surtout les Jdr *Simulacres* et *Basic*.)

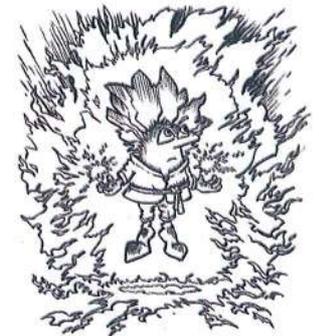
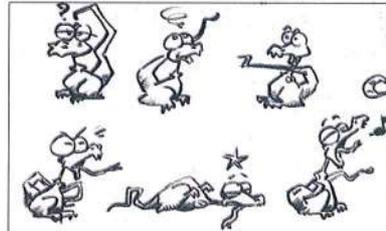


ront ce job à mes autres persos plus cartoon traditionnel...

En l'an 2000, *Casus* change d'éditeur et, pour sortir de ses rails, de look. Exit les Crapoux, qui manqueront d'être remplacés par un petit dragon sans bras, créé à partir d'une image de couv' surréaliste, pour les news... Hélas, je ne trouve pas le temps de lui donner vie dans les pages...

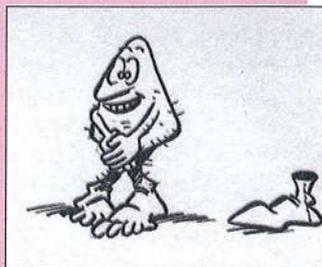
Enfin, ce sont la nouvelle organisation collégiale de *Casus*, et surtout le talent de fournisseur d'idées du principal artisan de la Boîte à Outils, Arnaud Cuidet, qui vont permettre le retour des Crapoux, en leur offrant d'ailleurs des rôles et des scènes qu'ils n'auraient jamais cru interpréter auparavant. Merci Arnaud !

Didier Guiserix



## Air de famille

D'où leur vient ce look triangulaire à gros pif, qui les rend si difficiles à décliner en personnage féminin ? Principalement, il faut l'avouer, du look attribué dans les dessins animés de la *Panthère Rose* à l'inspecteur Clouzeaux, par la suite personnage récurrent et multi-emploi. Et aussi un peu des Shadoks, de *La Linea*...



Toutefois, ce qui les caractérise, ce sont leurs pieds; je n'ai jamais vu ailleurs de pied comme ça ! Détail pratique et étrange, les Crapoux sont parfois costumés - pour mieux préciser leur personnage - mais il ne sont pour autant pas tout nus en l'absence de vêtements.



# the FORGE

L'atelier  
ludique

**Dédié à la promotion, la création et la critique de JdR indépendants, The Forge<sup>1</sup> est un site anglo-saxon pour tous ceux qui voudraient découvrir de nouveaux jeux, confronter avec d'autres leur expérience ou discuter théorie du JdR.**

## L'atelier

The Forge est un site indépendant dont les administrateurs et soutiens financiers sont ses créateurs, Clinton Nixon et Ron Edwards<sup>2</sup>. Soucieux de faire évoluer la pratique, prodigue en conseils et intéressé par tous les aspects du JdR, Edwards n'oublie jamais que cette activité, ludique et sociale, s'insère dans le respect des règles et des personnes. N'étant lié à aucune maison d'édition, The Forge ne doit son existence qu'à la bonne volonté de ses membres, rôlistes passionnés et confirmés se posant des questions sur leur passion.

Le forum permet de discuter de la création et de la publication de JdR indépendants.

La boutique en ligne<sup>3</sup> permet de diffuser du PDF payant.

Les articles sont consacrés à la théorie du JdR, à l'histoire des JdR indépendants et à des conseils pour leur publication. On y trouve des essais et réflexions pour en créer ou en publier un ou simplement réfléchir aux JdR et aux manières d'améliorer sa façon de jouer.

La bibliothèque de ressources aide les créateurs à publier leurs JdR indépendants en les mettant en contact avec artistes et auteurs, présente des liens vers des associations ou conventions, propose des aides de jeu et, surtout, expose plus de 200 jeux indépendants, souvent gratuits et parfois déjà publiés !

## Les jeux

### Obsidian

Éditeur : 7<sup>e</sup> Cercle.

Terre, année 2299. L'enfer s'est ouvert et des hordes de démons envahissent le monde. L'humanité tente de survivre au milieu des

combats. Certains ont choisi de se battre, d'autres préfèrent se damner pour accroître leur pouvoir, la plupart cherchent seulement à survivre...

*Obsidian* est un jeu où toutes les approches sont possibles : faut-il choisir un camp ? Si oui, lequel ? Si non, est-il seulement possible de rester humain dans ce monde infernal ?

Le système est simple, rapide et mortel, avec une création de personnages efficace et un mode de résolution des actions basé sur des seuils de réussite. Infernal.

### Orkworld

Auteur : John Wick. En théorie dispo mais site<sup>4</sup> en déshérence.

Les orques de tout jeu med-fan sont très souvent décrits comme laids, répugnants, sales et brutaux. Pourtant, de leur point de vue, le monde est bien différent. Ce jeu nous propose de découvrir leurs véritables culture et société.

L'univers est régi par une fatalité imparable et malfaisante : toutes les races y sont soumises mais seuls les orques l'acceptent et l'assimilent alors que les hommes, les elfes et les nains, admirablement caricaturés, la prennent à la légère... et ne font que la répandre ! Oubliez vos préjugés, essayez d'être un orque : ça change la vie !

### Puppetland

Auteur : John Tynes.

Éditeur : Hogshead Publishing (épuisé) et dispo gratuitement en PDF sur le site de l'auteur<sup>5</sup>.

Les PJ sont des marionnettes vivant au pays des marionnettes.

Tout irait bien dans ce merveilleux pays si, un beau jour, Guignol n'avait pas tué le créateur du monde et pris le pouvoir...

La façon dont l'histoire se raconte et les méthodes de résolution des événements ne font pas appel à la simulation : la feuille de perso indiquant seulement une liste de choses que le PJ sait ou ne sait pas faire, les actions se résolvent suivant leur intérêt pour la narration de l'histoire. Et ça marche ! En outre, les joueurs parlent au présent tandis que le MJ constate au passé les actions qui viennent d'avoir lieu, racontant ainsi l'histoire qui se déroule comme si elle était déjà une légende...

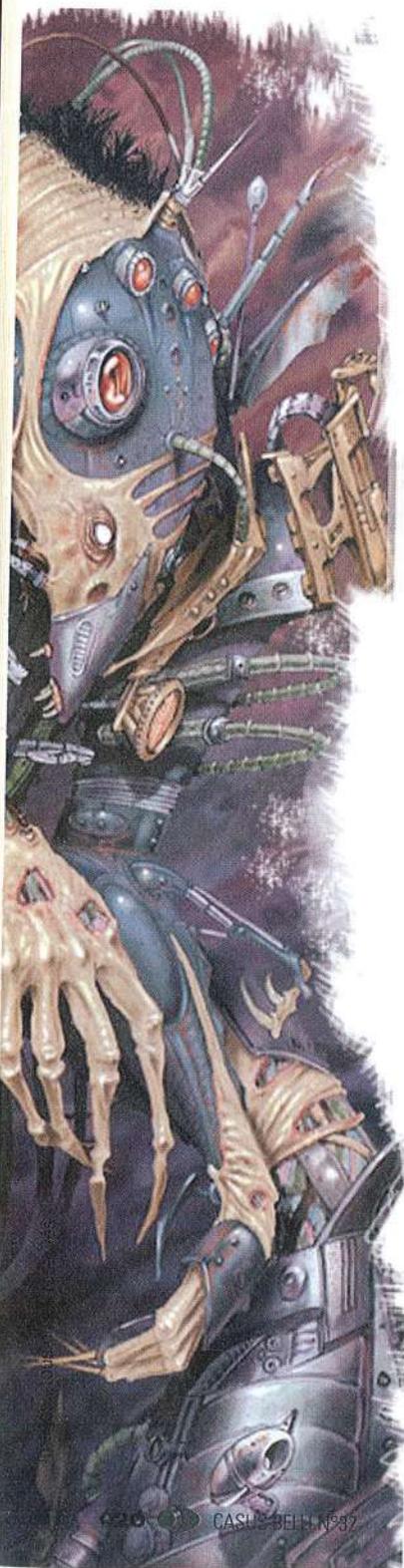
Pour ceux qui veulent jouer autrement, tenter des expériences, ce jeu est un point de passage incontournable.

Ces trois jeux très variés ont été décrits à partir des critiques de The Forge. Évidemment, le site regorge de bien d'autres jeux "différents", de *Kill puppies for Satan* à *Wuthering Heights* en passant par

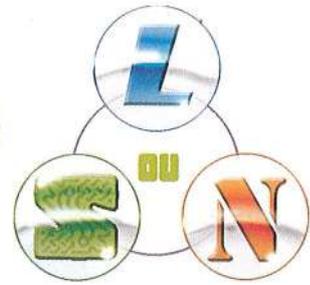
*Sorcerer* d'Edwards et *Dead Inside*. Il ne vous reste plus maintenant qu'à vous plonger dans les méandres de la Forge pour en découvrir tous les délices !

## Le Mérovingien et Syn

1. <http://indie-rpgs.com/about/>
2. Cf. article du CB 31 sur le PDF, qui mentionne Edwards et Nixon.
3. <http://bookshelf.indie-rpgs.com>
4. <http://www.orkworld.com>
5. <http://johnnyntynes.com>



# ÊTES-VOUS PLUTÔT



**Saviez-vous qu'il existerait trois pratiques du JdR ? Définies il y a quelques années par les auteurs de The Forge, entre autres, nous ne pouvions manquer de vous les présenter. Ou comment la théorie peut parfois nous permettre de mieux pratiquer notre loisir favori !**

## Quel est donc le but du JdR ?

Au fond, que recherche un rôliste quand il pratique son loisir favori ? Posez cette question à votre entourage de jeu et vous constaterez vite que tous vous donnent des réponses différentes. Étrange jeu que celui dont les participants eux-mêmes ne s'entendent pas sur le but final !

Cela dit, en creusant un peu, vous pourrez presque toujours rapprocher ces réponses de l'une des trois suivantes : "triumpher des embûches du MJ", "participer à une belle aventure", "incarner quelqu'un d'autre". De l'autre côté de l'écran, les MJ vous diront quasiment les mêmes choses : "imposer des défis aux joueurs", "construire une histoire que l'on n'oubliera pas", "mettre en scène des personnages et/ou un monde aussi crédible(s) que la vraie vie".

On peut en effet distinguer trois façons différentes de jouer, suivant le but que l'on recherche. C'est parce que les rôlistes n'en ont pas toujours conscience qu'il leur arrive de se reprocher de "faire planter la mission", de "pousser l'histoire" ou de "casser l'ambiance" alors que chacun croit faire de son mieux pour que la partie soit réussie... Si l'on n'a pas conscience que les autres ne situent pas forcément l'intérêt du jeu au même endroit que soi, il y a effectivement de grandes chances de provoquer des malentendus qui transformeront ce qui devait être de bons moments entre amis en longues séances d'agueulade !

## Et vous, quelle est votre façon d'envisager le JdR ?

Assez de préliminaires : venons-en au fait !

Si, pour vous, le JdR est avant tout un affrontement exaltant avec le MJ (voire avec les autres joueurs), si l'idée de vous "battre" avec ingéniosité et panache vous électrise, si vous voulez voir vos PJ aller toujours plus loin, plus vite, plus fort, eh ! bien, n'ayez pas honte de le crier haut et fort : vous jouez en ludiste (L) !



Si, au contraire, le JdR signifie pour vous construire à plusieurs un récit épique, drôle ou émouvant à l'image d'un roman ou d'un film, si vous êtes prêt à sacrifier l'objet de la mission pour construire une scène intéressante, si vous choisissez de faire mourir votre PJ à la fin pour faire pleurer d'éventuels spectateurs imaginaires, dans ce cas, c'est clair : vous jouez en narrativiste (N) !

Et si, enfin, le JdR est pour vous un moyen sans équivalent de vous glisser dans le monde, dans la peau, dans les émotions d'une autre personne, s'il vous paraît normal de calculer avec autant de minutie les lois de l'astrophysique

ou de la balistique d'un monde de JdR que celles du monde de tous les jours, si ce que vous voulez, c'est voir, penser, ressentir comme le font vos PJ, ne vous croyez plus schizophrène : vous jouez en simulationniste (S), c'est tout !

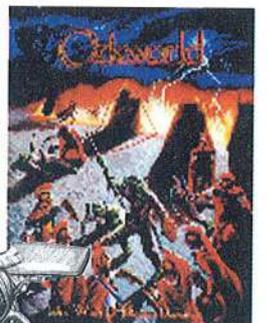
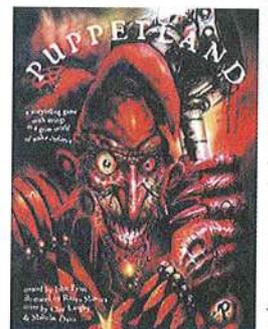
## Et pourquoi pas L, N et S ?

Évidemment, dans la pratique, les choses ne sont pas aussi simples : la plupart des rôlistes sont un peu des trois mais dans des proportions suffisamment différentes d'une personne à l'autre pour que l'on puisse quand même caractériser les rôlistes suivant l'une des trois catégories. Or, connaître ces trois catégories et savoir comment joue son entourage permet de s'assurer que l'on ne va pas réunir des gens ayant une vision incompatible du JdR. D'ailleurs, pour peu que l'on accepte de faire des compromis, les trois visions ne sont pas forcément incompatibles : cela peut aussi permettre aux joueurs, conscients des attentes des autres, de faire en sorte que tous, ludistes, narrativistes ou simulationnistes, puissent jouer ensemble avec plaisir.

### Le Mérovingien et Syn

1. Cf. le dossier du CB 31 qui aborde le narrativisme.

Arnie



œuvres : tous droits réservés

# PROMENADE AU PAYS DES MMORPG

**Alors qu'en Corée, le marché des MMO est énorme depuis un moment (les jeux phares que sont *Lineage* et *Lineage II* tournent autour de 2 millions d'abonnés chacun'), en Europe, il explose avec le déploiement du haut débit et l'arrivée de *WoW*. Un petit tour de présentation des MMORPG s'imposait : le voilà !**

## Un MMORPG, c'est quoi ?

En français, *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* signifie Jeu de Rôle Massivement Multi-joueurs en ligne. C'est donc un RPG avec des une feuille de perso, des XP, des quêtes et des bastons, mais pas seulement. Un MMO se joue exclusivement via Internet et, à quelques exceptions près, il nécessite de payer un abonnement (qui sert à entretenir les serveurs et l'assistance *in game* et à conserver vos personnages). Beaucoup d'autres joueurs évoluent dans le même monde que vous et, comme au pays de Candy, il y a des méchants et des gentils. Enfin, il n'y a pas de trame principale. Même si des successions de quêtes peuvent former une aventure et des *add-on* faire évoluer le cadre du jeu, il n'existe pas de véritable scénario. C'est le gros défaut : votre personnage n'est pas au centre du jeu, ni de l'histoire.

Il existe quelques autres caractéristiques que l'on retrouve dans la plupart des MMORPG et qui sont absents ou peu développés dans les RPG solo.

- Respawn ou pop : dans un RPG solo quand on tue un mob, dans la plupart des cas, c'est réglé, il ne reviendra plus hanter les PNJ. Les MMO utilisent donc des systèmes permettant de faire réapparaître les mobs. Évidemment, cela peut donner lieu à des scènes ridicules où Rodrick le

Brave périra huit fois d'affilée, mais c'est le prix à payer pour éviter qu'une semaine après la sortie du jeu, il n'y ait plus aucun monstre à taper.

- L'artisanat : fabriquer des potions, des armures ou des implants à partir de matières premières récoltées dans le sol (ou sur des cadavres), voilà ce que permet l'artisanat. Plus ou moins complexe suivant les jeux, il est souvent doté de classes qui s'ajoutent à celle d'aventurier (on sera par exemple Voleur/Alchimiste).
- Le combat de groupe : les persos sont généralement si bien typés que l'équipe "idéale" ressemble à celle de Donj', un guerrier qui encaisse, un voleur qui backstabe, un prêtre qui soigne et un mago qui arrose à distance. Connaître son personnage et son rôle est souvent primordial pour bien jouer en équipe, et c'est ainsi que les MMO deviennent le plus intéressants.

autres. Ainsi, n'hésitez pas à vous grouper avec des gens et à quitter un groupe qui ne vous correspond pas (dites "au revoir" ou "bonne route", ça mange pas de pain). Restez poli et évitez le SMS, c'est lourd. Pensez aux autres (n'hésitez pas à soigner des gens blessés ou à les buffer comme ça, pour rien, ça coûte peu et ça participe à la bonne ambiance), ne piquez pas les mobs des autres (évidemment s'ils sont en danger, les aider c'est bien, mais voler leurs proies, c'est maaal).

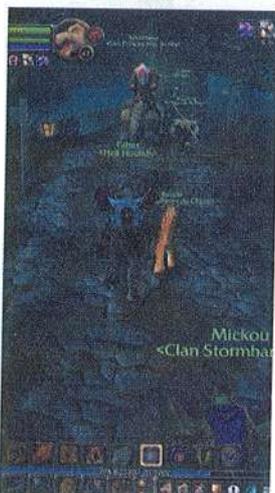
## Alors y a le bon RP et le mauvais RP...

Peu de MMO proposent des serveurs RP (*RolePlay*), *WoW* en fait partie. Pour les autres, c'est au choix de chacun. Si jouer RP est ce qui vous intéresse, alors allez-y, ne lâchez rien, jouez votre perso à fond et vous verrez que ça marche. Vous n'êtes pas seul dans ce cas et certains attendent juste qu'on leur lance une perche pour s'y mettre. De plus, la plupart des MMO possèdent des guildes axées RP (et les forums officiels hébergent souvent la liste de guildes), il suffit de les rejoindre !

## La sélection de Canis

Pour faire ce reportage, j'ai longuement testé une dizaine de MMO, j'en retiendrais trois plus un. Et je commence par cet étrange "plus un".

**Anarchy Online** (Funcom) est un MMO SF-cyberpunk avec des



## Tiens-toi droit Conan !

Comme pour le JdR sur table, le bonheur que l'on prend à jouer à un MMO est très dépendant des

implants et de la nanotechnologie (qui remplace les sorts). Bien foutu côté artisanat, il demande un bon investissement des joueurs car découvrir les règles fait partie du jeu. C'est un vieux jeu à l'interface austère (seule celle de *Star Wars Galaxies* m'a semblé pire) qui accuse son âge graphiquement, mais il est gratuit (juste le jeu de base en VO anglaise et jusqu'en janvier). Donc si vous voulez vous essayer au genre tranquillement, c'est ici : [www.anarchy-online.com](http://www.anarchy-online.com).

**WoW** (Blizzard / VU Games)<sup>2</sup> est basé sur l'univers du jeu de stratégie temps réel *Warcraft*. C'est LE MMO qui cartonne en ce moment. Facile à prendre en main, jouable en solo, proposant des serveurs "JdR" (dédiés au RP) et bénéficiant d'un background riche jonglant entre humour et gravité, *WoW* est un des rares MMO accessibles aux joueurs occasionnels. Toutefois, ceci a un prix, les combats sont trop faciles dès que l'on joue en groupe, ce qui ne pousse pas à "bien" jouer (même

combats d'une nervosité rare (il faut être vif quoi) et impose rapidement de se grouper pour réussir les missions (la plupart en instance, ce qui permet de remettre les persos au centre du jeu et aussi de gérer le nombre de mobs en fonction de la taille de l'équipe). C'est un des rares jeux où aucun vilain ne *respawn* jamais dans vos pieds ! Ses défauts sont l'absence d'artisanat (pas de "[Slip de soie rouge] INT +5" à fabriquer), les décors qui manquent de variété et la progression un peu lente (notamment au-delà du niveau 25...).  
**Pour qui** : les débutants, les fans de super-héros (les persos peuvent être kitsch, classes, sexy ou impressionnants), ceux qui ont toujours rêvé de voler dans les airs et de faire régner la justice...

**Ryzom** (Nevrax) est un MMO français, orienté fantasy, mais pas vraiment...



en PvP où le 4 contre 1 est monnaie courante). De plus, la communauté, par sa taille, abrite bon nombre de mauvais joueurs (PK, égoïstes, *floodeur*, gros lourds et j'en passe).

**Pour qui** : les débutants, les fans de *Warcraft*, les joueurs occasionnels, les soloteurs ou les amateurs de RP, ainsi que les *hardcore gamers* qui aiment la collection d'objets et le PvP sauvage.

**City of Heroes** (Cryptic / NCsoft)<sup>3</sup> est le seul MMO avec des super-héros.

Facile à prendre en main (l'interface est la meilleure de tous les MMO que j'ai essayés), doté d'un background solide, le jeu offre des

Déjà, le jeu ne propose pas de classe, on commence avec 4 compétences (Combat, Magie, Extraction, Artisanat) qui augmentent quand on les utilise et qui se spécialisent à la longue (Combat se sépare en Mêlée et Distance, Mêlée en arme à une main et deux mains, etc.). L'extraction (de matières premières) est un art et la coopération est parfois nécessaire (un qui extrait de manière brutale, pour récupérer plus de choses, l'autre qui « soigne » les ressources pour les faire perdre). On peut aussi créer ses propres sorts et coups spéciaux en combinant des éléments achetés ou issus



## Petit lexique des mots bizarres usités dans les MMO

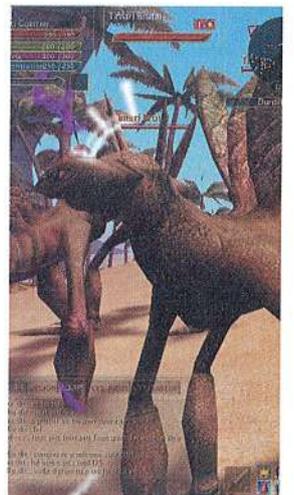
- AFK** : *Away from Keyboard*, loin du clavier.
- Aggro** : "Se faire aggro" signifie que les mobs vous ont sauté dessus, sur vous et pas sur un autre.
- Buff / Debuff** : Sorts permettant d'augmenter/de diminuer des caractéristiques ou des compétences.
- DPS** : Dommages par seconde.
- Fufu** : furtif, spécialité des voleurs.
- GG** : *Good Game*, Bien joué.
- Grats** : *Congratulations*, Félicitations. Se dit souvent à l'occasion d'un passage de niveau.
- KOS** : *Kill on sight*, Tuer à vue.
- LFG** : *Looking for group*, Cherche un groupe.
- Loot** : Butin, se dit des objets laissés par un mob tué.
- Mob** : *Mobile object*, "monstre".
- Noob** : *Newbie*, Débutant. Souvent utilisé en insulte.
- NPC** : non player character, PNJ.
- OOM** : *Out of Mana*, Plus de mana (donc plus de sorts...).
- PK** : *Player Killer*, Tueur de joueurs. Se dit d'un joueur qui tue lâchement.
- Pull** : Attirer un mob pour l'éloigner de ses camarades.
- PvP / PvE** : *Player versus Player/Player versus environment*, Combat entre joueurs / Combat contre l'environnement (contre les mobs quoi).
- RP** : *Roleplay*.

de sorts déjà connus (par exemple, j'ai créé un coup "Vengeance", utilisable seulement en cas d'esquive de l'adversaire, mais cumulant coup précis et coup puissant). Enfin, le monde est original. Pas d'elfes qui sentent la violette, ni de nains bourrus. Les animaux et les plantes sont étranges (niveau *game design*, c'est plutôt classe) et le dépaysement est réel. C'est, pour moi, le point le plus fort du jeu. Si la prise en main était revue et le tutorial mieux conçu, ce jeu pourrait faire un carton, car son défaut est son manque d'accessibilité. Heureusement, la communauté de joueurs est incroyablement sympathique (et vas-y que je te donne une armure ou une épée, et vas-y que je prends une heure à t'expliquer comment ça marche... impressionnant), ce qui permet de s'en sortir pour peu qu'on soit patient. À noter qu'on peut l'essayer gratuitement pendant 14 jours ([www.ryzom.fr](http://www.ryzom.fr)).

**Pour qui** : ceux qui en ont marre du med-fan classique ou des classes fermées, ceux qui veulent un vrai dépaysement et qui préfèrent une petite communauté soudée et mature plutôt que... une foule pleine de gros lourds...

Vinck

1. Source : [www.mmogchart.com](http://www.mmogchart.com)
2. Cf. *Casus* 31.
3. idem.



# HEROQUEST LA RENAISSANCE DE GLORANTHA

Depuis 2003, *HeroQuest* est le jeu de rôle de référence pour explorer la terre mythique de Glorantha. En compagnie de passionnés français et de Greg Stafford himself, co-auteur du jeu et créateur de Glorantha, *Casus Belli* fait le point sur la gamme, sur l'évolution du monde qui en découle... et sur les interrogations d'un auteur confronté au foisonnement créatif de ses fans.

À partir de 1966, Greg Stafford, étudiant américain féru de mythologie, invente des histoires épiques situées dans un univers fictif, Glorantha, qui se démarque des univers médiévaux-fantastiques standardisés par une orientation appuyée vers le mythe et l'épopée homérique. Il les exploitera finalement à travers un des jeux de rôle les plus inventifs et populaires de

son temps : *RuneQuest*<sup>2</sup>. Dès 1979, une rumeur évoque la publication imminente d'une version "upgradée" du jeu, capable de simuler des aventures au niveau héroïque avec un grand H (celui d'Ulysse, des Eddas islandaises, et plus généralement des grands récits mythologiques, toutes cultures

confondues). Il faudra pourtant patienter jusqu'en 2003 – et endurer la longue agonie éditoriale de *RuneQuest* – pour voir la naissance chez Issaries de *HeroQuest*, version peaufinée d'un premier jet brouillon, *HeroWars*, paru en 1999 (et traduit en français par Multisim). Attendu comme le Messie par les fans, *HeroQuest* n'atteint certes pas le succès commercial de *D&D3*, mais il trouve son public, aux yeux duquel son système de règles le rend aussi innovant pour les années 2000 que *RuneQuest* l'avait été en son temps (merci Robin D. Laws).

## Greg Stafford, les joies et les peines de la création partagée

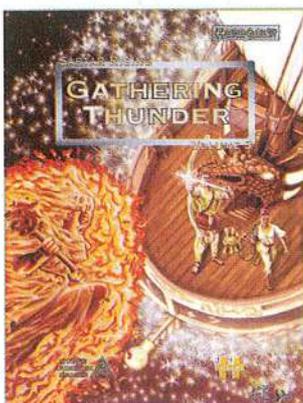
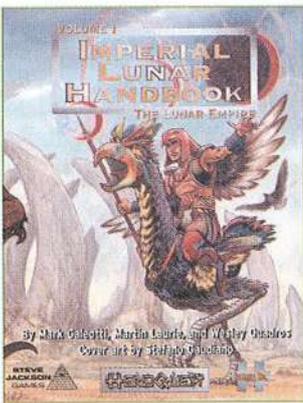


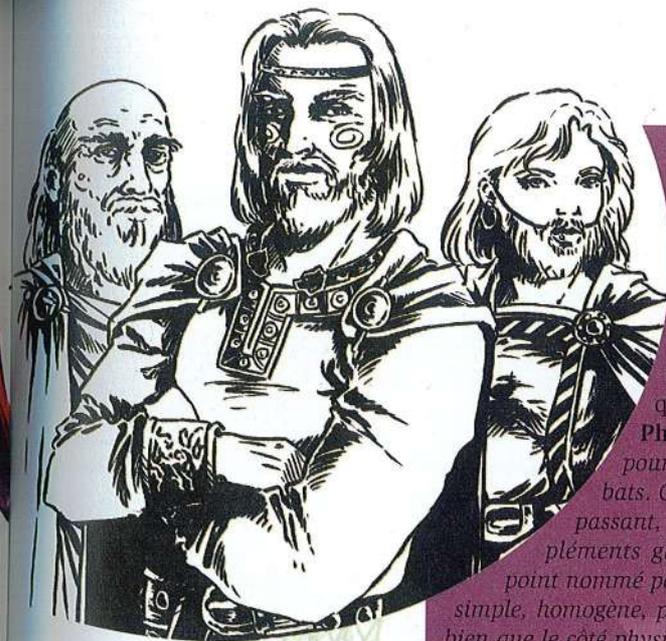
Interrogé sur le développement de Glorantha et la "politique des fans" d'Issaries, le père de Glorantha se dit « flatté et heureux de voir l'intérêt et l'enthousiasme que mon univers suscite parmi les fans. Quand j'étais jeune, j'imaginai que de nombreux collaborateurs m'aideraient à donner forme à ma vision de Glorantha et je suis heureux de voir que cela s'est réalisé. C'est quelquefois difficile à gérer, bien sûr. Je suis souvent confronté aux interprétations et même

aux écrits de personnes qui ne partagent pas ma vision initiale. C'est difficile de leur répondre "non", seulement, comme je l'ai déjà dit, "je suis désolé de foutre en l'air votre monde de Glorantha, mais je serais encore plus désolé de foutre en l'air le mien" ». Dans une récente mise au point sur le site d'Issaries, il admet avoir commis certaines erreurs dans la manière de gérer le travail à plusieurs mains sur des projets de suppléments finalement inexploités auxquels ont parfois participé d'ex-fans promus auteurs officiels. Il ajoute qu'il s'efforcera désormais de présenter « plus vigoureusement et suffisamment tôt dans le processus de production la forme que devra prendre selon moi le travail final. Généralement, cela concerne les détails gloranthiens. Je ne veux pas me mêler de vos intrigues, ni de vos personnages, mais simplement de ce qui fait le cœur du monde, et de quelques points de background minutieux qui me trottent dans la tête depuis des décennies ».

## Héortiens et Lunaires plus vrais que nature

Novateur, *HeroQuest* l'est aussi par sa gamme qui, en quatre ans, a davantage fait évoluer le monde qu'au cours des deux décennies précédentes, en fournissant de nombreuses informations sur la fameuse Guerre des Héros, cet embrasement magique, mystique et géopolitique de Glorantha tellement évoqué à l'époque de *RuneQuest* mais jamais réellement enclenché. Ainsi, *Thunder Rebels* et *Storm Tribe* d'une part, *Imperial Lunar Hand-*





## De RQ à HQ

### Trois parcours gloranthiens

Ils ont pratiqué *RuneQuest* jadis. Philippe Sigaud (co-créateur du site Kethaela), Aurélien Thion (rédacteur à *Casus*) et Mathias Twardowski (auteur de fameux papiers gloranthiens dans le *Casus* des années 90) nous expliquent ce que *HeroQuest* représente pour eux.

**Philippe**, enthousiaste : « *RuneQuest* était surtout pour nous, lycéens, l'occasion de faire plein de combats. On touchait peu au monde, même si, les années passant, j'appréciais de plus en plus la lecture des suppléments gloranthiens. *HeroWars/HeroQuest* est sorti à point nommé pour un nouveau départ. Le système est parfait : simple, homogène, permettant de jouer le côté social/relation aussi bien que le côté physique ou magique, continuant de tenir après des années de jeu avec un même personnage. J'apprécie des suppléments denses et géniaux comme *Thunder Rebels* ou *Imperial Lunar Handbook*. J'ai fait jouer quelques parties dans des conventions. Sans souci. Faut dire que des compétences comme "Sois un Homme, mon Fils !" ou "Parle souvent à sa mule", ça aide à détendre l'atmosphère en cours de jeu. »

**Aurélien**, content mais... : « J'étais déprimé à l'idée qu'on allait enterrer *Glorantha*, la sortie de *HeroWars* m'a fait un choc ! J'étais fasciné par la souplesse et la puissance des règles. Mon gros motif de satisfaction, c'était d'avoir les ressorts de la Quête Héroïque intégrés au jeu. Enfin les choses sérieuses ! Il y a eu des suppléments extraordinaires comme *Storm Tribe*, mais *Issaries* met un temps infini pour terminer la campagne *Sartar Rising*. Dans les derniers suppléments, le style me semble trop emphatique, pas assez informatif. »

**Mathias**, déçu : « Les règles de *HeroQuest* sont certes extrêmement originales et évitent le côté "RuneQuest chez les super-héros" qu'avaient toutes les versions précédentes traînant sur le Net, même si leur prise en main est très délicate. Le principal problème vient de la modification du background : *HeroQuest* et sa gamme ne sont plus compatibles avec le *Glorantha* de l'époque *RuneQuest*. Les fans se répartissent aujourd'hui entre les orthodoxes, convertis à *HeroQuest* et à "son" *Glorantha* ; les hétérodoxes, qui mélangent *RuneQuest* et *HeroQuest* en déviant du *Glorantha* officiel ; et les apostats, dégoûtés par les incohérences du background, qui en restent à *RuneQuest*. Mes joueurs et moi avons laissé tomber *HeroQuest*. »

book (bientôt complété par *Under the Red Moon*) d'autre part, approfondissent comme jamais auparavant l'organisation culturelle, économique, politique et religieuse des deux protagonistes du conflit central de la Guerre des Héros : les farouches Héortiens, vénérant le panthéon des Tempêtes, et leur envahisseur, l'Empire de la Lune Rouge. Points forts : la cohérence et l'originalité de ces deux cultures, l'absence de manichéisme. Point faible : la difficulté pour les novices à intégrer toute cette nouveauté. Mais un supplément apparemment mineur tel que le *Hero's Book* (sorte de manuel du joueur avec présentation synthétique des règles et conseils à foison) trouve ici son intérêt : Héortiens et Lunaires y font l'objet d'une introduction très vivante, idéale pour les débutants. Il ne vous reste plus qu'à parfaire votre connaissance de la Passe du Dragon, la région de *Glorantha* dans laquelle se concentre l'essentiel des tensions opposant les deux camps : *Dragon Pass* est une plongée en apnée dans cette terre mythique foisonnant de magie, de micro-cultures exotiques et de mystères antédiluviens. Attention, lecture riche en émotions et en nouveautés, y compris pour les vieux fans de *Glorantha* !

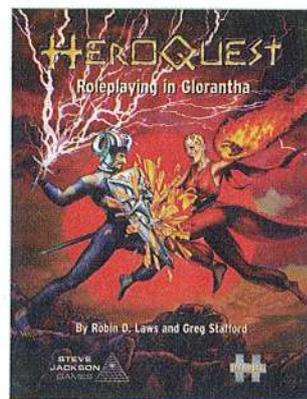
**Cette fois, c'est la Guerre !**

Le décor étant posé, place à l'action ! Trois suppléments forment la série (inachevée) des

*Sartar Rising*, qui décrivent l'éclatement de la Guerre des Héros vue du côté des Héortiens. *Barbarian Adventures* fournit des exemples d'événements et d'intrigues qui, tout au long d'une année gloranthienne, agitent la vie d'un clan héortien typique (celui dont les PJ sont les Héros). On attaque ensuite les choses sérieuses avec *Orlanth is dead !* : présentation détaillée des forces en présence, d'un événement majeur (la mort d'Orlanth, qui est la déité principale des Héortiens...) et tout ce qu'il faut pour intégrer dans votre campagne le retour de l'espoir à la Bataille du Champ de Glace. Après cela, devenus des personnalités de premier plan au sein de leur

peuple, les PJ vont être sollicités de toutes parts pour bâtir ou consolider des alliances en vue de l'affrontement final : tel est l'objet des aventures de *Gathering Thunder*, qui finit en apothéose par une Quête Héroïque d'ampleur cosmique aux côtés de la légendaire Kallyr Front d'Étoile. Le point fort de la campagne *Sartar Rising*, c'est sa montée en puissance bien orchestrée, et sa manière de plonger enfin les PJ au cœur du conflit aux côtés des grosses peintures gloranthiennes. Mais attention, on y trouve des "scénarios" qui constituent davantage une présentation dynamique des passages obligés de la Guerre que des histoires prêtes-à-jouer. L'essentiel est là

- 1 La place nous manque ici pour une présentation détaillée du jeu *HeroQuest* mais vous trouverez une critique de *HeroWars*, première version du jeu, dans notre numéro 1, qui contient également un dossier consacré au monde de *Glorantha*.
- 2 Édité en 1978 par Chaosium, qui donnera au jeu de rôle quelques-uns de ses plus beaux fleurons des années 1980 : *l'Appel de Cthulhu*, *Stormbringer*, *Pendragon* et bien d'autres...
- 3 Nominé pour le prix du meilleur site gloranthien 2003 par *Issaries* : belle performance !

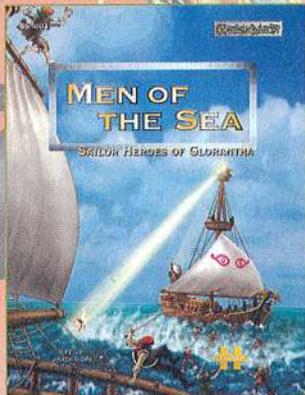


Images : tous droits réservés

ependant : le meneur de jeu possède désormais des repères concrets et officiels pour mettre en scène cette période de bouleversements.

## Pour les accros...

Si l'envie vous prend d'exporter la Guerre des Héros sous d'autres cieux, embarquez à bord de **Men of the Sea**, consacré aux mystères du monde marin gloranthien : cultes et rituels indispensables à la navigation, création d'un personnage marin, gestion des batailles navales, description des principales cultures maritimes de Glorantha. Très utile. Enfin, **Masters of Luck and Death** décrit une trentaine de "troupes de Héros", parfois très originales, qui constituent autant de modèles pour votre groupe de PJ, ou bien des alliés/adversaires potentiels. Pas du tout indispensable mais *so gloranthish*...



## À l'école des fans

Au fil du temps, prenant de l'âge, les fans sont devenus plus indépendants (on se souvient avec émotion de l'exploration de Glorantha par le fanzine anglais **Tales of the Reaching Moon** au cours des années 1990) puis entreprenants, à tel point qu'il est difficile aujourd'hui de distinguer en termes de qualité la gamme officielle des meilleurs produits amateurs. Certains auteurs passent d'ailleurs de l'une à l'autre avec un égal bonheur. Les publications de **The Unspoken Word** proposent ainsi des ouvrages complets sur certaines régions stratégiques de la Passe du Dragon, sur les Trolls (la civilisation tragico-mique la plus originale de Glorantha) ou encore sur les Fils de Kargzant, peuplade belliqueuse vénérant le panthéon céleste. Sous la houlette du proli-



## Xavier Spinat

Retour sur une expérience éditoriale douloureuse

Ex-responsable de la gamme **HeroWars** chez Multisim, Xavier reconnaît que « **HeroWars/ HeroQuest a apporté des mécanismes plus adaptés à l'échelle héroïque** » mais se souvient aussi que « **Issaries a loupé le rendez-vous avec un public novice à Glorantha et au jeu de rôle en général. Pour la VF, j'ai eu un gros problème de liaison avec les États-Unis qui, d'un côté, annonçaient dix suppléments par an (les vieux fans impatientes ne supportant pas qu'on leur promette moins) et, d'un autre côté, décalaient leur planning de deux mois tous les deux mois... L'édition ne peut pas être qu'une affaire de passion, il faut aussi beaucoup de réalisme** ». Concernant la "politique des fans", Xavier souligne que « **le lien entre éditeur et fan est très difficile à gérer. Pour l'éditeur, il faut trouver l'équilibre entre deux attitudes indispensables mais contradictoires : préserver ses droits et faire vivre la communauté, assurer des revenus (si tout est sur le Net, plus personne n'achète) et faire vivre la gamme (si rien n'est sur le Net, personne ne joue, le jeu périlite). Je ne jette pas la pierre à Greg Stafford. C'est un gars très sympa, un rêveur, mais qui souvent m'a semblé bien fatigué devant l'ampleur de ce qu'il avait lancé avec Glorantha.** »

fique Ian Thomson, la **Chaos Society**, qui réalise l'excellent prozine **Tradetalk**, a publié les cinq **Pavis & Big Rubble Companions**, véritables sommes consacrées à la ville de Pavis, lieu mythique de Glorantha, auxquelles il convient d'ajouter le très intéressant **Rough Guide to Pavis City** (Pavis au Second Âge). Nous ne nous attarderons pas sur la multitude de sites Internet de grande qualité (le lecteur curieux pourra démarrer son exploration à partir de la page de liens du site d'Issaries), mais impossible ici de ne pas évoquer l'extraordinaire **Kethaela** : ce site en français explore par le biais d'articles variés et très évocateurs tous les aspects (historiques, culturels, économiques, religieux, magiques...) de la région éponyme de Glorantha. Un must!

concernant les "marques déposées" Glorantha, **RuneQuest** et **HeroQuest**. Selon certaines interprétations pessimistes, Greg Stafford cherche à se réapproprié son univers de manière autoritaire et risque de brider le potentiel créatif des fans les plus dynamiques. Pour d'autres, il ne s'agit que d'une précaution élémentaire de la part d'un auteur adepte de longue date de la création partagée, qui souhaiterait simplement ne pas être dépossédé de l'œuvre de toute une vie, alors même qu'elle donne lieu à des publications de plus en plus haut de gamme aux quatre coins du monde. Notons ici simplement que, quarante ans après sa création, Glorantha est un univers bien vivant et que son inventeur semble fermement décidé à en poursuivre une exploration active. Plutôt funky, non ?

## "Glorantha, c'est moi !"

Grégory Molle

Gamme officielle relancée, fanédition pléthorique : où va Glorantha ? Un début de réponse se trouve peut-être dans l'officialisation par Issaries de sa "politique des fans". Par ce texte juridique touffu qui en a surpris plus d'un lors de sa mise en ligne, l'éditeur a souhaité attirer l'attention des fans sur les règles du copyright

Issaries : [www.glorantha.com](http://www.glorantha.com)  
 Kethaela : [www.kethaela.free.fr](http://www.kethaela.free.fr)  
 The Unspoken Word : [www.celtic-webs.com/theunspokenword/](http://www.celtic-webs.com/theunspokenword/)  
 Tradetalk et la Chaos society : [www.tradetalk.de](http://www.tradetalk.de)  
 Les listes de discussion :  
 - Glorantha VO : [www.rpglist.org/mailman/listinfo/glorantha](http://www.rpglist.org/mailman/listinfo/glorantha)  
 - Glorantha VF : [http://fr.groups.yahoo.com/group/glorantha\\_vf](http://fr.groups.yahoo.com/group/glorantha_vf)

EPISODE 2.95

# LES OMBRES DE LA REVANCHE

Scénario : Arnaud Cuidet et Guillaume Nonain

Illustrations : Gomesfoito – Tous droits réservés

*La Revanche des Sith* a pris d'assaut les écrans. *Les Ombres de la revanche* vous permet de jouer les jours qui précèdent immédiatement le début de ce film, que vous l'ayez vu ou non. Ce scénario peut être joué avec *Star Wars D6*, *Star Wars D20* ou même *Wushu* ! Le groupe de PJ doit être expérimenté (niv. 6 pour *Star Wars D20*) et comporter au moins un Jedi.

**Il y a bien  
longtemps,  
dans une galaxie  
lointaine,  
très lointaine...**

## L'intrigue

Voici plus de deux ans qu'a débuté la Guerre des Clones. Ces derniers ont permis à la République de contenir les forces du comte Dooku dans la Bordure Extérieure. Le général cyborg Grievous, auquel Dooku a confié le commandement de son armée, prépare donc une opération qui portera un coup terrible à la République : l'enlèvement du chancelier Palpatine à la faveur d'un raid éclair sur Coruscant. L'enjeu est tel que Grievous lui-même décide de mener l'opération. Une diversion de taille est toutefois indispensable. Pour être crédible, celle-ci doit impliquer une menace réelle pour la République et être conduite par un agent convaincu de mener l'opération principale.

Dooku choisit la jeune mais puissante Naeb Nova, Jedi twi'lek idéaliste qui a rejoint les séparatistes après la bataille de Geonosis, convaincue par Dooku que la République est viciée. Formée par le sinistre comte sur une planète inhabitée empreinte du côté obscur – UIZ 2249 –, Naeb Nova laisse derrière elle le côté lumineux de la Force. Le comte lui confie pour mission d'assassiner Padmé Amidala, figure emblématique de la République. La sénatrice a déjà été plusieurs fois la cible d'attentats ; l'attachement que lui porte le conseil Jedi en fait une cible idéale pour l'opération de diversion. Apprenant qu'une menace pèse sur Amidala, les Jedi n'auront d'yeux que pour celle-ci. Grievous part donc pour Ord Qadex mettre en place la fuite d'informations nécessaire

à la crédibilité de la diversion. Là-bas, une attaque prématurée de la République le prend par surprise...

## Implication des PJ

L'idéal est que les PJ soient des agents du conseil Jedi, soit parce qu'ils comptent eux-mêmes des Jedi, soit parce que leurs compétences particulières les font agir de temps à autre pour celui-ci. Ils peuvent aussi être des agents de la République ou du Sénat détachés auprès du conseil dans le cadre de la guerre.

## Synopsis

Au cours d'un raid sur une base séparatiste où les PJ croisent le sabre avec le général Grievous, ceux-ci découvrent une information leur révélant une menace pesant sur la vie de Padmé Amidala. Le conseil Jedi les charge d'enquêter sur cette menace, ce qui les conduit, après un détour par un tripot de Coruscant, sur une planète isolée de la Bordure Extérieure. Celle-ci semble servir de repaire à la Jedi corrompue à l'origine de cette menace. De retour sur Coruscant, la réussite des PJ dépend donc d'un double objectif : d'une part, empêcher l'assassinat de Padmé Amidala et, d'autre part, comprendre que celui-ci n'est qu'une diver-

sion qui cache le véritable plan des séparatistes : enlever Palpatine.

Les seuils de difficulté indiqués entre parenthèses dans le corps du texte sont valables aussi bien pour *Star Wars D6* que pour *Star Wars D20* (*Wushu* n'a pas recours à cette notion). À vous de déterminer la compétence la plus pertinente selon nos indications ou le système de règles utilisé.

## Acte I : Les clones contre-attaquent

(Texte à faire défiler sur un fond étoilé... ou à lire aux joueurs.)

