

CASUS

Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

Tolkien toujours !

Le Jeu de Rôles
des Terres du Milieu
2^e édition

Mensuel !
mars 96
92

Toute
la lumière
sur
le Monde
des Ténèbres

Maîtrisez
les combats
épiques

M 3168 - 92 - 32,00 F



230 FB - 8,50 FS - 4,95 \$ can
Réunion/Antilles/Guyane 39 F

Nouveau Casus : chaque mois, en prise directe
avec l'actualité, les auteurs, les joueurs... et toujours
nos aides de jeu, nos critiques, nos scénarios.

JEAN-LOUIS
MOURIER 96

Édito

Voici donc entre vos mains la nouvelle formule de *Casus Belli*, le mensuel*, qui paraîtra donc désormais chaque début de mois (sauf en août). Quels sont les ingrédients de cette nouvelle formule? Une petite revue de détail de la recette figure en page 92, pour ceux qui aiment savoir les choses à l'avance. Mais comment allons-nous tenir ce rythme d'enfer? Grâce à de nouvelles recrues de talent: le-Célèbre-Tristan-Lhomme, qui au lieu de venir nous livrer ses papiers au petit matin la mine défaite, va désormais disposer d'un siège assorti de chaînes pour travailler sur place, et l'Énigmatique-Fabrice-Colin, qui nous rejoindra dans les prochaines semaines. Certains auront peut-être aussi remarqué la signature de Serge Olivier, pilier de notre ancien confrère *Graal*, ainsi que de nouveaux rédacteurs. Côté dessin aussi, nous sommes fiers de renouer avec la participation régulière de Mr Coucho Trade Marque, et d'enfin vous présenter les histoires caustiques (qui patientaient depuis des mois de Mehdi et Christopher (si vous êtes sages on vous passera les plus... enfin les moins... bon, on en reparlera). Bienvenue à bord à eux tous, et à vous aussi qui allez découvrir cette nouvelle mouture de notre magazine favori, en espérant qu'il devienne aussi le vôtre!

Didier Guiserix et toute l'équipe

* *Casus Belli* le mensuel: magazine paraissant tous les mois, même les mois où on en était privé, avant, lorsqu'il était bimestriel, et qu'on ne savait pas toujours bien quand il allait sortir, mais ça va beaucoup mieux, merci.

Mensuel!

Et maintenant, un petit jeu interactif:

- Si vous désirez un édito jeux de cartes, allez page 86;
- Si vous désirez un édito wargame, allez page 88;
- Si vous désirez un édito général, lisez la colonne de gauche, vous voyez bien, là, à gauche. Ah c'est déjà fait? Bon, ok. Alors allez où bon vous semble.

Tolkien toujours

Sans J.R.R. Tolkien et *Le Seigneur des Anneaux*, le jeu de rôle aurait peut-être été inventé, mais on n'y trouverait sans doute pas autant de nains, d'elfes et – bien sûr – de hobbits.

CARTE DES TERRES DU MILIEU

La poussière se dégage sur la plaine...

Dévoilà six mille orques, chacun monté sur un loup de guerre, épée à la main. Sauvez-vous leur résister avec vos quelques trois mille fantassins et mille archers?

L'œil du Critik

Comme ils ne sont pas signés, sachez que nos critiques à l'œil allumé sortent du pinceau et de la souris de m'sieur Coucho Trade Marque (qui nous gratifie naguère de quelques beaux Barbares déchaînés).



SALLES OBSCURES

Vous avez fini de lire *Casus Belli*? Si vous êtes fan de *L'appel de Cthulhu* ou de *Kult*, enfermez-vous dans le noir pour voir *Seven*.

Si les pirates des Caraïbes vous passionnent, rejoignez la trépidante Morgan Adams dans *L'île aux pirates*.

Critiques

- 20 ► jeu de rôle: **Le Jeu de Rôles des Terres du Milieu**, la 2^e édition.
24 ► jeu de rôle: **Mondes & Héros**, quatre jeux chez Gallimard.

Magazine & aides de jeu

- 27 ► Dialogues – de Eux à Vous: **Croc interrogé sur Nightprowler**.
28 ► Découverte **White Wolf**: **Toute la lumière sur le Monde des Ténèbres**.
32 ► Gwô & Millord: **Gwôrassic Park**, bestiaire à familiers.
65 ► Accessoire **AD&D**: **Feuille d'aide** destinée à **Skills & Powers**.
68 ► Destination Aventure (15): «**Non, je ne suis pas un numéro!**», votre personnage.
72 ► Aide de jeu **AD&D**: **Maîtrisez les combats épiques**.
76 ► **Petit Capharnaüm** (20): **Adapter les scénarios «med-fan» à Simulacres** (ou autres).
79 ► La nouvelle apocalypse: **L'évolution du jeu de rôle**.
80 ► pour **Warhammer JdBF**: **Six scénarios très «rentre dedans»**.
85 ► Pour **Middle-Earth – The Wizards**: ... et ils firent un beau voyage: les déplacements.

Scénarios de jeu de rôle

- L'accessoire 36 ► **Nightprowler: Les messagers d'Heloderma**
Casus Belli
Destination aventure, pour tous joueurs et meneur de jeu, personnages de niveau 1 ou 2.
- Une aide de jeu 40 ► **L'appel de Cthulhu: La Mémoire du Monde**
spécialement conçue
pour les joueurs.
pour les joueurs. 44 ► **Wraith: Le bal des Ardents**
à la fin de notre encart
scénario.
pour tous personnages, joueurs et meneur de jeu moyennement expérimentés.
- À collectionner dans tous 48 ► **Hawkmoon: Les Fils de l'Apocalypse**
les numéros
où il n'y a pas de poster.
pour personnages et joueurs familiers du Tragique Millénaire, meneur de jeu sachant improviser.
- 52 ► **AD&D: Quand un vicomte rencontre un autre vicomte...**
Grand Écran, pour personnages niveau 6-8, joueurs et meneur de jeu expérimentés.

Nos rubriques «habituelles»

- 6 ► L'actualité DES JEUX (En français dans le texte, Made in ailleurs)
86 ► Aux quatre coins des CARTES: **Star Wars** en vedette
88 ► Para Bellum, le WARGAME en bref: **Les combats aériens 39-45** en vedette
92 ► L'actualité DU JEU (En direct de la rédaction, Tribune, Clubs, Initiatives, Minitel, Fanzines)

Et toujours...

Les Coups d'œil du Critik (14), Adaptation des scénarios pour Simulacres (64), Métalliques (83), Petites annonces (82), Inspirations SF-Fantasy, BD, Universalis (90), Calendrier (94), BD – Les irrécupérables épisodes 1 & 2 (8 & 82).

Couverture: Jean-Louis Mourier.

92 Sommaire



N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en page 71.

Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON.

Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 9.

Encart abonnement Casus Belli joint entre les pages 3 et 33; diffusion vente au numéro France métropolitaine.

Formule mensuelle aidant, nous allons enfin pouvoir vous parler un peu plus longuement des nouveautés qui viennent de sortir.

L'actualité des jeux de cartes à collectionner se trouve p. 86-87, celle des wargames p. 88-89.

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Délire SARL

● Cet éditeur, plutôt spécialisé dans les jeux par correspondance, vient de publier, sous forme d'un jeu de cartes, des fiches représentant les blasons (et une brève histoire de la vie) des 24 grands maîtres de l'Ordre du Temple, de 1119 à 1307. Les joueurs de miles Christi et de Nephilim apprécieront...

● Écryme : Itinérance est paru. Ce livret de 62 pages détaille une caravane de dirigeables. Plus de précisions dans notre prochain numéro.

Le saviez-vous ?

Ce doit être la saison de la mue chez les dragons. Le Dragon Magazine américain attaque l'année avec une nouvelle formule, plus axée sur les jeux TSR. Et le Dragon français a changé de formule depuis son numéro de février.

Descartes Éditeur

● Shadowrun : Elven Fire est une aventure mettant en scène une guerre des gangs dans Seattle, que les malheureux PJ sont chargés d'arrêter (paru).

● L'appel de Cthulhu : Les sacrements du Mal est un recueil de six (très bons) scénarios se déroulant dans l'Angleterre des années 1890 (paru).



● Mutant Chronicles : Capitol est un guide permettant de découvrir Mars, ainsi que la plus ancienne des mégacorporations de cet univers (paru : voir rubrique Coups d'œil).

● Star Wars : Éclaireurs est un supplément permettant de jouer des « explorateurs » de la Nouvelle République (paru).

● Série Magic : L'arène (n° 1 ; mars) est le premier volume de cette nouvelle série, inspirée du jeu de cartes à collectionner du même nom. Ceux qui achèteront le roman pourront obtenir deux cartes inédites en français : Arène et Égouts d'Estark.

● Mage : Technocratie : Progéniteurs est un supplément sur ces redoutables techno-mages (paru).

● Vampire : Milwaukee by Night est la traduction de l'ouvrage du même nom mettant en scène cette ville où vampires et loups-garous s'affrontent (paru).

Games Workshop France

● Necromunda : Outlanders est un gros recueil de scénarios, règles additionnelles, nouveaux bâtiments, etc. (mars).

Halloween Concept

● Conspirations : L'écran, accompagné d'un livret proposant deux scénarios, est paru.

Hexagonal

● Loup-garou : Début mars, le Livre du Ver présente en détail le grand ennemi des loups-garous et ses serviteurs innombrables et innommables. A la lecture de cet excellent supplément, on comprend mieux pourquoi, dans le jeu, le combat des garous est décrit comme « sans espoir » à longueur de page !

Ludis

● Kult : Les légions des ténèbres, un supplément sur les Anges de la mort et leurs serviteurs, devrait être sorti quand Casus sortira. Anges déchus, une campagne, suivra en mars.

● Wraith - Le Néant : L'écran contiendra un livret d'une quarantaine de pages, condensé du Player's kit et des tables de l'écran original. Il devrait être paru. Le Guide des joueurs suivra en mars, avec une foule de règles additionnelles et d'informations indispensables à la bonne compréhension du jeu.

MultiSim

● Rêve de Dragon : Château Dormant est le sixième Voyage, toujours dû à la plume de Denis Gerfaud (mars).

● Mnémos : Trois nouveaux romans sont sortis. Le Poète de pierre, par Sébastien Pennes, est la suite de La brûlure du phénix et devrait combler les inconditionnels du monde de Nephilim. Les danseurs de Lorgol, par Mathieu Gaborit, poursuit les aventures prenantes et étranges de son héros Agone. L'épreuve de l'Astramance, par Stéphane Marsan, est le roman d'introduction au jeu Guildes.

Monghol & Ghoti



Oriflam

● **Elric**: L'écran, accompagné d'un scénario de 16 pages, est paru. Signé Hubert de Lartigue, il est superbe.

● **RuneQuest**: Dorastor, le guide d'un terrible royaume chaotique installé au centre de Generela, se présente sous la forme d'un gros livre à couverture rigide. S'il n'est pas encore paru, il ne saurait tarder.

Le saviez-vous ?

Big Cyber Brother est pour dans quelques heures ! Testée au Canada, acceptée aux États-Unis, proposée en Europe, une puce électronique va bientôt être installée sur les téléviseurs. Le but : limiter la violence à la télévision pour protéger la « sensibilité des plus jeunes ». Comment ça marche ? Les parents (ou autres) programmeront le niveau de violence toléré, et le téléviseur empêchera la réception des émissions ou films dépassant ce seuil. Évidemment, on ne sait pas vraiment sur quels critères la cote de violence sera établie, par qui et pour qui (avec le satellite, les différences culturelles vont être amusantes à observer). Je ne donne pas longtemps pour que des petites têtes blondes de génie tricolorent les puces afin que la télé ne diffuse plus que les programmes avec un niveau de violence supérieur à celui décidé !

● **Mekton Z**: La traduction de ce jeu de rôle dans un univers de robots de combat géants devrait être en boutique. Critique complète dans notre prochain numéro.

● **Cyberpunk 2020**: Chrome Book n° 3 est toujours prévu pour mars.

Sans Peur et Sans Reproche

● **miles Christi**: Le jeu de cartes est paru, et il est très beau. Il s'agit d'un jeu de 52 cartes traditionnel, illustré par les artistes maison, et utilisable donc directement pour la mécanique du jeu (à base de cartes et non pas de dés).

● **Soirée Enquête** est une nouvelle collection de murder-parties prêtes à jouer, prévues pour 8 à 10 personnes, et présentées sous la forme d'un livret d'une soixantaine de pages. Le premier volume : *Série noire à l'encre rouge*, univers contemporain, devrait être sorti. Un, et peut-être deux autres suivront d'ici le Salon des jeux, début avril.

Siroz Productions

● **Gurps**: *Gurps Peuples Imaginaires* est paru. Il propose 24 races prêtes à jouer, de l'elfe au nain, en passant par des entités beaucoup plus exotiques (voir rubrique Coups d'œil). *Gurps Psioniques* suivra fin mars.

● **Nightprowler**: L'écran est sorti (quatre volets, rigide, avec un livret de 16 pages décrivant une auberge et ses habitants). *Aventures dans Samarande* est un recueil de 96 pages, proposant quatre gros scénarios situés (qui l'eut cru !) à Samarande (il ne devrait pas tarder).

● Au chapitre des projets un peu plus lointains, il est question d'une nouvelle édition de *Bitume*, pour fêter les dix ans de ce jeu, et... de romans. Plus d'informations dans notre prochain numéro.

TSR (en français)

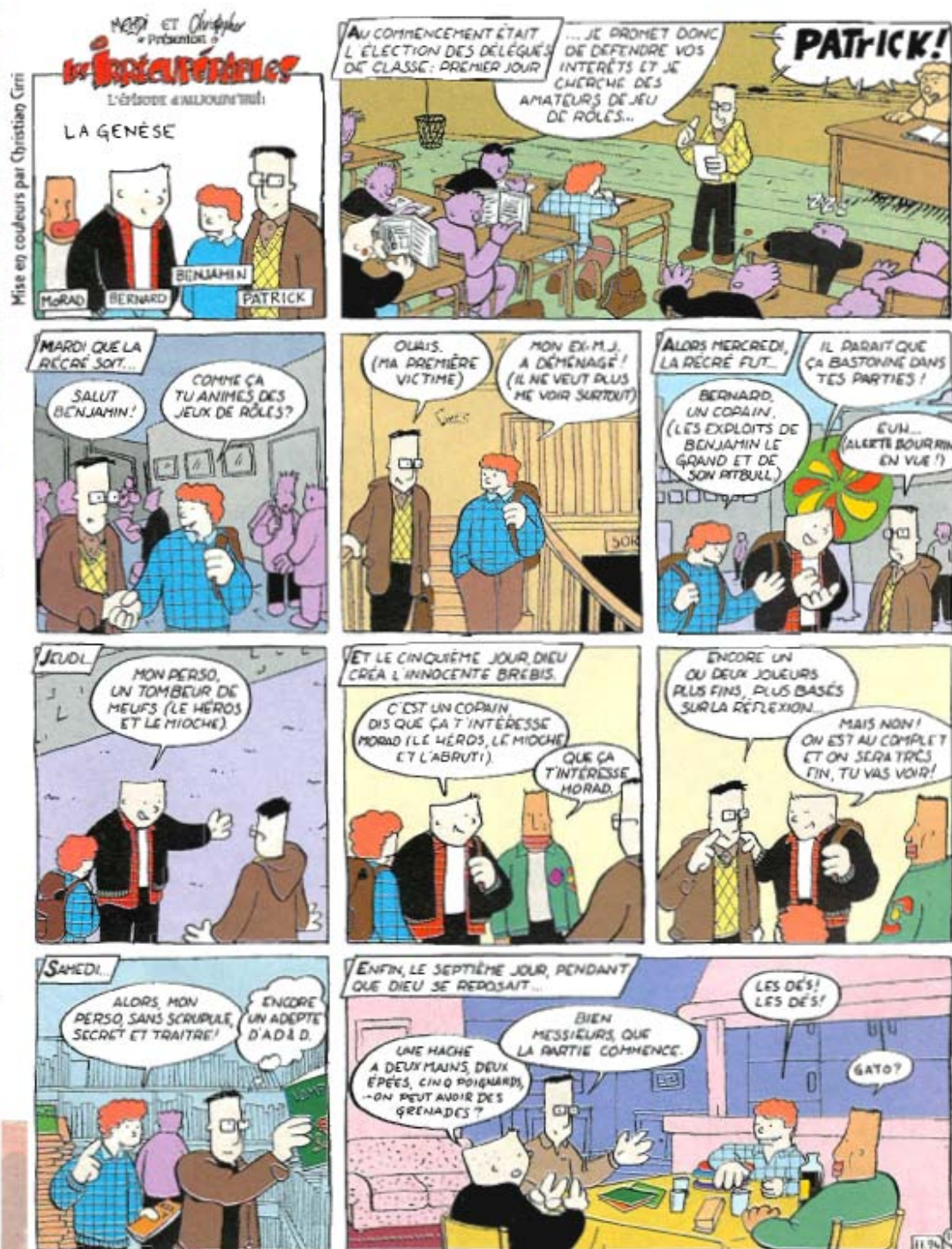
● **AD&D**: Le manuel complet des elfes est paru (voir rubrique Coups d'œil). Pour le reste, il règne comme une incertitude. *Forgotten Realms* et le dernier volet de la trilogie *Marco Volo* ne devraient pas trop tarder, mais c'est sans doute plus une question de semaines que de jours...

MADE IN AILLEURS

Les dates de parution indiquées ci-dessous sont celles prévues pour les États-Unis. Il faut ajouter 140-4 jours pour déterminer quand ces produits seront disponibles en France.

Atlas Games

● **Cyberpunk**: *Northwest Passage* est un scénario autorisé par Talsorian Games, qui se déroule en Alaska (paru).



Les comptoirs TEMPLES du JEU

présentent en exclusivité

« LA HAUTE ROUGE »

Un scénario inédit pour la sortie
du jeu de rôle :

Guilddes

la quête des origines

A partir de 59 frs
Uniquement dans le réseau

TEMPLES du JEU

Disponible
fin Mars

Vente par correspondance

BP 47 33036 Bordeaux Cedex / tel : 56 51 90 51

Bon de Commande page 13

COMPTOIRS COMMERCIAUX

BORDEAUX

62 rue du Pas St. Georges
tel : 56 44 61 22

NANTES

8, rue de l'héronnière
tel : 51 84 05 05

LYON 7°

268 rue Créqui
tel : 72 73 13 26

RENNES

14 rue Dupont des Loges
tel : 99 30 35 35

TOURS

124 ter Bd. Béranger
ouverture le 16 Mars



• RENNES •

Samedi 16 Mars
**GRANDE JOURNÉE
GAMES WORKSHOP !!!**
- 30 % sur toute la gamme

L'actualité des jeux

Avalon Hill

● **Global Survival** est un gros jeu de plateau. Cette simulation économique-stratégique à l'échelle mondiale semble à la fois très compliquée dans les détails tout en reposant sur des principes de base proches de ceux du Monopoly (à paraître sous peu).

Chaosium

● **Call of Cthulhu** : 1990s Handbook est une réimpression (parue) du bon vieux Cthulhu 1990, sans les scénarios. Son contenu est à peine modifié (à l'exception d'un chapitre sur le FBI).

FASA

● **Earthdawn** : Blades est un recueil de cinq scénarios pour 6 à 8 personnages de cercles 5 à 9 (paru), *Magic : Manual of Mystics* Secrets devrait arriver début mars.

● **Shadowrun** : Super Tuesday est une grosse campagne consacrée à l'élection présidentielle de 2057. Cinq scénarios, plus du background (mi-mars).

● **BattleTech** : *The Periphery* décrit sept petits empires galactiques situés aux confins de l'univers civilisé, plus une dizaine de planètes nouvellement découvertes (paru).

● **Mechwarrior** : *Living Legends* est une aventure située dans l'année 3057, pour 3 à 6 mercenaires (paru).

Hogshead Publishing

● **Warhammer JdR** : *Dying of the Light* est une mini campagne centrée sur la ville portuaire de Marienburg (entre tout de suite et très bientôt).

ICE

● **Rolemaster** : *Treasure Companion* (tout sur les trésors, plus de nouveaux sorts : paru), *Rolemaster Character Records* (feuilles de personnage : mars), *Arcane Companion* (règles de magie : mars).

Mind Ventures

● **Don't Look Back** est un jeu de rôle d'horreur situé quelque part entre Chill et Conspirations (paru).

Pagan Publishing

● Le numéro 13 de **The Unspeakable Oath** est sorti. Cet excellent magazine continue à être une référence précieuse pour les MJ de L'appel de Cthulhu qui lisent l'anglais.

Palladium Books

● **Rifts®** : *Rifts Index* est un livret de 96 pages, dont 40 d'index, le reste étant partagé entre background et scénarios (mars).

● **Nightbane** : *Between the Shadows* est le premier supplément (paru) pour ce jeu (ex Nightspawn). Il décrit les mondes du rêve, le plan étheré et le plan astral... ainsi que les agents du gouvernement qui étudient les phénomènes paranormaux (c'est curieux comme ce thème obsède tout le monde depuis quelques mois !).

● **Palladium Fantasy RPG** : La deuxième édition de ce jeu de rôle médiéval-fantastique, à mi-chemin entre AD&D et Rolemaster, est retardée. Elle devrait sortir dans la deuxième quinzaine de mars.

R. Talsorian Games

● **Cyberpunk 2020** : *Eurosource Plus* est une édition augmentée de Eurosource (guide : paru); *Live and Direct* se penche sur les médias du XXI^e siècle (mi-mars).

● **Castle Falkenstein** : *The Book of Sigils* est un supplément sur la magie (devrait être paru); *From Prussia with Love* est un roman (idem); *Sixguns and Sorcery* parlera de l'Amérique du Nord (mars).

● **CyberGeneration** : *Cybergeneration Gap* est un guide détaillant la vie quotidienne des gamins de la cybergénération (mars).

● **Mekton Z** : *Mekton Wars I* : *Invasion Terro* est un recueil de scénarios de bataille, plus du background (très bientôt).

Steve Jackson Games

● **Gurps** : *Gurps Martial Arts 2nd edition* est paru, avec des modifications, des ajouts et une reprise des règles proposées dans *Martial Arts Adventures*. Une deuxième édition de *Gurps Ultra-Tech* suivra très prochainement. Au chapitre des très bonnes idées, une version en braille des règles de base de Gurps. Malheureusement, c'est en anglais (Nancy Feldman, 1440 W. 4th Avenue Eugene OR 97402).



● **Car Wars**: *Car Wars Compendium 2nd edition* devrait être arrivé.

TSR

● **Advanced Dungeons & Dragons**: *The Silver Key* (aventure avec des orques, niv. 2-8; paru); *Den of Thieves* (guide sur les voleurs, pickpockets et autres criminels urbains; mars).

● **Planescape**: *Something Wild* (aventure niv. 4-7; paru); *Uncaged: Faces of Sigil* (recueil de PNJ; mars).

● **Forgotten Realms**: *Warriors & Priests of the Realms* (les particularités des guerriers et des prêtres dans les Royaumes oubliés; voir rubrique Coups d'œil); *Faith & Avatars* (guide sur les dieux; mars).

● **Ravenloft**: *Forged of Darkness* (64 pages d'objets magiques maléfiques et diversément maudits; paru); *Bleak House* (aventure dans une maison hantée, niv. 6-12; mars).

● **Dark Sun**: *The Wanderer's Chronicles*: *Mind Lords of the Last Sea* propose une excursion dans la dernière cité épargnée par les rois-sorciers (guide et aventure; paru).

● **Birthright**: Dans la série des Domain Sourcebooks, *Ariyo* et *Talin* sont parus. Le prochain élément de cette série de petits guides régionaux destinés aux joueurs sera consacré à *Binsoda* (très bientôt); *Warlock of the Stonecrown* (scénario niv. 4-10; paru); *The Book of Magecraft* (guide sur la magie de Cerilia; paru); *Sword of Roale* (aventure niv. 5-8; paru); *Cities of the Sun* (paru; voir rubrique Coup d'œil).

West End Games

● **Star Wars**: *The Kathol Outback* est un recueil de cinq scénarios, qui prolongent la campagne DarkStryder (paru).

● **The Word of...** *Tales from the Crypt* existe en deux versions: jeu de rôle complet en boîte, ou juste le livret d'univers pour les joueurs qui ont déjà acheté les règles. C'est de l'horreur grand-guignolesque, à la Creepshow, avec un système de règles inspiré de Torg (paru).

White Wolf

● **Mind's Eye Theater**: *Elder's Revenge* est une aventure « live » dans l'univers de Vampire (mars ou avril).

● **Vampire – The Masquerade**: *Prince's Primer* est un livre (format Book of Nod) sur l'art d'être prince d'une cité. Machiavel remis au goût du jour ou simples conseils de bon sens?

● **Vampire – The Dark Ages**: Le jeu devrait être sorti. Aux dernières nouvelles, il s'agit d'un livre à couverture rigide, et les vampires séviraient au XII^e siècle. L'écran suivra en avril.

● **Mage – The Ascension**: *Void Engineers* est un supplément sur cette partie de la Technocratie (mars).

● **Werewolf – The Apocalypse**: *Chronicle of the Black Labyrinth* est un livre (format Book of Nod) où il est question du Ver. Soit dit en passant, il paraît qu'aux États-Unis, les ventes de Werewolf ont dépassé celles de Vampire (fin mars).

● **Wraith – The Oblivion**: *Dark Kingdom of Jade Adventures* est un recueil de scénarios situés dans l'Outre-monde oriental (mars).

● **Changeling – The Dreaming**: *Shadow on the Hill* est la suite de la trilogie du Toybox (mars). Ce supplément développe le décor du roman du même titre, qui doit également sortir en mars.



MAGIC	
□ Starter 4 ^e édition VF Réf: 00400	59 F
□ 9 Starters Magic 4 ^e édition + 1 gratuit VF Réf: B0400	531 F
□ Booster 4 ^e édition VF Réf: 00410	19 F
□ 30 Boosters 4 ^e édition +6 gratuits VF Réf: B0410	570 F
□ Le Booster RENAISSANCE VF Réf: 00420	11 F
□ 50 Boosters RENAISSANCE +10 gratuits VF Réf: B0420	550 F
□ Le Booster TERRES NATALES VF Réf: 00430	11 F
□ 50 Boosters TERRES NATALES +10 gratuits VF Réf: B0430	550 F
□ Le Starter ERE GLACIAIRE VF Réf: 01100	59 F
□ 9 Starters ERE GLACIAIRE VF +1 gratuit Réf: B1110	531 F
□ Le Booster CHRONICLES VO Réf: 00930	19 F
□ 37 Boosters CHRONICLES VO +8 gratuits Réf: B1010	699 F
□ Le Booster FALLEN EMPIRES V.O. Réf: 00920	13 F
□ 50 Boosters FALLEN EMPIRES +10 gratuits V.O. Réf: B0920	650 F
L'UNIVERS DE KULT ENFIN EN V.F.	
□ KULT le Starter VF Réf: 05000	65 F
□ KULT 9 Starters +1 gratuit VF Réf: B5000	585 F
□ KULT le booster VF Réf: 05010	19 F
□ KULT les 30 boosters +6 gratuits VF Réf: B5010	540 F
STAR WARS EN V.O.	
□ STAR WARS VO Le Starter Réf: 04000	60 F
□ STAR WARS VO 11 Starters +1 gratuit Réf: B4000	660 F
□ STAR WARS VO Le Booster Réf: 04010	19 F
□ STAR WARS VO 30 Boosters +6 gratuits Réf: B4010	570 F
□ IL ETAIT UNE FOIS V.F. Réf: 05900	120 F
Kit Débutant MAGIC Version Française	
2 Starters 4 ^e édition +2 Boosters 4 ^e édition +2 Renaissances (+2 Terres Natales GRATUITS) RÉF KD409.	
176 F	

BON DE COMMANDE à découper ou recopier et à RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT à l'ordre de
PHÉNOMÈNE J BP. 203
93523 ST DENIS CEDEX

Référence	Quantité	Prix Unitaire	Prix
Réf.			F
Réf.			F
Réf.			F
Réf.			F
Réf.			F
X CARTES CADEAUX			GRATUIT
FRAIS D'ENVOI GRATUIT À PARTIR DE 50F D'ACHAT			
TOTAL À PAYER			F

X Recevez une carte MYSTÉRIEUSE par tranche de 50 F

NOM Prénom
 N° Rue
 Code Postal VILLE
 Je règle par ☐ Chèque ☐ Mandat ☐ CCP
☐ Envoyez-moi au plus vite le catalogue promotions sur les autres jeux Signature

Tous les produits sur 3615 casus rubrique New



Premières impressions sur les jeux nouveaux tout frais débarqués à la rédaction

v.f. : jeu en français : v.o. : jeu en étranger

POUR MUTANT CHRONICLES, EN V.F.

Capitol

Mars : garde à vous !

Ce supplément décrit (comme vous auriez pu le deviner) Capitol. Cette mégacorporation, la plus ancienne, contrôle Mars et quelques colonies disséminées dans le système solaire. Sa spécificité est de s'inspirer énormément, pour sa doctrine et pour ses lois, du modèle américain et du capitalisme triomphant; ainsi la réussite par le travail y est encensée, le port d'armes très facile à obtenir et la justice expéditive. Le tout est enrobé dans un appareil médiatique immensément puissant. Toute ressemblance avec un pays actuel ne serait évidemment pas fortuite. Mais cet idéal se perd, peu à peu remplacé par la peur de l'Obscurité (très présente sur Mars). D'ailleurs, les deux satellites martiens (Phobos et Deimos) sont déjà conquis et marqués du sceau de la Symétrie obscure, visible depuis la planète rouge. Quant à celle-ci, la Symétrie y a installé quelques citadelles, pour l'instant contenues par les forces capitoliennes.

Ce supplément est organisé sur le même modèle que les précédents : des textes brefs en marge pour poser l'ambiance (excellents, mais on a parfois du mal à les faire coller au background tel qu'il est décrit) et pour le corps principal : un quart de règles (professions, équipement général), un quart de background sur Mars et ses lunes (c'est un peu maigre), une moitié sur Capitol, dont 9 pages d'armes, d'uniformes et de grades militaires (c'est un peu exagéré), et enfin un petit scénario et la fiche de perso « Capitol ». Certes, ce supplément s'intitule Capitol et non pas Mars, mais le MJ aura sûrement à improviser l'environnement quotidien des personnages...

Nicolas Toper

Un supplément en français
édité par Descartes Éditeur.
Prix : 139 F.

UN JEU PAR CORRESPONDANCE EN V.F.

Curadmir

L'arène des races

Si comme moi, vous avez connu vos premiers frissons de gladiateur dans les arènes de *Duelmasters* et si vous aussi avez été déçu par la triste fin du jeu, vous pouvez aujourd'hui reprendre espoir car un clone lui est né. *Curadmir* fait entrer en lice 15 races de combattants (Hommes-Chats, Guerriers fantômes, Peureux...) possédant chacune leurs propres spécificités. Ajoutez-y des armes et des armures savamment choisies, entraînez les 9 caractéristiques communes à chacune, et le mélange peut donner naissance à un guerrier redoutable. Il pourra évoluer grâce à l'expérience pendant les combats, ou grâce aux entraînements imposés par un meneur d'équipe (qui lui aussi possède des caractéristiques).

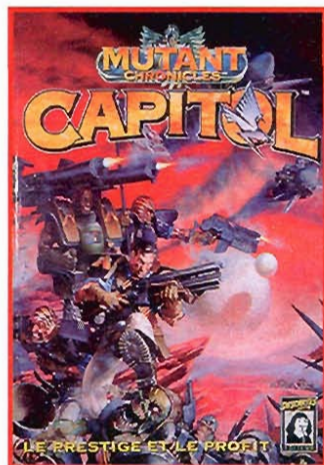
Chaque guerrier part vers son destin en ayant préparé sa stratégie de combat avec votre aide éclairée (ça va de soi!). Une fois les armes déterminées (pioche de Titan, cimeterre ou hache de guerre...), votre poulain (non ce n'est pas une race) devra être plus ou moins bon en esquive, en parade ou en initiative... Seuls 4 guerriers sur une équipe de 5 vont au casse-pipe par tour, et le combat se déroule sur un mode assez original. On ne suit pas un combat tant du début à la fin, mais un tour d'horizon est fait à chaque minute pour toutes les sphères encore occupées. Les sphères peuvent recevoir jusqu'à 3 guerriers en même temps, ainsi un vainqueur rapide peut aller prêter main forte à un coéquipier, et il n'est pas rare de voir des duels à 2 contre 1.

Vous avez un budget à gérer, servant à payer les membres de l'équipe, à prodiguer des soins ou à recruter de nouveaux coéquipiers, sans parler du cas extrême : changer d'entraîneur. Un petit plus bien sympa !

Les résultats sont copieux, avec toutefois une mise en page qui pourrait être retravaillée quant à la forme. Les classements sont innombrables et la gazette, éditée à chaque tour, est monumentale. *Curadmir* va certainement réveiller quelques passions endormies...

Didier Marchewka

Maison Pour Tous, 6 rue Pierre
et Marie Curie, Le Liourat III, 13127 Vitrolles.
Tél. : 42 89 80 77, fax : 42 75 04 10.
1 tour : 20 jours, 30 F.



POUR STAR WARS, EN V.O.

Heroes & Rogues

Galladinium's Fantastic Technology

Heroes & Rogues. Sur une centaine de pages, vous trouverez matière à étoffer le background de votre personnage fétiche, mais aussi une soixantaine de nouveaux archétypes. Ces « nouvelles classes » sont très originales, et c'est bien là le problème. Car maintenant, tout peut arriver : le MJ devra s'attendre à voir un jour débarquer un groupe constitué d'une star de l'holovision, d'un musicien bith, d'un « artiste » de l'escroquerie et d'un Rodien pacifiste... Fort heureusement, on retrouve en fin de volume la quasi-totalité de ces archétypes sous forme de PNJ. De quoi calmer quelque peu de trop dangereuses vocations... Enfin, le supplément officialise ce que nous avons tous fait un jour ou l'autre : jouer des Impériaux. Une dizaine de pages y sont consacrées, ainsi qu'une vingtaine d'archétypes. Hélas, il n'y a pas le moindre embryon de synopsis à l'horizon. Dommage... Bref, nous avons là un supplément très dense qui risque de ne pas être apprécié de tous. Comme on dit, entre lui et vous, c'est une histoire de goût...

● L'excellentissime et indispensable *Galladinium's Fantastic Technology* traite enfin sérieusement de l'équipement. On y trouve de tout et n'importe quoi, de la caisse de transport pour animaux domestiques à l'unité médicale en passant par la secrétaire de poche, sans oublier les traditionnelles armures de combat et les sacro-saintes armes sans lesquelles un tel supplément ne serait qu'une sombre escroquerie... Côté technique, vous y verrez une refonte partielle des règles concernant la cybernétique et un tableau récapitulatif de toutes les armes « officielles » du jeu. Précisons, cependant, que la plupart des matériels décrits là ont comme un air de déjà vu (l'exosquelette de Ripley dans *Aliens*...) ou sont déjà tacitement utilisés depuis longtemps (le module vocal pour D2...). Le risque de ce genre de supplément sans doute...

Philippe Rat

● Deux suppléments en anglais
édité par West End Games.
● Prix : environ 150 F pour
Heroes & Rogues et 130 F pour
Galladinium's Fantastic Technology.



POUR AD&D, EN V.O.

Wizards and Rogues of the Realms

Warriors and Priests of the Realms

Shaman

A lors que le supplément *Skills & Powers* (voir feuille d'aide p. 65-66) propose aux joueurs d'AD&D d'autres méthodes pour créer leurs personnages – plutôt orientées vers le mécanisme du jeu –, ces trois suppléments proposent une autre voie : garder le système de création normal des personnages, mais fournir de nombreux « kits » d'adaptation.

Cette notion de kit est déjà apparue dans la série des *Manuels complets*..., mais là encore elle faisait un peu trop générique et manquait parfois d'âme. Avec les deux recueils « of the Realms », on a enfin des kits qui ont des raisons culturelles puisqu'ils présentent tous des personnages des Royaumes oubliés (*Forgotten Realms*), l'univers le plus « standard » pour AD&D. On vous y propose d'incarner (si vous êtes joueur) ou de faire rencontrer (si vous êtes maître de donjon) des personnages d'une même classe, mais tous légèrement différents en fonction de leur région d'origine ou leur religion. On trouve ainsi 17 types de magiciens, 18 espèces de voleurs, 19 sortes de guerriers, 56 genres de prêtres. Cerise sur le gâteau (ou marketing habile ?), chaque classe de personnage se voit proposer une sous-classe souvent intéressante, puissante et originale. Ce sont les *spell-singers* pour les mages (qui peuvent lancer des sorts de n'importe quel type et niveau en dansant et chantant), les *shadow walkers* pour les voleurs (espions magiciens se fondant dans les ombres), les *harpers* (société secrète de guerriers aux talents de voleurs), les *crusaders* (prêtres plus proches des templiers que de frère Tuck).

Le supplément *Shaman* est quelque peu différent. Il propose trois types de chamans : le tribal (proche de sa tribu ou son clan), le solitaire (ermite un peu dérangé, quasiment injouable à mon avis) et le spiritueliste (manipulateur d'esprits). Mais il apporte surtout un nouvel élément dans AD&D : le monde des esprits. Ce monde est proche du nôtre, il existe en marge, mais ce n'est ni un autre plan, ni un univers parallèle. En fait, il n'existe que parce que l'on croit en lui. En parcourant *Shaman*, on se croirait presque dans un supplément pour *Loup-garou*, par cette approche et les dessins. Mon conseil : utilisez plutôt le chaman en tant que personnage-non-joueur, les restrictions pour en faire un personnage-joueur réaliste me paraissent un peu trop importantes.

Pierre Rosenthal

Suppléments en américain
édités par TSR.
Prix indicatifs : *Shaman* 85 F,
Wizards and Rogues 100 F,
Warriors and Priests 120 F.

POUR AD&D-BIRTHRIGHT, EN V.O.

Cities of the Sun

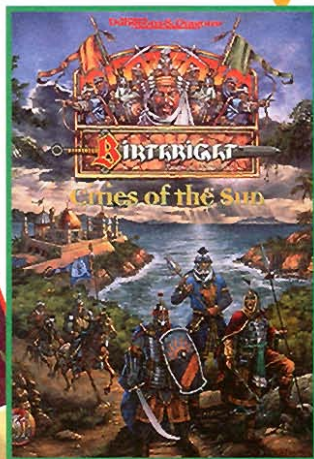
Sea, rex and sun

A la suite d'un fâcheux malentendu avec un voisin trop attentionné, vous avez dû quitter précipitamment votre baronnie, et hélas, quelques erreurs de jeunesse vous ont fait haïr de tout Anuire... Ne vous souciez pas, noble seigneur ! Ce nouveau supplément pour *BIRTHRIGHT* va vous permettre d'explorer les nombreuses merveilles de la partie sud-est du continent de Cérilia. D'une atmosphère très moyen-orientale, il rappellera sûrement de bons souvenirs aux habitués du monde d'Al-Qadim (quoique *Cities of the Sun* se limite à s'inspirer de l'état d'esprit de l'Arabie merveilleuse sans développer de règles spécifiques pour, par exemple, conjurer des djinns ou gérer son harem), avec en plus les domaines de divers *Awnsheghliens*, des royaumes gnolls et orogs, et des régions inexplorées et sauvages. L'ensemble est présenté sous la forme d'un livret (semblable à *Ruins of Empire* de la boîte de base, et au moins aussi réussi), et contient également des règles de combat naval et de commerce maritime, un scénario passionnant (quoique relativement dirigiste), un paquet de cartes de combat, diverses aides de jeu cartonnées, et une carte détaillée de la région.

L'ensemble est une réussite, et si vous désirez développer une campagne dans une région moins « panier de crabes » qu'Anuire, ne cherchez pas ailleurs. Sachez simplement que ce supplément n'est nullement nécessaire si votre campagne a pour décor Anuire, la nouvelle région de Khinasi n'ayant que peu de lien avec celle-ci.

Samuel Delorme

Un supplément pour AD&D-Birthright,
en anglais, édité par TSR.
Prix : environ 140 F.



POUR CASTLE FALKENSTEIN, EN V.O.

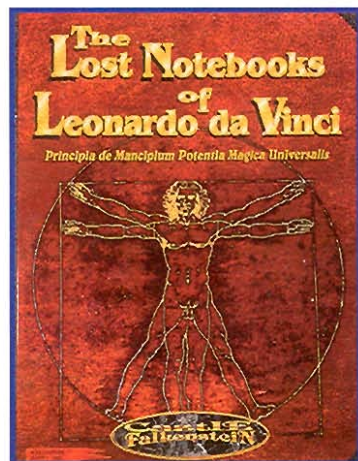
The Lost Notebooks of Leonardo Da Vinci

Léonard et ses disciples

C e n'est pas la première fois que le père de la Joconde a les honneurs d'un jeu de rôle. C'est déjà ce même Léonard qui s'aventurait dans les profondeurs de l'Enfer pour en ramener de troublantes observations (les auteurs de *Kult* l'en remercient encore). Dans *Castle Falkenstein*, il est l'auteur d'un certain *Codex pacifica*, un ouvrage sévèrement critiqué par l'Église, posant les premiers fondements de l'Ingénierie thaumaturgique (c'est grâce à lui, notamment, que les Bavarois ont pu mettre au point leurs fameux aéronefs). Véritable journal de bord (1495 - 1502) annoté par le très caustique Tom Olam, il contient les observations, les réflexions, les espoirs et les inspirations fulgurantes du vénérable Florentin, nombreux croquis à l'appui. Machines à rêver, à voler ou à se rendre invisible, il y a là suffisamment d'idées pour changer le monde... ou le détruire. Les dernières pages de cet ouvrage, bourré d'humour et de sensibilité, vous aideront à traduire tous ces nouveaux concepts en termes de jeu. Tout cela est réellement très intéressant, mais était-ce vraiment indispensable à l'heure actuelle ? Pourquoi n'avoir pas sorti d'abord un supplément sur l'Europe ou une campagne de grande envergure ? Les scénarios ne se bousculent pas pour *Castle Falkenstein*, mais à la décharge de Talsorian Games, il faut bien avouer que ce travers semble inhérent à la production américaine dans son ensemble. Le superflu, c'est parfait... quand on a l'essentiel. Cela étant dit, on nous promet pour bientôt le *Book of Sigils* : tout sur les ordres sorciers du monde entier. S'il suffit de demander...

Fabrice Colin

Un supplément en anglais
édité chez R. Talsorian Games.
Prix : environ 145 F.



Un coup d'œil sur les coups d'œil ?
3615 Casus rubrique New



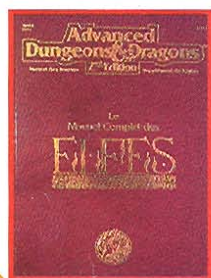
POUR AD&D, EN V.F.

Le manuel complet des elfes

Il était blond, il était beau,
il regardait tout le monde
de haut...

Peu de surprise à attendre, venant d'une série de livrets qui a fait ses preuves et dont le contenu s'oriente vers la jouabilité. Le manuel est évidemment très complet, avec quelques passages obligés comme l'habitat, la culture, la langue (merci Tolkien), sans oublier les fameuses sous-races : sylvain, elfe aquatique, drow... Il faut chercher ce qu'on ne sait pas encore dans les détails de la vie quotidienne. L'ensemble est assez emprunté, même ce qui paraît original de prime abord, comme le chantelame, l'art de combat qui n'est pas sans rappeler les danseurs de guerre de *Warhammer*. Le point commun entre tous ces elfes reste l'omniprésence de leur caractère guerrier ; on sait que la pathologie du gros bill réclame de l'armement, mais pour des elfes ça surprend ! Sur 12 nouveaux profils, 3 seulement ne s'apparentent pas au guerrier. Au rayon magie, à part pour l'équipement (efficacité oblige), le manuel ne propose que des armes et des sorts pour enchanter les projectiles. Ainsi l'elfe naîtrait avec un arc entre les mains ? On est loin de l'elfe magique de Dunsany ou de Shakespeare, et même si l'elfe AD&D partage le caractère nostalgique de celui de Tolkien, la créature magique, protectrice de la nature, semble avoir laissé la place à un paranoïaque arrogant. Il a même perdu son immortalité en route, plafonnant à mille ans. On notera quand même quelques efforts louables avec des passages sur les légendes elfiques, mais on retient plus le sale caractère de l'elfe que son don pour la poésie. Sans doute est-ce voulu par l'esprit du jeu, mais c'est autant de perdu pour la psychologie des personnages, qu'on aurait pu rendre originale. Voilà qui ne remet pas en cause l'utilité du recueil. Il n'a pas pour vocation d'éduquer au role-playing, c'est tout !

Sylvain Ferrieu



Un supplément
en français pour AD&D,
édité par TSR.
Prix : environ 175 F.

POUR GURPS, EN V.F.

Peuples imaginaires

Du faune à la gargouille.
il n'y a qu'une page

Les suppléments pour *Gurps* se suivent, mais leurs objectifs ne se ressemblent pas. En effet, si *Bestiaire fantastique* (voir CB n° 91) recherchait l'authenticité, *Peuples imaginaires*, pourtant peu différent par son sujet, s'affirme plutôt comme un modèle de synthèse. Et il en fallait, pour résumer 24 peuplades différentes, en 4 pages chacune, sans oublier l'essentiel. Le supplément a puisé son inspiration dans des sources diverses, mais toujours réalistes. Qu'on ne cherche pas l'origine mythologique de ces créatures, ici le seul mythe dominant demeure celui d'AD&D, avec parfois quelques variantes comme le Kobold, qui ne ressemble à rien de connu,

Un supplément
en français
pour Gurps,
édité par Siroz
Productions.
Prix : 149 F.



ou les Bales, des sortes d'Hommes-Chats. Ajoutons à cela quelques emprunts plus marginaux (comme les Hommes-Insectes sur le modèle du jeu *Talisanta*) et quelques oubliés comme les Hommes ailés, les Chevaux extraordinaires et les Aigles géants, qui garantissent l'originalité des parties. Subsiste néanmoins le dilemme propre à un jeu universel : composer un livre générique sans rien dire ou presque, ou prendre le risque de caractériser les races. L'auteur a choisi la seconde solution, et la description confère toujours une petite originalité à la race décrite, avec des Hommes-Insectes muets ou des Hommes-Poissons fanatiques par exemple. Les races ne peuvent se singulariser plus, faute de place, mais toutes sont jouables, même les Goules ou les Orques. *Gurps* fait par objectivité ce que les alignements d'AD&D n'ont jamais permis ; et si ce supplément ne brille pas par son originalité, il demeure un outil synthétique et fonctionnel, dont l'intérêt dépassera sans doute le cadre du jeu *Gurps*, vers un public plus universel encore...

Sylvain Ferrieu

POUR MILES CHRISTI, EN V.F.

Locus palmarum

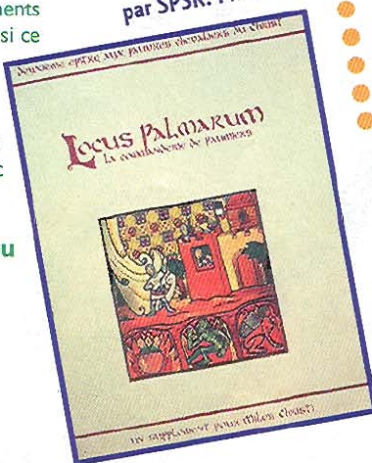
Palmiers, plage et païens...

Théoriquement, les 120 pages de *Locus palmarum* sont consacrées à la commanderie templière de Paumiers, au bord de la mer Morte. En réalité, ce supplément traite aussi de nombreux autres sujets. Il s'ouvre sur le récit du voyage d'un jeune frère, de Nantes à la Terre sainte, suivi d'une présentation détaillée de la turbulente seigneurie d'Outre-Jourdain, où se trouve notamment l'énigmatique ville morte de Pétra et, dit-on, les ruines de Sodome et Gomorrhe. Mais le plat de résistance reste quand même la description du village et de la commanderie de Paumiers, aux frontières du royaume de Jérusalem. C'est une réussite, mi-poste avancé de la Légion étrangère, mi-monastère du Nom de la rose... Coup de

chapeau à l'auteur : la région comme la commanderie donnent l'impression d'être très vivantes. Les petits détails quotidiens abondent, et tout cela est très agréablement écrit. Quant à la seconde moitié du supplément, elle contient deux gros scénarios tout à fait sympathiques. Bref, *Locus palmarum* est un très bon ajout à la gamme *miles Christi*, et peut également être une très intéressante source d'infos si vous jouez « médiéval-historique » et que vous prévoyez de faire un détour par la Terre sainte.

Tristan Lhomme

Un supplément pour
miles Christi, édité
par SPSR. Prix : 145 F.



POUR TOON, EN V.F.

Silence ! on toon

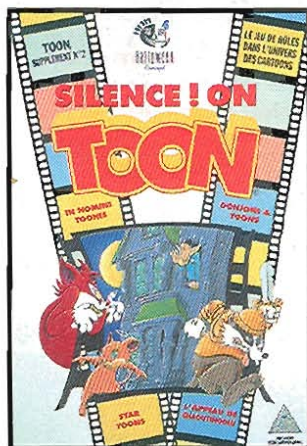
Souriez, vous êtes filmés !

L'heure est grave : le grand Chacoutchou et ses Croulants Délabrés (une poignée d'abominations ridiculement serviles) menacent le monde. Au risque de gagner des points de santé mentale – et croyez-moi, vous n'aimeriez pas ça –, vous devez éradiquer ces monstruosité, armés de votre seule inconscience et d'étourdisseurs hypervibroniques passablement dérisoires. Pourquoi ne pas enfoncer le clou ? Muni d'un exemplaire périmé du célèbre *Je peux tout invoquer tout seul*, vous finirez sans doute par réveiller Hamstur (Celui Qu'On Ne Devait Pas Sentir) pour achever de semer la confusion dans un univers déjà convenablement secoué. Vous préférez la SF ? Bienvenue à bord du *Spaceflop* : le capitaine Keeeuuurk, l'impayable Spotte et le très dispensable Mac Couille feront tout pour rendre votre voyage insupportable. En route pour Bozok ! Vos ennemis jurés, les improbables Bozonians, vous attendent de pied ferme.

Mais où sommes-nous ? Chez les toons, bien sûr. En 96 pages et 4 univers « types » (*In Nomine Satanis*, *Star Trek*, *L'appel de Cthulhu* et AD&D), les auteurs revisitent les classiques du jeu de rôle de la façon la plus délicieusement absurde qui soit. Tout y est : PNJ déjantés, tableaux délirants et pouvoirs ineptes. Que dire de plus ? C'est tellement bon, de temps à autre, de ne pas se prendre au sérieux... A ranger d'urgence au rayon « !!! », quelque part entre *Höl* et *Murphy's World*.

Fabrice Colin

Un supplément pour Toon,
en français,
édité par Halloween Concept.
Prix : 129 F.





Le Jeu de Rôles

Nettoyage
de printemps
ou refonte complète.
sous quel angle
a été revue
la deuxième édition
de JRTM, le jeu
qui permet de visiter
le monde de Tolkien ?
Une chose est sûre :
c'est en français,
grâce à Hexagonal !

Pour que le conte ne finisse pas

« Mais Sam prit le chemin de Lézéau et il rentra ainsi par la Colline, comme le jour touchait une fois de plus à sa fin. Il continua, et il y avait une lumière jaune et du feu chez lui ; le repas du soir était prêt et on l'attendait. Rose l'entraîna à l'intérieur, l'installa dans son fauteuil et lui mit la petite Elanore sur les genoux. Il respira profondément. Eh bien me voici de retour, dit-il. »

Ceux qui ont eu le plaisir de lire *Le Seigneur des Anneaux* ont certainement ressenti un pincement au cœur en lisant ces dernières lignes. Par ces mots s'achèvent plus de 1500 pages d'aventures épiques et de récits des temps anciens. Comment ne pas se laisser aller à la nostalgie en tournant la dernière page de ce qui restera probablement le plus grand livre d'épopée fantastique jamais écrit ? Comment ne pas éprouver de regrets en songeant que, cette fois-ci, le conte est bel et bien terminé, qu'il va nous falloir quitter elfes, nains et hobbits.

Le conte est terminé, mais pourtant : que d'histoires inachevées ! Que sont devenues les Ent-Femmes ? Quel a été le destin des Palantir, les pierres de vision des rois de l'Ouest ? Que sont devenus les deux magiciens qui ont accompagné Radagast, Saroumane et Gandalf sur les Terres du Milieu ? Si seulement il était possible de retourner là-bas, pour finir toutes ces histoires, et pour en écrire des dizaines, des centaines d'autres !

Ce n'est pas l'une des moindres vertus du jeu de rôle que de nous permettre de réaliser ce miracle. L'atmosphère de nombreux jeux est marquée par l'œuvre de Tolkien, à commencer par *Donjons et Dragons*. Mais il en est un dont l'unique propos est de vous permettre d'incarner les habitants du monde décrit par Tolkien. Ce jeu, fort prosaïquement nommé « le Jeu de Rôles des Terres du Milieu » (prononcez JRTM), vient d'être réédité en français par Hexagonal. Voilà l'occasion d'attirer à nouveau votre attention sur ce jeu incontournable, qui entre dans sa douzième année d'existence. Nous décrirons le contenu à ceux qui ne le connaissent pas encore, mais nous donnerons aussi un maximum d'éléments de jugement aux vieux routards de la précédente édition, qui se demandent s'ils doivent acquiescer à la nouvelle. Alors sans plus attendre, enfourchons notre fidèle méara et rejoignons les terres de l'aventure.

Les personnages

JRTM vous propose de choisir entre six professions de personnages, on ne peut plus classiques : guerrier, rôdeur, éclaireur, mage, animiste (clerc) et barde. Il peut bien sûr appartenir, à quelques restrictions près, à toutes les races et civilisations des Terres du Milieu (elfes, hobbits, dunaïns, nains...). À la création, votre personnage se verra pourvu d'un nombre relativement restreint de caractéristiques et de compétences, seules ces dernières étant directement utilisées dans le jeu. Un système assez bien pensé d'options d'historiques permet de le compléter et de l'impliquer intimement à l'histoire et à la géographie des Terres du Milieu. En fonction de la civilisation dont il est issu, vous pourrez lui attribuer des objets magiques ou des

capacités sortant de l'ordinaire ; à moins que vous ne préfériez lui accorder la connaissance du langage d'une peuplade voisine. Comptez entre une à deux heures pour la séance de création de personnages d'un groupe de quatre joueurs.

Votre personnage commence au premier niveau (débutant) et peut espérer progresser jusqu'au dixième. Le système d'attribution de points d'expérience fait preuve d'un archaïsme rarement rencontré de nos jours, principalement fondé sur la philosophie : tuez, massacrez et vous deviendrez quelqu'un d'important. On était en droit d'espérer mieux de la nouvelle édition d'un jeu de cet âge. Un conseil : laissez tomber ces règles stupides et décidez des passages de niveaux en faisant usage de votre seul bon sens (fie-toi à ton instinct, Luke !).

(1►2) * Par rapport à sa version précédente, JRTM s'est enrichi de seize personnages prêtirés, dont la valeur des compétences est précisée pour chacun des dix niveaux d'expérience. C'est idéal pour commencer à jouer tout de suite n'importe quel scénario. On trouve également quelques classes de personnages optionnelles telles que le barbare, le change-forme, le conjureur, etc. De prime abord, ces classes ne me paraissent pas d'une jouabilité exemplaire et plutôt réservées aux PNJ (personnages-non-joueurs). Signalons enfin que les compétences secondaires ont été remaniées et développées, et sont à présent plus claires et plus complètes.

Le système de jeu

Chaque compétence s'exprime sous la forme d'un bonus. Pour l'utiliser, il suffit d'effectuer un jet de dé « sans limite » et d'y ajouter la valeur du bonus. Un jet sans limite consiste à lancer un dé à cent faces, assorti de la petite règle suivante : si vous dépassez 95, vous relancez le dé et vous ajoutez la nouvelle valeur au score précédent ; si votre premier jet est inférieur ou égal à 5, vous relancez également le dé, mais cette fois-ci, vous devez retrancher le nouveau score. Le résultat se lit sur une table dont la nature dépend du type d'action que vous effectuez (combat, manœuvre « statique » ou manœuvre « dynamique »). Pour les combats, la table diffère selon le type d'arme utilisé.

Ce système se révèle assez fluide, particulièrement lors des combats, même quand lui sont adjointes des règles de blessures critiques, qui rendent les affrontements passionnants et fertiles en rebondissements. Le principe en est assez simple. Le résultat lu sur la table de combat s'exprime sous la forme d'un chiffre, auquel est éventuellement associée une lettre. Le chiffre représente le nombre de points de coup perdus par la victime, la lettre indique au meneur de jeu la nécessité de faire un autre jet sur une nouvelle table, afin de préciser la nature de la blessure, qui est alors considérée comme « critique ».

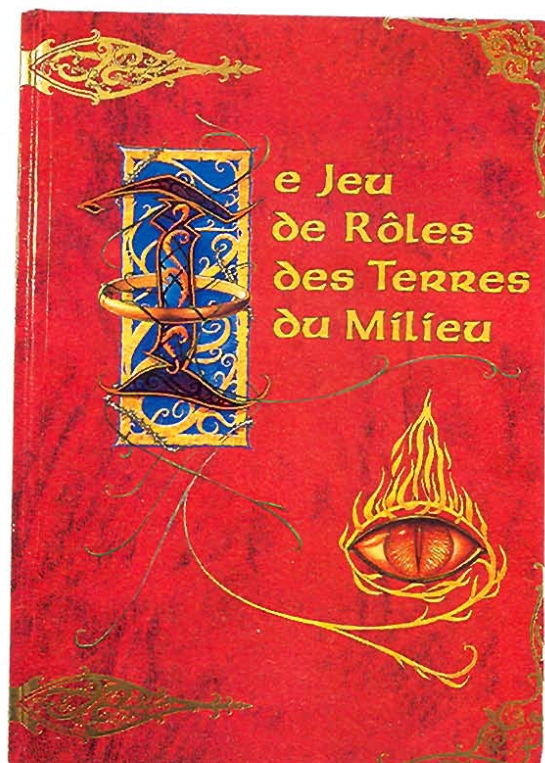
Le résultat peut parfois être assez croustillant : « Le bras portant le bouclier est frit. Le bouclier est détruit ainsi que la main. Étourdi 5 rounds. En l'absence de bouclier, le bras est détruit et le manchot assommé » (extrait de la table

* Souligne les principales différences entre la première et la seconde édition du jeu.



des Terres du Milieu

2e édition



des blessures critiques dues à la chaleur) ou encore «Coup qui traverse les deux oreilles : surdité, mort instantanée, impressionnant!» (extrait de la table des coups critiques de perforation).

Le seul défaut de ce système réside dans l'accumulation des bonus et des malus, dont l'addition peut s'avérer fastidieuse à la longue. Ne vous étonnez donc pas si le meneur de jeu vous demande au beau milieu d'un combat «combien font $35 + 12 + 63 - 24 - 10$? » ! Pour l'épater à peu de frais, suivez ce conseil : fixez, avant la partie, une calculatrice à l'intérieur de votre veste au moyen d'un adhésif double-face, puis, le moment venu, faites semblant de fouiller dans votre poche et annoncez d'un air convaincu «76, pourquoi ? ». Si vous n'avez pas de calculatrice (ou pas de veste), apprenez à compter.

(1 ► 2) Les habitués de la première édition ne seront pas dépayés, puisque le système de jeu n'a pas changé : toutes les tables ont été reproduites sans l'ombre d'une modification. En outre, en combat au corps à corps, il n'est toujours pas possible de viser une partie du corps en particulier. Cet aspect, décrié par certains, ne constitue pas vraiment un problème. En fait, on peut considérer que le personnage est capable de viser (comme le prouvent certaines blessures critiques dont le résultat est de désarmer l'adversaire ou de le toucher en plein cœur), mais que cette action, liée à des occasions de quelques dixièmes de seconde, n'est pas contrôlée par le joueur.

La magie

Les mages et les animistes, ainsi que, dans une moindre mesure, les rôdeurs et les bardes, ont accès à la magie. On regroupe sous le terme de magie deux énergies appelées l'Essence et la Théurgie. La première est le domaine privilégié des mages, elle provient du chant des Ainur (des entités immortelles et toutes-puissantes) et elle baigne toute

chose, un peu à la manière de la Force dans *La guerre des Étoiles*. Les sortilèges qui lui sont associés peuvent être assez offensifs : on retrouve dans les listes de sorts d'Essence les boules de feu, les éclairs et autres amusements pyrotechniques. À l'opposé, la Théurgie, domaine privilégié des animistes, utilise directement le pouvoir des Ainur, canalisé par le lanceur de sort. On trouve de nombreux sorts de soins dans les listes de Théurgie.

Chaque lanceur de sort dispose en début de journée d'un capital de «points de pouvoir». Chaque sort lancé coûte un nombre de points, égal à son niveau. Pour lancer un sort, un magicien doit connaître la liste à laquelle il appartient (Maîtrise des esprits, Voies du feu, Protections...), et avoir un niveau de compétence supérieur ou égal à celui du sort. Ce système de magie est l'un des plus simples et des plus agréables à jouer que je connaisse.

Depuis la première publication de *JRTM*, la magie a toujours fait l'objet d'une grande controverse parmi les fans de Tolkien. En effet, dans *Le Seigneur des Anneaux*, l'usage des sortilèges est réservé à quelques personnages extrêmement puissants (en gros : le Conseil blanc, Sauron et ses Nazgûl, et quelques personnages isolés comme Tom Bombadil), or le jeu présente une version où la magie est à la portée du premier aventurier venu. Personnellement, j'ai toujours pensé que cette entorse à l'œuvre de Tolkien, si elle n'en respecte pas la lettre, ne nuit pas gravement à l'esprit. Et puis un jeu médiéval-fantastique sans magie, c'est un peu comme un dromadaire sans bosse !

(1 ► 2) Toujours est-il que les auteurs de *JRTM* ne sont pas restés insensibles à ces critiques, puisqu'ils ont ajouté dans la nouvelle édition deux règles destinées à limiter l'usage de la magie. Sans entrer dans les détails, disons que lorsque vous lancez un sort, vous risquez d'une part d'attirer un serviteur des Ténèbres (rappelez-vous, c'est ce que Gandalf redoutait en allumant magiquement un feu sur les pentes du Caradhras), et d'autre part de devenir corrompu (c'est «l'effet Saroumane»). À la réflexion, j'avoue ne pas être convaincu de l'intérêt de ces règles qui risquent de détruire l'équilibre guerrier/magicien en diminuant les possibilités d'action des lanceurs de sorts. Elles ont néanmoins le mérite de laisser le choix au meneur de jeu : pas de magie, une magie restreinte, ou une magie répandue. Chacun devrait donc y retrouver son compte.

Le scénario

Abordons maintenant notre séquence «de qui se moque-t-on ? ». En effet, l'éditeur n'a pas jugé nécessaire de modifier le scénario proposé dans le jeu. Vous aurez donc le plaisir

● FICHE TECHNIQUE

- Un jeu de rôle édité en français
- par Hexagonal (version originale : ICE).
- Présentation : un livre de 304 pages,
- couverture rigide en couleur,
- intérieur noir et blanc.
- Prix : 225 F.

Amis de la poésie, bonsoir !

Les nombreux poèmes illustrant *Le Seigneur des Anneaux* montrent que les hommes et les hobbits n'ont rien à envier aux elfes en matière de poésie.

Mais il est rarement connu que les nains se sont parfois essayés au noble art. La pièce qui suit en est un des plus beaux fleurons :

«Eru, à peine couché,

Péta sous l'édredon.

Les elfes, émerveillés,

En firent maintes chansons.»

Achevons notre descente aux enfers par la poésie la plus méconnue des Terres du Milieu :

celle des Orques. La plupart des poèmes orques sont composés d'un seul vers, ce qui facilite grandement la recherche des rimes.

En voici un des moins

lamentables exemples :

«Noldor, Noldor !

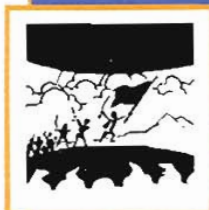
► Si je t'attrape, je te mords !»



Surtout si vous aimez l'oeuvre, la série.



Si vous préférez les systèmes éprouvés.



Si vous aimez la dimension épique.

À qui s'adresse ce jeu ?

si de retrouver la même aventure que dans la première version du jeu, il y a douze ans ! Et quelle aventure !

Là où on aurait pu attendre un petit bijou, capable de susciter l'envie de parcourir inlassablement les Terres du Milieu, il n'y a que la juxtaposition d'une auberge, d'une caverne de trolls et d'un donjon de la pire espèce, avec son lot de portes, de monstres et de trésors. Et pour couronner le tout, l'équilibre des forces en présence est on ne peut plus mal pensé. Un groupe de personnages débutants ne peut pas espérer survivre à cette aventure.

Bref, oubliez ce scénario tout de suite et prenez votre plume pour écrire le vôtre. A défaut, faites appel à votre *Casus* préféré qui ne manque pas de vous proposer des scénarios pour JRTM. Si vous choisissez de l'écrire vous-même, allez puiser dans la vaste gamme des suppléments parus (la plupart encore en anglais malheureusement). Vous y trouverez de petits chefs-d'œuvre qui décrivent en détail l'ensemble des régions des Terres du Milieu, avec faune et flore, population, histoire locale et idées d'aventures. Sans oublier les splendides cartes qui ont largement contribué au renom du jeu. L'éditeur de la version anglophone a profité de la sortie de la nouvelle édition pour exhumier d'anciens suppléments devenus introuvables. Espérons qu'Hexagonal les traduira, car certains sont de pures merveilles. En attendant, vous pouvez utiliser les suppléments de la première édition, qui sont entièrement compatibles avec la seconde. Si vous ne savez pas par lequel commencer, je vous recommande vivement l'excellent *Rangers du nord*, qui décrit le royaume d'Arthedain en l'an 1640 du Troisième Âge, soit environ mille cinq cents ans avant la guerre de l'Anneau. Cette époque se retrouve dans la plupart des suppléments de JRTM. Le choix de cette date est contestable, mais il a le mérite d'apporter une certaine cohérence à l'ensemble de la gamme.

le plus cohérent et probablement le plus passionnant que la littérature fantastique ait pu nous livrer. Si vous n'y avez pas encore goûté, il est encore temps de vous y mettre ! De longues soirées passionnantes vous attendent, que vous préfériez jouer une campagne ou des scénarios indépendants, car JRTM se prête avec une égale souplesse à ces deux modes de jeu.

En ce qui concerne ceux d'entre vous qui possèdent déjà la première édition et se demandent s'ils doivent dépenser 225 F pour acquérir la seconde, ne comptez pas sur moi pour répondre. Vous avez suffisamment d'informations pour vous forger votre propre opinion...

Frédéric Ménage
Illustration extraite du jeu

** Il y en aura un dans CB n° 94.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

Les options historiques dans la création de perso ; les règles de blessures critiques ; le système de magie ; les personnages prétirés.

On regrette

Le système d'attribution des points d'expérience ; la séance de calcul mental ; le scénario, périmé et mauvais.

Conclusion

JRTM reste, encore aujourd'hui, le jeu le plus approprié pour se plonger dans l'univers de Tolkien. Cette seconde édition constitue plus un toilettage qu'une véritable refonte, mais les améliorations sont tout de même sensibles. On note en particulier un effort important de clarté dans la présentation. Tout a été fait pour rendre le jeu plus accessible aux débutants. On trouve, en début d'ouvrage, un résumé de *Bilbo le Hobbit* et du *Seigneur des Anneaux*. Il ne s'agit pas de remplacer l'indispensable lecture de ces romans, mais plutôt de rafraîchir la mémoire d'un joueur ou d'un meneur de jeu qui les aurait lus il y a quelques années.

(1►2) On note également un souci constant de se rapprocher de l'œuvre de Tolkien. Les citations sont légion, et la description des différentes civilisations et races a été entièrement reprise pour donner la possibilité aux joueurs d'incarner correctement leurs personnages (c'est-à-dire sans commettre trop d'hérésies).

Malgré le maintien de quelques archaïsmes, tels que les règles d'attribution de points d'expérience, JRTM est l'un des meilleurs jeux d'épopée fantastique à ce jour. Il met un système de jeu éprouvé au service de l'univers

Un joueur s'assoit à votre table sans feuille de perso. Pourquoi ne pas lui confier Derapor ?

Nom		Culture/Race		Statistiques		Compétences		Points	
DERAPOR		GONDOLIN		Force		Agilité		Total	
Profession	ECLAIREUR	Niveau	1	Force	10	Agilité	10	Total	20
Sexe	M	Âge	20	Force	10	Agilité	10	Total	20
Stat	1.80	Poids	70kg	Force	10	Agilité	10	Total	20
Charme	NOIRS	Charme	NOIRS	Force	10	Agilité	10	Total	20
Notes	DORÉS	Notes	DORÉS	Force	10	Agilité	10	Total	20
Compétences		Compétences		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armes		Armes		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armures		Armures		Force	10	Agilité	10	Total	20
Objets		Objets		Force	10	Agilité	10	Total	20
Magie		Magie		Force	10	Agilité	10	Total	20
Statistiques		Statistiques		Force	10	Agilité	10	Total	20
Points		Points		Force	10	Agilité	10	Total	20
Compétences		Compétences		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armes		Armes		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armures		Armures		Force	10	Agilité	10	Total	20
Objets		Objets		Force	10	Agilité	10	Total	20
Magie		Magie		Force	10	Agilité	10	Total	20
Statistiques		Statistiques		Force	10	Agilité	10	Total	20
Points		Points		Force	10	Agilité	10	Total	20
Compétences		Compétences		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armes		Armes		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armures		Armures		Force	10	Agilité	10	Total	20
Objets		Objets		Force	10	Agilité	10	Total	20
Magie		Magie		Force	10	Agilité	10	Total	20
Statistiques		Statistiques		Force	10	Agilité	10	Total	20
Points		Points		Force	10	Agilité	10	Total	20
Compétences		Compétences		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armes		Armes		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armures		Armures		Force	10	Agilité	10	Total	20
Objets		Objets		Force	10	Agilité	10	Total	20
Magie		Magie		Force	10	Agilité	10	Total	20
Statistiques		Statistiques		Force	10	Agilité	10	Total	20
Points		Points		Force	10	Agilité	10	Total	20
Compétences		Compétences		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armes		Armes		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armures		Armures		Force	10	Agilité	10	Total	20
Objets		Objets		Force	10	Agilité	10	Total	20
Magie		Magie		Force	10	Agilité	10	Total	20
Statistiques		Statistiques		Force	10	Agilité	10	Total	20
Points		Points		Force	10	Agilité	10	Total	20
Compétences		Compétences		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armes		Armes		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armures		Armures		Force	10	Agilité	10	Total	20
Objets		Objets		Force	10	Agilité	10	Total	20
Magie		Magie		Force	10	Agilité	10	Total	20
Statistiques		Statistiques		Force	10	Agilité	10	Total	20
Points		Points		Force	10	Agilité	10	Total	20
Compétences		Compétences		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armes		Armes		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armures		Armures		Force	10	Agilité	10	Total	20
Objets		Objets		Force	10	Agilité	10	Total	20
Magie		Magie		Force	10	Agilité	10	Total	20
Statistiques		Statistiques		Force	10	Agilité	10	Total	20
Points		Points		Force	10	Agilité	10	Total	20
Compétences		Compétences		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armes		Armes		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armures		Armures		Force	10	Agilité	10	Total	20
Objets		Objets		Force	10	Agilité	10	Total	20
Magie		Magie		Force	10	Agilité	10	Total	20
Statistiques		Statistiques		Force	10	Agilité	10	Total	20
Points		Points		Force	10	Agilité	10	Total	20
Compétences		Compétences		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armes		Armes		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armures		Armures		Force	10	Agilité	10	Total	20
Objets		Objets		Force	10	Agilité	10	Total	20
Magie		Magie		Force	10	Agilité	10	Total	20
Statistiques		Statistiques		Force	10	Agilité	10	Total	20
Points		Points		Force	10	Agilité	10	Total	20
Compétences		Compétences		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armes		Armes		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armures		Armures		Force	10	Agilité	10	Total	20
Objets		Objets		Force	10	Agilité	10	Total	20
Magie		Magie		Force	10	Agilité	10	Total	20
Statistiques		Statistiques		Force	10	Agilité	10	Total	20
Points		Points		Force	10	Agilité	10	Total	20
Compétences		Compétences		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armes		Armes		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armures		Armures		Force	10	Agilité	10	Total	20
Objets		Objets		Force	10	Agilité	10	Total	20
Magie		Magie		Force	10	Agilité	10	Total	20
Statistiques		Statistiques		Force	10	Agilité	10	Total	20
Points		Points		Force	10	Agilité	10	Total	20
Compétences		Compétences		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armes		Armes		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armures		Armures		Force	10	Agilité	10	Total	20
Objets		Objets		Force	10	Agilité	10	Total	20
Magie		Magie		Force	10	Agilité	10	Total	20
Statistiques		Statistiques		Force	10	Agilité	10	Total	20
Points		Points		Force	10	Agilité	10	Total	20
Compétences		Compétences		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armes		Armes		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armures		Armures		Force	10	Agilité	10	Total	20
Objets		Objets		Force	10	Agilité	10	Total	20
Magie		Magie		Force	10	Agilité	10	Total	20
Statistiques		Statistiques		Force	10	Agilité	10	Total	20
Points		Points		Force	10	Agilité	10	Total	20
Compétences		Compétences		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armes		Armes		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armures		Armures		Force	10	Agilité	10	Total	20
Objets		Objets		Force	10	Agilité	10	Total	20
Magie		Magie		Force	10	Agilité	10	Total	20
Statistiques		Statistiques		Force	10	Agilité	10	Total	20
Points		Points		Force	10	Agilité	10	Total	20
Compétences		Compétences		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armes		Armes		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armures		Armures		Force	10	Agilité	10	Total	20
Objets		Objets		Force	10	Agilité	10	Total	20
Magie		Magie		Force	10	Agilité	10	Total	20
Statistiques		Statistiques		Force	10	Agilité	10	Total	20
Points		Points		Force	10	Agilité	10	Total	20
Compétences		Compétences		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armes		Armes		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armures		Armures		Force	10	Agilité	10	Total	20
Objets		Objets		Force	10	Agilité	10	Total	20
Magie		Magie		Force	10	Agilité	10	Total	20
Statistiques		Statistiques		Force	10	Agilité	10	Total	20
Points		Points		Force	10	Agilité	10	Total	20
Compétences		Compétences		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armes		Armes		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armures		Armures		Force	10	Agilité	10	Total	20
Objets		Objets		Force	10	Agilité	10	Total	20
Magie		Magie		Force	10	Agilité	10	Total	20
Statistiques		Statistiques		Force	10	Agilité	10	Total	20
Points		Points		Force	10	Agilité	10	Total	20
Compétences		Compétences		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armes		Armes		Force	10	Agilité	10	Total	20
Armures		Armures		Force	10	Agilité	10	Total	20
Objets		Objets		Force	10	Agilité	10	Total	20
Magie		Magie		Force	10	Agilité	10	Total	20
Statistiques		Statistiques		Force	10	Agilité	10	Total	20
Points		Points		Force	10	Agilité	10	Total	20
Compétences	</								



Mondes &

Gallimard Jeunesse
renoue avec le jeu
de rôle, qui lui avait
déjà valu de battre un
record avec *L'Œil noir*
(100 000 boîtes
vendues), et des gros
succès d'édition
avec les Livres dont
vous êtes le héros.
sans oublier
la première v.f.
de *Pendragon*.
Cette fois, l'éditeur
ne se contente pas
d'un seul jeu,
mais lance toute
une collection :
Mondes et Héros.
un nouveau concept,
une autre façon
d'aborder le jeu...

Qu'est-ce que c'est ?

Cette collection de jeu de rôle, destinée en priorité au grand public, est distribuée dans le réseau des librairies. C'est logique, car tous les titres de Mondes & Héros sont adaptés d'œuvres littéraires de science-fiction ou d'aventures. Rien de bien nouveau, diront les rôlistes, c'est le cas de la plupart des jeux, de *JRTM* à *Thoon* en passant par *Elric* ou *Ambre*. Pourtant, ces jeux sont réellement novateurs dans leur concept et leur réalisation. Ils sont édités en format poche, ont 256 pages dont 30 de règles (les mêmes pour tous les jeux), le reste étant composé de background et d'une campagne. Cependant, il ne s'agit pas vraiment d'un jeu de rôle complet. L'objectif de chaque ouvrage est de jouer l'aventure proposée avec les personnages prêtirés (les héros des romans initiaux et leurs amis), dont il y a cinq au moins par jeu. Le background fourni ne suffit qu'à cette aventure ; il reste trop flou pour jouer d'autres scénarios de son propre cru*. Néanmoins, un meneur de jeu inventif pourra combler ces lacunes grâce à la présence de règles pour créer des personnages et d'un petit scénario indépendant.

Pour cette collection, Gallimard a réinventé le vocabulaire rôlistique. Ainsi background devient « décors » ou « guide du monde », le meneur de jeu est « l'animateur » et le PJ « l'interprète », tandis que scénario se dit « script ». Pour être plus pédagogique ?

Le fil du scénario reprend systématiquement l'intrigue et les personnages du roman original (donc si l'on connaît déjà l'histoire, impossible de la jouer, à moins d'être le MJ !). Un respect qui va jusqu'au style et au graphisme des différents titres sélectionnés (sauf *Odysseus*, qui est un peu à part). En contrepartie, les auteurs (les Migous) ont dû introduire nombre de textes à lire à haute voix par le MJ. C'est lourd. Dans certains jeux, il n'a même plus le temps de respirer... Cette collection a un petit air de famille avec les livres dont vous êtes le héros. Elle en reprend un peu l'organisation, le ton didactique et la façon d'aller et venir entre les différents chapitres. D'ailleurs, dès les premières pages et au cours de l'aventure, le MJ a plusieurs parcours possibles, en fonction de sa connaissance du jeu de rôle et de sa motivation. Ainsi, il peut choisir de commencer par la présentation des règles basiques, des règles de création des personnages (normalement inutiles), la description de l'univers de jeu, ou bien, s'il est totalement débutant, par les 10 pages de conseils sur la façon de maîtriser la partie et de créer un scénario. Ces conseils sont assez bien conçus et très pédagogiques (là aussi, ce sont les mêmes d'un volume à l'autre).

Le script

Chaque titre est organisé comme un scénario de cinéma (d'où l'étiquette de « cinéma mental » annoncée au dos de couverture) : les décors sont séparés du script. Sinon, il n'y a pas tellement de différences entre un script de Mondes & Héros et un scénario classique de jeu de rôle : c'est juste une question d'organisation. A la fin de chaque événement

décrit, le script renvoie sur plusieurs actions possibles (avec le numéro de la page indiqué), pour en faciliter la gestion par un MJ débutant. Par exemple, dans le cas d'une rencontre, le texte explique différents comportements des PNJ, en fonction de ce que les PJ savent ou racontent. Il est très facile de naviguer d'un chapitre à l'autre pour y trouver les informations nécessaires... surtout si vous avez lu le roman correspondant ! Les personnages prêtirés sont très bien décrits et très réalistes, et laissent pourtant une grande part à l'interprétation.

Les règles

Communes à toute la collection et dans le même esprit que celles de *Simulacres*, elles sont volontairement non réalistes. Les auteurs partant du constat que les héros de roman (et même les anti-héros) peuvent faire beaucoup plus de choses que les êtres « normaux ». James Bond en est une parfaite illustration : ce n'est pas tout le monde qui peut, en sautant du haut d'une falaise, rattraper et rentrer dans un avion qui tombe en chute libre.

Le système est donc assez classique (avec quelques originalités), mais efficace. Dommage par contre qu'il n'y ait pas assez d'exemples ! Les cinq caractéristiques principales (Facultés), dont une est la résultante des quatre autres (la Force vitale), suffisent pour créer ou utiliser un personnage. Il faut bien sûr lui ajouter quelques Compétences, donnant des bonus aux jets de dés. Il est possible de réussir une action difficile, même sans posséder la Compétence correspondante.

Pour accomplir une action, le joueur l'annonce, puis le MJ regarde le niveau de difficulté indiqué dans le script, ou l'estime selon les indications (très claires) de l'écran. Le joueur doit obtenir un score égal ou supérieur à cette difficulté, en additionnant la Faculté concernée + un éventuel Talent approprié + le résultat de 2 dés 6. Ainsi, Watson avec 6 en Perception et 4 en Botanique réussit automatiquement l'identification d'une fleur inhabituelle (diff. 9) ou rare (diff. 12), mais doit faire 8 ou plus aux dés pour trouver les origines d'une fleur issue d'un croisement (surpassement, invention : diff. 18). Le PJ peut aussi augmenter ses chances en utilisant quelques-uns de ses points de détermination qui permettent de donner un bonus égal à sa Force vitale (les persos en ont en moyenne cinq, très facilement récupérables).

La feuille de personnage occupe une feuille A5 recto verso, le recto étant consacré aux règles (avec l'équipement et les Compétences), tandis que le verso concerne le background. Les Compétences sont divisées en deux parties : les

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

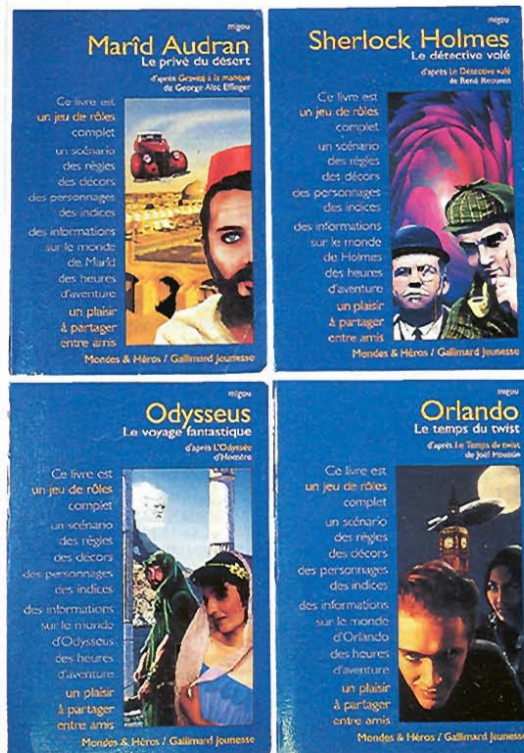
L'originalité du produit,
la diversité des thèmes abordés.

On regrette

La brièveté des explications
(pour les MJ débutants).

* A titre de comparaison, le supplément pour Cyberpunk « When Gravity Falls », qui permet de jouer dans le monde de Marid Audran, compte 80 pages format A4 de background...

Héros



Talents et les Disciplines ; les premiers sont spécialisés tandis que les secondes sont plus généralistes. La partie background s'occupe du rôle du personnage, mais aussi de quelques données d'ordre pratique (ex : ce que le PJ peut porter).

Les quatre titres déjà parus

Marid Audran

D'après *Gravité à la manqué* (Georges Alec Effinger). Au début du XXII^e siècle, la Terre est devenue cyberpunk et chaotique. Le Moyen-Orient n'a pas été épargné. Il demeure avec ses minarets, son islam, sa langue arabe, mais il a gagné des sexchangistes, des boîtes de nuit, l'anglais, des touristes, des mamies et des papies. Ces deux dernières inventions sont des brochures s'insérant directement dans le cerveau et permettant soit d'acquiescer temporairement une nouvelle personnalité (avec les mamies), soit de gagner quelques nouvelles compétences (avec les papies). Cela offre d'ailleurs d'intéressantes perspectives au niveau du rôle. Ainsi, un joueur pourrait être tour à tour : un tueur parfait, une star du show-business et l'un des meilleurs cuisiniers français, tout en étant dans le jeu un modeste racketteur arabe. A côté de cela se mélangent des flics ripoux, un détective privé, des putes, une mafia... Bref, tous les éléments d'un polar à la Marlowe.

Dans cet univers peu reluisant, au cœur du Boudayin (un quartier à moitié muré où tout le vice de la ville est concentré et autorisé), vit Marid Audran, détective privé et semi-loser. C'est le héros, et il va être incarné par un des joueurs, les autres jouant ses amis. Ils vont devoir faire une enquête, assez difficile...

Sherlock Holmes

D'après *Les histoires secrètes de Sherlock Holmes* (René Réouven).

Le célèbre détective et Watson participent à un dîner organisé par l'un des pères de la SF : H.G. Wells. Ils discutent de deux enquêtes ayant été bâclées par une copie de Holmes, inventée par Edgar Poe : le chevalier Dupin. Holmes décide de revenir résoudre, à l'aide de ses amis et de la machine à remonter le temps, ces deux enquêtes. Ils ont une semaine pour réussir. Ce jeu met en scène le Paris du milieu du XIX^e siècle, et d'avant les travaux d'Hausmann. Notre capitale était à l'époque sale, insalubre et dangereuse. C'est l'un des titres les plus intéressants : il s'agit d'un jeu de rôle d'enquête pure, et puis il est si agréable de jouer le célèbre habitant du 221B Baker Street.

Orlando

D'après *Le temps du twist* (Joël Houssin).

Dans le futur, un virus appelé zapf oblige les hommes à vivre toujours ivres, sous peine de se transformer en zombies. Mais cette ivresse permanente n'empêche pas les decks et la matrice d'exister. Ce sont les quinze ans d'un de vos amis (qui ne pense qu'à se faire dépuceler aujourd'hui et juste après se suicider). Or un loup-garou (eh oui!) lui offre une Buick Electra qui permet de voyager dans le temps, mais seulement aux dates des concerts de Led Zeppelin. La présence des PJ à un de ces concerts va modifier tout le passé et un autre énorme problème va survenir... Difficile d'en dire plus si vous avez l'intention d'y jouer.

Odyssée

(Très) librement adapté de *L'odyssée* (Homère).

Tout le monde connaît l'histoire de ce Grec célèbre et très rusé qui, après dix années de guerre contre Troie, voulut rentrer chez lui et fit un long voyage ! Eh bien ici, c'est pareil, à un détail près : les miracles de l'époque, jusqu'alors attribués aux dieux de l'Olympe, sont dus en fait à l'intervention d'extraterrestres à la technologie supérieure (X-Files ?). Quant à Odyssée (le nom grec d'Ulysse), lui aussi n'est pas conforme à la légende : il vient de notre époque, suite à un voyage spatio-temporel involontaire (un perso de Mego ?). L'intérêt de ce titre : on peut y jouer en tant que PJ, même si on connaît déjà l'histoire (d'ailleurs qui ne la connaît pas ?).

Une initiative d'ouverture

Gallimard Jeunesse a essayé de rompre avec le schéma traditionnel des jeux de rôle : le format, le prix, le contenu et même le réseau de distribution sont différents. Et c'est réussi ! Même si ces jeux restent, somme toute, assez classiques, ils ont le mérite de « démocratiser » le jeu de rôle, en le proposant dans une formule plus facile et plus accessible à un public différent.

Cette collection inaugure donc un nouveau type de jeu de rôle, à usage unique, où le MJ n'aura plus rien d'autre à faire que de lire un bon roman. C'est un exemple réussi de ce que nous tentons de faire dans notre rubrique Inspirations...

Nicolas Toper



Si vous aimez la création, la surprise, l'innovation.



Pour l'initiation.



Surtout si vous aimez l'oeuvre, la série.

À qui s'adresse ce jeu ?