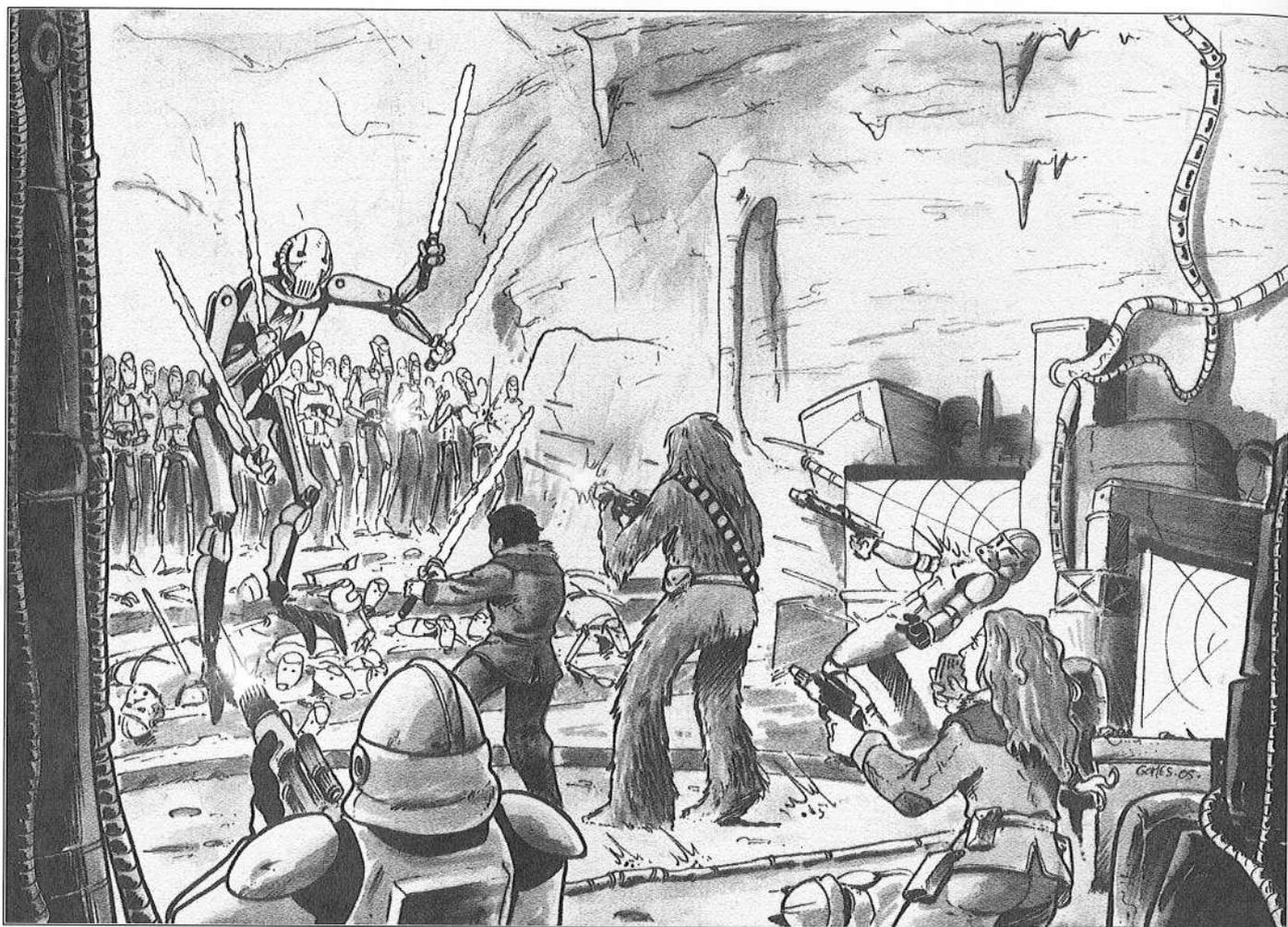
*Voilà deux ans que la Guerre des Clones fait rage. Si les forces séparatistes du comte Dooku ont reculé vers la Bordure Extérieure, elles continuent à se battre sur de nombreuses planètes sous la direction du redoutable général Grievous.*

*Votre dernière mission a permis de découvrir que la planète glaciale isolée d'Ord Qadex abrite un nouveau centre de communications séparatiste vital dans la coordination de leurs droïds.*

*Vous êtes à bord de l'escadre de cargos de combat chargée de prendre d'assaut la petite base. D'après vos informations, son installation serait trop récente pour que toutes ses défenses soient opérationnelles...*

## Chronologie

- J : raid sur la base séparatiste d'Ord Qadex
- J+2 : première entrevue avec le conseil Jedi sur Coruscant
- J+2 : rencontre avec Mog Seroom le linguiste
- J+4 : les PJ arrivent sur UIZ 2249 et rencontrent les scientifiques
- J+4 : les PJ découvrent le repaire de Naeb Nova
- J+8 : seconde entrevue avec le conseil Jedi
- J+8 : confrontation avec Naeb Nova/enlèvement de Palpatine



## Ouverture : Tout cela ne me dit rien qui vaille

*Kaboum ! Votre cargo essuie une salve de canons laser. Ord Qadex offre une résistance imprévue. À la tête d'un régiment de soldats clones, vous êtes prêts à être débarqués en haut d'une falaise de glace afin de prendre la base par un accès latéral. La rampe arrière du cargo s'ouvre : les clones et vous-même êtes agressés par un vent hostile alors que vous sautez sur la glace. Une énorme explosion vous plaque soudain au sol : le cargo vient d'être détruit ! Sa carcasse colossale s'écrase. Le sol se fend et vous êtes emportés avec les parois de la falaise, qui cèdent sous l'impact !*

Si les PJ réussissent à reprendre pied (20), ils parviennent en bas avec seulement quelques égratignures. Autrement, traitez la glissade comme une chute de 15 mètres. Sortis de la glace avec une dizaine de clones, les PJ découvrent que l'éboulement a défoncé une paroi de la base. Si les PJ l'investissent sans attendre, ils surprennent un bataillon de 8 droïds de combat venus inspecter la brèche. Si les PJ choisissent d'attendre des renforts, ce sont les droïds qui les prennent par surprise. Mais l'effondrement de la falaise n'a pas attiré que les droïds. Alors que le combat s'engage, une monstrueuse créature arachnéenne de glace à deux têtes surgit des profondeurs

gelées et attaque indifféremment les participants à la mêlée. À peine le monstre hors d'état de nuire, une nouvelle escouade de droïds arrive, mais les clones s'en occupent efficacement. Il est clair que la base est mieux défendue que prévu : les messages disparates des autres régiments clones le confirment. Si les PJ se dirigent immédiatement vers le centre de commandement, ils l'atteignent après avoir défilé une escouade de droïds. Sinon, ils reçoivent rapidement un message d'un commandant clone leur demandant de l'y rejoindre. S'ils poursuivent quelques secondes la conversation avec lui ou le contactent pour lui demander un rapport, celui-ci est brusquement interrompu par des bruits de combat et les PJ ne peuvent saisir que le mot "général" dans ses dernières paroles. Sur le chemin du centre de commandement, ce sont désormais deux escouades qui attendent les PJ.

## Personne par la guerre ne devient grand

*Vous atteignez vite le haut d'un grand escalier taillé dans la glace qui descend vers une plate-forme de commandement. À vos pieds, des dizaines de clones et de droïds abattus jonchent le sol. En bas de l'escalier, entouré d'un groupe de techdroïds et de droïds de combat, une grande et effrayante silhouette métallique :*

*le général Grievous lui-même, général en chef des armées séparatistes du comte Dooku et tueur de Jedis !*

N'hésitez pas à insister sur la présence déplacée du plus grand général séparatiste dans cette base mineure éloignée des forces du comte Dooku. Si l'un des PJ est compétent en matière technologique, il peut comprendre (15) que les techdroïds sont en train d'extraire des données du centre de commandement : il est urgent d'agir. Grievous, lui, ordonne à ses techdroïds de terminer la récupération et charge les PJ avec ses 4 sabres-laser. Si ces derniers fuient, Grievous les laisse faire mais ceux-ci ne récupèrent aucune donnée. Sinon, ils peuvent espérer tenir assez longtemps pour que des renforts arrivent – s'ils pensent à en appeler. Au bout d'un nombre de rounds assez court (entre 2 et 4), qui devrait permettre aux PJ de dire "J'ai affronté Grievous et j'ai survécu", arrivent des dizaines de clones amenés par le troisième cargo de la République. Grievous, en combattant expérimenté et intelligent, ne se lance pas dans un combat démesuré et prend la fuite avec les techdroïds par un passage secret latéral dont l'accès se bouche après lui, en laissant ses droïds de combat couvrir ses arrières. L'un de ses techdroïds est toutefois endommagé dans la fuite, par des tirs des PJ ou de clones, et peut être capturé.

Une inspection rapide du techdroïd permet de réaliser (15) qu'il contient des données militaires. Celles-ci doivent être analysées par les renseignements de la République pour être exploitables. Si les PJ entament immédiatement l'analyse des données, l'un d'eux, le plus compétent en linguistique, arts exotiques ou littératures anciennes, remarque un fichier curieusement écrit en waloeresh, une langue morte. Sinon, cette analyse peut intervenir plus tard, une fois que les clones auront entièrement investi la base.

### Méditer sur cela je vais

*De retour sur Coruscant après un voyage réparateur grâce aux cuves à bacta du bord, vous êtes convoqués devant le conseil Jedi pour rendre compte de votre découverte. La plupart des maîtres Jedi étant dispersés dans la galaxie pour diriger l'armée de la République, vous êtes reçus par maîtres Yoda, Mace Windu et Obi-Wan Kenobi.*

Yoda est intrigué par la présence de Grievous aussi loin des grands champs de bataille et surtout aussi près de Coruscant et des mondes du noyau galactique. Les données militaires ramenées par les PJ ont livré d'intéressantes informations sur les derniers déploiements séparatistes, mais les ordinateurs militaires sont incapables de déchiffrer le waloeresh. Yoda charge les PJ de trouver un moyen de traduire l'étrange fichier.

Si les PJ interrogent leurs contacts locaux (20) ou les bases de données du Temple (15), le nom de **Mog Seroom**, un linguiste ithorien qui a autrefois beaucoup travaillé avec l'Ordre Jedi et qui enseignerait toujours à l'université du district du Sénat, leur est donné. Sinon, un maître Jedi peut le leur fournir après avoir entendu Yoda en parler.

### Tout est une question de point de vue

Les autorités de l'université indiquent aux PJ que Mog Seroom, leur plus éminent professeur d'exolinguistique, est malheureusement en "repos forcé". Si les PJ disposent des bons contacts ou savent insister avec diplomatie (20), ils apprennent que Seroom a en fait été suspendu pour alcoolisme. Si les PJ inspectent l'appartement de ce dernier, ils découvrent *via* son droïd de ménage que l'universitaire passe le plus clair de son temps au *Rancor en folie*, une salle de jeux du district de l'astroport Nostromo. Si les PJ poussent plus avant leur interrogation du petit droïd, ils apprennent que son maître fait l'objet de visites régulières d'un Trandoshan menaçant à qui Seroom semble devoir quelque chose. Seroom lui aurait donné rendez-vous le jour même au *Rancor en folie*. À défaut, les PJ peuvent l'apprendre par des collègues de l'université, mais plus difficilement (25).

### On sert pas ceux-là ici

*Vous constatez dès votre entrée que Le Rancor en folie est une salle de jeux assez minable où se pressent voyageurs louches de passage et racaille du quartier de l'astroport. L'arrière de la salle est entièrement consacré à la retransmission de courses de pods de toute la galaxie. Un seul Ithorien, visiblement très fébrile, se trouve dans le public.*

Mog Seroom regarde la course de Oova IV, sur laquelle il a parié ses derniers crédits. Si les PJ l'abordent avant la fin de la course, il refuse absolument de leur parler, suspendu au déroulement de celle-ci comme si sa vie en dépendait (ce qui est le cas). Le vainqueur n'est pas celui sur lequel Seroom a misé et ce dernier en est effondré. À peine la course terminée, une bande de six **ruffians** trandoshans font irruption dans la salle et se précipitent sur Seroom pour lui réclamer leur argent. Si les PJ n'interviennent pas, l'Ithorien se fait tabasser à mort. Sinon, ils n'ont d'autre choix que de combattre les Trandoshans. Ceux-ci abandonnent le combat quand plus de la moitié d'entre eux sont à terre.

Bouleversé, Mog Seroom accepte d'aider les PJ. Il maîtrise en effet le waloeresh mais s'annonce très surpris de l'usage de cette langue morte, *a priori* réservée aux poèmes. Le texte du fichier est court et incomplet. Il semble que les dégâts subis par le techdroïd aient entraîné une perte substantielle de données. Quoiqu'il en soit, le fichier semble être un message ou un journal de bord citant l'exécution prochaine par son auteur d'une menace sur "la sénatrice de Naboo" et la confirmation au "comte" par l'auteur de son "installation sur UIZ 2249".

Si les PJ interrogent spécifiquement Seroom sur les pratiquants du waloeresh, il leur explique que plus personne n'utilise cette langue oubliée. Cependant, le linguiste se souvient qu'à l'époque où il travaillait avec l'Ordre Jedi pour l'enseignement des padawans, il y a une dizaine d'années, l'une d'elles avait montré un vif intérêt puis une maîtrise impressionnante de ce langage éteint. Celle-ci s'appelait **Naeb Nova**. Ce nom est tristement familier à tout PJ Jedi : Naeb Nova était une brillante chevalier Jedi *twi'lek* qui a rejoint le camp des séparatistes après la bataille de Geonosis.

### Je deviendrai le Jedi le plus puissant de la galaxie !

*Vous voilà de retour au temple Jedi pour rencontrer le conseil. À peine êtes-vous reçus par maîtres Yoda, Windu et Kenobi qu'un jeune chevalier Jedi fait une entrée tonitruante dans la salle du conseil : Anakin Skywalker, connu de tous.*

Anakin, apprenant la découverte des PJ, s'est "invité" devant le Conseil. Il veut protéger Padmé lui-même mais Yoda refuse car il a une

autre mission pour le jeune Jedi : Kenobi et lui doivent partir pour la planète Tythe, où le comte Dooku aurait été repéré (consultez le roman *Labyrinth of Evil* de James Luceno si vous voulez en savoir plus sur cette mission).

Devant l'insistance d'Anakin, Yoda accepte que les PJ poursuivent leur enquête afin d'éliminer cette menace sur Padmé. Les ordinateurs du temple ont en effet révélé que UIZ 2249 était une planète isolée de la Bordure Extérieure. Le maître insiste toutefois pour que les PJ ramènent Naeb Nova, si elle est bien impliquée, en vie. Padmé restera sur Coruscant : depuis les événements de *L'Attaque des clones*, le conseil sait ce qui se passe lorsqu'elle s'éloigne pour échapper aux attentats. Avant de partir, Anakin glisse discrètement aux PJ qu'il compte *vraiment* sur eux pour protéger Padmé. Est-ce une menace que les PJ détectent dans sa voix ?

## Acte II : L'ancre du mal

### Un drôle d'endroit pour trouver un maître Jedi

*Votre vaisseau sort de l'hyperespace dans un déferlement d'énergie. Autour de vous, les traits de lumière redeviennent de lointaines étoiles. Droit devant votre vaisseau, une planète sans lune, à la surface d'un vert maussade et trouble...*

À bord de leur vaisseau ou d'une navette prêtée par l'Ordre Jedi, les PJ arrivent en orbite autour de la planète UIZ 2249. En scannant les environs de la planète à l'aide de leurs senseurs (10), les PJ ne détectent aucun autre vaisseau. De même, un examen superficiel de la planète révèle la présence de vie sauvage mais une absence totale de civilisation. En outre, il semblerait que l'atmosphère de celle-ci et la végétation extrêmement dense qui y règne brouillent les senseurs. En scannant plus profondément (20), les PJ détectent pourtant une antenne de communication et une source d'énergie attenante.

Pénétrer l'atmosphère de cette planète n'est pas aisé. Si le pilote s'est préparé à cette épreuve, celle-ci n'est pas trop difficile (15). En revanche, pris par surprise, l'atterrissage forcé est presque catastrophique (30). Si celui-ci est vraiment catastrophique, les PJ se retrouvent au milieu d'une jungle épaisse et de marécages. Ils doivent marcher une journée avant d'atteindre le campement. Celui-ci est une installation scientifique constituée de plusieurs bungalows préfabriqués installés autour d'un bâtiment en dur : l'antenne de communication et le générateur. Il abrite les **scientifiques** qui, *a priori*, accueillent les PJ à bras ouverts : ils ont été mis à mal par l'environnement hostile et l'un d'entre eux – le Quarren **Dagobah** – est au plus mal, comme victime d'une maladie

locale. Cependant, ils ne savent rien de l'affaire qui occupe les PJ et n'ont vu personne sur cette planète.

## Je ne connais pas la peur

*Le docteur Lena vous guide jusqu'à l'intérieur de l'un des bungalows. Vous y découvrez un Quarren à la silhouette mince et à l'allure malade, étendu sur un lit de camp. À son chevet, l'un des scientifiques tente d'apaiser son tourment.*

Dagobah est trop faible pour se lever. Cependant, les PJ peuvent lui parler, bien qu'il soit dans un état de délire profond. Attirer son attention requiert de lui parler doucement, avec gentillesse, et un test réussi de **Diplomatie** ou de **Perception** (20).

Le Quarren tente alors de faire comprendre à son interlocuteur la source de son mal. Il décrit l'entrée d'une grotte, un marécage aux effluves empoisonnés et un pic rocheux ressemblant à une aiguille. Son discours laisse penser qu'il s'y est rendu, mais un PJ **perspicace** (20) ou se renseignant auprès de Lena comprend que le Quarren n'a jamais quitté le camp.

En prenant une position élevée ou en profitant du vaisseau, il est possible de repérer le pic rocheux qui perce la jungle et de suivre ensuite les autres repères physiques de la vision (20). Par ailleurs, un utilisateur de la Force peut tenter d'entrer en communion avec la vision du Quarren (20). Il sentira alors instinctivement la direction de la grotte, ainsi qu'un danger en émanant.

*A priori*, aucun scientifique n'est assez courageux pour accompagner les PJ, à moins que ceux-ci ne jouent sur leur désir – sincère – d'aider leur compagnon.

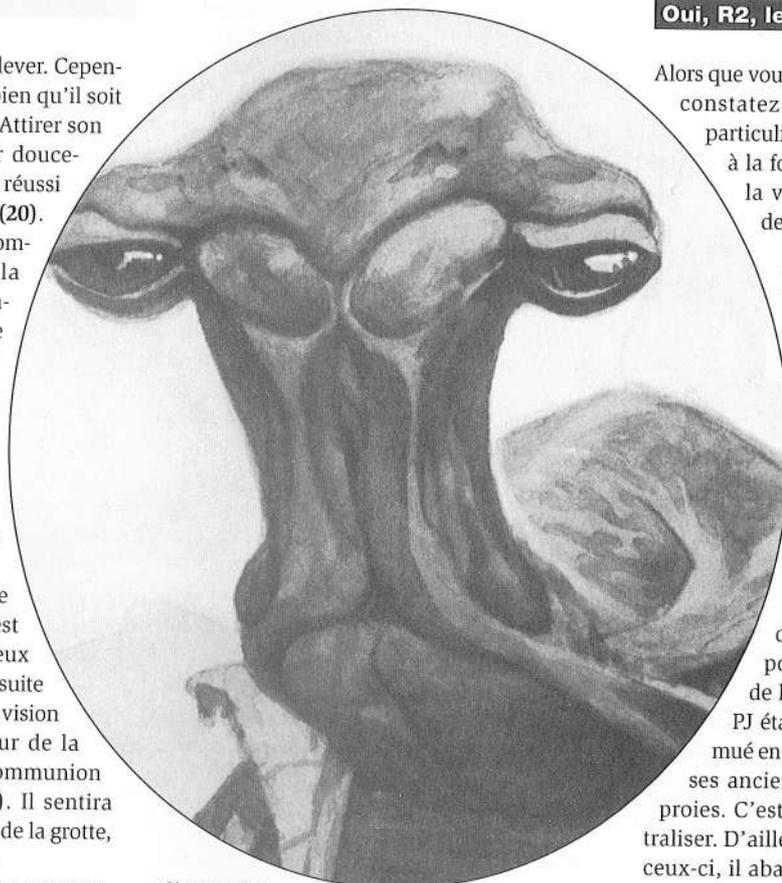
## Peur tu auras

*Alors que vous progressez difficilement dans l'éternel marécage de cette planète, la végétation s'efface devant vous pour laisser apparaître l'entrée d'une grotte au pied d'un arbre immense aux racines tentaculaires. Ici, l'éternelle pénombre de ce monde se transforme en une inquiétante obscurité.*

Il est difficile de contempler l'entrée de cette grotte sans avoir peur (15). Un utilisateur de la Force qui tente de sonder celle-ci sent immédiatement l'empreinte du côté obscur. Seuls les personnages qui n'ont pas peur peuvent pénétrer dans la grotte.

À l'intérieur de celle-ci, tous les personnages sont séparés d'une façon ou d'une autre : éboulement, obscurité, piège végétal, etc. En effet, la grotte recèle une épreuve que chacun doit affronter seul : à chaque PJ,

demandez la raison de sa présence ici. Si la réponse concerne la mission ou Dagobah, ce PJ affronte un fantôme de Naeb Nova. Sinon, il affronte un adversaire lié à son passé – un vieil ennemi récurrent – ou à son futur. Bien sûr, face à cet adversaire spirituel, il n'y a qu'une seule façon de vaincre : résister à la peur, à l'agression et à la haine ; en un mot, au côté obscur. Ainsi, les PJ ne doivent ni dégainer les premiers, ni achever leurs adversaires.



Si au moins un PJ réussit l'épreuve de la grotte, il entrevoit brièvement Naeb Nova méditant et s'entraînant dans la grotte, comme tout Jedi le ferait. Il est possible de prolonger cette vision, mais au prix d'un point du côté obscur. Le PJ voit alors la Jedi utiliser ses pouvoirs du côté obscur : elle devient un véritable fantôme. Hors de la grotte, elle s'exerce en trompant la vigilance des créatures locales d'une façon surnaturelle, visiblement au-delà de ce que permet habituellement la Force. Pourtant, lorsqu'elle revient à la grotte, des grappes de cristaux réagissent à sa présence en s'illuminant quelque peu. La vision s'arrête alors. Grâce à celle-ci, il est facile pour le PJ d'identifier et de récupérer dans la grotte les cristaux permettant de détecter la Jedi corrompue.

Cependant, si, au moment où la vision s'estompe, le joueur demande s'il peut encore la continuer, cela est possible, à nouveau au prix d'un point du côté obscur. Le PJ est alors témoin d'une entrevue par communicateur holographique interposé entre Naeb Nova et le comte Dooku lui-même. Le PJ

comprend alors que la première est désormais l'élève du second. Elle mentionne son départ imminent pour Coruscant. Pourtant, la conversation est visiblement conflictuelle : l'élève comprend qu'elle est manipulée par le maître. Celui-ci lui avoue qu'en effet, sa mission est une diversion. Pour autant, elle est capitale pour l'accomplissement d'un objectif encore plus grand, et à la mesure de ses formidables pouvoirs.

## Oui, R2, le système Dagobah

Alors que vous apercevez le campement, vous constatez qu'il y règne une ambiance particulière : les scientifiques semblent à la fois nerveux et abattus. Bientôt, la vérité devient évidente : l'état de Dagobah a empiré !

En effet, les actions des PJ au sein de la grotte ont entraîné une réaction à l'encontre de Dagobah. Si les PJ ont compris le mystère de la Jedi corrompue, la puissance qui émanait de celle-ci s'est momentanément tarie, et le Quarren se meurt doucement. À l'inverse, si les PJ ont échoué à la grotte, le côté obscur a afflué de plus belle dans le corps de Dagobah, le dotant des mêmes pouvoirs que Naeb Nova... et de la même haine. Tandis que les PJ étaient absents, le Quarren s'est mué en prédateur implacable, traquant ses anciens amis comme de vulgaires proies. C'est désormais aux PJ de le neutraliser. D'ailleurs, dès que Dagobah repère ceux-ci, il abandonne ses premières proies pour se concentrer sur eux. Si les PJ attirent leur adversaire jusqu'à la grotte, ils peuvent remarquer (10) la réaction des cristaux. Vaincre Dagobah permet d'accéder aux mêmes visions que réussir l'épreuve de la grotte.

D'une façon ou d'une autre, Dagobah ne survivra pas à son séjour sur UIZ 2249. C'est la mort dans l'âme que les scientifiques quittent celle-ci en accompagnant les PJ. En souvenir de leur défunt ami, ils décident de donner son nom à la planète dans le Registre Scientifique de la République.

## Acte III : La revanche est en marche

### Des négociations musclées

*Votre vaisseau sort de l'hyperespace dans un déferlement d'énergie. Autour de vous, les traits de lumières redeviennent de lointaines étoiles. Droit devant votre vaisseau, la sphère familière de Coruscant et ses gigantesques réseaux de lumière.*

Si les PJ ont prévenu le conseil Jedi de leur retour, ils sont attendus par Mace Windu sur la plate-forme de débarquement. Sinon, c'est le moment ou jamais de faire son rapport au célèbre maître Jedi.

De son point de vue, la situation est claire : Naeb Nova s'est entraînée sur cette obscure planète de Dagobah pour maîtriser un nouveau pouvoir du côté obscur. Son absence sur UIZ 2249/Dagobah ne peut signifier qu'une chose : elle est sur Coruscant, prête à frapper. Les PJ sont donc réaffectés à la garde rapprochée d'Amidala. De toute façon, Anakin et Obi-wan ne sont pas présents sur Coruscant.

Si les PJ disposent des cristaux, Mace Windu confirme que ceux-ci, en tant que talismans de la Force, réagissent à sa présence car liés à la grotte et au côté obscur. Il recommande alors aux PJ de traquer Naeb Nova dans la résidence du sénateur Amidala. Dans le cas contraire, il ne peut concevoir de plan fiable et ordonne alors aux PJ de ne pas quitter la sénatrice des yeux le temps que maître Yoda et lui étudient la situation. Dans l'un ou l'autre cas, Mace Windu propose aux PJ de leur adjoindre des renforts sous la forme d'un détachement de gardes de la sécurité et/ou de Jedis. Aux PJ d'organiser ceux-ci, ou de les refuser (voir *Épilogues*).

### L'idée de vous perdre m'est insupportable

*Accompagnés de gardes de la sécurité, vous traversez prestement les appartements situés au sommet d'une des tours de Coruscant, proche du Sénat. La sénatrice Amidala vous attend dans son salon, non point dans l'un des costumes de sénateur qui l'ont rendue célèbre, mais vêtue comme pour une expédition militaire.*

Cette fois-ci, Padmé n'a l'intention ni de sacrifier l'une de ses doubles, ni de constituer une cible trop facile. Pourtant, elle ne peut rien sans l'aide des PJ.

Si ceux-ci disposent des cristaux, ils peuvent utiliser ces derniers pour traquer Naeb Nova dans la tour où séjourne Padmé. Cela requiert une utilisation de **Sens (20)** et de s'accorder aux cristaux – au prix, de nouveau, d'un point du côté obscur. Le PJ expérimente alors une vision : il voit par les yeux de Nova. Cette vision est d'autant plus précise que le PJ est proche de la Jedi corrompue. Par ailleurs, les PJ peuvent patrouiller dans le bâtiment en observant la luminosité des cristaux (20). Ces deux méthodes permettent de prendre Naeb Nova par surprise.

À l'inverse, si les PJ n'ont pas de moyen de repérer l'assassin, ils n'ont d'autre solution que de se cloîtrer dans l'appartement de Padmé, les sens en alerte. C'est malheureusement peine perdue, et la Jedi corrompue les attaque avec l'avantage de la surprise.

Dans les deux cas, alors que les PJ patrouillent ou montent la garde, ils perçoivent une armada de vaisseaux séparatistes dans le ciel de Coruscant. Rapidement, un bombardement militaire commence. Le général Grievous débute son raid éclair...

### Je sens le conflit en vous

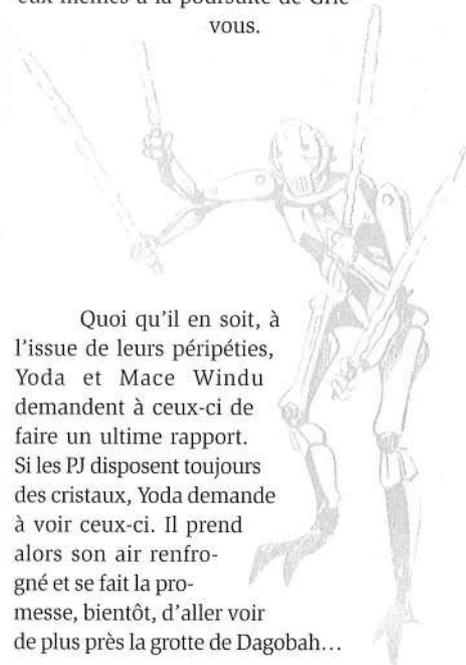
Ce scénario culmine lors de l'affrontement entre les PJ et Naeb Nova. Si les PJ peuvent se contenter de combattre cette dernière comme un adversaire mortel, ils ont aussi la possibilité de la ramener du côté lumineux de la Force. Notamment, si l'un des PJ a gagné des points du côté obscur au contact de la grotte ou des cristaux, il expérimente une certaine forme d'empathie avec Nova ; il sent le conflit en elle (tout comme en lui-même, désormais). Ainsi, à chaque tour, plutôt que d'attaquer, un PJ peut tenter de persuader la Jedi corrompue de rallier la République, comme le fera bien plus tard un jeune Jedi avec son père. Outre une argumentation convaincante de la part du joueur, cela nécessite un test de **Commandement** ou de **Diplomatie (20, 30** si Nova est blessée au cours du même round). Si les PJ neutralisent Nova par le combat, Padmé est sauve, mais les PJ apprennent par communicateur que Palpatine a été enlevé. En revanche, si les PJ parviennent à ramener la Jedi corrompue du côté lumineux de la Force, celle-ci leur révèle le véritable plan de Grievous. Les PJ peuvent alors prévenir le conseil Jedi.

## Épilogues

Si les PJ parviennent à sauver Amidala sans demander de renforts ou en comprenant in

*extremis* que cette tentative d'assassinat n'était qu'une diversion, ce scénario se solde par un succès total : *La Revanche des Sith* débute bien comme George Lucas l'a prévu, Anakin et Obi-Wan peuvent se lancer à la poursuite de Grievous en toute sérénité.

Si Amidala est tuée ou si la diversion des Sith fonctionne, les deux célèbres Jedis sont incapables de mener leur mission à bien. Au cours de l'Épisode III, ils auront une longueur de retard sur Grievous, et Lucas seul sait les conséquences que cela peut avoir. Le MJ peut éventuellement offrir aux PJ une chance de réparer leur erreur en se lançant eux-mêmes à la poursuite de Grievous.



Quoi qu'il en soit, à l'issue de leurs péripéties, Yoda et Mace Windu demandent à ceux-ci de faire un ultime rapport. Si les PJ disposent toujours des cristaux, Yoda demande à voir ceux-ci. Il prend alors son air renfrogné et se fait la promesse, bientôt, d'aller voir de plus près la grotte de Dagobah...

## Annexes

### General Grievous D20

Humain ; Soldier 6/Elite trooper 5/Officier 7 ; Init +4 ; Défense 26 ( +12 class, +4 Dex ) ; Spd 10 m ; VP 136/WP 16 ; Atk lightsaber +20/+15/+10/+5 melee (2d8+4) or blaster +20/+15/+10/+5 ranged (3d8) ; SQ DR 5, life support, infrared vision ; SV Fort +15, Ref +13, Will +13 ; SZ M ; FP 5 ; DSP 15 ; Rep +11 ; Str 16, Dex 18, Con 16, Int 14, Wis 12, Cha 16, Challenge code G

**Équipement** : lightsabers (4), blasters (2)

**Compétences** : Astrogate +6, Bluff +11, Climb +8, Computer use +6, Demolitions +7, Diplomacy +14, Gather information +13, Hide +8, Intimidate +23, Jump +8, Knowledge (Jedi lore) +6, Knowledge (Politics) +7, Knowledge (Tactics) +22, Listen +5, Move silently +8, Pilot +8, Profession (military officer) +15, Repair +4, Sense motives +12, Spot +4, Treat injury +3, Tumble +13

**Dons** : Armor proficiencies (light, medium, heavy, powered), WP proficiencies (blaster pistols, rifles, heavy weapons, simple weapons, vibro weapons), Exotic weapon proficiency (lightsaber), Weapon finesse (lightsaber), Dodge, Precise shot, Ambidexterity, Two-weapon fighting, Point blank shot, Weapon focus (lightsaber), Improved two-weapon fighting, Frightful presence, Infamy, Acrobatic, Iron Will.

Weapon specialization (lightsaber), Uncanny dodge (dex bonus), Leadership, Requisition supplies, Tactics, Uncanny survival.

### General Grievous Wushu (Nemesis)

Acrobaties martiales 6, Général en Chef 6, Sabres lasers 6, Chi 10

## General Grievous D6

### Dextérité : 4D

Acrobaties : 10D  
 Blaster : 8D  
 Esquive : 8D  
 Parade armes blanches : 8D  
 Parade mains nues : 6D  
 Sabre laser : 10D  
**Perception : 3D**  
 Commandement : 10D  
 Dissimulation-Discretion : 4D  
 Recherche : 6D

### Points de force : 3

Points du côté obscur : 5

Points de personnage : 15

### Vigueur : 3D + 2

Combat mains nues : 6D  
 Escalade-Saut : 8D  
 Levage : 6D  
 Natation : 5D  
 Résistance : 6D  
**Savoir : 3D**  
 Bureaucratie : 9D  
 Systèmes planétaires : 8D  
 Tactiques : 10D  
 Technologie : 8D

### Mécanique : 2D

Astrogation : 5D  
 Pilotage de vaisseau : 6D  
 Répulseurs : 6D  
**Technique : 2D + 1**  
 Démolition : 5D  
 Sécurité : 5D



### Naeb Nova, Jedi twi'lek corrompue

Naeb Nova est une ancienne chevalier Jedi. Brillante et cultivée, elle était promise à une belle carrière au sein de l'Ordre. Malheureusement, peu après la bataille de Geonosis, son érudition se retourne contre elle. Lorsqu'elle est approchée par le comte Dooku, toujours à la recherche de nouveaux soutiens, elle comprend, ou *croit* comprendre, la vision que ce dernier a de la République : viciée et appelée à disparaître. En effet, elle est au fait des dysfonctionnements chroniques et de plus en plus nombreux de la République. Le temps du changement est venu...

Naeb Nova rejoint donc Dooku et part s'entraîner sur une mystérieuse planète où le côté obscur est puissant. Là, Dooku lui assure qu'elle pourra maîtriser des pouvoirs de la Force inconnus et terribles.

**Versión D20 :** *high-level dark jedi guardian* (Challenge code : F).

**Versión D6 :** utilisez les caractéristiques d'un Jedi noir puissant, à peine moins que Darth Maul.

**Versión Wushu :** (Nemesis) Sabre-Laser 5, Discretion 6, Pouvoirs de la Force 4, Chi 9.

### Mog Seroom l'universitaire

Ithorien originaire du vaisseau-troupeau *Moisson bleue*, **Mog Seroom** est un universitaire renommé en matière de langues mortes ou vivantes. Sa capacité ithorienne à parler "en stéréo" lui a en effet permis de maîtriser un nombre de langages et dialectes à faire pâlir d'envie un droïd de protocole. Mais comme beaucoup de ses congénères, Mog Seroom supporte mal l'éloignement d'Ithor, ce qui l'a conduit à négliger ses étudiants et à plonger dans l'alcool... Un alcool rarissime fait d'extraits de plante reine d'une lune ithorienne qui s'obtient à prix d'or. Mog Seroom s'est endetté et n'a trouvé comme solution que de parier sur des courses de pods illégales retransmises dans des tripots de Coruscant.

**Version D20** : *mid-level expert* dont les plus hautes compétences concernent les langages.

**Version D6** : Historien pantouflard.

**Version Wushu** : Langues 5, Jeu 1, Chi 2.

## Les scientifiques

Ces scientifiques sont des explorateurs mandatés par le Sénat pour découvrir de nouvelles planètes et déterminer si celles-ci sont habitables. Leur budget est en chute libre depuis le début de la Guerre des Clones car la République se concentre sur son effort militaire. Ils sont arrivés sur la planète UIZ 2249 depuis presque un mois et n'ont rencontré que des formes de vie animales. Le vaisseau qui les a déposés a continué sa route avec d'autres pionniers à son bord. Depuis que Dagobah est malade, ils ont envoyé un message de détresse, mais les délais de réaction de la République ne leur ont pas permis d'être rapatriés avant que les PJ n'arrivent. Le chef des scientifiques se nomme **Lena**. Cette femme d'âge mur originaire d'Alderande a la tête sur les épaules. C'est grâce à son sang-froid et à son aptitude au commandement que le reste de l'équipe tient le choc. L'un des membres de ce groupe est un Quarren du nom de **Dagobah**. Il fait partie de la masse des élèves du temple Jedi qui ne développent jamais assez de potentiel pour accéder au rang de padawan et rejoignent ensuite divers corps de la République. Dagobah garde de sa formation une certaine affinité avec la Force.

**Version D20** : *low-level technician* dont les compétences *Crafts* concernent l'exploration

**Version D6** : éclaireur laconique.

**Version Wushu** : Sciences 3, Pouvoirs de la Force 1, Chi 2.

**Note** : lorsqu'il passe du côté obscur, Dagobah devient un *low-level dark Jedi guardian* (D20).

## Figurants

*Les Ombres de la revanche* met en scène plusieurs types de figurants :

**Battle droïds D20** : Baktoid combat automata B1, B2 et Droideka.

**Battle droïds D6** : utilisez les caractéristiques de droïds chasseurs de primes ou assassins.

**Battle droïds Wushu** : niveau de menace entre 3 et 6.

**Clones troopers D20** : *low-level clone trooper*

**Clones troopers D6** : utilisez les caractéristiques des stormtroopers !

**Clone troopers Wushu** : niveau de menace 6

**Ruffians D20** : *low-level thug*.

**Ruffians D6** : utilisez l'archétype du chasseur de primes ou les divers PNJ de la gamme D6

**Ruffians Wushu** : niveau de menace 5

**Le monstre d'Ord Qadex D20** : utilisez les caractéristiques d'un Acklay de niveau 4

**Le monstre d'Ord Qadex D6** : les caractéristiques d'un Rancor avec seulement 6D en Vigueur et 8D de Dommages.

**Le monstre d'Ord Qadex Wushu** : (Nemesis) Gros Monstre 4, Stupide 1, Chi 3.

## Guest-stars

Plusieurs personnages des films apparaissent dans *Les Ombres de la revanche*. Il nous est impossible de reproduire ici leurs caractéristiques. Les heureux détenteurs de la gamme D20 y trouveront celles-ci. Quand cela est nécessaire, les autres devront convertir celles-ci pour la gamme D6 ou Wushu.



## Voile obscur

Ce pouvoir du côté obscur permet à un Jedi noir de devenir tel un fantôme. Il n'est plus qu'une ombre presque invisible et inaudible, même pour les appareils électroniques. En outre, il devient l'assassin ultime, capable de traverser toute paroi qui n'est pas hermétique. Cependant, les cristaux de la grotte permettent de circonvenir facilement ce pouvoir, d'où son abandon ultérieur par les Sith.

**Version D20** : Voile obscur est un *force feat* qui ne peut s'apprendre que dans la grotte de Dagobah. Il permet de profiter d'un bonus de +20 aux tests de *Hide*, *Move silently*, *Force Stealth* et *Illusion*.

**Version D6** : Voile obscur est un pouvoir de Contrôle et d'Altération (10) qui permet de doubler les codes utilisés pour altérer les perceptions et se dissimuler.

# Projet Crabacier

Scénario : Arnaud Cuidet – Philippe Fenot

Illustration : Anne Rouvin – Tous droits réservés

Ce scénario de niv. 2 est destiné à un groupe de PJ déjà constitué. Il exploite le thème de la technologie présenté dans ce numéro et peut s'intercaler dans la campagne officielle. Seul le livre de base d'*Eberron* est nécessaire pour le jouer, même si le supplément *Sharn : City of Towers* ajoutera du piment aux scènes urbaines.

## Introduction

### Histoire

Dans *La Forge oubliée*, Élaydren d'Cannith récupère un schéma, première partie d'un artefact, qu'elle avait demandé à des aventuriers de retrouver pour le compte de la baronne Jorlanna d'Cannith, dirigeante de la branche occidentale des Cannith. En réalité, Élaydren travaille pour Merrix d'Cannith, leader des Cannith du Sud et actuellement dernier façonneur à construire encore, clandestinement, des forgeliers. Or l'étude du schéma retrouvé par les PJ étaye des découvertes que Merrix avait faites en marchant sur les traces de son ancêtre Kedran, et relance certaines recherches. Parmi celles-ci, une expérience de terrain avortée avait été engagée en secret pendant la guerre – avant le jour de Deuil, le baron faisait déjà passer ses intérêts avant ceux de sa maison. Il avait confié à un façonneur qu'il avait convaincu de quitter la forge secrète où celui-ci travaillait, la tâche de développer à partir de la technologie des forgeliers une sorte de véhicule blindé. Ce façonneur – un certain Brunel – et son équipe, tous originaires du Cyre, s'étaient installés dans un village isolé proche de Sharn : Croisillon. Ils avaient rapidement progressé dans leurs recherches, jusqu'à ce qu'ils apprennent la nouvelle de la destruction du Cyre.

Refusant d'y croire, Brunel et certains de ses hommes abandonnèrent leurs recherches pour courir au secours de leurs familles. Arrivés à la frontière, ils furent confrontés à la brume grise funeste et, les bras ballants, incorporèrent le défilé de réfugiés qui formèrent plus tard Nouveau Cyre. Pendant ce temps, le reste de l'unité continua les tests. Sans Brunel, ce

fut le drame et la machine détruisit la moitié de Croisillon avant de s'arrêter. Dans la précipitation et le tumulte de la guerre, les survivants fuirent et rejoignirent les réfugiés cyréens de Sharn. Pendant ce temps, à Nouveau Cyre, Brunel noyait dans l'alcool son désir de vengeance envers Merrix.

De nos jours, celui-ci demande à Élaydren de lancer les aventuriers sur la piste de Brunel, dans l'optique de reprendre l'expérience, "le projet crabacier".

### Implication

Ce scénario s'intercale entre *La Forge oubliée*, scénario d'introduction du livre de base d'*Eberron*, et *Les Ombres de la dernière guerre*, le premier volet d'une trilogie de scénarios à paraître. Il peut cependant être joué indépendamment du reste de la campagne, en considérant que les PJ accomplissent une mission unique pour le compte d'un commanditaire pilotant plusieurs groupes d'aventuriers. Il faut simplement, dans ce cas, ajouter la scène de rencontre entre Élaydren et les PJ. La seule contrainte tient à ce que le scénario débute à Sharn, mais la ville étant un point de passage obligé pour tout héros qui se respecte, elle est facile à lever. Vous pouvez faire jouer par exemple *Même la morale parle pour eux*, le scénario pour *Eberron* paru dans le n°28 de *Casus Belli*, pour amener vos PJ à Sharn.

L'objectif des PJ est clairement identifié : ils doivent retrouver Brunel, le façonneur cyréen et le ramener à Sharn, soi-disant pour Élaydren afin qu'elle puisse travailler sur le schéma. Pour cela, les PJ doivent retrouver sa piste parmi les deux communautés de réfugiés de Brélande, le ghetto de Sharn et l'enclave de Nouveau Cyre.

### Synopsis

Dans la première scène, les PJ, en enquêtant dans le ghetto cyréen de Sharn, rencontrent un ancien acolyte de Brunel et découvrent l'existence du site secret sur lequel celui-ci menait ses recherches. Ils retrouvent le site, un village à moitié déserté dans la jungle. Le laboratoire de Brunel est encore en état de fonctionnement, mais il est impossible de réactiver l'artefact sans le façonneur, que la rumeur dit être à Nouveau Cyre. Là, les PJ rencontrent le prince Oargev et retrouvent Brunel, traumatisé par la guerre, dont ils peuvent organiser le retour vers Sharn. Mais Brunel, qui retrouve peu à peu ses esprits et son désir de vengeance au contact des PJ, s'évade du fulgurant. Il se rend sur le site d'expérimentation et réactive l'artefact. Rattrapé par les PJ, il met le feu à Croisillon pour couvrir sa fuite en direction de Sharn. *Projet Crabacier* se termine avec le combat final contre Brunel, dans Sharn même.

## Acte I : Aller pour l'enfer

### Dans les bas-fonds de Sharn

*Quittant les quartiers animés des niveaux supérieurs, vous vous enfoncez dans les profondeurs du Palier de Tavick, jusqu'à Grand'murs, un lugubre ramassis de taudis et de tentes de fortune dans l'ombre des tours environnantes. Les venelles insalubres de ce ghetto sont peuplées de mendiants hâves, de mutilés de guerre, d'enfants faméliques... Partout s'affichent les séquelles psychologiques et physiques de la Dernière Guerre et du jour de Deuil.*

Le premier endroit où les PJ peuvent espérer trouver la trace du façonneur disparu est Grand'murs. Ce ghetto historique de Sharn est devenu, après le jour de Deuil, le lieu de rassemblement des réfugiés cyréens. Les PJ, ne disposant pas d'autre indice que le seul nom du façonneur, en sont réduits à aborder au hasard les habitants du quartier. Malheureusement, ils se heurtent à un mur d'indifférence.

Peu de temps après leur arrivée, les PJ sont accostés par un groupe de cinq rudes vétérans cyréens. Ils sont venus les mener jusqu'à leur chef, alertés par les résidents de Grand'murs de leur présence ou à la demande des PJ si ceux-ci ont tenté d'entrer en contact avec l'autorité locale. Ils sont alors escortés jusqu'à la tente de Greykell<sup>1</sup>. Cet ancien officier de l'armée cyréenne est une solide guerrière borgne qui tente de redonner un semblant d'espoir et d'allant à ses concitoyens. Elle s'intéresse bien moins aux motifs de la présence des PJ qu'à l'aide qu'ils peuvent lui apporter. Elle demande à un prêtre son assistance spirituelle, à un porteur de dracogramme ses services, ou à un PJ introduit qu'il fasse avancer quelques procédures administratives auprès de l'ambassade du Cyre. Si les PJ consentent à aider les Cyréens, Greykell les confie à un des vétérans, Jhonen, pour qu'il les pilote à travers le quartier.

Jhonen est très intéressé par l'enquête des PJ, et cherche à en savoir plus par tous les moyens possibles : il leur demande davantage de précisions pour les aider, propose l'aide de ses amis et tend des perches grossières : "Comment m'avez-vous dit qu'il s'appelait, le gars qu vous cherchez ?" Il n'insiste pas si les PJ gardent le silence, mais fouine l'air de rien autour d'eux et reste sur leurs talons chaque fois qu'ils pénètrent dans Grand'murs. Se débarrasser de Jhonen n'est pas une bonne idée car cela met Greykell en colère.

Chaque journée passée à Grand'murs au contact des réfugiés permet aux PJ de tenter un test de **Renseignements (DD 15 ou DD 13 pour un PJ cyréen)**. Au bout de trois succès par le même PJ, le groupe finit par être aiguillé vers une misérable épave surnommée Gueule d'Ange en raison de son visage couvert d'une masse informe de tissus cicatriciels, souvenir d'atroces brûlures. Gueule d'Ange est intoxiqué au rêve-de-lys au dernier degré, mais en échange d'une dose de son poison, il extrait de sa mémoire l'emplacement de Croisillon, le village où Brunel avait implanté son atelier. En effet, Gueule d'Ange est un ancien **assistant de Brunel**.

#### Un village dévasté (ND 3 ou 4)

Arrivés à la bifurcation indiquée par le Cyréen, vous quittez la route principale pour vous aventurer sur une piste mal entretenue, depuis longtemps abandonnée à la jungle, qui a repris possession de ce qui lui appartenait. C'est en progressant dans d'épais sous-bois

tropicaux que vous avancez péniblement, opprésés par la chaleur, l'humidité, et les insectes.

Croisillon se trouve à la lisière de la Forêt Royale de Brélande, à une journée de marche en direction de Zilspar, au Zilargo. On le rejoint en quittant Sharn par la route marchande de la maison Orienne sur une trentaine de kilomètres, avant de bifurquer vers le nord-est pour suivre une piste dans les sous-bois, en lisière de la jungle proprement dite (**forêt chaude clairsemée**). Le chemin, déjà difficilement praticable, est en plus piégé par un **ettercap** solitaire qui a tendu sa toile en travers. Il faut réussir un test de **Détection (DD 20)** pour la remarquer à une distance de **3d6 x 3** mètres. L'ettercap n'attaque que si les PJ s'y engluent.

Une partie de Croisillon est abandonnée, les bâtiments complètement pourris et délabrés, et trois familles livrent un combat perdu d'avance pour repousser la vermine et la végétation. Ce sont de farouches colons, **inamicaux** envers les étrangers. Il faut réussir un test de **Diplomatie** pour changer leur attitude. En cas de nouvelle attitude **amicale** ou **serviable**, ils offriront aux PJ de quoi se rafraîchir et leur raconteront l'histoire du village. Celle-ci n'est que trop commune : chassés de leur région par la guerre, les paysans sont venus à Sharn en quête de travail mais n'y ont trouvé qu'une misère encore plus grande. Ils ont donc quitté la ville et se sont installés d'autorité sur des terres royales. Leur situation s'est améliorée quand le baron leur a proposé de l'argent en échange de leur soutien à Brunel, mais la catastrophe qui mit un point final aux expérimentations et coûta la vie à deux familles détruisit une grande partie de leurs biens. Depuis, ils ne font que survivre au jour le jour. Pendant que les PJ parlementent avec les villageois, ils peuvent percevoir du bruit dans la forêt (**Détection (DD 15)**) : les vétérans de Jhonen ont trouvé le village et, après avoir vu le hangar, envoient un messenger rejoindre leur chef, parti à Nouveau Cyre chercher Brunel au cas où il s'y trouverait.

Dans la partie abandonnée du village vit un homme hirsute nommé Silas, un autre **assistant de Brunel**, qui tente de faire pénitence en aidant les villageois. Il peut raconter aux PJ l'histoire des expériences et leur dire que le dernier message de Brunel venait de Nouveau Cyre et lui demandait de détruire la machine. Mais il n'a jamais pu s'y résoudre, et ne sait pas comment l'activer. Depuis, le crabacrier trône inerte dans le hangar enfoui dans la jungle...

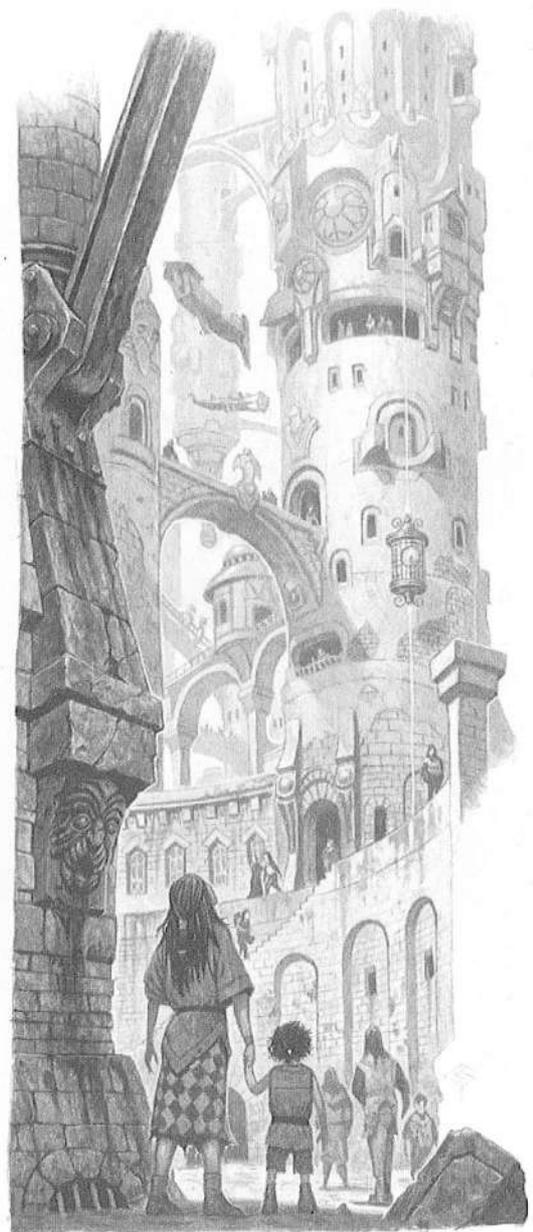
**Ettercap (1)** : FP 3

**Vétérans (6)** : FP 1/2

**Villageois adultes (10)** : FP 1/2

#### Interlude : en 1<sup>ère</sup> classe

Avec les papiers d'accréditation fournis par leur employeur, les PJ peuvent emprunter à Première Tour le fulgurant pour Starilaskur



(deux jours de trajet). C'est l'occasion de montrer aux PJ le gouffre qui existe entre les bas-fonds de Sharn et les privilégiés voyageant en fulgurant. Les PJ sont dans la même voiture que Phal Cimmen, une négociante en essences tropicales, maître Delsé, un barde elfe de la maison Phiarlane, et sire Vadern<sup>2</sup>, un diplomate bréien.

En arrivant à Starilaskur, les PJ doivent emprunter la route commerciale de la maison Orienne jusqu'à Nouveau Cyre (cinq jours de trajet), soit en louant des chevaux de relais en relais, soit en se joignant à une caravane de la maison Orienne. Les papiers fournis par Élaydren permettent également aux PJ de faire embarquer leurs chevaux dans les voitures de fret.

#### Nouveau Cyre (ND 3 ou 4)

Vous arrivez en vue de la fameuse ville de Nouveau Cyre. Sise sur les contreforts des montagnes environnantes, la ville s'élève le long d'une pente douce et domine la plaine.



*Même à cette distance, elle témoigne d'une impressionnante vitalité : autour de bâtiments flambant neufs fourmillent des convois de marchandises, des marchés, des campements de tentes colorées. Désaveu de la Dernière Guerre ou insouciance fautive, aucun rempart d'aucune sorte ne protège Nouveau Cyre.*

Depuis le traité de Fort-Trône et la fondation de la ville par Oargev ir'Wynarn, la population de celle-ci a crû bien plus vite que ses bâtiments. Autour d'un centre-ville flambant neuf et de bâtiments publics inachevés, s'est développée à toute allure une ville de tentes et d'habitations provisoires. Plutôt que de tourner le dos à la catastrophe, les nouveaux Cyréens portent aux nues un pays dont ils exaltent les particularités culturelles, et essaient de cultiver les terres ingrates concédées par le roi Boranel.

Jhonen est arrivé avant les PJ à Nouveau Cyre et a posté ses hommes à des endroits névralgiques de la ville, munis du signallement des PJ. Dès que ces derniers sont repérés (pour l'éviter, les PJ doivent réussir un test de **Déguisement** opposé à la **Détection** (+0) des vétérans à chaque entrée en ville), Jhonen transmet au prince l'information selon laquelle des agents d'une puissance étrangère sont en ville. Quelques heures après leur arrivée, les PJ sont convoqués au palais par un détachement de gardes royaux.

Parmi ceux-ci se trouvent des extrémistes du réseau de Jhonen qui n'attendent qu'un prétexte pour cogner les PJ. Si ceux-ci acceptent de se laisser conduire au palais – en fait un modeste hôtel particulier en centre-ville – ils sont introduits en présence du prince Oargev ir'Wynarn. Celui-ci interroge les PJ sur les raisons de leur présence à Nouveau Cyre, et écoute leur réponse. Pour que celle-ci soit convaincante, les PJ doivent réussir un test de **Bluff** opposé à la **Psychologie** du prince (+7), sans modificateurs. Si celui-ci n'est pas convaincu, il confie les PJ à Jhonen. En cas de réussite, il peut soit laisser les PJ chercher par eux-mêmes, soit leur faciliter les choses en les introduisant auprès de Ksavio, fonctionnaire ayant la charge du recensement des rescapés. Si les PJ sont refoulés par Jhonen et les gardes royaux, ils peuvent tout de même obtenir le nom de Ksavio par un jet de **Renseignements** (**DD 10**). Celui-ci arrondit ses fins de mois en faisant passer certaines recherches avant d'autres, et est tout à fait disposé à aider les PJ contre rétribution.

D'une façon ou d'une autre, les PJ devraient finir par obtenir la localisation de Brunel : réduit à l'état de loque imbibée d'alcool, il est traité en ce moment dans un hospice pour miséreux, en bordure de la ville. Il n'oppose aucune résistance, mais dès que les PJ sortent de la ville, Jhonen tente de les rattraper

avec quatre de ses hommes : les PJ sont à 1/2 journée de cheval du prochain relais quand ils remarquent leurs poursuivants, lancés en plein galop.

**Gardes royaux cyréens (6) : FP 1/2**  
**Vétérans (4) : FP 1/2**

**Jhonen : FP 3**

## Acte II : Retour vers l'enfer

### L'évasion de Brunel (ND 5)

*Alors que vous profitez de nouveau du luxe du fulgurant, le paysage de Brélande défille sous vos yeux, chaque minute vous rapprochant un peu plus de Sharn et de la fin de votre mission. Au contact de l'engin technomagique, Brunel semble reprendre vie, mais pas suffisamment pour faire autre chose que de regarder par la fenêtre les éclairs magiques provoqués par les pierres conductrices.*

Les PJ ont en principe écarté tout danger, et ce voyage devrait sonner comme une simple formalité. Dans un premier temps, laissez-les vaquer à leurs occupations et discuter avec les autres passagers. Si un PJ s'intéresse à Brunel, il peut tenter un test de **Psychologie** opposé au **Bluff** de Brunel, avec un malus de -2, à moins qu'il ne se doute d'une éventuelle trahison. Si le test est réussi,

ce PJ comprend que Brunel est plus vif qu'il n'y paraît et se méfie des PJ. Si aucun d'entre eux ne prend la peine de surveiller Brunel, celui-ci s'esquive immédiatement. Sinon, il demande à son escorte de visiter le train. Au cours de cette balade, il demande à voir la locomotive, avec un trémolo dans la gorge et l'étincelle du façonneur dans les yeux : il reprend véritablement goût à la vie. Dans celle-ci, Brunel et son escorte peuvent admirer les machines technomagiques qui asservissent l'élémentaire de l'Air au moteur du convoi. Sous l'œil vigilant d'un mécanicien de la maison Orienne, Brunel s'approche du panneau de régulation de la cage magique qui retient l'élémentaire. En un instant, il dérègle le mécanisme et provoque un accident. Les passagers et les PJ surpris doivent réussir un jet de **Réflexes (DD 15)** ou tomber au sol et perdre un round, que Brunel met à profit pour fuir sur le toit des voitures.

Les PJ ont désormais deux problèmes : rattraper Brunel et contenir l'élémentaire de l'Air, désormais libre. Le fulgurant menace de dérailler ; des pierres conductrices sont cassées par les voitures, incapables de léviter correctement. Les PJ ont **six rounds** pour vaincre l'élémentaire de l'Air. Celui-ci n'est pas complètement libre et seule une émanation de sa puissance peut combattre les PJ – l'équivalent d'un élémentaire FP 3. Vaincre celle-ci contraint l'élémentaire à reprendre du service. Par ailleurs, les PJ ne disposent que de **trois rounds** pour rattraper Brunel : au-delà de ce délai, celui-ci aura profité de la vitesse réduite du fulgurant pour sauter et s'enfuir en direction de Croisillon. Si les PJ ne contiennent pas l'élémentaire, le fulgurant s'écrase, infligeant 4d6 points de dégâts – la moitié sur une sauvegarde de **Réflexes (DD 20)**. La plupart des passagers meurent dans l'accident. Même si l'élémentaire est ramené, le fulgurant s'arrête par sécurité, entre Première Tour et Sharn.

**Élémentaire de l'Air (1) : FP 3**

**Brunel : FP 4**

### Poursuite !

*Le fulgurant s'est définitivement arrêté, et Sharn n'est pas en vue ; seulement des champs et la gigantesque jungle que longe la ligne de pierres conductrices. Les survivants sont paniqués, et Brunel manque à l'appel. Il est mort ou perdu dans la nature. Il est probable qu'à chaque minute, la prime s'éloigne de plus en plus.*

Les PJ sortent de l'épave du fulgurant. S'ils décident de rentrer à Sharn, consultez directement *De retour à Sharn*. S'ils traquent Brunel ou partent vers Croisillon, ils ont une chance de rattraper le façonneur avant ou pendant la scène : *Un village annihilé*.

Retrouver la piste de Brunel requiert **une heure de recherches** à proximité du fulgurant. Il est nécessaire de disposer du don Pistage et

### Poursuite !

Voici le périple de Brunel entre le fulgurant et Croisillon :

- + 1 h : footing à travers la jungle (2 km), devient fatigué et perd un point de vie non léthal
- + 2 h : footing à travers la jungle (4,5 km), perd trois points de vie non létaux
- + 3 h : Marche une heure et traverse une route (5,5 km), attaque des voyageurs et part avec leur cheval
- + 4 h : voyage à cheval (7 km)
- + 5 h : idem (8,5 km)
- + 6 h : idem (10 km)
- + 7 h : idem (11,5 km)
- + 8 h : idem (13 km)
- + 9 h : idem et arrivée au village.
- + 12 h : le village est détruit

### Où est Jhonen ?

S'il est encore vivant, le rival des PJ au cours de l'acte I s'efface dans ce deuxième acte pour laisser place à Brunel. Une bonne partie de ses hommes sont hors d'état de nuire, et il ne lui reste pas assez de fonds pour prendre le fulgurant jusqu'à Sharn. Cela dit, il peut également servir de joker au MJ. En mettant des bâtons dans les roues des PJ, il peut faciliter l'évasion de Brunel ou, à l'inverse, fournir des renseignements à ceux-ci au cours de *De retour à Sharn*. Enfin, les PJ peuvent découvrir son cadavre au cours du même épisode : Brunel ne s'implique avec personne.

de réussir un test de **Survie (DD 15)**, ou plus facile **-DD 5-**, si un PJ a vu Brunel s'enfuir. Une fois cette piste retrouvée, un PJ peut comprendre que Brunel est parti vers Croisillon en réussissant un autre test de **Survie (DD 20)**. Sinon, il est évidemment possible de traquer Brunel en suivant la piste qui s'enfonce dans la jungle.

Il est recommandé de gérer la traque heure par heure, et d'autoriser le footing aux PJ (cf. *MdJ*, p. 164). Brunel, lui, ne s'en prive pas, ni pour voler un cheval (voir encart ci-contre). Poursuivre sa piste plus loin requiert de réussir un nouveau test de **Survie** toutes les heures de trajet. Comme indiqué dans le *Manuel des joueurs*, la vitesse de déplacement des PJ influe sur le DD de ce test : 15 à mi-vitesse, 20 à vitesse normale et double vitesse à DD 35 – cette vitesse s'apprécie selon le mode de transport des PJ. Un test raté indique que les PJ perdent une heure sans progresser sur la piste de Brunel. Un test réussi leur permet de gagner du terrain – il leur est impossible de se perdre.

Par ailleurs, les PJ sont probablement à pied, à moins d'avoir emmené leur monture. Ils peuvent également en acheter aux passagers – **Diplomatie (DD 15)** – ou en voler – **Discretion (DD 15)**. Quoi qu'il en soit, le trajet de Brunel couvre **15 km à travers la forêt**, jusqu'au village de Croisillon. Si les PJ comprennent que Brunel se rend à Croisillon, il leur est également possible de s'y rendre directement. Ils peuvent alors passer par la jungle, ce qui constitue un trajet de **15 km** seulement, mais leur fait courir le risque de se perdre (cf. *GdM*, p. 86) et les expose à un déplacement contrarié (cf. *MdJ*, p. 163). Il leur est cependant possible

de longer la forêt par une route rejoignant à terme Croisillon, mais ce trajet, sans encombre, couvre **45 km**.

### Un village annihilé (ND 5)

*Alors que vous progressez à vive allure, vous apercevez au loin le village de Croisillon. Soudain, un gigantesque bruit fait s'enfuir les animaux et s'envoler tous les oiseaux de la jungle avoisinante. Un rapide coup d'œil confirme vos craintes : le crabe métallique a repris vie !*

Si les PJ arrivent avant Brunel, ils peuvent monter une embuscade et/ou interroger de nouveau Silas, mais celui-ci ne sait rien. Lorsque Brunel arrive, il tente de faire redémarrer le tank. À sa vue, l'ancien assistant décide de l'aider et trahit éventuellement les PJ.

Si les PJ arrivent à peu près au même moment que Brunel (entre H+9 et H+12), ils combattent celui-ci alors qu'il fait redémarrer le crabacrier. Si les PJ arrivent vraiment en retard, le village est déjà détruit. Quelques survivants peuvent raconter ce qui s'est passé. Il n'y a plus aucune trace de Silas.

Quoi qu'il en soit, l'éventuel combat oppose les PJ à Brunel aux commandes de son crabacrier. Dès que vous estimez que celui-ci est sur le point de tuer les PJ ou au contraire d'être défait, il utilise le lance-flammes du crabacrier pour mettre le feu à quelques bâtiments. Les PJ doivent délaissier le combat pour se porter au secours des civils, et Brunel prend la fuite. À moins que les PJ ne trouvent un moyen de le poursuivre malgré tout – auquel cas un combat à mort s'engage –, ils laissent la silhouette du crabe métallique

s'évanouir à l'horizon. Brunel traversera des ruisseaux et gravira des parois rocheuses pour que sa piste soit impossible à suivre.

**Remarque :** n'oubliez pas qu'au début de ce combat, Brunel est probablement fatigué et qu'il a perdu trois points de vie non létaux.

**Brunel dans le crabacrier :** FP 5

## De retour à Sharn

*Les tours de Sharn se dessinent enfin à l'horizon. Malheureusement, vous n'avez rien d'autre à ramener que des bleus et de la frustration. En ce qui concerne Brunel, vous êtes revenus à la case départ...*

S'ils ne prennent pas contact avec elle, Élaydren convoquera les PJ à un rapport qu'elle aurait souhaité final mais qui s'avère n'être qu'intermédiaire. Face à l'échec des PJ, elle est paradoxalement réconfortante : à la lueur de leur récit, elle comprend mieux la rumeur qui court à Sharn depuis le jour même : un volumineux et dangereux chargement aurait été introduit dans la ville par des contrebandiers, *via* une des filières utilisées habituellement pour la drogue. Le guet est sur le qui-vive ! Il est évident qu'il s'agit du crabacrier de Brunel, et Élaydren envoie les PJ à sa poursuite dans la ville.

La seule piste des PJ consiste à retrouver Gueule d'Ange, qui était à la fois lié à Brunel et aux trafiquants de rêve-de-lys. Il ne séjourne plus là où les PJ l'avaient rencontré, mais il est possible de retrouver sa piste en effectuant une enquête de voisinage et un test de **Renseignements (DD 20)** : on l'a vu traîner près d'entrepôts abandonnés. Lorsque les PJ se rendent près de ceux-ci, *Le Dernier Combat du crabacrier* débute.

## Le Dernier Combat du crabacrier (ND 5)

*Un terrible fracas retentit dans les bas-fonds de la ville. En un instant, tout ce que Sharn compte de vagabonds, de voleurs et de mendicants prend ses jambes à son cou. Un entrepôt s'effondre et un jet de vapeur file à travers le ciel. Le crabacrier passe à l'assaut !*

Brunel se lance à l'assaut de Cannith. Au début du combat, les PJ sont à une vingtaine de mètres de celui-ci. À chaque round, Brunel progresse de **30 m en direction de la ville haute**, sans se soucier des PJ. Le façonneur ne s'arrête pour combattre ces derniers que :

- s'ils bloquent son chemin ;
  - s'ils infligent plus de 5 points de dégâts au crabacrier ;
  - s'ils s'en prennent à Brunel lui-même.
- Le façonneur se remet en route dès que les PJ ne suscitent aucune des trois conditions ci-dessus pendant un round. S'il est mis en situation de faiblesse, il utilise les bâtiments alentour comme couvert, met à profit les capacités de saut et d'escalade de son engin ou embrase des habitations pour distraire les PJ. S'il est en situation de force, il se détourne de ceux-ci et reprend son chemin. S'il parvient à avancer de **200 m** à partir de son point de départ, il fait face à la milice et les PJ ne peuvent plus remplir leur mission.

**Brunel dans le crabacrier :** FP 5

**Remarque :** si les PJ ont infligé des dégâts au crabacrier durant le combat de Croisillon, Brunel n'a, en principe, qu'une journée pour le réparer à l'aide d'influx. Soit il lui en restait à l'issue du combat de Croisillon, soit il débute celui-ci avec moins d'influx que d'ordinaire et/ou un crabacrier endommagé.

## Épilogues

*Projet Crabacrier* s'achève lorsque les PJ capturent Brunel pour de bon. Selon le moment auquel cette capture intervient, le dénouement est différent. Si les PJ empêchent Brunel de s'évader du fulgurant ou le rattrapent avant son arrivée à Croisillon, leur mission se solde par un succès retentissant. Si vous souhaitez tout de même mettre à profit les scènes de combat impliquant le crabacrier, Élaydren demande aux PJ de récupérer celui-ci, mais lorsqu'ils arrivent à Croisillon, c'est Jhonen qui est aux commandes, grâce aux connaissances extirpées à Brunel avant que celui-ci ne soit capturé par les PJ.

Si les PJ capturent Brunel avant la fin du combat final, la mission est une réussite modérée. Le crabacrier est probablement aux mains du guet et son utilisation a attiré l'attention de celui-ci sur Élaydren.

Si les PJ ne parviennent pas à arrêter Brunel avant que son crabacrier ne s'oppose au guet de Sharn, la mission est un échec : subissant de lourdes pertes, le guet parvient à stopper le crabacrier en causant la mort de Brunel. Si vous êtes un MJ clément, vous pouvez vous contenter d'une arrestation et offrir aux PJ la possibilité de le faire évader. Par ailleurs, si Brunel perd la vie à un moment ou un autre, la mission est immédiatement un échec : dans le monde d'Eberron, les prêtres pouvant lancer *rappel à la vie* sont trop rares pour qu'Élaydren puisse compter dessus. En outre, Brunel perdrait par ce processus une partie des connaissances qui le rendent précieux.

## Brunel, façonneur traumatisé

Humain, façonneur 3/roublard 1 ; FP 4 ; humanoïde de taille M ; DV 4d6+4 (20 pv) ; Init +3 ; VD 9 m. ; CA 15 ; Att dague (+3 corps à corps, 1d4) ; AS attaque sournoise (+1d6), influx (4/2) ; Part avantage du créateur, coup d'œil du façonneur, création d'objets, recherche des pièges ; AL CM ; PA 3 ; JS Réf +6, Vig +2, Vol +4 ; For 10, Dex 16, Con 12, Int 16, Sag 13, Cha 18.

**Compétences et dons :** Art de la magie +5, Artisanat (travail de forge) +9, Artisanat (menuiserie) +7, Artisanat (fabrication d'armes) +7, Bluff +9, Concentration +5, Connaissances (ingénierie) +9, Connaissances (mystères) +4, Crochetage +5, Désamorçage/Sabotage +9, Escalade +3, Estimation +4, Équilibre +4, Évasion +5, Fouille +5, Profession (pilote) +9, Saut +1, Survie +2, Utilisation d'objets magiques +10 ; Création d'objets merveilleux, Dracogramme mineur (Création, *réparation intégrale* (1/jour)), Dracogramme superficiel (Création, *création mineure* (1/jour)), Écriture de parchemins, Esprit héroïque, Préparation de potions.

**Possessions (charge légère) :** rien à Nouveau Cyre, des vêtements de voyageur, une dague, une armure de cuir et une trousse à outils par la suite.

**Note :** les anciens assistants de Brunel sont tous des thaumartisans de niveau 1 disposant des mêmes compétences Artisanat et Connaissances que celui-ci.



## Annexes

### Brunel, façonneur traumatisé

Brunel est un homme d'une quarantaine d'années. Lorsque les PJ le découvrent à Nouveau Cyre, il est vêtu de haillons, a la mine basse et le dos voûté. Alors qu'il est mis au contact du fulgurant, il retrouve des couleurs et une étincelle de génie brille de nouveau dans son regard.

C'est également le feu de la vengeance. En effet, Brunel tient le baron Merrix d'Can-nith pour responsable de la mort de sa famille et de l'enfer qu'il vit depuis deux ans. Sans lui, il aurait pu sauver les siens ou au moins mourir avec eux. Désormais, seule la mort du baron pourra apaiser le cœur de Brunel.

### Le crabacrier

Ce forgelier d'un type nouveau est décrit dans l'aide de jeu "Industrial Light & Magic" page 48. Cependant, l'exemplaire dont dispose Brunel n'est pas la version usinée présentée dans ces pages, mais un prototype. Notamment, toutes les plaques de blindage n'ont pas été posées, et c'est au sein d'un entrelacs de barres métalliques que Brunel s'installe - la silhouette du crabe ne se distingue qu'en "fil de fer".

Ainsi, le crabacrier mis en scène dans ce scénario ne dispose que de **50 pv**. En outre, il est possible d'atteindre Brunel à travers le réseau de l'armature métallique. Celui-ci est alors considéré comme pris au dépourvu - il pilote -, mais bénéficie d'un **abri** et donc, *a priori* d'une **CA 16**. Cela dit, si le pilote a eu le temps d'activer la conscience



du crabacrier avant de sombrer dans l'inconscience, celui-ci continue de fonctionner de sa propre volonté !

### Jhonen, vétéran nationaliste

Loin d'être l'ancien soldat altruiste que pense Greykell, Jhonen appartient à une frange extrémiste de Cyréens qui complotent pour prendre leur revanche sur la Brélande. Il subventionne son réseau de nationalistes en vendant du rêve-de-lys, une drogue acheminée dans Sharn par des organisations criminelles avec lesquelles il est en cheville.

### Jhonen, vétéran nationaliste

Demi-orque, guerrier 2/roublard 1 ; FP 3 ; humanoïde de taille M ; DV 2d10+1d6+3 (22 pv) ; Init +0 ; VD 9 m ; CA 15 ; Att épée longue (+6 corps à corps, 1d8+3) ; AS attaque sournoise (+1d6) ; Part recherche de pièges, sang orque, vision dans le noir (18 m) ; AL CM ; JS Réf +3, Vig +5, Vol +2 ; For 16, Dex 10, Con 13, Int 10, Sag 8, Cha 13.

**Compétences et dons** : Diplomatie +5, Dressage +2, Équitation +1, Escalade +4, Fouille +0, Intimidation +7, Natation +4, Psychologie +0, Renseignements +3, Saut +4 ; Attaque en puissance, Pistage urbain, Volonté de fer et Science de la destruction.

**Possessions (charge légère, malus -5)** : épée longue de maître, cote de mailles de maître, destrier léger bardé d'une chemise de mailles et équipé d'une selle militaire et de fontes, sac à dos contenant du matériel de survie et un vieil uniforme d'apparat (équivalent habit de cour), *cape de résistance* (+1), *deux potions de soins légers* et 90 po.

### Les vétérans cyréens

Humain, homme d'armes 1 ; FP 1/2 ; humanoïde de taille M ; DV 1d8+2 (10 pv) ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 14 ; Att. épée longue (+4 corps à corps, 1d8+2) ou arc court (+2 distance, 1d6) ; AL LN ; JS Réf +1, Vig +4, Vol +0 ; For 15, Dex 13, Con 14, Int 8, Sag 10, Cha 12.

**Compétences et dons** : Dressage +1, Équitation +1, Escalade +3, Intimidation +2, Natation +3, Saut +3 ; Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance.

**Possessions (charge légère, malus -1)** : épée longue, arc court (20 flèches), armure de cuir cloutée et 9 po.

Merci à Olivier Fanton et aux participants de la liste de discussion Eberon.

<http://fr.groups.yahoo.com/group/eberron-fr>

<sup>1</sup> Qui apparaît dans le roman *City of Towers* de Keith Baker.

<sup>2</sup> Que les PJ (v) ont peut-être rencontré dans le scénario *Même la morale parle pour eux* (CB28).



# HABEMUS PAPAM

Scénario : Cédric Ferrand

Illustrations : Laurent Miny – Tous droits réservés

*Habemus Papam* est un scénario peu respectueux du canon catholique en huis clos pour *Magna Veritas*. Il est destiné à un MJ sachant improviser et à un groupe d'anges de grade 2 plus à l'aise avec la diplomatie qu'avec le maniement du bazooka et n'ayant pas peur de prendre des initiatives. Alors que le pape vient de décéder, le conclave des cardinaux s'enferme avec les PJ pour une nuit dans la chapelle Sixtine afin de désigner un nouveau souverain pontife.

## Introduction

### L'intrigue

Le pape est mort. Après plusieurs jours de deuil international et de nombreux journaux télévisés en direct du Vatican, les choses sont rentrées dans l'ordre : des tee-shirts à l'effigie du pape sont sortis des usines, plusieurs biographies sont apparues chez les libraires, et ses meilleurs discours ont été réunis sur un double CD. Le saint-père a été inhumé en présence d'une brochette de chefs d'État, et tout le monde y est allé de sa petite anecdote sur le défunt. Mais loin des caméras et des plateaux de télévision, l'Église s'est soudainement agitée comme une fourmilière dont la reine aurait été gobée par un pangolin. La même question est sur toutes les lèvres des fidèles et hommes d'Église : qui prendra la succession du souverain pontife ?

Conformément à la tradition, c'est le camerlingue qui assume l'intérim et qui a la charge de tout mettre en œuvre pour que le collège des cardinaux puisse se réunir au Vatican et désigner le plus capable d'entre eux au titre suprême. L'enjeu est de taille, car le prochain pape aura la tâche de guider une Église confrontée à la modernité du monde et à une remise en question de sa tutelle spirituelle. Chaque archevêque regarde donc cette élection de près en souhaitant que le pape soit à l'image de sa propre vision de la foi et de la vie chrétienne. Dominique souhaite un pape inflexible et droit comme un cerge, Daniel veut voir un pape blanc gagner, Guy attend un pape qui autorise l'usage du préservatif... Bref, entre l'ambition personnelle des cardinaux et l'influence morale des archevêques, ça magouille sévère en coulisses.

En tête de la liste des papables se trouve le cardinal Umberto Avigliano, qui a la faveur de ses pairs grâce à ses 69 ans, sa pratique de sept langues, son approche modérément progressiste et sa réputation sans faille. Le Paradis n'aurait rien à y redire si de récentes informations sur Umberto Avigliano ne tendaient pas à prouver qu'une fois nommé pape, ce cardinal italien serait prêt à révéler l'existence des anges aux fidèles. Son idée est de redonner la foi aux hommes en leur fournissant une preuve tangible de l'existence de Dieu. Qui oserait douter de l'existence de l'Éternel en voyant agir ses anges ?

### L'implication

Le Conseil divin est évidemment outré par une telle éventualité, mais il n'a pas la possibilité d'influer directement sur cette prise de décision qui est du ressort des hommes. Au nom du libre arbitre si cher à Dieu, les archanges sont *persona non grata* au Vatican durant le conclave afin qu'ils ne puissent pas interférer dans le processus de sélection. Mais les archanges, loin de rester inactifs, utiliseront une fois de plus les PJ pour suggérer plus ou moins fermement un autre candidat à la tête de l'Église catholique. Pour cela, les anges envoyés dans cette mission pas très catholique et officieuse changeront temporairement de corps et s'incarneront dans ceux de cardinaux volontaires qui comprennent la suprématie de la volonté angélique sur les choix forcément imparfaits des humains. Les PJ auront une nuit pour faire en sorte que le pape élu soit un pion docile qui respecte le secret du Grand Jeu. Toute la difficulté de cette mission ne réside pour une fois pas dans une résistance démoniaque, mais dans la nécessité

d'agir avec doigté et discrétion : aucun cardinal ne doit être à même de se douter d'une intervention angélique, et aucune bizarrerie (ou utilisation ostensible de pouvoir) ne doit entraver la cérémonie.

### Synopsis

L'ensemble du scénario se déroule donc en une nuit, à l'occasion du conclave. Après une rapide promenade pédestre dans le Vatican, les PJ n'auront que quelques heures avec leurs collègues cardinaux pour se mettre dans le bain et appréhender toute l'étendue de la tâche qui leur incombe. Enfermés dans la chapelle Sixtine pour de longues discussions et tractations politiques, ils devront déterminer quel est le candidat le plus apte. Mais en allant mettre le nez dans la campagne électorale des cardinaux, les PJ se rendront compte que plusieurs anges tentent également de téléguidar le suffrage, en particulier celui des proches du favori italien. Vouloir obtenir un consensus autour d'un cardinal respectant les critères émis par les services de Dominique sera très difficile et risque d'entraîner la désignation d'Umberto Avigliano, qu'il faudra donc évincer. Cette nuit de conclave a donc de grandes chances de s'éterniser.

**Nous sommes  
en mission pour  
le Seigneur**

### Marie-Jo à confesse

Tout le monde connaît l'irascible Marie-Joseph Mailleapartir, ce grade 3 de Dominique qui dirige Notre-Dame avec la poigne de fer d'une institutrice ménopausée et

vieille fille. Quand ils étaient grade 0, les PJ la redoutaient. Quand ils étaient grade 1, ils la craignaient. Maintenant qu'ils sont grade 2, ils s'en méfient. Aussi, quand Marie-Jo les convoque nuitamment à Notre-Dame en dehors des heures de service, les PJ ne peuvent que redouter un mauvais coup, un conseil de discipline, voire les deux. La cathédrale est exceptionnellement ouverte la nuit en raison de la période de deuil qui fait suite au décès du pape. Les bureaux sont tous vides, seule une standardiste de garde répond aux appels les plus urgents. Marie-Jo reçoit les anges dans son bureau méticuleusement rangé et aseptisé. Chose assez surprenante, elle n'a pas ce petit rictus sadique, la bouche en cul de poule, qui indique qu'elle a un dossier complet sur les PJ et qu'elle va leur administrer un blâme. Au contraire, Marie-Jo Mailleapartir semble mal à l'aise, et son chignon est légèrement défait, signe chez elle d'un indubitable état second. Sans perdre de temps, l'ange de Dominique briefe les PJ avec le peu d'informations dont elle dispose. Pour une fois, elle n'omet aucun détail, et le but de la mission n'est pas ambigu et ne semble pas dissimuler un complot de la part d'un archevêque. Ça ne devrait pas rassurer les PJ pour autant.

### Changer de peau

Le voyage jusqu'au Saint-Siège est sans histoire. À la descente de l'avion, les PJ sont accueillis par Ayetek, un ange de Jean dont le cerveau a sans doute pris la foudre plus d'une fois. Très heureux d'avoir enfin des cobay... des sujets pour mettre en pratique sa nouvelle invention, il abreuve les PJ d'un charabia compliqué mais vaguement scientifique (vous pouvez utiliser le Pipotron p.XX pour obtenir un nom mystérieux) pour leur expliquer comment ils se retrouveront temporairement projeté dans le corps des cardinaux. L'expérience est censée être indolore et réversible. Le transfert a lieu dans la chambre d'un hôtel romain bordant le Vatican. Les cardinaux (un par PJ) ont été drogués et allongés sur des lits. Leur tête est entourée par un étrange appareil qui tient à la fois d'un casque à mise en plis et d'un système à électrodes pour encéphalogramme. Ayetek connecte un PJ à chaque cardinal, puis branche un transformateur artisanal. Il y a de grands éclairs d'énergie, une étrange impression d'être expulsé de force d'un corps puis contraint à rentrer dans une autre dépouille qui n'est pas à votre taille. Les plombs de l'hôtel sautent, cardinaux et anges tombent inconscients. Quand les PJ se réveillent enfin en sursaut, Ayetek est euphorique. Mauvaise nouvelle toutefois : il est 20h46 et le conclave commence dans moins d'un quart d'heure.

### La nouvelle identité des PJ

Les cardinaux qui offrent leur corps pour la nuit sont :

- Fabiano Manguera (brésilien)
- Rajoana Mahabotrabotra (malgache)
- Klaus Constantza (roumain)
- Jean-Marie Nguyen (vietnamien)
- Pierre-Maurice Tremblay (canadien)

Comme les PJ sont incarnés temporairement dans un nouveau corps, leurs caractéristiques, leurs talents et les pouvoirs ne changent pas. Si vous êtes un MJ sympa, vous pouvez toutefois momentanément leur accorder un ou deux talents gratuits pour simuler les connaissances du cardinal qui les accueille. Par contre, si vous êtes un MJ sadique, vous pouvez considérer que le transfert est si rude et expérimental que les PJ ont du mal à avoir accès aux souvenirs de leur cardinal. Du coup, en discutant avec leurs collègues de travail qui les connaissent bien, ils peuvent parfois avoir du mal se souvenir de tous les détails ("Mais si, souviens-toi, nous étions au séminaire en même temps...").

### Un kilomètre à pied, ça use...

Après avoir traversé une partie du Vatican en se dépêchant pour rejoindre le reste des cardinaux, les PJ arrivent en vue de la cohorte des légats, qui marche calmement en direction de la chapelle Sixtine, chacun accompagné par un ou deux conclavistes (de simples prêtres qui sont des assistants personnels). La petite procession est encadrée de près par d'impressionnants gardes suisses qui ne sont rien de moins que des Soldats de Dieu très compétents, aussi à l'aise dans la protection rapprochée que dans la gestion des foules. Les cardinaux les plus valides parcourent à pied le chemin qui mène à la chapelle, tandis qu'un bus permet à la vingtaine de prélats fatigués de se rendre sur place en toute quiétude. Si les PJ s'attendent à une prise d'otages ou à un je-ne-sais-quoi de spectaculaire, l'omniprésence des gardes suisses et le calme du Vatican, qui a été fermé au public, les déçoivent. Touf au plus entend-on la clameur de la foule et des paparazzi qui sont contenus sur la place Saint-Pierre. En marchant en direction de la chapelle, les cardinaux forment un vaste chapelet qui s'étire en plusieurs petits groupes de marcheurs. Les PJ ont alors l'occasion de s'intégrer à un groupe, et le premier cardinal qu'ils rencontrent est hondurien. En fin historien qu'il est, Miguel Estevez est intarissable sur les anecdotes liées aux précédents conclaves et se fait un plaisir d'abreuver les PJ en guise de bienvenue. Il parle en particulier de l'étrange élection de Grégoire X en 1271, qui dura pendant 2 ans et 9 mois et provoqua la colère des fidèles, qui enfermèrent finalement les cardinaux dans une église en les nourrissant uniquement de pain et d'eau pour accélérer la prise de décision. Très ouvert, Miguel Estevez donne l'occasion aux PJ d'obtenir les pre-

miers renseignements sur les rapports de force qui existent au sein du collège des cardinaux. S'il est questionné courtoisement, le Hondurien fait une rapide présentation des 3 papables que sont Umberto Avigliano, le traditionaliste Karl Uberschlag et le rigoriste Jean Benyoucef. D'après ses estimations (et elles sont justes), Umberto Avigliano n'est pas loin de posséder les voix nécessaires pour être élu au premier tour tant il fait forte impression sur ses collègues. Le temps d'une discussion, voilà déjà le cortège arrivé à la chapelle Sixtine.

## À la chapelle Sixtine

### Le code électoral

21 h : les 120 électeurs sont présents dans la chapelle Sixtine et prêtent collectivement serment de garder le secret sur la manière dont se déroulera le reste de la soirée. Le Grand Électeur, le cardinal suédois Sven Jakobstads, veille à la bonne organisation du scrutin. Inéligible, c'est lui qui explique les règles du vote : toutes les heures, une cloche retentit. Les assistants sortent alors de la chapelle et les cardinaux procèdent au vote. Tant qu'un cardinal n'obtient pas deux tiers des voix (soit un minimum de 81 voix), le conclave continue et un autre vote a lieu une heure plus tard. Après chaque vote, les bulletins sont brûlés, créant ainsi la célèbre fumée qui permet au monde entier de savoir ce qu'il se passe dans la chapelle. Les gardes suisses assurent la sécurité externe du lieu et empêchent toute tentative d'intrusion ou d'espionnage.

Sans intervention des PJ, Umberto Avigliano est élu dès le premier tour, battant ainsi un record de rapidité dans les annales du Vatican. Il est donc urgent de trouver un moyen de faire basculer la popularité du papable pour faire échec à son élection dès la première heure. Au début du conclave, l'influence des partisans de l'italien ainsi que les qualités naturelles d'Umberto Avigliano lui octroient 85 des votes. Les 35 voix restantes (dont celles des PJ) sont réparties entre Karl Uberschlag (20) et Jean Benyoucef (15).

Le serment est l'occasion d'entendre le cardinal péruvien Emilio Cubilla tousser fréquemment. Mais dès que le conclave a débuté, une de ses crises de toux empire et l'empêche même de respirer. Alors qu'il est en train de s'asphyxier, il agrippe le bras d'Umberto Avigliano et, dans un dernier râle, dit quelques mots dans une vieille langue péruvienne que personne ne parle dans l'assistance. Cette phrase ressemble autant à une malédiction qu'à un aveu de dernière minute, il est difficile de se prononcer. Le cardinal inconscient est évacué de la chapelle par les gardes suisses, et tous les cardinaux se perdent alors en conjectures sur la signifi-

cation de ce geste. A-t-il été empoisonné et a-t-il accusé son assassin avant de mourir ? Et si le vieux Péruvien lui avait juste souhaité bonne chance ? Les cardinaux se perdent en conjectures, et le premier vote doit avoir lieu dans moins d'une heure maintenant.

## Tempus Fugit

Afin de stresser un peu les joueurs et de rythmer la partie, *Casus* vous conseille d'utiliser un réveil à votre table afin que les joueurs, comme les cardinaux qu'ils incarnent, aient véritablement une heure entre deux votes. Ainsi, quand la sonnerie retentit, toutes les négociations prennent fin immédiatement. Aux joueurs de gérer leur timing.

## Qu'est-ce qu'on fait maintenant ?

Il faut donc faire baisser ce score. Pour cela, les PJ ont l'initiative ainsi qu'un vaste panel de pouvoirs et de moyens de pression. Il suffit donc de convaincre cinq cardinaux de changer de vote pour bloquer l'élection. Pour cela, il faut trouver un bon argument qui aille à l'encontre des valeurs attendues pour un futur pape. Trouver ou créer un point faible pour décrédibiliser le candidat devrait être relativement facile pour des PJ inventifs et retors.

Mais si les PJ ne font que des tentatives individuelles pour changer le rapport de forces, ce sera long avant qu'un autre candidat obtienne à son tour 81 voix. Il faut à un moment ou un autre entreprendre une action de plus grande envergure pour faire bouger les choses. Rien de tel qu'une rumeur de pédophilie ou de rupture du vœu de chasteté pour provoquer un lent retournement de situation (et accessoirement une bascule de 10, 20 ou 30 voix en faveur d'un autre favori). Mais encore faut-il être crédible pour convaincre les électeurs de changer d'avis. De même, les anges possèdent un arsenal de pouvoirs qui, utilisés avec discrétion et ingéniosité, peuvent faire la différence. Vouloir tricher sur les moyens du vote mêmes est particulièrement risqué, mais peut rapidement débloquent la situation. Mais il ne faut pas oublier l'obligation de discrétion qu'impose cette mission : créer des coïncidences ou bien des petits effets spéciaux est possible, mais déballer l'artillerie lourde n'est pas de mise.

La petite liste suivante est non exhaustive, mais vous permettra d'anticiper les probables tentatives des PJ et de faire varier les stratégies de leurs adversaires angéliques en utilisant à bon escient les pouvoirs angéliques dans ce huis clos :

- Alliance : rien de tel qu'une réconciliation pour effacer une brouille ou un conflit entre deux cardinaux.
- Aura de confusion : vu la concentration de cardinaux au mètre carré, option très effi-

cace pour semer le trouble au moment opportun.

- Aura de pacification : permet de calmer les esprits en cas de foire d'empoigne.
- Charme : gros potentiel, surtout si vous charmez un cardinal pour qu'il fasse à son tour la promotion de votre candidat.
- Déplacement temporel : pour effacer un mauvais geste ou annuler une action qui met en péril vos plans.
- Toutes les détections (ennemis, bien, futur proche, mensonge, invisible...) : très pratiques pour identifier et déjouer les plans de vos adversaires.
- Lire les pensées : efficace pour connaître la stratégie en cours chez ceux d'en face.
- Sommeil/Rêve : il n'y aurait rien d'étonnant à ce qu'un vieux croulant s'endorme sur son siège et se réveille en ayant changé d'avis.
- Télépathie : pas besoin de vous faire un dessin...

## L'opposition

Si les PJ s'en sortent trop facilement, il est sans doute temps de vous avouer un petit secret : les trois assistants d'Umberto Avigliano ne sont pas de simples prêtres : ce sont trois grade 2 d'Yves, d'Ange et de Francis qui ont décidé de donner un petit coup de pouce à la carrière de l'Italien. Utilisant eux aussi leurs pouvoirs pour influencer sur les votes, ils s'opposent aux PJ, qu'ils finissent bien par repérer quand on connaît la légendaire discrétion des PJ en mission. Des rumeurs et des pouvoirs bien placés devraient pouvoir donner du fil à retordre à votre groupe. En dernière extrémité, l'ange d'Ange est prêt à utiliser *Assaut spirituel* pour provoquer une grosse migraine chez un cardinal qui aurait le malheur de trop concurrencer Umberto Avigliano. Et un cardinal malade ou faible ne fait pas un bon candidat.

Bref, tant que les PJ ne trouvent pas un moyen d'éloigner les trois anges qui secondent Umberto Avigliano, le *statu quo* risque de durer toute la nuit. Si toutefois nos anges arrivent à priver le papable de ses appuis, il reste une autre question à trancher : qui faire élire ? Karl Uberschlag et Jean Benyoucef sont les suivants sur la liste des favoris, mais n'ont pas des profils d'humanistes, ce qui ne peut que plaire à Dominique. Mais là encore, pour faire gagner l'un des deux cardinaux de la branche dure du catholicisme, il faut user de finesse et d'influence auprès des cardinaux.

## De quoi animer la soirée

Les ingrédients d'un bon huis clos, ce sont des révélations de dernière minute, des preuves accablantes pour faire chanter ses adversaires et du bluff. Et comme il n'y a

pas de raison que toute l'affaire soit à l'initiative des anges et de leurs malversations, voici quelques coups de théâtre pour faire monter la sauce ou donner des fausses pistes à vos PJ.

## Chantage à la photo

Luigi Manzanero est un cardinal italien qui est jaloux d'Umberto Avigliano. Il est donc venu au conclave avec des photos truquées sur lesquelles on peut voir son rival au lit dans les bras d'une femme. Il fait le tour de ses collègues pour montrer ses fameuses photos et souhaite, en échange de cette preuve accablante, être élu par ses pairs. Que faire si cet incapable notoire réussit à retourner l'opinion en sa faveur ?

## Le point Godwin

Tiens, deux cardinaux sont en train de se battre comme des chiffonniers dans le transept : il s'agit de Karl Uberschlag et de Maurice Abauzit, un cardinal suisse. Ce dernier tient dans sa main une vieille page d'un registre ancien, traite le cardinal allemand de nazi et l'accuse d'avoir tué son père. En séparant les deux pugilistes septuagénaires, il est possible d'apprendre que le feuillet en question est une liste de soldats allemands ayant travaillé dans un camp de concentration et que le nom de Karl Uberschlag y figure. Simple homonymie ou bien erreur de jeunesse ? Le doute s'installe dans la tête des prélats. Pourtant, le cardinal allemand l'affirme : il est né en 1931 et n'était qu'un enfant à cette époque troublée.

## Pas de fumée sans feu

Le Chilien Javier Esparza est un fervent partisan d'Umberto Avigliano qui profite de l'agitation dans la chapelle Sixtine pour intervertir les étiquettes des deux types de fumigènes qui servent à annoncer la désignation ou non du pape. Ainsi, même si le premier tour ne désigne pas un gagnant, c'est bel et bien une fumée blanche qui sort de la cheminée, indiquant clairement au reste du monde qu'un nouveau pape a été élu. Que peuvent faire dans ce cas-là les cardinaux ? Cela signifie-t-il pour autant qu'Umberto Avigliano est élu pape par la force des choses ? Dehors, la foule attend avec impatience le nom du nouveau souverain pontife.