FICHE TECHNIQUE

- Une collection de jeu de rôle publiée en français par Gallimard Jeunesse. Auteurs et illustrateurs : Migou. Présentation : Livre petit format (125 x 180 cm) de 256 pages, à couverture souple en couleurs. Matériel fourni : Un petit écran de MJ trois volets, des indices matériels de belle qualité (le plus souvent des documents à découper ou photocopier). Indispensable pour jouer : Deux d6 par joueur. Prix : 70 F par titre.
- Note : Pour l'instant, les seuls livres adaptés pour cette collection sont des romans dont les droits appartiennent soit à Denoël soit au Domaine public, mais la matière est abondante !

MIGOU ?

Sous ce pseudo se cachent les trois initiateurs du projet (ils en ont bien d'autres) : Pierre-Alexandre Xavier, Olivier Hug et Christophe Bonnetterre. Joueurs depuis quinze ans, ils ont créé l'association MIGOU il y a dix ans, pour « la promotion du jeu de rôle dans un but éducatif et culturel », et... s'y sont accrochés.

A l'occasion de la sortie de *Nightprowler*, son nouveau jeu médiéval-fantastique dédié exclusivement aux voleurs, Casus a voulu faire parler Croc. Le bougre a tergiversé, mais finalement, après une campagne d'intimidation, l'enlèvement de sa bourse de dés et un peu de chantage, il s'est mis à table.



Casus Belli : *Nightprowler* se présente sous une facture volontairement très classique. Est-ce un pèlerinage aux sources du jeu de rôle ?

Croc : Pas tout à fait. C'est pour que n'importe quel joueur qui a essayé plein de jeux se sente chez lui dans *Nightprowler*, sans avoir à lire des millions de trucs.

A bon acheteur, salut !

Croc le constate : seul un de ses jeux sur deux marche bien. Côté succès : Bitume, In Nomine Satanis/Magna Veritas, Bloodlust. Côté bof : Animonde, Heavy Metal, Scales. Suivant la loi des séries, *Nightprowler* devrait rejoindre la première catégorie.

lire des millions de trucs. C'est pour ça que la carte ressemble vaguement au bassin méditerranéen, que des espèces de Vikings vivent au Nord, qu'il y a des Elfes, des Nains, etc. Je me demande même si je suis allé assez loin. Parce que j'ai parlé avec un mec qui voulait jouer un Nain guerrier. Et dans *Nightprowler*, les Nains sont pas des guerriers, et le mec ça le choquait. Bien sûr, il fallait quand même que ça change et qu'il y ait des originalités.

CB : On peut trouver un tel classicisme plutôt ennuyeux.

C : Ouais tout à fait ! Mais le plaisir de jouer n'est pas seulement dans le monde, c'est un tout : des règles ni trop ni pas assez chiantes, la qualité des scénarios. J'ai essayé de faire un jeu qui soit assez exhaustif sur un thème précis et limité. J'ai fait des tests et ça a bien tourné, les mecs étaient tout de suite dans l'ambiance. Il n'y a pas des heures de description de background, ce qui était le problème avec certains de mes jeux précédents... en l'occurrence *Scales*. C'est vrai que

Happy birthday Croc prépare la nouvelle édition de Bitume, spécial anniversaire puisque le jeu a dix ans. Une réédition pour se faire plaisir, avec plein de gros délires dedans.

Nightprowler est une réaction de rejet vis-à-vis de *Scales*.

CB : Mettons que je sois un joueur de *Donjons et Dragons* depuis longtemps, si j'ai envie de jouer des voleurs, quel est l'intérêt de choisir *Nightprowler* ?

C : Si les règles de *Donjons et Dragons* te plaisent tant que ça, je peux rien faire pour toi, ça c'est sûr. C'est vrai que tu peux jouer des voleurs avec *AD&D* ou *Rolemaster*, mais avec

Nightprowler tu as tout clé en mains, tu es parti tout de suite dans l'aventure. Et sinon il suffit de prendre le background et de le jouer comme un supplément. Évidemment, je crois que les règles que j'ai faites sont plus intéressantes pour le sujet. Et il faut voir aussi que quelqu'un qui commence à *AD&D* a un sacré paquet de trucs à acheter, il ne sait pas nécessairement quels sont les scénarios subtils et ceux qui ne le sont pas. Dans *Nightprowler*, il est sûr que ce sera des aventures pour voleurs.

CB : J'aime beaucoup le système de règles. Pourquoi ce retour au dé à 20 faces, pourquoi ce mélange de niveaux et de compétences ?

C : Le dé à 20 faces c'est pour rigoler, par nostalgie. En plus, il est pratique parce que 1 point c'est 5 %, et que quand tu descends en dessous avec des dés de pourcentage, des malus de 1 ou 2 %, c'est ridicule. Les compétences, c'est simple et ça permet de gérer les choses assez rapidement. Le seul truc quand même complexe c'est l'initiative. Ça vient un peu de *Légendes*, avec le tour qui ne finit pas. J'en avais besoin parce qu'il faut absolument qu'un mec avec une dague puisse taper deux-trois fois ou x fois avant celui avec une épée. Il

faut que la surprise, que le fait que tu as préparé ou non ton arme, entrent en jeu. Un système de rounds est trop rigide pour ça. Je voulais que ça ce soit précis, car c'est justement la chose importante qui différencie un voleur d'un autre mec.

CB : Le monde de *Nightprowler* est vaste, beaucoup plus que les seules Sept cités présentées dans les règles. Est-ce utile ?

C : Normalement on

La nostalgie n'est plus ce qu'elle était

Le premier personnage de Croc était un ranger de *AD&D*. Et certainement pas un voleur, classe qu'il n'a jamais aimée. Alors d'où vient *Nightprowler* ? Du souvenir ému d'une campagne que Croc a maîtrisée et dans laquelle tous les persos étaient des voleurs. On des rares bons souvenirs qu'il garde de *Donjons et Dragons*.

ne détaillera pas l'ensemble du monde, mais le joueur en a besoin pour faire des personnages cohérents, et le maître de jeu pour les scénarios. Ce qu'on va par contre développer, c'est le background des races non humaines. Parce que pour moi, jouer un non-humain, c'est très difficile, et on a donc besoin de plus d'informations que le peu qu'il y a dans les règles. La première extension qui va sortir, c'est quatre cinquièmes de scénarios et le reste sur les Nains. En fait, les suppléments seront une fois des scénarios purs et durs avec un petit peu de background, et une autre fois de gros suppléments sur les villes avec toutes les rues, les patrouilles, les noms des préfets* de nuit et de jour, tous les indicateurs, etc. On va essayer de faire un travail exhaustif.

CB : Le mot de la fin ?

C : Si les gens veulent voir ce qu'est *Nightprowler*, il faudra qu'ils lisent les scénarios. C'est surtout là-dessus qu'on va essayer de marquer des points, avec des aventures délimitées et précises. C'est ça qu'on veut réussir mieux que le reste.

Propos extorqués par Serge Olivier
Portrait robot : Rolland Barthélémy

* Chefs des patrouilles de milice.



Urgent ! La rubrique Dialogues ne se contente pas d'interviewer des créateurs de jeu ou les « professionnels de la profession » (de Eux à Vous). Un numéro sur deux, nous solliciterons votre avis, à vous lecteurs, sur un sujet que nous vous proposerons à l'avance (de Vous à Nous). Pour la première édition, réagissez sur un sujet polémique : « Quelle est l'influence des jeux de cartes sur le jeu de rôle et le jeu de plateau ? » Vos réactions, les côtés positifs ou négatifs, les répercussions sur les joueurs et le milieu du jeu... Une sélection des courriers les plus représentatifs et les plus intéressants passera dans notre prochain numéro.

Date limite d'envoi : 12 mars 1996 (oui c'est très court à l'avenir, nous vous préviendrons plus tôt !).

A adresser à Casus Belli Dialogues, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75505 Paris Cedex 15 ; fax : 16 46 48 49 88 ; adresse internet : rosen@Dialup.FranceNet.fr



Toute la lumière sur le Monde des Ténèbres

Cinq ans se sont écoulés depuis la naissance de *Vampire*. Au bout de cinq jeux, une centaine de suppléments et une quinzaine de romans, le Monde des Ténèbres est riche, cohérent (relativement), mais si foisonnant qu'il déconcerte souvent.

Invitation au voyage au pays des monstres!

Une genèse à tiroirs

Dès la parution de *Vampire*, on savait qu'il s'agissait du premier titre d'une série, qui traiterait aussi des fantômes, des fées, des loups-garous et des mages dans un cadre moderne. A l'époque, le pari de Mark Rein•Hagen prêtait à sourire. Sortir cinq jeux compatibles, se situant dans le même univers fantastique-contemporain? «Aucune chance, ils auront coulé bien avant», disaient les soi-disant spécialistes. Aujourd'hui, *Loup-garou* (les loups-garous), *Mage* (les magiciens modernes), *Wraith* (les fantômes) et *Changeling* (les faeries) sont tous parus. *Vampire* est en train de devenir un classique, et ses petits frères suivent tant bien que mal.

La cohérence annoncée est là... dans l'ensemble, et au prix de quelques contorsions d'écriture. D'une année à l'autre, les concepteurs de *White Wolf* ne savent pas vraiment ce que va être le jeu suivant. Ils doivent parfois improviser dans l'urgence, et ne peuvent fournir aux joueurs que de maigres indices. Résultat : même si l'ensemble reste logique et cohérent, on a parfois de grosses surprises. Ainsi, à la sortie de *Mage*, on s'aperçut avec stupeur que les magiciens exerçaient sur notre monde une influence considérable, influence qui, curieusement, ne s'était jamais fait sentir dans les suppléments *Vampire*.

Cold Wave éclairée ?

Les auteurs de *Vampire* ont qualifié le Monde des Ténèbres d'univers « gothic-punk » : une version sombre, dénaturée et corrompue de notre quotidien. Notre monde tel qu'il pourrait être si tout allait vraiment mal. Souci esthétique ? La beauté malade de cet univers agonisant se traduit aussi physiquement : les capitales, accablées de misère, dressent vers les cieux leurs gratte-ciel vertigineux de verre et d'acier, tandis que les vieilles églises gothiques, reflets d'un passé inquiétant, s'ornent de gargouilles patibulaires. Un monde pourri, donc, une terre de contraste où la richesse – nécessairement mal acquise – côtoie la pauvreté et ses sœurs, la violence et le désespoir.

Un cadre très actuel, mais aussi très « hollywoodien », qui engendra la déferlante des jeux sombres. Effet de mode selon les uns, miroir sans complaisance tendu à notre société pour les autres. Largement inspiré des romans d'Anne Rice, le Monde des Ténèbres est aussi le domaine de créatures surnaturelles œuvrant dans l'ombre. Le contraste entre les cités sordides et les forêts sauvages est l'une des clés de cet univers.

Excusez-moi, mais vos crocs sont plantés dans mon cou

Les vampires semblent à première vue les maîtres des cités – peut-être parce que ce sont les plus connus (une multitude de suppléments leur ont été consacrés), et finalement les moins discrets. Ces créatures de la nuit sont aussi les seules à ne vivre que sur le plan terrestre. Ambigus et fondamentalement manipulateurs, les vampires du Monde des Ténèbres n'ont rien à voir avec les clichés du XIX^e siècle : châteaux hantés et capes noires flottant au vent. Comme les héros d'*Entrelien avec un vampire*, ils sont parfaitement adaptés à leur époque, de véritables dandys, cruels et dangereux, affectant un mélange de sophistication glacée et d'arrogance juvénile ; ce qui ne les empêche pas de partager un certain nombre de points communs avec

leurs modèles romanesques : soif de sang, vulnérabilité au jour et pouvoirs surnaturels sont leurs principales caractéristiques. Déchirés par un terrible combat intérieur qui menace sans cesse de les livrer à la Bête (leur soif de sang), les vampires sont par essence paranoïaques. Répartis en clans, sociétés secrètes, sous-clans, sociétés encore plus secrètes, ils complotent pour la domination de l'humanité et vivent dans la peur de l'avenir, crispés sur leurs positions. À côté de la Camarilla (groupement conservateur, mais sécurisant, qui rassemble tous ceux qui ne veulent pas trop se poser de questions), œuvrent plusieurs groupes craints ou détestés. Le Sabbat, contrairement à la Camarilla, méprise la loi du secret que veulent imposer les anciens pour se cacher des humains. Ses membres rejettent leur humanité, et se considèrent comme les prédateurs ultimes. Violents et calculateurs, ils contrôlent déjà une grande partie des États-Unis. Les Anarchs, jeunes, violents, et souvent inconscients, prônent la suppression des hiérarchies et rejettent les lois édictées par leurs aînés.

Dotés de pouvoirs extraordinaires, les vampires semblent en mesure de contrôler les institutions humaines (gouvernement, armée, administration) du moins au plan physique. À l'heure actuelle, leur plus grand ennemi semble bien être... eux-mêmes. Ils vivent en effet dans la crainte constante des Anciens, qui menacent de se réveiller et de les détruire.

Quel que soit leur camp, les vampires sont prisonniers d'un système basé sur les rapports de force qui ne peut générer que jalousies et conflits. Leur « génération » (degré de parenté avec le premier des vampires), s'exprime en termes de puissance et d'autorité. Pour éviter de s'entre-détruire, ils ont été forcés de bâtir un système de contraintes et de règles dont le non-respect est sévèrement puni. Mais cela ne suffit pas à décourager les convoitises. Le réveil des Anciens (la Géhenne) cristallise les craintes et les obsessions des vampires : abus de pouvoir, manipulation, anéantissement.

La fin du monde est-elle pour demain ?

Les vampires tremblent en attendant la Géhenne, la nuit où leurs lointains ancêtres viendront les dévorer. Les garous sont convaincus que l'Apocalypse est en cours, et qu'elle s'achèvera par la destruction des esprits de la nature (et la leur). Les changelings attendent la venue de l'Hiver, une époque où toute imagination et toute créativité seront bannies du monde. Et certains groupes de mages semblent bien décidés à conduire l'humanité vers ce genre de lendemains... De loin en loin, un supplément apporte quelques aperçus de l'avenir. Tout laisse à penser qu'il sera terrifiant, mais reste à savoir ce que *White Wolf* veut en faire...

Magie ? Non, magye !

Dans le Monde des Ténèbres, la « magie » est une forme primitive d'altération de la réalité, à l'intérieur de cadres bien définis. La magye pratiquée par les mages est beaucoup plus souple et plus puissante (et beaucoup plus difficile à gérer pour le meneur de jeu, soit dit en passant).

Le principe de la toile d'araignée

Le Monde des Ténèbres est un tout.

Du moins, c'est l'impression que veut donner White Wolf. D'où la pratique quasi systématique, et très énervante, des renvois.

Mettons que le supplément X, pour « Vampire », traite d'un sujet que vous trouvez particulièrement intéressant. L'essentiel des informations y est, mais une petite note vous renvoie au supplément Y, pour « Loup-garou », qui contient des éléments complémentaires. Ledit supplément Y traite surtout d'un autre sujet, pour lequel il vous renverra au scénario Z, pour « Mage », qui lui-même... Ce qui a commencé comme un moyen de gagner de la place est visiblement, depuis un an ou deux, devenu une méthode pour faire vendre un maximum de suppléments. Cette tendance est particulièrement nette chez les trois premiers : « Vampire », « Loup-garou » et « Mage ». En revanche, « Wraith » et « Changeling » se suffisent à eux-mêmes... pour l'instant.

Les mages sont les seuls vrais rivaux des vampires en ce monde. Leur contrôle sur les humains s'exerce de manière beaucoup plus subtile et profonde, peut-être parce qu'à la différence des autres créatures du Monde des Ténèbres, ce sont des humains à part entière. Les mages possèdent le Don, qui leur permet de modeler la réalité à leur convenance. C'est l'essence de la magye : la réalité est fluide et peut être modelée à volonté.

Regroupés eux aussi en Traditions – des structures dotées d'une unité presque philosophique, les mages inspirent et alimentent les grands courants de la pensée humaine, que ce soit au niveau scientifique, artistique, religieux ou philosophique. Telle Tradition, basée sur le détachement, le recul par rapport aux choses et la méditation, donnera naissance au bouddhisme. Telle autre, obsédée par l'idée de mort en tant que renaissance et partie d'un cycle, contribuera à l'essor de l'hindouisme, et ainsi de suite.

Malheureusement, pour eux non plus, tout n'est pas que paix et détachement. Ils servent de rempart à l'humanité contre une foule d'horreurs. Parmi elles, les entités de l'Umbral, dont beaucoup sont cthulhiennes en diable. Mais le pire ennemi des mages reste... les autres mages. La Technocratie, un groupe de mages qui cherche à modeler la réalité selon des principes purement scientifiques, pourrait bien mener le monde à sa perte en le déshumanisant. Les Nephandis, les mages noirs, ont vendu leur âme aux forces du Mal et cherchent à entraîner le

Vampire: Dark Ages, la version médiévale de Vampire, est attendue d'un jour à l'autre. Selon White Wolf, ce serait le début d'une nouvelle série. L'avenir est donc au passé, pour l'instant...

reste du monde dans leur chute. Quant aux Maraudeurs, ce sont des mages très puissants que leur Don a rendu fous, et qui sont toujours heureux de propager leur démente. Ces trois groupes se livrent une guerre féroce, avec l'avenir de l'humanité pour enjeu. Et les mages « ordinaires » sont pris au milieu du combat...

Les relations des mages avec les vampires, les garous et les autres habitants du Monde des Ténèbres ne sont qu'épisodiques, et la plupart du temps intéressées. En réalité, ils les connaissent assez mal, et ces créatures ne sont pas au centre de leurs préoccupations.

L'Umbr

Également appelée Monde des Esprits. Il s'agit d'une infinité de plans, plus ou moins reliés les uns aux autres selon des schémas d'une grande complexité. A une structure en strates, qui permet de distinguer plusieurs « couches » plus ou moins profondes, s'ajoute une seconde classification qui sépare l'Umbr haute (plan des Idées) de l'Umbr moyenne (plan des esprits animaux) et de l'Umbr basse (le monde des morts). Parmi ceux qui « s'enfoncent » au cœur de ces trois mondes, les mages sont plus familiers avec l'Umbr haute, les garous avec la Moyenne, et les ombres avec la Basse (à leur corps défendant). Certains lieux « chargés » permettent d'entrer dans l'Umbr... ou laissent passer les créatures qui y vivent. Chaque « race » de créatures surnaturelles donne un nom particulier à ces endroits, et utilise des voies différentes pour s'y rendre. L'Umbr est encore environné de mystères. En vérité, il semble que personne ne puisse prétendre tout savoir de ce monde, pas même les auteurs de White Wolf. Chaque être en possède sa propre vision, certains y passent leur vie entière, d'autres y trouvent la connaissance ou la mort : l'Umbr est loin d'avoir dévoilé tous ses secrets...

Enfer et damnation

Autres habitants des villes : les ombres, créatures spectrales n'ayant jamais réussi à trouver le repos. Après la mort, l'âme de la plupart des hommes se dissout dans le vide ou accède à une sorte de paradis. Certaines restent bloquées entre ces deux états, parce qu'elles n'ont pu mener à bien les tâches qu'elles devaient accomplir sur terre. Cette conception assez classique des fantômes ne doit pas masquer un certain nombre de caractéristiques plus inattendues. De tous les êtres surnaturels, les ombres sont sans doute les plus éloignées du monde terrestre. Elles vivent dans un univers à part (l'Outre-monde), parallèle au nôtre, mais séparé de lui par une membrane difficilement franchissable. L'Outre-

monde, régi par ses propres lois, ressemble à un reflet pervers de notre propre monde – un monde dans lequel les pulsions tyranniques des hommes reprendraient leur droit avec toute la virulence dont on les sait capables. Sitôt arrivées dans l'Outre-monde, la plupart des âmes sont réduites en esclavage en échange d'une prétendue protection. La toute-puissante Hiérarchie symbolise l'autorité et le pouvoir : soit on se plie à ses règles, soit on s'expose à de sévères représailles. Contrairement aux autres créatures, les ombres ne possèdent pas de clans ou de tribus particuliers, du moins

pas officiellement. Peu à peu, il leur faut apprendre à se libérer du joug de leurs oppresseurs et à vivre selon les contraintes imposées par cette société impitoyable. Certains pouvoirs permettent aux ombres d'interagir avec notre monde et d'y faire de brèves incursions, en choisissant des endroits où la barrière qui sépare les deux mondes est particulièrement fragile : cela peut suffire à expliquer l'existence de lieux ou de personnes « possédés ». En pratique, de telles manœuvres sont le plus souvent aussi inutiles que hasardeuses. Les ombres ont suffisamment à faire avec leur propre enfer pour retourner dans un monde qu'elles sont cen-

Inspis express

• Pour Vampire

Les trois premiers volumes de la série *Lestat*, par Anne Rice.

• Pour Mage. Le plus original des cinq. Disons un tiers *Doctor Strange* (une vieille BD de Marvel), un tiers cyberpunk et un tiers inclassable.

• Pour Loup-garou

Films : *Wolfen*, *Hurléments*.

Livres : n'importe quels bons bouquins sur la civilisation indienne et sur l'écologie.

• Pour Wraith. Films : *Ghost*, *The Crow*, *Hellraiser I*.

Livre : *Le fantôme de Milburn*, par Peter Straub.

• Pour Changeing. Films : *Hook*, *Les aventures du baron de Münchhausen* (et tous les films de Terry Gilliam, en fait).

sées avoir définitivement quitté. D'autant qu'elles aspirent elles aussi à une possible rédemption – la seule chose, certainement, qui puisse les aider à supporter le poids d'une existence souvent exceptionnellement cruelle.

Debout, c'est la pleine lune !

Tout comme les mages, les garous ont un pied dans le monde physique et un pied dans celui des esprits, mais contrairement à eux, ils n'hésitent pas à s'impliquer dans les affaires des mortels. Ces

féroces guerriers, qui vivent dans la crainte d'une prochaine apocalypse, ont un objectif et un seul : sauver le monde du Ver et de ses principaux agents (les humains et les vampires). Le Ver est le Mal et la Corruption incarnés, et ses serviteurs sont légion : de l'industriel pollueur au tueur fou, en passant par l'inconscient qui a vendu son âme et par les Nephandis, les mages noirs. Divisés en treize tribus bien distinctes, les garous luttent pour sauver Gaïa (la Terre nourricière) des périls qui la menacent.

Comparés aux mages et aux vampires, les garous semblent relativement primitifs. Leur culture, tribale, est très proche de celle des anciens Indiens d'Amérique. Pour eux,

la valeur se mesure par les prouesses au combat. Cela dit, ils ont les moyens de leur politique, avec un éventail de cinq formes (du loup à l'humain en passant par trois stades intermédiaires) à leur disposition, dont certaines spécifiquement conçues pour le corps à corps. Ils peuvent se mesurer à pratiquement n'importe quoi avec une chance raisonnable de l'emporter. Ce serait pourtant négliger une part essentielle de leur nature que de les cantonner dans le rôle de gros guerriers velus. Les garous sont en effet bien familiarisés avec le Monde des Esprits, dans lequel ils passent une bonne partie de leur temps : leur bataille contre le Ver se gagne aussi sur ces terres mystérieuses.

Certains garous habitent les villes, mais ce ne sont pas les plus nombreux (deux tribus ont opté pour cette solution, ce qui leur vaut l'inimitié de certains de leurs semblables). La plupart préfèrent la relative sécurité que leur procure la forêt, car c'est de ce refuge qu'ils mènent leurs attaques contre ceux qui menacent l'intégrité de la planète. Ce combat est loin d'être gagné d'avance : à l'instar des vampires, et



dans une moindre mesure des mages, les garous s'entre-déchirent en de vaines querelles fratricides. Le camp des pacifistes (contemplatifs, mystiques, partisans de la négociation) est globalement opposé à celui des belliqueux (rancuniers, agressifs) qui considèrent les membres du premier groupe comme des lâches, chaque camp accusant l'autre d'avoir cédé sans le savoir à l'influence dévastatrice du Ver. A noter que les garous entretiennent d'assez bonnes relations avec les changelings et ne se préoccupent guère des activités des mages ou des ombres, avec lesquels leurs interactions sont très limitées.

Un rêve se meurt

Les changelings sont de toutes les créatures du Monde des Ténèbres les moins connues et les plus ambiguës. Il est difficile de s'avancer beaucoup à leur sujet dans la mesure où le nombre de suppléments qui leur a été consacré est encore restreint. Incarnations vivantes du Rêve (la somme des espoirs et des rêves de l'humanité?), les êtres féeriques se sont pour la plupart retranchés dans leur monde originel, Arcadia, pour fuir la Banalité du monde qui menace leur existence même. Par Banalité, il faut entendre le triomphe du réalisme sur le rêve, du sens commun sur l'imagination des hommes qui, sans le savoir, ont précipité le déclin de cette race unique. Les quelques changelings qui sont restés sur terre se heurtent à de telles difficultés qu'ils en finissent par oublier leur véritable nature.

Contrairement aux vampires, fantômes et autres loups-garous, l'existence des changelings n'est pas associée à une tradition cinématographique ou littéraire spécifique (difficile d'aller chercher du côté des frères Grimm pour camper des personnages sérieux), ce qui explique sans doute pourquoi ils échappent à toute définition précise (il faut toutefois savoir qu'ils se regroupent eux aussi en clans – les Kith – correspondant à des particularismes physiques et à des attitudes spécifiques).

Imprévisibles, jeunes d'esprit et avides de vie (le Glamour dont ils tirent leur énergie est la source du rêve et de l'imagination), les changelings sont au moins aussi menacés que les garous, avec lesquels ils partagent beaucoup de traits et un âge d'or aujourd'hui oublié. L'existence des changelings est largement marquée par le poids de ces illusions perdues. Les mages, autrefois alliés, sont aujourd'hui considérés avec suspicion. Les vampires, matérialistes en diable, sont haïs et évités par les changelings qui par ailleurs ignorent tout des ombres.

Ce n'est pas tout !

D'autres créatures hantent également le Monde des Ténèbres. Certains suppléments vous donnent la possibilité d'incarner des momies (ici encore, on s'éloigne des clichés en vigueur) ou des gitans (voyants et magiciens). D'autres évoquent les démons, succubes, esprits et

autres abominations qui restent la plupart du temps cantonnés aux plans immatériels (Dieu merci !). A ne pas confondre avec les Abominations (notez la majuscule), sorte de vampires-garous particulièrement redoutables, qu'à l'instar des spectres (ombres dénaturées) ou des fomori (humains possédés) vous pouvez à la rigueur choisir d'incarner.

Humains, si vous saviez...

La plupart des humains ignorent tout des vampires, garous et autres changelings. Ces derniers font d'ailleurs, et c'est bien compréhensible, tout leur possible pour qu'il en soit ainsi.

Toutefois, certains initiés en savent plus que le commun des mortels. Leurs motivations sont diverses : simple soif de connaissance ou haine exacerbée à l'égard de ces êtres « démoniaques » – elles se situent le plus souvent entre ces deux extrêmes. L'Inquisition, qui faillit exterminer la race des vampires, est toujours active de nos jours, quoique sous une forme moins voyante. Ses méthodes, teintées d'un fanatisme parfois imprudent, n'en restent pas moins expéditives. L'Arcanum, société secrète d'observateurs trop curieux, se contente pour sa part d'accumuler les connaissances.

Pour le moment, elle a amassé de nombreuses pièces du puzzle, mais ne sait toujours pas comment les assembler. En marge de ces deux groupes bien structurés, une multitude d'organisations plus discrètes ou plus restreintes œuvrent également dans l'ombre : services secrets du FBI, sociétés d'étude du paranormal ou simples particuliers (du chasseur de vampire aigri à l'étudiant en grec désœuvré), tous représentent une menace potentielle pour les hôtes du Monde des Ténèbres. Les mages, que rien ne distingue à première vue des autres humains, sont a priori les moins exposés.

Choisissez votre camp

Avec ces cinq jeux, White Wolf donne pour la première fois le beau rôle aux « monstres » et réserve aux humains les fonctions de témoins, d'ennemis, de victimes ou de boucs émissaires. La palette des rôles proposés (du spectre maudit au changeling facétieux) est suffisamment large, malgré le ton globalement sombre, pour que vous trouviez votre compte dans l'un ou l'autre de ces univers. Si vous êtes véritablement mordus (les cinq jeux à la fois, c'est possible...), inutile de dire que vous aurez de quoi faire. Dans les prochains Casus, nous vous aiderons à aller directement à l'essentiel pour faire votre choix parmi la pléthore de suppléments déjà disponibles. D'ici là, faites de beaux rêves...

Fabrice Colin et Tristan Lhomme
illustration : Ludovic Debeurme



Qui connaît qui ?

Difficile de répondre en quelques lignes... D'une manière générale, les différents peuples surnaturels tendent à s'ignorer les uns les autres. Toutefois, certains clans de vampires travaillent avec certaines tribus de garous. D'autres ont des contacts avec des Traditions magiques, ou font des visites dans l'Outre-monde des ombres. En pratique, tout dépend des individus et des MJ. Les cinq jeux sont complètement autonomes, et suffisamment riches pour qu'il soit possible de jouer (par exemple) un mage ou un garou sans jamais croiser un vampire. Mais il est également possible de les faire fonctionner ensemble. C'est simplement un peu plus difficile. Si vous lisez l'anglais et que cet exercice vous tente, lisez « Pomegranates Full and Fine », un roman récemment paru chez White Wolf, qui met en scène une changeling et une vampire du Sabbat aux prises avec un mage noir. On y voit aussi passer un télépathe, des membres de la Camarilla et même, de loin en loin, quelques humains.



L'Encyclopédie transuniverselle de Gwô & Millord présente

Gwôrassic Park

Recommandé par les éleveurs de champions

Vous ne supportez plus l'haleine de votre poisson rouge au réveil? Votre tortue ronfle la nuit? Votre canari demande le divorce? Pas de panique! L'Encyclopédie vous offre de nouveaux familiers à faire frémir votre meneur de jeu... Rendez monstre pour monstre, en lâchant les Avatars d'Olivier Bertrand dans les couloirs d'AD&D, jonglez avec les larves stellaires de Cthulhu grâce aux Singes savants, mordez le bitume de Shadowrun à pleines dents avec le Lightning Bull de Laurent Bouin, réécrivez la légende de Star Wars aux côtés du Foonf facétieux.

Ne reculant devant aucun sacrifice, nos deux célèbres encyclopédistes n'ont pas hésité à se rendre sur l'île paradisiaque du professeur Bill Sparg pour vous faire découvrir ses surprenantes créatures :

«Séduisant disciple, 1,80m, regard de braise, muscles d'acier, cherche collaboratrice pulpeuse pour expérimentations scientifiques et plus si affinité. Je scanne mon Gwôtomaton et hop, vive la science!

— Gwô, cesse donc de martyriser cette pauvre machine avec tes moignons malhabiles et écoute les explications du professeur.

—... comme vous pouvez le constater, le processus de « fabrication » de nos spécimens est très simple : basé sur le concept de la Glaviouse, la Génération Liminale Automatique Vibratoire et Instantanée d'Organismes Uniques par Sublimation Électromagnétique, il est entièrement piloté par cet ordinateur qui semble tant intéresser monsieur Gwô.

— Je... hum...

— Actuellement, l'ordinateur est en train de travailler à la genèse d'une créature d'un genre particulier. Mais nous verrons cela plus tard... Visitez pour l'instant notre réserve...

Où les toutis rikikis sont maousses costos

« Nom de Zeus, Ermold, vous trichez! Regardez, c'est précisé dans le tome VI des règles du DônjônPôly : il est interdit de désintégrer un Avatar dans la Zdc de la Moukrène pourpre lorsque le nénuphar 5.241 passe au vert. Je le sais, c'est moi qui viens de l'écrire.

— Cher Kwalish, je vous prie de ravalier votre mauvaise foi. Si l'on se réfère à la note de la page 30.897 du tome V, on s'aperçoit que votre Dragon-Avatar ne peut pas utiliser son Souffle de feu tant que l'unité XF-34B n'est pas en déroute transcendante derrière les joncs.

— Bon ça va, j'ai compris... Je crois que notre idée de créer un jeu où s'affrontent deux

armées miniatures pour la conquête d'une mare quadrillée n'était pas très bonne... Et puis, *Maregames*, c'était pas un nom porteur. — C'est dommage! Regardez mon dernier Avatar : un Otyug de bronze avec Anti Beholder Système et crâne ouvrant intégrés.

— Nom de Zeus! Et moi qui pensais vous anéantir avec mon Beholder à fragmentation nucléomagique cinq vitesses!

L'Avatar pour AD&D

• **Origines.** Fidèle reproduction miniature d'un dragon de platine, le premier Avatar fut créé par les mages Kwalish et Ermold à grand renfort de sortilèges et d'imagination. Assemblé à partir d'une multitude de mécanismes et rouages métalliques, il est doué d'une vie et d'une intelligence propres. Involontairement générées par la magie aléatoire de ses créateurs. Tout d'abord destiné au divertissement, il a développé un caractère original et imprévisible : malgré sa taille modeste (environ 80 cm), il possède de puissants pouvoirs dont il abuse parfois à tort et à travers (comme allumer la pipe de son maître avec un Souffle de feu) avec plus ou moins de succès.

• **Son pedigree.** Tous les Avatars possèdent les caractéristiques suivantes : AL N, INT 10,

DV 1 à 4, CA 3, TAC017, AT 3, Dégâts 1-4/1-4/1-6. Prix : 10000 PO x DV.

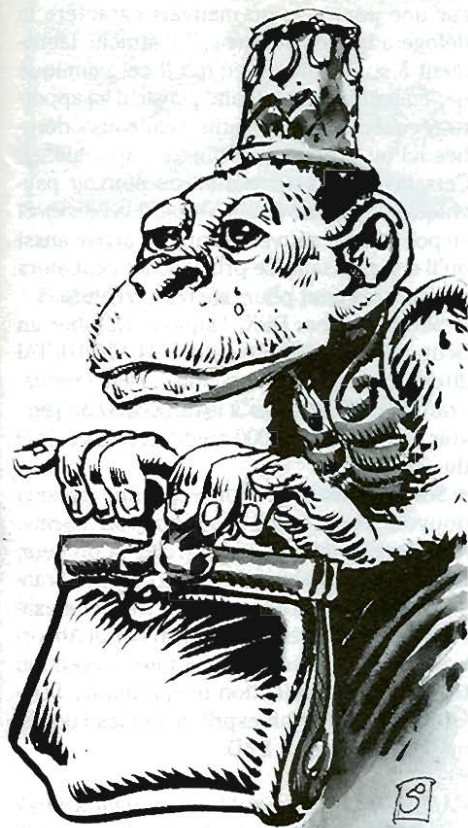
• **Ses particularités.** Prouesse de la technologie, il possède les pouvoirs suivants : Vol, Détection de la magie, Compréhension des langages à volonté; Tour mineur, Pyrotechnie, Rumeur, Force fantasmagique, Invisibilité, Souffle de feu (idem Boule de feu 1d6/DV) une fois par jour. Cependant, comme tous les Avatars, il a un défaut majeur : à chaque fois qu'il utilise un pouvoir, celui-ci a 10% de chance d'être remplacé par un effet de la table des Hiatus (*Recueil de Magie* p. 7-8).

• **Et les autres Avatars?** Emportés par le succès de leur première création, Kwalish et Ermold ont fabriqué sur le même principe neuf autres pièces uniques. Vendue par erreur par un disciple étourdi, la collection est à présent dispersée à travers les mondes et nul ne sait quels sont les pouvoirs des autres Avatars. On prétend que furent créés, entre autres, un Beholder, un Otyug et un Centaure. En outre, il semblerait que lorsque l'on réunit plusieurs Avatars, ils s'assemblent spontanément pour former une créature encore plus puissante...

Où l'on apprend à faire le singe

« Ce voyage à Paris à l'automne 1890 fut l'occasion de m'émerveiller une fois de plus sur les talents déductifs de mon célèbre ami. Nous étions, ce jour-là, confortablement installés à la terrasse des Deux Magots en train de boire du bout des lèvres un de ces détestables breuvages que les Français osent appeler du thé. Nous profitons des derniers rayons du soleil, attentifs aux charmes de la capitale, tandis qu'un jeune gavroche hurlait : "Mort mystérieuse dans un hôtel particulier! Trois colonnes à la une, des témoignages exclusifs!" Intrigué, j'achetai le journal et me plongeai dans le fait divers : la veille, un riche





ambassadeur avait été trouvé mort dans sa chambre fermée de l'intérieur, fenêtres closes. J'interrompis alors la méditation de mon ami pour lui faire part de l'énigme. Il se concentra quelques instants puis déclara, entre deux bouffées de pipe : "Élémentaire, cher Docteur", tout en désignant l'autre côté de la rue. J'observai attentivement le spectacle qui s'y déroulait : un homme jouait d'un orgue de barbarie tandis qu'un petit singe dansait. Ne saisissant pas l'allusion, je demandai quelques explications. "Le singe, Watson, le singe !"... Quelques jours plus tard, la police mettait sous les verrous un sombre saltimbanque qui avait dressé son singe à se faufiler par la cheminée et verser un poison dans le verre du défunt ambassadeur."

Tiré de « Mémoires du crime » par le Dr J. M. Watson

Le singe pour l'appel de Cthulhu

● **Origines.** Importés en Europe au XIX^e siècle, les petits singes du type ouistiti rencontrent un vif succès auprès de la bourgeoisie fortunée. Néanmoins, c'est dans les cirques ou les spectacles de rue que leurs talents innés sont utilisés. Après quelques années de dressage, ils peuvent réaliser de véritables prouesses : équilibristes, jongleurs, clowns parodiant les attitudes humaines, ces petites créatures apprennent vite. Certains n'hésitent pas à les dresser pour dérober de menus objets à l'intérieur des maisons ou en faire d'efficaces pickpockets. Leur fidélité exemplaire et leur taille réduite en font un compagnon affectueux, discret et courageux. Cependant, ils

craignent le froid, et leur caractère imprévisible et capricieux les conduit parfois à des comportements facétieux.

● **Son pedigree.** FOR 1d6 (3), CON 1d6 (3), TAI 1d6 (3), INT 1d6+3, POU 3d6 (10) DEX 5d6 (18) PV 3 DEP 12. Compétences : Se cacher 80 %, Discrétion 75 %, Grimper 90 %, Sauter 80 %, Esquiver 50 %. Prix : en 1890 : 250 \$ x nbre de comp. ; en 1920 : 750 \$ x nbre de comp. ; en 1990 : 5000 \$ x nbre de comp.

● **Ses particularités.** Certains singes, particulièrement doués, peuvent acquérir des compétences particulières adaptées aux besoins spécifiques de l'acquéreur (10 à 50 % max.) : Utiliser un briquet, Empoisonner une substance, Imiter un comportement, Manipuler un interrupteur, Utiliser une clef, un poignard... ou encore Jouer d'une flûte enchantée pour invoquer une créature inhumaine.

« Et voici nos incubateurs. C'est ici qu'une centaine de créatures glavieuses vont naître. Regardez, celui-ci va éclore... »

— Krrraack !

— Comme c'est émouvant... C'est étrange, il me rappelle quelqu'un... Attention, il va crier...

— GROOOAARRR ! Papagwô ? Papagwô ? »

Où le Lightning Bull t'arrache la tête pour jouer au foot avec

« Le rendez-vous était fixé dans un xéno-bar miteux des bas quartiers. bercé par les diffuseurs Ramsay-Hunt senso-actifs, j'ai pris une chaise en face d'un type en complet gris. Il a glissé une carte à puce vers moi : "Voilà le sujet à exfiltrer. Ce ne sera pas facile car les techniciens de Biotech Systems le surveillent en permanence. Ses caractéristiques physiques sont... particulières. Nous savons que Biotech lui a greffé des substituts musculaires et des réflexes câblés. Sans parler de son blindage dermal et divers sens cybernétiques étonnants. Même sa vitesse de pensée semble accrue, et dieu sait ce qu'on découvrira dans ses puces mémorielles... Nous voulons en savoir plus. »

— Mmouais, j'ai dit. Vos guerres corporatistes ne me regardent pas, mais votre gars m'a tout l'air d'un de ces psychopathes qui se gref-

«FOR MJ EYES ONLY»

La voie de son Maître

Vous êtes un pauvre MJ persécuté par des joueurs bardés de familiers ? Leurs bestioles vous paraissent trop puissantes ou trop difficiles à gérer ? Après l'époque du Gros Bill, voici venir l'ère du Gros Bull ? Pas de panique, voici quelques conseils pour faire respecter la voie du Maître...

● **Acquérir un familier ne doit jamais être un acte banal : plutôt que de laisser les joueurs se fabriquer eux-mêmes une bestiole « parfaite » (« si, je t'assure, j'ai gagné un dragon rouge depuis la dernière partie »), faites-leur rencontrer au cours d'une péripétie.**

● **Laisser le joueur interpréter son familier, à condition qu'il ne s'en serve pas systématiquement comme « démineur belge » pour déclencher des pièges, et les éviter ainsi au « vrai » personnage.**

● **Un familier est le seul personnage qui soit interprété à la fois par le joueur et le MJ.**

Quand un joueur dépasse son rôle (« et mon chien saute sur le garde, l'assomme, le fouille et lui prend ses clefs pour venir me délivrer... »), rattrapez la situation sans trop le frustrer. Si vous vous renvoyez bien la balle, la collaboration joueur/MJ peut être passionnante.

● **Soyez magnanime : les familiers sont fragiles, ne les détruisez pas à la première Boule de feu, sinon les joueurs ne voudront plus en avoir. Privilégiez les familiers « réparables » (droids, figurines enchantées) ou dotés d'une bonne esquivé.**

fent des prothèses comme on collectionne les timbres. Pourquoi l'enlever lui, alors que n'importe qui pourrait se payer les mêmes en y mettant le prix ?

— Parce que le sujet dont je parle n'est pas un gars, a répondu le complet gris. C'est un chien."

Extrait de « Lightning Bulls, the best "Hot Dogs" in town! »

Le Lightning Bull pour Shadowrun

● **Origines.** Lightning Bull, ou Chien de Foudre, est le surnom générique donné aux chiens modifiés par technologie cybernétique. ▶





Les animaux greffés sont des cas rares et isolés, généralement créés par une mégacorp dans un but précis, mais il arrive que des particuliers en possèdent. Ces derniers préfèrent mettre en valeur l'animal en refaçonnant son aspect (ex: chien-démoniaque avec yeux rouges et nasaux fumants, chien au pelage mimétique...), tandis qu'une mégacorp privilégie la discrétion et dépense beaucoup pour camoufler les modifications. Chaque chien subit un dressage intensif afin d'optimiser ses atouts et de supporter ses prothèses. Malgré cela, il existe des cas de cyberpsychoses animales: la plus célèbre étant l'affaire Cujo 27, où un chien greffé terrorisa la ville de Reno pendant plusieurs jours.

● **Son pedigree:** C: 4 (5), R: 4 (6), F: 3 (7), I: 3/5, V: 2, E: 1, R: 3 (5), Init: 5+2d6, Att: 10M. Substituts musculaires (2), Réflexes câblés, Mâchoire cybernétique avec force accrue (2), Armure dermale (1), collier émetteur. Coût: 250 à 300 000 nuyens.

● **Ses particularités.** Chaque animal possède de 1 à 3 modifications supplémentaires très spécifiques. Ex: vision nocturne et thermographique pour traquer ses proies, filtre à air ou à oxygène pour respirer sous l'eau ou en atmosphère viciée, implants auditifs et caméra oculaire pour l'espionnage, bombe corticale pour transformer l'animal en kamikaze, bloc mémoriel pour stocker des données dans son cerveau...

● **Et les autres animaux?** De semblables modifications peuvent être appliquées à un chat, un jaguar, un requin... mais leur fiabilité reste aléatoire. En revanche, de bons résultats ont été obtenus avec des loups (modèle Wolfen) et des dauphins (modèle Flipper-FX). Quant aux greffes sur les créatures fantastiques, certains murmurent le nom de Fafnir 666. Un mythe, certainement, car qui pourrait lutter contre un grand dragon rouge... cybernétique?