## Conspiration

Fabrizio Scola se doute de quelque chose à propos de la mort du pape et vient se confier aux PJ. C'est un complot, il a été empoisonné. C'est un coup de l'Opus Dei, qui souhaite maintenant placer un homme de l'organisation secrète sur le trône papal. Il suffit donc de regarder qui gagnera la prochaine élection pour savoir qui est der-

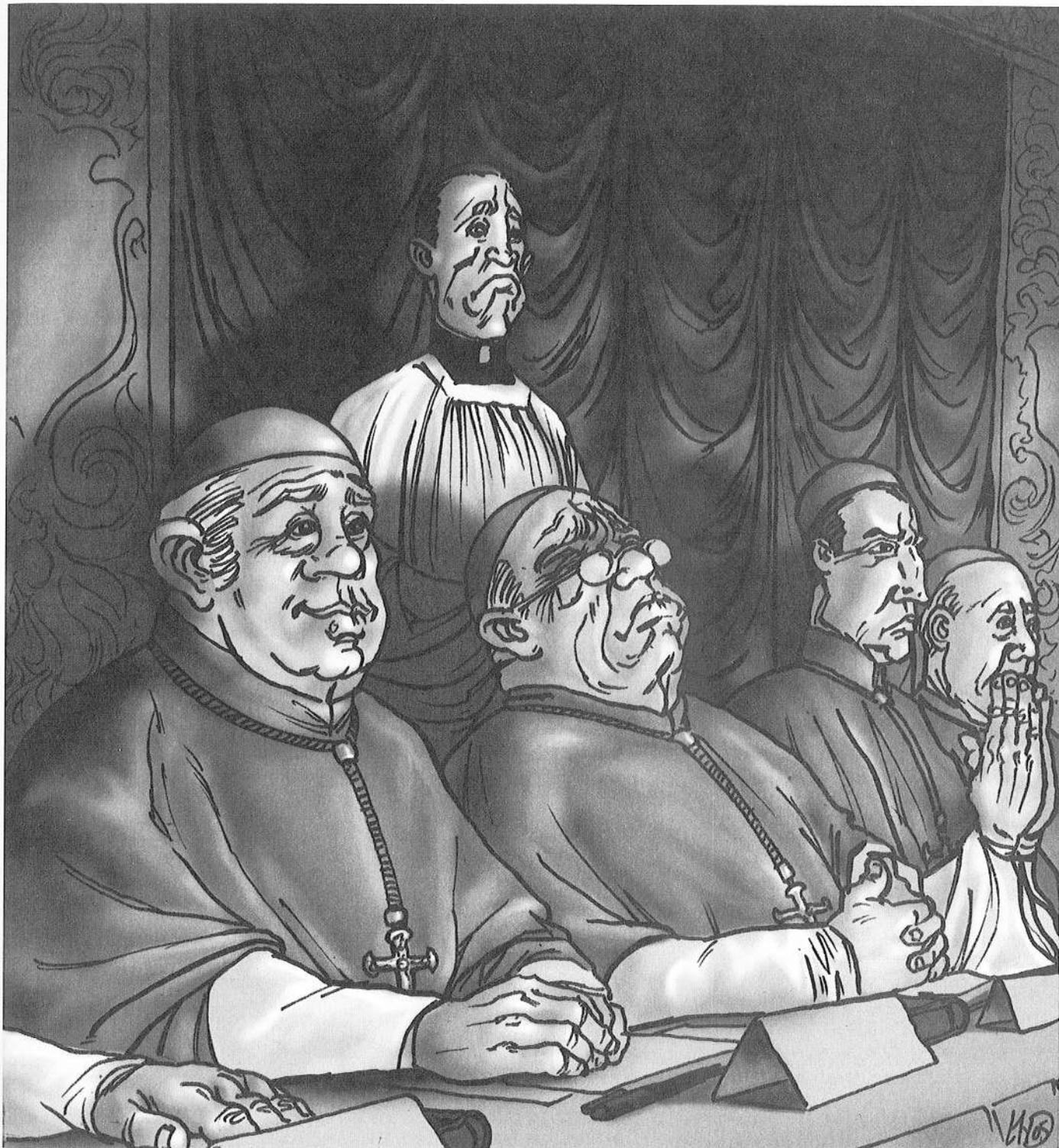


Illustration : Laurent Miny

rière cette machination. Et si l'hypothèse de l'Opus Dei n'est pas valide, alors ce sont sans doute les francs-maçons ou les Illuminatis. Fabrizio Scola possède tellement de théories sur les groupes secrets qui font du lobbying à l'intérieur des murs du Vatican qu'il y en a bien une qui est véridique dans le tas.

#### Où est-ce que j'ai mis mon flingue

Louis-Marie Hayatou est un cardinal camerounais qui pense sincèrement que le moment est venu que l'Église se dote d'un pape noir. Mais Louis-Marie Hayatou se doute bien que

le collège des cardinaux n'est sans doute pas prêt à reconnaître cet état de fait. Entre colère et paranoïa, il est venu au conclave avec un pistolet chargé, qu'il peut utiliser pour menacer ses collègues afin qu'ils votent pour un pape africain, pour prendre en otage un candidat blanc ou bien encore pour menacer de se suicider si son rêve ne devient pas réalité. Ah, oui, Louis-Marie Hayatou a caché son arme dans une fausse bible, mais il semble qu'à la suite d'une erreur, il y ait eu une inversion avec la bible identique d'un autre cardinal. Il ouvre donc une à une toutes les bibles qu'il voit dans la chapelle.

## Fin du temps réglementaire

### Et le gagnant est...

Quand plus aucun ange n'a de point de pouvoir et qu'ils ont joué tous leurs atouts, un gagnant finit par obtenir les voix nécessaires. À moins d'avoir des joueurs qui aiment les parties marathons, le scénario ne devrait idéalement pas dépasser 4 ou 5 tours de vote. Dès que Sven Jakobstads constate la victoire d'un cardinal, il utilise un fumigène et fait sonner les cloches de la basilique Saint-Pierre pour annoncer au monde entier que le

Vatican s'est doté d'un nouveau souverain pontife. La foule est en délire, les médias sont sur le pied de guerre. Une tribune est mise en place et un milliard de catholiques attendent le nom du futur pape. Le cardinal chargé de rendre la décision publique dit alors "Habemus papam" (nous avons un pape), ce qui nous arrange bien, vu que c'est le nom du scénario. Les fidèles sont heureux, de nouveaux tee-shirts sont alors envoyés à l'imprimerie, les biographes attaquent l'écriture d'un nouveau livre : le monde est sauf. Si les PJ écoutent le premier discours à la foule du nouveau pape, ils peuvent entendre ces quelques mots :

*"Enfin, je tiens à remercier tout particulièrement les anges gardiens qui ont été à mes côtés durant les dernières heures. Ils m'ont donné la force et le courage d'accepter le dessein de Dieu. Qu'ils sachent que mon pontificat sera mené avec la même honnêteté et la même transparence que la soirée que nous venons de vivre dans cette chapelle Sixtine."*

Sans doute lassés de leur couverture de cardinal si restrictive par rapport à leur corps qui les attend à l'hôtel, les PJ doivent retourner voir Ayetek pour faire le transfert inverse. L'ange de Jean est en train de rafistoler son invention et a bien pris soin des dépouilles des PJ. Après une nouvelle scène d'effets spéciaux, les revoilà revenus dans leur peau d'origine. Il ne reste plus qu'à rentrer à Notre-Dame avec les fidèles venus à Rome spécialement pour le conclave. Le voyage retour est sans histoire et permet aux PJ de se mettre au point sur leurs déclarations pour le traditionnel débriefing.

### Marie-Jo fait le bilan

Si Umberto Avigliano a été élu pape, les PJ gagnent une grosse colère de Marie-Jo, avec sermon et crise de nerfs en prime. Mais

comme ça n'avait rien d'une mission officielle, aucun blâme n'est porté sur le dossier de nos petits anges. Par contre, il y a fort à parier qu'il arrivera très vite quelque chose de fâcheux à Umberto Avigliano, qui ne devrait pas avoir le temps de prendre beaucoup de décisions avant de décéder d'une rupture d'anévrisme aussi soudaine que fatale. Un peu comme Jean-Paul 1er finalement...

Si c'est un pape un peu mou qui l'emporte, Marie-Jo ne s'étend pas trop en remerciements et expédie le débriefing en deux coups de cuillère à pot. Disons qu'elle jettera peut-être un regard favorable aux dossiers des PJ à l'avenir, mais rien n'est garanti. Si c'est un pape à la Dominique qui gagne, les PJ sont félicités par le grade 3, qui s'empresse de placer leur dossier d'avancement du dessous de la pile vers le sommet. C'est dommage, si ça avait été une mission officielle, il y aurait eu une récompense à la clef.

### Comment compliquer les choses

Parfois, les joueurs s'en sortent trop facilement et il est alors bon d'augmenter le challenge en brouillant un peu les cartes. Voici quelques propositions :

- Le transfert des corps ne se passe pas bien. Pour une raison inconnue, les PJ perdent le contrôle de leur corps d'emprunt par moments (échec trop important sur un jet d'action).
- Quand les PJ retournent à l'hôtel, les corps et l'ange de Jean ont disparu. Ce coup monté est-il un moyen pour Marie-Jo de se protéger d'un éventuel fiasco, une combine d'un groupe de démons en goguette à Rome, ou bien Ayetek a-t-il mal été briefé et croit que le transfert est permanent ?
- La chapelle Sixtine, un très vieux bâtiment religieux, est consciente et très puissante.

Elle "sait" que la présence des anges et des archanges est interdite pendant le conclave et se manifeste pendant l'élection pour attirer l'attention sur les anges infiltrés.

- Les trois anges qui assistent Umberto Avigliano et les PJ ne sont pas les seuls à infiltrer le conclave. Un ange de Catherine militant pour l'accès des femmes à la prêtrise ou un ange de Michel souhaitant un pape qui déclare enfin une bonne croisade contre l'Islam peuvent brouiller l'équation en jouant les trouble-fête.
- Et si un archange était descendu secrètement et illégalement dans le conclave pour s'assurer que son candidat favori gagne le scrutin ? Les PJ le laisseraient-ils faire ou bien iraient-ils rapporter toute l'affaire à Dominique ? Oseraient-ils invoquer un archange dans un lieu où il n'est pas censé se trouver ?

## Le casting<sup>1</sup>

### Le cardinal type

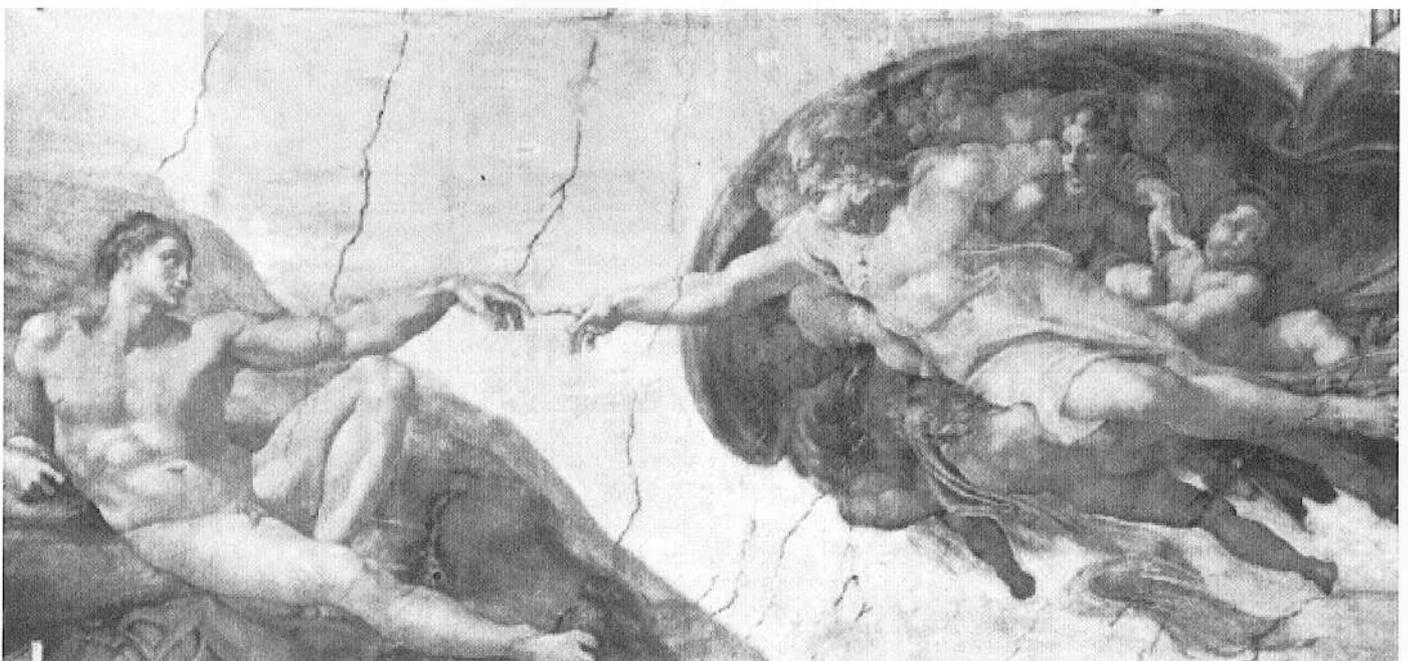
Fo 2, Ag 2, Pe 2, Vo 3+, Pr 3, Ch 2+  
Talents : Mental 3, Social 3, Discussion 3,  
Savoir occulte 3  
BL 3, BG 6, BF 9, MS 12

### Umberto Avigliano (italien)

Les visées progressistes de ce cardinal sont raisonnables de nature, mais à force de frioter avec des anges un brin manipulateurs, il a fini par adopter une position très radicale à propos du Grand Jeu, qui le pousse à penser que la vérité doit éclater à propos des anges et des démons. Mais ces idées sont-elles siennes ou bien ont-elles été implantées par ses assistants ?

### Karl Uberschlag (allemand)

On le dit strict et austère. C'est faux, il est plus rêche que du papier abrasif pour pon-



ceuse. Sa vision d'une Église forte et offensive en fait un dangereux adversaire de la paix mais un rival tenace, âpre au combat. Le plus étonnant est que, dans l'intimité, c'est un papa poule avec son fils Eric.

#### Jean Benyoucef (libanais)

Il prêche le dénuement matériel et est un remarquable exemple d'humilité. C'est le genre de berger qui demande beaucoup de souffrance à ses brebis, mais pour leur bien. Le genre de futur pape qui pourrait redonner une dimension purement spirituelle à l'Église en faisant oublier son patrimoine immobilier et ses richesses. C'est bien simple : il a tellement peur que l'Église soit corrompue par l'argent qu'il en stocke une grande partie sur ses comptes en Suisse.

Pour la centaine de cardinaux restants, ce rapide petit tableau vous permettra de définir rapidement les profils avec un d666 :

Tendance	Caractère	Origine
1 Conservateur	Bougon	Afrique
2 Conservateur	Têtu	Europe
3 Conservateur	Lunatique	Amérique du Sud
4 Rétrograde	Pondéré	Amérique du Nord
5 Rétrograde	Militant	Asie
6 Progressiste	Sénile	Océanie

Conservateur : n'envisage pas de faire évoluer l'Église.

Rétrograde : souhaite faire revenir l'Église dans les dogmes d'autrefois car "c'était mieux avant".

Progressiste : désire adapter l'Église aux idées modernes.

De même, voici quelques noms pour ne pas être pris au dépourvu par vos joueurs :

Alejandro Pino (péruvien)  
Maurice n'Guesso (congolais)  
Slaven Radak (croate)  
Logan Lawton (irlandais)  
Lewis Bownand (australien)  
Ashok Yuga (indien)  
Saburo Kimura (japonais)

#### La conspiration des imbéciles

Ces trois anges en ont ras l'auréole de faire tout le sale boulot sans que l'humanité le sache. Ils voudraient être enfin reconnus comme des héros, des êtres hors du commun dont la dimension surhumaine n'est pas oubliée. Ils ont donc choisi d'épauler un cardinal en accord avec leur idée : rendre public ce Grand Jeu afin que les anges soient reconnus d'utilité publique par les humains et respectés pour leur combat contre l'Enfer. Et tant mieux si, au passage, ça revigore la foi des hommes.

#### Truly, ange d'Yves, grade 2

Fo 2, Ag 2, Pe 4+, Vo 5+, Pr 4+, Foi 5+, PP 20.

Talents : Attaque 2, Défense 4+, Physique 3, Mental 6+, Social 5+, Discussion 8, Savoir occulte 8.

Pouvoirs : Détection du futur proche 3, Lire les pensées 3, Philosophie 4, Psycho-

métrie 2, Lueur insoutenable 1.  
PF 7, BL 5, BG 10, BF 15, MS 20.

#### Imune, ange de Francis, grade 2

Fo 3, Ag 3, Pe 4, Vo 4, Pr 5, Foi 2, PP 20.  
Talents : Attaque 2, Défense 3, Physique 3, Mental 4, Social 6, Discussion 7.

Pouvoirs : Alliance 4, Charme 3, Lire les pensées 3, Détection du mensonge 2, Aura de pacification 1.

PF 7, BL 6, BG 12, BF 18, MS 24.

#### Carmel, ange d'Ange, grade 2

Fo 3, Ag 3, Pe 3, Vo 4, Pr 4, Foi 5, PP 20.  
Talents : Attaque 3, Défense 4, Physique 3, Mental 4, Social 5, Discussion 7.

Pouvoirs : Assaut spirituel 4, Charme 3, Volonté supra-normale 3, Boomerang 2, Protection de l'âme, Arts martiaux 1.

PF 7, BL 6, BG 12, BF 18, MS 24.

Merci à Christian "I want to be Yves" André et à Philippe Fenot.

1. Les PNJ sont construits avec l'aide de jeu "PNJ rapides" fournie avec l'écran de la 4e édition.

# AND THE WINNER IS... LA LOI DE CUGEL!

Scénario : Fabrice Caillol – Relecture : Arnaud Cuidet

Ceux qui ont de la mémoire se souviennent que lors du dernier festival de Cannes, au mois de février, Casus Belli a organisé un concours de scénario (Cf. *Casus Belli* n°30). Comme promis, voici celui du vainqueur, légèrement remis en forme par la rédaction. Bien sûr, il ne s'agit pas d'un scénario complet – les candidats n'avaient que quatre heures! – mais d'une trame suffisamment étoffée pour ne nécessiter que quelques "mises au point".

*La loi de Cugel*, donc, est un scénario pour *Dying Earth* de niveau Cugel écrit par Fabrice Caillol. Félicitation Fabrice !

## Et les autres ?

Voici la liste des jeux pour lesquels les candidats ont écrit un scénario :

- Cyberpunk ;
- Dying Earth ;
- Kult ;
- L'appel de Cthulhu ;
- Mousquetaires de l'ombre ;
- Shadowrun ;
- Star Wars ;
- Vampire ;
- Warhammer.

Et voici les dauphins deux et trois :

- Bertrand Bouleau (*Shadowrun*)
- Pascal Cormier (*Kult*)

lui permettant de détecter les pièces. Pour semer ses poursuivants, Zébédiah décide de sacrifier l'une de celles-ci – la moins puissante – en l'offrant à des pigeons. Devinez sur qui ça tombe (encore) ?

le voyage, mais en majeure partie constituée de pulpe de glairier, arbre dont le nom dit tout. Vélopre la Jaunesque est une petite cité – l'équivalent d'un septième de Kaiin – à l'architecture et aux couleurs déplorables : les habitations sont toutes de forme cubique et les murs d'un doré sale et vulgaire.

Autant dire que dans cette monotonie ambiante, l'arrivée des PJ est un souffle d'air frais pour une grande partie de la population, principalement les oisifs et les profiteurs. Ainsi, une petite troupe se presse rapidement autour de la caravane, lorgnant quelque rapine à accomplir ou quelque client à rabattre. Dans cette foule, un des PJ est bousculé par un individu de grande taille portant un bandeau sur l'œil et habillé de vert – Zébédiah le borgne. Que le PJ en prenne ombrage ou pas, l'inopportuniste se retire humblement en présentant toutes les excuses nécessaires – attitude ouvertement suspecte, mais confortable pour l'ego du PJ. Ce qu'il ignore malheureusement ce dernier, c'est que sa bourse compte désormais une "pièce" supplémentaire.

## Introduction

### Intrigue

*La loi de Cugel* se déroule dans la région de **Vélopre la Jaunesque**, petite ville pittoresque d'Alnery, et narre l'affrontement de deux rivaux politiques : **Pouile le Gras**, Haut seigneur de la cité, et **Loutrot le Reclus**, archimage de son état. Cette rivalité se cristallise autour de deux objets magiques, **les deux pièces de l'Ahurissante bienséance**, détenues par Pouile le Gras. Chacun de ces deux objets magiques assure à son propriétaire une chance insolente et un destin heureux garanti sur facture. Enfin, presque, car l'une des deux pièces est nettement plus puissante que l'autre, pour une raison inconnue de tous et probablement complètement incongrue. Toujours est-il que Loutrot le reclus décide de dérober à Pouile le Gras les deux pièces de l'Ahurissante bienséance, grâce au concours de **Zébédiah le borgne**, un voleur magicien rusé. Celui-ci parvient à commettre son méfait, mais sait que les hommes de Pouile le Gras sont sur ses trousseaux. En effet, le Sandestin du Haut seigneur dispose de pouvoirs magiques

### Synopsis

*La loi de Cugel* débute d'une façon peu banale pour les habitués d'un monde mourant : richesse, gloire (enfin, gloriole pour tout dire) et succès se succèdent en effet durant la première journée des PJ à Vélopre la Jaunesque. L'explication de cette veine soudaine arrive bientôt – loi de Cugel oblige – sous l'apparence banale mais peu rigolote du Haut Seigneur Pouile le Gras et de sa milice patibulaire. Celui-ci retrouve sur les PJ l'une des pièces de l'Ahurissante Bien-séance et, pour punir ces derniers, les envoie à la recherche de Loutrot le Reclus dans la forêt de Da. En effet, le Haut seigneur n'a aucun doute concernant l'identité du commanditaire du vol.

## Acte I : Richesse, gloire et succès

### Terminus, tout le monde descend !

Les PJ arrivent en ville et débarquent de la caravane de Rafik Trouloulmier, en provenance de Kaiin, les poches (évidemment) vides et le ventre criant famine. La nourriture était abondante durant

### Vive la rigolade !

L'après-midi commençant à peine, le reste de la journée doit être pour les PJ l'occasion de céder à leurs pulsions et d'assouvir leurs désirs. Le MJ est invité à jouer sur les résistances des personnages, ça leur apprendra ! Pour l'y aider, voici la liste des lieux de perdition de Vélopre : **La maison des plaisirs de Youbastrane la volubile et ses rabatteurs** : cette maison de passe occupe les locaux d'une ancienne boucherie et l'architecture en porte encore les stigmates. Les rabatteurs sont prêts à prendre en charge les PJ dès leur arrivée en ville. Ceux-ci peuvent

## Bas-de-Nœud

**Population** : 62 habitants et 14 chiens

**Devise** : "Ici, on n'aime pas les étrangers, étranger."

alors goûter aux plaisirs les plus luxueux : femmes nubiles et affriolantes ou étalons humains vigoureux et bien bâtis. Tous les "articles" sont tentants et, bizarrement, un des PJ est le grand gagnant du jeu du millièmè client du mois, qui voit le millièmè client du mois (donc) se faire offrir une nuit de stupre et de luxure débridés.

**L'antre goûtue de la glotte éduquée et ses rabat-teurs** : les mets les plus exquis d'Almery semblent s'être retrouvés ici, dans un cadre accueillant et chaleureux. Un cafard s'étant échoué lamentablement dans le plat d'un PJ, la moindre réclamation de la part de celui-ci aboutira immédiatement à un repas offert par la maison et à toutes les excuses du patron.

**Les Acquales du céleste plateau et devinez qui** : un établissement de bain huppé, aux eaux parfumées et aux huiles de massage appliquées par les mains expertes de masseuses (et de masseurs) visuellement sympathiques. Les heures passées ici seront également offertes car une masseuse maladroite ne trouve rien de mieux à faire que de froisser un muscle d'un PJ (pas celui qui a la pièce, un autre !).

### Fin de la rigolade

Soudain, le bonheur est interrompu par l'arrivée colérique du Haut seigneur de la cité et de son Sandestin personnel, accompagnés par une dizaine de gardes. Pouile le Gras somme les PJ de lui rendre son bien et menace d'user de la force si les pauvres bougres ne s'exécutent pas immédiatement.

Pour se sortir de ce mauvais pas, les PJ ont trois solutions : prouver leur innocence, en persuadant Pouile qu'ils n'ont pas volé les pièces de l'Ahurissante bienséance, prouver leur utilité, ou bluffer suffisamment longtemps pour comprendre le crime qu'on leur reproche. Dans l'un ou l'autre cas, le Haut seigneur leur explique brièvement l'intrigue de *La loi de Cugel*. Si les PJ parviennent à tirer leur épingle du jeu, il leur propose le marché suivant : pour faire amende honorable du temps qu'ils ont fait perdre à Pouile le gras, les PJ doivent récupérer pour son compte la seconde pièce de l'Ahurissante bienséance. Si les PJ acceptent, le Haut seigneur leur indique la première étape de leur "quête" : le village Bas-de-Nœud. En effet, Loutrot le reclus est régulièrement aperçu dans ce trou perdu ; son repaire ne doit pas être loin, ce qui est confirmé par les pouvoirs du Sandestin de Pouile. Si les PJ refusent, ils peuvent visiter le dernier lieu de perte de Vélopre la Jaunesque : les geôles du Haut seigneur.

## Acte II : Recherche Loutrot désespérément

### Bas-de-Nœud, village sylvestre.

Après le minimum de préparation, les PJ sont transportés par magie à l'entrée du village de Bas-de-Nœud, en pleine forêt de Da. Pouile le gras ne leur fournit aucun équipement,

car il est radin, et courroucé de surcroît. Bas-de-Nœud est un village entouré d'une palissade en bois portant les stigmates de nombreux assauts. En effet, chaque nuit, des Orbs tentent de forcer l'entrée du village. Celui-ci abrite deux lieux notables : une mine de roume - métal mou et inutile - et le Glamour sylvestre, une auberge tenue par trois charmantes hôtesse. Si les PJ explorent les alentours du village, ils peuvent découvrir une pierre indicatrice cachée sous la mousse et signalant la direction d'une académie de magie à proximité. Cette pierre se trouve à une vingtaine de mètres de Bas-de-Nœud.

### Bas-de-Nœud, une population accueillante

En effet, ce petit paradis est peuplé de PNJ tout aussi accueillants :

**Kalique le maussade, maire de Bas-de-Nœud** : Kalique est l'archétype suprême du salopard hypocrite. Ses comptes sont truqués, ses affaires véreuses et il est vraiment très méchant. Il sait où se cache Loutrot le Reclus, mais mentira effrontément car il est vraiment très méchant. **Glame le tardif** : ce mineur de roume obstiné a passé sa vie à s'appauvrir en extrayant un minerai d'une complète inutilité. Il campe à l'auberge en dilapidant sa maigre fortune à boire pour oublier. Il sait où se trouve le repaire de Loutrot le Reclus.

**Katia, Pénélope et Samantha** : les trois serveuses du Glamour sylvestre sont en réalité des changeformes qui ont dévoré les véritables serveuses. Elles passent leurs journées à être pulpeuses, pratiquer des tarifs défiant toute concurrence et saouler leurs clients (étrangers). Et elles consacrent leurs nuits à dévorer les clients saouls susmentionnés. Elles ne savent rien de Loutrot, s'en foutent et ont faim !

## Acte III : la substantifique nodalité de Loutrot le Reclus

### L'académie de magie de la forêt de Da

Cette académie est un vieux palace reconverti dont la configuration intérieure est entièrement laissée au libre-arbitre du MJ (vous espérez vraiment un plan au format A4 dans un scénario écrit en quatre heures?). Cela dit, l'académie est assurément très grande, avec plein de salles bizarres. En effet, Loutrot est un grand flemmard et il laisse à ses apprentis le soin de ranger les "restes" de leurs expériences.

### Magic academy

Au cours de leur exploration de l'académie, les PJ font la connaissance des divers apprentis de l'archimage. À eux d'imaginer un prétexte pour

leur présence ici ou une tactique pour infiltrer l'académie sans déclencher l'alerte. Selon l'approche choisie, les apprentis réagiront différemment à la présence des PJ. En outre, l'académie abrite de nombreux diabolotins et homoncules qui n'hésitent pas à faire de mauvaises farces à ces derniers.

**Kilom le rusé** : ce mage raté n'a comme unique but dans la vie que de réussir à teindre ses cheveux magiquement (ah bravo !). Il n'est pas bien méchant et possède une mèche de cheveux magique qui peut le téléporter avec ses amis où il le souhaite, mais juste une fois (houla, c'est abusé).

**Spécifoldaï la flagellante** : cette apprentie sado-masochiste recherche la formule parfaite de la "suprême douleur intestinale" (bon courage). Elle pratique des tests sur qui veut bien et même les autres. Si les PJ parviennent à discuter pacifiquement avec elle, l'apprentie peut leur indiquer la chambre de Zébédiah.

**Grabugien le lent** : ce besogneux cherche inlassablement une utilité au roume. Il déprime beaucoup.

**Zébelokarmacladessminar (Minar pour les intimes)** : le Sandestin de Loutrot garde la demeure de son maître en l'absence de celui-ci (oui, Loutrot est absent, je ne l'avais pas dit ?). Il a pris la décision de loger Zébédiah à l'académie et a annulé localement l'aura de chance de ce dernier. Il lui reste de nombreux points d'indenture et voudrait bien ennuyer Loutrot. Cela dit, il n'osera pas contredire les dernières consignes de celui-ci : ne laisser personne nuire à Zébédiah, et ne pas livrer le voleur borgne. **Zébédiah le borgne** : l'astucieux voleur magicien ne désire qu'une chose : toucher sa récompense et finir ce scénario vivant. Il est tout à fait capable de se battre contre les PJ, et encore plus de se cacher. Comme Loutrot n'est pas là, Zébédiah a gardé la seconde pièce de l'Ahurissante bienséance sur lui. Il se doute qu'elle ne fonctionne plus à cause de Minar mais n'ose rien dire de peur de se faire mettre dehors.

### Le retour triomphal des héros... ou pas

Si les PJ ramènent la pièce de l'Ahurissante bienséance à Pouile le gras, ils seront grassement récompensés par... la vie sauve et une magnifique statue dorée d'une valeur de 10 terces. Chouette non ?

Si les PJ décident de garder la pièce pour eux, leur vie ne sera plus jamais comme avant. Certes, ils bénéficieront systématiquement d'une incroyable chance et les plus belles femmes (ou hommes) se pâmeront à leurs pieds, mais ils seront également pourchassés par Pouile et Loutrot. En outre, tout excès de chance à son revers, car telle est *La loi de Cugel*.

1. NdR : non, et ça a failli te coûter la première place !

# LE SYNDROME DU BINOCLARD

Scénario : Arnaud Cuidet

Illustrations : Tous droits réservés

La technologie... La science... La magie. Un jour ou l'autre, nous avons tous voulu maîtriser ce pouvoir autour d'une table de JdR. Nous avons tous souhaité devenir le PJ le plus puissant du monde grâce aux capacités intellectuelles ou techniques de notre personnage. Pourtant, trop souvent, nous nous sommes alors retrouvés confinés à un rôle de binoclard ou de réparateur spécialiste du SAV. Où est passée l'aventure ? Elle a été détournée par le syndrome du binoclard. Heureusement, pour l'avoir vécu, nous savons aussi comment l'éviter.

## Vaincre le syndrome

Avant de vaincre le syndrome, définissons-le : un binoclard est un PJ dont le thème principal est la technologie et son utilisation. Surtout, le binoclard est un personnage qui apparaît comme inutile au reste du groupe et pas très amusant à jouer pour le joueur qui l'incarne.

En réalité, le problème dans la conception d'un binoclard n'est pas lié à la technologie, mais à l'utilisation qu'en fait le PJ. Pour illustrer ce point, utilisons *D&D* : le magicien et le prêtre sont tous deux des personnages utilisant la magie, donc, d'une certaine façon, la technologie. Imaginons un instant que le prêtre ne soit pas aussi bon combattant qu'il l'est réellement. Il ne servirait alors effectivement qu'en tant que soigneur. Dépourvu de ses capacités de combattant, il devrait attendre à l'écart de la bataille qu'un compagnon soit blessé pour pouvoir agir. Le magicien, quant à lui, est toujours utile en combat, jetant de puissants sorts offensifs sur les adversaires et jouant le rôle "d'artillerie lourde". Ainsi, deux personnages fondés sur la technologie procurent des plaisirs de jeu radicalement différents du fait de leur approche de la magie<sup>1</sup>. Si les personnages techniciens ou scientifiques sont parfois ennuyeux, c'est donc bien souvent à cause de leur caractère de "personnage de soutien". Le rôle de soutien ne s'exprime que lorsque quelque chose ne va pas dans le groupe. Or, ces situations sont évitées à tout prix. Du coup, le rôle de soutien a moins l'opportunité de s'exprimer. Pour qu'un personnage technicien puisse briller en société,

il doit se débarrasser de son statut de "soutien" et devenir un personnage véritablement actif. C'est d'ailleurs ce raisonnement qui a été appliqué au prêtre de *D&D* et qui a conduit à en faire un combattant honnête et à diversifier son éventail de sorts.

Afin de pouvoir obtenir le même résultat dans votre jeu favori et avec votre personnage favori, nous vous proposons ici une liste d'archétypes récurrents de techniciens. Vous y trouverez les écueils à éviter, mais également des conseils pour les concevoir et les jouer en tant que personnages actifs.

## Le savant fou

Commençons directement par le plus difficile ! La fonction du savant fou, c'est évidemment d'inventer des machines ahurissantes pour le niveau technologique du monde dans lequel il vit. Cela requiert non seulement du temps, mais également d'être sédentaire et de bénéficier d'un laboratoire. Or, la plupart des groupes de PJ sont, soit très occupés, soit nomades, soit les deux. Il est donc très difficile, presque impossible, d'interpréter "correctement" un savant fou. Cela vaut aussi pour les jeteurs de sorts de *D&D* qui voudraient bénéficier des Dons de création d'objets : c'est compliqué. Pour s'amuser avec un savant fou, il existe trois solutions. La première, c'est de le doter d'une ou plusieurs inventions folles dès le début de la campagne et d'axer son jeu sur l'utilisation de ces machines plutôt que sur l'invention de nouvelles. La deuxième consiste à profiter et/ou susciter le maximum de pauses entre les aventures pour avoir le temps de développer de nouvelles inventions. Enfin, la

meilleure façon de s'amuser avec un savant fou consiste à lui donner sa véritable dimension de découvreur et de changeur de monde. Ses inventions peuvent modifier profondément le cadre de la campagne, autant technologiquement que socialement. Cela requiert cependant l'assentiment du MJ...

## Le bricoleur

Il s'agit ici de reproduire l'archétype "MacGyver" si cher à nos cœurs. En apparence, rien de plus simple : il suffit de doter notre PJ de nombreuses compétences techniques pour lui permettre de gérer n'importe quel type d'équipement. Malheureusement, c'est précisément cet écueil qui transforme irrémédiablement la plupart des personnages techniques en réparateurs Darty. En effet, bien des systèmes de jeux ne prévoient d'autre utilisation de ces compétences que la réparation. Afin de vraiment s'amuser avec un bricoleur, il faut pouvoir imaginer et mettre en œuvre des modifications et des customisations des différents équipements disponibles dans le jeu. À *Shadowrun* ou à *D&D*, c'est relativement facile ; dans les autres jeux, cela requiert un travail en collaboration avec le MJ. Par ailleurs, il est possible, et même souhaitable, de faire du bricoleur un spécialiste de l'improvisation, à la façon de MacGyver. Il faut alors suffisamment d'à-propos pour expliquer à son MJ comment on transforme des produits détergents en pains de plastique. Cette facette du bricoleur est donc plus adaptée à des jeux hauts en couleur, notamment ceux permettant de justifier quelques aberrations par la dépense de points d'héroïsme ou équivalant.

## L'analyste scientifique

Après MacGyver, voici Docteur Spock ! Son truc, à lui, c'est de percevoir, d'analyser et d'expliquer les phénomènes scientifiques, technologiques et/ou magiques. L'analyste scientifique est donc particulièrement utile dans les jeux où la technologie est inconnue ou mal connue. Celle-ci peut alors constituer un sujet d'enquêtes, et donc de scénarios au cours desquels l'analyste scientifique pourra briller de mille feux. Indépendamment du jeu, il est possible qu'une campagne en particulier donne la part belle à la technologie ou à un type de technologie et permette à l'analyste de s'exprimer.

Au-delà de ces circonstances favorables, il faut apprendre à tirer le meilleur parti des compétences d'analyse de cet archétype. Celles-ci peuvent permettre de détecter ou d'analyser les adversaires du groupe et de déterminer certaines de leurs caractéristiques. C'est notamment le cas à *D&D* où une Détection de la magie, une Identification ou un simple test d'Art de la magie peuvent fournir une information cruciale ! Il en va de même à *COPS* pour les crânes d'œufs qui utilisent judicieusement la compétence Scène de crime.

## Le technicien de combat

Cet archétype en recouvre en fait plusieurs, qui partagent tous un point commun : la capacité à utiliser la technologie pendant un combat et/ou pour gagner un combat. C'est dans cette catégorie qu'on trouve les jeteurs de sorts de *D&D*, mais également le hacker de combat de *Shadowrun* ou même le célèbre Barracuda<sup>1</sup> ! Dans la plupart des jeux contemporains, il s'agit de personnages ayant reçu leur instruction technique au sein d'un corps d'armée, comme un expert en explosifs. Grâce à sa capacité à combattre, le technicien de combat rencontre peu de problèmes pour trouver sa place dans un groupe. Cependant, il est plus élégant de parvenir à lier cette capacité à la technologie : le magicien est actif en combat grâce à la magie, alors que le prêtre est actif en combat en plus de sa pratique de la magie.

Ainsi, le technicien de combat doit choisir un pan de technologie lié au combat ou une spécialité qui ne concerne pas le combat, mais qui s'exerce en général au cours de celui-ci : explosifs, armes lourdes, contre-mesures électroniques et la gestion de l'équipement militaire en général ou premiers soins, maintenance technique, piratage informatique, etc.

## L'espion technologique

Cet archétype utilise ses compétences techniques pour s'infiltrer et/ou ses compétences d'infiltration pour circonvier des protections



technologiques. Cette application du *retro-engineering* est astucieusement mise en scène dans le film *Les Experts (Sneakers)* et dans chacune de vos parties de *Shadowrun*. Ce "technovoleur" est donc, selon les jeux, un biclassé technicien-cambrioleur ou magicien-roublard. Tout comme le technicien de combat, il est facile à jouer et rencontre peu de problèmes. Il repose d'ailleurs sur le même principe : un biclassage "technique" qui renforce une spécialité traditionnelle du JdR : l'intrusion<sup>3</sup>. La complexité de cet archétype ne tient donc pas tant au syndrome du binoclard qu'à la complexité du jeu pratiqué. Si les règles, la technologie et/ou la magie offrent peu de mesures de sécurité au MJ et aux PNJ, la seule difficulté consiste à ne pas se tromper en choisissant ses sorts, ses compétences et son matériel. Une lecture attentive du chapitre des règles pertinent permet en général d'éviter tout problème. En revanche, il est des jeux où le MJ dispose de nombreuses armes pour détecter, amputer ou capturer les intrus. Jouer un espion technologique devient alors une partie d'échecs entre vous et le MJ. Achetez-vous un livre

des règles et le supplément sur la technologie, ou vous êtes perdu !

En conclusion, il n'y a pas de véritable recette miracle pour vaincre le syndrome du binoclard. Comme pour tous les types de personnage, il faut avant tout cerner les thèmes et les ambiances propres aux jeux que vous pratiquez. Car s'il est possible de distordre quelque peu ces paramètres pour y insuffler de l'originalité et de la personnalité, on risque de se retrouver "hors-sujet" à trop vouloir être "à part". En l'occurrence, s'il est pertinent de jouer un spécialiste de la technologie spatiale à *Fading Suns*, un expert en moteurs de fusée trouvera difficilement sa place à *COPS*. À bon entendre...

<sup>1</sup> Cela dit, ne nous y trompons pas, le prêtre est bien le personnage le plus crucial des deux dans un groupe de *D&D* !

<sup>2</sup> Mister T, pas le poisson !

<sup>3</sup> Libre à vous d'inventer un technicien-barateneur !

# Industrial Light & MAGIC

Scénario : Arnaud Cuidet et R. Estorc

Illustrations : Jaouen Salaun

Dans beaucoup de jeux d'heroic fantasy, la magie reste l'apanage d'une élite, un phénomène rare et précieux qui ne bouleverse le monde que lors de l'habituel plan fou de l'archimage 36. Pourtant, en offrant la possibilité de créer, mais surtout d'acheter des objets magiques, *D&D 3* a entrouvert la porte de la démocratisation de la magie. Avec *Eberron*, il l'a carrément défoncée. Poussons encore la logique un peu plus loin, et regardons à quoi pourrait aboutir une magie industrialisée...

## Magie sans conscience n'est que ruine de l'âme

*Industrial Light & Magic* vous propose donc d'intégrer dans votre campagne un ou plusieurs objets magiques d'un nouveau type : **les objets technomagiques**. Ceux-ci présentent deux caractéristiques particulières. Tout d'abord, ils ont été inventés dans le cadre d'une démarche spécifique, propre à notre mentalité moderne ; beaucoup dupliquent les effets d'objets du XX<sup>e</sup> siècle. Ensuite, ils ont été conçus afin d'être utilisés par le plus grand nombre ; la plupart ne requièrent pas d'être jeteur de sorts pour être utilisés – un mot de commande suffit.

Vous pouvez intégrer ces objets en tant que MJ pour redonner du sang neuf à votre cadre de jeu, ou en tant que PJ en demandant à votre MJ d'autoriser telle ou telle pièce d'équipement. Toutes celles qui sont présentées dans cette aide de jeu sont compatibles avec les règles de *D&D 3.5*. Les utiliser avec la fréquence normale des objets magiques ne posera donc aucun problème d'équilibre de jeu. Le vrai pari, en revanche, c'est de les rendre bien plus fréquents que les objets magiques traditionnels.

Malheureusement, cela n'est, en théorie, pas possible, du fait des nombreuses règles de *D&D* gérant la circulation de la monnaie, et notamment la limite financière des agglomérations. Cependant, plusieurs solutions sont possibles pour expliquer que les miliciens d'une ville soient tous équipés de bâtons de justice plutôt que de gourdins. Le MJ peut recourir à l'excellente aide de jeu publiée dans le *Casus Belli* n°17 et utiliser les différentes options de celle-ci pour abaisser le prix des objets technomagiques. Il est également

possible de réfléchir au mode de fabrication des objets magiques. En l'occurrence, il s'agit d'un artisanat. Chaque jeteur de sorts travaille comme un artisan et produit à chaque fois un objet unique. Il est possible de faire évoluer légèrement cette façon de travailler pour justifier une plus grande profusion d'objets technomagiques. D'une part, le magicien peut être contraint de travailler gratuitement, auquel cas le coût de l'objet magique n'est plus égal qu'au coût des matières premières, à savoir 50 % du prix. D'autre part, il est possible de construire un objet magique à plusieurs (cf. *GdM 3.5*, p.282). Il s'agit alors plus d'une manufacture que d'un artisanat et il est possible de considérer que cela divise également par deux le coût de production de l'objet. En allant légèrement plus loin, on aboutit à une véritable industrialisation : des objets magiques semi-conscients construisant eux-mêmes d'autres objets magiques à un coût dramatiquement réduit. Il devient alors envisageable de remplacer les arbalètes par des fusils technomagiques. Mais alors, pourquoi ne pas construire des épées vorpales à la chaîne plutôt que les objets de cette aide de jeu ? Parce que ceux-ci, au contraire de la vorpale, reposent sur des **plans** et sur des protocoles de fabrication **facilement reproductibles**. Le principe de ces plans existe d'ailleurs dans *Eberron* et constitue un élément important de l'univers et même de la campagne officielle.

## Armes technomagiques

### Le bâton de justice

Ce gourdin incapacitant nécessite de réussir une attaque de contact – l'attaquant bénéficie d'un bonus de +3 si l'adversaire porte une

armure métallique. Lorsqu'un adversaire humanoïde est touché, il doit réussir une sauvegarde de **Volonté (DD 15)** ou être paralysé pendant 5 rounds – il peut tenter une nouvelle sauvegarde à chacun d'entre eux. En outre, le gourdin délivre un choc électrique occasionnant 5d6 points de dégâts, sans sauvegarde. L'objet ne contient qu'une charge, mais reste idéal pour les forces de l'ordre.

**Enchantement léger, Évocation légère ; Niveau 5 ; Création d'armes et armures magiques, Poigne électrique, Immobilisation de personnes ; prix : 750 po.**

### La bombe incapacitante

Mini-grenade offensive très efficace, cette arme de lancer (attaque de contact à distance) est idéale pour lutter contre des adversaires utilisant la magie. Elle est fabriquée à partir d'une munition de fronde +1, mais ne provoque aucun dégât physique. En revanche, elle provoque les trois effets suivants si l'attaque est réussie :

- *Toucher d'idiotie* (attaque l'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme suivant le modèle) (70 minutes). Pas de sauvegarde ;
- *Ancre dimensionnelle* (7 minutes). Pas de sauvegarde ;
- *Convocation d'essaim* (trois rounds). Pas de sauvegarde.

**Enchantement fort, Abjuration moyenne ; Niveau 7 ; Création d'armes et armures magiques, Ancre dimensionnelle, Convocation d'essaim, Toucher d'idiotie ; prix : 2 607 po.**

### La surprise mortelle

Arme prohibée dans de nombreux royaumes, la surprise mortelle permet de concentrer en peu d'espace une puissance de destruction

redoutable. Ce disque légèrement bombé doit être enterré ; toute créature qui passe dans un rayon de six mètres déclenche l'explosion. Cet objet est alors détruit.

**Dégâts :** 13d6 de feu (Réflexes DD 20) dans un rayon de douze mètres.

**Évocation forte ; Niveau 13 ; Création d'objets merveilleux, Sort élargi, Boule de feu à retardement, Alarme ; prix : 4 550 po.**

#### L'arbalète de lumière

Utilisant la technologie de l'arbalète infernale (voir plus bas), cette arme permet de mener des attaques à distance sur une cible unique. Elle fonctionne grâce à un mot de commande et contient 10 charges au total. Celles-ci épuisées, cet objet fonctionne comme une arbalète légère + 1.

**Lumière ardente (1 charge) :** 2d8 de dégâts, 5d6 sur les morts-vivants, 5d8 sur les créatures sensibles au soleil, 2d6 sur les êtres artificiels. Portée 45 mètres, +1 à l'attaque.

**Évocation faible ; Niveau 5 ; Artisanat armes magiques et armures, Lumière ardente ; prix : 7 960 po.**

#### L'arbalète infernale

Il s'agit d'une invention redoutable et très puissante, bien que le principe en soit très simple. Fabriquée sur le modèle de l'arbalète, cette arme permet à son utilisateur de sélectionner grâce à des boutons placés sur la

crosse diverses fonctions – opération équivalant à un mot de commande. L'arme contient 10 charges et ne peut être rechargée. Elle fonctionne comme une arbalète lourde de maître une fois toutes les charges épuisées. Les fonctions indiquées ci-dessous portent toutes la mention du nombre de charges nécessaires à leur utilisation.

- **Tir simple (1 ch.) :** Flèche acide de Melf, portée 260 mètres, 2d4 points de dégâts d'acide pendant trois rounds, bonus de toucher + 20.
- **Tir en rafale courte (3 ch.) :** Rayon ardent, portée 15 mètres, 4d6 points de dégâts de feu par rayon, trois rayons en tout. Les cibles ne peuvent pas être espacées de plus de 9 m. Bonus de toucher + 20.
- **Tir en rafale (4 ch.) :** Projectile magique, portée 63 mètres, 1d4 + 1 points de dégâts par projectile, cinq en tout. Toucher automatique, les cibles ne peuvent pas être espacées de plus de 4,5 m.

**Conjuration moyenne, évocation moyenne ; Niveau II ; Artisanat armes et armures magiques, Flèche acide de Melf, Projectile magique, Rayon ardent, Frappe véritable ; prix : 59 750 po.**

#### L'œuf de l'apocalypse

Arme affreuse de destruction massive pouvant renverser le cours d'une guerre, l'œuf de

l'apocalypse est heureusement plus un rêve qu'une réalité. Il serait de la taille d'un œuf de dragon, et par ailleurs il serait effectivement construit dans cette matière. Lâché d'une position aérienne, il déclencherait au contact du sol les cinq effets suivants :

- **Bombe disruptomagique :** *Disjonction de Mordenkainen* sur un rayon de 24 mètres. Se déclenche avant les effets suivants par le biais de prévoyance ;
- **Souffle destructeur :** *Nuée de météores* provoquant un impact concentré sur 48 mètres de diamètre. 48 points de dégâts contondants et 144 points de dégâts de feu, pas de sauvegarde ;
- **Nuée ardente :** *Nuage tueur* sur 12 mètres de rayon, 12 mètres de hauteur, durée 40 minutes, 4 points de dégâts de Constitution/round (moitié sur Vigueur DD 25) ;
- **Radiations magiques :** *Horrible flétriressure* provoquant 120 points de dégâts, 160 sur les êtres aquatiques et végétaux (moitié sur Vigueur DD 25) ;
- **Effet psychologique :** *Peur* sur un rayon de 24 mètres (Volonté DD 21).

**Nécromancie forte, Abjuration forte, Évocation forte, Conjuration moyenne ; Niveau 29 ; Création d'objets merveilleux, Quintessence de sorts, Sort étendu, Sort élargi, Nuée de**

**météores, Horrible flétriressure, Disjonction de Mordenkainen, Nuage tueur, Peur, Prévoyance ; prix : 89 900 po, sans compter l'œuf d'un grand dracosire...**

## Objets de la vie courante

#### La plume enregistreuse

Afin de faciliter les efforts des scribes et autres lettrés, ainsi que des espions, il a été récemment conçu un objet merveilleux, qui non seulement repose les poignets, mais permet également à son propriétaire de stocker des informations. Cette plume se déplace seule et obéit au son de la voix, plus précisément du murmure. Elle peut comprendre toutes les langues, mais doit être placée à proximité d'un encrier. Elle peut conserver en mémoire l'équivalent de dix pages d'écriture de taille normale. La durée de conservation est illimitée. Dépassez la capacité détruit les pages précédemment enregistrées. Il est possible de tout effacer grâce à un mot de commande. Il faut vingt-quatre heures pour que la plume s'adapte à un nouveau

propriétaire. Surtout, elle fonctionne jusqu'à une distance de quinze kilomètres, neuf heures par jour.

**Transmutation modérée ; Niveau 9 ; Création d'objets merveilleux, Augmentateur mémoriel de Rary, Vent de murmure ; prix : 54 000 po.**

#### Le double aspirateur

Objet complexe et populaire dans les milieux aisés, cet ustensile est constitué d'une embouchure à l'ouverture très évasée reliée à un sac de contenance de type I. À l'intérieur du sac, un Efreet, fort peu content de cette tâche et de son surnom de Monsieur Propre, se charge de nettoyer les objets sales aspirés et de brûler les déchets et autres pous-sières (taille maximale autorisée : Petite). Un mot de commande permet d'aspirer, et un autre de restituer les objets. Tout être vivant qui passe par le sac est carbonisé par le djinn. C'est d'ailleurs le seul moyen de garantir sa collaboration, une fois par jour, en lui offrant une proie. Les accidents sont hélas fréquents chez les Halfelings et les Gnomes...

**Conjuration forte ; Niveau 14 ; Création d'objets merveilleux, Coffre secret de Leonard, Convocation de monstre VII ; prix : 75 000. (L'Efreet n'accorde aucun Souhait majeur).**

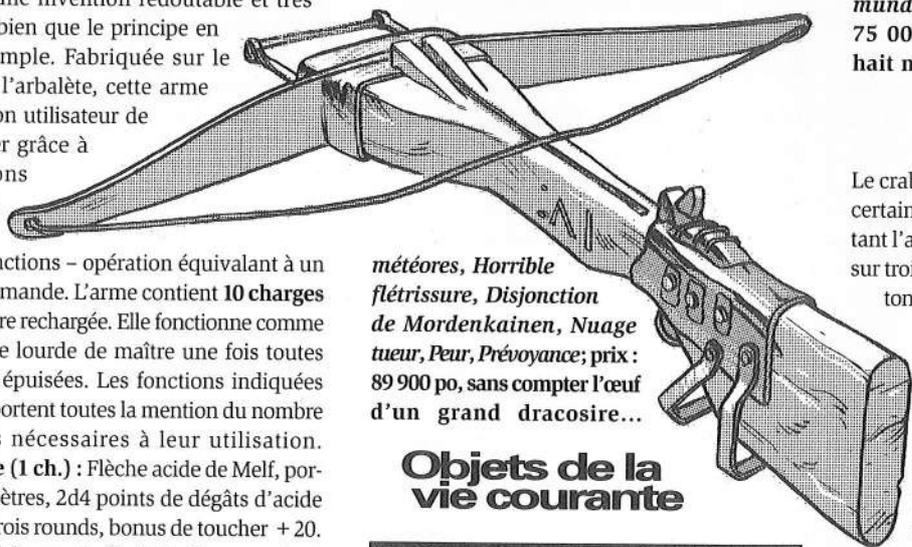
## Le crabacrier

Le crabacrier – ou "gros tas" comme l'appellent certains – est une construction mécanique imitant l'aspect d'un crabe géant. Il se dresse donc sur trois paires de pattes actionnées par des pistons, est équipé de deux gigantesques pinces hydrauliques et comporte deux gros yeux artificiels. Le tout est recouvert par une coque protectrice blindée peinte dans des teintes rouges et oranges. Lorsqu'il se déplace, le crabacrier expulse de nombreux jets de vapeur et provoque un véritable vacarme.

Le crabacrier est une créature artificielle un peu particulière, à la manière des forgeliers d'Eberon. Ainsi, il ne bénéficie pas de toutes les immunités et capacités

spéciales habituelles à ce type de monstre. En échange, il gagne une certaine forme de conscience, ainsi que la possibilité d'être affecté par les sorts agissant sur les créatures vivantes. Cependant, le crabacrier ne regagne que la moitié des points de vie conférés par les sorts de soins.

Malgré cela, le crabacrier ne possède pas une véritable personnalité. Il comprend mal son environnement, n'a presque aucun instinct et n'est pas très malin. Ainsi, il est considéré par ses inventeurs comme un véhicule plus que comme un monstre ou un forgelier "normal". Le crabacrier accueille donc un poste de pilotage, accessible depuis une écoutille placée sur le sommet de l'engin. Piloter le crabacrier requiert



une action simple. Une telle action permet de faire déplacer le crabacrier de son mouvement, d'effectuer une attaque normale ou de réveiller la conscience du crabacrier. En une action exclusive, le pilote peut exécuter une attaque à outrance. Si celui-ci veut réaliser une manœuvre risquée, il doit utiliser une action simple et réussir un test de Profession (pilote) (DD 15). Ce DD peut être modifié par le MJ en s'inspirant de ceux proposés pour les compétences Équilibre, Escalade, Natation et Saut. Lorsque la conscience du crabacrier est réveillée, celle-ci assiste le pilote dans sa manœuvre ou son combat. Cependant, cette conscience n'est pas fiable. À chaque tour, le pilote jette 1d8 :

- **1** : le crabacrier effectue un mouvement.
- **2** : le crabacrier attaque le personnage le plus proche.
- **3** : le crabacrier déclenche son lance-flammes.
- **4** : le crabacrier ne fait rien.
- **5-8** : le crabacrier obéit à l'ordre du pilote. Lorsque le crabacrier effectue lui-même une manœuvre risquée, il utilise ses propres scores de Compétence. Une même attaque ne peut être effectuée par le pilote et par le crabacrier lui-même au cours du même round. En outre, le crabacrier est équipé d'un **lance-flammes**. Celui-ci produit les mêmes effets qu'un sort de *Mains brûlantes*, si ce n'est que le cône mesure 9 m de long et que l'appareil inflige 3d4 points de dégâts. Malheureusement, le crabacrier est affligé de deux points faibles. Tout d'abord, sa structure métallique le rend particulièrement vulnérable à l'électricité, et il subit deux fois plus de dégâts à l'occasion d'attaques basées sur celle-ci. Par ailleurs, il est possible d'ouvrir l'écrouille en grimpant sur le dos de l'engin - test d'Acrobaties (DD 20) - et en infligeant 20 points de dégâts grâce à une ou plusieurs attaques sournoises ou en réussissant un test de Force (DD 23).

## Crabacrier

Créature artificielle véhiculaire vivante de Taille TG.

**Dés de vie** : 8d10 + 64 (100 pv).

**Initiative** : -1.

**Vitesse de déplacement** : 15 m (moyenne).

**Classe d'armure** : 19 (+12 naturelle, -2 taille, -1 Dex).

**Attaque de base/lutte** : +6/+21.

**Attaque** : pince (+11 corps à corps 1d8+7).

**Attaque à outrance** : 2 x pince (+11 corps à corps 1d8+7) ou lance-flammes.

**Espace occupé/allonge** : 4,50m/3m.

**Attaques spéciales** : lance-flammes.

**Particularités** : immunisé aux effets mentaux, au poison, aux effets de sommeil, à la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort et les effets de nécromancie ; ne peut soigner les dégâts ; Résistance au feu/10, vulnérable à l'électricité.

**Jets de sauvegarde** : Ref +1, Vig +10, Vol +0.

**Caractéristiques** : For 24, Dex 8, Con 27, Int 2, Sag 3, Cha 3.

**Compétences** : Équilibre +2, Escalade +13, Natation +11, Saut +9.

**Dons** : Athlétisme, Capture, Volonté de fer.

**Environnement** : champ de test.

**Facteur de puissance** : 8.

**Prix** : 75 000 po.

## Prothèses magiques

### Membre magique

Ce membre peut répliquer un bras ou une jambe. Dans les deux cas, il a l'aspect d'une pièce de bois ouvragée parcourue par des veines porteuses de vie magique. Il suffit d'attacher ce membre au moignon d'un personnage pour que celui-ci considère le membre magique comme une partie intégrante de son corps, après deux rounds d'acclimatation. Ce membre reproduit fidèlement les caractéristiques d'un membre normal. En outre, il dispose d'un score de solidité (5) et de 10 points de résistance. Lors d'un combat, un personnage équipé d'un bras magique peut utiliser celui-ci pour parer les coups et ainsi profiter d'un bonus d'armure de +2 à la classe d'armure. Cependant, si le coup avait porté sans ce bonus, le bras encaisse les dégâts de l'attaque.

Un membre magique regagne des points de résistance grâce aux sorts réparant les objets en bois et aux sorts de guérison, mais ceux-ci ne fonctionnent qu'à moitié.

**Invocation (guérison) modérée** ; NLS 13 ; **Création d'objets merveilleux, régénération** ; **Prix** : 2 275 po ; **Poids** 1 kg.

### Implant thaumaturgique

L'implant thaumaturgique est une perle nacrée que le porteur se fait insérer dans le front, sur les tempes ou à la base du cou. Il suffit pour cela de poser l'implant sur la peau, et celui-ci s'y enfonce naturellement. Malheureusement, l'inverse n'est pas vrai et il faut infliger des dégâts au personnage pour extraire l'implant.

Chaque implant contient un unique sort de magie profane ou divine. La nature de celui-ci

peut être déterminée par le sort *Identification*. Un jeteur de sorts peut utiliser celui stocké dans l'implant comme s'il l'avait mémorisé, une fois par jour, à condition d'être capable de le lancer lui-même. Il n'est pas possible de changer le sort stocké dans l'implant. **Transmutation puissante** ; NLS 17 ; **Création d'objets merveilleux, le créateur doit être capable de lancer le sort stocké dans la perle** ; **Prix** : 750 po (niveau 1), 3 000 po (niveau 2), 6 750 po (niveau 3), 12 000 po (niveau 4), 18 750 po (niveau 5), 27 000 po (niveau 6), 36 750 po (niveau 7), 48 000 po (niveau 8), 60 750 po (niveau 9) ; **Poids négligeable**.

### Griffes de Nogal

Les griffes de Nogal se présentent sous la forme de deux paires de trois griffes. Pour chacune des paires, les trois griffes sont reliées par une armature de métal. Implanter ces griffes est une opération complexe qui requiert l'atelier cybermagique (voir plus bas) ou l'utilisation d'un sort de *régénération*.

Une fois implantées, les griffes disparaissent dans l'avant-bras du porteur, mais restent détectables par magie. Surtout, elles peuvent jaillir sur une simple commande mentale. Construites en adamantium, elles constituent une arme redoutable (cf. *GdM 3.5*, p.288). En outre, les griffes de Nogal peuvent être de nouveau enchantées - le coût de ces enchantements est simplement rajouté à celui donné plus bas. Leur capacité à s'intégrer au corps du porteur correspond à un bonus de +1.

**Caractéristiques** : Bonus à l'attaque : +1, Dégâts : 1d4, Crit : 19-20/x2, Type perforant. **Enchantement modéré** ; NLS 13 ; **Création d'armes et armures magiques, régénération** ; **Prix** : 5 030 po ; **Poids** 1 kg.

## Atelier cybermagique

L'atelier cybermagique est une grande salle aveugle aux murs épais et protégée par une lourde porte en acier. Les murs sont encombrés d'étagères et de bibliothèques, et un plan de travail est installé contre l'un d'entre eux, recouvert d'ustensiles de médecine à l'allure peu engageante. Surtout, au centre de l'atelier trône une table d'opération en bois munie d'appareils technomagiques permettant de canaliser les forces occultes du monde dans le corps du patient. Plus loin, dans un coin sombre de l'atelier, des corps mécaniques sans vie sont entassés, attendant qu'on y insuffle l'étincelle magique.

L'atelier cybermagique permet de ramener à la vie les défunts en les transférant dans des corps mécaniques. Ce processus fonctionne comme le sort de druide *Réincarnation*, à quelques exceptions près :

- Le corps d'accueil est toujours mécanique ;
- Celui-ci est choisi et préparé à l'avance ;
- Toutes les caractéristiques sont modifiées.

Surtout, il n'est pas nécessaire d'être jeteur de sorts pour effectuer le rituel : l'atelier cybermagique s'utilise comme un parchemin contenant un sort de niveau 5.

Cependant, créer un corps mécanique d'accueil requiert des tests d'Artisanat (forge) comme pour construire n'importe quel objet. Le processus de *réincarnation* coûte 1 000 po (pour la main-d'œuvre et l'utilisation de l'atelier) plus le prix du corps d'accueil (voir plus bas). L'atelier en lui-même coûte 100 000 po.

Une fois le processus achevé, le personnage est transféré conformément au sort réincarnation dans l'un des deux corps présenté plus bas. Ceux-ci partagent des caractéristiques communes :

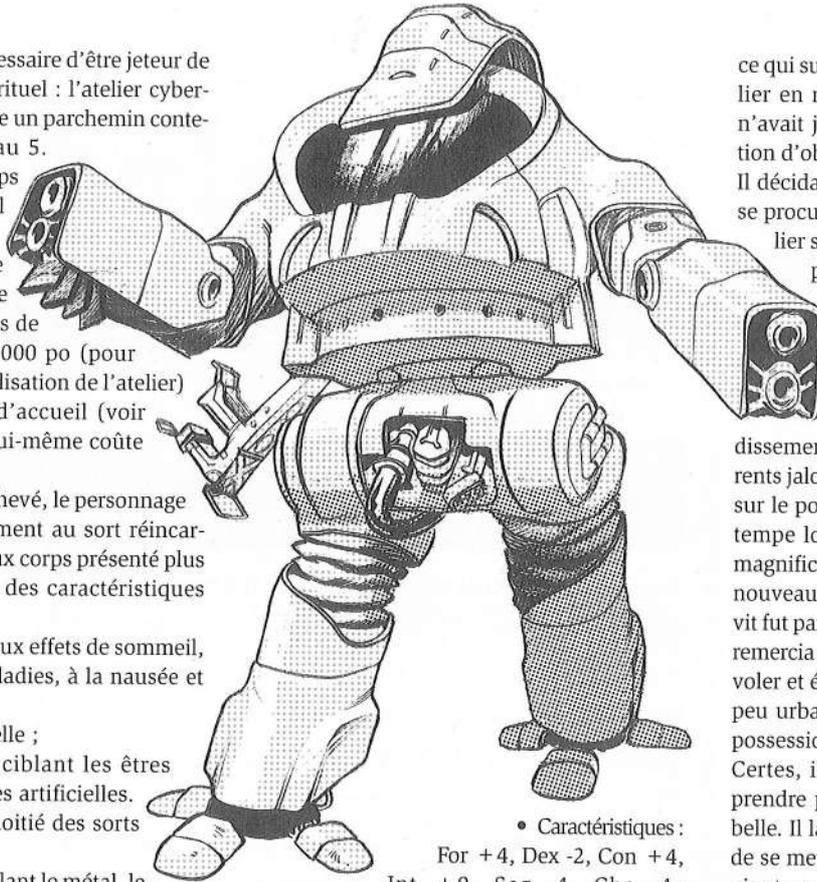
- Immunisé au poison, aux effets de sommeil, à la paralysie, aux maladies, à la nausée et à la fatigue ;
- Pas de guérison naturelle ;
- Affecté par les sorts ciblant les êtres vivants ou les créatures artificielles. Ne profite que pour moitié des sorts de guérison ;
- Affecté par les sorts ciblant le métal, le bois, etc. ;
- N'a plus besoin de respirer ou de manger.

#### Corps numéro 1 : corps mécanique humanoïde (1 000 po)

- Taille : comme la créature de base ;
- Dés de vie : comme la créature de base ;
- Vitesse de déplacement : comme la créature de base ;
- Classe d'armure : bonus d'armure naturelle de +2 ;
- Attaque : comme la créature de base, mais d'un cran au-dessus (les d6 deviennent des d8, etc.) ;
- Attaque spéciale : aucune ;
- Particularités : voir ci-dessus ;
- Jets de sauvegarde : comme la créature de base ;
- Caractéristiques : For +0, Dex +0, Con +0, Int +0, Sag -4, Cha -4 ;
- Compétences : comme la créature de base ;
- Facteur de puissance : +0 ;
- Ajustement de niveau : +0.

#### Corps numéro 2 : dreadnought de combat (15 000 po)

- Taille : une catégorie de plus que la créature de base ;
- Dés de vie : tous les dés de vie passés et à venir deviennent des d12 ;
- Vitesse de déplacement : comme la créature de base ;
- Classe d'armure : bonus d'armure naturelle de +8 ;
- Attaque : coups de poing comme une créature artificielle de cette taille ;
- Attaque spéciale : deux montures pour armes technomagiques (non incluses) ;
- Particularités : voir ci-dessus ;
- Jets de sauvegarde : comme la créature de base ;



#### • Caractéristiques :

For +4, Dex -2, Con +4,  
Int +0, Sag -4, Cha -4 ;

- Compétences : comme la créature de base ;
- Facteur de puissance : +1 ;
- Ajustement de niveau : +2.

## Mages fous et technogénieurs

Maître Triplekouak a usé sa jeunesse dans les grimoires, en compagnie de son blaireau, gentil familier qui mourut tragiquement alors que son maître travaillait à la conception d'un crache-feu. L'appareil fonctionnait,

ce qui suffit à transformer le pauvre petit familial en repas pour son maître. Triplekouak n'avait jamais été très doué pour la fabrication d'objets, mais il excellait dans la théorie. Il décida, après avoir digéré son blaireau, de se procurer un autre familier, capable de pallier sa maladresse. Il découvrit, lors d'une prospection dans les montagnes des nains, un malheureux artisan banni de sa communauté. Le nain avait en effet si bien réussi à retaper sa maison et à l'améliorer par des systèmes de chauffage et de refroidissement révolutionnaires, que des concurrents jaloux lui volèrent ses inventions. Il était sur le point de se planter une pioche dans la tempe lorsque Maître Triplekouak, dans sa magnificence, lui déclara qu'il recherchait un nouveau familier. La discussion qui s'ensuivit fut paraît-il houleuse, et Maître Triplekouak remercia sa science magique lorsqu'il put s'envoler et échapper ainsi au comportement fort peu urbain du nain. Triplekouak avait en sa possession un puissant parchemin de Quête. Certes, il aurait voulu le garder pour l'apprendre plus tard, mais l'occasion était trop belle. Il lança le sort sur le nain, et lui intima de se mettre à son service pour une durée de vingt ans. Ainsi naquit une alliance contre nature, entre un maître artisan nain dépressif, et un savant gnome à moitié fou, obsédé par les armes et le rêve d'une arme de destruction massive.

#### Maître Triplekouak

Triplekouak est plus un sobriquet que donné à Maître Gny ses camarades de l'Académie de magie, qu'un titre de gloire. Le célèbre inventeur compte bien changer cela maintenant qu'il est le nouveau ministre de

#### Maître Klabou Gny "Triplekouak"

Gnome, Magicien 7/Gardien des mystères 3 ; FP 10, TA P (humanoïde) ; DV 10D4 + 40 (66 pv) ; init +2 ; vitesse 6 m ; CA 13 ; sorts à distance +7, au contact +3 ; AL CN ; Ref +5, Vig +7, Vol +15 ; For 7, Dex 14, Con 18, Int 22, Sag 16, Cha 8.

**Compétences et dons** : Art de la magie +21, Concentration +14, Connaissance (architecture et construction) +22, Connaissance (géographie) +11, Connaissance (histoire) +11, Connaissances (mystères) +19, Connaissance (plans) +16, Cryptographie +14, Profession (ministre de la guerre) +7.

Écriture de parchemins, Appel de familier, Talent (Connaissance : architecture et construction), Volonté de fer, Création d'armes magiques et d'armures, Création d'objets merveilleux, Création de baguettes.

**Capacités de classe** : savoir de gardien des mystères +16, secret de la force intérieure, maîtrise instantanée.

**Sorts connus (4/6/6/5/5/3)** : Sauvegarde sur DD 16 + niveau du sort, +1 pour les sorts d'illusion. Maître Triplekouak dispose d'un accès illimité à la plupart des sorts. Il est à noter qu'il affectionne les sorts destructeurs ; il est particulièrement heureux de faire brûler toutes sortes de choses (on lui doit notamment douze tentatives d'incendie du réfectoire de l'Académie de magie, en raison de l'absence répétée de son mets favori, la crème flambée).

**Possessions** : bandeau d'intelligence +4, anneau de subsistance, robe des objets utiles, collier de boules de feu type V, bottes de lévitation, plus un gigantesque atelier secret, (truffé de pièges, caché dans un volcan éteint auquel on accède par un passage secret et qui dispose d'une sortie par le lac artificiel, à l'aide d'un véhicule volant), une quantité phénoménale de livres de sorts, de parchemins, d'objets ratés et d'expériences hasardeuses.

la Guerre du royaume. En effet, le souverain a eu vent de ses expériences et espère les mettre à profit dans le cadre de la réforme de son armée.

## Meister Überbilder

Issu d'une lignée prestigieuse d'artisans, Meister Überbilder n'a jamais eu de chance : trop rapide à l'école, il est détesté par ses camarades. Marié trop jeune, sa femme le quitte pour son meilleur ami, un vulgaire tueur de géants, et le laisse sans héritier. Son orgueil l'empêche de mettre fin à ses jours alors qu'il sert d'esclave. Meister Überbilder ne dort presque pas, et vit dans des quartiers rudimentaires.

## Meister Hans Überbilder

Nain, Expert 9 ; FP 8, TA M (humanoïde) ; DV 9d6 + 36 (72 pv) ; init +6 ; vitesse 6 m ; CA 18 ; Masse lourde +8 / +3, 1d8 +2 ; AL LN ; Ref +9, Vig +6, Vol +4 ; For 14, Dex 22, Con 16, Int 20, Sag 7, Cha 8.  
**Compétences et dons** : Artisanat (alchimie) +17, Artisanat (armures) +20, Artisanat (armes) +20, Artisanat (arcs) +17, Artisanat (pièges) +20, Artisanat (objets bizarres) +20, Connaissance (architecture et construction) +17, Désamorcer les pièges +18, Estimation +17, Profession (artisan) +10.

Talent (artisanat : armures), talent (artisanat : armes), talent (artisanat : objets bizarres), talent (artisanat : pièges).

**Possessions** : masse lourde, lourd tablier de sapeur (équivalent à une armure de cuir cloutée), bandeau d'intelligence +2, gantelets de dextérité +4, anneau de subsistance.

# Catalogue Multi-Univers

Scénario : Arnaud Cuidet

Illustrations : Jaouen Salaun

Heureux veinards, Canis a franchi d'innombrables barrières dimensionnelles pour vous ramener le meilleur de la technologie rôliste... ou le plus absurde. Car la technologie est partout, dans tous les univers, dans tous les jeux, et s'infiltré même dans le pays des samouraïs, comme l'a douloureusement démontré l'histoire de notre bonne vieille Terre. Ami joueur, libre à toi, donc, de puiser dans ce catalogue pour équiper ton PJ façon *high-tech* et être toujours prêt à tout.

## Mode d'emploi

Les objets qui sont présentés dans ce catalogue sont pour la plupart contemporains, ou presque. Ils sont donc spécialement adaptés à des jeux tels que *Arkeos*, *COPS*, *Shadowrun* ou *Vermine*. Aussi souvent que faire se peut, les interfaces techniques adaptées à ces jeux sont présentées, mais les joueurs désireux "d'importer" un objet pour leur PJ favori sont invités à convaincre leur MJ de convertir cette pièce d'équipement ou à lui proposer directement une conversion... de bonne foi ! Outre ce catalogue, le rôliste averti trouvera d'innombrables merveilles technologiques dans des ouvrages récents tels qu'*Arkeos 4*, *Les Reflets de l'histoire (Arkeos)*, *Hitek Lotek (COPS)*, *Canon Companion* et *La Chair et le Chrome* (tous les deux pour *Shadowrun*). Les amateurs d'armes à feu pourront piocher dans le *Casus* n°24 et son aide de jeu "spéciale gros flingues". Les mêmes amateurs, mais anglophiles cette fois, feraient bien de jeter un coup d'œil aux innombrables *weapons compendium* des jeux contemporains - celui de *Spycraft* par exemple - ou au chapitre de 10-99 (*COPS*) consacré au sujet. Enfin, pour les férus de vieux JdR, je ne saurais recommander autre chose que les somptueux *Chromebooks* de *Cyberpunk* ou les nombreux suppléments *Star Wars* de la gamme D6.

## Le catalogue

### Arquebuse

L'arquebuse est la première arme à feu introduite dans le Japon historique, au cours du

XVI<sup>e</sup> siècle. Copiée et reproduite par les forgerons japonais, elle a rapidement conquis les samouraïs et les empereurs, qui voyaient là un moyen de se constituer d'impressionnantes armées. Si votre MJ de *LSA* est prêt à prendre quelques libertés avec la gamme officielle, il peut introduire, par le biais de voyageurs venus par-delà le mur de feu, les arquebuses, les fameuses *teppô*.

Une *teppô* est principalement construite en bois ; seuls le canon et le mécanisme de mise à feu sont métalliques. Elle est relativement courte et l'embouchure de son canon est d'un diamètre impressionnant.

La *teppô* est une arme à poudre noire ; il faut la recharger après chaque tir en y introduisant la poudre, le projectile et en y bourrant le tout. Cependant, sa puissance de feu compense largement ce souci, sans toutefois rendre l'arc complètement obsolète.

**Caractéristiques (LSA)** : dégâts 5G3 ; portée : 50 m ; rechargement : 5 tours ; prix : 50 koku.

### Bouclier d'intervention Mk II

Le bouclier d'intervention est spécifiquement conçu pour les... interventions. On entend par là le fait pour la police de déloger un criminel - le plus souvent endurci - d'un appartement ou, au hasard, d'une banque. Il est donc blindé et profilé pour être utilisable dans les couloirs et autres endroits restreints.

Un bouclier d'intervention mesure un bon mètre de haut, voire plus. Il pèse plusieurs kilos et se porte comme un bouclier médiéval. Il

peut être en métal ou en verre blindé. Dans le premier cas, il est opaque, mais une fente permet à son porteur de voir ce qui se passe de l'autre côté ou même d'utiliser une arme de poing à travers cette meurtrière. Lorsqu'il est construit en verre, le bouclier est bien sûr transparent.

Dans le cadre de *COPS*, ce bouclier permet au porteur de protéger un coéquipier qui se tient derrière lui. Ainsi, l'Attitude de ce coéquipier – choisie librement – ne diminue pas la difficulté des attaques à distance dont il est la cible.

**Caractéristiques (COPS) :** Résistance : 10; malus : -2 dés ; Planqué ou Prudent (pour le porteur uniquement).

#### Caméra à fibre optique

Pour ceux qui auraient raté le dernier cours de physique appliquée au JdR, une fibre optique est un fil possiblement aussi fin qu'un cheveu à l'intérieur duquel la lumière circule. Une caméra à fibre optique n'a donc ni objectif ni lentille, mais une fibre optique. Une telle caméra est utilisée par les unités d'intervention à travers le monde : glissée à travers un trou de serrure ou sous une porte, la fibre optique permet de voir sans être vu.

Une telle caméra ressemble donc plus à une télécommande qu'à une vraie caméra. Il s'agit d'un boîtier à peine plus gros qu'un paquet de cigarettes et comportant un mini-écran LCD ainsi que de nombreux boutons de réglage. Ce boîtier est, bien sûr, relié à une fibre optique. À *Shadowrun*, glisser correctement la fibre optique à l'emplacement voulu requiert un test ouvert de Furtivité contre un éventuel test de Perception des individus espionnés.

Igor	PHY	MEN	PER	SOC	Init	Com	PV	Dég.	Déf.	Attaques
	10	5	3	3	7	7	20	12		8 Poings (1/r)

**Pouvoirs monstrueux :** Vitalité

**Faiblesses :** Jouets

L'observation elle-même à travers la caméra est résolue comme un test de Perception, à ceci près que le personnage substitue l'indice de la caméra à son Intelligence, si celui-là n'est pas supérieur à celle-ci. Électronique peut être utilisée comme compétence complémentaire lors de ce test.

**Caractéristiques (SR) :** Dissimulation : 5; Poids : -; Disponibilité : Indice/72 heures; Coût : 1 500 x Indice; Index de rue : 1,5; Légèreté : 6P-U.

#### Étheroscope

L'étheroscope est un casque métallique enserrant complètement la tête de son utilisateur. En guise de visière, il présente deux énormes yeux globuleux comparables à ceux d'une mouche. La partie protégeant les mâchoires du porteur ressemble d'ailleurs étrangement à des mandibules.

L'étheroscope est contrôlé grâce à un panneau dissimulé à l'arrière du casque. Lorsque celui-ci est activé, de petites aiguilles électriques se plantent douloureusement dans la nuque du porteur, au niveau de la moelle épinière. Après quelques réglages liés à ce dernier et à l'environnement extérieur, l'étheroscope permet de voir... l'éther.

Selon le jeu pratiqué, cet éther peut englober un nombre incroyablement différent de choses : ondes alpha, esprits, fantômes et même messages extra-terrestres. Pour les savants fous

du siècle dernier, l'éther était le milieu dans lequel se trouvait l'univers, une sorte de "super-espace". Il revient donc au MJ de déterminer – préalablement à son utilisation – ce que détecte l'étheroscope, sachant qu'il peut ne rien détecter du tout, surtout si vous jouez à *COPS* !

#### Igor Mk II

Igor Mk II est un robot humanoïde au corps entièrement métallique. Sa tête est construite pour évoquer des traits humains, mais il ressemble plutôt à une marionnette construite en boîte de conserve. Son dos est affligé d'une excroissance due à son générateur atomique, une véritable bosse qui lui a valu son surnom. Igor Mk II parle d'une voix mécanique, mais dispose de suffisamment de vocabulaire pour faire oublier qu'il n'est qu'un robot. Malgré cela, il aime à rappeler qu'il est bien plus performant que son prédécesseur, Igor Mk I. L'identité de son inventeur reste un mystère. Même Igor a du mal à s'en souvenir, ce qui semble lui causer une grande peine... Un fusible grillé sans doute. Le robot orphelin cherche donc les savants fous à travers le monde, et accepte de les servir jusqu'au moment où il trouvera une nouvelle piste. Il espère toujours retrouver son père... et son grand frère, Igor Mk I!

**Caractéristiques (Arkeos) :**

Inventeur : inconnu.

Année d'invention : 1933.

Exemplaires : unique.

Difficulté de création : 15.

Coût de construction : \$750 000.

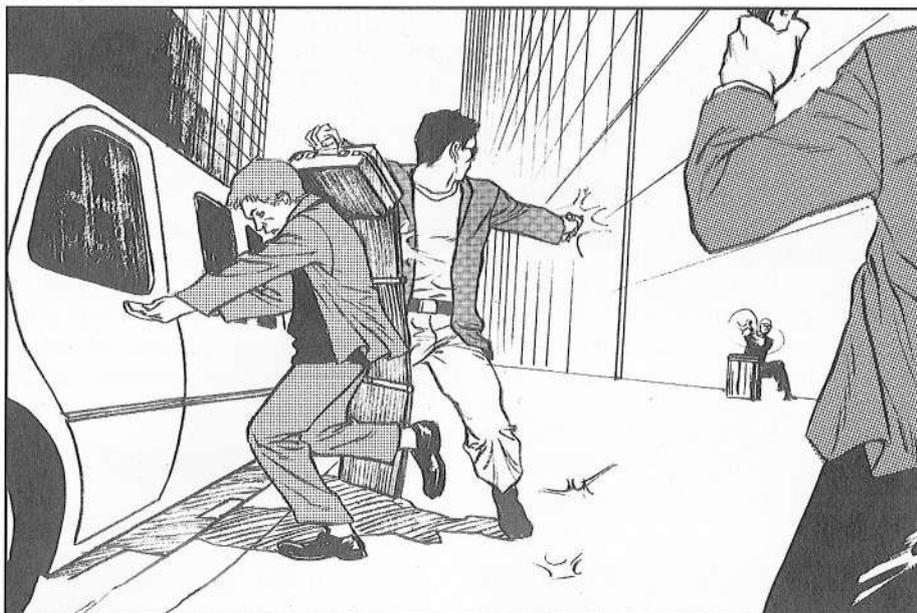
Prix de vente : \$10 000 000.

#### Mallette Save-Life

Cette mallette est l'outil indispensable de tout garde du corps qui se respecte. Elle se présente sous la forme d'un attaché-case totalement anodin à l'œil nu. Cependant, un bouton habilement dissimulé dans la poignée permet de déplier cette mallette. Celle-ci est en effet vide, mais en kevlar. Ainsi déployée, elle peut être placée sur le dos de l'individu à protéger et lui servir de protection pare-balles le temps pour lui de rejoindre sa limousine blindée.

Il suffit d'une action gratuite pour déployer la mallette Save-Life, mais une action simple est nécessaire pour la placer en position de protection. Par la suite, le principal<sup>1</sup> et son garde du corps doivent agir à la même initiative et éventuellement se déplacer de la même distance pour que la mallette reste convenablement positionnée.





**Caractéristiques (SR) :** Dissimulation : 14 ; Balistique : 2 ; Impact : 1 ; Masse : 1 ; Disponibilité : 4/36 heures ; Coût : 500 ; index de rue : 1,5 ; Légalité : Légal.

**Caractéristiques (COPS) :** Parties du corps protégées : Torse et abdomen ; Protection : 1d6 + 6 ; Prix : \$1 000.

### Vaporisateur Raimi

Comme son nom peut le laisser supposer, le vaporisateur Raimi est composé d'une bonbonne de liquide sous pression reliée par un tuyau à un vaporisateur. Une gâchette permet d'actionner ce dernier et de diffuser le liquide sous forme d'un puissant jet de gaz. Comme son nom le laisse également supposer, ce vaporisateur est le fruit du travail du professeur Raimi (cf. *Vermine : livre du meneur*, p. 51). Enfin, c'est surtout le produit utilisé qui a été inventé par ce dernier. Mélange de défoliants chimiques et d'anti-cafards, ce "vermicide" est vendu comme la première arme de l'humanité contre la vermine.

Les personnages de *Vermine* peuvent utiliser le vaporisateur Raimi grâce à une spécialité propre : "Vaporisateur". Face à une vermine notée en termes techniques, le vaporisateur est géré comme une arme normale. Cela dit, la vermine "touchée" a droit à un jet de Santé. Si celui-ci est supérieur au total des dés de dégâts, la vermine est immunisée contre le produit du docteur Raimi. Contre les vermines dépourvues de caractéristiques, les dés de dégâts sont jetés et leur total est comparé à la table de difficulté (cf. *Vermine : livre du meneur*, p.133). Grâce à celle-ci, le MJ juge de l'effet du vaporisateur sur la vermine.

**Caractéristiques (Vermine) :** Portée : 10 m ; Dégâts : 5D/4

### Vêtements blindés

Les vêtements blindés – et c'est là tout leur intérêt – sont indissociables à l'œil nu de vêtements normaux. Il en existe de toutes les sortes :

pantalons, jeans, smoking, blousons en cuir. Même les modèles les plus blindés – et les plus voyants – ne le sont pas plus qu'un blouson de motard coqué.

Ces vêtements sont conçus à l'intention des personnalités politiques et des stars du show-biz atteintes de paranoïa. Elles sont également largement utilisées par les gardes du corps. Bien sûr, les criminels soucieux d'être discrets ont vite sauté sur l'occasion : porter un tel vêtement est parfaitement légal et ne requiert aucune autorisation. Au pire, cela attire la suspicion des autorités.

**Caractéristiques (COPS) :** Protection : 1d6 + 3 ; Modificateur : - ; prix : entre \$250 et \$10 000 selon le standing.

**Note :** les shadowrunners trouveront plusieurs gammes de vêtements comparables dans le *Canon Companion*.

### X-0

Le X-0 est un avion à réaction au nez pointu. Complètement argenté, ses ailes sont si courtes qu'on se demande comment il peut voler. Une bulle de verre accueille le cockpit et les instruments de vol rudimentaires. Le compteur

n'est pas gradué en MPH, mais en Mach. Le X-0 est donc le prototype de l'avion qui propulsera l'humanité au-delà du mur du son dans une dizaine d'années. Son inventeur est un ingénieur allemand, le Dr Heinrich Müller auquel les USA ont offert l'asile politique. Il travaille désormais pour Bell, l'actuel propriétaire du X-0. Malheureusement, le gouvernement nazi a appris l'existence de celui-ci et compte bien le dérober. Les services de renseignements américains (cf. *Arkeos 2*, p. 34) savent que des taupes sont infiltrées chez Bell, mais de qui s'agit-il ?

### Caractéristiques (Arkeos) :

Inventeur : Heinrich Müller. Année d'invention : 1937. Exemplaires : unique. Difficulté de création : 14. Coût de construction : 700 000 \$. Prix de vente : 15 000 000 \$. Fonction : T. Eff. : 8 (Mach 1). Temps : 5 mn. Ergo. : -5. Aut. : 5 (500 km). Blin. : 5. Str. : 40. Taille : V

### Zyclosphère

La zyclosphère est une sphère lumineuse un peu plus grosse qu'une balle de tennis. Elle irradie d'une douce lumière dorée. Au toucher, elle semble immatérielle, mais chaude. Une douce mélodie s'échappe de son cœur. En se concentrant sur cette musique, le porteur de la sphère ressent un immense bonheur et provoque la naissance d'une frise lumineuse multicolore qui s'extirpe de la sphère pour l'entourer tel un serpent énergétique bienveillant.

Personne ne sait d'où vient la zyclosphère, ni qui l'a inventée. Même son nom reste un mystère ; il semble tout simplement naturel à ceux qui l'ont tenue une fois dans leur vie. Elle semble inoffensive, mais des rumeurs circulent sur des effets secondaires néfastes, notamment une accoutumance psychologique à cette douche de lumière. Bénéfique ou nocive ? Seul le MJ connaît la réponse !

1 C'est ainsi que les gardes du corps nomment la personne qu'ils protègent.

### Pipotron

Le pipotron est un outil couramment utilisé par les auteurs de JdR pour justifier les éléments de background les plus extravagants. C'est également une merveilleuse machine qui vous permettra en un instant de trouver le nom de n'importe quelle invention, quel que soit le jeu concerné ou la fonction de celle-ci. Il vous suffit de jeter quatre fois le d6 et de consulter les résultats !

Dé	Qualificatif	Cœur	Accessoire	Qualificatif de l'accessoire
1	Anté	Générateur	Déphaseur	Dimensionnel
2	Arcano	Mètre	Fréquenceur	Intégré
3	Éthero	Pulseur	Injecteur	Inversé
4	Hyper	Rak	Moduleur	Secondaire
5	Néo	Rayon	Projecteur	Surdimensionné
6	Psycho	Sérum	Valve	Temporel

**Exemple :** 1, 5, 3 et 4 donnent "AntéRayon à Fréquenceur Secondaire". À vous de trouver ce que cela peut bien être !

# Manifestations

Réalisé avec la FFJDR. Sur leur site, un formulaire détaillé vous permet d'inscrire votre manifestation sans oublier les informations essentielles : <http://www.ffjdr.org>

Si votre manifestation a lieu après fin juillet et si vous voulez la voir figurer dans nos pages, merci de nous faire parvenir tous les renseignements nécessaires à [contact@casusbelli.com](mailto:contact@casusbelli.com) avant le 10 juillet.

Retrouvez le calendrier des Grandeur-nature sur [www.fedegn.org](http://www.fedegn.org)

## Samedi 28 mai, Fête du Jeu, Dans l'ensemble de la France !!!

### Au programme :

Pour la septième année consécutive, l'Association des Ludothèques de France (ALF) organise la Fête Nationale du jeu, le 28 mai 2005, en partenariat avec le Ministère de la Jeunesse, de l'Éducation nationale et de la Recherche. L'Éducation nationale et de la Recherche.

L'objectif de cette journée nationale est de faire reconnaître le jeu comme :

- activité essentielle pour le développement de l'enfant,
- outil d'apprentissage, de transmission de savoirs et d'éducation pour tous,
- expression culturelle favorisant les rencontres interculturelles et intergénérationnelles,
- créateur de lien social et de communication,
- occupation de loisir et source de plaisir.

### Contact :

L'ensemble des activités sur [www.alf-ludotheques.org](http://www.alf-ludotheques.org)

## Samedi 28 mai, Fête du Jeu, Nantes (44)

Organisé par la Maison des Jeux, Nantes.

### Au programme :

Un Comité de pilotage coordonne depuis 6 ans la fête du jeu sur Nantes. Par cette action, elle amène à la promotion du jeu sur Nantes, développe des lieux festifs et propose au tissu associatif de Nantes et son agglomération de s'investir dans une action culturelle commune. La manifestation s'étend sur une semaine entière de jeu. Une programmation ludique, en amont de la manifestation sera offerte au public nantais.

### Contacts :

Tél : 02 40 35 75 67

## Samedi 28 mai 2005 Fête du Jeu Persan (95)

Organisé par la ville de Persan.

### Au programme :

Deux pôles principaux, les jeux d'intérieur (jeux de société, jeux de stratégies, jeux de rôle) et les jeux d'extérieur (jeux géants). Plusieurs tables seront à la disposition du public et des panneaux d'information présenteront les jeux, les règles et les auteurs. Les enfants de l'école de Persan présenteront leurs créations ludiques.

### Contact :

Mél : [gilles\\_fevrier@hotmail.com](mailto:gilles_fevrier@hotmail.com)

## 28 et 29 mai 2005 3<sup>ème</sup> édition de l'Imaginasphère Valence (26)

Organisé par le club Katounga à la MJC du Grand Charran, Valence.

### Au programme :

Parties libres de jeux de société, cartes, figurines, jeux de rôle et une salle jeux SF, un espace grands jeux. Animations : *Taverne*, tournoi de *Dungeon Twister*, *Warhammer 2<sup>ème</sup> éd.*, GN, joutes de sabres lasers, soirée enquête, bourse des jeux d'occasion et barbecue samedi soir dans le parc.

Horaires : de samedi 13h à dimanche 13h.

### Contact :

Tél : 06 60 77 51 92 (Nadège)

Mél : [katounga@wanadoo.fr](mailto:katounga@wanadoo.fr)

## 28 et 29 mai 2005 9<sup>èmes</sup> Rencontres Rôlistes de l'X Palaiseau (91)

Organisé par le club de JdR de l'École Polytechnique, à Palaiseau.

### Au programme :

Trois rondes de JdR dont multi-tables et soirées enquête, un tournoi *Magic*, des stands associatifs, peinture et sculpture de figurines, escrime médiévale, concours de costume et tombola des PJ et MJ, enfin de nombreuses animations sont prévues.

"Nous mettons l'accent sur la qualité du jeu : de nombreux scénarii originaux sont proposés (en *D&D*, *COPS*, *L5R*, *Nephilim*, *INS/MV*, *Deadlands*...) et chaque table de jeu disposera de sa salle." Ouvertes pour la première fois aux non-joueurs, de nombreuses animations autour du JdR et du Fantastique leur seront proposées.

Horaires : de samedi 14h à dimanche 17h

Tarifs : MJ gratuit, PJ 3 euros en pré inscription, 6 euros sur place.

### Contact :

École Polytechnique Binet-FaëriX - Kès des Elèves 91 128 Palaiseau Cedex

Tél : 01 69 33 54 67

Mél : [info@faerix.net](mailto:info@faerix.net)

## Juin 2005 En jouez-vous ? Nantes (44)

Organisé par la boutique Sortilèges dans les cafés nantais.

### Au programme :

Animations de jeux le soir dans les cafés

Dates et lieux : mercredi 1, L'Atomixeur ; jeudi 2, Le 15 bis ; vendredi 3, La Belle époque ; samedi 4, Chez Madame Java ; mercredi 8, La Luna ; jeudi 9, Le 13 et 3 ; vendredi 10, La Motte aux cochons ; samedi 11, Au Soleil ; mercredi 15, Le Live bar ; jeudi 16, Le Violon dingue ; vendredi 17, Le Joffre ; jeudi 23, L'Escale bleue marin ; vendredi 24, Le Saint Stans ; mercredi 29, Arm's park

### Contact :

Tél : 02 40 35 75 67

## 18 juin 2005 la Nuit Poulpique Paris (75)

Organisé par l'association T.O.C.

### Au programme :

Plusieurs tables de jeu uniquement sur *l'Appel de Cthulhu*. *Dark Ages*, *1890*, *1920*, *Delta Green*.

### Contact :

Ouèbe : [www.tentacules.net](http://www.tentacules.net)

## Du 24 au 26 juin 2005 Trolls & Légendes-Festival de toutes les Fantasy Mons (Belgique)

Organisé par le magazine *Khimaira* et le site [fantastique.net](http://fantastique.net)

### Au programme :

Jeux de plateau avec *Taverne*, *Nexus*, *La Guerre de l'Anneau*, *Dungeon Twister* ; jeux de rôle avec *D&D*, *l'Appel de Cthulhu*, *Vermine*, *Dying Earth*, *P'tites Sorcières*, *Larfeust* ; figurines (*Warhammer 40 K*, *Seigneur des Anneaux*...). Seront présents les animateurs de la rubrique jeux de *Khimaira* et du [fantastique.net](http://fantastique.net), de nombreux clubs belges ou du nord de la France, des boutiques de JdR, de figurines, de BD et, enfin, Oriflam et Eclipse. Mais encore du cinéma, des concerts (Ange, Madelgaire, Naheulband, Korri-gan, Corvus Corax, Omnia, Elane, Keltia), des auteurs de BD et de romans.

### Contact :

Ouèbe : [www.lefantastique.net](http://www.lefantastique.net)

## 25 juin 2005 Fête des associations Bolbec (76)

Convention et tournoi au sein de la fête, organisés par Gamer666.

### Au programme :

Tournoi de jeux vidéo, démonstrations et initiations aux wargames, atelier figurine, JdR.

### Contact :

GAMER 666, 5 place Félix Faure 76210 Bolbec

Tél/Fax : 02 35 39 07 17

Mél : [chick.loisirs@laposte.net](mailto:chick.loisirs@laposte.net)

Ouèbe : [www.gamer666.com](http://www.gamer666.com)

## Du 6 au 17 juillet 2005 20<sup>ème</sup> édition du Festival Ludique International de Parthenay (79)

Organisé par la ville de Parthenay.

### Au programme :

Plus de 3000 jeux et jouets parmi lesquels jeux traditionnels, multimédia, de société, de simulation... Concours et expositions, animations de rue. Accès libre et gratuit.