Où ce Foonf facétieux fait cent fois ses facéties*

Et pour finir, une étonnante révélation. Selon M. Calrissian (manutentionnaire à mi-temps sur le tournage du «Retour du Jedi»), la véritable fin de *La guerre des Étoiles* n'est pas celle que vous avez vue. Voici donc, en exclusivité, les dialogues censurés du duel entre Luke Skywalker et l'Empereur:

«Si tu ne rejoins pas le Côté obscur, tu seras détruit, jeune Skywalker, ha ha ha! (rire hideux).»

— Votre trop grande confiance en vous est votre faiblesse, Empereur. Qui plus est, j'ai avec moi un Foonf facétieux.

— Tiens, c'est vrai, quel est ce machin qui volette autour de ma tête? Fiche le camp, saleté!

— Trop tard. Le Foonf facétieux est un être fondamentalement gentil qui ignore le mal inhérent à votre impériale personne. Il va vous coller comme une



vieille bouse de bantha sous le pied. Et tôt ou tard, vous ferez un faux pas...

— Ho!, si tu crois m'avoir ainsi... Mes éclairs vont carboniser cette boule de peluche et après je te... Rhââ, lâche ma capuche, sale bestiole... et arrête de tourner comme ça! Si ça continue, je vais me prendre les pieds dans ma robAAAAAaaaaaAAAAAAAAA (chute sans fin).»

Voilà, vous savez enfin toute la vérité sur le triste sort de l'Empereur... Tiens, rédac chef, vous êtes là?

— Coupez! Coupez! Mais qu'est-ce que c'est que cette mascarade! George vient d'appeler, il exige des excuses ou il décommande le golf de cet après-midi... Vous allez me faire péter un ulcère, vous deux...

— Bien, euh, et si nous enchaînions sur la fiche technique, hum?...

Le Foonf facétieux pour Star Wars

● **Origines.** Le Foonf facétieux est une charmante boule de poil au regard rieur, doté de magnifiques ailes de libellule. Originaire de la paisible planète Taypho (voir le scénario *La légende des cristaux*, CB n° 76), il a le pouvoir de repérer les personnes sympathiques en

se nichant sur leur tête... ce qui est logique, car une personne au mauvais caractère le délogera immédiatement! Il s'attache facilement à son maître avec qui il communique par empathie. Aimant faire plaisir, il lui apporte régulièrement de petits «cadeaux» dérobés ici ou là (clés, casquette impériale...). Certains Foonfs possèdent un pouvoir psychique particulier (comparable à la Force). Si ce pouvoir est souvent simple, il arrive aussi qu'il soit puissant. Le prix d'achat peut alors monter très haut pour une telle créature.

● **Son pedigree:** DEX/ Esquive/ Dérober un petit objet 6D, PER/ Empathie 3D, VIG 1D, TAI 20 cm. Prix: Foonf «commun»: 2000 crédits, «rare»: 15 000 crédits x le nbre de D du pouvoir, «très rare»: 50 000 crédits x le nbre de D du pouvoir.

● **Ses particularités.** Foonf «commun»: aucun pouvoir. Foonf «rare»: un pouvoir parmi: Accélérer la guérison, Contrôler la douleur, Résister à la paralysie, Rester conscient, Transcatéleptique, Détection de vie, Sens exacerbés. Foonf «très rare»: idem parmi Absorber l'énergie, Réduire les blessures, Réception télépathique, Projection télépathique, Télékinésie, Modifier un esprit. Selon les Foonfs, un pouvoir va de 1 à 4D.

«AIIIEUH! Mais aiiieuh! Nom d'un Xawak morderé, Maître! Vous n'allez pas me laisser là au milieu de ces... choses qui me mordillent sans arrêt.

— Tu as entendu ce qu'a dit le professeur, mon bon Gwô: il est hors de question de les séparer de leur «géniteur» avant leur sevrage... dans environ 578 jours.

— Mais...

— Je dois te laisser, Regard de braise, j'ai une importante expérimentation en cours...

— Papagwô? Papagwô? Papagwô?»

Patrick Bousquet et Christophe Debien
illustration: Thierry Ségur

* Cette phrase peut vous rendre content et/ou célèbre. Comment? C'est simple: dites à votre chien de la prononcer trois fois d'affilée sans bégayer. S'il y parvient, vous êtes célèbre. Si c'est vous qui y arrivez, vous êtes content. C'est chonette, hein?

ÉCRIREZ DANS CASUS BELLI !

Rejoignez les reporters de l'Encyclopédie! Un numéro sur deux, vous disposez de 2000 caractères pour décrire des créatures, objets, véhicules, etc., compatibles avec les thèmes que nous vous proposons. Le style d'écriture importe peu: c'est l'idée qui doit être originale. Les meilleurs auteurs sont publiés et reçoivent un diplôme officiel de Reporter transuniversel illustré par Thierry Ségur, et gagnent un abonnement d'un an à *Casus Belli*.

● **G&M 94:** Gadgets médiévaux! Arbalète à répétition, griffes d'escalade, pièges à voleur ou armures escamotables: démontrez qu'on peut être performant avec toutes sortes d'équipements sans utili-

ser d'objet magique (pour Warhammer ou AD&D).

● **G&M 96:** Spécial grande bouffe! Les cuisiniers fous, chasseurs excentriques, gibiers bizarres et recettes pittoresques sont à l'honneur. Imaginez des lieux, gens, plats ou anecdotes qui parlent de nourriture (pour tous jeux de rôles).

Envoyez vos textes à Gwô & Millord, *Casus Belli*, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Attention: vos envois doivent nous parvenir avant le 25 mars pour le numéro 94, et avant le 15 mai pour le 96.

NDLR: Ce nombre comprend les signes de ponctuation et les espaces entre les mots.

CASUS

Belli

92

Cet
encart détachable
correspond aux pages 35 à 66.

Adaptations Simulacres

En page 64.

Accessoire Casus Belli

Pour AD&D2:

une fiche de perso complémentaire
pour Skills & Powers
en pages 65 et 66.



Les messagers d'Heloderma

p. 36

POUR NIGHTPROWLER

p. 40

La Mémoire du Monde

POUR L'APPEL DE CTHULHU



p. 44

Le bal des Ardents

POUR WRAITH



p. 48

Les Fils de l'Apocalypse

POUR HAWKMOON



p. 52

ET LE SCÉNARIO GRAND ÉCRAN POUR AD&D

Quand un vicomte rencontre un autre vicomte...

Un scénario Casus Belli pour

NIGHTPROWLER

Les messagers d'Heloderma

Ce scénario est prévu pour deux à quatre personnages de niveau 1 ou 2, et pour des joueurs inexpérimentés. La mention « Destination Aventure » signifie que ce scénario est sans piège pour un MJ débutant. Aucun métier n'est obligatoire et aucun n'est interdit.



Prologue

Il y a quelques semaines, un groupe de quatre voleurs venus de Bejofa réussit à s'emparer d'un œuf d'Heloderma Suspectum. Cette périlleuse mission bénéficia d'un concours de circonstances exceptionnel, sans lequel les jeunes gens auraient très certainement péri dans les grottes de Kalaar. Mais il n'en fut rien, à la plus grande joie de leur employeur, un magicien nommé Harten Dertas. Ce dernier avait besoin de l'œuf pour mettre le point final à un sortilège de sa conception.

Quelques heures après le vol, le peuple reptilien de Kalaar remarqua le crime et se mit immédiatement en quête des profanateurs. Ils les pistèrent grâce aux traces laissées par la carriole tirée par deux chevaux dans laquelle les voleurs avaient chargés leur butin. L'œuf pesant environ soixante-cinq kilos, il était beaucoup trop gros pour tenir dans un sac à dos. Il fut donc enfermé dans un coffre rempli de linges, pour le protéger des chocs et des changements de température. Les hélodermes, décidés à leur faire payer le prix de leur forfait, suivirent les traces des voleurs jusqu'à Bejofa. Avant de pénétrer dans la ville, ils furent stoppés par leur reine (grâce à son contrôle télépathique). En effet, ses conseillers corucias avaient sagement recommandé à Heloderma Suspectum d'adopter une méthode plus diplomatique. L'un d'eux fut donc envoyé en émissaire pour engager quelques personnes habituées aux bas quartiers des cités humaines.

Les hélodermes ne sont pas des experts dans ce genre d'intervention, mais les corucias, plus malins que la moyenne de leurs congénères, pensent que laisser les êtres humains s'entre-

tuer n'est pas une si mauvaise idée. De multiples études leur ont permis de déterminer que les humains affectionnent particulièrement les petits disques métalliques brillants dont regorgent les sous-sols de Kalaar (ce sont des pièces d'or). C'est principalement pour cette raison que le corucia qui se présentera aux personnages-joueurs ne sera pas averse. Les PJ seront contactés trois jours avant que le magicien ne détruise l'œuf en lançant son sort. Ce délai devrait suffire pour leur permettre de le retrouver (et s'ils traînent trop, vous pouvez toujours décider que Dertas retarde l'opération, faute d'avoir terminé ses préparatifs).

Introduction

Un jeune garçon vient trouver les personnages dans leur repaire ou dans l'auberge qu'ils ont l'habitude de fréquenter. Il est porteur d'un message écrit leur donnant rendez-vous à la tombée du jour au fond de l'impasse du Petit Homme. Là, les PJ rencontrent Ratliss Haassef, le corucia envoyé en mission par sa reine. Son nom est un patronyme d'emprunt, les corucias n'ayant bien évidemment pas de nom « humain » permanent. Il leur tiendra ces propos : « Il est arrivé un terrible malheur au sein de notre peuple. Deux hommes, une femme et un homme-chat ont dérobé un objet sacré dans l'enceinte même de notre cité. Ils ont tué trois gardes et emporté le trésor trop rapidement pour que nous puissions, une fois alertés, les rattraper. Cet objet est très pesant et passablement volumineux. Aussi les profanateurs furent-ils dans l'obligation de le

transporter dans une carriole, ce qui, par bonheur, nous permit de les suivre à la trace. C'est ainsi que nous sommes arrivés à savoir qu'ils s'étaient réfugiés à Bejofa. J'ai entendu dire le plus grand bien de vos augustes personnes, et je compte sur votre célérité pour nous rapporter prestement l'objet en question. Il est lourd comme un homme et tient dans un grand coffre. Je suis persuadé que lorsque vous le verrez, votre sagacité vous révélera qu'il s'agit bien de notre trésor. J'enverrai chaque jour le garçon qui vous a contacté pour prendre des nouvelles de vos progrès. Voici cinq cents pièces d'or qui devraient vous aider à mener à bien vos recherches. Il y en aura trois mille cinq cents de mieux lorsque vous me remettrez l'objet. Sachez qu'en sus de cette récompense matérielle, Heloderma, ma reine, vous sera reconnaissante de lui avoir rapporté un bien aussi précieux... Et il s'agit là d'un honneur dont peu de vos congénères peuvent se vanter ouvertement. Messieurs (mesdames, mesdemoiselles), je vous souhaite bonne chance. » Ce disant, le corucia se retire, avec une révérence peut-être un peu trop appuyée pour être adressée à de simples voleurs...

Sur la piste des voleurs

Il reste maintenant aux personnages à trouver les voleurs de l'œuf. La façon la plus fastidieuse, mais la plus sûre, de mettre la main sur quel-

qu'un ayant entendu parler d'une bande semblable à celle que leur a décrit le corucia, est sans conteste d'écumer tous les débits de boissons de Bejofa et de Samarande. Lancez 2d10 et faites le total. Cela vous donne le nombre de tavernes et d'auberges mal famées que les PJ devront visiter avant qu'un tenancier ne se souvienne d'avoir eu pour clients quatre personnes correspondant au signalement. Ils dépensaient de l'or sans compter. Grâce à eux, il a gagné plus d'argent en une soirée qu'en une semaine de labeur. En revanche, il ignore où ils habitent et surtout comment ils ont bien pu faire pour y retourner : « Ils étaient pleins comme des Stovengers un soir de fête ! » Lorsque les PJ se décideront à quitter l'auberge où ils ont obtenu ce renseignement, ils seront discrètement contactés par un petit bonhomme souriant. Ce dernier, un informateur nommé Benoît le Borgne, propose de leur donner l'adresse de leur gibier, moyennant cent pièces d'or.

A vous d'animer les auberges où les PJ n'auront aucun renseignement. Échauffourées, rixes et fausses pistes peuvent émailler ce début d'aventure. Les quelques possibilités qui suivent vous permettront de noyer les renseignements utiles dans une série d'événements sans importance.

● **Rixe entre mercenaires.** Les membres de deux unités d'élite en viennent aux mains après avoir bu un verre de trop. Les tabourets et les chopes vides commencent à voler bas, peu de temps avant les hachettes et les poignards. Le tout se terminera dans le sang. Les PJ ne sont pas concernés, et devraient s'éloigner au plus vite.

● **Descente de police.** Plusieurs indicateurs guident une patrouille de nuit vers le bar où se trouvent les personnages. Comme 75% des consommateurs ont quelque chose à se reprocher, l'endroit se transforme rapidement en fourmilière dans laquelle on aurait donné un coup de pied. Paradoxalement, les PJ sont parmi les plus honnêtes des clients, et peuvent assez facilement passer à travers les mailles du filet.

● **Apparition furtive d'hélodermes.** Alors que les personnages vont d'une auberge à une autre, il leur semble apercevoir une silhouette difforme qui se fond dans la nuit. S'ils se lancent à sa poursuite, ils parviennent à s'approcher suffisamment pour se rendre compte qu'il s'agit d'un héloderme de type « tupinambis ». Les PJ sont sur le point de le rattraper lorsqu'ils sont rejoints par un groupe de lacertas (un par PJ suffira). Ils n'attaquent pas, et se contentent de leur barrer le passage en poussant des sifflements menaçants. Si les PJ font un geste malheureux, la rencontre risque de dégénérer en combat. Dès que le tupinambis est hors de vue, les lacertas filent aussi vite qu'ils sont apparus. Les personnages peuvent tenter de les suivre, mais ils perdent leur trace au bout de quelques pâtés de maison. Ce groupe d'hélodermes n'est pas réellement lié à l'aventure, mais peut intervenir dans la suite du scénario si les personnages-joueurs sont vraiment mauvais (voir ci-dessous).

Le repaire

Les PJ ont tout intérêt à s'arranger avec Benoît : ses informations sont bonnes et, sans lui, ils

auront du mal à trouver les voleurs d'œuf. Le quartier qu'il leur indique sert de repaire à plusieurs petites bandes de voyous de bas étage. Une fois engagés dans la ruelle où vivent les voleurs, les personnages-joueurs sont interpellés par une voix qui leur demande le mot de passe (c'est « galmyre »). Les aventuriers n'ont normalement pas pu obtenir cette information avant de pénétrer dans les lieux et ils devront donc affronter un petit groupe de voyous (comptez-en un par personnage). Ces individus ne sont pas des bêtes de guerre. Ils fuiront dès que l'un d'entre eux sera hors de combat. Ils ont des caractéristiques relativement basses, que le meneur de jeu pourra adapter selon la puissance des PJ. Ce combat ne doit être qu'un avant-goût de la suite, pas un traquenard mortel.

Les quatre voleurs (deux hommes d'une vingtaine d'années, une femme du même âge et un félin d'âge incertain) étaient installés dans une soupenne, au deuxième étage d'une maison abandonnée. Mais lorsque les aventuriers arrivent, ils ne trouvent que des cadavres fraîchement occis et quelques meubles sans valeur. Saalm Fawel, l'assassin, est toujours sur les lieux de son forfait. Il savoure sa victoire, qui lui vaudra son admission au sein des Frelons noirs. Il est confortablement assis dans un vieux fauteuil et nettoie sa rapière avec un morceau d'étoffe prélevé sur les vêtements de l'un des voleurs. Saalm Fawel refuse de voir son triomphe gâché par l'intrusion d'une bande d'inconnus. Grisé par son récent succès, il décide de tuer les importuns (il oublie qu'il doit sa victoire au poison versé dans le vin qu'il apporta aux voleurs, et pas à sa dextérité à la rapière). S'en suit donc un combat qui devrait voir la fin rapide, et probablement douloureuse, d'un ex-futur membre des redoutables Frelons noirs. Sur le cadavre de Saalm, les aventuriers trouveront un morceau de papier sur lequel est dessiné un rapide croquis du quartier, ainsi qu'une phrase : « Mot de passe : galmyre ».

Il s'agit bien sûr du mot de passe qui aurait permis aux personnages-joueurs d'approcher sans encombre le repaire de leur gibier. La carte du quartier n'a rien de remarquable. L'indice que recèle ce message tient dans la qualité exceptionnelle du papier sur lequel il est écrit. Dans les Sept cités, ce type de papier très épais et très blanc n'est disponible que dans une seule boutique, la papeterie *L'écritoire*. Il est uniquement fabriqué dans l'empire soloman, et il est connu de tous les scribes ayant les moyens de se l'offrir. Un jet réussi de Connaissance (commerce) permettra aux PJ de déceler cet indice. Un voleur de première génération ou un contrebandier reçoit un bonus de +2 sur ce jet.

A « L'écritoire »

Il est maintenant temps de se mettre en quête de *L'écritoire*. Cette échoppe se trouve au 41 rue du Temple-caserne, à Samarande, juste de l'autre côté du fleuve Sahar. L'intérieur coquet de la boutique expose les plus belles reliures, les encres les plus chères, les plumes les plus prisées et la meilleure qualité de papier que le monde connu puisse offrir aux plus riches des habitants des Sept cités. Le patron de ce com-

merce respectable n'apprécie pas l'intrusion d'indigents ou de personnes de mauvaise vie entre les quatre murs de son négoce. C'est un petit personnage aux lèvres pincées, qui ne connaît que deux façons de parler aux gens : un mépris affiché ou une obséquiosité excessive, appliquées respectivement aux moins riches et aux plus fortunés que lui. A moins que les PJ n'aient pris la précaution de se déguiser en personnages importants, il sera parfaitement désagréable. S'ils le prennent à rebrousse-poil, ils n'obtiendront rien de lui et devront sans doute cambrioler l'échoppe pour obtenir l'adresse du fameux acheteur de papier soloman. En revanche, si les PJ font preuve d'inventivité et de talents de comédiens, ils pourront se faire bien voir de l'acariâtre papetier et obtenir l'adresse de Harten sans éveiller les soupçons. En effet, le patron de *L'écritoire* note les adresses de tous ses clients, principalement parce qu'il livre leurs commandes à domicile (c'est réellement une boutique de luxe !). Et Harten fait couper ses feuilles de papier selon un format unique, et tout à fait reconnaissable...

La demeure d'Harten

La grande maison bourgeoise qu'habite Harten n'est pas facile à investir. Les gardes du corps qui y patrouillent et le peu de scrupules du magicien font qu'une confrontation armée risque de rapidement tourner au massacre. Les PJ doivent donc à tout prix parvenir à leurs fins de façon discrète. On peut imaginer plusieurs façons de pénétrer dans la demeure sans éveiller les soupçons.

Dans toutes les hypothèses qui suivent, on estime que les quatre gardes sont présents. Deux d'entre eux patrouillent dans le petit jardin qui entoure la maison. Les deux autres se contentent de jouer aux cartes ou de dormir dans la salle qui leur est destinée, mais ils sont prompts à intervenir en cas de bruit bizarre. Cette configuration reste identique de jour comme de nuit. Harten travaille la plupart du temps dans son laboratoire, mais il n'est pas impossible qu'il soit dans le salon ou dans sa chambre, si les PJ passent à l'action en soirée. Voici un bref survol des choix qui s'offrent aux personnages.

● **Pénétrer en force.** Il s'agit tout simplement de frapper à la porte, puis sur les deux gardes qui ne manqueront pas d'ouvrir ladite porte. Cette option est fortement déconseillée, à moins que les personnages soient tous des spadassins. A la rigueur, une telle action peut servir de diversion pour l'entrée discrète d'autres PJ. Une fois les gardes éliminés, les personnages doivent entrer dans la maison, la fouiller, et combattre à la fois le sorcier et les deux gardes restants. L'une des pièces du premier étage contient ce qu'ils sont venus chercher : l'œuf. Si vous désirez compliquer un peu la tâche des PJ, tout en rendant l'ensemble encore plus héroïque, faites intervenir un groupe de lacertas accompagné d'un énorme tupinambis (voir leurs caractéristiques respectives pages 229 et 230 des règles de base de *Nightprowler*). Ils font irruption dans la maison dès que vous estimez que les personnages se trouvent dans une situation désespérée, et s'attaquent en priorité aux gardes.

Notez que si l'intervention des hélodermes combattants est nécessaire, ces derniers en profiteront pour doubler les personnages et leur voler l'œuf. Toute tentative de la part des PJ pour le récupérer se soldera par une nouvelle bataille, cette fois entre eux et les hélodermes. Et là, ils ne peuvent plus compter sur aucune aide « miraculeuse ».

● **Entrer discrètement, par le jardin.** Grimper sur le mur d'enceinte de la maison n'est pas compliqué (jet d'Escalade avec un bonus de +2, dû principalement aux grosses pierres qui peuvent parfaitement servir de prises lors de l'ascension). Rester caché sur le faite du mur en attendant que les gardes patrouillent de l'autre

côté du bâtiment n'est pas non plus très difficile (jet de Dissimulation normal). Il ne reste plus ensuite qu'à entrer dans la maison proprement dite. Les fenêtres sont munies de volets et la porte d'entrée d'une serrure de type « bourgeoise ». Voilà qui ne devrait pas beaucoup gêner les PJ ! Échapper au magicien et aux deux autres gardes dans la maison est par contre plus compliqué, surtout si les personnages sont nombreux (plus de deux).

● **Entrer discrètement, par le sous-sol.** Un aventurier particulièrement intéressé par les sous-sols de Samarande (un gouri par exemple) pourra sans difficulté trouver un moyen de passer sous la maison en rampant dans un conduit d'égout. Une trappe fermée à l'aide d'une forte grille en acier donne directement dans la cave de la maison. Briser cette grille n'est pas simple ! Il est surtout pratiquement impossible de la casser sans faire de bruit. Des PJ cavernicoles et vandales pénétreront donc dans la cave au même moment que deux des gardes, alertés par le tapage.

● **Entrer discrètement, par les toits.** Le jardin étant minuscule, les toits des maisons du quartier ne sont pas très loin les uns des autres. Un voleur rapide, discret et surtout agile devrait pouvoir, en sautant de toit en toit (jet d'Acrobatie avec un malus de

-2 à chaque fois), arriver sur celui du magicien. Il ne lui reste plus ensuite qu'à pénétrer dans la maison en forçant un vasistas. En étudiant les lieux et en regardant par ces petites ouvertures, il pourra même entrer directement dans la pièce qui contient l'œuf tant convoité. Reste à le sortir sans attirer l'attention...

Conclusion et conséquences

Si les personnages-joueurs parviennent à récupérer l'œuf d'Héloderma Suspectum, ils pourront le remettre au corucia qui tiendra parole et leur donnera la somme promise. De plus, s'ils ont réussi, ils gagneront la nouvelle réputation suivante : Réputation vis-à-vis des hélodermes +1.

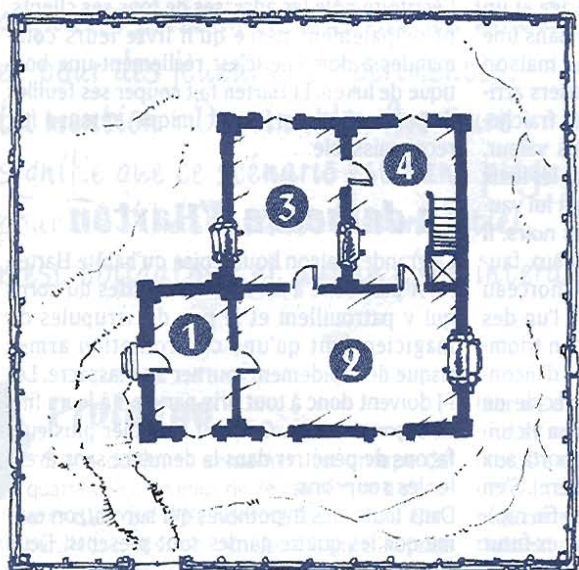
Notons au passage que les hélodermes commencent tout juste à s'intéresser aux humains, et qu'au lieu de bonnes relations avec eux ne permet d'attendre ni pitié, ni aide de la part des plus bornées de ces créatures. Seuls les sages seront intéressés par une telle réputation.

Même si le meurtre de Fawel était pratiquement fortuit, les Frelons noirs risquent d'être légèrement contrariés par la façon dont les PJ ont tué celui qui allait bientôt devenir l'un des leurs. Si Fawel est mort, ils acquièrent donc la réputation suivante : Réputation vis-à-vis des Frelons noirs -1.

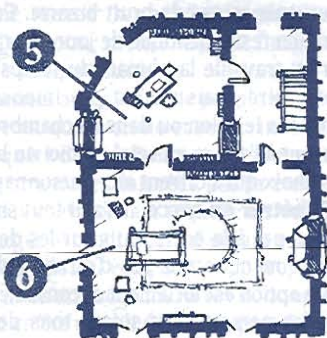
Bouly et Croc

illustration : Roland Barthélémy
plan : Cyrille Daujean

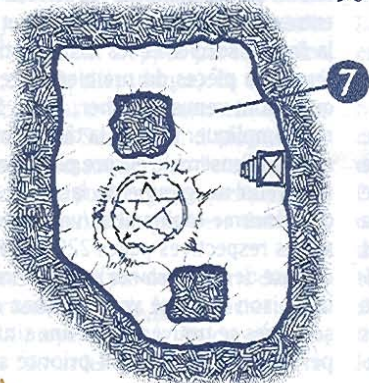
Rez-de-chaussée



Premier étage

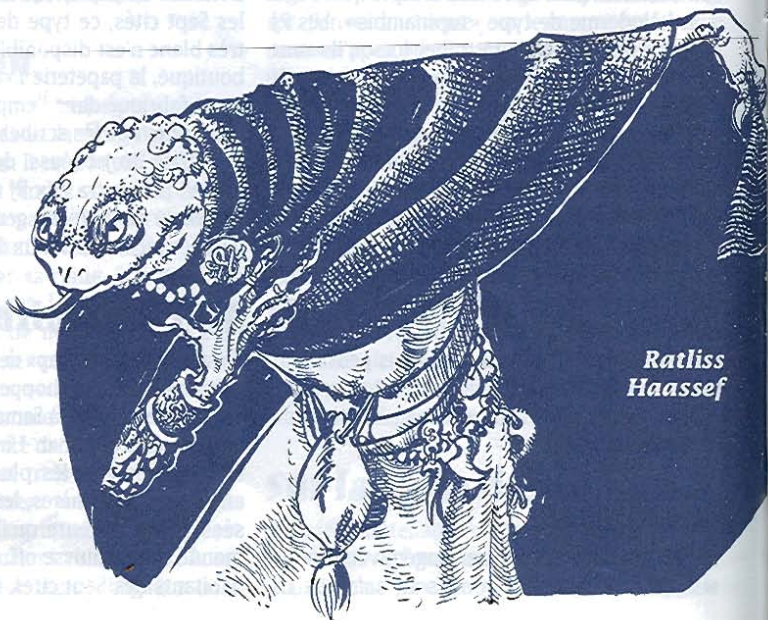


Sous-sols



La demeure d'Harten

1. Vestibule
2. Salle des hommes de main
3. Cuisines
4. Salon du magicien
5. Bibliothèque/Salle de l'œuf
6. Chambre d'Harten
7. Laboratoire.



Ratliss
Haassef

► **Ratliss Haassef**

Corucia en mission pour Heloderma Suspectum

Le visage d'un héloderme n'est jamais très expressif aux yeux d'un humain (pas plus qu'à ceux d'un nain, d'un elfe, d'un félin ou d'un gouri), mais celui de Ratliss Haassef, très mobile, respire ce que certains appellent la diplomatie et d'autres l'hypocrisie. Son langage, précis et châtié, est mielleux et flatteur au possible. Cela dit, même si les PJ le trouvent antipathique, il a bien l'intention de tenir ses promesses. Après tout, à l'avenir, les PJ feront de bons contacts dans la cité, s'ils parviennent à mener leur mission à bien.

Adresse	10	Agilité	8	Beauté	8
Courage	8	Endurance	18	Force	16
Mémoire	10	Morale	18	Perception	14
Rapidité	8				
Fatigue	21	Initiative	3	Santé	18

Compétences principales : Baratin (18*), Comédie (14*), Discours (14*), Esquive (9)/1 : 5, Marchandage (16*), Repérage (10).

Vous trouverez les autres compétences du corucia en page 232 des règles de base de *Nightprowler*.
Équipement : vêtements de ville (-1/+0), peau écailleuse (-2/+0) et griffes (1 : 5, T : 10, D : +1/+1).

► **Benoît le Borgne**

Mendiant, informateur et receleur notoire 35 ans ; 1,55 m ; 42 kilos. Marié, cinq enfants. Demeurant au 7 rue de la Montagne des Nains, à Bejofa. Benoît a gagné son surnom le jour où il a refusé de renseigner un préfet de nuit d'Askelane. Ce dernier était réputé pour sa manière brutale d'obtenir des informations. Peu après, Benoît a juré de ne plus jamais poser ce qui lui restait de regard sur un membre des forces de l'ordre. Il a quitté Askelane pour s'installer à Bejofa avec sa famille. Son visage rond est constamment fendu d'un large sourire très « commercial ». Sa petite taille et sa bonhomie naturelle le rendent plutôt sympathique. Il n'hésite jamais à essayer de décider ses « clients » en mentionnant l'existence de ses cinq pauvres enfants qui attendent le retour de leur père pour manger une maigre pitance.

Adresse	12	Agilité	10	Beauté	10
Courage	9	Endurance	12	Force	12
Mémoire	16	Morale	12	Perception	15
Rapidité	12				
Fatigue	18	Initiative	2	Santé	18

Compétences principales : Arme de contact (poignard) (10), Baratin (15*), Camouflage (12), Connaissance (commerce) (12), Connaissance (loi) (10), Course (12), Déguisement (13*), Dissimulation (14), Évaluation (12), Falsification (13), Jeu (16*), Marchandage (15*), Repérage (12).
Équipement : vêtements de ville (-1/+0).

► **Voyous de bas étage**

Entre treize et seize ans, autant de filles que de garçons. Ces jeunes gens vivent par et pour la violence. Ils rackettent les habitants du quartier et « protègent » le groupe

de voleurs que recherchent les PJ. Ils ne se sont même pas rendus compte que l'individu qu'ils ont laissé passer quelques minutes avant les PJ était un assassin. Ils sont lâches et idiots. Ils pourront devenir de vrais voleurs s'ils vivent assez longtemps (ce qui est peu probable).

Adresse	14	Agilité	15	Beauté	12
Courage	7	Endurance	12	Force	12
Mémoire	10	Morale	10	Perception	13
Rapidité	12				
Fatigue	18	Initiative	2	Santé	18

Compétences principales : Acrobatie (12), Arme de contact (poignard) (10*), Baratin (12), Camouflage (12), Contorsion (12), Course (12), Déguisement (10), Discretion (10), Dissimulation (14*), Escalade (13), Esquive (15*)/1 : 3, Évaluation (12), Jeu (16*), Marchandage (15*), Repérage (12).
Équipement : vêtements de ville (-1/+0) et poignard (1 : 3, T : 10*, D : -1/-2).

► **Saalm Fawel**

Assassin de niveau 6, postulant pour l'admission au sein des Frelons noirs 22 ans ; 1,68 m ; 50 kilos. Célibataire. Pas de résidence particulière. Le visage anguleux de ce jeune homme originaire de l'émirat de Kahdar est barré d'une fine moustache et prolongé par un bouc taillé en pointe. Ses longs cheveux sombres tombent en boucles torturées, lorsqu'ils ne sont pas cachés par un grand turban noir. Harten Dertas, qui désire se débarrasser des voleurs qu'il a précédemment engagés pour le vol de l'œuf, a passé un contrat avec les Frelons noirs. Fawel est bien décidé à réussir son « examen ».

Adresse	14	Agilité	16	Beauté	12
Courage	14	Endurance	12	Force	15
Mémoire	10	Morale	8	Perception	15
Rapidité	15				
Fatigue	19	Initiative	2	Santé	21

Compétences principales : Arme de contact (épée) (16*), Baratin (18), Chimie (16*), Discretion (15*), Dissimulation (18*), Esquive (18)/1 : 3, Filature (14*), Intimidation (12), **Équipement :** vêtements de ville (-1/+0) et rapière (1 : 3, T : 16*, D : -2/+1). Il possède aussi quelques fioles de poison (du pasuul), mais n'a pas le temps d'en enduire la lame de sa rapière.

► **Harten Dertas**

Mage de niveau Maître 38 ans ; 1,75 m ; 55 kilos. Célibataire. Demeurant au 24 rue de la Fontaine d'argent, à Samarande. Des cheveux gris et drus tombent en cascades autour du visage sec et sévère de ce mage venu du royaume d'Urtanve. Sa volonté d'arriver à ses fins est inversement proportionnelle à son sens de la morale. Après de longues années de recherches, Harten touche enfin au but de sa carrière : l'éternelle jeunesse. Il a promis et effectivement payé trois mille pièces d'or à quatre voleurs chanceux et inconscients pour qu'ils lui rapportent un œuf de la mère des hélodermes, composant matériel indispensable à l'élaboration de son sortilège. Il est maintenant sur le point de commencer

le rituel qui lui conférera une nouvelle jeunesse... et détruira l'œuf tant convoité.

Adresse	10	Agilité	10	Beauté	12
Courage	10	Endurance	14	Force	8
Mémoire	18	Morale	8	Perception	15
Rapidité	14				
Fatigue	18	Initiative	2	Santé	15

Compétences principales : Baratin (13), Chimie (15), Connaissance (politique) (15*), Déguisement (13), Discours (16*), Esquive (13*)/1 : 4, Évaluation (15), Falsification (15), Intimidation (12), Jeu (13*), Marchandage (14), Premiers secours (16*).

Niveau : maître.

Sortilèges : Cécité, Projectile ardent, Éternelle jouvence.

Équipement : vêtements de ville (-1/+0).

► **Éternelle jouvence (Famille humaine)**

Matériel nécessaire : le sang contenu dans un œuf d'Heloderma Suspectum, dans lequel la cible doit se plonger entièrement, et un diamant d'une valeur minimum de cinq cents pièces d'or qui doit être réduit en poussière et mélangé au sang de l'œuf. Les ingrédients sont détruits à la fin du sort.

Temps d'incantation : 72 heures.

Durée du sort : quatre ans (mais Harten ne le sait pas encore).

Portée : toucher.

Taille : 16.

Résistance : aucune.

Effet : la cible jouit de l'apparence et de la santé d'une personne de dix-huit ans. En outre, elle ne vieillit que d'une année tous les deux ans. A l'expiration du sort, la cible vieillit à nouveau normalement et retrouve son âge véritable.

► **Gardes du corps d'Harten Dertas**

Ces fines lames sont entièrement dévouées à Harten, qui les paie grassement pour leur protection. Elles ne se font jamais prier pour estourbir les futures victimes de leur employeur, et ne posent jamais de question quant au sort qu'il leur réserve. Ce sont de simples brutes, n'aimant qu'argent facile et vie de débauche. Ils sont dangereux, et devront être décrits comme tel aux PJ qui voudront certainement, dans un premier temps, avoir une confrontation armée avec eux.

Adresse	14	Agilité	12	Beauté	10
Courage	15	Endurance	15	Force	15
Mémoire	12	Morale	10	Perception	13
Rapidité	14				
Fatigue	22	Initiative	2	Santé	22

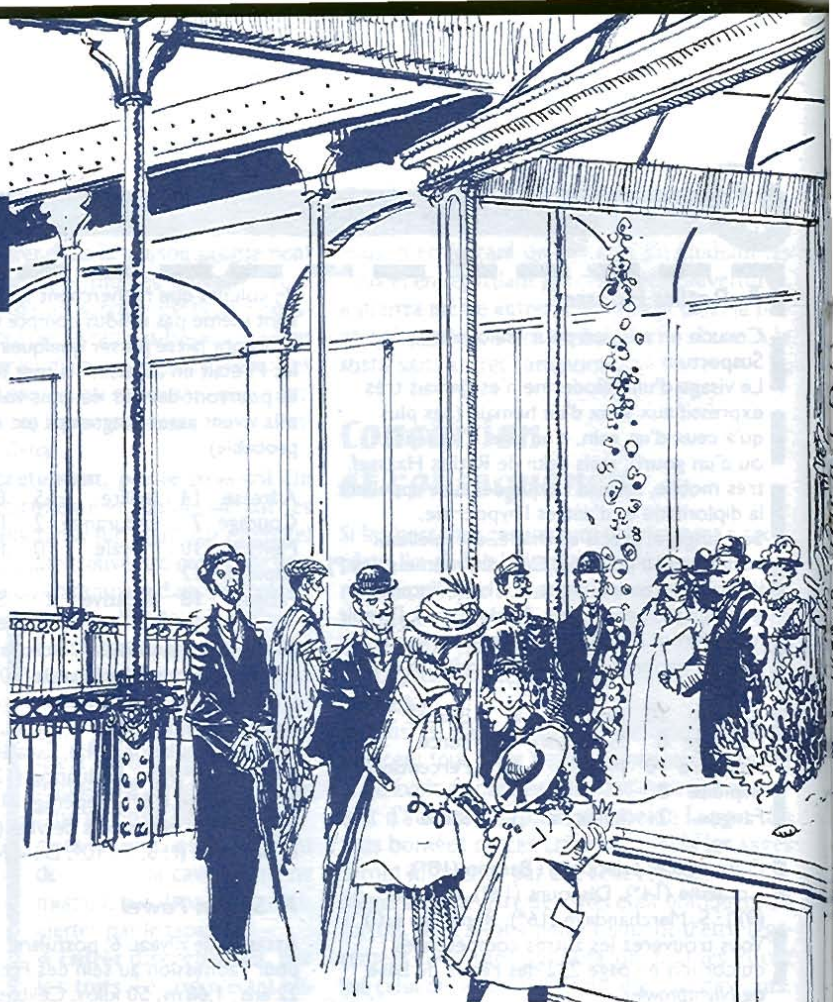
Compétences principales : Arme de contact (arme à deux mains) (15*), Arme de contact (épée) (12*), Arme de contact (fléau) (14*), Arme de contact (hache et masse) (15*), Arme de contact (poignard) (12*), Armure (18), Course (8), Esquive (13*)/1 : 4, Intimidation (16*), Nage (8), Premiers secours (10), Projectile (arbalète) (13*), Pugilat (12), Repérage (13*).
Équipement : armure de cuir clouté (-2/-2), épée à deux mains (1 : 8, T : 13*, D : +3/+3) et arbalète lourde (pour deux des gardes) (1 : 42, T : 11*, D : -1/+7).

Un scénario Casus Belli pour

L'APPEL DE CTHULHU

La Mémoire du Monde

Ce scénario est destiné à des personnages, des joueurs et un Gardien des arcanes plutôt expérimentés. Le supplément « Les Années folles » peut s'avérer utile.



L'histoire d'Aa'hshss

Dans les temps très anciens, bien avant l'apparition de l'homme, le peuple des Hommes-Serpents vivait sur le continent de Mû. Ses prêtres, instruits par Yig de la destruction prochaine de leurs terres, confièrent le savoir de leur race à Aa'hshss, un avatar d'Azathoth. Ils enchaînèrent cette créature à une conque, qui devint la Mémoire du Monde. Lorsqu'un érudit ou un sage mourrait, sa tête était confiée à Aa'hshss. L'entité la maintenait vivante avec toutes ses connaissances, tout en se nourrissant de ses émotions. Grâce à une cérémonie complexe, l'esprit d'un prêtre-serpent pouvait aller consulter cette bibliothèque monstrueuse. A mesure que les connaissances d'Aa'hshss grandissaient, son pouvoir vampirique s'accroissait, jusqu'au jour où Mû sombra dans le Pacifique. Plusieurs centaines de millions d'années s'écoulèrent avant qu'un tremblement de terre ne ramène Aa'hshss à la surface. Un équipage de pêcheurs ramassa le coquillage et le vendit au fameux sorcier Hsiao Yu. Celui-ci disparut mystérieusement peu après. Pendant des siècles, nul n'entendit plus parler de la conque.

On retrouve trace de la Mémoire du Monde en Égypte, sous le règne de Ramsès II. De là, elle parcourut le Moyen-Orient, parfois entre les mains d'adorateurs d'Azathoth, parfois dans celles d'Investigateurs primitifs... Le fameux mage Tuj'Aniahr finit par s'en emparer. Il l'utilisa pour combattre les puissances du mal, et se fit enterrer avec.

En 1896, une expédition archéologique russe retrouva la tombe de Tuj'Aniahr, un peu au nord des ruines de Babylone. Quelques semaines plus tard, une patrouille britannique en retrouva l'unique survivant, complètement fou, serrant la conque contre lui...

Prologue

Dieppe, 1908. Le capitaine de vaisseau à la retraite Charles-Octavien de Bonstamps, vicomte de Brennisse, reçoit d'un ami de retour de voyage une conque magnifique et de dimensions remarquables. Elle va rejoindre sa collection de coquillages rares, exposée au fond d'un aquarium peuplé de poissons exotiques. Quelques jours plus tard, la gouvernante du vicomte découvre le cadavre de son maître flottant dans le grand aquarium, le visage déformé par une grimace de désespoir intense.

En 1920, Eugénie Varenne, sœur et unique héritière du capitaine de Bonstamps, fait don de la collection au muséum d'Histoire naturelle de Paris, à condition qu'elle soit exposée dans un aquarium géant comme l'aurait souhaité son frère. Le 21 juillet 1921, l'aquarium est installé au premier étage de la nouvelle galerie de zoologie. Trois jours plus tard, le public peut enfin l'admirer.

Le 4 août, le docteur Antoine Cailloux visite l'exposition. Il reconnaît, parmi les coquillages, un coque de forme très particulière. Cela fait plusieurs années qu'il rassemble des documents se rapportant à l'occultisme et à la magie noire. Aucun doute n'est permis, ce magnifique coquillage abrite une créature terrible, très ancienne, gardienne du savoir impie des terribles prêtres-serpents de Mû : Aa'hshss, la Mémoire du Monde.

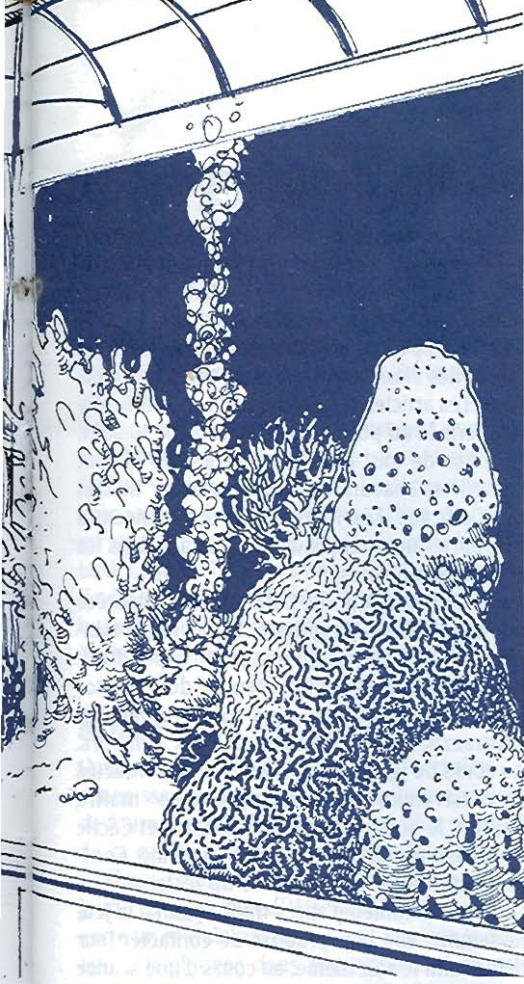
Cette horreur doit être détruite... mais pas avant d'avoir consulté les connaissances qu'elle renferme. Après avoir en vain tenté de l'acheter, le médecin décide de la voler et s'adresse à un ancien monte-en-l'air, Germain Boulard, qui organise le vol pour la nuit du 13 au 14 août. En attendant, Cailloux entreprend de recruter des assistants : les Investigateurs.