### Contact :

Festival des Jeux-Thierry Blais

Hôtel de Ville 79200 Parthenay

Tél : 05 49 94 24 20

Mél : [flip@cc-parthenay.fr](mailto:flip@cc-parthenay.fr), Ouèbe : [www.jeux-festival.com](http://www.jeux-festival.com)

COMMANDEZ AISEMENT PAR TELEPHONE OU PAR FAX EN MENTIONNANT VOTRE N° DE CARTE BLEUE VISA / MASTERCARD ET DATE D'EXPIRATION OU PAR COURRIER EN JOIGNANT UN CHEQUE OU MANDAT DU MONTANT DE VOTRE COMMANDE + 6 € DE FRAIS DE PORT POUR LES COMMANDES < 70 € - FRANCO DE PORT EN METROPOLE A PARTIR DE 70 € - ENVOIS A L'ETRANGER : 12 €

# LEK DU MOI

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 HEURES A 19 HEURES

# FAX : 05 65 27 18 00 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - TEL : 05 65 27 73 88

## 14 RUE MAURICE FONDVILLE - PASSAGE EST JEÛQUE - 31000 TOULOUSE

LIVRAISONS SOUS 48 H EN FRANCE METROPOLITAINE (SOUS RESERVE DE DISPONIBILITE DE STOCK)

D & D 3ème Edition	Bourak Torn - cité assiéger	24,00€	Encyc. Arcane : Enchantment	13,50€	AQUILAIRE, la tentation	30,00€	Honors of the Wind West	27,21€	HERO WARS	28,97€	House of Salt	16,50€	Oracles II	22,00€	Imperial Double: Cross	13,00€
Manuel des joueurs 3.5	Val Faust, cité des nécrans	25,00€	Encyc. Arcane : Star Magic	13,50€	Danse macabre	20,00€	Way of the Gun (D20)	12,71€	Glorantha	24,44€	The Book of the Bull God	16,50€	R.A. 5	8,00€	Imperial Double: Cross	13,00€
Guide du maître 3.5	Les secrets des hommes-rats	22,00€	Encyc. Arcane : Illusionary	13,50€	ARKKOS	12,00€	Way of the Hucker (D20)	12,71€	Carte de Glorantha	11,59€	Aspect Book Air	16,50€	Plan's Snugglers Guide	15,00€	Operation Ooze	19,00€
Manuel des monstres 3.5	La Calaste	23,75€	Encyc. Arcane : Crossbreeding	13,50€	Les masques d'ébène	12,00€	Way of the New Science (D20)	18,00€	Encart de Glorantha	10,14€	Aspect Book Earth	16,50€	Player's Guide to Topami	22,00€	Plan's Snugglers Guide	15,00€
Manuel des monstres II	Les nécropoles de Ghelgard	30,00€	Encyc. Arcane : Dragon	13,50€	Les centres du dragon	12,00€	Love Stars Texas Rangers (D20)	18,00€	Héro Wars : Paris	23,17€	Aspect Book Fire	16,50€	Secrets of the Star Run	19,00€	Player's Guide to Topami	22,00€
Fleed Folio	Guide magiciens & bardes	34,20€	Encyc. Arcane : Blood Magic	13,50€	Les reflets de l'histoire	12,00€	Montarban's Pawls	14,50€	Les Autochthoniens	16,71€	The Fair Folk	25,00€	Tapani Instant Adventures	19,00€	Tapani Instant Adventures	19,00€
Manuel des prisonniers	Licenses forcées & sanglantes	27,00€	Encyc. Arcane : Abjuration	13,50€	CARNAVA DE SION	30,00€	Dive Novel #2 (Gurps)	10,52€	Les Adhérités de Zola F.	24,70€	Aspect Book Water	16,50€	The Black Sands of Socorro	22,00€	The Black Sands of Socorro	22,00€
Manuel des Plans	Guide guerriers & barbares	27,00€	Encyc. Arcane : Summoning	13,50€	ARS MAGICA (5th Ed)	17,00€	Devils Tower : Road to Hell	11,50€	Les études de l'ambigui II	6,00€	Aspect Book Wood	16,50€	Adventure Journal #1	21,14€	Adventure Journal #1	21,14€
Dieux & Demi dieux	Shézar la cité du vide	25,65€	Encyc. Divine : Fey Magic	14,50€	A Medieval Tapestry	25,15€	Blood of the Innocent	16,67€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	REVE DE DRAGON	28,00€	Adventure Journal #2	19,00€	Adventure Journal #2	19,00€
Les chapitres légendaires	Les dragons des prétes & druides	26,50€	Encyc. Divine : Chronomancy	13,50€	The Crète des Brumes	25,15€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	Life Action Adventure	19,00€	Life Action Adventure	19,00€
Les chapitres interdits	Tommaro Campaign Setting	27,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	La Tempête	25,15€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	Poussière d'étoiles	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Les chapitres secrets	Tommaro Gazetteer	10,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Un conte d'éliver	18,88€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Codex divin	Odyssée I:ber L'estariet	26,15€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Paima Folio	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Codex profane	Akzala, la valence d'instants	18,06€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Les canons enchâssés	Merveilles des anciens	13,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Grand Manuel Pénitentiaire	D&D SYSTEM VO Science-Fiction	35,50€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
De chair & d'acier	Baylon 5	35,50€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Les gardiens de la loi	Fairy Tail	22,50€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
D'ombre et de lumière	The Coming of Shadows	20,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Le Tenace et la sang	Earth Alliance Factbook	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Les maîtres de la nature	Minifed Federation Factbook	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Le guide de l'Orient	The Point of No Return	20,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Personnages monstrueux	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Draconisation	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Retour au temple du passé	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Le chaudière onirique	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Le corde de prison	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Le cœur d'Arthadion	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Sombre horizon	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Spells & Art	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Environ & Allg	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Book of Challenges	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Arms & Equipment Guide	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Gloss Walk	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Lord of the Iron Fortress	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Bestion of Broken Souls	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Map Folio 1	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Map Folio 2D	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Planar Handbook	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Races of Stone	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Races of Destiny	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Races of the Wild	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Complete Adventure	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
30 Years of Adventure	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
• Sandstorm	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
• Lord of Madness	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
• Heavens of Battle	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
• Eberon	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Shadows of the Wild	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Sham City of Towers	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Whispers of Vampire Blade	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
City of the Emerald Claw	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Atlas de Greyhawk	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Grotesques	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Les royaumes oubliés	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Magie de Faerie	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Les secrets de la Faerie	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Les séigneurs des ténébères	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Dogmes & Pandémons	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Les marches d'argent	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Cités de la reine araignée	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Races de Faerie	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
30 Succès de la Faerie	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Outremer	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver	16,66€	Fortress of Fear	17,81€	Les étudiants de l'ambigui III	6,00€	La dame des songes	10,67€	STAR WARS	36,00€	STAR WARS	36,00€
Manuel joueur de Faerie	Continental Republics Fact Book	33,00€	Encyc. Divine : Necromancy	13,50€	Requiem d'Eliver											



Plongez dans les Royaumes d'Acier !



**Vous avez déjà guerriers, elfes et magiciens ; ajoutez automatés à vapeur, trollkins et sorciers-mécanos, et vous aurez la clé des Royaumes d'Acier (nom français officiel des Iron Kingdoms), l'univers d20 "full metal fantasy" de Privateer Press, idéal pour exploiter le thème Technologie de ce numéro...**

### Y croire dur comme fer

Les Royaumes d'Acier ont pour la première fois touché les tables de JdR en 2001 avec la trilogie d'aventures d20 *Witchfire* (publiée en VF par Asmodée). Privateer Press a toutefois été lent à profiter du succès. Après un bref guide pour PJ et un *Manuel des monstres* (cf. CB n°26), ce n'est que cette année que sont enfin disponibles les *Character Guide* et *World Guide*, deux moitiés d'un guide monumental (800 pages) des Royaumes d'Acier.

### Cinq trônes de fer

Le terme de "Royaumes d'Acier" désigne les cinq grandes nations humaines qui se partagent l'Ouest du continent d'Immoren, à une époque de révolution "industriello-magique". Entre le Cygnar éclairé et le Khador nordique existent le Llael politicien, l'Ord pauvre et l'intransigeant protectorat de Menoth. Nés de la libération sanglante d'une occupation étrangère, ces royaumes ont des jeux d'alliances et de conflits larvés ou déclarés, compliqués par ceux de leurs provinces et de leurs voisins. Entre, par exemple, l'archipel de Cryx dominé par un dragon-dieu et l'enclave elfe

### De retour en français

Ubik prend le relais pour la VF des *Royaumes d'Acier* : pour Noël est prévue la parution d'un *Livre du joueur*. Comptez sur Canis pour vous tenir au courant.

### Warmachine RPG ?

En plus du JdR, les Royaumes d'Acier sont le décor du jeu de figurines à succès *Warmachine*. Le développement de l'univers reste cohérent, les grands conflits de *Warmachine* étant pris en compte dans le *World Guide*.

isolationniste de Los, les périls ne manquent pas. Certes, la profusion et l'immensité géographique surréaliste des Royaumes Oubliés sont loin, mais on y gagne en unité et en cohérence. 800 pages permettent un luxe de détails rare et débordent d'informations sur les histoires, institutions, cosmologies, langages etc. Le *World Guide* force le respect à cet égard car il ne contient quasiment aucune donnée technique et rien que du background (races et religions sont toutefois traitées dans le *Character Guide*).

### Obligation de fer

Le *Character Guide* est le tome "technique", consacré à l'adaptation des règles de *D&D*, notamment des classes de PJ, à l'univers. Une douzaine de nouvelles classes, de base ou de prestige, sont ajoutées (mage pistoler, aumônier militaire, monte-en-l'air, etc.), avec la flopée de compétences, sorts et dons inédits de rigueur. Les races font aussi l'objet de développements originaux. Si elfes et nains existent, ce sont des

peuples isolés. Les humains dominent les Royaumes d'Acier : 12 ethnies humaines sont proposées, chacune avec ses particularités et sa culture. Ogrun, trollkin et gobbers complètent les races humanoïdes (pas de gnome, de demi-orc ni d'halfeling en Immoren). À noter que des

règles détaillées de *Mechanika* permettent aux PJ d'entrer dans le monde de la magie mécanique : complètes – elles permettent de gérer un bouclier lance-foudre sur batterie comme un automate de combat –, elles s'avèrent toutefois d'une utilisation complexe.

### Une santé de fer

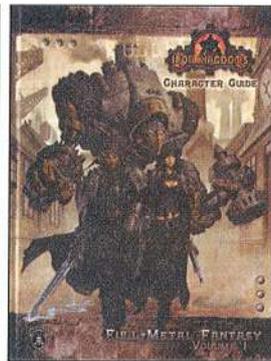
Les Royaumes d'Acier réussissent le tour de force d'être un univers où cohabitent le modèle classique du med-fan (des aventures "classiques" de *D&D* peuvent y être jouées) et les particularités d'un monde à l'ambiance unique.

Sauver la princesse du méchant sorcier, soit, mais si le sorcier a été tué par son automate de guerre devenu fou et que la princesse se révèle être une prêtresse de la Vierge des mécanismes, c'est une autre paire de manches.

L'un des univers d20 les plus intéressants du moment.

Guillaume Nonain

Merci à Rémi, il saura pourquoi !



Illustrations : tous droits réservés

Univers d20 en anglais (2 livres de 400 p.)  
Genre : Médiéval fantastique industriel  
Éditeur : Privateer Press  
Prix indicatif : 40 euros par livre



Inspiration

Gameplay

- 800 pages !
- Univers riche sans être complexe
- Illustrations magnifiques

Les +

- Règles de magie mécanique touffues
- Répartition d'information parfois curieuse entre les 2 livres

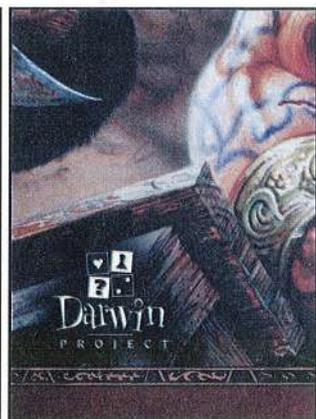
Les -



# WARHAMMER LE JEU DE RÔLE

## le retour de Marteau Guerre !

**Vous avez pu découvrir nos attentes sur la nouvelle version de Warhammer (WJdR) dans le dernier numéro. Depuis est parue cette 2<sup>e</sup> édition d'un jeu mythique pratiqué tel quel depuis près de 20 ans. Digne héritière ou usurpatrice présomptueuse ? Pour le découvrir, suivez-nous sur les routes de ce Vieux Monde... nouveau.**



JdR en français  
(livre de 256 pages en couleurs)  
Genre : médiéval fantastique  
Éditeur : Darwin Project  
Prix indicatif : 39 euros

### Ce bon vieil univers féroce

Ayant pour cadre le Vieux Monde, une version décalée de notre Europe à l'aube de la Renaissance, WJdR offre aux PJ des profils extrêmement variés, comme peu de JdR en ont jamais proposés, face à la menace d'un Chaos qui ronge peu à peu les royaumes civilisés. Ce qui différencie WJdR des autres JdR med-fan ? Un monde proche du nôtre, des héros souvent au bas de l'échelle sociale, une menace insidieuse permanente et un héroïsme teinté de désespoir.

### Dix ans après

Une fois n'est pas coutume, commençons par la fin du livre avec le monde, sujet cher aux joueurs de WJdR (cf. Feedback du CB 30). Premier constat : la légendaire phrase qui dit du livre de WJdR qu'il contient tout le background du jeu n'est plus vraie (cette édition fait tout de même 100 pages de moins que la première). L'Empire est bien décrit (servi par

une carte très moyenne alors que celle du Vieux Monde est réussie), les autres pays faisant l'objet d'une présentation globale (Bretonnie, Kislev, etc.) ou étant ignorés

totale (Arabie, Badlands, etc.). Le calendrier est avancé à 2522, contre 2512 dans la 1<sup>re</sup> édition. Pour-



Illustrations : tous droits réservés

tant, la situation politique est inchangée et, plus choquant, aucun des événements majeurs de la campagne de l'*Ennemi intérieur* n'est pris en compte : Karl-Franz est par exemple toujours empereur (et en pleine forme avec ça !). Un seul fait majeur nouveau est évoqué : la très récente tempête du Chaos, tirée du jeu de figurines, mais sans véritable description de cet événement ou de ses conséquences. Paradoxalement, les textes d'ambiance qui parsèment le livre sont très réussis, particulièrement la nouvelle

d'introduction, et restituent parfaitement l'ambiance d'un Vieux Monde comme on l'aime : incertain, dur et "réaliste". De ses diverses influences, difficile de dire laquelle l'emportera à ce stade.

### Bande de carriéristes

Un PJ se définit par sa race (elfe, halfling, humain, nain, toutes équilibrées) et, surtout, par sa profession : le système des carrières reste la véritable ossature du jeu. Là encore, les carrières proposées, plus

### Bonus Belli

Vous souhaitez convertir vos PJ de la première à la seconde édition de WJdR mais êtes perdu dans les nouveautés ? Essayez le site anglais <http://www.strike-to-stun.com> qui propose 2 volumes PDF baptisés *Liber Fanatica* incluant un guide de conversion.

d'une centaine au total, sont équilibrées. On en note quelques nouvelles, notamment liées aux races ou nationalités. Chaque carrière donne accès à des bonus aux caractéristiques, à des compétences et des talents. Les règles d'expérience sont claires mais encouragent une progression lente des PJ. Les vocations et l'alignement disparaissent. Les caractéristiques sont réparties entre profil principal (les "grandes caractéristiques" sur 100) et profil secondaire (attributs secondaires). À noter que 3 caractéristiques ont disparu ou ont pris la forme d'une compétence, comme le Commandement. Les points de destin permettent de sauver un PJ normalement condamné et, effet de mode sans doute, des points de fortune permettent de relancer les dés ou d'agir davantage lors d'un round.

Les compétences sont "de base" pour celles communes à tous, ou avancées pour les savoirs spécifiques à certaines carrières. Les talents, qui donnent des bonus aux compétences ou aux caractéristiques, sont des capacités innées ou spéciales, un peu comme les dons, atouts ou avantages

d'autres JdR. Un PJ peut développer dans certains domaines des degrés de maîtrise, se traduisant en termes de jeu par des bonus, en acquérant la compétence jusqu'à trois fois. Les tests se font sous la compétence, avec quelques subtilités (modificateur lié à la difficulté, degré de réussite, test opposé). En bref, un système qui réussit à être cohérent et moderne tout en restant proche de celui de la 1<sup>ère</sup> édition.

## Mort subite

Le combat a fait l'objet d'une mise à jour intelligente. Certes, les changements sont nombreux : l'initiative, le déroulement du round, la parade, les dégâts ont tous été revus mais sont toujours là. Des actions et demi-actions viennent enrichir les possibilités offertes aux PJ pendant le combat. Armures et armes se voient dotées de règles et caractéristiques propres. Enfin,

dans la grande tradition de *WJdR*, coups critiques, mort subite et séquelles affreuses soulignent bien le danger des combats. À noter que le célèbre "syndrome du nain en pagne" devrait n'être plus qu'un souvenir, l'importance respective de l'Endurance et des armures ayant été revue.

## Les 8 royaumes de la sorcellerie

*WJdR* s'offre une magie entièrement neuve, fortement inspirée de celle du jeu de figurines. Aux dires du livre lui-même, la magie devient "faustienne". Les magiciens puisent dans l'un des 8 vents de magie, porteurs de l'énergie chaotique, pour manipuler la réalité. Parmi eux, les sorciers sont le plus souvent membres de l'un des 8 collèges de magie et deviennent alchimistes, illusionnistes, élémentalistes, etc., alors que les prêtres canalisent l'énergie du Chaos grâce à leur foi. Techniquement, il suffit d'acheter un talent pour lancer tous les sorts dépendant de la voie choisie par le magicien, ce qui lui permet de progresser dans les carrières au même rythme que les autres

PJ. Pour lancer un sort, il faut dépasser la difficulté du sort avec un nombre de d10 égal à son score en Magie, plus éventuellement des bonus liés à la concentration et/ou des composants (qui ne sont donc pas obligatoires !). En cas d'échec critique, des effets chaotiques dévastateurs peuvent notamment directement toucher le magicien.

Les rituels constituent une autre forme de magie, plus puissante mais aussi plus longue et plus délicate à préparer. Les objets magiques sont tous uniques et donc rares. Ces deux éléments intéressants sont hélas trop rapidement évoqués : seulement



## Bonus Belli

Pour en savoir plus sur cette tempête du Chaos, jetez un œil sur le site... du jeu de figurines (<http://stormofchaos.fr/games-workshop.com>).

deux de chaque sont décrits ! Ils seront développés... dans un ouvrage à paraître.

## Si j'avais un marteau

Le chapitre réservé au MJ donne des conseils sur la manière de mener une partie de *WJdR* et diverses astuces. Il souligne bien ce qui fait la particularité de "l'ambiance" *WJdR*, avec par exemple la description de folies, encore plus graves qu'auparavant, et laisse supposer que l'esprit du jeu n'a pas changé... et c'est tant mieux ! En ce qui concerne les monstres, quelques échantillons sont proposés, mais n'espérez rien de mieux qu'une mise en bouche en attendant que le bestiaire soit publié. Pour le scénario d'introduction, les auteurs n'ont pas cédé à la facilité d'un donjon sauce impériale : dans *En passant par la Drakwald*, horde de mutants, secrets, bois sinistres et lâchetés diverses sont au menu des PJ qui accompagnent un convoi de réfugiés vers Middenheim. À noter que cette aventure – réussie – sert d'introduction à la future campagne à paraître.

## Le jugement de Verena

Malgré nos doutes sur le background, *WJdR* est une très belle réalisation. La refonte des règles force le respect par son rééquilibrage et sa jouabilité. Au passage, coup de chapeau à Darwin pour avoir sorti une VF de grande qualité et tout en couleurs en même temps que la VO. Reste maintenant à voir dans quelle direction Games Workshop va faire voguer l'univers de *WJdR*. De cela dépendra le succès à terme de cette nouvelle édition.

Guillaume Nonain et Syn

Note : Merci à Giom, Isabelle, Marc et Soline pour le test.



Illustrations : tous droits réservés

(pour les nouveaux joueurs)



(pour les anciens joueurs)



Inspiration



Gameplay

Les +

- Règles claires et équilibrées
- Les multiples carrières offertes aux PJ
- Bons scénarios et textes d'ambiance

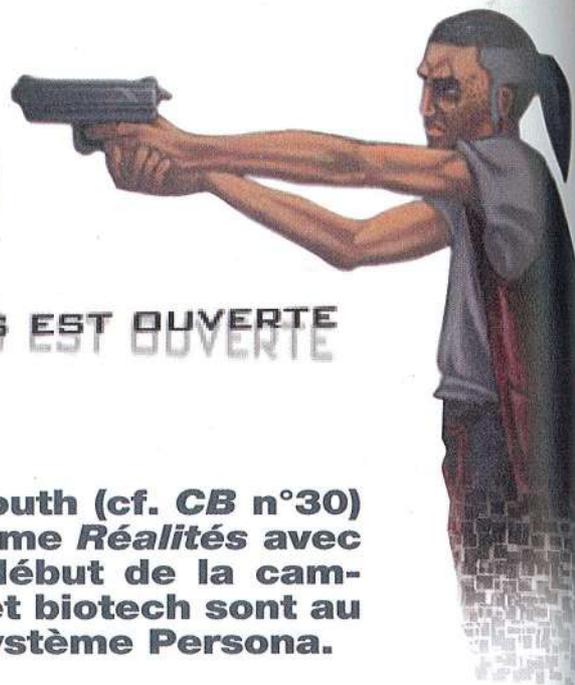
Les -

- Influence du jeu de figurines dans le background
- Que le livre de base ne soit plus aussi complet !



# Réalités 2015

LA CHASSE AUX CHIMÈRES EST OUVERTE



**Les rôlistes québécois de Studio Mammouth (cf. CB n°30) nous livrent le premier opus de leur gamme *Réalités* avec *Sphères en Collision*, livre de base et début de la campagne 2015. Agents mutants, monstres et biotech sont au programme, avec en prime le nouveau système Persona.**

## Bienvenue en 2015

Dix ans dans l'avenir, notre monde a bien changé. En pire. Les États sont repliés sur eux-mêmes, les menaces de guerre omniprésentes et le fossé immense entre pays pauvres et riches. Le progrès n'a pourtant jamais été aussi vif : nanotechnologie, expansion spatiale etc. Mais la menace la plus grande n'est ni politique ni technologique : d'autres réalités, dimensions d'énergie tourbillonnante, de fantômes ou d'éther, se frottent à la nôtre, au propre comme au figuré. Des créatures en sont issues et rôdent dans nos villes. Surnommés Chimères, elles sont la cible de la mystérieuse Loge, qui regroupe des "Talents", les PJ, hommes et femmes contaminés par ces autres réalités mais qui parviennent à en manipuler l'énergie sous la forme de pouvoirs quasi magiques...

Les bouleversements décrits paraissent souvent énormes en seulement 10 ans, mais l'univers est prenant, notamment grâce aux "newsflash" et aux nouvelles d'ambiance.

Une écriture efficace, à l'humour discret, aide à faire passer des pavés de background ne bénéficiant pas d'une maquette toujours très légère

ou d'illustrations de qualité uniforme. Bon point : l'univers nous est présenté avant les règles.

## Persona Grata

En terme de moteur générique, Persona est plus proche du d6 System ou de Savage Worlds que de Gurps ou de l'EW System. Cinq caractéristiques, des compétences traduites par un nombre de d10 lancés en cas de test.

Plus le nombre de dés atteignant la difficulté fixée par le MJ (6 en moyenne) est grand, meilleure est la réussite. C'est à ce stade que se situe la force du système, avec la possibilité pour le joueur de transformer son action selon le nombre de succès. Ainsi, un superbe jet de Combat ne permettra pas simplement de causer plus de dégâts, mais aussi d'atteindre d'autres adversaires, de mieux préparer sa défense etc. C'est évidemment un résumé grossier, les subtilités abondent. La gestion des succès décon-

tenance un peu au premier abord tant les options sont nombreuses mais s'avère à l'usage assez excitante.

Un PJ se crée rapidement, sur la base de 4 archétypes (on en aurait aimé plus) ou librement, avec un astucieux système d'attribution de priorités par le joueur. Traits particuliers, Drames personnels, Dés de Gueule (d'héroïsme) et Pouvoirs

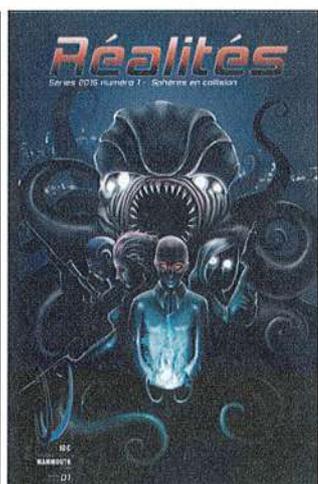
issus des réalités complètent le PJ ou PNJ majeur. Comme dans tout JdR d'action qui se respecte, il existe un type de PNJ appelé ici "Chair à canon" pour les hordes de sbires et de seconds couteaux.

## On joue ? Oui mais...

Si Persona est une bonne surprise, c'est au niveau de la jouabilité immédiate de l'univers que le bât blesse. Malgré un bon début, le scénario d'introduction tourne court, se résumant à la prise d'assaut d'un bâtiment. Comme pilote de campagne tonitruant, on a vu mieux. Et pas de plan B puisque aucune amorce d'aventure n'est fournie. Certes, on peut en tirer du background, mais point de petits synopsis ou d'idées "clé en main". Il est du coup difficile de se rendre compte du potentiel réel de l'univers, au-delà de la chasse aux monstres.

Gageons que les prochains épisodes de *Réalités*, débarrassés de l'obligation de présenter Persona, auront à cœur de nous fournir plus de matière jouable. S'ils sont à prix toujours aussi raisonnable, nous aurions dans ce cas tort de nous en priver.

Guillaume Nonain



Illustrations : tous droits réservés

JdR électronique (114 p.)  
Genre : Anticipation fantastique  
Éditeur : Studio Mammouth  
Prix indicatif : 10 euros



Inspiration

Gameplay

- Les +**
- Le système Persona
  - Jeu-campagne en 4 épisodes
  - Textes d'ambiance
  - Le prix
  - Version printer friendly fournie

- Les -**
- Scénario d'introduction décevant
  - Iconographie inégale
  - Pas de pistes d'aventures clé en main

# EBERRON

QUAND LE DRAGON PREND LE TRAIN

**Eberron est le tout dernier univers officiel pour *Donjons et Dragons*. Sorti il y a un an en VO<sup>1</sup>, il est désormais disponible dans notre bonne vieille langue de Molière. Un nouvel univers D&D, à part ça, quoi de neuf me direz-vous ? Eh bien tout, et en même temps pas tout. Il y a toujours des dragons, mais maintenant, ils peuvent prendre le train.**

## En bref

Pour rentrer directement dans le vif du sujet, le concept d'*Eberron* est simple : mettre en scène un monde med-fan classique où la magie est rationalisée et industrialisée. Ainsi, on obtient des trains propulsés par des élémentaires d'Air, des lampadaires magiques, etc. Globalement, le niveau technologique d'*Eberron* est comparable à celui du 19<sup>ème</sup> siècle, si ce n'est que la magie y joue le rôle de nos sciences exactes. En termes d'ambiance, *Eberron* se revendique de la tradition cinématographique – les PJ sont d'authentiques héros –, mais également d'une ambiance conspirationniste, l'enquête est au rendez-vous.

## Visite guidée

Le contexte d'*Eberron* se situe deux ans après la fin d'une terrible sécession. Le continent de Khorvaire est désormais scindé en une multitude de royaumes engagés dans une guerre froide auxquels se superposent de nombreuses guildes marchandes trans-royaumes et soi-disant neutres.

Concernant les règles, on avance en terrain connu, puisque *Eberron* tourne sous D&D 3.5. Cela dit, il nous propose son cortège de nouvelles races, nouvelles classes, nouveaux dons et objets magiques. Je n'ai pas la place de tous les citer, alors voici le *best of* : Tout d'abord, les forgiers, des robots magiques plus

ou moins doués de conscience, et le façonneur, un artisan-magicien disposant de sorts cohérents par rapport à l'approche "industrielle" de la magie "éberronesque".

Ensuite, nous trouvons, les points d'action hérités de *Spycraft*. En dépensant un de ces points, un PJ obtient un dé-bonus – 1d6 a priori – à rajouter à son d20 pour réussir un test. Vivent les héros !

Par ailleurs, *Eberron* met tant l'accent sur l'enquête, il inclut des dons et une classe de prestige liés à ce thème. Quel que soit l'univers finalement utilisé, ces nouvelles règles d'enquête aideront tous les MJ désireux de sortir des donjons.

## Un monde nouveau... meilleur ?

Au final, *Eberron* est une belle réalisation. Notamment, le mélange magie/technologie est bien mené et offre un monde cohérent, et non pas délirant. C'est tout le succès de ce cadre de jeu, faire quelque chose de différent, mais de familier également. Et *Eberron* tire ainsi pleinement parti du corpus de règles de D&D 3.5.

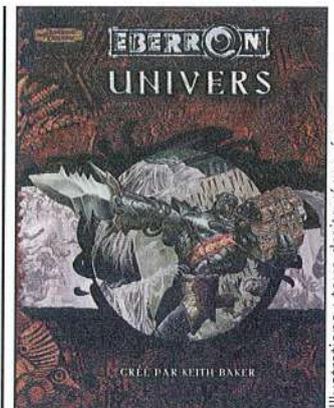
Malheureusement, quelques ratés se révèlent au fil des pages. Je conserve quelques doutes sur le destin des forgiers à haut niveau, et on peut

trouver dommage que les régions d'origine n'aient pas plus de conséquences. Si l'univers est bien, sa mise en scène au travers des règles tient parfois du "peut mieux faire". On peut en outre s'interroger sur le positionnement de la gamme : Wotc a l'air de vouloir en faire une gamme d'appel pour les jeunes joueurs, mais l'auteur ne semble pas être sur la même longueur d'ondes et met en scène des thèmes "adultes" : enquêtes, conspirations, etc.

Mais l'univers est si prenant. Il est clair que nous sommes face à une nouvelle mode de *steamfantasy* ou de *medievalpunk* et que D&D prend un peu le train en marche (quoique, *Les Royaumes d'acier* ne sont pas encore jouables en français<sup>2</sup>). J'apprécie qu'*Eberron* puise son imaginaire autant dans le *comics* et le cinéma que la littérature *fantasy* du début du siècle (il serait temps !). Pensez donc, *Le Pacte des loups* est cité comme référence ! Surtout, l'introduction de la technologie permet de retrouver cette touche de *fantasy* que les mondes med-fan avaient perdu à force de surexploiter le filon "tolkienien".

Arnaud Cuidet

1. Cf. *Casus Belli* n°27.  
2. Voir notre test p.59.



Illustrations : tous droits réservés

Genre : médiéval-fantastique avec des bouts de Jules Verne dedans  
Éditeur : Wotc/Spellbooks  
Prix indicatif : 44,90 euros



Inspiration



Gameplay



Les +

- Un souffle nouveau souffle sur le médiéval-fantastique !
- Le sentiment de familiarité
- Les points d'action



Les -

- Scénario d'introduction décevant
- Des rendez-vous ratés entre l'univers et le système de jeu
- Une ligne éditoriale un peu ambiguë

# Grim Ordeal

## wants you !

**Dartkam développe son concept de roman/jeu autour d'un nouvel univers : un monde en guerre où l'Orient, rallié au Japon, et l'Occident au Royaume-Uni, s'affrontent dans ce qu'auraient pu être les années 50 si la seconde guerre mondiale avait été toute différente.**

### By Jove !

*Grim Ordeal* reprend le format Dartkam habituel : un roman adossé à un jeu de rôle. La présentation, certes contrainte par le format poche de l'ouvrage, est particulièrement austère et res-

semble à un fanzine peu illustré et mis en page avec Word95, même si la pagination a augmenté (345 pages tout de même). L'univers est celui des années 50, dans lesquelles le Royaume-Uni est le porte-drapeau d'un Occident opposé au péril jaune dont le Japon est le représentant principal. Que ceux qui songent instantanément à *Blake et Mortimer* soient rassurés : ils sont dans le vrai, l'une des rares illustrations - un hydravion à réacteur nippon nommé *Shark* - ressemble aux *Requins stratosphériques* de Jacobs. Même si les Britanniques (et plus globalement l'Occident) vivent dans un État totalitaire ravagé par le rationnement, l'atmosphère si typique, rétro et *so british* des deux héros transpire à chaque page. Le roman contribue également à cette impression de 50's décalées, même si l'action se situe loin de la Grande-Bretagne, sur le front himalayen. La partie univers présente en quelques pages la chronologie des événements qui menèrent à la situation actuelle, mais n'indique jamais quand l'univers de *Grim Ordeal* diverge du nôtre, ce qui est gênant pour une uchronie. On peut l'évaluer quelque part dans les années 30, même si la crise de 29 n'est pas formellement évoquée.

### Engagez-vous !

Après le roman, quelques pages présentent ce qu'est le jeu de rôle et le lecteur entre dans le vif du sujet avec la création de personnage qui se fait par répartition de points. Si vous n'aimez pas le kaki, autant reposer le livre sur une étagère, vous ne pouvez jouer qu'un militaire britannique, mais pour l'instant seulement nous diton... Ceux qui, tentés par le format et les pages expliquant le jeu de rôle, voudront découvrir le JdR avec *Grim Ordeal* vont devoir s'accrocher parce que c'est du brutal. Un personnage est défini par 8 caractéristiques de base, 12 primaires et 12 secondaires (qui sont calculées à partir des autres grâce à des équations qui raviront les comptables). Un système d'avantages/défauts permet de personnaliser le PJ et de modifier à la marge ses scores, avant de définir la manière dont les différents moments de la vie du PJ (école, université, formation militaire) lui donneront ses compétences, dont la liste reste ouverte et dont le champ d'application n'est défini nulle part. Les compétences sont en réalité des spécialités d'un ensemble plus vaste appelé *Domaine Inné*, et qui a pour valeur une des caractéristiques pour toutes les compétences en dépendant.

pétence modifiée par les bonus/malus dus aux circonstances, et leur différence quantifie la réussite de l'action. Cependant, c'est avec le système de combat que ça se gâte. Pour un jeu d'ambiance militaire, avoir un système de combat riche est plutôt un bon point, mais en l'occurrence, il est complexe de façon injustifiée. Jugez plutôt : il faut effectuer 3 jets de dés et consulter deux tables différentes pour calculer les dégâts d'une attaque par arme à feu. Il existe même une table de dégâts pour les dommages au mollet ! En outre, un jet d'attaque réussi avec une marge trop faible peut déboucher sur un échec au final : pas très intuitif...

### Revue des troupes

*Grim Ordeal* est paradoxal, car il conjugue un univers original dont les références sont tout de suite parlantes et visuellement évocatrices à un système d'un autre âge qui serait probablement plus indiqué pour un jeu d'escarmouches tactiques que pour un jeu de rôle. Le suivi évoqué laisse espérer que l'univers s'étoffera. À suivre donc...

Christophe Mouchel



illustrations : tous droits réservés

Jeu de rôle français  
Genre : Uchronie fifties pessimiste  
Éditeur : Dartkam  
Prix indicatif : 19,75 euros



**Inspiration**

**Gameplay**

- Les +**
- So british !
  - Univers riche et novateur
  - Beaucoup de fiches techniques de matériel militaire

- Les -**
- Système lourd et peu adapté
  - Une mise en page austère et peu pratique au vu des nombreux tableaux
  - Où sont les règles d'expérience ?



### Baïonnette au canon !

Le système de résolution est simple : le score d'un d20 doit être inférieur à celui de la com-

# Le Jeu d'Aventures de Lanfeust et du Monde de Troy

**33 cm, 2 kg. Non, je ne parle pas de Rocco Siffredi, mais du bébé d'Éric Nieudan, Pat et Chris, l'adaptation en JdR de la BD Lanfeust. Un peu plus d'un an après la preview (voir CB 24), il est là ! Et force est de constater que ça a beaucoup changé. Par exemple, page 88, il y a une virgule en plus... et un paragraphe a été déplacé à la page... Ah ben nan, en fait, ça n'a pas changé tant que ça.**

## JALMT, dites-vous ?

Oui, JALMT, c'est plus court que *Jeu d'Aventures de Lanfeust et du Monde de Troy*. Soyons clairs de suite : ce JdR est pour débutants (et/ou amateurs de la BD *Lanfeust* évidemment). Amis simulationnistes et autres amateurs de *floor-plans*, passez votre chemin ! Ce jeu n'est pas pour vous. Je vous aurais prévenus ! JALMT est donc un jeu pour débutants, mais aussi un jeu complet. On y trouve donc des règles, du background (60 pages avec des monstres et des



PNJ), plein de conseils (de "c'est quoi un d20" à la bonne vieille table de génération aléatoire de scénar) et des scénars justement (notamment une mini-campagne qui a le défaut de ne pas se conclure et donc de laisser les MJ se débrouiller, ce qui, pour un jeu d'initiation, est moyen). Au final, il y a quand même de quoi faire ses premiers pas dans le JdR.

## Putain, 2 kilos !

Le système retenu est dérivé du d20. Bon, je m'interroge toujours sur la pertinence de ce choix : sachant que les boutiques de JdR ne sont pas présentes partout, et pas toujours identifiables, trouver un d20 n'est pas à la portée de tout le monde. Les auteurs précisent qu'on peut le remplacer par 3d6 (ah, je crois qu'on perd un simu-

lationniste ! Un médecin ?! Ou un sage d'Eckmül ?... Ou de la bière ?). Oui, donc, je disais du d20, mais du *ultralight*. Exit les attaques d'opportunités, l'arbre à *feats*, les alignements et même les classes. En gros, on garde les caractéristiques, valant de -5 à +5, des compétences, dont la base est la somme de deux caracs, des bonus de combats (Attaque, Défense et Sauvegarde, basés aussi sur la somme de deux caracs), des Points de Vie et des Points d'Énergie. Pour compléter le personnage, on aura le droit à 3 atouts (qui permettent notamment de jouer un Troll ou un Gnome...) et un travers (Boit comme un trou, Timide comme pas permis...). Bref, c'est à mi-chemin entre les règles d'un *Livre dont vous êtes le héros* et du *d20 system*. En plus, pour les débutants, pas besoin

de tout lire pour jouer ! Après une brève présentation du loisir JdR (façon *Lanfeust* : "Le jeu troll était un loisir pratiqué par ces monstres sanguinaires pour canaliser l'agressivité de leurs enfants d'une façon saine et éducative."), il y a un scénar d'intro se jouant avec les héros de la BD en pré-tirés et détaillant la plupart des jets (argh, je crois qu'on est en train de perdre le dernier fan de *Rolemaster*, comedebouc !).

## Le principal c'est que ça tourne

Et ça tourne ! En plus, il y a plein de petits trucs sympa pour enjoliver le moteur de règles :

la possibilité de bluffer (enfin de tricher... mais dans les règles !), le devoir de mimer ses actions, et surtout les Krâsses ! Une réserve de d6 d'abord détenue par le MJ. Il peut faire par exemple une krâsse à 4 dés : il lance 4 dés, garde les 6, qu'il ajoute au résultat de l'action, et si ça passe, paf, effet critique (et BD : garde qui perd son pantalon, l'épée bloquée dans le fourreau, etc.). Mais quoi qu'il arrive, les joueurs récupéreront 4 dés dans leur tas de krâsses et pourront faire de même...

## 2 kilos quand même !

En plus d'être bien fait, le jeu est bien écrit. Tout à fait dans le ton de *Lanfeust*. Je ne dis pas qu'on rigole à chaque page, mais c'est agréable, tout comme la maquette, très aérée, un peu trop, mais bon... Certains conseils ne serviront pas à grand-chose, mais pour la plupart, on sent bien les rôlistes expérimentés qui parlent. Seule absente : la musique. Pas de conseils à ce sujet (en l'occurrence, évitez *Le Seigneur des anneaux* ou *Conan*, un peu trop dramatiques, allez plutôt voir du côté de *Robin des bois*, *Princess Bride* ou le groupe *Naheulbeuk*). Au final, on a affaire à un vrai jeu d'initiation qui a le potentiel d'attirer de nouveaux joueurs vers le JdR, et rien que ça, c'est chouette !



Illustrations : tous droits réservés

Jeu de rôle français d'initiation  
Genre : Med-fan humoristique  
Éditeur : Soleil  
Prix indicatif : 34,90 euros



Inspiration

Gameplay

Les +

- Un vrai jeu d'initiation
- Bien fait, colle à l'univers

Les -

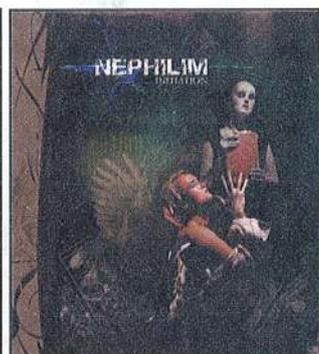
- Il va faire craquer des sacs !
- Peu de chance qu'il y ait du suivi
- La campagne "ouverte" (pas finie, quoi...)

Vinck

# NEPHILIM

## INITIATION

En 13 ans de carrière, *Nephilim* en est à sa 3<sup>ème</sup> incarnation, ce qui représente, toutes éditions confondues, pas loin de 70 ouvrages. De quoi intimider les novices désireux de découvrir ce pilier du temple de l'occulte contemporain. Pour désacraliser *Nephilim* et le rendre accessible aux profanes, Les Héritiers de Babel et Ubik ont mis au point *Initiation*, un bréviaire de 80 pages capable de dispenser la bonne nouvelle parmi les rôlistes.



**Jeu de rôle d'initiation**  
 Genre : occulte contemporain  
 Éditeur : Ubik et Les Héritiers de Babel  
 Prix indicatif : 20 euros

### Univers fleuve

En s'intéressant à la troisième édition de *Nephilim* (sous-titrée *Révélation*), le néophyte a tendance à penser qu'il en est de cet univers comme de *Dallas* : si on prend l'histoire en marche sans connaître le début, on ne va pas comprendre grand-chose à l'histoire. Il faut dire que les deux ouvrages séminaux de *Révélation* font 540 pages au total et sont donc aussi intimidants que la Bible pour l'aspirant occultiste. Si, à la base, *Nephilim* possédait un background relativement simple et accessible, les nombreux suppléments qui l'ont accompagné tout au long de son développement ont ajouté du détail et de la profondeur. Même si l'univers est resté cohérent durant toute son évolution, il est désormais impossible de présenter tous les concepts du jeu en une heure. Ce défaut a fini par donner, à tort, à *Nephilim* une réputation de jeu nécessitant une chaire d'histoire pour être maîtrisé. Il était donc temps de redonner aux rôlistes la possibilité de s'approprier ce décor de jeu sans tout de suite chercher à en connaître toutes les facettes.

### Le pitch

Occultant tous les détails inutiles pour un premier abord, *Initiation* réduit *Nephilim* à sa plus simple expression : les nephilim sont des êtres magiques immortels composés de cinq éléments : feu, air, terre, eau et lune. À la suite d'un cataclysme, ils ont perdu leur puissance d'antan et ont été obligés de s'incarner dans des êtres humains pour

survivre. Leur hôte est appelé un simulacre et, à la mort de ce dernier, un nephilim a la possibilité de se réincarner dans un autre corps, en emportant avec lui une partie des souvenirs de son ancien simulacre. Les nephilim ont donc traversé l'histoire humaine en influençant son cours par de discrets complots. Déchus, les nephilim ne possèdent désormais qu'une fraction de leur puissance d'autrefois, qui leur permet toutefois de pratiquer

trois sciences occultes : la magie, la kabbale et l'alchimie. Ils tentent désespérément de retrouver leur perfection de jadis

et mènent une lutte sans merci contre les templiers, une organisation humaine secrète qui a juré de les détruire jusqu'au dernier. L'action prend place de nos jours, mais la nature immortelle des nephilim et leur histoire plonge régulièrement les personnages dans des flash-back à l'instar de *Highlander*.

### Dégraissier le mammouth

L'optique de *Initiation* est claire : c'est l'équivalent d'une grosse bande-annonce alléchante qui vous montre les meilleurs aspects du film et vous explique tous les ingrédients que vous retrouverez dans la grosse production *Nephilim : Révé-*

### Nephilim pour les nuls

Pour faciliter l'initiation à *Nephilim*, il existe d'autres moyens connexes : les romans et les films amateurs. Les éditions Mnémos ont publié plusieurs romans qui vous permettront de vous faire une idée de l'ambiance générale du jeu. La plus récente série est signée par Fabien Clavel, mais vous pouvez encore trouver celle de David et Isabelle Collet ou encore celle de Sébastien Pennes en fouillant chez les bouquinistes. L'association 7<sup>ème</sup> Étage a, elle, réalisé deux courts métrages amateurs qui racontent les aventures d'un groupe de nephilim : les Déchus. Le manque de moyens et les défauts techniques n'enlèvent rien à la bonne volonté et à la fraîcheur de l'œuvre. <http://lesdechus.free.fr/> De plus, il est encore possible de trouver d'occasion le très pratique livret *L'apprenti* qui, bien que prévu pour la seconde édition, permet de devenir un expert chevronné de *Nephilim* en deux heures de lecture.

*lition* : magie, érudition à la Umberto Eco, réécriture de l'histoire humaine, lutte secrète entre plusieurs groupuscules, chasse à la relique comme dans *Sidney Fox*... Le background fait l'impasse sur tout ce qui complexifie inutilement l'univers pour une première approche : *exit* les sauriens, selenium, arkaïm, roses-croix, mystes et autres synarques. Le décor redevient manichéen pour pouvoir être appréhendé rapidement par le MJ et facilement régurgité aux joueurs. L'ouvrage anticipe les questions



des PJ et donne assez d'informations pour comprendre la nature et les buts des nephilim. Le lexique qui permet de comprendre les différentes notions du jeu est composé d'une trentaine d'entrées, ce qui est amplement suffisant pour résumer *Nephilim*. De même, plutôt que de noyer le joueur sous les sciences occultes, il n'y a que deux sortilèges/invocations/formules par élément pour le premier cercle et un seul par élément pour le second cercle. Le troisième cercle n'étant pas pertinent, il est ignoré.

### Système embarqué

Le moteur de jeu a lui aussi été allégé en conséquence par rapport à *Révélation* : la création de personnage ne contient que 2 métamorphes par élément et il n'y a que deux choix de métier pour chaque période d'incarnation. Un ingénieux système se basant sur les 21 lames du tarot de Marseille (dont la symbolique prédomine dans *Nephilim*) permet d'ailleurs de choisir les époques où le nephilim a été actif. Le personnage est défini par les mêmes caractéristiques et sur la même échelle que

dans la version classique de *Nephilim*, mais de très nombreuses options de jeu ont été escamotées pour aller à l'essentiel et gérer les actions les plus courantes du personnage. Ainsi il n'y a pas de compétences pour simuler les connaissances du PJ : tous les jets se font sous une simple caractéristique. En revanche, de nombreux exemples sont donnés pour expliquer comment simuler les actions des personnages. Le combat est lui aussi élémentaire ; la gestion de la surprise, de l'initiative et de la santé se fait selon la même philosophie : la simplicité extrême. Les sciences occultes ne font pas exception à ce principe et donnent plus des pistes à explorer que des règles précises. Ne cherchez pas de système d'expérience, il n'a pas de raison d'être ici.

### Le scénario

Mais la grande force d'*Initiation* est sans conteste les cinq personnages pré-tirés qui vont permettre aux joueurs alléchés de se mettre immédiatement dans le bain à travers un scénario qui s'étend sur 30 pages. Au programme, une enquête remplie de dangers où les PJ vont pouvoir se rendre compte que les templiers forment des opposants motivés et bellicistes. Une série d'aides de jeu sous forme d'indices à distribuer aux personnages permet de distiller l'ambiance autour de la table et de planter les premières graines d'un occultisme très

ludique avec des codes secrets qui plairont aux lecteurs de Dan Brown et de son *Da Vinci Code*. D'autant que l'intrigue du scénario est amorcée à travers une nouvelle d'ambiance en sept épisodes qui viennent rythmer la lecture du livret. Il animera deux soirées de jeu en abordant des thèmes classiques de *Nephilim* mais nécessitera des joueurs dociles, prêts à entreprendre, sans rechigner, une mission dangereuse confiée par un autre nephilim.

### L'Agartha ?

*Initiation* est un livret one-shot transitoire qui vous permet de vous faire rapidement une idée de votre intérêt pour *Nephilim* et de l'engagement de vos joueurs pour cet univers. Si, après ce scénario d'introduction, votre table et vous-même souhaitez continuer, vous allez devoir passer à la vitesse supérieure avec le *Livre du Joueur* qui devrait vous dévoiler la profondeur d'un background riche de possibilités. Vous devrez toutefois refaire votre personnage pour le rendre pleinement compatible avec *Révélation*. C'est une initiative heureuse et bien menée par des fans très productifs qui créent là une passerelle entre les nouveaux venus dans l'occulte contemporain et les vieux spécialistes de *Nephilim* qui possèdent quelques incunables dans leur ludothèque.