Samedi 13, minuit. Un violent orage s'abat sur la capitale. Deux hommes trempés pénètrent dans la nouvelle galerie de zoologie du Jardin des Plantes. Cailloux laisse Boulard en surveillance et monte à l'étage, où se trouve l'aquarium octogonal de la collection de Bonstamps. Il entreprend alors la cérémonie de l'Ophtet, qui doit le rendre maître de la conque. Quelques instants plus tard, Germain Boulard entend les hurlements du médecin. Il se précipite. Le cadavre décapité d'Antoine Cailloux est affalé contre le mur. Un gardien de nuit, les yeux exorbités, fixe le plafond sans ciller ; il est mort, sans causes apparentes. Dans l'aquarium, le sable est agité de remous sanglants.

Au terme d'une course effrénée, Boulard regagne son domicile près de la Bastille et s'y barricade. Dans la nuit du dimanche 14 au lundi 15, les policiers retrouvent son taxi, abandonné rue Cuvier. Il y traîne une serviette au nom de Cailloux...

Les Investigateurs entrent en scène

Le 13 août, tous les Investigateurs reçoivent une invitation de docteur Cailloux. Il leur demande de bien vouloir l'assister dans une « importante expérience », qui commencera le lendemain à 14 heures. Les PJ sont des personnes instruites, plutôt cultivées et amis proches d'Antoine Cailloux. Ils connaissent le médecin comme un érudit un peu excentrique, simple, gentil et très versé en occultisme. En arrivant le dimanche en début d'après-midi à la demeure de Cailloux, au Vésinet, les Investigateurs croisent deux gendarmes sur le pas de la porte. Célestine, la vieille gouvernante, est sans nouvelles du médecin depuis la veille au



soir, et cela l'a suffisamment inquiétée pour qu'elle prévienne la police. Les gendarmes lui ont promis de se renseigner. Célestine, à moitié rassurée, sert le café au salon. Cailloux l'avait prévenue de la visite des PJ. Un taxi est venu le chercher pour le conduire à Paris, vers 19 heures. En soi, c'est bizarre: d'habitude, il conduit lui-même sa voiture... Célestine se souvient que le docteur a appelé son chauffeur «Germain».

Sigmund

La maison abrite un autre occupant: Sigmund, un vieux chat aussi gras qu'affectueux qui est, à l'insu de tous, le familier d'Antoine Cailloux. A l'instant de sa mort, le médecin a réussi à projeter un fragment de son esprit dans le corps de l'animal. Il s'y accroche depuis, avec l'espoir de trouver une aide auprès des Investigateurs. Alors qu'ils sont au salon, le chat bondit sur la table, renversant les tasses de café. Il ne se laisse pas attraper, mais reste juste hors de portée. L'esprit de Cailloux influence le comportement de l'animal, qui essaiera de son mieux d'orienter les recherches des PJ.

La propriété

Le domaine d'Antoine Cailloux se compose d'une vaste maison bourgeoise flanquée d'anciennes écuries désertées, qui abritent le laboratoire privé du médecin, le tout au milieu d'un parc de quatre hectares. Deux endroits contiennent des informations: la salle de consultation de Cailloux et le laboratoire.

● **La salle de consultation.** Un bureau massif muni de tiroirs occupe un angle de la pièce, juste devant une vaste bibliothèque d'ouvrages médicaux. Deux sièges et une table d'examen

lui font face. L'agenda de Cailloux est rangé dans le tiroir central. Celui-ci est fermé à clé, mais facile à forcer (bonus de 20% au jet de Mécanique). Il s'y trouve également une grosse clé qui ouvre la porte du laboratoire et deux clés plus petites de forme étrange. Dans l'agenda, les PJ peuvent remarquer plusieurs rendez-vous récents concernant le professeur Mangin, Eugénie Varenne et Germain Boulard. Au milieu des livres de médecine se trouve un épais volume consacré à la conchyliologie (l'étude scientifique des coquillages). Plusieurs pages marquées décrivent des coquillages de taille et de forme similaires à la conque du musée. L'adresse d'Eugénie Varenne figure sur l'ex-libris, à la première page de l'ouvrage.

● **Le laboratoire.** Si les Investigateurs se montrent peu pressés de le visiter, le comportement de Sigmund devrait les y pousser. Il s'en approche, gratte à la porte, miaule... Toutefois, il n'y pénétrera en aucun cas (le livre enchaîné le terrorise). L'endroit est partagé en deux: un vaste laboratoire et l'autre du magicien, une pièce plus petite et sans fenêtre. La première salle est pleine de matériel de chimie et de physique. Au centre se trouve un aquarium vide, aux montures de cuivre et d'argent gravées de symboles étranges. Il est recouvert d'un tissu. A côté, une énorme bonbonne contient cinquante litres d'eau régale, un puissant mélange d'acides très corrosifs. Dans l'autre pièce, les murs sont couverts de livres anciens et de parchemins. Dans un angle, derrière un rideau, un énorme livre est enchaîné au plafond, à hauteur d'homme. Il est retenu par une grosse chaîne solidement cadenassée. Sous le livre, le sol est maculé de taches de cire noire. Enfin, un gros coffre de bois bardé d'acier et recouvert de feuilles de plomb est posé sur une table basse. Il est fermé par deux cadenas très difficiles à forcer (malus de 20% au jet de Mécanique). Leurs clés se trouvent dans le bureau de Cailloux.

Le livre enchaîné

C'est la version originale en latin du *Cthaat Aquadingen*. Mais surtout, c'est un agrippa, un livre-démon doté d'une vie propre. Ses chaînes sont en plomb, métal qu'il ne peut pas briser (jet d'Occultisme). Quelques minutes dans les vapeurs de trois bougies noires suffisent à l'engourdir pour deux heures, permettant une consultation sans danger (les bougies sont sur une étagère du laboratoire). Si les Investigateurs réussissent un jet de Mythe de Cthulhu, ils connaissent cette information. Les clés des chaînes sont accrochées au mur. Ouvert sans précaution, le livre se met à saigner et à geindre. Le lecteur doit réussir un jet opposant son Pouvoir à celui du livre (20). S'il est réussi, il peut le refermer. Sinon, les pages se gondolent et se déchirent sous la poussée de tripes et de boyaux sanglants qui tentent d'étrangler l'imprudent (FOR 15, appliquez les règles sur la noyade). La vue du livre en action fait perdre 1/1d10 points de SAN. Si la victime succombe, le livre entreprend de la dévorer dans un bruit de mastication écoeurant (perte de 1/1d6 points de SAN). Les coups ne lui font rien: il ne craint que le feu. Une fois enflammé, il propage l'incendie en bondis-

Aa'hshss et ses pouvoirs

Aa'hshss est indestructible, contrairement à la conque qui peut être détruite en la plongeant dans un mélange d'acides puissants (ce qui anéantirait définitivement les connaissances des Hommes-Serpents).

La conque ressent les émotions de toutes les créatures vivantes dans un rayon égal à son Pouvoir en mètres. Elle n'a donc aucun mal à identifier ses ennemis.

Elle peut appeler le héraut, qui viendra en 1d6 minutes. Les victimes de son pouvoir hypnotique peuvent également être convoquées, mais elles n'arrivent que (5d6 - POU d'Aa'hshss) minutes après.

Lorsque la conque est au sec, Aa'hshss est impuissant. Son Pouvoir diminue d'1 point par jour jusqu'à un minimum de 5. Dans l'eau, il gagne 1 point de Pouvoir tous les deux jours jusqu'à un maximum de 40.

Autour du coquillage, l'eau brille étrangement, et ses reflets sont hypnotiques. Faites un jet de résistance opposant le Pouvoir d'Aa'hshss (entre 18 et 20 au moment du scénario) et celui des Investigateurs. Si les PJ le manquent, ils commencent à souffrir d'hallucinations abominables, qui les frappent n'importe quand.

Selon la différence entre leur Pouvoir et celui du monstre, elles seront plus ou moins fréquentes. Pendant ces périodes, la victime est sous le contrôle d'Aa'hshss.

— 1 ou 2 points de différence: deux ou trois hallucinations par jour. Chaque crise dure 1d6 minutes, et elles sont espacées d'1d6 heures.

— 3 à 4 points: entre trois et cinq hallucinations par jour. Chaque crise dure 2d6 minutes, elles sont espacées d'1d3 heures.

— 5 points: une hallucination toutes les deux heures. Chaque crise dure 3d6 minutes.

— 6 points ou plus: une hallucination par heure, qui dure 1d6 x 5 minutes.

De plus, chaque nuit, tous les Investigateurs affectés font le même cauchemar. Ils rêvent qu'ils survolent un interminable océan de chair animé de pulsations. Chaque crête et chaque creux portent une tête, humaine ou non, qui hurle ou gémit. Leurs plaintes sont rythmées par le son d'une flûte. A chaque cauchemar et à chaque hallucination de plus d'une heure, les victimes doivent réussir un jet de Santé mentale ou perdre 1d3 points de SAN. Arrivées à 0, elles voient Azathoth derrière son voile de brume... et leurs âmes sont perdues.

sant partout avec des hurlements insoutenables. Dans le cadre de ce scénario, les informations qu'il renferme ne sont pas intéressantes. En revanche, si les Investigateurs envisagent de faire carrière, ils peuvent vouloir le garder. Encore faudra-t-il satisfaire ses appétits...

Le coffre

Antoine Cailloux a rassemblé dans ce coffre les documents les plus précieux se rapportant à Aa'hshss. Au milieu d'un gros paquet de notes

et de croquis se trouve un exemplaire du monstrueux *Soixante pierres*, écrit en français au XVII^e siècle par le sorcier Raymond de Breteville. Sur le côté, dans un étui en ivoire d'environ soixante centimètres de long, est enroulé un document très bien conservé, couvert de hiéroglyphes minuscules: le papyrus de Tuj'Aniahr. Un jet de Bibliothèque permet de classer sommairement le contenu du coffre en rattachant les notes de Cailloux tantôt au papyrus, tantôt au livre. Cela représente plusieurs heures de travail.

● **Soixante pierres.** Son étude complète demande de nombreuses semaines, donne 10% en Mythe de Cthulhu et coûte 2d6 points de SAN. Un bon quart de l'ouvrage, abondamment annoté par Cailloux, se rapporte à Aa'hshss. Quatre informations importantes s'y trouvent: une histoire du rôle d'Aa'hshss dans la civilisation de Mû, un dessin de la conque, la relation du voyage astral du sorcier Hsiao Yu au cœur de la Mémoire du Monde et la description de la cérémonie de l'Opthet, qui permet au voyageur de consulter une tête et de revenir dans notre plan d'existence. Grâce aux notes de Cailloux, ces informations peuvent être assimilées en quelques heures, à condition de réussir un jet d'Intelligence x 1. Le lecteur perd 1d3 points de SAN.

● **Le papyrus de Tuj'Aniahr.** C'est un rouleau de papyrus d'un mètre cinquante de long et de soixante centimètres de large, couvert de hiéroglyphes. A moins d'être capables de les déchiffrer, les Investigateurs auront besoin de l'aide d'un égyptologue. Ce papyrus relate la lutte du sorcier Tuj'Aniahr contre les adorateurs d'Aa'hshss. Le héraut d'Aa'hshss est décrit, et il est clairement indiqué que le feu est la seule arme efficace contre lui. Le document met également en garde contre les pouvoirs hypnotiques dont dispose la conque lorsqu'elle est plongée dans l'eau. L'étude complète du papyrus apporte 4% en Mythe de Cthulhu et coûte 1d6 points de SAN.

La police intervient

Le lundi 15, très tôt dans la matinée, un groupe de policiers et de gendarmes mené par le commissaire divisionnaire Hector Lapine se présente au domicile de Cailloux. Si les PJ sont encore sur place, ils apprendront la fin horrible de leur ami et la difficile identification qui a conduit la police au Vésinet. Lapine est désagréable et soupçonneux, mais il n'a aucune raison d'incarcérer les Investigateurs. En revanche, il les interroge longuement, tout comme Célestine.

Intermède bibliophilique

Les documents de la bibliothèque représentent une masse de documents considérable. Les Investigateurs n'auront certainement pas le temps de les étudier tous avant le surlendemain, d'autant qu'ils ne lisent sans doute pas les hiéroglyphes. Cailloux connaissait un égypto-

logue, le professeur Poirot, qui travaille au musée du Louvre. Encore faut-il le contacter, lui payer la somme (coquette) qu'il réclame en échange d'une traduction qu'il va devoir réaliser à toute vitesse, et espérer que le héraut ne le prenne pas pour victime (voir plus loin).

Dans le meilleur des cas, le professeur Poirot ne pourra réaliser qu'une traduction sommaire. Même à partir de ses notes, il faudra au moins quatre heures d'étude, suivies d'un jet d'Intelligence x 1 pour saisir les grandes lignes du récit. Pour le Gardien, doser la distribution des informations représente la grande difficulté de cette aventure.

Contrairement à la plupart des scénarios, les Investigateurs ont toutes les cartes en main dès le départ. Encore faut-il qu'ils les exploitent... Rien que le classement des notes du docteur va leur prendre une demi-journée. Arrangez-vous pour qu'ils ne comprennent pas ce qu'ils affrontent avant les premiers meurtres...

Visites

L'agenda du docteur renferme trois pistes, que les Investigateurs peuvent exploiter dans l'ordre qu'ils désirent.

● **Louis Mangin**, le directeur du musée, est un homme très occupé. Il est fort peu désireux de parler aux PJ. S'ils réussissent à le persuader qu'ils étaient des amis du disparu, il se montrera un peu plus ouvert. Cailloux l'a contacté le 6 août. Il voulait acheter la conque. «Malheureusement, celle-ci n'est pas à vendre. La collection du vicomte de Bonstamps forme un tout indissociable. Je l'ai aiguillé sur madame Varenne, sa propriétaire.»

● **Eugénie Varenne** est une aristocrate sexagénnaire et paraplégique, mais tout à fait charmante. Depuis la mort glorieuse de son mari en 1916, elle vit seule avec sa camériste dans une immense demeure bourgeoise, à Neuilly. Elle reçoit très volontiers les Investigateurs. Elle garde un souvenir précis de sa rencontre avec Cailloux, qui lui a rendu visite le 8 août. Il l'a longuement interrogée sur son frère. La vieille dame a remarqué la forte émotion du médecin au récit de la mort du vicomte (voir le Prologue). Elle lui a prêté un ouvrage sur les coquillages, mais ne sait rien de ses motivations et de ses projets.

● **Germain Boulard** est le plus intéressant des trois, mais aussi celui qu'il sera le plus difficile de rencontrer. Il est chez lui jusqu'au matin du 16. Après quoi, sur demande de la police, il est transféré à l'asile de Charenton.

Le commissaire Lapine va passer plusieurs heures à son chevet, sans grand succès: Boulard divague. Mais, au milieu de ses propos incohérents ressort une information. Selon lui, «la chose dans l'eau a tué Cailloux. Elle lui a dévoré la tête!»

La suite des événements

Les Investigateurs ont deux jours de calme relatif devant eux. Ils peuvent en profiter pour examiner le livre enchaîné et le contenu du coffre, et en tirer leurs propres conclusions.

Le mardi 16 août, les horribles événements du Jardin des Plantes font les gros titres des journaux. Les articles précisent que l'exposition restera fermée au public jusqu'au samedi 20 août, le temps de tout remettre en état. Les PJ sont surveillés, chacun, par un inspecteur discret mais efficace. Les journalistes commencent à leur porter un intérêt qui ira croissant dans les semaines suivantes.

Les obsèques d'Antoine Cailloux sont célébrées en l'église Sainte-Marguerite du Vésinet le mercredi 17, à 10 heures du matin. Plusieurs dizaines de personnes sont présentes, dont Hector Lapine et son adjoint, sans oublier quelques paparazzis. Le chat Sigmund rôde aux alentours. Au cours de la cérémonie, les PJ sont contactés successivement par deux personnes: maître Couffin, le notaire d'Antoine Cailloux, et Cécile Ménard, une célèbre médium parisienne. Couffin convie les PJ à l'ouverture du testament de Cailloux, en milieu d'après-midi. Quant à la jeune femme, elle leur propose de contacter leur défunt ami le soir même, au cours d'une séance de spiritisme, en présence du chat Sigmund. A ce moment, l'animal saute dans ses bras.

Message d'outre-tombe

Antoine Cailloux n'avait plus de famille proche. Seuls Célestine et les Investigateurs sont convoqués par le notaire. Toute la fortune du médecin est versée à des œuvres charitables. Célestine hérite d'une confortable pension.

Couffin remet aux PJ une lettre datée du 12 août, qui commence classiquement par «si vous lisez ceci, c'est que je suis mort». Le docteur l'a déposée à l'étude dans l'après-midi du vendredi. Selon le notaire, il avait l'air anxieux. Cailloux charge ses amis de brûler le contenu de son coffre, ainsi que le livre enchaîné. Mais surtout, il les supplie de détruire l'un des coquillages de l'exposition du musée. Selon lui, la seule méthode efficace consiste à le plonger dans de l'eau régale (dont les PJ pourront reconstituer la formule en réussissant un jet de Chimie ou d'Occultisme).

Une séance infernale

La séance de spiritisme débute à 21 heures. Les participants sont rassemblés autour d'une table ronde, au centre de laquelle se trouve une cage contenant Sigmund, furieux. A la lueur des bougies, Cécile Ménard appelle l'esprit de Cailloux pendant deux heures, avant d'établir un contact. Soudain, la voix torturée de Cailloux sort de la bouche de la spirite. Il décrit sa situation en un long monologue incohérent, rythmé par les miaulements paniqués du chat (perte de 1d4 points de SAN). Il est prisonnier de la conque, en compagnie d'innombrables âmes, dont toutes ne sont pas humaines. Soudain, sa voix enfle, et il hurle: «Mon Dieu sauvez-moi, par pitié! L'anathème... l'anathème de Grégoire...» Sigmund se

met à enfler pour crever comme un abcès, révélant la tête décomposée d'Antoine Cailloux, souillée de débris sanglants. C'est le héraut d'Aa'hshss. Déployant une paire d'ailes membraneuses, la chose arrache les barreaux de la cage avant de s'envoler à travers la fenêtre. Les Investigateurs doivent réussir un jet de SAN (perte: 1d3/1d8 points). S'ils le ratent, la terreur les paralyse.

Lorsque le calme revient, ils constatent que Cécile Ménard est morte d'une crise cardiaque. La fenêtre a bien été brisée de l'intérieur par un choc violent. Bien entendu, les voisins ont prévenu la police, qui arrive quelques minutes plus tard. Le jeudi 18, après une nuit et une matinée de tracasseries policières, les PJ quitteront le bureau d'un commissaire Lapine passablement énervé...

Meurtres en série !

L'unique fonction du héraut est d'accroître les connaissances de son maître. Il entreprend donc de fournir à Aa'hshss les têtes les plus savantes de la capitale, souvent des connaissances de Cailloux. Le premier crime a lieu dans la nuit du jeudi 18 au vendredi 19. Ensuite, il y en aura entre un et trois par nuit, jusqu'à ce que la capitale soit plongée dans la psychose. A chaque fois, les victimes disparaissent. On retrouve leurs corps la nuit suivante, au domicile de la victime suivante. Les cadavres sont décapités, comme à coups de dents. L'état des très rares témoins ne leur permet pas de donner le moindre renseignement utile (stupeur profonde, hystérie, amnésie, etc.).

Dans la nuit du 24 au 25, une terrible tempête s'abat sur Paris. La créature, juchée sur le cadavre de sa dernière victime, se rend devant la conque avec un vaste sac de toile contenant treize têtes tranchées, maintenues en vie par ses sortilèges. Il confie les têtes à Aa'hshss. L'une devient un second héraut. La semaine suivante, trente nouvelles victimes endeuilleront la capitale...

La cérémonie de l'Ophtet

Elle est clairement décrite dans *Soixante pierres*, avec des renvois au *Cthaat Aquadingen* pour le détail des incantations. En fait, il s'agit d'un condensé des trois sorts d'invocation, de contrôle et de consultation d'Aa'hshss, qui ne peuvent être accomplis qu'en présence de la conque (il faudra donc la voler, ou procéder au rite devant l'aquarium). Cette cérémonie est extrêmement dangereuse. Aa'hshss est peu disposé à se laisser approcher, et fera l'impossible pour l'interrompre. Pour cela, il enverra probablement son héraut... ce qui donne aux Investigateurs une occasion en or de s'en débarrasser. Le héraut se manifeste 1d6 + 6 minutes après le début du rituel, et il passe immédiatement à l'attaque. Si les Investigateurs sont assez imprudents pour accomplir toute la cérémonie, leurs âmes se séparent de leurs corps, pour dériver vers l'Ailleurs où les attend la véritable forme d'Aa'hshss. Les Investigateurs se retrouvent au-dessus d'une plaine de chair grisâtre jonchée de têtes hurlantes. Ils peuvent en profiter pour consulter celle du docteur Cailloux, qui les supplie de trouver

l'anathème de Grégoire... Au bout de quelques minutes subjectives, les PJ se réveillent. Ils ont perdu 10 points de magie et 1d6 points de SAN.

L'anathème de Grégoire

Comme tous les érudits pourront le dire aux Investigateurs, il s'agit d'un puissant exorcisme, très utilisé par les ecclésiastiques du Moyen Âge. D'origine païenne, il fut interdit par une bulle du pape Sylvestre II. Le texte en est accessible à la Bibliothèque nationale. En fait, il s'agit d'un sort qui permet de libérer une âme retenue dans les plans extérieurs. Il faut pour cela tracer un cercle de protection avec de la poudre d'os humains. Ce cercle met le magicien à l'abri des assauts de l'esprit du mal (en effet, le héraut ne pourra pas utiliser ses sorts contre lui). Ensuite, il suffit de lire le rituel à voix haute devant le corps de la victime, vivante ou morte. La cérémonie doit se dérouler par une nuit sans lune. Elle dure trois heures, coûte 4 points de magie, 1 point de Pouvoir permanent et 1d3 points de SAN.

Pour sauver l'âme de Cailloux, les PJ doivent s'introduire dans le cimetière du Vésinet, exhumer son corps et accomplir le rituel. Le héraut se manifestera à la fin de la cérémonie. A ce moment, le cadavre décapité s'anime, attrape sa tête et la maintient en place de force jusqu'à l'ultime bénédiction (perte de 1d6 points de SAN). Après quoi, il s'écroule, définitivement mort...

Et enfin, la conque...

Détruire la conque sera beaucoup plus difficile. Il faut d'abord l'approcher. Dès que les PJ verront le coquillage (si ce n'est déjà fait), ils devront résister à son Pouvoir (égal à 20 le 23 août) ou risquer de devenir ses marionnettes. Les contrôlés s'opposeront par tous les moyens à ce que les Investigateurs s'approchent de la conque. S'ils réussissent tous leur jet de POU, la créature dominera des gardiens, ou les gendarmes que Lapine a affectés à la surveillance de l'aquarium. Une fois cet obstacle surmonté, quelques secondes suffisent pour s'emparer du coquillage et le plonger dans l'eau régale. L'acide le détruit en un instant, avec force bouillonnements et hurlements odieux (perte de 1d3 points de SAN).

Les victimes se trouvant au dernier stade des hallucinations mourront sous le choc. Les autres seront frappées d'amnésie partielle dans le meilleur des cas. Aucune ne se souviendra des rêves...

Les Investigateurs ayant survécu gagnent 1d10 points de SAN s'ils ont accompli l'anathème de Grégoire, ou 1d6 points de SAN s'ils ont détruit le héraut d'une autre manière, plus 1d6 points de SAN s'ils ont obéi au testament, et 1d8 points de SAN s'ils ont agi avant le 24 août.

Frédéric Chaubet

illustration : Rolland Barthélémy

PERSONNAGES-NON-JOUEURS

► Célestine Korgalec

FOR 4 INT 8 CON 15 APP 6 POU 12
TAI 15 DEX 8 EDU 7 SAN 60 PdV 15
Compétences : Chanter 25 %, Comptabilité 20 %, Écouter 40 %, Premiers soins 40 %, Psychologie 15 %, Trouver objet caché 35 %.
Langues : Breton 40 %.

A cinquante-huit ans, Célestine est une robuste Bretonne toujours vêtue de noir et portant une coiffe en dentelle. Elle dissimule une nature inquiète sous les râleries et les remarques acides. Au service de la famille Cailloux depuis quarante ans, elle voue une profonde affection et une grande admiration à Antoine Cailloux, qu'elle a élevé.

► Eugénie Varenne

FOR 3 INT 10 CON 7 APP 10 POU 11
TAI 8 DEX 6 EDU 17 SAN 55 PdV 7
Compétences : Bibliothèque 30 %, Botanique 35 %, Discussion 35 %, Histoire 40 %, Psychologie 25 %.
Langues : Anglais 45 %.

► Commissaire Hector Lapine

FOR 12 INT 17 CON 11 APP 9 POU 18
TAI 13 DEX 9 EDU 13 SAN 90 PdV 12
Compétences : Bibliothèque 50 %, Conduire automobile 40 %, Discrétion 75 %, Droit 60 %, Écouter 35 %, Esquiver 24 %, Marchandage 30 %, Pickpocket 40 %, Premiers soins 40 %, Psychologie 70 %, Se cacher 65 %, Suivre une piste 35 %, Trouver objet caché 80 %.

Langues : Allemand 60 %, Anglais 65 %, Italien 45 %.

Armes : Revolver calibre 7,65, 25 %, 1d8.
Le commissaire divisionnaire Lapine est considéré, à cinquante-quatre ans, comme le meilleur flic de France. C'est un homme modeste, plutôt lent, dont l'aspect débonnaire a trompé plus d'un malfaître. Il est vêtu simplement d'un costume passé et a une sainte horreur des armes à feu et du tabac. Peu impressionnable, pas crédule pour deux sous, Hector Lapine voue un profond mépris aux médiums et autres astrologues.

► Le héraut

FOR 15 CON 20 TAI 6 INT 15 POU 20
DEX 12 PdV 13
Déplacement : 15 (vol).
Arme : Morsure 60 %, 1d6.
Perte de SAN : 1/1d6.

Sorts : Domination, Hypnotisme, Trou de mémoire.

Créé par Aa'hshss, le héraut peut se déplacer de deux façons : en occupant le cadavre d'une victime ou en volant. Le premier moyen lui permet de passer complètement inaperçu. Cependant, si le corps qu'il occupe est détruit pendant la journée, il reprend sa forme ailée qui est anéantie par la lumière du soleil. Sous forme humaine, il doit changer de corps chaque jour. Le héraut est invulnérable aux armes non magiques, sauf sous forme humaine. En revanche, il craint le feu. Passer d'une forme à l'autre lui prend 1d6 rounds. Les témoins perdent 1/1d8 points de SAN.

WRAITH

Le bal des Ardents

Ce scénario d'introduction est destiné à un groupe de joueurs et à un MJ moyennement expérimentés. Les personnages peuvent être novices ou vétérans, cela importe peu.

Introduction des PJ

Nécropolis de Paris, de nos jours. Consacrez quelques phrases à poser l'ambiance, surtout si c'est votre première partie de *Wraith*. Dans l'Outre-monde, Paris est désert, à part de vagues formes floues dans les zones où les vivants sont particulièrement nombreux. De loin en loin, on croise un humain en sursis, un Vif qui porte déjà les stigmates de sa mort sur son visage. En se concentrant, il est possible de mieux distinguer les vivants, mais les PJ ont

Note importante

Lorsque l'on est mort, mener une enquête chez les vivants est à la fois facile et épouvantablement compliqué. Il n'y a plus besoin de ruses complexes pour s'introduire chez les gens. Il suffit de passer à travers les portes et de se promener, Invisible, au milieu des suspects. En revanche, il est tout à fait impossible de leur poser des questions. Quant à manipuler des objets, c'est tout bonnement hors de question. Cela risque de poser de nombreux problèmes aux personnages, et d'obliger les joueurs à trouver d'autres réflexes que ceux appris au fil d'innombrables heures d'enquête dans d'autres jeux.

appris que l'effort valait rarement la peine d'être entrepris. Les façades sont noires de suie ou éventrées. Le ciel est couleur de cendre. La totalité du décor a l'air vaguement menaçant. La Tempête plane sur l'horizon. Les accents continus du tonnerre font partie du paysage, comme les arbres difformes qui bordent les rues, ou les patrouilles incessantes de légionnaires. Si les PJ ne se connaissent pas, et s'ils sont affiliés

à la Hiérarchie (même vaguement!), le meilleur moyen de les rassembler est encore de leur annoncer qu'ils ont été versés dans la même unité. La Hiérarchie est avant tout une organisation militaire, et tous ses citoyens sont tenus de participer à la défense de la nécropole. S'ils sont tous ostensiblement rebelles ou hérétiques, vous pouvez inverser le prétexte précédent, et faire en sorte qu'ils soient réunis alors qu'ils fuient devant une patrouille. Au fond, peu importe!

L'essentiel est qu'ils se trouvent tous en fin de journée dans une petite rue, juste derrière la place de la Bastille. Brusquement, l'immeuble qui se trouve sur leur gauche explose. Même dans l'Outre-monde, c'est spectaculaire. Les flammes sont plus ternes que dans le monde des vivants, mais elles montent à une dizaine de mètres de hauteur, dans un grondement assourdissant. La chaleur n'est pas sensible... du moins tant que les ombres sont persuadées que le feu ne peut plus les brûler. Les personnages peuvent en profiter pour s'aventurer au cœur du brasier. Les Vifs sont parfaitement visibles, et complètement paniqués. Aux yeux de ceux qui disposent de l'arcane Fatalitas, la plupart portent d'affreuses brûlures (dont leur corps physique ne souffrira que dans quelques minutes). Selon leurs inclinaisons, les PJ peuvent rester neutres, tenter de collecter les âmes des victimes, ou enfreindre le code de Charon et essayer d'aider les vivants à se sauver. L'immeuble est petit, insalubre, et il brûle comme une torche. Vous pouvez vous faire plaisir, et décrire une catastrophe spectaculaire. Après tout, les personnages ne risquent rien! Cela dit, pour les vivants, c'est l'enfer. Très vite, la cage d'escalier cesse d'être praticable. Peu après, les étages supérieurs commencent à s'effondrer. Les pom-

piers arrivent en quelques minutes et déversent des tonnes d'eau sur le sinistre, sans résultat immédiat.

Au milieu de la confusion, les PJ remarquent un humain très étrange. Ses cheveux et ses vêtements sont en flammes, mais il rit comme un fou. Il court vers la cave, alors que celle-ci menace de s'écrouler. Un jet de Perception + Conscience (difficulté 7) permet de repérer, tapi au plus profond de sa conscience, une forme floue qui semble très occupée à actionner les membres de son hôte. C'est une ombre, un marionnettiste. Avant que les PJ aient eu le temps d'intervenir, l'humain et son parasite se précipitent dans l'escalier de la cave, au cœur d'une tornade de flammes. L'homme est horriblement brûlé en quelques instants. Il s'effondre, mourant. Le marionnettiste s'en dégage, et se rue dans une ouverture noire qui vient de s'ouvrir dans le sol de la cave. C'est un nihil, et autant dissuader les PJ de s'y précipiter à l'aveuglette. Dieu sait ce qui peut se trouver au-delà...

La victime du marionnettiste vient de mourir. Son ombre se sépare de son corps physique. Elle est encore brumeuse, et son visage est couvert d'un masque ectoplasmique, mais elle gagne en solidité de seconde en seconde. C'est le moment de poser la question fatidique aux PJ: «Que faites-vous?»



Une courte digression historique

Florence, 1497. La ville est aux mains de Savonarole, un dominicain fanatique qui rêve de restaurer la pureté de l'Église originelle et qui, en attendant, s'est construit une petite théocratie qu'il gouverne d'une main de fer. Le 7 novembre, il ordonne à tous les habitants de la ville de brûler tout ce qui est contraire à sa version de la Bible. L'autodafé comprend livres profanes, vêtements luxueux, fards, bijoux, cartes à jouer, instruments de musique... tous ces objets sont entassés sur un immense bûcher, sur la grand-place de Florence, et brûlés. Les circonstances très particulières de leur fin font qu'ils passent instantanément dans l'Outre-monde. Du jour au lendemain, les ombres de Florence se retrouvent à la tête de l'équivalent spectral d'une mine d'or. Leurs liens avec la Hiérarchie, déjà plutôt lâches, se distendent encore un peu plus. Six mois plus tard, Savonarole est brûlé au même endroit, sur ordre du pape. Il arrive dans un Au-delà très différent de ce qu'il attendait. Peu après, il lance une révolte contre la Hiérarchie, qui va durer près d'une génération et se termine par sa défaite face aux légions de Charon. Savonarole a fini quelque part dans les forges d'âmes stygiennes, mais son enseignement n'est pas perdu...

Ce qui se prépare

La société des Ardents est un culte hérétique relativement important, répandu un peu partout en Europe occidentale. Construit autour des enseignements de théologiens chrétiens, il enseigne que l'Outre-monde n'est qu'un purgatoire, qu'il faut supporter pour pouvoir, un jour, atteindre le Paradis. Cela n'a rien d'original, à un détail près. Les Ardents se souviennent du bûcher de Florence et tentent de reproduire l'expérience, à chaque fois que c'est possible. Leur justification idéologique est d'aider les vivants à briser les chaînes du matérialisme. En pratique, c'est surtout un moyen pour eux d'accumuler des richesses à bon compte, sous forme de reliques. Par ailleurs, ils enfreignent le code de Charon sur plusieurs points, dont le plus important : ils se manifestent volontiers devant les vivants. En fait, ils ont construit une petite société de disciples humains, tous plus ou moins désaxés et pyromanes. Charles Martin, le corps d'emprunt du marionnettiste, faisait partie de ce groupe. Il est important de noter que les Ardents ne sont ni mauvais, ni violents. Ils allument leurs incendies au milieu de la nuit et procèdent de manière à faire un minimum de victimes. En théorie... En pratique, Armand, l'un des chefs du culte, cède de plus en plus souvent aux séductions de son Côté sombre. Il n'est pas encore tout à fait devenu un monstre, mais il n'en est plus très loin. Charles Martin a eu la malchance d'être harmonisé à Armand (et à son Côté sombre). Et le jour où Armand a décidé, pour son propre plaisir, d'allumer un premier «bûcher», Charles a été sacrifié... Normalement, Armand n'aurait pas attaché beaucoup d'importance à l'intervention des personnages, mais

Dame Destin a décidé que Charles Martin passerait dans l'Outre-monde à sa mort. Et les PJ l'ont récupéré. Armand ne s'y attendait pas, et est terrifié par ce qui l'attend s'il était démasqué.

ACTE I

L'ENQUÊTE

Le nouveau-mort

L'ombre qui s'est élevée des restes carbonisés de l'homme de la cave reste à côté de son cadavre. Selon les lois de Stygia, celui qui retire la membrane qui couvre son visage devient son maître. Les PJ peuvent profiter de cette liberté. En fait, s'ils sont d'un naturel cupide, ils peuvent même se disputer cette ombre pendant un moment. Tôt ou tard, l'un d'eux va se décider à jouer les sages-femmes...

Sous la membrane se trouve un visage jeune, un peu mou et très, très effrayé. Les PJ ont intérêt à le rassurer. La nouvelle ombre se souvient de son nom («Charles»), de son adresse, mais pas grand-chose d'autre. Sa mort, exceptionnellement traumatisante, a effacé une bonne partie de ses souvenirs. Ils lui reviendront petit à petit...

Il serait préférable, dans l'intérêt du scénario, que les PJ gardent Charles avec eux. Il sera certainement très intéressant de les voir instruire leur nouveau pupille des us et coutumes des morts (qu'ils ne connaissent pas nécessairement sur le bout des doigts, d'ailleurs).

Et si... les PJ décident de se débarrasser de Charles ?

En soi, ce n'est pas bien difficile. Il leur suffit d'aller à n'importe quel avant-poste de la Hiérarchie et de le vendre. C'est certainement ce que suggéreront leurs Côtés sombres. Les marchands d'esclaves regardent Charles en fronçant les sourcils, déclarent qu'il est inutilisable et invendable, puis se laissent persuader de le prendre pour environ une demi-obole. Les personnages viennent d'expédier un innocent dans les forges d'âmes de Stygia. Ce sont des monstres et des imbéciles. Souvenez-vous-en, le jour où ils se retrouveront aux mains de trafiquants d'âmes...

Pour en revenir au scénario, la disparition de Charles est regrettable, mais pas dramatique. Armand supposera que les PJ ont discuté avec lui, et donc qu'ils en savent trop.

La Hiérarchie intervient

L'incendie ne passe pas inaperçu. La Hiérarchie ne manque pas de se manifester, sous la forme de deux patrouilles et d'un centurion. Ils sont surtout là pour collecter les âmes des victimes, et ne s'intéressent pas vraiment aux PJ. Même si ces derniers font un rapport complet, en parlant du marionnettiste, les soldats ne prennent pas l'affaire très au sérieux. Pour le centurion, une ombre possédée par son Côté sombre a choisi un moyen particulièrement spectaculaire de plonger dans le Néant... Si les personnages veu-

Les souvenirs de Charles

Petit à petit, Charles se souvient de sa vie. Ces flashes brutaux le perturbent beaucoup. Utilisez-les pour remettre les PJ sur la piste, si vous avez l'impression qu'ils piétinent. Ils devraient suffire à leur inspirer quelques déductions. S'ils continuent à patauger, Charles se souviendra de plus de choses : adresses exactes, noms...

● Images conventionnelles de sa vie de famille.

Rien d'intéressant.

● Des couloirs interminables, des entrepôts gris, des sous-sols, des caisses. Son activité de gardiennage n'est guère plus passionnante...

● Souvenir de son activité de marionnette. Un Autre dans sa tête, qui use et abuse des capacités de son corps de chair. Promenades dans une rue, repas dans un restaurant, séance de cinéma. Rien de violent ou de malsain. C'était Armand, pas son Côté sombre...

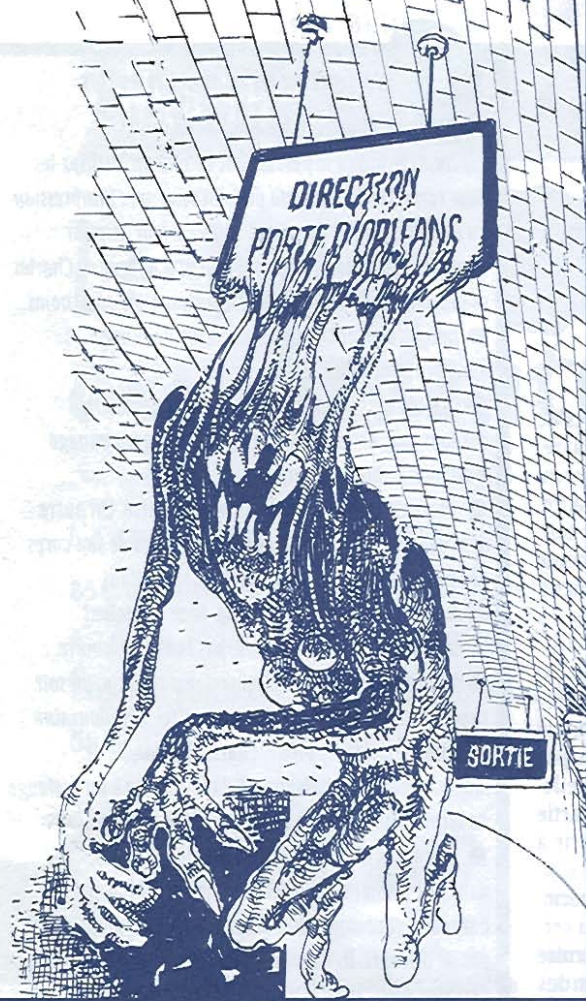
● Réunion dans un grand appartement cosu, un soir. Depuis les fenêtres, on voit la tour Eiffel. Une douzaine d'hommes, jeunes et vieux. Charles bredouille des fragments de dialogue... Cela ressemble à un mélange de sermon sur l'Au-delà et de séance de spiritisme.

● Une autre réunion, avec les mêmes hommes, dans une immense cave, dont un pan est occupé par une gigantesque chaudière à gaz. Cette fois, il n'y a pas de discours. Ils examinent silencieusement la machine. Certains dessinent des plans. Charles se souvient nettement d'une chose : il tenait une clé à la main.

lent enquêter, libres à eux, mais la Hiérarchie n'a pas l'intention de gaspiller des ressources dans cette affaire. D'un autre côté, si les PJ ont violé d'une manière ou d'une autre le code de Charon pendant l'incendie, par exemple en tentant de sauver des vivants, il est tout à fait possible que le centurion s'en aperçoive. Il se contentera sans doute d'un avertissement... pour cette fois.

Les heures suivantes

Les PJ peuvent rester sur place, avec Charles. L'incendie finit par être maîtrisé. Les pompiers embarquent les morts et les blessés, et filent vers l'hôpital le plus proche. Charles sera sans doute très perturbé à la vue de son cadavre («mais... c'est moi, ça!»). À l'hôpital, quelqu'un se charge de prévenir les proches des victimes. Le corps de Charles est en mauvais état, il a sur lui des papiers d'identité endommagés, mais lisibles. Une heure après avoir reçu le coup de téléphone de l'hôpital, Sylvie, la femme de Charles, arrive et identifie le corps. Elle a l'air très perturbée. N'oubliez pas de mettre en scène les efforts désespérés de Charles pour lui parler. Bien entendu, il n'arrive à rien (soit dit en passant, Sylvie est devenue l'une de ses Entraves). Un policier va prendre Madame Martin à part, et lui poser quelques questions. En se concentrant un peu, les PJ peuvent assister à la scène, sans pouvoir intervenir. Selon Sylvie, son mari était «déprimé» ces derniers temps. Elle



ne s'explique pas ce qu'il pouvait faire dans cet immeuble, où ils ne connaissaient personne. Et puis, à cette heure-là, il aurait dû être à son travail. Pendant la conversation, elle mentionne que Charles était veilleur de nuit au *Grand Bazar*, un grand magasin situé non loin de la gare Saint-Lazare. Bien entendu, elle donne son adresse, un petit appartement à Clichy.

Le Grand Bazar

Derrière une coquette façade début du siècle, qui donne sur les grands boulevards, se trouve des kilomètres de rayonnages, de la librairie à l'ameublement en passant par l'électroménager, la mode, les jouets... (sans oublier un restaurant panoramique au sixième étage). Les zones réservées au personnel sont moins attrayantes. Avec ou sans l'aide de Charles, les PJ finissent par trouver le vestiaire où il se changeait chaque soir, et le poste de garde d'où il surveillait le magasin. Il y a une armoire métallique au nom de Charles Martin dans le vestiaire, mais elle ne renferme rien d'intéressant. Même chose au poste de surveillance, qui est plein d'écrans qui montrent tout le bâtiment.

L'appartement de Charles

Un petit deux-pièces un peu miteux, au nord de Clichy. Sylvie s'y trouve probablement. Elle alterne les crises de sanglots et les bouffées d'activité frénétique. Entre autres choses, elle

téléphone à ses parents, à ceux de Charles, à leurs amis. Peu après l'arrivée des PJ débarque Annie, l'inévitable amie bien intentionnée, qui donne un tranquillisant à Sylvie avant de l'envoyer au lit et de la veiller pendant une heure ou deux. Après quoi, elle va s'allonger sur le divan, dans la salle de séjour, et s'endort. Enfin, si les PJ ne font rien... Annie est une jeune femme fascinée par l'occultisme, qui a toujours rêvé d'assister à une manifestation paranormale. Si les PJ commencent à lui chuchoter des choses à l'oreille (Incarnation 1) ou à déplacer des objets (Outrage 1 ou 2), elle sera effrayée, mais ne paniquera pas. En fait, si les PJ lui font des suggestions intelligentes, elle leur obéira (quitte, une fois qu'ils seront partis, à prendre elle aussi un valium. A son réveil, elle aura tout oublié).

Avec son aide, ils peuvent fouiller l'appartement. C'est assez vite fait. La seule chose vaguement perturbatrice est la présence, glissées au milieu d'un dossier plein des factures de l'année 1992, d'une dizaine de grandes photos couleur. Elles représentent toutes des incendies : forêts, immeubles, stations-service, carambolage sur une autoroute... S'il est là, Charles est immédiatement fasciné par ces photos (encore une Entrave). Lorsque vous estimerez que les PJ se sont suffisamment amusés, le téléphone sonne. Annie décroche, demande qui est à l'appareil... Son correspondant demande à parler à Charles, paraît très affecté à l'annonce de son décès, et raccroche. Si l'un des PJ a Hantise 2, il peut entrer dans le téléphone, remonter à l'origine de l'appel et emmener les autres membres du groupe. Sinon, plus classiquement, l'homme se présente avant de raccrocher. Il se nomme Dubreuil, et était un ami de Charles. Sylvie n'a jamais entendu parler de lui.

Max Dubreuil, avocat

A l'autre bout de la ligne, Dubreuil est blanc comme un linge. Il met quelques minutes à retrouver son calme, puis passe une série de coups de téléphone. Il annonce à tous ses interlocuteurs qu'il « s'est passé quelque chose de grave » et qu'ils doivent se voir très vite. Ils conviennent d'une réunion pour le lendemain midi, chez Dubreuil. Ce dernier se met au lit en tremblant. La visite de son appartement ne révèle rien d'anormal si ce n'est, dans son salon, une immense photo représentant un puits de pétrole en flammes, qui jure avec un ameublement très sobre. Si l'un des PJ est capable de s'y introduire, ses rêves sont confus, perturbés, et dépourvus d'informations.

Intermède : Armand frappe !

Pendant que les personnages remontent sa piste, le Côté sombre d'Armand n'est pas resté inactif. Il a quitté la Tempête peu après le départ des

PJ, les a suivis discrètement pendant quelques minutes, puis a replongé sous Paris. L'équivalent fantomatique du métro est hanté par des créatures redoutables, avec qui Armand a passé certains accords. Recruter quelques exécuteurs et les mettre sur la piste de Charles (et des personnages) ne lui a pas pris très longtemps. Lorsque vous aurez l'impression que l'action commence à retomber, ces entités passent à l'attaque. Ce sont d'anciennes ombres, qui ont été totalement consumées par leur Côté sombre. Prenez les caractéristiques des barghests, p. 233 des règles de *Wraith*, et comptez-en un par personne, plus deux pour Charles. Ces créatures sont difformes, griffues, et manifestement démentes. Elles visent Charles en priorité, mais les PJ les intéressent aussi. Elles retourneront dans la Tempête dès que l'une d'elles aura été détruite. Gérez le combat en toute impartialité. Si les PJ les mettent en fuite, tant mieux ! Sinon, elles finissent par se dématérialiser en ricanant, emmenant avec elles les ombres qui ont été réduites à zéro en Corpus (les PJ vont être tourmentés. Quant à Charles, il disparaît pour ne plus revenir). Si vous avez l'impression que les personnages s'en sortent trop facilement, les monstres reviendront, encore et encore...

ACTE II

LES ARDENTS

La réunion

Le lendemain midi, une dizaine de vivants arrivent chez Dubreuil. Celui-ci leur annonce la mort de Charles. La nouvelle les perturbe, et il s'en suit une longue discussion, malheureusement assez elliptique. Certains veulent « tout laisser tomber », la plupart affirme qu'il n'est « plus temps de revenir en arrière ». Tous sont convaincus que Charles a craqué sans intervention extérieure. Au bout de quelques minutes, ils décident de contacter leur « guide ». La suite ressemble à une séance de spiritisme classique. Très vite, une forme (Guilio, voir plus loin) apparaît juste au-dessus de la table du salon. Les PJ ont intérêt à se cacher (difficulté 6 : l'ombre se concentre pour voir les vivants, et ses perceptions ne sont pas tournées vers l'Outremonde). Si elle les repère, elle disparaît immédiatement, et ne reviendra pas. Sinon, les PJ peuvent assister à la conversation. L'annonce de la mort de Charles semble beaucoup contrarier le fantôme qui, après réflexion, annonce que « tout se déroulera comme prévu. C'est toujours pour demain soir ». Après quoi, il disparaît... à moins que les PJ ne lui sautent dessus.

Et si... les PJ n'ont pas intercepté l'appel de Dubreuil ?

Tout dépend de leurs actions au cours des heures suivantes. Vous pouvez utiliser les souvenirs de Charles pour les remettre sur la voie. Par ailleurs, s'ils tentent de se renseigner auprès des autres Ombres, ils peuvent peut-être glaner quelques informations intéressantes (en

fonction de leur affiliation exacte). L'existence des Ardents n'est pas connue de beaucoup de monde, mais le culte n'est pas totalement secret. En creusant un peu, des PJ connus pour leurs sympathies pour les Renégats ou les Hérétiques peuvent même espérer obtenir quelques noms, et l'adresse de leur repaire : un entrepôt abandonné, du côté de la porte de la Villette. Si les PJ s'y rendent, modifiez légèrement la scène précédente, de manière à ce qu'ils puissent voir Dubreuil et ses acolytes discuter avec les membres du culte.

L'entrepôt

Les PJ peuvent y arriver de plusieurs façons. S'ils ont les pouvoirs nécessaires, ils peuvent discuter avec Dubreuil, qui connaît son adresse (et qui n'a aucun moyen de savoir que les PJ ne sont pas membres du culte). Ils peuvent capturer l'ombre qui est venue lors de la séance de spiritisme, et faire parler Guilio (il n'est pas particulièrement intéressé par le martyre, mais ne révélera pas les plans du culte pour le lendemain soir. N'oubliez pas que si les PJ se montrent cruels et violents, cela profite à leur Côté sombre). Ils peuvent enfin obtenir l'adresse par leurs contacts dans la société de la Nécropole. Reste à savoir ce qu'ils vont en faire... Le culte n'est pas vraiment dangereux, mais ils n'ont aucun moyen de le savoir. En fait, à ce stade, ils devraient être persuadés du contraire. L'entrepôt se trouve au bord d'un canal. C'est un grand cube en brique, parfaitement dépourvu d'intérêt, que les vivants trouvent légèrement sinistre (le Voile est un peu plus ténu que dans le reste du quartier). Il abrite en permanence une vingtaine d'ombres. La sécurité est pratiquement inexistante. La Hiérarchie connaît l'existence du culte, le considère comme une bande de dingés inoffensifs, et le laisse tranquille. Elle a plus dangereux à combattre. Les PJ vont sans

doute préparer des ruses de Sioux pour entrer, alors qu'il leur suffirait de passer à travers la porte...

L'intérieur ressemble à un mélange de squat et d'église : des graffitis laissés par des mortels se superposent aux fresques religieuses récupérées dans des chapelles détruites. Il y a des statues de la Vierge, un grand crucifix... Les ombres sont pour la plupart agenouillées et en prière. L'une d'elles finira bien par remarquer les PJ et par leur demander ce qu'ils veulent. Elle est toute disposée à leur faire un petit cours sur leur doctrine... Elle parle très volontiers du « feu rédempteur », mais ne dévoile rien des plans du culte.

Et si... les PJ préviennent la Hiérarchie ?

A priori, les autorités du monde des morts ne sont pas désireuses d'agir. Cela dit, si les PJ viennent les trouver en parlant de culte chez les vivants, et de projets d'incendie, les hiérarches réagiront. Le lendemain, trois patrouilles montent un assaut de l'entrepôt, arrêtent tout le monde sauf Armand, expédient les chefs en Stygia et relâchent les autres. Les personnages viennent de se priver d'alliés utiles, et le seul vrai nuisible est encore dans la nature...

Les maîtres

Il est possible de rencontrer les trois maîtres du culte des Ardents. Ils sont assez occupés, mais la présence des PJ est un événement en soi.

Armand

Il est grand, décharné et chauve. Des trois, c'est celui qui a l'air le plus lointain. Il est au milieu d'une grave crise de conscience, et la présence des PJ va faire repasser son Côté sombre sur le devant de la scène.

Guilio

C'est un jeune homme mince et souriant, habillé à la mode des années 1500. Il est très amical et considère les personnages comme des recrues potentielles, mais leur demande de revenir dans quelques jours.

Marc

Il est barbu et chevelu, avec une très belle tête de fanatique. De temps en temps, des stigmates apparaissent sur son corps. Il les ignore complètement. C'est le gardien de l'orthodoxie du culte, et le plus méfiant des trois.

Si les PJ jouent cartes sur table, en leur racontant l'incendie et tout ce qu'ils ont surpris depuis, les maîtres les remercient, les assurent qu'ils vont mener une enquête, et les prient de les laisser réfléchir à la question... Ils vont passer les heures suivantes à prier. Aucune réponse ne venant d'En Haut, ils décident de traiter la question après l'incendie du *Grand Bazar*...

Si les PJ insistent beaucoup, ils peuvent être autorisés à enquêter eux-mêmes. Cela ira assez vite : seuls les trois maîtres ont un niveau suffisant en Marionnetterie pour s'incarner dans un corps humain. Reste qu'aucun d'eux n'est compétent en Argos... ou, du moins, qu'aucun d'eux n'a jamais utilisé Argos en présence des fidèles. Armand est le seul à ne pas avoir d'ali-

bi pour l'heure de l'incendie, mais d'après les membres du culte, c'est un saint ou presque. Si les PJ l'accusent publiquement, il craque. Ses yeux deviennent rouge sombre, il éclate de rire, et disparaît dans la Tempête.

L'incendie

Dans l'esprit des dirigeants des Ardents, le plan est le suivant : la nuit prochaine, les membres mortels du culte s'introduisent dans le magasin grâce à une clé fournie par Charles. Ils neutralisent le nouveau veilleur de nuit, sabotent la chaudière de manière à ce que le gaz se répande dans la cave, placent un petit détonateur réglé pour produire quelques étincelles une demi-heure plus tard, puis évacuent.

Armand, quant à lui, prévoit à peu près la même chose, mais à 4 heures de l'après-midi, quand le magasin est plein de monde. Pour lui, Dubreuil et ses hommes entrent dans le *Grand Bazar* comme clients, pénètrent dans les zones réservées au personnel, baratinent les éventuels gêneurs, puis descendent à la cave. Idéalement, il faudrait qu'ils restent sur place pour être détruits, mais Armand doute de pouvoir les persuader... Dans les deux cas, l'explosion est suffisante pour souffler les trois premiers étages du magasin, et faire flamber le reste comme une torche.

Conclusion

Faire échouer les plans d'Armand n'est pas très difficile. En s'aidant des souvenirs de Charles, il est possible de comprendre où il va frapper. La méthode qu'il a employée dans le premier incendie indique clairement qu'il a besoin d'une marionnette pour agir. Il suffit donc de s'arranger pour que Dubreuil et ses amis soient sous surveillance, par exemple dans l'entrepôt. Les chefs du culte ne demandent pas mieux que de les convoquer. Il ne serait pas mauvais non plus de surveiller le magasin, pour s'assurer qu'Armand ne tente pas de s'incarner dans un hôte non préparé (c'est faisable, mais coûteux en volonté). Idéalement, vous pouvez terminer sur une course-poursuite entre Armand et les PJ dans les rayons du grand magasin. Cette fois, Armand ne fuira pas. Son Côté sombre est bien décidé à rejoindre le Néant, et faute de pouvoir partir dans les flammes, les PJ feront de bons exécuteurs.

Reste un petit problème, dont les PJ ne sont pas nécessairement conscients. Ils penseront sans doute avoir résolu l'affaire en neutralisant Armand, or les Ardents ont l'intention de mener à bien leur propre opération la nuit suivante. Les personnages peuvent ne pas s'en rendre compte, à moins qu'ils ne surveillent Dubreuil de près. Les chefs du culte pourront s'expliquer, en confidence, en insistant sur le fait que l'incendie ne fera pas de victimes et produira quantité de reliques – dont certaines seront données aux PJ, bien entendu. Les personnages peuvent laisser faire (gagnant un ou deux petits objets de leur choix, dans les limites du raisonnable), ou prévenir les autorités.

Tristan Lhomme

illustration : Roland Barthélémy

PERSONNAGES-NON-JOUEURS

Charles Martin, nouveau-mort

Prenez les caractéristiques de Sarah, p. 256 des règles.

Armand

Attributs : Force 2, Dextérité 3, Vigueur 2, Charisme 4, Manipulation 3, Apparence 2, Perception 4, Intelligence 4, Astuce 3.

Capacités : Conscience 2, Empathie 2, Vigilance 3 ; Commandement 4, Furtivité 2, Mêlée 3 ; Bureaucratie 1, Occultisme 2, Politique 2.

Pathos : 6

Volonté : 8

Arcanos : Fantôme 2, Marionnetterie 4.

Angoisse : 6/8

Côté sombre : le Perfectionniste.

Arcanos du Côté sombre : Hantise 1,

Argos 4 (il l'utilise pour rejoindre ses Entraves lorsqu'il doit fuir. Il est lié à une petite maison de Belleville,

au pont des Arts et à son ex-femme, qui vit en Bretagne. Il n'utilisera cette dernière Entrave que si vous avez envie de le garder pour une prochaine aventure).

HAWKMOON

Les Fils de l'Apocalypse

Ce scénario est destiné à un groupe de personnages et de joueurs familiers du Tragique Millénaire, guidés par un MJ plutôt expérimenté et sachant improviser.

Prologue

Un millénaire avant l'époque des personnages, des débris d'armées se livraient encore bataille pour l'emporter sur des Nations déjà orphelines de frontières...

Crawford vécut en ces temps troublés. Comme beaucoup de scientifiques de cette époque, il s'imaginait investi d'un fragment de l'Universel-le Vérité.

Ses théories reposaient sur l'idée que l'énergie pouvait servir l'homme... au sens premier du terme. Son projet était en effet de créer une forme de vie énergétique, et de la mettre au service de l'humanité. Fuyant les destructions, il rejoignit la communauté des Fils de l'Apocalypse, quelque part dans la forêt Noire. Son savoir et ses inventions l'imposèrent bientôt comme l'espoir de cette poignée d'hommes perdus dans la tourmente. Il couronna sa carrière et sa vie par la création du Génésis alpha. Ses travaux achevés, il mourut dans des circonstances mystérieuses. Il laissait derrière lui des hommes capables de poursuivre son projet. Le Génésis fut donc amélioré, et le prototype gamma, celui auquel les PJ vont être confrontés, finit par voir le jour. Il fonctionnait parfaitement. Si parfaitement, en fait, qu'il mit fin au peuple des Fils de l'Apocalypse plus sûrement que ne l'aurait fait la guerre.

Il y a quelques mois, des savants de Munchen ont découvert les ruines de la civilisation de Crawford. Ils ont réparé l'appareillage complexe du Génésis et ont activé son mécanisme. Depuis, Munchen n'a plus aucune nouvelle d'eux. Le gouverneur de la ville, inquiet, décide d'engager un groupe d'explorateurs indépendants. C'est là que les PJ entrent en jeu. Hélas, ils ne sont pas les seuls dans la course. Une meute de guerriers du Tigre, menée par un dénommé Dunsinane, a décidé de résoudre le mystère de la

disparition des savants, pour la plus grande gloire de la Granbretagne... et le malheur des PJ.

Introduction

Les personnages sont engagés de manière classique, dans une auberge ou par un crieur public. Dans les deux cas, c'est un soldat du nom de Sakürn qui sollicite leur aide. Il leur explique qu'Osric, le gouverneur de la ville, cherche des mercenaires pour un travail risqué. Si les PJ sont intéressés, leur commanditaire les reçoit rapidement.

Osric est un homme âgé, très paternel dans ses propos. Il est en compagnie d'une charmante jeune femme blonde, une certaine Danaelle. Voici le discours qu'il tiendra : « Mes enfants, il y a trois mois de cela, nos braves savants de Munchen ont mis à jour une construction datant du Tragique Millénaire. Une caravane escortée par douze hommes d'armes a rejoint ces ruines. Des fouilles ont débuté. Voici deux mois que nous sommes sans nouvelles. Nous avons perdu trente-deux hommes. Hier, un destrier épuisé nous est revenu avec ceci. »

Il leur montre une plaque de marbre où est inscrit, en anglais ancien, le texte suivant : « Depuis des siècles, elle hante les rêves des hommes. A force d'imaginer sa conquête, ils y sont parvenus, juste à l'aube d'une merveilleuse ère cosmique qui leur offrira les autres mondes. »

Si les PJ examinent la plaque, ils verront qu'elle porte des traces de doigts incrustés à droite et à gauche de l'inscription. Quelle force a bien pu modeler ce marbre ? (C'est l'œuvre d'une créa-

ture d'antimatière, mais ils n'ont aucun moyen de le savoir.)

Osric veut que les PJ se rendent sur place, sauvent les scientifiques si c'est encore possible et collectent un maximum d'informations. Il offre une somme correcte, de l'ordre de quelques centaines de pièces d'argent par personne. Il veut aussi que l'un de ses sujets accompagne le groupe. Il s'agit de la jeune Danaelle, qui est l'une des meilleures scientifiques de la ville.

Danaelle est charmante, mais perdue dans ses lectures et absolument pas habituée à la vie en extérieur. C'est la première fois qu'elle quitte l'université et elle emmène une bonne trentaine de kilos de livres, tous « indispensables », chargés sur une mule. Hans Ludwig, son professeur d'électricité, faisait partie de l'expédition précédente. Danaelle le décrit comme un homme très gentil, aux compétences inestimables.

La menace granbretonne

Une fois les PJ équipés, ils peuvent se mettre en route. La forêt Noire se trouve à quelques lieues à l'ouest de la ville. Elle a la réputation d'être le refuge de mutants, mais de célèbres poètes s'y rendent aussi en pèlerinage, et elle fut la source de bien des inspirations.

Peu importe l'époque où vous ferez jouer ce scénario. Avant, pendant ou après l'invasion granbretonne, Dunsinane et sa troupe sont là, avec un rôle adapté à chaque période (espions, soldats des troupes régulières ou renégats en



fuite). Quoi qu'il en soit, il faut absolument que les aventuriers rencontrent Dunsinane et ses hommes en début d'aventure. Peut-être dans une ferme que les Granbretons viennent de piller? Ou sur le chemin menant à Munchen? Ils doivent apprendre à le haïr sans pouvoir pour autant s'en débarrasser (sa troupe devrait dissuader les personnages d'entreprendre quoi que ce soit contre lui).

Dunsinane est un chef de meute arrogant, dange-reux, mégalomane et efficace. Jouez-le comme tel! Plus les PJ le haïront, mieux ce sera! Sorti du rang, combattant d'exception, il a dispersé un bon quart de sa carcasse sur divers champs de bataille: il est manchot, unijambiste, borgne, etc.

Il a suffisamment vécu en Europe pour ignorer le port du masque lorsque cela l'arrange. Son visage en lame de couteau est décharné et exempt de toute pilosité. Son moignon gauche porte une monture métallique dans laquelle est fixée une épée courte en titane.

Sa meute se compose de quinze soldats Tigres, bestiaux et brutaux. Tous ces hommes ont adopté un comportement proche de leur animal totem, et sont impressionnants de sauvagerie. Ils obéissent à leur chef au doigt et à l'œil, plus par terreur que par respect hiérarchique.

Dunsinane et les personnages poursuivent le même but. Ils vont s'enfoncer dans la forêt Noire et tenter de retrouver l'équipe de scientifiques. Les deux groupes vont vivre de multiples péripéties avant de parcourir les quarante kilomètres qui les séparent des ruines. Le trajet dure trois jours.

Les Granbretons partent avec un jour d'avance. Ils rencontrent des Roloks amicaux et les massacrent. Les représailles des végétaux entraînent la mort de cinq Tigres. Dunsinane détache alors six de ses animaux pour stopper ses suivants. A partir du second jour, il ne lui reste donc plus que quatre hommes.

Dans la forêt Noire

L'avancée des PJ s'avère lente et difficile. Ils marchent sous le couvert d'une multitude d'arbres aux troncs noueux, inconnus des botanistes, d'où pendent des lianes épaisses. Des cris et des bruits étranges résonnent de temps en temps. Quantité d'obstacles se dressent sur leur passage, les obligeant à suivre une route sinueuse. Le sol est tantôt mou et imbibé d'eau, tantôt dur et inégal, les forçant à marcher à côté de leurs montures. La chaleur est accablante. Des hordes d'insectes affamés se précipitent sur la manne de sang et de chair que sont les PJ. Le paysage dégage une impression d'hostilité. Les aventuriers sentent la présence de bêtes étranges, toutes proches, tapies dans l'ombre des rochers ou dissimulées à l'abri des arbres. Jouez sur le bruissement des feuilles, le craquement des brindilles, etc. Maintenez vos aventuriers dans la crainte constante de tout ce qui les entoure. Quand ils se seront habitués aux fausses alertes, frappez!

Voici quelques exemples de ce qui peut survenir.

- **Le décomposeur.** Ce mutant immense fait partie intégrante du sol. Il est recouvert d'herbe, de mousse et d'arbustes, ce qui le rend indétectable.

Si les PJ décident de faire halte dans ce qui semble être une inoffensive clairière, le décomposeur passe à l'attaque. Le sol se soulève, d'énormes mâchoires happent une mule dans un craquement écoeurant. Les PJ n'auront aucun mal à échapper à la créature, mais la mule est perdue. Si les personnages tentent de l'attaquer, le monstre se replie dans une petite grotte sous la clairière.

- **L'arbre-vampire.** Une légère brise fait voler ce qui semble être des feuilles mortes vers les PJ. Elles s'infiltreront sous les armures et se colleront à eux. Elles proviennent d'un arbre gigantesque situé non loin. C'est une sanguine! Si les PJ n'agissent pas rapidement, ils sont morts. Les feuilles de cet arbre sont des sortes de « papillons végétaux » qui se gorgent de sang avant de le rapporter à l'arbre-mère. Les victimes perdent un point de vie par round. Le meilleur moyen de se débarrasser des feuilles est de brûler l'arbre qui les envoie.

- **L'embuscade granbretonne.** Dunsinane a laissé six hommes en embuscade dans la forêt. Ils sont chargés de stopper les aventuriers. Ils agiront dès que vous aurez l'impression que les PJ sont prêts pour un combat.

- **Les Roloks.** Il s'agit d'une race de plantes intelligentes. Ces êtres vivent en symbiose avec la nature, aussi bien la faune que la flore. Ils exercent un contrôle total sur les formes de vie non intelligentes. Leur corps est un végétal fibreux, recouvert d'une écorce résistante. De la sève coule dans leurs veines. Peuple pacifique, les Roloks apprendront à haïr le Ténébreux Empire durant la conquête. Ayant eu affaire à Dunsinane quelques heures avant le passage des PJ, les Roloks sont méfiants. Ils épient les aventuriers tout au long de leur trajet dans la forêt. Ils n'interviendront que s'ils sont sur le point d'être défaits par les Granbretons. Dans ce cas, les Roloks exterminent les Tigres d'une seule volée de flèches voraces. Pour les PJ, cela devrait ressembler à un miracle: soudain, les Granbretons tombent au sol en hurlant, essayant désespérément d'arracher les flèches qui dévorent leur chair. Ils meurent en quelques minutes. Si les PJ n'ont pas l'air agressifs, les Roloks se montrent.

Ils s'expriment dans un commun approximatif, sans notions de présent, de passé ou de style: « Animaux deux pattes méchants, eux tuer nous, eux beaucoup dans forêt. Eux aller dans sanctuaire. Nous pas tuer eux, car eux mourir là-bas. » Les Roloks tentent d'expliquer que le sanctuaire (l'endroit où vont les PJ) est un domaine sacré, et que de nombreuses personnes sont mortes de s'en être trop approchées, même récemment (les savants). Si Plume (leur chef) est satisfait de sa rencontre avec les PJ, il les accompagne jusqu'aux abords des ruines, leur épargnant ainsi de nouveaux déboires. Il refuse catégoriquement d'entrer dans la grotte.

Pendant ce temps, Dunsinane et ses quatre derniers Tigres ont fouillé sommairement la grotte et découvert le Génésis. Le chef de meute s'est fabriqué un double d'antimatière et, pris de folie, il a tué trois de ses hommes. Le dernier est parvenu à s'enfuir. Depuis, le Granbreton erre comme une bête sauvage autour des ruines, toujours aidé par son jumeau d'antimatière.

Le Génésis gamma

Le Génésis gamma est une machinerie complexe aux formes cubiques. L'état de son mécanisme est déplorable, même si des réparations ont été effectuées récemment par les scientifiques de l'expédition.

De la grotte, on ne voit qu'une paroi d'acier haute de trente mètres, percée d'une épaisse porte blindée qui étouffe les bruits étranges qui proviennent de ses entrailles.

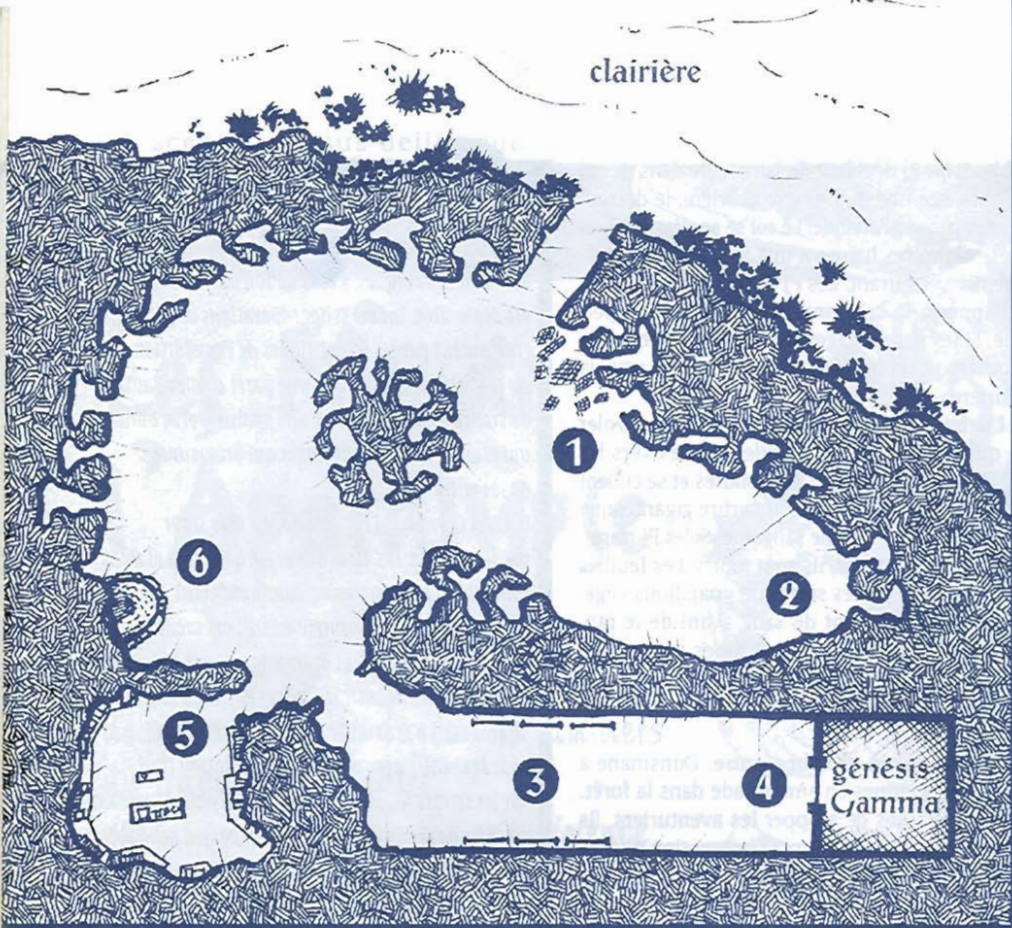
D'après Crawford, l'homme devait être servi par la matière. Les êtres d'énergie qu'il créa étaient composés d'antiparticules, communément appelées « antimatière ». Malheureusement, ces créatures souffraient d'un défaut dramatique. Leur nature même les poussait à anéantir les autres entités d'antimatière se trouvant à proximité. Étant programmées pour travailler avec elles, la contradiction finit par les rendre folles. Elles prirent alors leurs jumeaux de chair pour cibles. Cette cruelle logique conduisit à l'extermination des Fils de l'Apocalypse, puis à celle de l'expédition scientifique munichoise, dont les membres eurent l'imprudence de se fabriquer des doubles.

Les ruines

Rien n'est visible à l'extérieur, à part une cavité creusée au flanc d'une falaise. Son entrée est légèrement dissimulée par la végétation. Une atmosphère pesante se dégage de ce lieu. Une trentaine de chevaux harnachés broutent paisiblement dans la clairière. Le temps semble figé. A l'intérieur de la falaise se trouve une grande caverne, qui s'étend sur deux kilomètres carrés. Elle est découpée en une multitude de petites grottes habitables (dont une dizaine ont été occupées récemment). Le tout peut accueillir plus de cinq cents personnes. Tout est calme et sinistre. Le sol résonne au moindre bruit. Il n'y a aucune trace de vie humaine. Jadis, l'éclairage était obtenu par une mousse fluorescente réagissant aux sons. Ainsi, le moindre murmure anime le plafond de la grotte de grandes vagues de lumières multicolores.

1 - Ces habitats troglodytes ont servi de dortoirs dernièrement. Des paillasses ont été installées. Visiblement, elles n'ont que quelques semaines. Les lieux empestent l'urine (de rat). Les autres chambres sont vides depuis près d'un millénaire. Leur contenu est variable, mais non dénué d'intérêt. On peut y trouver un gril-pain, des menottes, un générateur, beaucoup de manuscrits traitant de sciences (+1d6% dans une Connaissance de votre choix après lecture). Elles renferment également un bon nombre d'ouvrages consacrés aux applications possibles du Génésis gamma. Malheureusement, ce sont davantage des ouvrages philosophiques obscurs que des manuels scientifiques.

2 - Un trou dans la paroi. Visiblement, la plaque de marbre qui est arrivée à Munchen a été arrachée de cet endroit. C'est l'œuvre du jumeau d'antimatière de l'un des membres de l'expédition.



P

PERSONNAGES-NON-JOUEURS

► Danaelle

28 ans, 1,71 m, 58 kg.
FOR 09 CON 12 TAI 13 DEX 11 INT 14
POU 10 CHA 15 PdV/BM 13/07

Armure : Cuir 1d6-1.

Armes : Épée large 27/24 % 1d8+1.

Compétences : Connaissances 40 %, Équitation 42 %.

Danaelle est une belle blonde, aux longs cheveux nattés et au regard azur. Elle s'habille très simplement et témoigne en toute occasion d'une grande vivacité d'esprit. Les PJ risquent de passer beaucoup de temps à la protéger. En revanche, elle sera d'une aide inestimable une fois dans les ruines.

► Dunsinane

42 ans, 2,12 m, 87 kg.
FOR 14 CON 12 TAI 20 DEX 12 INT 15
POU 11 CHA 08 PdV/BM 20/10

Armure : Maille 1d10*

Armes : Épée courte** 78/73 %, 2d6+3 ; Javelot 65 %, 2d6.

* Une fois son corps recouvert par la tyriade, son armure est majorée de 2 points.

** Cette épée a été forgée dans un acier renforcé au titane. Elle a 98 % de chances de résister aux coups critiques.

► Les Roloks

FOR 07 CON 13 TAI 07 DEX 12 INT 11
POU 11 CHA 11 PdV/BM 11/06

Armure : Cuir + écorce, 1d6+7. (Ils sont très vulnérables au feu. Les dommages des flammes sont multipliés par trois.)

Armes : Bâton de combat 50/50 %, 1d8 + sp.* ; Arc court de vegex 70 %, 1d6+1** ; Dague 30/30 %, 1d4+2.

Compétences : Éviter 25 %, Se cacher 100 %.

* Leurs bâtons de combat sont des organismes vivants qui génèrent

un poison de virulence 1d20. Celui-ci agit en 2d6 rounds.

** Leurs flèches fusionnent avec leur cible.

Une fois dans la chair, des mycéliums se développent à une vitesse foudroyante et la plante se nourrit de la matière vivante de l'être. Il est très difficile de survivre à ce type de blessure. En deux minutes, c'est la mort, atroce. L'amputation immédiate de la partie touchée est le seul espoir des blessés.

► Les Tigres

FOR 17 CON 15 TAI 14 DEX 13 INT 11
POU 12 CHA 10 PdV/BM 17/09

Armure : Plaque 1d10+2.

Armes : Épée courte 50/50 %, 2d6+3 ; Lance-feu* 35 %, 5d6 ; Griffes de l'armure 40/40 %, 2d6.

* Seuls quatre des quinze Tigres d'origine en sont équipés.

► L'armure tyriade

Valeur entre 1 et 10 points, au choix du PJ qui la crée. Attention, une armure de valeur supérieure à 4 points tue son porteur dans les vingt-quatre heures, les pores de la peau n'oxygénant plus correctement le corps.

► Les êtres d'antimatière

FOR 20 CON 18 TAI 20 DEX 18 INT 08
POU (*) CHA (*) PdV/BM 26/13

Armure : spéciale**

Armes : Mains 90/60 %, 10 + 1d6 ; Pieds 80 %, 10 + 1d6 ; Énergie 70 % 10d6.

Compétences : celles de leur créateur.

* Égaux aux caractéristiques du PJ.

** Ils sont invulnérables aux attaques énergétiques et aux dommages physiques. De plus, toute arme encaisse 10 points de dommages à leur contact.

3 - Six plaques de marbre sont scellées dans les parois du tunnel. Elles portent des textes écrits en anglais ancien (voir ci-contre).

4 - L'unité de production des armures tyriades est une haute structure tubulaire. Elle semble en assez bon état, et est organisée autour d'une niche de taille humaine. Utiliser le mécanisme de l'engin ne requiert aucune compétence particulière. Il suffit de se placer dans la niche et de tourner un bouton gradué de 1 à 10. La machine se met à bourdonner, et coule l'armure sur le PJ. La tyriade évoque une couche de cuir aux reflets verdâtres, qui s'enlève aisément. Le visage est également couvert, mais ni la vue ni la respiration ne sont gênées.

Une fois protégé par une armure, il suffit de se présenter devant la porte d'acier qui occupe le fond de la grande salle. Celle-ci s'ouvre automatiquement sur une pièce cubique de six mètres de côté. L'image de l'aventurier se reflète sur le mur du fond. La porte se referme, pour se rouvrir une minute plus tard. Un double d'antimatière sort... (Si le PJ s'aventure dans la salle, il assistera à la naissance de son jumeau « en direct », au milieu d'un globe d'antimatière. L'armure le protège, mais vous pouvez lui faire très peur.)

L'armure est indispensable pour se protéger de son jumeau (et de lui seul). Ainsi, le créateur d'un double peut le toucher sans risques. En revanche, il reste vulnérable aux autres êtres d'antimatière.

5 - Le laboratoire improvisé par les scientifiques de Munchen. Il se compose de matériel électronique et mécanique, visiblement de facture récente. Les anciens laboratoires ont disparu il y a bien longtemps.

6 - Le bassin. C'est une petite source suintant à travers la roche. Son eau est d'une clarté et d'une pureté exceptionnelles.

Les êtres d'antimatière

Ces créatures mesurent plus de deux mètres, quelle que soit la taille de leur original. Ils ressemblent à des hommes (ou des femmes) entièrement nus, aux corps d'un rouge profond. Leur épiderme est lisse et doux au toucher. Leurs traits sont complètement inexpressifs. En revanche, ils s'expriment dans un commun impeccable.

Ces créatures représentent l'aboutissement des recherches entreprises par les Fils de l'Apocalypse. Elles sont physiquement parfaites, mais obéissent à des pulsions si éloignées de celles des humains qu'elles donnent l'impression d'être démentes. C'est pour cela que ce qui aurait dû être une race d'esclaves se mua en un peuple de bourreaux...

Aucun humain « normal » ne peut espérer l'emporter sur un être d'antimatière. Il existe pourtant deux possibilités pour les éliminer.

La première consiste à endommager le Génésis gamma en lui infligeant au moins 90 points de dégâts. Tous les êtres énergétiques présents seront immédiatement annihilés et disparaîtront dans un tourbillon de chaleur.

Seconde possibilité, plus dangereuse : générer son propre jumeau et l'utiliser pour combattre les autres entités. En effet, deux êtres d'anti-



personnages le captureront plus ou moins facilement. Le MJ devrait jouer cette scène en insistant sur la folie du Tigre, qui n'était déjà pas bien sain d'esprit à l'origine. Une bonne dose de roleplaying et un jet de Psychologie peuvent le calmer pendant un moment. S'il y a combat, il utilisera un lance-feu, mais s'en faire un allié est possible. S'il voit Dunsinane, il essaiera de le tuer. Profitez-en pour montrer aux PJ la puissance des êtres d'antimatière : le Tigre sera littéralement réduit en charpie par le jumeau de Dunsinane.

● **Dunsinane.** Il se terre dans la forêt avec son jumeau. Sa folie a atteint le point de non-retour. Ses réactions sont imprévisibles. Tantôt loup, tantôt agneau, le duo qu'il forme avec son jumeau obligera sans doute les PJ à se créer des doubles, afin de pouvoir combattre à armes égales. Tuer Dunsinane anéantit son double. Encore faut-il y parvenir.

● **Les êtres d'antimatière** sont bien entendu le problème le plus grave. En engendrer un est l'erreur à ne surtout pas commettre, même si les événements semblent y contraindre les PJ. Les pulsions destructrices des doubles ont déjà conduit à l'extermination des Fils de l'Apocalypse et à celle de l'expédition munichoise. Les personnages viendront-ils s'ajouter à la liste des victimes ?

Et l'âme de Crawford ?

Le concepteur du projet Génésis n'existe plus au sens matériel du terme. Cependant, lui et tous ceux qui ont succombé à l'antimatière sont prisonniers des entrailles du Génésis gamma. Ce sont des fantômes, qui n'ont de contact avec le monde réel que quand un imprudent crée un être d'antimatière, et pendant les minutes qui suivent.

L'aspect mystique de la situation est laissé à l'appréciation du meneur de jeu. Ce peuple, prisonnier des entrailles d'un monstre d'acier, représente une sorte de « joker » qu'il est libre d'utiliser pour sauver les PJ en cas de gros problème... ou pour leur compliquer la tâche s'ils s'en sortent trop facilement. Leur caractère a été délibérément laissé dans l'ombre. Ils peuvent être mélancoliques ou terrifiants, à votre gré.

Le dénouement

Pour résoudre la crise, il faut neutraliser Dunsinane et son double, et si possible rendre le Génésis inopérant à jamais.

Avec l'aide de Plume, qui les attend à distance prudente de la caverne, le retour devrait se faire sans problème. Les Roloks sont persuadés que, pour avoir survécu aux ruines, les PJ sont au moins des demi-dieux. De ce fait, les aventuriers bénéficieront d'un asile sûr au sein de la forêt Noire.

Ils pourront revenir à loisir chercher le matériel scientifique abandonné par l'expédition. La fin tragique de cette dernière afflige beaucoup Osric.

Crawford et son peuple d'énergie traverseront probablement les âges pour frapper à nouveau,

matière peuvent s'affronter. Il s'agit d'une lutte POU/POU sur la table de résistance. Plusieurs entités peuvent cumuler leur POU. De ce fait, créer plusieurs êtres d'antimatière assure la victoire des PJ sur le double de Dunsinane.

Même s'il est purement psychique, le combat sera perçu comme une lutte physique par ceux qui y assistent. Les êtres d'énergie semblent se livrer bataille dans un corps à corps effréné, se plaquant au sol, se frappant, s'étranglant et pratiquant toutes sortes de prises. Ils sont même capables de se multiplier, divisant leurs corps en fractionnant leur POU. Une fois débarrassé de son adversaire, le vainqueur du combat s'en prend à son jumeau humain. Dans le cas de Dunsinane, ce détail rend plutôt service aux PJ. En revanche, si plusieurs membres du groupe se créent des doubles, cela va devenir une source de complications.

Chaque créature est l'esclave de son moule humain. Elle obéira à tous ses ordres, même meurtriers. Parallèlement, l'humain développe un attachement croissant pour son double. Les doubles ne peuvent se tolérer. Si deux amis ont chacun créé leur jumeau, une compétition naîtra très vite entre ces deux entités. Et comme elles ne peuvent s'anéantir sans en avoir reçu l'ordre, elles prendront pour cible le jumeau humain de leur rival...

Plus grave, un double solitaire se lassera du manque de compétition, et finira par tuer son maître pour échapper à l'ennui.

Chaque personnage ne peut créer qu'un double. En effet, son jumeau s'opposera immédiatement et physiquement à toute nouvelle tentative.

Menaces dans les ruines

Voici une liste des ennuis qui peuvent briser la monotonie de la vie dans la grotte. Ces événements sont à doser parcimonieusement afin de faire monter la tension petit à petit.

● **La horde de rats.** Ces petits rongeurs infestent l'endroit depuis des siècles. Il est peu probable qu'ils s'attaquent aux PJ, mais leur présence nuit au calme de la grotte. Ils sont suffisamment bruyants pour provoquer des réactions erratiques de la part de la mousse lumineuse.

● **Le fou.** Hormis Dunsinane, c'est le dernier membre de la meute de Tigres. Il a assisté à la création du jumeau de Dunsinane, puis au carnage qui s'en est suivi. Il est actuellement sous l'emprise d'une terreur panique. En fonction de la situation (tours de garde, pièges, etc.), les

Les plaques

Elles sont couvertes de mousse et de poussière.

Une fois nettoyées, il faudra encore une heure de traduction par plaque (gare aux contresens !).

Les savants de Munchen ont réactivé le Génésis gamma sans s'être préoccupés de ces indices. Ce qui les a conduit à la mort. Gageons que les aventuriers seront plus fûtés...

Plaque I

An de grâce 3907

Que Dieu ait pitié de nous. Ère de guerre, ère de sang, l'oubli est devenu notre quotidien et l'espoir notre vérité. La nouvelle arche est mienne, le nouveau monde est ici. Le souffle d'âme que nous sommes représente peut-être le dernier espoir d'une humanité déchue. Qu'advient-il de nos esprits tourmentés et de nos corps mutilés ?

Plaque II

An de grâce 4296

Le peuple s'agrandit, la connaissance se transmet, le savoir se conserve. Écrire est notre devoir, transmettre est notre destinée. Paradis dans l'enfer, nous sommes prisonniers. Vivants parmi les morts, nous sommes l'humanité.

Plaque III

An de grâce 4806

Du monde d'avant, d'autres ont survécu. Ils nous ont rejoints. Le meneur du groupe a dit que l'ignorance prenait fin, que la création devait être notre but. Nous l'avons suivi.

Plaque IV

An de grâce 4874

Les recherches sur le projet Énergie contrôlée ont abouti. D'ici une trentaine d'années, notre mode de vie changera. Notre destin est de partir explorer le monde. Gloire à Crawford, qui nous a rejoints. Il y a soixante-huit ans ! Nous regretterons toujours son absence lors de la conclusion du projet. Paix à son âme !

Plaque V

An de grâce 4901

Le Génésis gamma est opérationnel depuis trois jours. L'énergie qu'il nous fournit est étrange et dotée d'une extraordinaire puissance. Peut-être avons-nous trop cherché à la façonner ? Notre but est maintenant de lui faire prendre forme pour qu'elle nous serve comme l'avait prédit Crawford.

Plaque VI

An de grâce 4902

Je suis le dernier. Mes amis, ma famille, tout le monde est mort. Ce fut un carnage horrible. J'ai vu mon jumeau assassiner mon propre fils. Seigneur, pourquoi nous infliger pareille épreuve ? Mon heure est proche, ils ne vont pas tarder à me rejoindre. Adieu.

dans un mois ou dans un siècle. Tôt ou tard, un savant imprudent découvrira les ruines et tentera de reconstruire le Génésis...