Cédric Ferrand



Inspiration

Gameplay

Les +

- Un écran avec le livret
- Un réel effort de synthèse et de simplicité
- Un scénario qui se prend en main rapidement

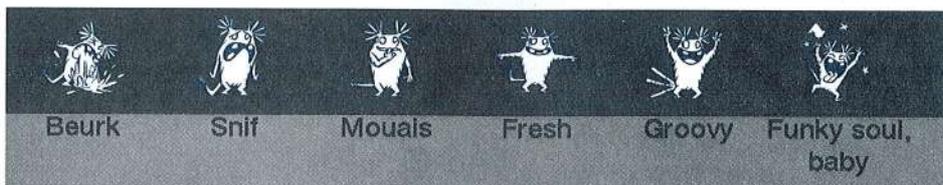
Les -

- Un prix un peu élevé



# Critiques

**Tout le jeu critiqué dans ces colonnes avec toujours la réaction à chaud de nos chroniqueurs - que résume à sa manière si personnelle notre inimitable Canis Bellus.**



Beurk

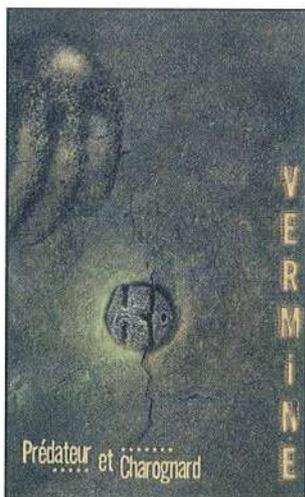
Snif

Mouais

Fresh

Groovy

Funky soul,  
baby



Prédateur et Charognard

VERMINE



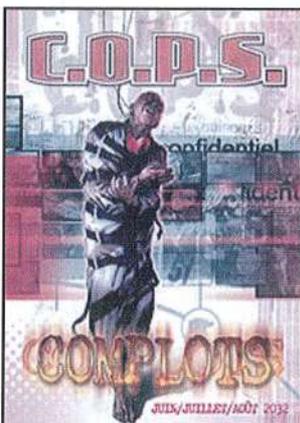
**Vermine  
Prédateur et  
Charognard**

Les deux Totems qui donnent son nom à ce supplément constituent les deux faces d'une même pièce : si leur objectif est identique, l'un est actif quand l'autre reste passif. Ce premier supplément va dans le bon sens : la gamme Vermine semble s'orienter vers une approche dopée aux scénarios plutôt que vers des suppléments consacrés au remplissage par l'adjonction de règles aussi compliquées qu'inutiles, ou l'introduction d'une métaintrigue qui contraint les MJ à jouer la même campagne que le chargé de gamme. Résultat : 20 pages sur les Totems (bourrées de concepts propres à germer sous forme de scénarios, de PNJ, et de vermine vindicative à poil dur), et 100 pages proposant 10 bons scénarios de longueur, loca-

lisation et thèmes variés, ce qui fait qu'il y en a pour tous les goûts même si certains, très denses, réclameront un peu de travail de préparation ou un gros effort tant il y a d'éléments à gérer. L'introduction a la bonne idée de proposer des fiches de synthèse des différents scénarios, ce qui permet de jauger leur contenu d'un coup d'œil et d'organiser leur enchaînement dans le cadre de votre campagne. Comme dirait l'autre : "Pourvu que ça dure !".

**Christophe Mouchel**

Éditeur : 7ème Cercle  
128 pages  
Prix indicatif : 25 euros



C.O.P.S.  
CONFIDENTIEL  
CONFIDENTIEL  
COMLOTS  
JULIEN/SMILEY/SDI 2012



**COPS  
Complots !**

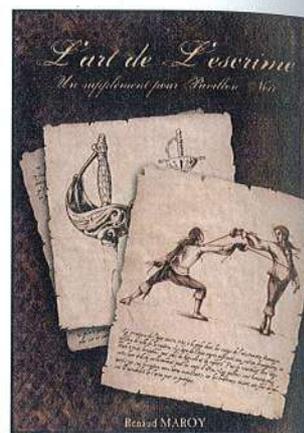
Des complots, encore des complots ! La troisième saison de ce grand nom des jeux de flics s'ouvre sur 128 pages de complots, des complots de toute sorte et de toute nature : politiques, diplomatiques, voire simplement paranoïaques ou franchement surnaturels - élection du maire, indépendance de la Californie, rattachement de l'Alaska, infiltrations de la C.I.A., menace de prise de pouvoir par les militaires ou les industriels, disparition des données concernant l'existence d'E.T., malédictions jetées sur les uns ou les autres et j'en passe et des meilleures.

Comme d'habitude, vous trouverez en première parties toutes les données nécessaires à faire le bonheur d'un bon maniaque de la théorie du complot. Le tri

entre ce qui relève de la pure affabulation et ce qui possède un fond de vérité est reporté à la fin de l'ouvrage, dans ces bons vieux dossiers du SAD. Ajoutez à tout cela une revue de presse qui nous présente l'état du monde et les changements qui s'y produisent, quelques 10-18 étoffés et deux scénarios complets... Voilà, encore une fois, un excellent supplément pour un excellent jeu, dont le seul tort est de n'être complètement exploitable que par des MJ expérimentés qui ont lu toute la gamme.

**L'O.-M.**

Éditeur : Asmodée Editions  
128 pages  
Prix indicatif : 23 euros



L'Art de l'Escrime  
Un supplément pour Parthénos

Revised MAROY



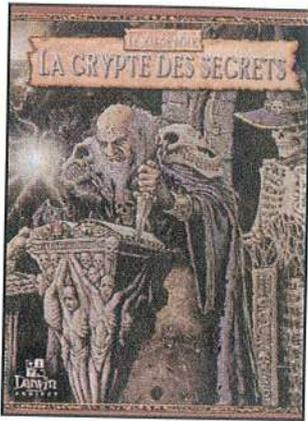
**Pavillon Noir  
L'Art de  
l'Escrime**

Jusqu'à présent, *Pavillon Noir* nous proposait une méthode brutale pour s'entretenir - un bon coup de hache d'abordage -, et une méthode vraiment brutale - une bonne pièce de dix-huit chargée à la mitraille. Il était temps qu'un peu d'élégance vienne rehausser ce jeu et *L'Art de l'Escrime*, non content d'y prétendre, y parvient.

Les quelques centaines de pages de cet ouvrage vous proposent donc d'incarner un bretteur maniant la rapière espagnole, l'épée française, la main gauche italienne ou le Schwerdt allemand, fin connaisseur de bottes secrètes et amateur de duels d'honneur. Non seulement ce supplément fournit un système fort intéressant (que nous n'avons pas eu le temps de tester, malheureusement), à priori fonctionnel - à la fois lorsque des escrimeur se font face, mais aussi si seul un des partis pratique ce noble art-, mais il présente aussi un panorama remarquablement complet de l'histoire de l'escrime et intègre une large description des différents coups, positions et postures, agrémentée de schémas d'époque. Bref, que du bon, peut-être un peu technique pour qui n'a jamais tâté de l'escrime. N'oublions pas deux scénarios, dont la suite de la campagne du Hollandais Volant, et la coupe est pleine : on ne peut que filer l'acheter.

**L'O.-M.**

Éditeur : Black Book Editions  
104 pages  
Prix indicatif : 22 euros



**Warhammer  
JdR  
La Crypte  
des secrets**

Le deuxième supplément pour *Warhammer 2* est un recueil de six scénarios complets. Tous sont très variés, de grande qualité et tout à fait dans l'esprit *Warhammer*.

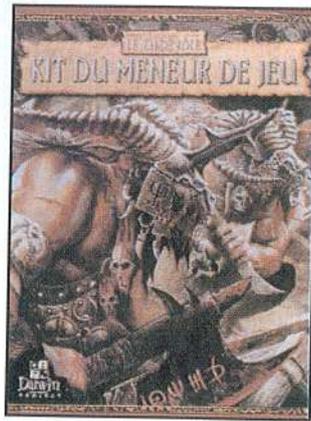
Trois d'entre eux sont inédits. Dans *Pour l'amour et l'argent*, les PJ découvrent les agissements d'un sorcier chaotique qui, avec l'aide de skavens, a soumis sa fille adoptive à des traitements à base de malepierre... Dans *Leurre des comtes*, ils affrontent un nécromancien ayant séquestré et brutalisé sa famille dans le domaine familial. Dans le *Boucher connaît la musique*, ils enquêtent sur un sectateur de Nurgle empoisonnant la nourriture de la bonne cité de Nuln.

Les trois autres ont déjà été publiés pour la 1<sup>re</sup> éd., dans *Repose sans paix*, *Les Raisins de la colère*, une Nuit agitée aux "Trois plumes" et la *Maison de l'horreur* sont certes de bons choix, et le passage à la 2<sup>e</sup> éd. est réussi, bien que les auteurs aient dû procéder à quelques modifications pour gommer le fait que certains avaient été initialement conçus comme épisodes de campagne...

Toujours est-il qu'on se retrouve à payer près de 30 euros (le papier glacé, c'est bien mais c'est cher !) pour tout juste 50 pages de matériel inédit !

**Syn**

Éditeur : Darwin project  
94 pages  
Prix indicatif : 27,50 euros

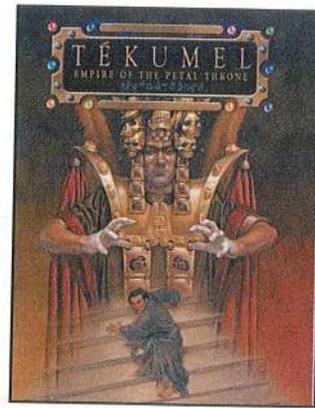


**Warhammer  
JdR  
Kit du Meneur  
de Jeu**

Enfin ! Le format paysage se répand pour les écrans de MJ. Les écrans *WJDR*, solides, plus larges que haut, permettent une bonne vision de la table et des illustrations panoramiques. Celles-ci ne sont hélas pas originales, reprenant couverture et dos du livre de règles et deux de ses pages intérieures. L'ambiance colorée et guerrière du Vieux Monde nouvelle édition y est bien présente. Côté MJ, la sélection de tables est pertinente et bien organisée. Ce qui concerne le combat est au centre, tandis que les données plus annexes (échos du chaos, mouvement, etc.) occupent les côtés. Cela semble évident mais c'est loin d'être toujours le cas. Le livret qui accompagne les écrans commence par "Les Jolies Choses", un bon scénario pour PJ en début de carrière, *road movie* très représentatif des périls que peuvent abriter les forêts de l'Empire. Nous sommes loin du bête scénario "bouche-trou". À noter, 4 PJ prétrés et illustrés. Le livret propose ensuite plans et descriptions de bâtiments types du Vieux Monde (relais, temple, etc.), bien faits et utiles sans être nouveaux, puisque tirés de la première édition de *WJDR*. Des tables de références terminent le livret : sombres savoirs, fiche de combat, équipements divers et fiches de PNJ. Bref, ce kit est fort utile et agréable pour tout MJ de *Warhammer*. Pas indispensable... mais presqu.

**Guillaume Nonain**

Éditeur : Darwin Project  
Écrans 4 volets + livret de 32 pages  
Prix indicatif : 19 euros



**JdR VO  
Tékumel :  
Empire of  
Petal Throne**

Tékumel est un univers créé dans les années 30 par Muhammed Abd-ar-Rahman Barker, un linguiste qui publia plusieurs romans mettant en scène ce monde. Édité initialement chez TSR en 1975, *Tékumel* fait partie des univers fondateurs du JdR américain. Jamais traduit en français, c'est pourtant un jeu de science-fiction complexe qui a connu une histoire éditoriale mouvementée lui donnant de multiples publications en 30 ans d'exploitation rôlistique. Guardians of Order a donc décidé de remettre cet ancêtre au goût du jour en l'adaptant à son système Tri-Stat.

À l'origine, Tékumel est une planète habitée qui se fait coloniser par des terriens qui ne se privent pas pour modifier sa géographie sans l'avis des autochtones. Mais quand la planète est soudainement aspirée dans une autre dimension, tout bascule pour ses habitants. Les civilisations s'effondrent, le niveau de technologie chute soudainement et la planète est de nouveau livrée à elle-même. Les siècles s'écoulent et donnent naissance à des civilisations proches de l'Égypte antique, de l'Inde mythologique et des Aztèques où les anciens colons terriens cohabitent avec les êtres natiés de Tékumel. Et les Dieux, créatures extra dimensionnelles et puissantes, pèsent de tout leur poids sur cette planète déchirée par les conflits.

*Tékumel* est donc un jeu qui se veut très éloigné des standards classiques du JdR. Les races indigènes sont ouvertement atypiques par rapport à nos habitudes de rôlistes, ce qui peut être autant une plaisante découverte

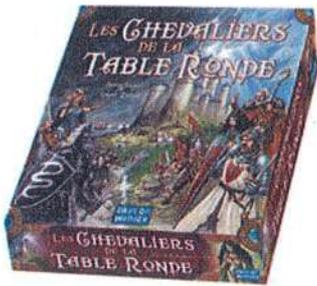


qu'un désagréable sentiment de total égarement. C'est un univers ambitieux qui propose d'incarner aussi bien des humains que des créatures non humaines. Ce challenge est difficile à relever car certaines races sont à la limite du risible. Jugez plutôt : les Ahoggyà sont des créatures symétriques avec 4 jambes et 4 bras, avec un corps en forme de tonneau et une carapace de tortue en prime. Et comme ce livre de base ne débord pas de renseignements pour correctement incarner ce genre d'êtres, il faut centrer le jeu sur les humains pour intéresser les joueurs à Tékumel.

Si le travail de présentation synthétique est très réussi et l'adaptation au Tri-Stat très efficace (on regrettera l'absence d'un scénario d'introduction), le lecteur qui ne connaissait pas Tékumel auparavant a devant les yeux un monde pétri de traditions et de coutumes dont il est difficile de faire le tour en une seule lecture. Il y a certes de quoi dépayser plus d'un PJ, mais cet univers nécessite d'être mis en scène par un MJ inspiré et capable de régurgiter ces spécificités peu communes. *Tékumel* est indiscutablement original mais les 50 ans de création de MAR Barker n'est font pas nécessairement un jeu jouable par le premier venu, à l'instar de son cousin *Jorune*.

**Cédric Ferrand**

Éditeur : Guardians of Order  
240 pages  
Prix indicatif : \$39,95 USD



**Jeu de plateau**  
**Les chevaliers de la Table Ronde**

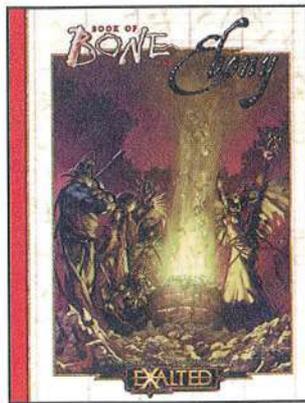
Ca y est, il est enfin là ! Incarne un chevalier et défendez Camelot des invasions pictes et saxonnes. Pour prouver votre valeur et votre courage, de nombreuses épreuves vous attendent : retrouver le Graal ou Excalibur, tournoyer contre le chevalier noir ou contre Lancelot.

Ce jeu de coopération pour grands apporte une nouvelle façon de jouer. Vous discutez pour savoir qui possède les cartes nécessaires pour remporter une quête ou affronter les barbares. Vous mesurez les risques et décidez des priorités ensemble. Mais chacun est libre de faire ce qu'il veut au final. Car le doute plane et un félon peut œuvrer au sein de la Table Ronde. Il faudra le démasquer avant qu'il se révèle de lui-même pour semer la discorde et faire triompher le mal. C'est du bonheur ! Des parties d'une durée d'une heure et demie, permettent ainsi à 4-8 chevaliers d'entrer dans la légende arthurienne.

Un système de jeu simple et efficace, qui ne nécessite pas plus de 15 minutes à expliquer. Ce qui permet de se plonger plus vite dans la légende. Comme toujours chez Days of Wonder le matériel est de qualité : des plateaux de jeu, des figurines en résine et des cartes superbes.

**Mr Patate - ATdJ**

Éditeur : Days of Wonder  
Prix indicatif : 50 euros

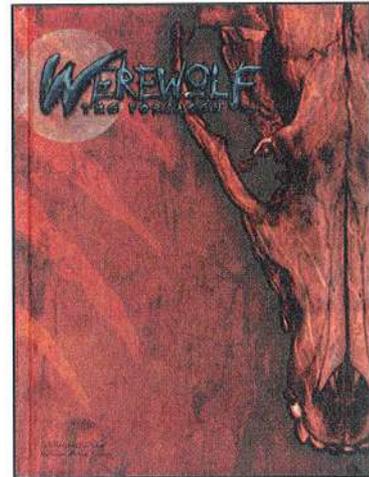


**Monde des Ténèbres VO**  
**The Book of Bone and Ebony**

BoBE se positionne comme l'ouvrage de référence pour la nécromancie, la forme de sorcellerie des Exaltés Abyssaux, et pour tous les sujets en rapport avec l'Outre-Monde et les Seigneurs de la Mort. On y découvre une pléthore de nouveaux sorts dont les plus puissants peuvent servir à inspirer scénarios et campagnes. La galerie d'artefacts est particulièrement réussie car elle contient surtout des artefacts originaux de coût faible à moyen et qui ne se limitent pas au seul combat. Les amateurs de combat à grande échelle seront comblés par la partie sur les armées de zombies et de fantômes ainsi que par le luxe de détails sur la création et la doctrine d'utilisation de leurs colossales machines de guerre et de leurs titanesques engins de siège. En outre, un chapitre évoque en détail la ville de Stygia, - qui y tire les ficelles, quels sont les lieux importants-, mais, comme souvent chez WW, la carte de la ville manque toujours à l'appel... Même si BoBE est un supplément techniquement solide et qui apporte de la profondeur à l'Outre-Monde, la haute spécialisation de son thème, outre le fait qu'Abysals risque fort de ne jamais être traduit, le réserve aux collectionneurs et aux tables dont les campagnes impliquent fortement les Morts.

**Christophe Mouchel**

Éditeur : White Wolf  
168 pages  
Prix indicatif : \$24,99 USD



**Monde des Ténèbres VO**  
**Werewolf the Forsaken**

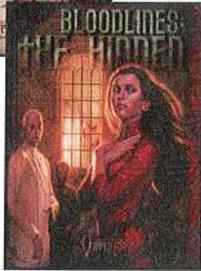
Et de deux ! White Wolf poursuit la refonte du World of Darkness avec un *Werewolf* flambant neuf. Si *Vampire* n'avait pas fondamentalement changé sur l'essentiel, le garou nouveau se démarque de façon beaucoup plus nette de son prédécesseur. Retour à l'horreur sauvage, fini l'écologie et l'allégorie sur la face sombre du modèle de développement occidental : les loups-garous sont désormais les garants de l'ordre naturel, les gardiens de la frontière entre le monde physique et celui des Esprits. Leur rôle est de veiller à ce que les habitants du monde spirituel y restent tout en empêchant les habitants du monde matériel de commettre des actions ayant des répercussions néfastes pour les Esprits. En effet, bien qu'ils soient séparés, il existe une forme de correspondance entre ces deux plans, agir dans l'un pouvant entraîner indirectement des répercussions dans l'autre. La tâche principale des loups-garous est de protéger leur territoire des incursions des Esprits, qu'ils agissent sous forme matérielle ou par possession d'un individu. Par ailleurs, certains Esprits très puissants réussissent à s'infiltrer dans le monde réel en répartissant leur puissance sur de nombreux animaux hôtes qui, en se regroupant ou se dévorant mutuellement, vont reconstituer une entité de plus en plus puissante. Outre ce rôle de "police frontalière" qui leur vaut l'inimitié de la plupart des Esprits, les garous doivent se protéger des Purs - d'autres loups-garous à la rancune tenace qui leur reprochent le comportement parricide de leurs ancêtres à l'aube des temps, et à ce titre, cherchent à les

détruire. La vie des garous gravite autour de leur territoire de chasse et des *loci* - emplacements depuis lesquels il est facile de passer d'un monde à l'autre - qu'il contient.

Le passage au nouveau système Storyteller donne un jeu techniquement plus équilibré, qu'il s'agisse des pouvoirs ou des différentes formes dans lesquelles peut se transformer un garou. La création de personnage reprend le processus et l'architecture déjà présents dans *Vampire* : cinq *Auspices* inspirés des phases de la lune sont disponibles et cinq *Tribus*, qui peuvent elles-mêmes se subdiviser en *Loges*, sont introduites. Les traits caractéristiques des garous sont l'Instinct Primaire, qui mesure leur puissance, et l'Harmonie, qui évalue leur contrôle sur leur propre sauvagerie. Les *PJ* peuvent succomber à la Rage et se transformer en bêtes sanguinaires, parfois pour des futilités ou un regard de travers : là réside le sentiment d'horreur que *WtF* cherche à renouveler. Bien que moins caricatural et plus adulte que son devancier, *WtF* souffre d'un concept moins fort et moins clair, et la lecture ne donne que peu de pistes sur ce qu'il sera possible de faire avec le jeu tant le champ semble vaste. Il faut surtout attendre que les Esprits et le monde des Ombres soient définis plus en détail pour avoir une vision globale du jeu, et de sa réussite.

**Christophe Mouchel**

Éditeur : White Wolf  
320 pages  
Prix indicatif : \$34,99 USD



**Vampire : the Requiem VO  
Bloodlines : the Hidden -  
Lancea Sanctum**

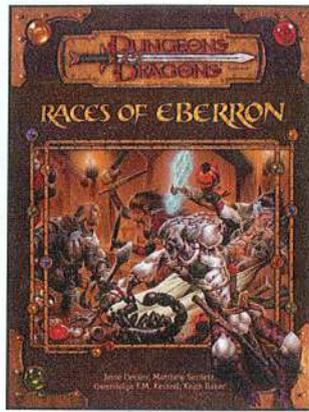
La fournée du bimestre pour *Vampire* est copieuse. Jugez donc : d'un côté, le premier supplément d'une sous-gamme consacrée aux lignées de sang, décrivant 12 lignées méconnues. De l'autre, le premier supplément des gros tomes consacrés à chacune des cinq ligues expose le Lancea Sanctum, le pôle spirituel et conservateur du Requiem. Copieuse, et réussie, car les deux suppléments sont bons – même si on se languit toujours du *New Orleans by Night* qui permettra de mettre tout ça un peu en pratique.

*Bloodlines : the Hidden* fournit aux Conteurs et aux joueurs avides de variété des lignées originales, intéressantes, propres à stimuler l'imagination. Pourtant, elles restent toutes liées aux clans dont elles proviennent, montrant ainsi l'efficacité des cinq grands clans de *VtR* sur l'équilibre du jeu. Bref, un bon supplément, qui pimentera agréablement une chronique bien avancée.

*Lancea Sanctum* fait le point, en 220 pages, sur un acteur majeur du monde de *Vampire*, fournissant à la fois une vision d'ensemble de la ligue, et une description en détail de son fonctionnement. De plus, il présente de façon claire la théologie de la ligue, faisant du Lancea Sanctum un clergé dévoyé bien plus crédible que le Sabbat ne l'était pour *La Mascarade*. Définitivement le meilleur supplément sorti jusqu'ici, et probablement l'un des incontournables de la gamme.

**Philippe Fenot**

Éditeur : White Wolf  
126 et 220 pages  
Prix indicatif : \$24.99 et \$34.99 USD

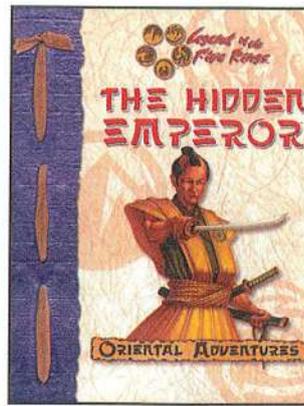


**D&D3.5 VO  
Races of  
Eberron**

Ce livre, consacré aux races spécifiques de l'univers d'*Eberron*, appartient à la série des *Races of...* (*Stone, Destiny, the Wild*) conçue pour apporter aux joueurs de *D&D*, tous univers confondus, de nouvelles options de jeu raciales. En théorie, *Races of Eberron* permet donc aux joueurs de créer des personnages forgeliers, féraux, changelins ou kalashtars dans n'importe quelle campagne. Accessoirement, il enrichit aussi ces races de nouvelles options de jeu : dons, classes de prestige, objets magiques, sorts et niveaux de substitution. Malgré cette volonté de "généricité", le livre comblera surtout les joueurs d'*Eberron* car les données techniques sont moins nombreuses que les informations de contexte, particulièrement riches : histoire, psychologie, coutumes, synopsis d'aventures, et exemples de communautés abondent. Même les chapitres techniques contiennent des informations liées au monde d'*Eberron*. Si l'on ajoute à cela le chapitre sur les races habituelles, 100% background, et les infos techniques du livre d'*Eberron* qui feront défaut au MJ véritablement intéressé par l'une des races originales, on comprend que le livre soit peu intéressant en tant que produit générique. MJ d'*Eberron*, ne vous fiez pas à l'étiquette : ce supplément est pour vous.

**Philippe Fenot**

Éditeur : Wizards of the Coast  
192 pages  
Prix indicatif : \$29.95 USD

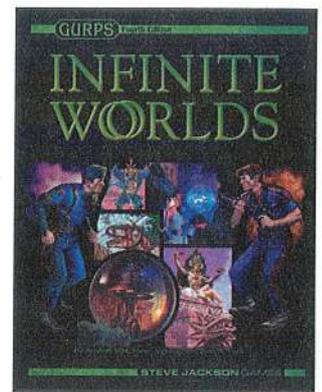


**L5R VO  
The Hidden  
Emperor**

À la parution de *Rokugan*, le "présent" de *Rokugan* fit un saut brutal en avant, passant directement de l'accession au trône de Toturi (à la fin de *l'Ère du Vide*) à sa mort et à la guerre de succession qu'elle provoqua. Tous les événements majeurs survenus pendant son règne furent intégrés sans beaucoup de précisions. Ce trou dans la storyline est désormais comblé par *Hidden Emperor* qui reprend l'organisation et le principe de *l'Ère du Vide* en passant en revue cette période mouvementée. Au passage, *AEG* met un terme à sa période d20 en offrant aux amateurs de ce système une nouvelle période historique à exploiter avant son abandon et le passage à la 3ème édition. En plus de l'exploration chronologique de tous les événements marquants de la période, ce supplément en profite pour incorporer tous les éléments techniques correspondants : classes, *kihos*, monstres, sorts, etc. Enfin, une mini-campagne ayant pour toile de fond les événements évoqués permet d'utiliser le tout et de dire : "j'y étais". Elle demandera beaucoup de travail pour devenir consistante tant elle est succincte et le reste n'a de véritable intérêt que pour les fans qui veulent connaître les détails et l'envers du décor. À réserver aux fans donc, qui seront comblés.

**Christophe Mouchel**

Éditeur : AEG  
96 pages  
Prix indicatif : \$29,95 USD



**GURPS VO  
Infinite  
Worlds**

Ce supplément présente l'univers désormais officiel de *GURPS*. Les joueurs appartiennent à Infinity, un organisme qui gère tous les aspects relatifs aux univers parallèles découverts il y a quelques années : recherche scientifique, infiltration, action commando, tous les types de mission sont possibles au sein d'Infinity.

Il faut dire que les dangers sont nombreux : agents occultes ici, dinosaures là, et bien sûr Centrum, némésis d'Infinity et seul autre voyageur dimensionnel connu. Le terrain de jeu, qui s'étend sur une infinité de mondes parallèles, est tout aussi gigantesque. Histoires alternatives, d'une classique victoire nazie à des variations plus originales mais toujours réalistes, mondes fantastiques, et même réalités aux lois physiques étranges... Un challenge de tous les instants car les autochtones de ces mondes ne doivent pas apprendre l'existence d'univers alternatifs!

Comme d'habitude avec *GURPS*, ces 240 pages sont carrées et bien documentées. Les possibilités de jeu offertes sont vastes et chaque page fait surgir une idée de campagne ou de mise en situation. Toutefois, même s'il n'est pas aussi théorique que certains suppléments *GURPS*, il ne fournit que des idées générales de campagne. Ni synopsis ni suggestion d'aventure ne sont donnés. Il faudra donc hélas pas mal de travail pour rendre *IW* jouable.

**Slawick Charlier**

Éditeur : Steve Jackson Games  
240 pages  
Prix indicatif : \$35 USD



### Jeu plateau Zombies

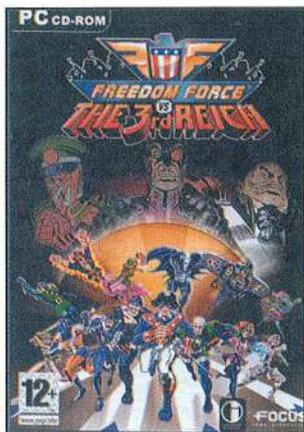
Fan de *Resident Evil* ou du film de

Romero, bienvenu dans l'enfer de *Zombies*. Enfermés dans un centre commercial, vous allez tâcher de survivre chacun avec votre équipe. Entre la blonde (qui n'arrête pas de crier et qui attire les zombies), la brute (qui les repousse) et la petite frappe (qui sait se faire entendre avec son flingue) c'est pas gagné. Chaque tour se décompose en succession d'action : fouiller le camion (pour récupérer des armes), regarder les caméras (pour savoir où vont apparaître les zombies), se déplacer et enfin essayer de repousser les monstres, pour ne pas se faire dévorer. Dans ce jeu tout se vote, même celui que l'on va sacrifier aux zombies pour avoir un peu de répit. Il va falloir se serrer les coudes en attendant l'arrivée des secours. Mais attention, on est loin d'un jeu de coopération. Certes il va falloir négocier ou se mettre d'accord, mais aussi mentir et trahir au bon moment. Le mécanisme de jeu est rapidement assimilable, ce qui laisse tout loisir de mettre en place sa stratégie.

*Zombies* est un gros jeu de plateau, avec un matériel sur mesure : des illustrations bien gorges, des petites figurines en résine et des cartes action en forme de polaroids. Que du bon !

Mr Patate - ATdJ

Éditeur : Asmodée  
Prix indicatif : 42 euros



### Jeu PC Freedom Force vs the third reich

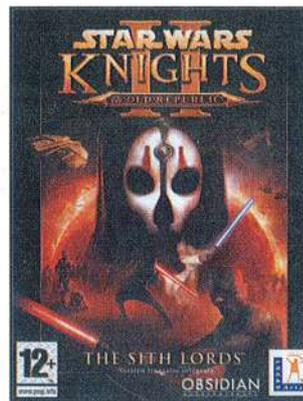
Prenez des gus en costumes moulants, des vilains grotesques (russes et nazis aussi caricaturaux que le sont les héros), des dialogues volontairement affligeants (ce qui les rend drôles), un scénar éculé (le vilain Nuclar Winter modifie le passé pour que le 3eme Reich gagne la 2nde GM grâce à l'énergie X), une pincée de RPG (gains d'XP pour booster ou acheter des pouvoirs à ses héros ; possibilité de créer ses héros et de les intégrer à la campagne), un brin de tactique et hop, vous obtenez *Freedom Force* !

Le jeu se compose de missions, ponctuées de cinématiques proches des comics des années 60 (comme tout le reste si vous avez bien lu le début) avec des "splach" et des "vlan" à tout va, où l'on promène ses héros dans de (petites) maps 3D en tapant des ennemis à coups de super-pouvoirs ou de réverbères (tous les décors sont destructibles et il est possible de balancer des voitures). Tout serait pour le mieux si l'interface, fort simple, était plus ergonomique et si l'IA des ennemis ne rendait pas les missions répétitives. Les vilains foncent sur les héros sans aucune tactique, du coup il suffit de connaître les pouvoirs de ses bonhommes pour se sortir de la plupart des situations. Heureusement, les boss demandent plus d'attention.

Un jeu agréable d'un genre assez rare, mais qui aurait pu être mieux (surtout que le premier opus possédait les mêmes défauts).

Vinck

Dév. / Éd. : Irrational Games / Focus  
Config Mini : CPU 733 MHz ; TNT 2 ;  
128 Mo de RAM  
Prix indicatif : 45 euros



### Jeu PC Star Wars : KOTOR 2

L'intrigue de *Kotor 2* démarre 5 ans après la fin de la précédente avec un nouveau personnage (mais qui a bien connu celui du premier). Ex-Jedi, banni pour avoir participé à la guerre contre les Mandaloriens, privé de son lien avec la Force (je vous rassure, ça ne dure pas), notre héros se retrouve pourchassé par des Siths et des chasseurs de primes convaincus qu'il est le dernier Jedi. Le dernier ? Eh oui ! La plupart des Jedis partis en guerre contre les Mandaloriens ont sombré du côté obscur avant de déclencher "la guerre civile des Jedis". Résultat, eh bien il n'en reste plus beaucoup des Jedis, mais vous allez tous les rencontrer. Le scénario est encore une fois le point fort de ce *Kotor*. Même s'il s'avère au final moins bien conçu que le précédent, il a la qualité de ne pas tomber dans le manichéisme (bien au contraire d'ailleurs, l'image des Jedis est même bien écornée). Côté progression, rien n'a changé, si ce n'est qu'on accède très tôt aux pouvoirs de la Force. Les règles restent basées sur celles du JdR, donc pas de souci, c'est du d20, avec des caracs, des feats et des niveaux. Côté combat, idem, ça ne bouge pas : pause automatique au premier round, choix des actions, on relance et on remet pause quand on veut (ou automatiquement via les options). Seul hic, à moins de faire n'importe quoi avec ses persos (choisir des feats "bonus à la réparation" plutôt que combat à deux armes par exemple), les combats sont beaucoup trop faciles (à part un ou deux), donc jouez en



difficile, ça mange pas de pain. Petit plus par rapport au premier, il est possible de modifier "l'alignement" de ses compagnons en gagnant de l'influence sur eux via les dialogues QCM (qui par ailleurs sont toujours excellents hormis quelques longueurs cryptico-chiantes). La plupart peuvent même être sensibilisés à la Force et devenir des Jedis, clairs ou obscurs suivant votre propre orientation.

Soyons francs, on n'est pas non plus à Wonderland. L'inventaire est toujours "apratique", même si les effets des pouvoirs et les sabres ont bien la classe, le moteur graphique est âgé et lourd par rapport à ce qu'il affiche (les décors notamment sont vides et on a du mal à croire qu'on est dans une ville quand il n'y a qu'un marchand et trois quidams), et le jeu connaît des problèmes avec ses cinématiques et ses dialogues qui tombent parfois comme un Jar-Jar au milieu d'un *Star Wars* (mais c'est peut-être dû à la VF, un brin bâclée). Enfin, il est regrettable qu'on ne retrouve pas de quêtes reposant sur les seuls dialogues comme dans le premier... Mais voilà, malgré ces défauts, *Kotor* réussit encore à nous prendre aux tripes grâce à son scénario en teintes de gris et ses combats fort agréables dès qu'on arrive à bien utiliser ses pouvoirs et ses feats.

Vinck

Développeurs / Éditeur : Obsidian /  
Lucasarts  
Config recommandée : 1,5 Ghz, 512  
Mo, GeForce 4 Ti.  
Prix : 45 euros



Abonnez-vous pour **1 an** :  
**33,90 euros seulement !**  
Et **gagnez...**

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Date et signature obligatoires :

**1 an (6 numéros) : 33,90 euros**

(Règlement par chèque à l'ordre de Casus Belli)

À retourner ou à recopier sur papier libre,

en précisant « Offre abonnement : Offre «Zombies»

accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :

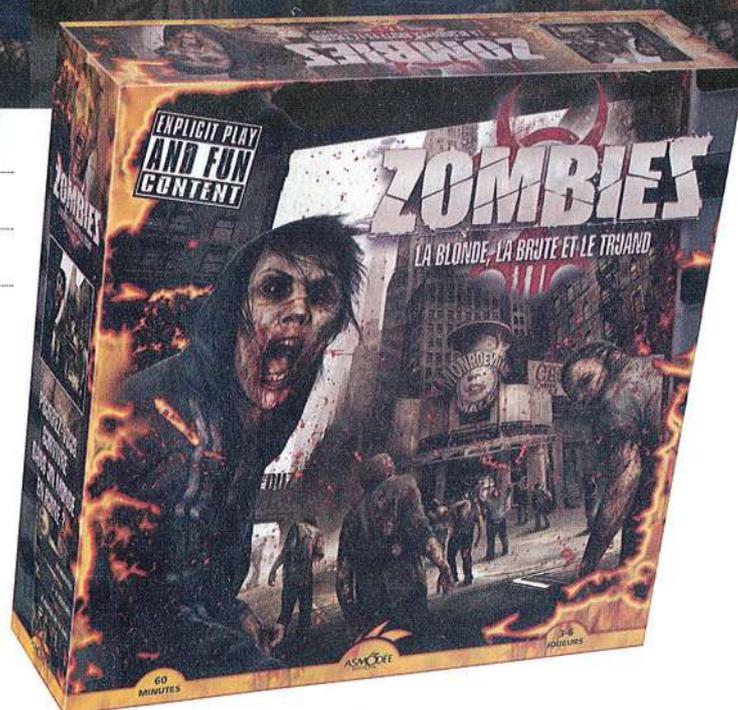
Arkana Press - Service des abonnements -

15, passage du Clos Bruneau - 75005 Paris

Pour toute commande d'anciens numéros,

contactez le service abonnement au 01 43 25 70 83,

ou par mail : [abonnements@casusbelli.com](mailto:abonnements@casusbelli.com)



**Et gagnez\* le jeu  
de plateau *Zombies*.**

**\*Les 10 premiers abonnés  
se verront offrir le jeu de plateau *Zombies*.**

Offre valable jusqu'au 30/06/2005 et réservée à la France métropolitaine. Étranger et DOM-TOM nous consulter. En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant. Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès d'Arkana Press. Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse soient communiqués ultérieurement.

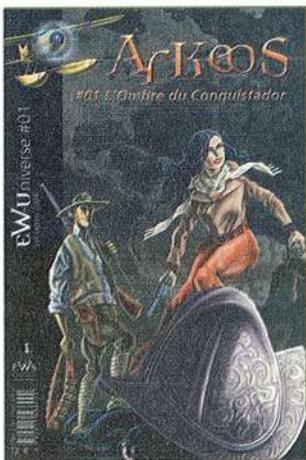
ASMODEE  
éditions

# Arkeos

## Une Histoire Pulpeuse



**Arkeos vous plonge dans les années 30 pour immerger d'infatigables aventuriers confrontés au surnaturel, aux complots nazis et aux sectateurs fous, le tout sur fond d'exotisme aux quatre coins du globe. Annoncée comme une tétralogie, la gamme tout en couleurs vient pourtant de donner naissance à un 5ème volume consacré aux mythiques Cités d'or. Alors, Herr Doktor Jones, prêt à sauver le monde une nouvelle fois ?**



Qu'est-ce qui vous a séduit dans Arkeos ?

**Christophe Breyse :** Initialement le côté Indiana Jones et, avec la pratique, la grande qualité de la gamme. Le background est suffisamment détaillé pour pouvoir jouer tout de suite, sans être trop lourd et verbeux. Enfin il est présenté de telle manière qu'il est réutilisable dans d'autres jeux, comme *Chtulhu* par exemple.

**Eric Lestrade :** Le côté "prêt à jouer". Je cherche avant tout des scénarios parce que j'estime que c'est le plus difficile à faire. Le fait de ne pas avoir à comprendre tout un monde et de lire une tonne de suppléments avant de travailler les scénarios m'a beaucoup attiré.

**Guilhem Arbaret :** Passionné de littérature *pulp*, j'ai souvent été déçu par les jeux de rôle qui prétendent s'inspirer de ce genre littéraire. La plupart du temps, ils en adoptent l'apparence mais en oublient l'esprit. Un jeu comme *Adventure !* propose seulement un vernis *pulp* sur un jeu à base de métaplots et d'intrigues en pelures d'oignon. *Arkeos* réussit à ne pas tomber dans ce travers et revient à la source du *pulp* : de l'aventure, de l'action, du dépaysement. C'est un univers volontairement simpliste, où les PJ torturés par d'innombrables secrets n'ont pas leur place.

Le format livret a-t-il été déterminant dans votre choix ?

**CB :** Je ne dirais pas "déterminant" mais j'apprécie de pouvoir emporter facilement mes bouquins d'*Arkeos* sans avoir à prévoir un sac de sport. Je trouve le format très pratique et adapté. Maintenant, pour des ouvrages plus volumineux, je ne suis pas convaincu qu'il le soit.

**EL :** Pas vraiment. C'est sûr, c'est plus pratique...

**GA :** Sans être déterminant, ce format est incontestablement un plus. Il se démarque des ouvrages volumineux et classiques auxquels les éditeurs nous ont habitués ces dernières années et propose un format plus dynamique, moins académique. Et puis il tient beaucoup moins de place derrière l'écran, ce qui est tout de même pratique.

L'EW System vous a-t-il convaincu ?

**CB :** Là c'est un grand oui. Depuis que je joue j'ai essayé de nombreux systèmes, du

très simulationniste *Rolemaster* aux "sans dé". J'étais à la recherche d'un système clair et simple, permettant de résoudre la plupart des situations sans se casser la tête ni trop "trancher" arbitrairement. Ce que j'attends d'un système de jeu n'est pas de m'apporter les réponses à toutes les situations de jeu mais de me permettre, par sa cohérence (qu'il soit réaliste ou pas), de rapidement m'adapter.

**EL :** Ce système est une compilation agréable de toutes les bonnes idées que j'ai pu voir ailleurs. Mais j'ai l'habitude de jouer sans règle alors j'en utilise une version allégée avec des *plot points* à la *Theatrix*.

**GA :** Sans être révolutionnaire, l'EW System remplit parfaitement sa tâche : proposer un ensemble de règles faciles à appréhender et permettant de se lancer rapidement dans l'aventure. J'apprécie toutefois beaucoup le principe des archétypes, qui permettent



aux joueurs de créer très rapidement des personnages en phase avec l'univers de jeu.

**Vous a-t-il donné envie de l'utiliser comme un système générique ?**

**CB :** Effectivement. J'avais essayé d'autres systèmes comme GURPS et FUZION mais j'étais toujours à la recherche de simplicité. Actuellement je réfléchis à diverses adaptations pour faire jouer d'autres jeux avec ce système.

**EL :** Le système roule bien mais il est un peu trop aléatoire. Pour faire un jeu "héroïque", je préfère mettre en valeur les points d'héroïsme.

**GA :** Je n'adhère pas au concept de système générique. Chaque système possède une identité, une logique qui influence forcément l'atmosphère des univers dans lesquels on l'utilise. L'EW System est d'ailleurs très orienté vers l'action et l'aventure, et il me paraît délicat de le faire sortir de ce cadre. Mais il se révèle particulièrement efficace dans les adaptations de films, séries télé ou *comic books*, ce qui en fait probablement un système "semi-générique".

**Le dirigisme de la campagne vous a-t-il gêné ?**

**CB :** Non et ce pour deux raisons : d'une part, cela ne m'a pas empêché de modifier certains points pour les adapter à ma vision des choses, voire à rajouter des éléments. D'autre part c'est une campagne orientée "action", donc il ne faut pas qu'elle s'essouffle. Une campagne dirigiste permet d'avancer vite et bien. Le tout n'est pas de savoir si la campagne est dirigée mais si le MJ l'est.

**EL :** Dans le principe, non, mais il n'est parfois pas assez justifié. ça demande donc un peu de travail pour rendre le déroulement de l'histoire convainquant pour les joueurs. Mais je préfère toujours un peu de dirigisme à une simple énumération de lieux et de personnages.

**GA :** Pas réellement. Le *pulp* est un genre très codifié, très stéréotypé où tout va très vite et où les réactions des PJ (si les joueurs respectent l'esprit du jeu) sont assez prévisibles. En ce sens, la campagne n'est pas vraiment dirigiste : elle se contente de décrire le déroulement le plus probable de l'aventure.

**Avez-vous été intéressés par les suppléments PDF ?**

**CB :** Oui. Déjà, avec *Rossiya*, je m'étais intéressé à la chose. J'apprécie le PDF pour le faible prix, la portabilité et le côté pratique. Bon, j'avoue que cela demande de passer du temps à imprimer. Mais je suis de ceux qui ne sont pas dérangés par la lecture à l'écran.

**EL :** Non, pour moi l'avantage d'*Arkeos* est d'être une gamme compacte et fermée. Si je veux jouer plus, je préfère passer à autre chose, j'aime la variété.

**GA :** Ils ne me paraissent pas indispensables, les livres de la gamme principale se suffisant à eux-mêmes.

Néanmoins, *Pulp Icons* se révèle bien pratique quand on a des joueurs aux idées bien arrêtées sur le genre de PJ qu'ils souhaitent créer et que les archétypes du livre de base ne leur conviennent pas.

**Quel gros reproche feriez-vous à *Arkeos* ?**

**CB :** Pour le moment je regrette

que le panorama des années trente ne couvre pas le globe

## Fiches de rôlistes



**Nom :** Christophe Breyse  
**Âge :** 31 ans  
**Rôliste depuis :** 20 ans  
**Jeux pratiqués actuellement :**  
*Arkeos, Les Secrets de la 7ème Mer, Le Seigneur des Anneaux*



**Nom :** Eric Lestrade  
**Âge :** 29 ans  
**Rôliste depuis :** 17 ans  
**Jeux pratiqués actuellement :**  
Sans règle, *LSR, DD 3.5*, divers systèmes maison



**Nom :** Guilhem Arbaret  
**Âge :** 32 ans  
**Rôliste depuis :** 23 ans  
**Jeux pratiqués actuellement :**  
*Conan, D&D3, d20 Modern, Star Trek, Cirkus*

(Amérique du Sud, Australie,...), mais je pense qu'EWS y viendra.

**EL :** Il ne contient pas de PJ pré-tirés intégrés à l'histoire. C'est tout ce qui manque pour commencer à jouer rapidement.

**GA :** Le principal reproche que je ferais n'est pas lié au jeu lui-même, mais au genre *pulp* : la campagne est exaltante à jouer, mais une fois terminée, on n'a pas forcément envie d'en jouer une autre, de peur de tourner en rond. C'est en quelque sorte un très long one-shot.

**Que pensez-vous du dernier opus, *Les Cités d'or* ?**

**CB :** Je ne l'ai pas encore mais je compte bien me le procurer car il a l'air passionnant.

**EL :** Je cherche des scénarios, je ne suis pas intéressé par des suppléments de contexte.

**GA :** J'en garde une impression très mitigée. Le fantastique est présent dans toute la campagne, mais *Les Cités d'or* lui donne une place prépondérante en créant un métaplot surnaturel qui me gêne beaucoup dans un contexte *pulp* traditionnel. Si je devais utiliser le matériel proposé, ce serait plutôt dans un jeu comme *Nephilim* ou *Vampire* que dans *Arkeos*.

*Propos recueillis par Cédric Ferrand*

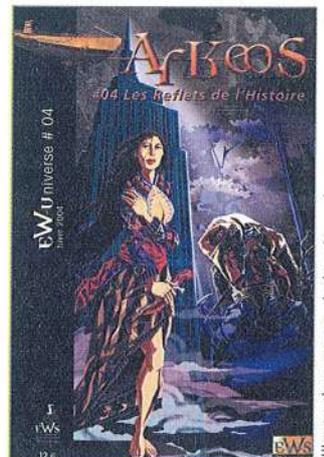
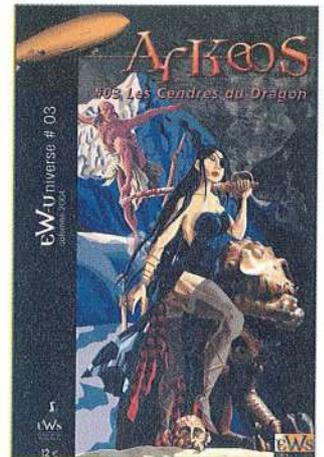


Illustration : tout droite raison, vide

# TechnoPower

**Une Boîte à Outils sur la technologie, avouez qu'on aurait eu tort de s'en passer! En outre, la technologie en JdR, c'est comme dans la "vraie vie" : c'est super-utile, mais c'est aussi une super-opportunité pour faire de grosses bêtises. Alors, voici un mode d'emploi à l'intention des joueurs et des meneurs pour maîtriser sans foirer la technologie de n'importe quel JdR!**

## La technologie au service du joueur

Être...