Olivier Durand
illustration : Roland Barthélémy
plan : Cyrille Daujean

AD&D2

Quand un vicomte



Ce scénario est prévu pour un groupe d'aventuriers de niveau 6 à 8 et un meneur de jeu. Manuel des Joueurs (MdJ), Recueil de magie (RdM), Bestiaire monstrueux (BM),

Acte I TRAHIS !

Introduction

Les aventuriers sont tout juste arrivés dans la charmante petite ville de Verbonboc. Îlot de calme et de paix aux frontières du turbulent royaume de Brocace, Verbonboc est réputée pour ses ruines antiques. Vanille de Mervac, la nièce du vicomte de Verbonboc, se prépare à fêter ses seize ans. Les festivités, qui s'annoncent somptueuses, commencent le lendemain par un tournoi. En attendant, les PJ peuvent flâner et se familiariser avec la ville. Les principales artères sont prises d'assaut par les marchands, les jongleurs, les dompteurs d'ours, les cracheurs de feu, les ménestrels, etc.

Le tournoi

L'aube du lendemain point à peine. Soudain les trompettes retentissent, les tambours résonnent, les cloches sonnent à toute volée. Les festivités commencent ! Le tournoi se déroule dans un vaste champ, au pied des remparts. Les

gradins sont noirs de monde. Le vicomte, sa famille et les personnalités les plus importantes du royaume prennent place à la tribune d'honneur, pendant que la populace s'agglutine autour de la lice. Il serait souhaitable que vous poussiez les PJ à s'inscrire. Après tout, dans cette forme de tournoi, les guerriers ne sont pas les seuls à pouvoir participer.

Chaque groupe inscrit choisit un guerrier qui participe à la joute pendant que ses équipiers (hors du champ de bataille) interviennent pour lui prêter main forte. Les mages et les clercs sont autorisés à lancer des sorts, tant que le sang ne coule pas. Entre chaque défi, deux heures sont allouées aux mages pour réapprendre leurs sortilèges. Pendant ce temps, archers et cavaliers s'affrontent dans d'autres compétitions. Préparez quelques adversaires, calibrés en fonction de la puissance de votre groupe, et veillez à ce que les PJ gagnent. → *cf. Thorval 3*

Le tournoi s'achève à la tombée de la nuit. Un somptueux feu d'artifice clôt les réjouissances. Les vainqueurs (à savoir les PJ) sont chaudement félicités par le vicomte en personne. Ils sont portés en triomphe jusqu'au palais, sous les acclamations de la foule en délire.

Au palais, les PJ se voient remettre un magnifique parchemin attestant qu'ils ont remporté les Grandes Joutes d'Anniversaire (avec tous les avantages que cela apporte : maison offerte et

exemption de taxes pour cinq ans). Le chambellan les convie au banquet donné en l'honneur de Vanille de Mervac. Des domestiques partent pour l'auberge des personnages, ramènent leurs affaires et les rangent dans les appartements de la tour nord, où ils seront logés en attendant que leurs maisons soient construites. Après un banquet somptueux, la soirée continue par un bal, au cours duquel Vanille jette son dévolu sur l'un des PJ (à votre convenance). Entre sa beauté naturelle et son Anneau de charme, cette ravissante jeune personne ne devrait pas avoir trop de mal à convaincre l'objet de son caprice de la suivre dans ses appartements. La fête s'achève un peu avant l'aube.

L'accusation

Tous les PJ ont réintégré leur chambre et dorment d'un sommeil de plomb (surtout celui qui a batifolé avec Vanille). Brusquement Scampi, un majordome octogénaire, fait irruption dans la pièce : « Messires, messires ! Le vicomte a été occis dans la nuit ! Le conseil se réunit dans la Grande Salle. Votre présence est requise. Hâtez-vous, messires ! »

Au centre de la Grande Salle trône une imposante table en bois, qui accueille facilement les quinze personnes déjà réunies. Tous les notables de la ville sont présents. Le long des murs

Gest'Épée d'Arthur.

rencontre un autre vicomte...



expérimenté. Les abréviations employées dans le texte sont : Guide du Maître (GdM), Bestiaire des Forgotten Realms (BFR), Forgotten Realms (FR), jet de sauvegarde (JdS).

sont alignés trente gardes en armure. Morlias, le conseiller (et magicien personnel) du vicomte, prend la parole : « Messires, puisque tout le monde est présent, le Conseil peut commencer. » Au même instant, une porte s'ouvre et le vicomte fait son apparition, à la stupeur générale. Morlias toise un à un les assistants, puis arrête son regard sur l'aventurier qui a passé une partie de la nuit avec Vanille. Il hausse un sourcil, sourit dans sa barbe et détourne les yeux.

Le vicomte se racle la gorge et déclare d'une voix sourde : « Cette nuit, des envoyés des puissances des ténèbres ont tenté de me tuer. J'ai été drogué, et j'aurais succombé sans l'intervention de mon fidèle ami Morlias. Hélas, ces viles crapules ont pu s'échapper sans que nous les identifions. Heureusement, je peux encore compter sur mes gens. »

La porte s'ouvre et Margotte, un petit bout de femme ronde comme une pomme bien mûre, vient s'entretenir discrètement avec le vicomte, suivie de près par Scampi et trois gardes lourdement chargés. Les soldats déposent plusieurs gros sacs sur la table. Ce sont les affaires des PJ ! Une fouille rapide de leurs effets personnels fait apparaître plusieurs fioles de poison, une lettre non signée leur intimant l'ordre d'exécuter le vicomte et un plan détaillé du palais. Le vicomte lit la lettre, puis annonce d'une voix pleine de courroux : « Gardes ! Emparez-vous de

ces gredins ! » D'un geste furieux, il désigne du doigt les PJ. En un clin d'œil, les aventuriers sont fermement ceinturés, ligotés et bâillonnés. Toute résistance est vaine. S'il le faut, Morlias intervient pour prêter main forte aux gardes, par exemple à l'aide d'un sort de Coquille anti-magie (MdJ p. 197).

En route pour l'enfer

Toujours bâillonnés, les PJ sont jetés en cellule. Après plusieurs heures interminables, le vicomte vient leur rendre visite. Toujours fou de rage, il leur déclare : « Vils criminels, je me refuse à vous livrer en pâture aux bourreaux. Je préfère vous envoyer à la forteresse du Châtiment pour y expier votre forfait. »

Il est tard. Les étoiles tentent vainement de percer de leur éclat les épais nuages laiteux qui surplombent Verbonboc. Enchaînés et bâillonnés, leur équipement confisqué, les PJ sont conduits sous bonne garde vers le parc du palais, où les attend un fourgon d'adamantine tiré par quatre pégases blancs. Sur le chemin, la foule se presse pour voir les condamnés. Ils sont la cible d'insultes et de fruits pourris. Plusieurs pierres volent dans leur direction. Impassible, hautain, le vicomte assiste à la scène, entouré de sa famille. Soudain, Vanille quitte le groupe pour s'approcher des PJ. Elle saisit les mains de celui

qu'elle a rencontré, puis lui administre une gifle magistrale. Devant ce spectacle inattendu, les badauds restent interloqués, puis des cris d'approbation fusent de toute part. Bientôt, Vanille est félicitée pour son geste. Seul l'aventurier molesté comprend la manœuvre. Vanille lui a glissé un petit objet rond au creux de la main. C'est une perle, sans rien de particulier à première vue. Une fois dans le fourgon, il faudra encore la dissimuler.

Sur la suggestion de Morlias, Vanille a dérobé Ishtar, la Perle de Justice (voir plus loin), à son oncle pour la remettre à son amant d'un soir.

La forteresse du Châtiment

Le voyage en fourgon prend plusieurs heures. La magie (sorts, objets, artefacts) ne fonctionne pas. L'attelage se pose, et sa porte s'ouvre. Une lumière terne inonde l'intérieur du carrosse. Les aventuriers quittent leur cellule volante pour découvrir un spectacle saisissant. Ils sont sur le pont d'un gigantesque vaisseau qui flotte sur une mer d'un blanc laiteux. Un soleil noir, accroché dans les cieux, dispense ses étranges radiations. Les PJ sont attendus par trois colosses en robe noire qui, sans un mot, les conduisent à leurs cellules.

► **Le vicomte de Verbonbouc**

Guerrier niveau 10, CA -3, DV 10, PV 95, AT 1d12/1d12.

Cet homme d'âge mûr règne avec intelligence sur son domaine. Il est profondément juste, mais un rien têt. Peu de temps après la condamnation des PJ, il est fait prisonnier par le nécromancien et remplacé par un clone, qui administrera la cité en fonction des sinistres desseins de son maître.

► **Vanille de Mervac**

Femme normale, DV 1, PV 4, AT 1d4. Spécial : CHA 19.

Cette jeune fille est sans conteste la plus belle créature du royaume. Un corps parfait, un visage d'une exquise douceur animé par deux yeux malicieux... Elle possède un Anneau de charme.

► **Morlias**

Mage niveau 13, CA 2, DV 13, PV 45, AT 1d6 x 2 ou sorts. Spécial : INT 19. Ce mage est le conseiller du vicomte. Supérieurement intelligent, et légèrement manipulateur, il va utiliser les PJ pour accomplir la prophétie. Il apparaît brièvement dans cet épisode, et les personnages ne devraient pas le revoir avant l'acte IV.

► **Margotte la bonne nounou**

Illusionniste niveau 10, CA 10, DV 10, PV 35, AT 1d4+2 ou sorts. Cette bonne vieille nounou est au service du vicomte depuis quarante ans. Le nécromancien a réussi un coup de maître en la faisant passer de son côté, par une subtile combinaison de chantage et de lavage de cerveau (elle est toujours persuadée d'agir dans l'intérêt de Verbonbouc, et son alignement est resté Bon Loyal). Sa première tentative d'assassinat sur le vicomte fut un échec. Pour donner le change, elle usa de ses pouvoirs (inconnus de tous) pour faire inculper les PJ.

► **Les prêtres du Châtiment**

Guerriers niveau 13, CA 0, DV 13, PV 120, AT 1d6/1d6 + spécial + RM 15%. Ces humains sont plus que de simples guerriers. Ils furent élus par les Dieux pour administrer la forteresse du Châtiment. Ils estiment que les captifs doivent endurer une mort lente pour trouver le salut. Incroyablement résistants à la magie, ils sont armés de grands bâtons en adamantine aux propriétés magiques (semblable à un bâtonnet du Châtiment, GdM p. 175).

► **Grabaar le Bon**

Caractéristiques : comme les prêtres du Châtiment. Grabaar ne partage pas les idées de ses frères. Il intervient dans cette histoire pour prêter main forte aux PJ. Au mieux, il restera à jamais prisonnier de la forêt de Folliandre à l'acte III.

La forteresse du Châtiment est un énorme navire, commandé par les Sept Prêtres du Châtiment. Leur mission est de surveiller et de punir les âmes égarées. En pratique, ils gèrent la prison la plus efficace du multivers, et reçoivent des détenus d'un peu partout. Le premier vicomte de Verbonbouc a passé un accord avec eux, il y a bien longtemps...

Une petite partie du navire est décrite, mais rien ne vous empêche d'étoffer les plans et les rencontres.

Les cellules

Tous construits sur le même modèle, ces cachots en adamantine mesurent approximativement cinq mètres sur cinq. Leurs parois irradient en permanence une faible lumière, qui imprègne les aventuriers et se substitue à la nourriture. Le mobilier, spartiate, se compose de lits superposés scellés aux murs et d'une table fixée au sol. Ces cellules constituent un maillon essentiel de la destruction des captifs. Entièrement magiques, elles drainent l'essence vitale de leurs occupants. Faites tirer chaque jour un JdS contre les sorts. En cas d'échec, les PJ perdent 1 point de Sagesse (ils la regagneront à raison d'un point par heure passée hors de la forteresse). Lorsqu'un aventurier tombe à 0 en Sagesse, il perd toute son humanité. Il ne parle plus, ne dort plus, ne pense plus... En un mot, il n'existe plus réellement. Après une semaine dans cet état, il meurt et fait l'objet d'un enterrement sommaire.

Le dôme de cristal

D'une hauteur impressionnante, ce dôme abrite la zone de promenade des prisonniers. Les aventuriers y sont régulièrement conduits. Cette voûte cristalline est le fruit d'un puissant enchantement. En cas d'échec à un jet de sauvegarde contre les sorts, les mages et les prêtres perdent un niveau de sortilège, en commençant par les sorts du niveau le plus élevé (ils les récupéreront comme leur Sagesse). De plus, aucun sort, objet magique ou relique ne peut fonctionner sous cette voûte de cristal. Au cours de leurs sorties, les PJ côtoient les autres détenus. Ils ne sont malheureusement d'aucun secours, réduits à l'état de « légumes vivants » par leur séjour dans la forteresse. Squelettiques, sourds et muets, ils sont moribonds et iront bientôt gonfler le cimetière du navire. Si les PJ ne trouvent pas rapidement une solution pour fuir cet endroit, ils entrent dans une phase de léthargie pour finalement ressembler à ces pauvres hères.

Grabaar le Bon

Les prêtres du Châtiment vouent leur vie à punir les captifs, persuadés que les âmes ne peuvent retrouver le salut que par une mort lente. Mais au sein du groupe, un être du nom de Grabaar ne partage pas cette philosophie. Il se demande s'il ne serait pas possible de pardonner aux condamnés, et croit sincèrement que la souffrance, appuyée par une aide spirituelle, peut infléchir le plus noir des esprits (une hérésie qui risque de lui coûter fort cher). Las de détruire les pensionnaires de la Forteresse, il exploitera la première occasion pour prêter main forte aux PJ.



Lorsque ces derniers auront préparé leur plan d'évasion, il les contactera. Son offre est simple : il leur indique le chemin de la seule sortie connue de ce plan, à condition qu'il puisse les accompagner.

La Perle de Justice

Les personnages sont en possession d'une puissante relique. Malheureusement, elle ne fonctionne que sur le pont ou, à l'intérieur, au moment où ils cheminent vers leur cellule. En effet, pendant quelques mètres, ils ne sont plus soumis à l'influence du dôme et pas encore à l'enchantement des géoles. Le porteur reçoit un fugitif appel télépathique : « Je suis la Perle de Justice. » Il est alors possible au possesseur d'utiliser la relique. Il en connaît instantanément le mécanisme et les pouvoirs. Cet artefact renferme une puissante magie utilisable par toute personne ayant subi un tort. Dans le cas contraire, ce n'est qu'une banale boule nacrée.

Pouvoirs : Détection des mensonges (1 fois par jour), Détection des alignements (1 x j), Mot de pouvoir : Étourdissement (MdJ p. 208, appliqué à 1d6+2 créatures, 1 x j), Parole divine (1 x semaine), Soins des blessures graves (1 x j), Vol pour 1d8 créatures (1 x j).

Évasion !

Les pouvoirs de la Perle leur permettent de s'évader sans trop de difficultés. Grâce au mot de pouvoir, certains prêtres, voire tous, seront neutralisés. Il ne reste plus qu'à se précipiter vers le pont, à s'encorder et à ordonner à la Perle de faire décoller toute la petite troupe. Il serait souhaitable que Grabaar les accompagne, mais ce n'est pas indispensable. Il peut parfaitement connaître une fin héroïque, donnant aux PJ le temps de s'enfuir. Le vol est parfaitement dépourvu d'incidents et, après quelques heures, ils aperçoivent une terre à l'horizon. C'est l'île indiquée par Grabaar !

La porte du Bout du Monde

Les aventuriers entament une longue marche dans un décor lunaire. Au bout d'un moment, ils découvrent une arche perdue au milieu de cette désolation rocheuse. Elle est gravée d'une multitude de runes. Une fois traduites, elles délivrent un curieux message : « Ronde comme un soleil, éclatante comme la lune, issue de la poussière, la clef retourne à la poussière et la porte s'ouvre. »

Après la lecture de cette énigme, une petite voix se fait entendre. Aux pieds des aventuriers, une innocente fourmi leur tient à peu près ce langage : « Bons voyageurs, possédez-vous la clef que j'attends depuis fort longtemps ? Posez-la à terre, que je la foule de mon talon et que le destin tisse votre avenir ! » L'humble fourmi est en fait un animal mythique. Vous pouvez lui donner la forme que vous voulez. Elle a le pouvoir de se métamorphoser en n'importe quoi (sauf en

dieu, demi-dieu ou créature unique). Elle est virtuellement immortelle, et tout affrontement se terminera par une défaite humiliante pour les PJ. Cet insecte est le seul à pouvoir détruire la Perle de Justice, qui constitue la clef pour actionner la porte du Bout du Monde. Une fois la Perle donnée au gardien, un déluge de lumière s'en échappe et tourbillonne dans les airs. Un bruit strident se fait entendre. Le jet de lumière s'abat sur l'arche. Dans un grondement terrible, la porte s'illumine d'une aura nacrée. Des volutes de fumée décrivent de gracieuses arabesques. La porte est ouverte. Les PJ peuvent la franchir. En une enjambée, ils se retrouvent... dans les faubourgs de Verbonbouc.

Acte II DE CHARYBDE EN SCYLLA

Les Cavaliers noirs

De l'autre côté de la porte, les aventuriers débouchent dans une prairie familière, dominée par les fortifications de Verbonbouc. Soudain, un bruit de cavalcade attire leur attention : sept cavaliers se dirigent vers eux à bride abattue. Bientôt, ils sont encerclés. Ces hommes sont vêtus d'une robe noire et d'une armure de cuir, et ont la gorge cachée par un foulard couleur nuit. L'un deux somme les PJ de se rendre, d'une voix prodigieusement grave. Étrangement, ses lèvres n'ont esquissé aucun mouvement. La lutte est inégale, même avec l'aide de Grabaar. Au moment le plus critique pour les PJ, une forme lumineuse se matérialise à leurs côtés. C'est un lammasu (BM p. 166). Sa vue suffit à faire fuir les cavaliers au triple galop. La créature s'approche des PJ, et leur parle dans un commun très pur : « Mon ami, le mage Morlias, m'a chargé de vous remettre cet objet. » C'est une bague en or finement ciselée. Le lammasu sait que le magicien se préparait à partir en voyage, mais il ne l'a pas vu depuis une semaine, et ses faits et gestes ne l'intéressent pas outre mesure. Sa mission remplie, il disparaît. Dès que l'un des PJ met la bague, une image de Morlias se forme, et prend la parole : « Nobles aventuriers, de qui le destin s'amuse, écoutez mes propos. Une grave menace pèse sur Verbonbouc, et le vicomte ne semble pas en avoir conscience. Je dois m'absenter un temps pour confronter mes soupçons à la dure réalité. J'ai confié votre équipement à l'un de mes amis, le nain Pierre le Sombre. Si je le puis, je vous ferais parvenir de nouvelles informations chez lui. Une autre personne de confiance vous attendra tous les soirs à l'auberge de *L'orque assoiffé*. Bonne chance. »

Une ville sens dessus dessous

Cela fait deux semaines que les PJ ont quitté la ville (le temps ne s'écoule pas de la même façon dans la forteresse du Châtiment). Verbonbouc a

changé depuis leur départ. Le vicomte a, du jour au lendemain, commencé à prendre des décisions à la fois loufoques et irréfléchies. Le premier décret qui surprit les habitants fut de prohiber le port des armes dans l'enceinte de la ville, sous prétexte qu'un monde meilleur est un monde sans armes. Le lendemain, cette interdiction s'appliquait aussi aux soldats. Peu après, ces derniers furent consignés dans leur caserne. Toutes les armes furent confisquées et stockées au palais. Juste après, le vicomte annonça la création d'une police secrète, constituée uniquement d'étrangers vêtus des pieds à la tête d'une immense cape noire, au visage couvert d'un heaume (comme nous le verrons plus tard, ce sont des squelettes). Seuls les membres de cette nouvelle institution sont autorisés à porter des épées. C'est enfin avec beaucoup de surprise que les Verbonboucois apprirent, une heure avant l'arrivée des PJ, l'arrestation de la famille du vicomte pour tentative d'assassinat sur sa personne.

Au grand étonnement des PJ, aucun garde ne surveille la porte principale de la ville. Les rues sont presque vides, et personne ne s'intéresse à eux. S'ils tentent de parler à quelqu'un, l'interpellé prend ses jambes à son cou (le vicomte a aussi interdit les attroupements).

Les personnages n'ont aucun moyen de le savoir pour l'instant, mais le vrai vicomte a été enlevé le lendemain de leur départ pour la forteresse. Le nécromancien a envoyé un clone prendre sa place. Ce n'est pas une très bonne copie, mais cela n'a pas beaucoup d'importance : son maître se prépare à envahir la région avec toute son armée. L'essentiel est que le clone fasse illusion jusque là.

« L'auberge de l'Orque assoiffé »

Les aventuriers n'ont aucune peine à trouver l'auberge en question. Dans la grande salle une petite femme bedonnante sirote une bière. C'est Margotte, la nounou de la famille, que Morlias a fait l'erreur de recruter avant de partir. Elle accueille chaleureusement les PJ : « Quelle joie de vous revoir, messires. Morlias m'a tout expliqué. Quelle tragédie ! » Elle raconte aux PJ que le vicomte a soudainement changé d'attitude, jetant en prison tous ses fidèles serviteurs. Elle ignore par quel hasard elle a échappé à cette décision. Elle semble toute disposée à aider les PJ, leur promettant tout et n'importe quoi (une audience avec le vicomte pour les innocenter, une entrée discrète dans le palais, une entrevue avec Vanille...). Elle demande juste un petit moment « pour tout préparer ». Dans l'intervalle, elle leur suggère de s'installer chez Pierre le Sombre. Après quoi, elle rentre au palais, convoque le chef des Cavaliers noirs, et lui ordonne de « ne pas les rater, cette fois ».

La boutique de Pierre le Sombre

Une fine pluie mouille les ruelles mal pavées. Au détour d'un virage, une enseigne en forme de cercueil se balance et grince sous l'effet combiné de la rouille et du vent. Pierre le Sombre est

L e conte du Miroir brisé

Il y a un peu plus d'un siècle, l'un des prédécesseurs du vicomte recueillit un vagabond grièvement blessé. Il l'hébergea et veilla à ce qu'il se rétablisse.

Avant de reprendre la route, le vagabond écrivit ce poème :

« Verbonbouc, prends garde !

*Le jour viendra où, par-delà les verts chemins
De preux étrangers injustement condamnés
Sans relâche affronteront leur sombre destin
Par la boule nacrée, une fois la porte passée
Chevaucheront à la recherche du Miroir brisé
Pour que dans un ultime effort soit terrassé
Celui qui dans le ventre de son pic caché
Orchestre le retour de la vie mort-née. »*

Après quoi, le soi-disant vagabond retourna à ses véritables occupations : archimage bénéfique et prophète à ses moments perdus. Il venait de participer à une tentative pour s'opposer à la destruction du Miroir de Vérité par les mages maléfiques, et commençait déjà à préparer la revanche des forces du bien...

Sans manquer de respect à la lignée de Verbonbouc, il faut bien dire que, dans l'ensemble, les vicomtes ne sont pas de grands lettrés. Pendant trois générations, cette prophétie dormit sagement dans les archives du palais. Vanille, la nièce de l'actuel vicomte, s'y est intéressée. Morlias y a jeté un coup d'œil distrait lorsqu'il est devenu le magicien de la cour, trente ans plus tôt. L'arrestation des aventuriers va la lui remettre en mémoire. Il a des innocents injustement condamnés sous la main. Avec la complicité de Vanille, il s'arrange pour qu'on leur remette la Perle. Quant au Miroir de Vérité, on en parlait beaucoup à l'école de magie, quand il était jeune... Les deux derniers vers le laissent encore un peu perplexe, mais il va passer le reste de l'aventure à les éclaircir.

Ce qui nous amène à l'autre protagoniste de cette affaire. Il y a quelques années, un nécromancien particulièrement maléfique s'est installé sur un pic désolé, à quelques dizaines de lieues de Verbonbouc. De patientes recherches lui ont permis de découvrir que les « ruines antiques » de la ville, si réputées, sont en fait la partie émergée d'une gigantesque nécropole, oubliée depuis des millénaires. Elle contient de quoi doubler, voire tripler, son armée. Le nécromancien a aussitôt commencé à préparer la conquête de la ville.

un nain joyeux, joufflu, qui aime la bière chaude et le travail du bois. Il exerce le métier de croque-mort, et c'est aussi un ami de Morlias, qui lui a confié l'équipement des aventuriers. Il se montre très cordial. La chaleur de son accueil et la joie de retrouver leurs petites affaires devraient remonter le moral des PJ. Il a une lettre pour eux, qui est apparue sur son établi la veille. Elle vient bien entendu de Morlias. En voici le texte :

« Mes amis, mes soupçons les plus noirs se confirment. Il se trame quelque chose de si épouvantable que je n'ose le coucher par écrit. Le meilleur moyen d'aider notre malheureux vicomte – et donc de prouver votre innocence – est de trouver le Miroir de Vérité, qui gît dans la forêt des Fous. Il nous permettra sans doute de découvrir l'identité des conspirateurs. Hâtez-vous. Encore une fois, bonne chance! »

Morlias

P.S: Selon une légende vieille d'un millénaire, le miroir aurait été brisé à l'issue d'une cérémonie orchestrée par les plus grands magiciens noirs de l'époque. Mais je vous rassure, même dans ce cas, ses fragments restent normalement incassables, et conservent leurs propriétés magiques. »

Les PJ vont sans doute vouloir profiter pendant un moment de l'hospitalité de Pierre le Sombre. Faites de votre mieux pour leur donner un faux sentiment de sécurité. Le magasin est d'ailleurs pris d'assaut par les Cavaliers noirs quelques heures après leur arrivée. Bien entendu, le quartier a été bouclé par les membres de la « police secrète ». Les personnages risquent d'avoir beaucoup de mal à s'enfuir. Lorsque tout semble perdu, Pierre le Sombre se souvient que l'ancien propriétaire de la maison (un voleur notoire) avait fait construire un passage entre la cave et les égouts de la ville. C'est une trappe, qui se trouve derrière une série d'étagères, à un bon mètre quatre-vingts du sol.

Acte III LES AVENTURIERS DU MIROIR PERDU

Nous n'irons plus au bois...

Folliandre, la forêt des Fous, est universellement connue à travers le royaume. La route n'est pas difficile à trouver: c'est celle que tout le monde évite.

Si chacun se souvient de la Ballade des landes hurlantes, que les ménestrels et les poètes colportent à travers le pays depuis des décennies, personne ne sait ce qui se passe vraiment dans la forêt. Aucun aventurier, vivant ou mort, n'est jamais revenu de ces bois terrifiants. On prétend que Folliandre fut créée par un artiste génial et maudit, pour l'amour d'une femme cruelle qui le méprisait. Sculpteur et mage, il entreprit, sur les ordres de la belle, d'orner chaque arbre du visage de sa bien-aimée. Rendu fou par l'ampleur de la tâche, il façonna des figures de plus en plus démoniaques, qui résonnent d'un chant lugubre au moindre courant d'air (cette mélodie a la propriété de faire perdre la raison à celui qui l'entend). C'est pourquoi de nombreux monarques décidèrent d'y exiler les opposants et les gêneurs. Leurs magiciens entourèrent la forêt d'un puissant charme, interdisant la sortie aux porteurs d'un certain glyphe. Des tatoueurs assurèrent les fonctions de gardiens de cette prison pas comme les autres. Ainsi fut maudi-



te Folliandre... L'un des fragments du miroir y a été caché, et il a fini par tomber entre les mains du Tailleur du Mange-lumière, l'un des résidents les plus déments de la forêt.

Bienvenue!

Lorsque les PJ pénètrent sous les arches sylvestres des chênes gigantesques, ils ont l'impression que les arbres eux-mêmes les fixent de leurs yeux cruels. Au fur et à mesure de leur progression, les teintes du feuillage touffu s'accroissent avec leurs craintes (les couleurs s'ajustent par empathie aux sentiments). Bientôt ne règne plus qu'une demi-pénombre sinistre. De temps en temps, les masques sculptés sur chaque tronc se mettent à hurler en chœur, démoralisant un peu plus les PJ. Lorsque le vent se lève, la forêt toute entière se met à vibrer d'une mélodie

lugubre et obsédante (faites tirer à chacun des PJ un JdS contre les charmes trois fois par jour. En cas d'échec, ils subissent les effets d'un sort de Rupture mentale, RdM p. 94). De temps à autre, ils entendent fredonner au loin quelques couplets de la Ballade des landes hurlantes, tandis que derrière eux la végétation se referme. C'est l'œuvre du Moine vert, un druide farfêlé et insaisissable qui s'amuse à modifier constamment le paysage en faisant pousser instantanément de gigantesques fleurs vénéneuses ou des plantes carnivores... Laissez les PJ errer un petit moment. De peuplade démente en bosquet carnivore, ils progresseront vers le cœur de la forêt.

Le domaine des aberrations

Au fur et à mesure de leur avancée, les PJ vont devoir lutter contre une nature de plus en plus démesurée et hostile. Ils devront d'abord traverser deux rangées de splendides fleurs géantes au pollen empoisonné (fronde à trois fleurs, BM p. 235) et une dizaine de lianes étrangleuses (BM p. 235). Puis ils découvrent une zone de sous-bois humide, tapissé de mousses irisées où se cachent un ou deux oblixiacs (BM p. 215). Ensuite viennent les marécages. C'est le domaine des aberrations, des créatures cauchemardesques et carnivores issues des expériences malencontreuses de Mesliane, l'ogresse magicienne (voir plus bas). N'hésitez pas à stresser les PJ par une attaque surprise d'une douzaine de centorcs (croisement entre un orque et un sanglier, à gérer comme un demi-orque, BM p. 221) ou une embuscade orchestrée par quelques tyrantrolls (idem boueux, BM p. 29). Des PJ observateurs noteront que chaque créature pos-

CARACTÉRISTIQUES

Les sept Cavaliers noirs

Guerriers niveau 10, CA 0, DV 10, PV 100, AT 1d8/1d8, RM: 10%

Autrefois les gardiens de la forteresse du Châtiment, ces hommes se sont opposés à la volonté des dieux. Plutôt que de les anéantir, les divinités les ont chassés et remplacés par les prêtres actuels. Le nécromancien les a recrutés peu après, et s'est assuré de leur fidélité à sa manière: leurs lèvres sont cousues, et une voix d'outre-tombe sort de leur gorge tranchée. Leur philosophie est simple: le salut par la mort.

sède un collier de verre. Une fois mises en déroute, elles se dirigent toutes dans la même direction. Les suivre conduit au tunnel de Mesliane.

Le tatoueur

Ce personnage filiforme et énigmatique, éternellement flanqué d'une garde de quatre ogres, apparaît toujours au plus mauvais moment (après un affrontement épuisant, en pleine récupération de sorts...). Il ne poursuit qu'un seul objectif : tatouer tous les intrus afin de les lier à jamais à ces bois. Pour immobiliser ses victimes, il possède une impressionnante collection de drogues (comme le sort d'Immobilisation des personnes, MdJ p. 168) et il est passé maître dans l'art de manier la sarbacane. En outre, il connaît la forêt comme sa poche. Quoi qu'il arrive, Grabaar se fera tatouer et partira dans la forêt fonder un culte nouveau.

Les rôdeurs écarlates

De toutes les rencontres saugrenues que pourront faire les aventuriers, les rôdeurs écarlates remportent certainement la palme de l'absurdité. En effet, sous l'impulsion de leur chef spirituel, le Grand Skhoot, ils ignorent tout ce qui n'est pas rouge. Ainsi, ils n'acceptent de communiquer qu'avec des personnes entièrement couvertes de terre ocre. Avant de donner l'emplacement du tunnel de Mesliane (à leur connaissance, la seule qui puisse posséder quelque chose qui ressemble à un miroir), ils exigeront leur quota de terre ocre. Il faudra que les PJ aillent la chercher dans les marécages...

Le champ de taupes

Au détour d'un sentier, une trouée d'arbres s'évase brusquement en une large clairière, révélant un spectacle pour le moins surprenant. Une dizaine de splendides jeunes femmes (ou autres, selon les penchants des PJ) sont enterrées jusqu'à mi-corps, l'air désespéré. C'est à la fois un piège astucieux et le garde-manger des taupes ! Cette communauté, regroupant une dizaine de races dégénérées, a décidé de fuir la surface de la terre pour vivre exclusivement dans le sous-sol. Ils se nourrissent de la chair de leurs victimes : celles-ci sont littéralement « plantées » dans le sol pour atteindre un degré de pourrissement satisfaisant (elles sont en outre dissimulées par une illusion pour tromper des sauveteurs éventuels). Ainsi, dès que les PJ se sont suffisamment aventurés dans le « champ », ils réalisent qu'il s'agit de cadavres dans un état de décomposition avancé. Ils sont immédiatement attaqués par une meute de cinq taupes (comme des blêmes, BM p. 132) qui jaillissent du sol...

Les anguleux, les courbeux

Ces deux groupes de nains passent leur temps à tracer des routes soigneusement entretenues vers le centre de la forêt. Les uns affirment qu'un bon chemin doit être strictement rectiligne, tandis que les autres ne jurent que par la poésie des courbes. Ils engagent à tour de rôle le Moine vert pour saper le travail et le moral du camp adverse. De plus, ils s'autorisent de temps à autre un petit sabotage. Néanmoins, lors des Jonctions, à la rencontre de deux chemins de style différent, ils organisent joutes et festivités.

Gageons que les PJ, las de s'enliser dans des sous-bois hostiles, emprunteront ces voies et auront l'occasion de participer à l'une des Jonctions. Ils pourront s'y ravitailler et s'y reposer après avoir participé à d'interminables débats et à quelques joutes à dos d'oliphant (BM p. 81). Les PJ pourront alors reprendre leurs pérégrinations dès qu'ils auront cuvé leur liqueur de Xulurb.

Le tunnel des merveilles

Quel que soit leur cheminement, les aventuriers finissent par atteindre un étroit passage s'ouvrant dans le sol, au milieu d'un enchevêtrement de ronces. C'est le tunnel de Mesliane, l'unique accès conduisant au trône des Eaux, le refuge du Mange-lumière. Dès qu'ils pénètrent à l'intérieur, ils déclenchent une série de sortilèges. Un Mur prismatique (MdJ p. 216) vient leur couper toute retraite, tandis que s'active un sort de Cécité (MdJ p. 155) et un de Rumeurs illusoires (MdJ p. 152)... Soudain, une impressionnante ogresse vêtue d'une magnifique robe constellée de miroirs apparaît devant eux. C'est Mesliane, que son long séjour dans la forêt a rendu complètement démente. Elle tente de métamorphoser chacun des aventuriers. Hélas, sa folie ayant perverti ses capacités magiques, les résultats sont aléatoires (de la fraise des bois à l'humanoïde chimérique). Organisez un duel de magie loufoque (dans le tunnel, tirez les effets des sorts sur la table des Baguettes prodigieuses, GdM p. 182). Vaincue, elle rend leur apparence originale aux aventuriers transformés, et accepte de les conduire auprès de son amant, le Tailleur de Lumière.

Le trône des Eaux

Les aventuriers découvrent enfin le saint des saints, l'âme même de Folliandre. Un splendide trône cristallin émerge d'une source d'un bleu éclatant. Ultime chef-d'œuvre du sculpteur dément, le trône pulse d'une lueur fluctuante, et exhale de temps à autre une brise puissante qui réveille les visages de la forêt, entretenant ainsi la folie ambiante.

A l'abri d'une petite cascade, une silhouette minuscule s'affaire. Par une complexe alchimie, le Tailleur prélève des filets d'eau solidifiés pour les tisser en trames minutieuses, formant ainsi des miroirs aux reflets sinueux. Autour de lui reposent des milliers d'éclats qui scintillent dans la lumière. Le Tailleur, un pied-velu au regard halluciné, écoute les doléances des aventuriers avec bienveillance, sous l'étroite surveillance de Mesliane. Puis il les conduit vers l'œuvre de sa vie : le Mange-lumière, une titanesque mécanique exclusivement composée de fragments de miroir ! Si les PJ disposent encore d'un sort de Détection de la magie (MdJ p. 146), localiser l'objet de leur quête ne leur prendra qu'un instant. A défaut, ils peuvent examiner les morceaux de miroir un par un. L'un d'eux, parmi les rebuts, reflète l'image d'un pic rocheux en forme d'index, au milieu d'une lugubre chaîne de montagne. Les aventuriers viennent de trouver le premier fragment du Miroir de Vérité ! Parmi les déchets se trouve aussi un splendide miroir de téléportation (équivalent de Téléportation sans erreur, MdJ p. 211) qui peut fonctionner encore

L a complainte des fous

*« Pauvre fou que je suis, ma raison j'ai perdue
Entre ces frondaisons, ces bois enchantés,
Et nul ne sait pourquoi, à jamais enfermé,
Pauvre fou que je suis, ce que je fus j'ai perdu. »*

*Pauvres fous que vous êtes, avant d'y pénétrer,
Entendez ce conseil, que je hurle de mon antre,
Fuyez le Tatoueur, car ses belles encres,
D'une courbe runique, vous lient à la forêt. »*

Fragment de la « Ballade des landes hurlantes »
(Anonyme)

trois fois. Les PJ ont tout intérêt à le prendre, à la fois pour raccourcir leur voyage et parce que la téléportation est le seul moyen d'échapper à la forêt pour ceux qui ont eu la malchance de se faire tatouer.

Le mont des Immortels

Lorsque le Miroir de Vérité fut brisé, l'un des morceaux fut caché dans un lieu inaccessible aux simples mortels. Heureusement, les PJ sont un peu plus que cela. Après tout, ils sont les instruments d'une prophétie, même si c'est à leur corps défendant...

Les aventuriers apparaissent sur une étroite corniche rocheuse, au milieu d'une chaîne de montagnes battue par le blizzard et recouverte de neiges éternelles. Au loin, ils aperçoivent une éminence en forme d'index pointé vers les cieux. A sa base, une arche est taillée à même la roche. Il faut la franchir pour accéder à une petite cavité. Au fond de cette grotte encombrée de stalactites, une porte secrète cache les trois dernières couleurs d'un mur prismatique (MdJ p. 216), premier obstacle destiné à protéger l'entrée du mont des Immortels.

La salle du nécrophage

Les ténèbres, les toiles d'araignée, la poussière et une odeur pestilentielle sont, de prime abord, les seules caractéristiques de cet endroit. Mais lorsque les aventuriers sont tous entrés, un cri démoniaque résonne et un être cauchemardesque surgit au milieu des PJ. Il s'agit d'un nécrophage (BM p. 210). Une fois le premier gardien du Mont des Immortels abattu, une arche lumineuse se matérialise au centre de la pièce. Elle conduit directement au deuxième gardien. Dans toutes les salles suivantes, seule la destruction du gardien peut faire apparaître l'arche. Ainsi, conformément à la volonté des dieux, la dernière salle reste accessible aux plus vaillants et à eux seuls.

La salle de l'âme en peine

Il règne dans ce lieu une odeur suffocante de décomposition. La pièce est parsemée d'ossements divers et variés. Une fois tout le groupe téléporté au centre de la salle, l'arche disparaît, emprisonnant les aventuriers. Instantanément, six âmes en peine (BM p. 12) s'extirpent lentement des cadavres qui jonchent le sol. A leur

destruction, une arche immatérielle apparaît au centre de la pièce, qui mène les PJ au troisième gardien.

La salle du spectre

Cette grande pièce simplement meublée d'un lit, d'une table et d'un guéridon est l'ancre de Rajja, une femme-spectre. Ses vêtements laissent deviner un corps parfait. Mais sa transparence rappelle bientôt aux aventuriers la menace que représente cette créature (BM p. 271). Rajja hait les êtres vivants, sans distinction d'âge ou de sexe. Diaboliquement rusée, elle tente de communiquer avec les aventuriers pour gagner leur confiance, sans perdre de vue son objectif : découvrir le plus faible des PJ, l'attaquer et le transformer en spectre afin qu'il l'aide à terrasser le reste du groupe. En cas de victoire des aventuriers, une arche menant au Seuil des Immortels se forme au centre de la pièce.

Le Seuil des Immortels

Les PJ arrivent dans une pièce plus petite que les précédentes. L'Autel céleste, véritable lien direct avec le royaume des immortels, se trouve en son centre. Sur une étoile incrustée de diamants, trois parchemins vierges ont été disposés en ligne. Celui de gauche, moisi, représente le passé ; celui du milieu, flambant neuf, représente le présent ; et celui de droite, immatériel, représente l'avenir. Devant figure une inscription runique : « Choisis celui de nous trois qui symbolise ce moment qui sans avoir été, n'est pas encore ce qu'il sera. » Il faut choisir le parchemin du milieu. Lorsqu'ils se saisissent de la feuille, des mots se forment par enchantement, livrant la seconde énigme.

« Je suis souvent trois et pourtant je ne forme qu'un. Je demeure immobile et pourtant, sur mon passage, il n'y a que ravage. J'échappe à ta vue et pourtant en toi tu me reconnais. Qui suis-je ? » La réponse est : le temps.

Si les PJ trouvent la solution, une arche identique aux précédentes se matérialise non loin de l'autel.

Faites tirer un JdS contre les sorts pour chaque mauvaise réponse à l'une ou l'autre des énigmes. En cas d'échec, tous les aventuriers vieillissent de 50% de leur âge. Ainsi un humain de cinquante ans vieillit de vingt-cinq ans à la première mauvaise réponse. (N'oubliez pas d'appliquer les malus dus aux effets de l'âge, MdJ p. 25.)

Le dernier gardien

Cette arche conduit sur une plate-forme dallée, qui flotte au milieu d'un néant faiblement éclairé par des étoiles lointaines. Le fragment du Miroir est posé en équilibre instable, tout au bord. Les aventuriers doivent prendre garde, un faux pas et c'est la chute fatale dans un abîme sans fin. Ce lieu est le repaire de Tyanir, un puissant fantôme (BM p. 95). En cas de victoire des aventuriers le sol tremble, les dalles se fissurent et la plate-forme vole en éclats, projetant le groupe dans une chute vertigineuse. Les PJ perdent conscience pour se réveiller dans la petite grotte du début, avec le fragment du Miroir en leur possession (ceux qui ratent un jet de Choc métabolique, MdJ p. 15, perdent la moitié de leurs points de vie). La surface de ce

fragment reflète l'image incomplète d'un sentier de terre évoluant dans un paysage de roches torturées.

La cité des Mortels Plaisirs

Il ne reste plus aux PJ qu'à se téléporter jusqu'à cet endroit. Devant eux, un petit sentier serpente entre d'étranges buissons épineux semblables à des ossements blanchis, avant de s'enfoncer parmi les roches de basalte. Il conduit à une grotte, dont l'ouverture évoque une gueule béante. Pas un souffle de vent, pas un cri d'oiseau, pas la moindre étincelle de vie ne viennent égayer cet endroit sinistre.

Les PJ se trouvent aux frontières d'Ombreterre, le royaume de la nuit éternelle, un vaste monde souterrain qui s'étend sur des milliers de lieues, sous la terre des hommes. Cette ancienne entrée est défendue par trois buissons lance-épines. De plus, sur le seuil de la grotte est gravé un Symbole de terreur (MdJ p. 218). Tout PJ ratant son JdS refusera catégoriquement d'y pénétrer, et il faudra l'assommer (au minimum) pour le faire passer. Enfin, quelques mètres plus loin, un second Symbole est gravé sur le sol. Il déclenche un sort d'Assassin fantasmagique (MdJ p. 173), terrorisant toute personne qui le franchit. La victime est alors assaillie de visions abominables : elle se croit étouffée par des douzaines de tentacules surmontés d'ignobles petits yeux pédunculés, avant d'être happée par une bouche immense, sous le regard d'un œil unique brillant de folie ! Cette vision représente un gauthie, un monstre atroce apparenté au tyrannciel. Tout PJ victime de cette hallucination, qu'il réussisse son JdS ou non, subira une pénalité de -4 en TACO lorsqu'il affrontera le véritable gauthie (voir plus loin). Notez que des PJ inconscients (par exemple assommés pour franchir le seuil) ne sont pas affectés par l'Assassin fantasmagique.