Tout d'abord, et même si cela peut paraître bête, la technologie peut vous permettre de concevoir et de définir votre personnage. Qu'il s'agisse d'un magicien de *D&D* ou d'un cyber-samourai de *Shadowrun*, celui-ci est profondément marqué par la technologie de son cadre de jeu. Mieux, il est marqué par LA technologie dominante de ce cadre, celle que tout le monde cherche à domestiquer, celle qui, à n'en pas douter, permettra à celui qui y parviendra de dominer le monde ! En prenant conscience de cette place "à la pointe de la technologie" de votre personnage, vous le situez mieux dans le monde et vous pouvez lui donner plus de profondeur. Surtout, vous pouvez le sortir de son rôle de binoclard ou de rat de bibliothèque en lui faisant assumer ce rôle de découvreur et de pionnier (voir l'Aide de jeu p. 48). Enfin, vous donnez éventuellement des billes à votre MJ pour l'aider à transformer son monde grâce à la technologie. Peut-être même qu'en créant une invention révolutionnaire, vous transformerez vous-même le cadre de jeu et deviendrez alors un véritable acteur de celui-ci (voir l'ensemble du *Casus Belli* n°31). Par ailleurs, la technologie peut vous fournir l'origine de votre personnage : abomination échappée d'un laboratoire de savant fou, expérience ratée de l'armée américaine, spécimen relâché par les extra-terrestres ou forgelier dernier cri, la technologie peut expliquer ce défaut improbable que vous avez choisi ou justifier que votre personnage se trimballe avec un lance-roquettes à répétition dès le premier scénario.

À un niveau peut-être plus léger, mais tout aussi intéressant, la technologie peut vous aider, en tant que joueur, à typer votre personnage, à lui donner plus de consistance en tant que rôle à interpréter.

Peut-être que celui-ci frime systématiquement avec le dernier gadget à la mode, ou au contraire qu'il est tellement techno-refractaire qu'il refuse d'utiliser le moindre objet magique<sup>2</sup>. Sans aller forcément dans la caricature, un flicard qui s'obstine à prendre ses notes sur un calepin prend tout de suite de l'épaisseur dans un monde où tout le monde a un pad, comme Togusa, le flic humain de *Ghost in the shell* qui s'évertue à utiliser un vieux "six-coups".

... et avoir !

Parlons des armes justement. Pour la plupart d'entre nous, et c'est très bien ainsi, la technologie dans les JdR reste avant tout le moyen d'être plus rapide, plus fort, plus puissant - en un mot... meilleur. Eh oui, du simple désignateur laser jusqu'à la prothèse cybernétique complète en passant par l'épée vorpale, la technologie rôlistique est une arme terrible au service du joueur désireux de réussir son scénario les doigts dans le nez. Dans cette éternelle compétition technologique, ne laissez pas votre MJ prendre une longueur d'avance. Ne vous contentez pas de lui demander s'il existe tel ou tel appareil dans votre jeu. Munissez-vous des suppléments-catalogues qui fleurissent dans les boutiques de JdR, et compulsez-les. Trouvez le modèle qui vous convient le mieux, celui qui a les meilleures performances, le meilleur rapport qualité/prix. Faites vos courses sérieusement, quoi !

Surtout, vous inversez alors une logique perfide et vicieuse : plutôt que d'attendre d'être dans une impasse pour vous intéresser à une éventuelle solution technologique à votre problème, vous prendrez les devants en vous demandant ce que la technologie vous permet de faire et en utilisant ainsi des moyens d'action inédits auxquels vous n'auriez peut-être jamais pensé. La technologie devient alors créatrice d'idées et de solutions, plutôt qu'une simple roue de secours. Ainsi, dans un jeu moderne,

plutôt que d'attendre le jour où vous ne pourrez pénétrer dans un lieu pour vous intéresser aux moyens de surveillance à distance, achetez-vous tout de suite un micro parabolique et changez radicalement vos tactiques d'investigation en prenant en compte cet élément. La technologie aura ainsi changé la vie de votre personnage, en mieux.

Pourtant, la technologie recèle un danger pour votre PJ, celui de l'absorber complètement. En effet, à force de multiplier les gadgets et les implications technologiques, votre personnage ne sera plus défini que par ce qu'il a, pas par ce qu'il est. Ne transformez pas votre fiche de perso en catalogue de La Redoute et demandez-vous toujours comment celui-ci perçoit la technologie qui l'entoure et pourquoi il s'y intéresse à ce point. Continuez à vivre votre personnage de l'intérieur, pas au travers de ses possessions.

## La technologie au service du MJ

### La technologie définit le monde...

Tout comme pour les joueurs, la technologie peut être un outil au service du MJ... ou un écueil redoutable. Bien souvent, du côté du MJ, la technologie reste un élément d'ambiance des parties et du cadre de jeu ; un adjectif pour décrire celui auquel on joue : médiéval, futuriste, cyberpunk, etc. Elle n'influe pas vraiment sur le cours de la partie – quelle différence y'a t'il entre une boule de feu et une grenade ? – mais change radicalement l'ambiance de celle-ci et le ressenti des joueurs. Cependant, cet effet est simplement obtenu par la différenciation des types de technologie. Or, il est possible d'aller plus loin et de mettre en scène, au sein d'un même type,

la spécificité d'une technologie. Ainsi, la magie de *D&D* peut devenir féérique si ses effets déclenchent des étincelles dignes de la fée Clochette, ou inquiétante si elle provoque une lumière verte malade. De même, une technologie futuriste semblera bénéfique à l'homme si tous les objets qu'elle produit ont les lignes épurées des vaisseaux de *Star Wars* (nouvelle trilogie) ou au contraire nocive si les engins ont la nature organique des artefacts technologiques chers à Cronenberg (*Videodrome*, *Existenz*).

Au-delà de ce rôle "décoratif", la technologie peut se mettre au service du scénario et devenir moteur d'intrigues. La façon la plus simple pour utiliser ainsi la technologie consiste à créer un scénario autour d'un artefact technologique perdu/dangereux/nouveau/aux mains d'un grand méchant (rayez la mention inutile) ou des plans de celui-ci. Le plus souvent, il s'agit d'un prototype ou d'une invention capable de détruire ou de changer le monde à tel point que celui qui contrôlera cet engin en deviendra le maître. Plus subtilement, le scénario peut s'articuler autour, non pas d'un objet technologique, mais d'une technologie sous sa forme intellectuelle, abstraite. Ainsi, il ne s'agit plus de lutter contre l'utilisation d'un objet technologique, mais contre (ou pour ?) la diffusion d'une technologie au sein de la population. Que se passerait-il si Tenebrox le Terrible avait trouvé le moyen de faire des épées +2 au rabais et d'en équiper toutes ses troupes ? Il faudrait sûrement empêcher cela. Il s'agit alors de traiter de l'impact de la technologie sur le monde plutôt que de la technologie elle-même. Cependant, dans les deux cas, un tel scénario passerait d'abord par une phase d'analyse de la technologie puis par une phase d'action/résolution au cours de laquelle la technologie serait défaite grâce à la compréhension qu'en ont les PJ.

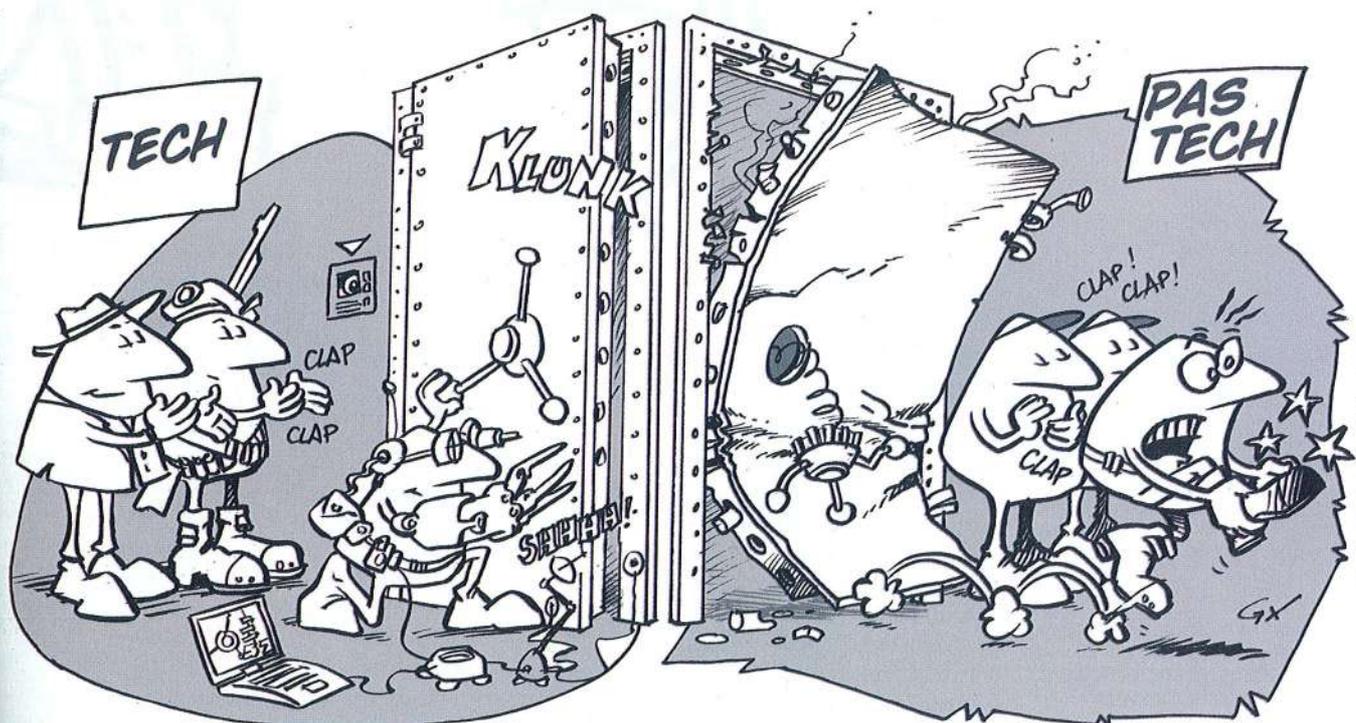


Illustration : Didier Guiserix

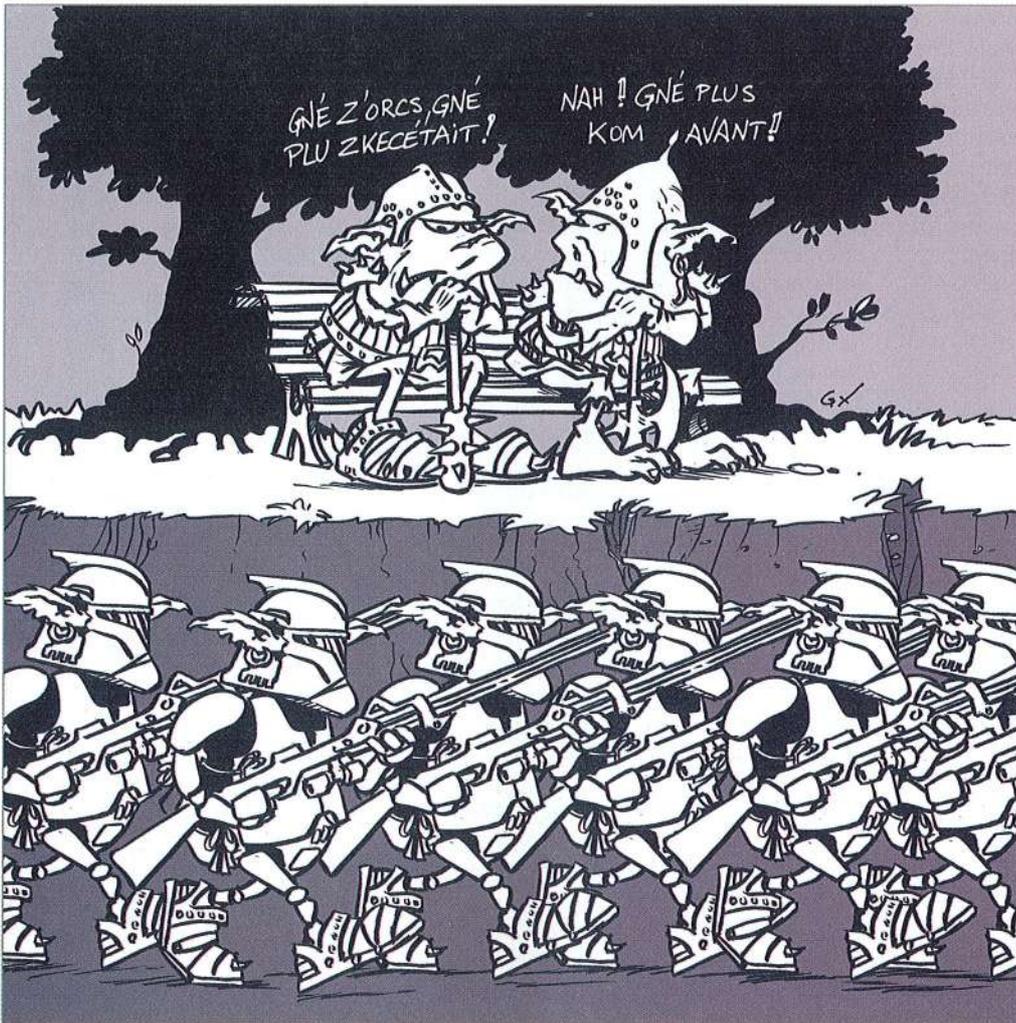


Illustration : Didier Guiserix

## ... et le change !

Mais que se passerait-il si les PJ ne parvenaient pas à empêcher Tenebrox d'équiper tous ses orques d'épées + 2? Plus largement, qu'en est-il du rôle novateur de la technologie? La plupart des univers de JdR sont figés et présentent des rapports de forces géopolitiques relativement stables entre les diverses factions. L'introduction d'une nouvelle technologie ou le retrait d'une ancienne peut bouleverser la donne et permettre de justifier que telle faction disparaisse ou que le monde entier change de visage. Si une bombe nucléaire explosait dans l'Amérique du Nord de *Shadowrun* en effaçant toutes les données informatiques de la Matrice, il est probable que le sixième monde serait profondément bouleversé. Il ressemblerait alors plus au Seattle de *Dark Angel*. Pour mettre en scène une

telle transformation, vous avez deux solutions. Soit vous êtes un docteur en techno-sociologie et vous partez de la technologie elle-même, puis déclinez toutes les conséquences logiques et sociologiques du retrait ou de l'introduction de celle-ci. Soit vous êtes rôliste et vous partez de la situation que vous voulez obtenir, puis réfléchissez à la technologie qu'il vous faut introduire ou retirer pour parvenir à celle-ci. S'il peut paraître plus simple de jouer sur la technologie militaire pour bouleverser son monde, il peut être plus original et plus "efficace" d'influer sur un autre aspect de la technologie : les communications, les transports, les sources d'énergie, les matériaux, la médecine, etc. Dans un monde D&D, découvrir et commercialiser une plante naturelle qui reproduit les effets d'un sort de soins légers pour 2 po suffit à changer la place des prêtres et à remettre en cause les fondements de la société. Surtout, il ne faut pas sombrer dans le pessimisme le plus total et ne songer qu'à des bouleversements négatifs. La technologie, surtout dans un monde fantastique, peut être résolument bénéfique et rendre heureux le peuple ébahi. La plante naturelle décrite plus haut fait partie de ce genre d'innovations. Le monde s'en porte mieux, les PJ aussi et le jeu devient plus facile, ce qui est peut-être votre souhait.

Cela dit, bouleverser à ce point un univers de jeu est rarement une partie de plaisir pour le MJ : il faut presque tout réécrire soi-même ! Certains adorent cela, d'autres moins. Pour ces derniers, il est possible de jouer sur l'alternance optimisme/pessimisme et sur la courbe de diffusion d'une technologie (voir page 14) : une innovation adoucit la vie des gens, se diffuse dans le cadre de jeu et bouleverse celui-ci. Puis, peut-être grâce aux PJ, des effets secondaires extrêmement néfastes sont découverts, et les gens se désintéressent de cette technologie, qui sombre bientôt dans l'oubli, et le monde retrouve sa configuration initiale. Après quelques parties passées dans un cadre différent et finalement nouveau, les joueurs, et surtout le MJ, retrouvent tranquillement leur cadre habituel.

Arnaud Cuidet

## Technologie pas scientifique

En matière de technologie fantastique, il vaut mieux pas d'explication du tout qu'une mauvaise explication. Ainsi, la technologie en JdR, comme en littérature, n'a pas besoin d'une justification scientifiquement valable. La seule règle à ne pas briser, c'est que la technologie soit toujours cohérente avec elle-même, et avec le postulat qui lui sert de fondement, mais peu importe à quel point celui-ci est farfelu. Attention cependant à ne pas tomber dans l'écueil du TGCM, ou "Ta Gueule C'est Magique". Cette justification – ou plutôt, absence de justification – ne doit être qu'un ultime rempart, lorsque le postulat éventuellement farfelu de la technologie est remis en cause. En effet, au-delà de ce postulat, il ne peut y avoir de justification, donc TGCM. En outre, si un joueur remet en cause ce postulat, c'est probablement qu'il n'adhère pas à l'esprit du jeu, et le problème est bien plus grave qu'un simple désaccord scientifique.

1 Étant entendu que dans cet article comme dans le reste de ce numéro, nous adoptons une définition large de la technologie, englobant aussi bien la hache à silex que le projectile magique !

2 Bonne chance si vous jouez à D&D !

# Casus anciens numéros commandez les



**MASTERISEZ des histoires originales écrites par nos spécialistes L5A, COPS, DD3.5, Warhammer... !**

## SCENARIOS

Alymne, La croix des justes	# 12	SdA, Faim de Loup	# 19
AD&D, L'Ordre des Dryades	# 1	Shadowrun III, L'enfant du solstice	# 2
Agone, Frères ennemis	# 4	Shadowrun, Le Majestic	# 15
Agone, Requiem de cauchemar	# 6	Shadowrun, Judgement Call	# 22
Agone, Une saison de larmes et de cendres	# 24	Shadowrun, Shadow holocaust	# 30
Aquelard, Le Mont Saint-Michel	# 23	S7M, Puisse Théus avoir pitié de votre âme	# 19
Arkeos, L'Odyssée du Commodore	# 26	Space Opera, Orphelin des astres	# 6
Basic, La magie dans le désert Rouge	# 10	Spycraft, Die Another Night	# 18
Brussolo-Basic, Les enfants du désordre	# 2	Star Wars, Episode 1, 95	# 14
Buffy RPG, L'Anneau de VarUL	# 21	Tribes, Conte pour enfants déçus	# 23
Candres, La madone des camionneurs	# 17	Unknown Armies, Dans la chaleur de la nuit	# 25
Cirkus, L'enquête se corse	# 31	Vampire, Quand tombe le crépuscule	# 1
Conan, Crois-tu qu'on vive éternellement ?	# 25	Vampire, Le sang des gitans	# 5
COPS, Petit meurtre entre amis	# 18	Vampire, L'ombre de Rayko	# 14
COPS, L'Affaire Van Hlyn	# 22	Vampire, L'Âge des Ténébres	# 17
COPS, 8 heures Chrono I	# 25	Vampire Dark Ages, La vengeance est un plat...	# 23
COPS, Ich bin ein Berliner	# 29	Vampire Requiem : Diète éthique	# 30
D&D, Je ne vous ai jamais promis un jardin...	# 5	Vermine, Expériences interdites	# 16
D&D, Le grand cirque Nostromo	# 7	Vermine, Vingt mille lieux sous les terres	# 29
D&D, Tout flatteur vit aux dépens...	# 11	Warhammer, Rat des villes... rats méchants	# 2
D&D 3, Blackguard, White Knight	# 17	Warhammer, Les Archers	# 29
D&D 3.5, Quatre Donj's et un enterrement	# 28	Warhammer, Hors jeu	# 18
Dragonance, Au-delà même de la mort...	# 27	Witchblade, Le fantôme de l'Asie	# 3
Dying Earth, La richissime demeure...	# 24	Wushu, Mission Ciao Shaolin	# 31
Eberron, Même la morale parle pour eux	# 28	Zombies, L'as de pique qui laisse sur le carreau	# 4
Epoque Dumas, Le Yatagan brisé	# 15		
Exaltés, Eclipsé totale	# 31		
Fading Suns, L'Étoile qui voulait voyager	# 13		
Fading Suns, La pierre de Shurstrat	# 26		
Feng Shui, Le prince des Singes	# 8		
Feng Shui, Révelations	# 21		
Feng Shui, Loving Snake, Crying Dragon	# 28		
Guides, El Dorado, Flower power	# 5		
Herowars, Les armes d'Orlanth	# 1		
Herowars, Cet obscur objet du désir	# 8		
INS/MV, Jadore ce que vous faites	# 9		
INS/MV 4, Faut pas rater la queue du Mickey	# 21		
Knarth, Normand's land	# 26		
Kult, Un Air de famille	# 20		
Laelith, Date d'expiration	# 6		
L5A, Au bord des eaux	# 3		
L5A, Le village des hut tombes	# 25		
L'Appel de Chulihû, Les gémissements du chaos	# 4		
La Petite Overyn, Si par une nuit d'hiver	# 24		
Les Exaltés, Please Save My Love	# 20		
Les perles d'AS-saa, Sel divin	# 9		
Rème Mer, L'affaire Schreindorf	# 9		
Métabarons, Les sirènes de Guédig	# 7		
Nephilim, Le cauchemar atomique	# 3		
Nephilim, Le nouvel Arthur	# 11		
Nephilim, Révélation : Soma Abscondita	# 13		
Nephilim, Aux sombres héros de la mer	# 19		
Nobilis, La princesse et le Flytox	# 13		
Obsidian, Le réseau des justes	# 14		
Orpheus, Marchés publics, services privés	# 28		
Pavillon noir : Oeil pour œil, doigt pour doigt	# 30		
Post Mortem, Scénario officiel !	# 22		
Premiers Âges, Pour l'or des Kraetans	# 7		
Prophecy, Les lois de l'Acier	# 27		
Rétrofutur, Hasta Siempre	# 16		
Sorcellerie, Roméo aime Juliette	# 8		

## AIDES DE JEU

Les aides de vos jeux préférés

Agone : l'éducation ténébreuse.	# 6
Agone : L'orgol capital du crépuscule.	# 2
Basic : gladiateur, mourir avec style ?	# 3
Basic : le carnaval de fer de Brussolo.	# 2
Basic : système de base du jeu.	# 10
D20 system : à chacun son donj'.	# 26
D20 system : des idées de scénari.	# 26
D20 system : jouez en temps réel.	# 25
D20 system : la Chine pratique.	# 8
D20 system : du manga dans les règles.	# 20
D&D : objets magiques en soldes !	# 16
D&D : compagnie noire.	# 5
D&D : Donj' pour les nuls.	# 7
D&D : fiche de personnage.	# 7
D&D : l'archéologue orque.	# 14
D&D : l'exalté, classe de prestige.	# 15
D&D : l'île de Lodoss.	# 6
D&D : première civilisation d'Aeden ?	# 14
D&D3 : la chute du Dragon Noir.	# 21
D&D3 : la mort vient d'en haut.	# 20
D&D3 : nouvel ordre médiéval.	# 22
D&D 3.5 : chain donj'.	# 29
D&D 3.5 : counter donj'.	# 26
D&D 3.5 : Devenir Maître du Donjon !	# 31
D&D 3.5 : donj' de cristal.	# 23

D&D 3.5 : donj' fatalis.	# 27	Les dangers de la privation de sommeil	# 18
D&D 3.5 : le donjon le dragon et le temps.	# 25	Magique mon cher Watson ou comment utiliser ses pouvoirs pour enquêter.	# 19
D&D 3.5 : une nuit en donj'.	# 24	Manga mania : comment teinter vos JDR aux couleurs du Manga.	# 20
Dark Earth 2 : les carnets de l'obscur.	# 1	MJ au service des PJ	# 31
Feng Shui : action !	# 30	Off-Shore : aventures en Mer Noire pour différents jeux.	# 4
Guides : passer de Guides à Guides II.	# 3	Plan de Morgue.	# 19
Knarth : rumeurs lithiques.	# 25	Salon de Cannes : le Grand Scénario	# 30
L5A : la cour océane.	# 3	Soirée enquête : minuit dix à White Chapel.	# 12
Laelith : tableau clinique de la lithre.	# 7	Witchblade : règles d'adaptations.	# 3
Laelith : l'armée de Laelith.	# 8		
Laelith : who's who des guerres.	# 8		
Perles d'AS-SAA : classes de prestige.	# 9		
Perles d'AS-SAA : personnages pour Basic	# 10		
Perles d'AS-SAA : errata.	# 12		
Perles d'AS-SAA : l'envers du décor.	# 9		
Perles d'AS-SAA : manifestations culturelles dans le désert rouge.	# 11		
Perles d'AS-SAA : révélations sur les perles.	# 9		
Perles d'AS-SAA : rumeur de sable.	# 11		
Premiers Âges : dans le port de Réa Krill.	# 5		
Prophecy : quelques conseils de gestion.	# 1		
Spycraft : agent double X.	# 17		
Star Wars : le Proteus.	# 6		
Rune Quest : de l'aventurier au héros.	# 4		
Warhammer : de l'arc et des flèches.	# 28		
Warhammer : sous le signe du rat cornu.	# 2		
Zombies : zombies or not zombies ?	# 4		

## DOSSIERS

Glorantha	# 1
Cyberpunk Not Dead	# 2
Les maîtres invisibles	# 3
D&D Dévoilé	# 4
Génération rôliste	# 5
Space Opera : la grande évasion	# 6
Les Héros ne meurent jamais	# 7
Chine : Univers de l'imaginaire	# 8
Les Perles d'AS-saa	# 9
Le Sacre de la Fantasy	# 10
Invite à la féerie tolkienienne	# 11
Soirée enquête	# 12
Mémoire fantôme d'un pays oublié	# 13
Lovecraft : le maudit de Providence	# 14
Alexandre Dumas : 200 ans après	# 15
Les villes imaginaires	# 16
Le Seigneur des Anneaux :	
John Howe concepteur artistique	# 17
JdR by right	# 18
L'enquête des PJ	# 19
Manga attitude	# 20
Été 100% jeux	# 21
Les Meilleurs des mondes	# 22
Le Seigneur des Anneaux :	
Les deux premiers épisodes décortiqués	
par et pour les rôlistes !	# 23
L'Alter-Fantasy, d'autres mondes sont possibles	# 24
Dossier D20 :	
Vos univers D20 examinés à la loupe !	# 26
Super-Héros	# 27
Émotions et sentiments	# 28
Spécial anniversaire : 30 ans de donj' et de JdR	# 29
100% Gore	# 30
Gloire au PJ	# 31



**JE COMMANDE UN ANCIEN NUMÉRO À 7,15 €**  
**HORS-SÉRIE LAELITH À 8,40 €**  
 (frais de port inclus - Le numéro 1 est épuisé)

Nom : \_\_\_\_\_  
 Prénom : \_\_\_\_\_  
 Adresse : \_\_\_\_\_  
 Ville : \_\_\_\_\_ Code postal : \_\_\_\_\_

Date et signature obligatoires :

Offre valable dans la limite des stocks disponibles et réservée à la France métropolitaine et à la zone 1. Étranger et DOM-TOM, nous consulter. En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant. Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès d'Arkana Press. Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse soient communiqués ultérieurement.

Casus Belli n° .....

Montant total ...euros

Règlement, à l'ordre de Casus Belli, à envoyer sous enveloppe affranchie à :  
 Arkana Press - Service des abonnements  
 15, passage du Clos Bruneau,  
 75005 Paris



# L'ÉTERNEL NEMO

Ils étaient cinq à avoir reçu une invitation sur l'île Lincoln, perdue en plein océan Pacifique. Les messages avaient été apportés par des matelots qu'il avait été impossible d'identifier ou de suivre. Ils furent cinq à se rendre à cette invitation : le professeur Lindenbrock, Robur, Jacques Paganel, Wilhelm Storitz et le baron Rodolphe de Gortz.

## L'arrivée des invités

Lindenbrock arriva en premier sur l'île, déposé par un navire de pêche dont il avait réussi à convaincre le capitaine à force de patience, d'arguments et d'argent. Il descendit du navire avec son gendre et neveu Axel. Ils attendirent quelques longues minutes et une barque de tôle boulonnée vint les chercher. Malgré ses efforts, Lindenbrock ne put tirer un mot du marin taciturne qui les emmena jusqu'à l'intérieur d'une grotte où tout était éclairé par une source de lumière électrique. Au centre d'un petit lac formé par la mer flottait un long objet fusiforme. Au moment où ils accostèrent, un bruit sourd attira leur attention. Un sous-marin fendit soudain la surface des eaux. Un homme au regard terrible en sortit. "Qui êtes-vous ?" demanda-t-il aux deux hommes. Lindenbrock répondit en se présentant, ainsi que son neveu. L'homme sourcilla d'un air contrarié et donna son nom entre ses dents serrées : "Robur."

Tous trois montèrent sur le grand sous-marin et pénétrèrent dans ses coursives. À l'extrémité, ils trouvèrent une porte qu'ils poussèrent. Ils entrèrent dans une riche bibliothèque où étaient entassés tous les trésors de la nature minérale, des œuvres de l'art, des merveilles de l'industrie. Ils contemplaient ce musée miniature lorsque du bruit derrière eux attira leur attention. Un homme de haute taille entra, suivi d'un autre, borgne, sournois. "Baron de Gortz", se présenta-t-il. "Et voici mon collaborateur : Orfanik", ajouta-t-il en désignant le pâle visage qui l'accompagnait. Ils s'interrogèrent mutuellement sur les raisons de cette invitation

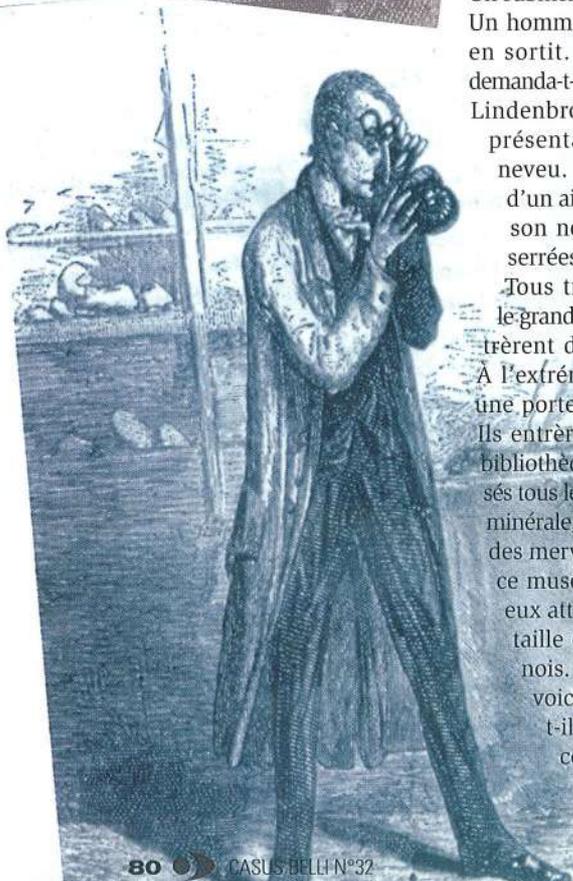
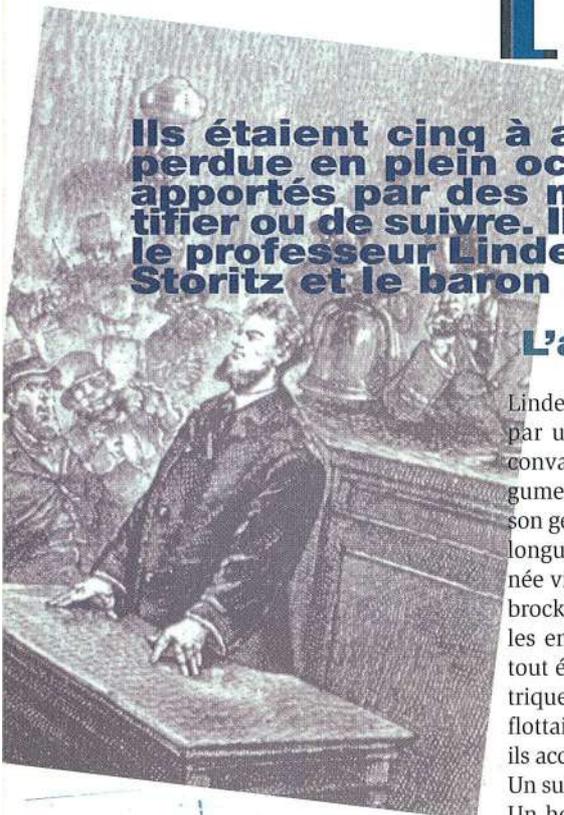
mystérieuse, mais aucun d'eux ne possédait le moindre indice à ce sujet. "Sommes-nous au complet ?" s'enquit Robur avec impatience. "Vous devrez compter avec moi, messieurs", fit une voix sèche. Tous se tordirent le cou afin de trouver qui avait pu parler, mais en vain. "Vous ne me verrez pas, messieurs", reprit la voix, "je suis Wilhelm Storitz et je suis invisible." Les convives s'étonnèrent que tous les noms qu'ils avaient échangés leur fussent familiers.

## Le professeur Otto Lindenbrock

Apparaît dans : *Voyage au centre de la Terre*

Description : "Représentez-vous un homme grand, maigre, d'une santé de fer, et d'un blond juvénile qui lui ôtait dix bonnes années de sa cinquantaine. Ses gros yeux roulaient sans cesse derrière ses lunettes considérables ; son nez, long et mince, ressemblait à une lame effilée. Quand j'aurai ajouté que mon oncle faisait des enjambées mathématiques d'une demi-toise, et si je dis qu'en marchant il tenait ses poings solidement fermés, signe d'un tempérament impétueux, on le connaîtra assez pour ne pas se montrer friand de sa compagnie."

Profil : Lindenbrock est un minéralogiste allemand de Hambourg. Il est professeur d'université, mais c'est un mauvais pédagogue. Il est le type même du savant égoïste qui n'aime pas partager sa science. En même temps, il est prêt à aller jusqu'au bout de ses possibilités pour prouver qu'il a raison ; emporté mais capable de bonté, il ne comprend d'ailleurs pas qu'on ne partage pas toujours sa passion de la science.



## Robur

Apparaît dans : *Robur-le-Conquérant* et *Maître du monde*

**Description :** "Une taille moyenne, avec une carure géométrique - ce que serait un trapèze régulier, dont le plus grand des côtés parallèles était formé par la ligne des épaules. Sur cette ligne, rattachée par un cou robuste, une énorme tête sphéroïdale. Des yeux que la moindre contrariété devait porter à l'incandescence, et, au-dessus, une contraction permanente du muscle sourcilier, signe d'extrême énergie. Des cheveux courts, un peu crépus, à reflet métallique. Large poitrine qui s'élevait ou s'abaissait avec des mouvements de soufflet de forge. Des bras, des jambes, des pieds dignes du tronc.

Pas de moustache, pas de favoris, une large barbiche de marin, - ce qui laissait voir les attaches de sa mâchoire, dont les muscles masséters devaient posséder une puissance formidable."

**Profil :** Robur ne recule devant rien pour prouver sa puissance d'invention. Il n'hésite pas à pratiquer l'enlèvement, à terroriser tous les États-Unis à bord de l'*Épouvantable*. Sa mégalomanie tourne à la folie et il se rêve en maître du monde. Ne supportant pas la contradiction, il est le prototype de l'homme de science sans conscience.



le voyage au centre de la Terre de Lindenbrock, la potion d'invisibilité de Wilhelm Storitz, les appareils de Robur et les voyages de Paganel. "Paganel, le géographe?" s'étonna Lindenbrock, "mais il n'est pas avec nous !" Un homme trébucha alors en passant le seuil de la porte : c'était Paganel. Il s'excusa de son retard penaudemment : il s'était trompé de navire et avait failli aborder en Australie avant de s'apercevoir de sa méprise.

"À présent que nous sommes au complet", reprit Nemo, "je peux vous dire ce qui m'a amené à vous réunir ici. Comme je le narrais tantôt, je vais bientôt mourir. Cependant, je refuse que mes découvertes, mes inventions disparaissent avec moi. Je cherche celui qui sera mon successeur, car le capitaine Nemo ne saurait mourir ; il est l'éternelle incarnation de l'indépendance. Je vous ai choisis tous les cinq parmi des milliers de savants, parce que vous incarnez chacun tout ou partie des qualités que j'attends de mon successeur. Celui que je choisirai héritera de l'empire que j'ai bâti, de la somme de mes recherches et du travail de toute une vie. Vous devez vous douter que je ne ferai



Ils en étaient là de leurs réflexions lorsqu'une autre porte s'entrebâilla sans bruit, comme pour les inviter à entrer.

## L'héritage du capitaine

Dans cette nouvelle salle, ils trouvèrent un homme étendu sur un riche divan, qui ne sembla pas s'apercevoir de leur présence.

"Je vous connais, monsieur !" s'exclama Orfanik. "Vous êtes le capitaine Nemo et ce navire est le *Nautilus*." Le vieil homme, drapé dans une robe de chambre, acquiesça distraitement. D'une voix douce, il leur annonça qu'il allait mourir. Presque tous ses compagnons étaient déjà morts et il ne tarderait pas à les rejoindre. Il avait atteint soixante ans et, depuis six années, il ne naviguait même plus. "Est-ce seulement pour nous dire cela que vous nous avez fait venir?" grommela Robur. Le capitaine posa sur lui un regard acéré qui le fit taire. Il reprit son exposé : il avait suivi les exploits de chacun des cinq hommes qu'il avait conviés dans le *Nautilus*. Il connaissait le château équipé par Orfanik,



## Orfanik

Apparaît dans : *Le Château des Carpathes*

**Description :** "Quel âge avait-il, d'où venait-il, où était-il né ? Personne n'aurait pu répondre à ces trois questions. À l'entendre - car il causait volontiers -, il était un de ces savants méconnus, dont le génie n'a pu se faire jour, et qui ont pris le monde en aversion.

Orfanik était de taille moyenne, maigre, chétif, étique, avec une de ces figures pâles que, dans l'ancien langage, on qualifiait de "chiches-faces".

Signe particulier, il portait une ceillière noire sur son œil droit qu'il avait du perdre dans quelque expérience de physique ou de chimie, et, sur son nez, une paire d'épaisses lunettes dont l'unique verre de myope servait à son œil gauche, allumé d'un regard verdâtre. Pendant ses promenades solitaires, il gesticulait, comme s'il eût causé avec quelque être invisible qui l'écoutait sans jamais lui répondre."

**Profil :** Stéréotype du savant fou, Orfanik est l'âme damnée du baron Rodolphe de Gortz. Le baron finance ses inventions et Orfanik les met à la disposition de son protecteur sans le moindre remords. C'est ainsi qu'il équipe le château des Carpathes d'un système de projecteurs et de gramophones afin d'éloigner les curieux en faisant croire que la demeure est hantée.

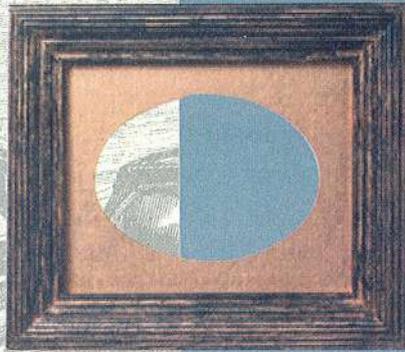
Wilhelm Storitz

**Apparaît dans :** *Le secret de Wilhelm Storitz*

**Description :** "C'était un homme de trente-cinq ans environ, grand, d'un blond ardent, de figure dure, le regard impérieux, l'abord peu sympathique. Son attitude indiquait l'homme hautain et dédaigneux. À plusieurs reprises, il s'adressa aux servants du bord, ce qui me permit d'entendre sa voix dure, sèche, désagréable et le ton cassant dont ses questions étaient faites."

**Profil :** Wilhelm Storitz est le fils du fameux chimiste allemand Otto Storitz qui traîne derrière lui

des légendes affirmant qu'il n'est pas mort. Wilhelm a hérité de lui le secret d'une potion qui rend invisible. Il s'en sert pour se venger de la femme qui l'a éconduit. En se servant de l'invisible, il s'attire la haine de la foule face à une science qui commence à maîtriser des domaines dévolus habituellement aux dieux. Wilhelm n'a jamais le souci de l'humanité : la science lui sert à se mettre au-dessus des lois pour réaliser ses désirs.



Jacques-Eliacin-François-Marie Paganel

**Apparaît dans :** *Les enfants du capitaine Grant*

**Description :** "Cet homme grand, sec et maigre, pouvait avoir quarante ans ; il ressemblait à un long clou à grosse tête ; sa tête, en effet, était large et forte, son front haut, son nez allongé, sa bouche grande, son menton fortement busqué. Quant à ses yeux, ils se dissimulaient derrière d'énormes lunettes rondes, et son regard semblait avoir cette indécision particulière aux nyctalopes. Sa physionomie annonçait un homme intelligent et gai. Le laisser-aller, le sans-çon aimable de cet inconnu démontraient clairement qu'il savait prendre les hommes et les choses par leur bon côté. Mais sans qu'il eût encore parlé, on le sentait parleur, et distrait surtout, à la façon des gens qui ne voient pas ce qu'ils regardent, et qui n'entendent pas ce qu'ils écoutent."

**Profil :** Avec Paganel, Verne a forgé le prototype du savant distrait. Ce géographe est tout sauf un homme de terrain. Il se trompe de navire quand il part en voyage et apprend le portugais en croyant apprendre l'espagnol. Ce voyageur en fauteuil est pourtant un érudit de premier ordre.



mon choix qu'après vous avoir mis à l'épreuve tous les cinq. Un seul d'entre vous restera après cela."

Storitz prit alors la parole : "Mais quelle est cette épreuve? S'agit-il de se débarrasser de ses concurrents?" "C'est à vous de choisir votre propre épreuve et de la réussir", répondit le capitaine Nemo. "Je jugerai à la fois de la qualité de l'épreuve et de sa réussite. Revenez me voir dans un an et un jour en ce même lieu, avec les preuves de vos exploits, et je vous rendrai mon verdict. À présent, laissez-moi. Je suis bien las."

**Mais ceci est une autre histoire...**

Les cinq savants quittèrent le capitaine dont les yeux se fermaient déjà. Chacun pensait déjà avec des flammes dans les yeux à la manière dont il allait pouvoir dépasser ses rivaux. Lindenbrock repensait aux dinosaures aperçus au centre de la Terre, tandis que Robur concevait déjà de nouvelles machines amphibies. De son côté, Orfanik attendait les ordres de son maître, le baron de Gortz. Paganel hésitait entre trouver les sources du Nil ou bien retrouver l'Atlantide. Quant à Storitz, à l'abri de son invisibilité, il échafaudait des projets de meurtres. Mais ceci est une autre histoire...

Fabien Clavel

Le capitaine Nemo

**Apparaît dans :** *Vingt mille lieues sous les mers et l'Île mystérieuse*

**Description :** "Je reconnus sans hésiter ses qualités dominantes : - la confiance en lui, car sa tête se dégageait noblement sur l'arc formé par la ligne de ses épaules, et ses yeux noirs regardaient avec une froide assurance ; - le calme, car sa peau, pâle plutôt que colorée, annonçait la tranquillité du sang ; - l'énergie, que démontrait la rapide contraction de ses muscles sourcilliers ; - le courage enfin, car sa vaste respiration dénotait une grande expansion vitale.

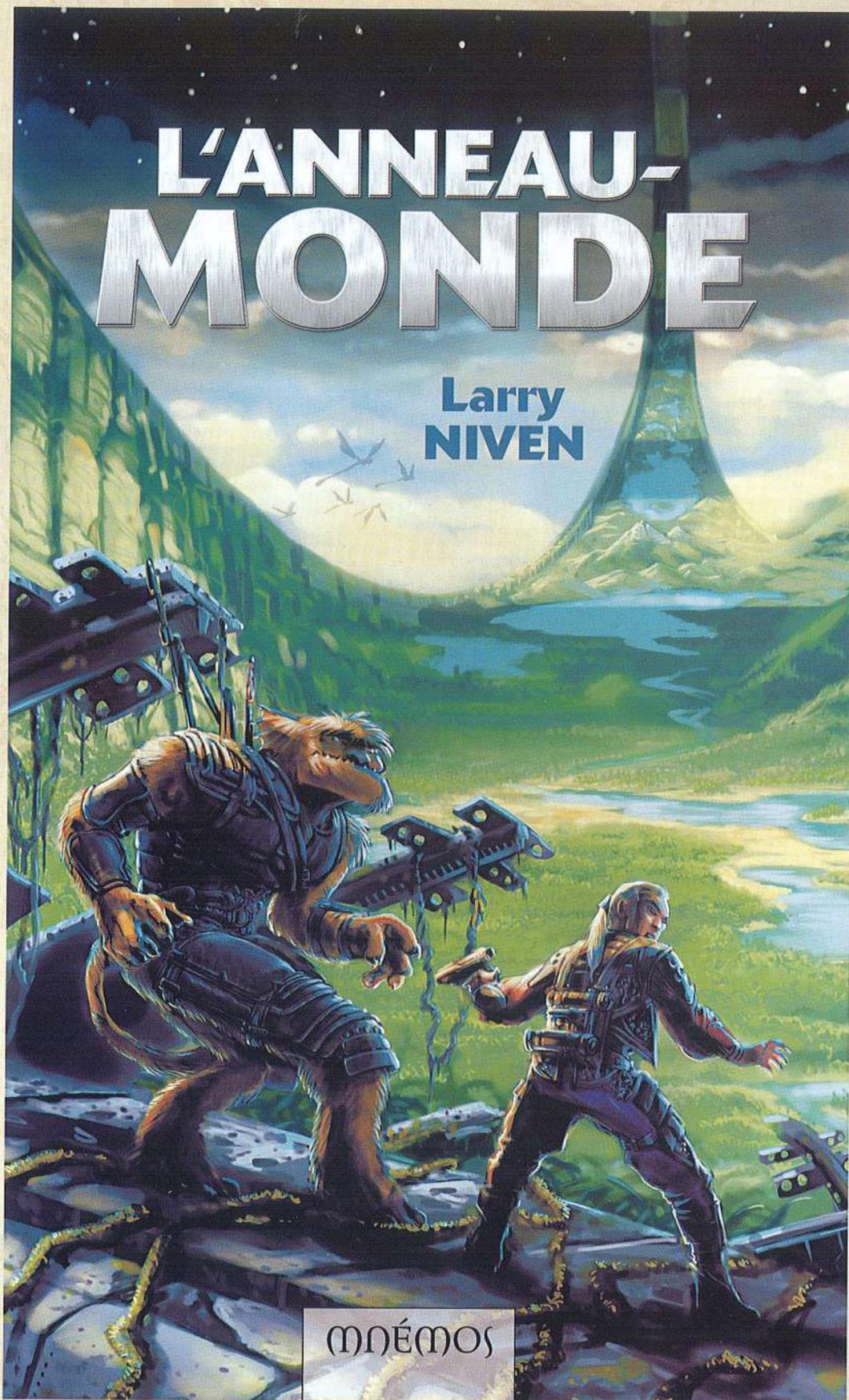
Ce personnage avait-il trente-cinq ou cinquante ans, je n'aurais pu le préciser. Sa taille était haute, son front large, son nez droit, sa bouche nettement dessinée, ses dents magnifiques, ses mains fines, allongées. Détail particulier, ses yeux, un peu écartés l'un de l'autre, pouvaient embrasser simultanément près d'un quart de l'horizon."

**Profil :** En latin, *nemo* signifie "personne". Le capitaine Nemo est un savant qui a rompu avec la société et qui a utilisé son savoir pour créer une société autre dont il est le maître absolu : les flancs du *Nautilus*. C'est un anarchiste misanthrope qui obéit à ses propres règles et coule les navires qui se dressent sur son chemin. C'est aussi l'homme de la mer, contre la société qui vit sur les terres émergées.



# L'ANNEAU- MONDE

Larry  
NIVEN



MNÉMOS

**EN LIBRAIRIE LE 21 JUIN**

**Un cycle culte - Prix HUGO ET NEBULA - nouvelle traduction**

Saurez-vous répondre  
à l'appel ?



# Asheron's CALL<sup>®</sup> LEGIONS<sup>™</sup> 2



Un nouveau continent à découvrir  
Une nouvelle race jouable : les Empréens  
Un nouveau système de héros - Plus de 100 nouvelles quêtes

ASHERON'S CALL : THRONE OF DESTINY également disponible en juillet 2005

<http://ac2.turbinegames.com>



Codemasters

GENIUS AT PLAY