Au fond de la grotte, le lit asséché d'une ancienne rivière souterraine forme un tunnel naturel s'enfonçant dans les profondeurs. Les PJ doivent l'emprunter, ignorer les innombrables embranchements secondaires et traverser une douzaine de cavernes avant d'atteindre le but de leur voyage. Au fil des heures, l'atmosphère se fait plus oppressante. L'air devient lourd et vicié. Dans la lueur des mousses phosphorescentes, des fresques macabres apparaissent, gravées de loin en loin sur les parois du tunnel. Bientôt, la progression des PJ est interrompue par une gigantesque double porte en pierre noire qui barre le passage. Devant se tiennent cinq ogres des profondeurs, scrutant les ténèbres de leurs yeux rougeâtres et luminescents. Ils gardent l'une des nombreuses entrées de Brumazaan, la cité des Mortels Plaisirs. Pour franchir la porte, les PJ peuvent tenter de négocier leur passage avec le maître-passeur, qui est aussi le plus vulgaire et le plus musclé des cinq ogres. Le maître-passeur a l'habitude d'être soudoyé grassement par divers humains, humanoïdes et elfes noirs, pour fermer les yeux sur leurs allées et venues. Il ne réclamera pas moins de 2 000 PO par personne, et se montrera très pressé auprès des dames. Il est possible de le faire descendre jus-

qu'à 200 PO, voire moins. Si les PJ choisissent de combattre, le maître-passeur souffle dans une corne d'os. 3d4 rounds plus tard, la porte s'ouvre et 1d6 ogres arrivent en renfort. Ils n'hésitent pas à employer leur souffle brûlant pour carboniser les PJ avant d'engager le combat. Au-delà des portes, le couloir s'élargit pour former une avenue bordée de rares maisons troglodytes, avant de s'ouvrir sur une gigantesque caverne...

Bon séjour à Brumazaan

Jadis, Brumazaan était une splendide cité souterraine, et ses tours d'onyx scintillaient comme des bijoux sur le tapis de ténèbres d'Ombreterre. Mais le sorcier Shamblo – un elfe noir renégat, chassé par son peuple – planta la tête du vieux roi Thadzerus sur un épieu de fer avant de placer sa couronne sur son propre front, inaugurant ainsi un règne de terreur sans précédent. Ses ogres des profondeurs envahirent les rues, massacrant les opposants ou les enchaînant pour les faire travailler dans les mines de fungus (un puissant champignon hallucinogène). Les survivants obéirent aveuglément à Shamblo, et Brumazaan devint un repaire de coupe-jarrets, francs-sorciers et autres mercenaires surnaturels issus du monde souterrain, tous à la solde du mage qui menait une guerre incessante contre ses anciens frères de race.

Les années passèrent et, menacé à tout instant par les assassins envoyés par les elfes noirs, Shamblo sombra peu à peu dans la paranoïa. Multipliant les protections autour de lui, il finit par s'enfermer dans sa propre tombe, au cœur du Palais d'Onyx. Depuis des mois, il néglige la cité. Il ne communique plus avec le monde extérieur que par l'intermédiaire d'une simple clochette, reliée à un fil qui s'enfonce dans les profondeurs de son mausolée. Seul Shog'Shōgor, son chambellan ogre, semble à même d'interpréter les ordres de la clochette qui retentit dans le salon des Sentences, et ces ordres sont toujours les mêmes : du vin, du sang et du fungus ! Très vite, la cité a sombré dans le chaos. Dans les ruelles brumeuses jonchées d'ordures, d'étranges créatures vendent leur épée ou leurs charmes, d'ignobles humanoïdes lorgnent les lueurs d'établissements douteux où ils viendront se perdre, des groupes de drogués errent, les yeux hagards, à la recherche de nouvelles extases procurées par le fungus, et diverses monstruosité se promènent impunément, en quête de nouvelles proies...

Brumazaan est une cité perpétuellement envahie de vapeurs issues du monde souterrain. Nombre de ces vapeurs sont exhalées par les mines de fungus, et sont susceptibles d'avoir des effets sur les PJ. Chaque PJ doit réussir un JdS contre le poison pour chaque jour passé à Brumazaan, ou subir l'un des effets suivants (tirez 1d6 ou choisissez un effet, chacun durant 1d4 rounds) :

- 1 - Les ombres semblent prendre vie autour du PJ, qui est soudain très angoissé (-1 en TACO).
- 2 - Le PJ sombre dans une douce léthargie.
- 3 - Le PJ voit ses compagnons se transformer en créatures monstrueuses. Il doit réussir un jet sous la Sagesse pour ne pas les attaquer.
- 4 - Le PJ croit être rentré chez lui, il assimile aus-

sitôt le décor et les personnages qui l'entourent à son environnement familial.

5 - Le PJ insiste pour rejoindre le groupe d'Hallucinés le plus proche (voir plus bas) et chercher avec eux la voie de l'illumination.

6 - Le PJ voit une partie de son corps se transformer et l'attaquer. Il se blesse en voulant se défendre et perd 1d6PV.

En cette époque troublée, Brumazaan est livrée à plusieurs factions qui s'entre-déchirent pour s'emparer du pouvoir. La présence des PJ et leur quête du fragment du Miroir de Vérité va agir comme un véritable catalyseur de violence dans cette atmosphère déjà chauffée à blanc! Afin de les aiguiller sur la bonne piste, vous pouvez faire intervenir les rencontres suivantes, dans l'ordre que vous souhaitez :

● **Les habitants de Brumazaan.** Qu'ils soient humains, nains des cavernes ou gnomes des profondeurs, nombreux sont ceux qui ont fui vers d'autres royaumes souterrains. Ceux qui restent sont terrifiés et se terrent chez eux, où ils multiplient les plaisirs décadents et les orgies sans fin pour échapper à leur quotidien. Seules trois guildes maintiennent encore un semblant d'organisation civile. La plus importante est celle des Marchands de Sable (aubergistes, maîtres des courtisanes et artisans des jeux, ils se réunissent dans les établissements louches et parviennent encore à faire des bénéfices, à grand renfort d'alliances et de trahisons mutuelles). Elle est suivie de près par les Maîtres de l'Art (une guilde de treize francs-sorciers mercenaires de niveau 3 à 8, qui ont échappé au contrôle de Shamblo et projettent maintenant de s'emparer de la ville. Ils savent que le mage possédait un fragment du Miroir de Vérité.). Enfin, les Seigneurs fungoïdes regroupent divers ogres et humanoïdes prêts à réduire leur prochain en esclavage pour tirer parti des mines de fungus.

● **La Garde d'Onyx.** Composée d'ogres des profondeurs en armure de combat (CA 0), la Garde était jadis l'apanage du sorcier Shamblo. Elle a été récupérée depuis peu par Shog'Shōgor, qui la contrôle totalement et s'en sert pour racketter les voyageurs et les derniers commerces de Brumazaan, au mépris de toutes les lois. La Garde patrouille par groupes de 1d6+6 ogres, et compte cinquante membres au total. Elle interpellera sans doute les PJ. Les ogres considèrent que tout elfe ou demi-elfe est hautement suspect. Ils attaquent à vue le moindre elfe noir.

● **Les Longs Manteaux.** Ce surnom désigne le principal groupe d'elfes noirs infiltrés dans le royaume de Brumazaan : huit assassins dont le but est de détrôner Shamblo. Ils sont experts en déguisement, et se font passer pour un groupe d'Hallucinés (ou, parfois, pour des lépreux). Ils se sont emparés d'une auberge, à quelques centaines de mètres du palais, et y passent l'essentiel de leur temps. Ils savent que le mage s'est plongé dans l'étude d'un éclat de cristal étrange (le fragment du Miroir de Vérité) il y a plusieurs mois, et que son emprise sur la cité s'est relâchée depuis. D'importantes troupes elfes sont cachées dans les tunnels à proximité de Brumazaan, attendant d'envahir la ville afin d'exterminer les ogres et Shamblo. Un dernier obstacle retient encore les Longs Manteaux : au cours des deux dernières semaines, une créature incon-

nue (ou plusieurs ?) a assassiné trois d'entre eux d'horrible manière, sans qu'on parvienne à l'identifier. Coïncidence, ou nouvelle ruse du mage? Les elfes noirs peuvent engager les PJ pour identifier la créature, leur proposer une alliance afin d'envahir le palais... ou les prendre pour de nouveaux mercenaires à la solde de Shamblo et décider de les exterminer!

● **Les Hallucinés.** Ces gens sont des humanoïdes errants, ayant servi pendant si longtemps dans les mines de fungus qu'ils sont devenus de véritables épaves. Beaucoup sont couverts de pustules, mousses et autres maladies fongiques, et certains vivent en véritable symbiose avec ces organismes végétaux. Les groupes d'Hallucinés peuvent avoir des réactions très variables envers les PJ. Certains les considèrent comme des illusions produites par leur imagination et tentent de les dissiper ou de les manipuler; d'autres essayent de les convertir de gré ou de force au culte de Zugtmoy, la déesse des Miasmes (une force ténébreuse enfermée dans le Temple du Mal élémentaire. Voir l'aventure de TSR de ce nom). Enfin, quelques-uns se considèrent comme les Fléaux de Zugtmoy. Ce sont de dangereux fanatiques, « colonisés » par des mycoses mortelles (moisissures jaunes, etc.), qui se jettent dans les endroits peuplés afin de faire le maximum de victimes avant de mourir. Plusieurs d'entre eux ont déjà tenté de s'introduire dans le Palais d'Onyx, renforçant la paranoïa de Shamblo.

● **Les Yeux de la nuit.** Une abominable créature rôde depuis plusieurs mois dans les brumes de la cité. Elle frappe au hasard, mais semble en vouloir plus particulièrement aux elfes noirs et aux habitants du Palais d'Onyx, qu'elle a attaqués plusieurs fois. Il s'agit d'un gauthie, ou « yeux de la nuit », que les PJ ont déjà pu apercevoir sous la forme d'une illusion. Une enquête auprès

des diverses guildes de la ville apprendra aux PJ que Shamblo éprouvait une fascination morbide pour ces créatures. Il aurait déjà tenté plusieurs expériences sur ces monstres, et serait même entré en conflit avec la guilde des Maîtres de l'Art, qui les considèrent comme infiniment trop dangereux pour être utilisés. Selon certains, Shamblo aurait voulu altérer le cerveau monstrueux de cette créature lors d'une expérience. Arrangez-vous pour que le gauthie fasse plusieurs apparitions spectaculaires avant le combat final. Les PJ pourront ainsi remarquer qu'il porte une étrange gemme noire incrustée sur le front... ce signe très particulier était la marque de Shamblo!

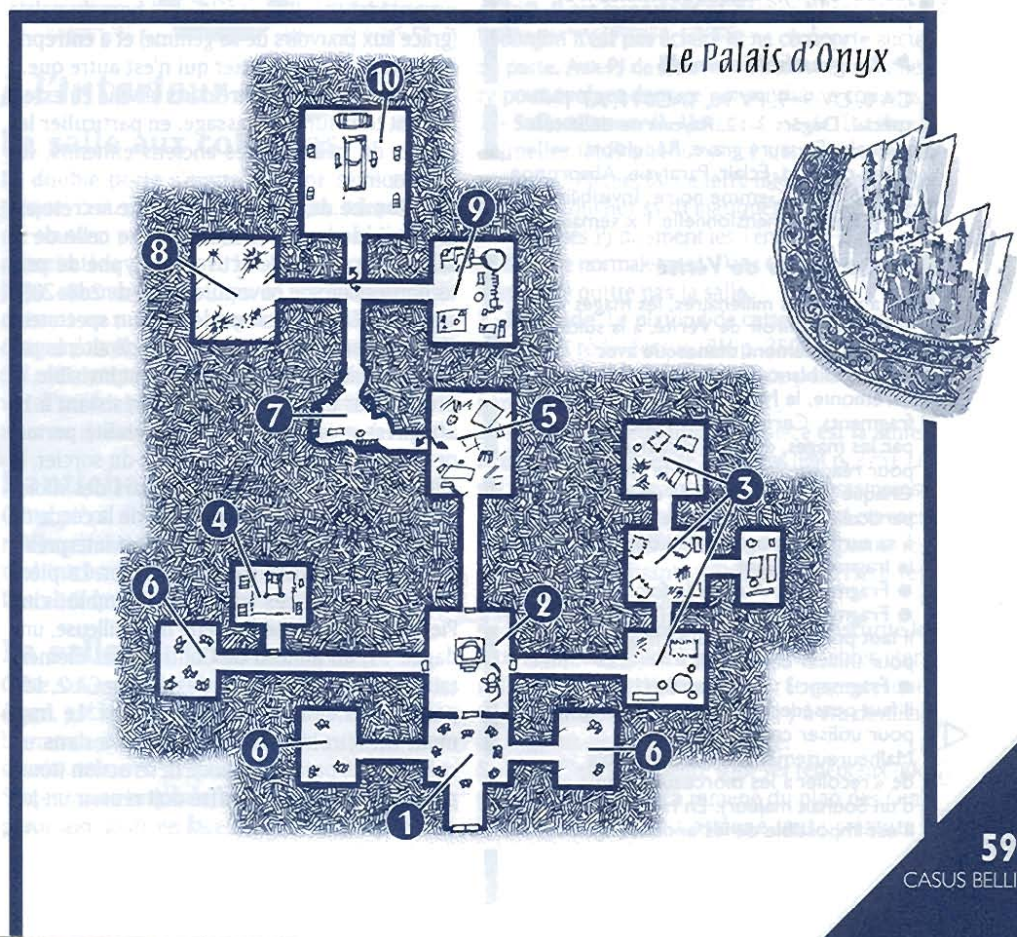
Le Palais d'Onyx

Au terme de leur enquête, les PJ comprendront certainement que le fragment du Miroir de Vérité est caché quelque part à l'intérieur du Palais d'Onyx. Il leur reste à trouver un moyen de s'y introduire pour le récupérer (que ce soit par la force avec l'aide des elfes noirs, ou par la ruse avec l'intervention de l'une des guildes). Reportez-vous au plan pour les salles suivantes :

1 - Entrée. Elle est défendue en permanence par huit ogres. Une gemme stylisée d'onyx noir est incrustée au-dessus de la grande porte.

2 - Salon des Sentences. Il fait office de salle du trône. C'est ici que retentit la clochette de Shamblo. Le fil qui la commande s'enfonce directement dans le mur. Il est impossible de le suivre. Tout elfe présent dans la salle provoque l'apparition d'un démon gardien majeur (BM p. 55) au bout de 1d4 rounds. Il est chargé de l'exterminer!

3 - Office et anciennes cuisines. Elles sont le cadre d'orgies permanentes. On y trouve toujours 3d6 ogres et diverses créatures femelles... ▶



4 - Appartements de Shog'Shōgor. Ils abritent deux coffres de métal protégés par des Glyphes de garde (perte de 3d8+20PV à quiconque les ouvre, sans JdS). A l'intérieur: 20 000 PO au total, plus un anneau d'Invisibilité et des bottes elfiques.

5 - Anciens appartements de Shamlö. La porte d'accès est protégée par de multiples avertissements et un Symbole de destruction (toute créature de moins de 50PV qui touche la porte meurt aussitôt si elle rate un JdS). A l'intérieur, les appartements sont dans un désordre indescriptible (ils ont déjà été pillés par Shog'Shōgor). La porte secrète est dissimulée par un Mur illusoire parfait. Elle ne peut être trouvée que si

un Dissipation de la magie a d'abord été lancé dans la pièce.

6 - Cantonnement de la Garde d'Onyx. 2d6 ogres sont toujours présents ici.

7 - Antichambre de Shamlö. Elle contient divers ouvrages et parchemins (dont un *Traité d'ineffable damnation*, GdM p. 210). Sur un lutrin, un grimoire raconte l'avancée des dernières recherches du mage. On y apprend que Shamlö, poussé par le désir de se protéger de manière toujours plus efficace, a découvert dans le fragment d'un miroir brisé la réponse à sa question la plus importante: comment échanger son corps contre un autre, plus puissant. Le texte s'interrompt peu après.

8 - Salon de magie. C'est là que le mage testait ses sorts les plus puissants. Tout sort lancé dans cette pièce est annulé et remplacé par un effet de la table des Baguettes prodigieuses (GdM p. 182). Sitôt qu'un PJ y pénètre, un bloc de pierre vient en sceller l'entrée. Il est soumis au contrôle d'un sandestin (un esprit prisonnier de la pierre), qui n'acceptera d'ouvrir que si le bon code lui est donné (c'est: gemme noire). Si on le maltraite, il invoque un démon gardien majeur (il peut le faire une fois par jour).

9 - Laboratoire. D'étranges cuves remplies de liquides aux couleurs changeantes se dressent dans la pièce. L'une d'elles contient le corps d'un gauthie momifié. Une seconde est brisée, comme si la créature à l'intérieur s'en était échappée. Quant à la troisième, elle contient le corps carbonisé de... Shamlö! Le mage est, semble-t-il, décédé au cours de sa dernière expérience. En fait, il n'en est rien: Shamlö a réussi la fusion ultime. Il a projeté son âme dans le corps d'un gauthie afin d'acquiescer une enveloppe corporelle convenant à sa soif de puissance! Malheureusement, il a perdu la raison au cours du processus. Oubliant jusqu'à sa propre identité, il s'est téléporté hors du palais (grâce aux pouvoirs de sa gemme) et a entrepris de se venger d'un sorcier qui n'est autre que... lui-même! Depuis, il erre dans la ville en exterminant tout sur son passage, en particulier les gardes du palais et ses anciens ennemis, les elfes noirs.

10 - Tombe de Shamlö. La porte secrète est protégée de la même manière que celle de la salle 5. De plus, elle active un Glyphe de protection lors de son ouverture (perte de 2d8+20PV sans JdS). La pièce est gardée par un spectateur (FR p. 150) dont les pouvoirs ont été altérés par les manipulations de Shamlö. Il est invisible, et protégé par une Peau de pierre (résistant à 10 attaques) et un Globe d'invulnérabilité permanent. Brisé par les manipulations du sorcier, le spectateur est devenu fou au cours des mois: c'est lui qui manipule l'extrémité de la corde de communication, et donne des ordres interprétés de façon fantaisiste par Shog'Shōgor. La pièce contient les ultimes trésors de Shamlö: cinq Pierres ioniques, une Baguette merveilleuse, une dague +5, un anneau de Contrôle des éléments (Feu), des bracelets de défense CA 2, 1d6 parchemins et 1d6 potions au choix. Le fragment du Miroir de Vérité se trouve dans un coffre scellé par un Sceau de destruction (toute personne qui ouvre le coffre doit réussir un JdS ou tomber à 1d4PV).

La bataille de Brumazaan

Alors que les PJ touchent au but, les elfes noirs donnent l'assaut. Brumazaan s'emplit de cris et de cliquetis d'épées, alors que les armées ogres et elfes s'affrontent dans le bruit et la fureur! Toutes les factions rivales se manifestent en cet instant, chacune tentant de tirer parti du chaos pour prendre le contrôle de la ville à sa manière (les guildes s'affrontent, les Fléaux de Zuggt-moy se jettent dans la mêlée, etc.). Au plus fort du combat, le gauthie surgit à son tour et se lance dans la bataille. Faites en sorte que les PJ aient fort à faire pour se tirer vivants de cette mêlée sanguinaire!

Lorsque tout sera terminé, ils pourront quitter les ombres des Brumazaan, laissant derrière eux les volutes de cendres retomber sur ce qui fut la cité des Mortels Plaisirs. Les PJ ont achevé leur quête. Les trois morceaux du Miroir refusent obstinément de s'assembler, mais ils montrent tous la même image: un pic lugubre, au centre d'un lac aux eaux noires. Justement, il leur reste une charge dans leur miroir de Téléportation...

Acte IV L'ANTRE DU NÉCROMANCIEN

L'arrivée

Cette fois, les PJ n'apparaissent pas à l'endroit prévu. Ils se matérialisent au pied d'un immense tertre rouge sang, au centre d'un cirque rocheux. Ils viennent d'arriver à la frontière du territoire du nécromancien, les protections magiques de ce dernier empêchant les intrus de se téléporter directement dans son palais.

La colline est un immense monticule d'argile, et bloque l'entrée du défilé qui conduit au repaire de leur ennemi. Autrefois, cet endroit constituait la plus redoutable des défenses du pic, et tout était prévu pour que les importuns soient rapidement éliminés. Mais aujourd'hui, l'attaque lancée contre Verbonboc mobilise presque toutes les troupes du nécromancien. Il ne reste plus ici qu'une vingtaine de squelettes (BM p. 275) qui surgissent du sol au passage des aventuriers. Sur l'autre versant du terri, les PJ découvrent un long ravin au fond duquel coule une large et paisible rivière. Amarrés à un ponton, deux grands radeaux attendent les aventuriers. Ces derniers n'ont aucun moyen de le savoir, mais ces embarcations font partie des défenses du pic.

Les environs de l'antre du nécromancien sont surveillés par une bande de quinze gargouilles (BM p. 109). Il ne leur faut pas longtemps pour repérer les aventuriers. Si les PJ ont un moyen de voler jusqu'au repaire du mage maléfique, elles entrent en scène immédiatement. Dans le cas où les PJ empruntent la voie terrestre, elles tentent de les surprendre une fois engagés sur le lac (voir plus bas).

ARACTÉRISTIQUES

► Buisson lance-épines

CA 6, DV 8, PV 45, TAC0 12, AT 1, Dégâts 3-18 + poison (JdS ou -30PV).

► Ogre des profondeurs

CA 3, DV 5, PV 30, TAC0 13, AT 1, Dégâts 1-10+6 (hache géante), Infravision, Invulnérable aux poisons, Souffle brûlant 1 x j (4d6PV, 5m de long, 1m de large).

► Shog'Shōgor

Ogre des profondeurs, CA 0, DV 9, PV 66, TAC0 10, AT 1, Dégâts 1-10+10 (hache +4).

► Les Longs Manteaux

Elfes noirs, Guerrier 7/Voleurs 7, CA 0 (cotte de mailles +2, bouclier +2), PV 40, TAC0 10, AT 2, Dégâts 1d6+2/1d6+2 (2 épées courtes +2 enduites de poison, JdS ou -30PV), Attaque sournoise x 3, pouvoirs spéciaux BM p. 84.

► Le gauthie/Shamlö

CA 0, DV 9+9, PV 90, TAC0 11, AT 1 + spécial, Dégâts 3-12, Rayons de débilité mentale, Blessure grave, Répulsion, Cône de froid, Éclair, Paralysie, Absorption (BFR p. 151). Gemme noire: Invisibilité 1 x j, Porte dimensionnelle 1 x semaine.

► Le Miroir de Vérité

Il y a plusieurs millénaires, les mages noirs volèrent le Miroir de Vérité, à la suite d'un affrontement titanesque avec les mages blancs. Après une complexe cérémonie, le Miroir fut brisé en trois fragments. Certains furent cachés par les mages, d'autres disparurent pour réapparaître au gré de l'histoire. Chaque fragment possède un pouvoir particulier et la capacité de faire naître à sa surface l'image du lieu où se trouve le fragment suivant.

● Fragment 1: Augure (1 fois par jour).

● Fragment 2: Divination (1 x j).

il faut posséder le premier fragment pour utiliser ce pouvoir.

● Fragment 3: Orientation (1 x j).

il faut posséder les deux autres fragments pour utiliser ce pouvoir.

Malheureusement, il est impossible de «recoller» les morceaux (même à l'aide d'un Souhait majeur). En revanche, il est impossible de les endommager.

Le défilé des noyés

Une fois embarqués sur les radeaux, les PJ suivent le cours de la rivière, flanquée de hautes parois rocheuses. Ils se jouent sans difficulté des rares rochers qui émergent de l'eau. Mais les choses se compliquent lorsque la rivière se rétrécit. Son cours devient de plus en plus sinueux, de plus en plus rapide, les écueils deviennent moins faciles à contourner. Les aventuriers doivent combiner force et adresse pour éviter l'accident. La moindre erreur et le drame se produit : le radeau percute un obstacle et se disloque, projetant ses occupants dans une eau tourbillonnante. Dans les remous, seuls les bons nageurs dépourvus d'équipement ont une chance de rester en vie. Au total, le PJ qui manœuvre le radeau doit éviter sept rochers en réussissant un jet sous (Dex + For)/2, avec un malus de 3 points à cause de la difficulté de l'action. Les autres ont fort à faire pour ne pas être éjectés de l'embarcation (jet sous la Force avec un malus de 3 points). Le septième roc une fois franchi, la rivière devient moins menaçante et plus large. Les PJ sortent du défilé et peuvent savourer quelques secondes de répit (et croire qu'ils sont tirés d'affaire), quand un grondement alarmant leur parvient. La force du courant interdit toute manœuvre. Les aventuriers, bloqués au milieu du défilé, se précipitent vers une chute d'eau ! A en juger par le bruit assourdissant qui ne cesse de croître, elle doit être titanesque. Juste avant de basculer dans le gouffre écumant, ils aperçoivent sur la berge un vieil arbre à moitié pourri. Il leur reste quelques secondes pour l'attraper avec un lasso improvisé. Sans quoi, ils arrivent à la cataracte, et font un plongeon de cinquante mètres sur des rochers pointus. Si les PJ parviennent à rejoindre la berge avant de basculer, ils trouvent un petit chemin en lacets. Il descend jusqu'au pied de la chute d'eau, et surplombe un lac au milieu duquel émerge un pic rocheux. C'est le lac que leur a montré le Miroir !

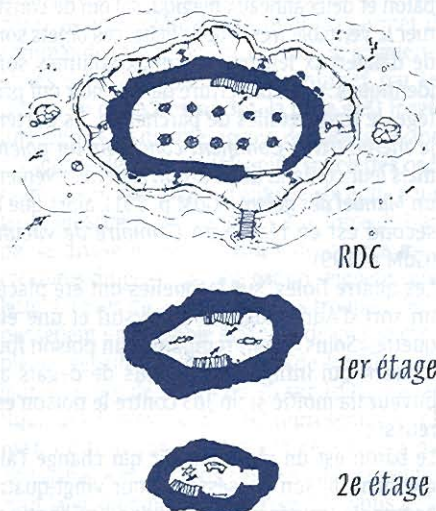
Le lac des tourments

En faisant le tour du lac, les PJ découvrent un village abandonné, vestige d'une époque plus clémente (avant que le nécromancien ne s'installe dans la région). La plupart des habitations sont en ruine, mais il est possible de fabriquer un radeau à l'aide de quelques poutres encore intactes. Le lac est d'un calme trompeur. Il abrite un banc d'une centaine de lamproies sanguinaires (BM p. 167) qui profitent de la première occasion pour attaquer les PJ. Leur existence est connue des gargouilles, qui cherchent par tous les moyens à renverser l'embarcation, ou au moins à faire passer par-dessus bord un PJ dépourvu d'armure. Ensuite, elles jouent avec leurs victimes, les sortant de l'eau pour les y replonger quelques instants plus tard. Si les aventuriers passent par la voie des airs, les gargouilles les forcent à tomber dans le lac. Leur tactique préférée consiste à repérer un aventurier sans protection, à le percuter de plein fouet et tomber avec lui dans le lac. N'étant blessées que par des armes magiques, elles ne craignent pas les morsures des lamproies. Si leur manœuvre n'aboutit pas, elles se lancent dans une attaque directe et luttent jusqu'à

la mort. Pour ce premier assaut, il y a autant de gargouilles que d'aventuriers. Mais le nécromancien en a d'autres en réserve...

Le rivage des pendus

La traversée du lac achevée, les PJ débarquent sur une berge couverte de gibets, sous lesquels sont disposés des tabourets de bois. Pour pénétrer dans l'ancre du nécromancien, il suffit de franchir une imposante double porte protégée par un Symbole de découragement (MdJ p. 218). Perché sur l'un des gibets, un petit diabolotin invisible (BM p. 56) attend que l'un PJ soit sous l'emprise du Symbole pour scander à tue-tête : « Monte sur le tabouret et passe-toi la corde autour du cou ! » Une fois que l'aventurier s'est exécuté, il pousse le tabouret. Ses amis ont deux rounds pour le décrocher, avant qu'il ne soit trop tard. Tout en criant le même ordre, le diabolotin attaque quiconque tente de porter secours à l'infortuné envoûté.



A l'intérieur du pic

La salle aux colonnes

La double porte s'ouvre sur une salle gigantesque, creusée dans la montagne. Le plafond est soutenu par dix énormes colonnes blanches mouchetées de rouge. Les PJ distinguent un léger marmonnement, qui se transforme rapidement en un chant aux accents mélodieux. A chaque round, faites tirer un JdS contre la magie. S'il est manqué, le PJ est irrésistiblement attiré vers l'un des piliers, l'étreint et se laisse vampiriser au rythme de 1d6 points de vie par round.

L'antichambre des molosses

Cette pièce du 1er étage sert de niche à deux molosses sataniques (BM p. 196) qui attaquent tout intrus. Des bruits de lutte proviennent de l'escalier qui conduit au niveau supérieur.

La salle du trône

Cette salle sombre et poussiéreuse, au deuxième étage, est le repaire du nécromancien. L'ameublement est typique des goûts de ce genre d'individu : trône en os, pentacle noir, ossements... Seule touche originale, un grand miroir rivié à la paroi sud, juste en face du trône.

De toute façon, les PJ n'auront pas le temps d'admirer le mobilier. En effet, la pièce est le théâtre d'un terrifiant affrontement entre le nécromancien et Morlias, qui est arrivé au pic juste avant eux. Pour le moment, les deux adversaires sont à égalité. Les incantations fusent de toutes parts, les murs tremblent, de terribles malédictions sont prononcées. Soudain, les deux combattants remarquent la présence des PJ. Instantanément, le nécromancien éclate d'un rire démoniaque avant de s'adresser à Morlias : « Voilà les renforts avec lesquels tu comptais me terrasser ! Contemplez, et tremblez devant votre bourreau ! » En un clin d'œil, la silhouette du mage ténébreux est enveloppée d'une épaisse brume grise. Lorsqu'elle se dissipe, les PJ découvrent un corps putréfié, vêtu de haillons. Leur ennemi est une liche ! (BM p. 170). Morlias, horrifié, se met à couvrir et s'écrie : « Fuyez malheureux, vous n'avez aucune chance ! Je la retiens ! Passez par le miroir, la solution à nos problèmes se trouve derrière ! » Si les PJ ne suivent pas le conseil de Morlias, ils ont toutes les chances de périr. Dans quelques rounds, la liche commencera à s'intéresser à eux... Il reste encore à atteindre le miroir, qui se trouve de l'autre côté des combattants. Sa surface semble liquide, et les personnages n'ont aucun mal à passer au travers. De l'autre côté, un nombre astronomique de couleurs et de formes se succèdent dans un fracas assourdissant. Ce passage magique conduit les PJ dans le donjon de la liche.

Le souterrain

Les aventuriers arrivent à l'endroit marqué d'un « T ». Ils découvrent avec stupeur qu'ils ne possèdent plus que leurs vêtements et ce qu'ils tenaient à la main avant de franchir le seuil. Le reste de leur équipement a été téléporté dans la salle 9. Il est important de garder à l'esprit que le donjon n'est pas éclairé et ne comporte aucune porte. Aux PJ de trouver une source de lumière pour évoluer dans ce labyrinthe de couloirs.

1 - Salle d'accueil. Un sortilège de Ténèbres éternelles (MdJ p. 160) placé dans cette pièce permet à l'élémental de terre (BM p. 79) qui l'occupe de toucher systématiquement ses adversaires. Si les PJ dissipent les Ténèbres, le combat se déroule normalement. Dans tous les cas, l'élémental ne quitte pas la salle.

2 - Rotonde. Le plafond de cette salle est occupé par un rôde-dessus (BM p. 250). Le monstre se laisse choir sur la première personne qui pénètre dans son repaire.

3 - Ossuaire. Cette immense pièce est la tanière de cinq squelettes de monstres (BM p. 275). Le sol est jonché d'une épaisse couche d'ossements. Les humains s'y enfouissent jusqu'à mi-cuisses et progressent difficilement. Cachés parmi les os, les morts-vivants surgissent derrière les aventuriers et attaquent...

4 - Couloirs. Ils sont plongés dans l'obscurité la plus complète, grâce à un sort de Ténèbres éternelles. Il est impossible d'éviter le gigantesque Cube gélatineux (BM p. 293) qui y a élu domicile, à moins de briser le sortilège.

5 - Hall. C'est la demeure d'un Ver ténébreux (BM p. 297), que la liche a ramené du plan des Ombres. Il est affamé et attaque toute créature

Un trésor ? Où ça ?

Au fil des siècles, la liche a accumulé un trésor phénoménal, réparti dans quatre gros coffres, fermés par un sort de Verrou du magicien.

● **Coffre 1.** Il contient la modique somme de 50 000 pièces d'or.

● **Coffre 2.** Il renferme un bâton d'Épouvante qui cumule les pouvoirs d'un bâtonnet de Terreur (GdM p. 176) et d'une baguette d'Effroi (GdM p. 181), une boule de cristal (GdM p. 186), un Tome des villes ténébreuses (GdM p. 209) et une couronne de Frayeur qui confère à son porteur un Charisme de -4.

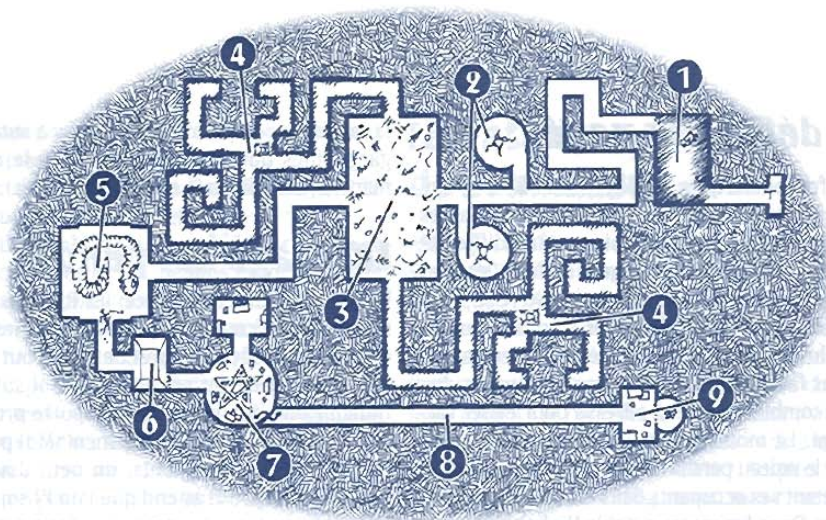
● **Coffre 3.** Il recèle une Lentille de détection (GdM p. 201), un anneau de Protection 4 (GdM p. 171), un anneau de Libre Action (GdM p. 171), deux parchemins de Protection contre la magie (GdM p. 168) et 10 000 pièces de platine.

● **Coffre 4.** Il contient une Épée de panique (sur un résultat de 20 sur 1d20, elle paralyse de peur la personne qu'elle touche), deux Flèches directionnelles (GdM p. 213), huit Grains de force (GdM p. 198) et un bouclier de Rapidité 1 (identique au sort de Hâte, MdJ p. 167). Ces coffres sont scellés dans le sol, et ne peuvent être ni bougés, ni renversés, ni emportés. N'oubliez pas que tout ce matériel prend de la place. Les PJ vont sans doute devoir faire des choix déchirants.

qui pénètre dans son territoire. En revanche, il ne quitte pas son antre, sa taille lui interdisant d'emprunter les couloirs.

La liche a volontairement placé un inoffensif squelette vêtu d'une robe en loques dans le passage menant à la salle 6. Il est allongé par terre, un anneau au doigt, un bâton dans une main et un parchemin dans l'autre. L'anneau et le bâton sont sans valeur. Le parchemin contient les sorts de Lecture, Identification et Dissipation de la magie (MdJ p. 166, pour les trois). Ainsi, la liche est certaine que les gèneurs auront les moyens de tomber dans le piège de la salle suivante...

6 - Salle piégée. Pour une fois, cette pièce carrée de 5 mètres de côté est dépourvue de monstre. Cela ne l'empêche pas d'être dangereuse. L'accès à la salle 7 est bouché par un Mur de fer (MdJ p. 190). Un sort de Dissipation de la magie (dont la zone d'effet est un cube de 10 mètres de côté) en vient à bout sans difficulté. Mais le sol sur lequel se trouvent les PJ est en réalité le fruit d'un sort de Mur de pierre (MdJ p. 190), qui se dissipe en même temps que le Mur de fer. Tous ceux qui se trouvent dans la pièce tombent dans une fosse de 6 mètres de profondeur. Le plafond, créé de la même façon que le sol, se dissipe aussi, libérant plusieurs gros rochers et une averse de terre. Les PJ qui ratent un JdS contre la pétrification subissent 8d6 de dégâts. Ceux qui le réussissent ne subissent que la moitié des dommages. (N'oubliez pas de faire tirer des JdS pour les objets que portent les PJ. Voir le GdM p. 94.) Ce piège n'a pas servi depuis longtemps, et a perdu beaucoup de son efficacité.



7 - Laboratoire. Un pentacle a été gravé sur le sol de cette pièce, où la liche effectue ses conjurations. Des établis et des étagères encombrés de parchemins, de livres, de fioles et d'alam-bics, attestent que ce lieu sert aussi de laboratoire. Au nord, une ouverture conduit dans une chambrette à la décoration macabre. Les aventuriers découvrent deux livres, quatre potions, un bâton et deux anneaux magiques. Loin de constituer le véritable trésor de la liche, ces objets sont de dangereux leurres. Les deux volumes sont identiques : une couverture de cuir noir qui protège de fines feuilles de parchemin. Ils portent le même titre : *Comment concevoir un golem*, mais leur contenu diffère. L'un est effectivement un *Manuel des golems* (GdM p. 201), alors que le second est en réalité un *Grimoire de vacuité* (GdM p. 199).

Les quatre fioles, sur lesquelles ont été placés un sort d'Aura magique de Nystul et une étiquette « Soins », sont remplies d'un poison foudroyant qui inflige 1d20 points de dégâts au buveur (la moitié si un JdS contre le poison est réussi).

Le bâton est un objet maudit qui change l'alignement de son possesseur pour vingt-quatre heures, le transformant en individu Chaotique Mauvais (sauf si un JdS contre les sorts est réussi). Les deux anneaux sont également maléfiques. L'un est un anneau de Tromperie (GdM p. 173), l'autre un anneau de Contradiction (GdM p. 170). Dans le mur ouest, une porte secrète scellée à l'aide d'un Symbole de discorde (MdJ p. 218) ouvre sur un lugubre corridor.

8 - Corridor. Ce long couloir est tapissé d'un gigantesque rampeur jaune (BM p. 246) à qui il ne reste plus qu'un seul zombi-porteur, et qui est ravi d'avoir de nouvelles victimes à se mettre sous les pétales. Si les PJ ne s'en débarrassent pas, il s'introduira avec eux dans la salle suivante, et s'attaquera au vicomte.

9 - Prison. Les PJ ont le plaisir de récupérer leur équipement qui se trouve en tas au centre de la salle. Celle-ci se divise en deux parties. La première est le véritable laboratoire de la liche, où sont entreposés dans de gros coffres des bâtons, des grimoires, des anneaux, etc. (voir l'encadré ci-dessus).

La seconde partie est une niche dont la grille, fermée par un sort de Verrou du magicien (MdJ p. 164), retient prisonnier le vrai vicomte de Verbonbouc. A la vue des PJ, ce dernier panique. Il n'a pas oublié les aventuriers, les prend toujours pour des suppôts des forces du mal et, plutôt que d'être libéré, s'attend à être sommai-

rement exécuté. Les personnages vont devoir lui raconter leurs déboires pour prouver leur innocence. De son côté, le vicomte leur explique les événements qui se sont produits le lendemain de leur départ forcé. Un homme encapuchonné s'est introduit dans son bureau et l'a attaqué. Dans la bataille, son capuchon a glissé... à son grand effroi, l'étranger lui ressemblait comme deux gouttes d'eau. Un instant plus tard, le malheureux vicomte était assommé par son double. Il a repris ses esprits ici, derrière les barreaux.

Sur les murs nord et sud, deux arches se font face. Chacune d'elles porte des inscriptions runiques.

On lit sur l'arche du nord : « Je suis la voie qui mène à la non-vie. » Passer par cette porte téléporte les aventuriers dans la salle du trône.

L'arche du sud proclame : « Je suis la voie qui mène à la mort. » Passer par cette porte provoque une douleur intense et une perte de 40 points de vie (la moitié si un JdS contre les sorts est réussi). La personne est téléportée au début du donjon, dans la salle marquée d'un « T ».

Acte V VERBONBOUC, NOUS VOILÀ !

Le départ de Morlias

Lorsque les aventuriers pénètrent pour la seconde fois dans la salle du trône, ils trouvent Morlias étendu sur le sol, au milieu des décombres. Il paraît mort. En réalité, il a usé d'un sort de Mort simulée (MdJ p. 169), pour écouter le combat qu'il savait perdu d'avance. La liche, gravement blessée, ne s'est pas attardée à l'examiner. Elle a préféré se téléporter à l'abri. Au moment où les aventuriers se regroupent autour du cadavre, le magicien se redresse avec difficulté, visiblement très affecté par le combat. Il ramasse son bâton brisé, se retourne vers les PJ et déclare d'une voix lourde de fatigue : « Mon cher vicomte, je suis heureux de vous revoir ! Votre cité court un grand péril. Cette créature des enfers est partie retrouver son armée de forbans pour conquérir Verbonbouc. A l'extrémité nord du lac, vous trouverez une arche qui vous conduira aux abords de la ville. Mais prenez garde, vous apparaîtrez sans nul doute au beau milieu d'une armée ennemie. Pour ma part,

je suis trop affaibli pour me joindre à vous. Il me faut du repos. A bientôt.» Morlias se téléporte dans sa tour pour soigner ses blessures. Les aventuriers sont de nouveau seuls, avec comme tâche d'escorter le vicomte jusqu'à Verbonbouc et de sauver la ville des griffes de la liche.

L'arche de victoire

La nuit commence à recouvrir les alentours du pic de son épais manteau noir. La pleine lune éclaire d'une aura spectrale une colossale porte de pierre qui se dresse fièrement non loin du lac. Sans hésiter, le vicomte s'engouffre dans le passage magique. Le groupe réapparaît dans le camp ennemi. Au total, trente mille créatures bivouaquent aux abords de Verbonbouc, sous le couvert d'un gigantesque mur de brouillard magique. Les patrouilles sont nombreuses, et les aventuriers risquent fort de se faire repérer. A eux de faire preuve de finesse en se faisant passer pour des officiers ou des éclaireurs, ou de discrétion en se faufilant de bivouac en bivouac. A la moindre escarmouche, les cors retentissent, la défense s'organise, l'alerte est donnée... Dans ce cas, la seule chance des PJ est une fuite éperdue jusqu'aux murs de la ville.

Aux armes !

Les trois portes de la cité sont grandes ouvertes (la liche se prépare à faire une entrée triomphale dès le lendemain). Elles sont quand même gardées par des groupes de douze squelettes, au cas où les habitants de Verbonbouc tenteraient quelque chose. Lorsque les PJ entrent dans la place, deux autres groupes de squelettes cantonnés non loin de là interviennent et poursuivent les aventuriers à travers la ville. Arrivés devant les portes du palais, les personnages sont confrontés à une troupe d'élite composée de six squelettes de monstres (BM p. 275). Une fois ces créatures détruites, il ne reste plus qu'à s'introduire dans le bâtiment. Le vicomte fait irruption dans sa chambre, pour trouver son clone debout, une épée à la main. Ils combattent un long moment avant que le clone ne s'effondre, mortellement blessé.

Après sa victoire, le vicomte se précipite à la caserne, exhorte les soldats au combat et se rue en direction du temple. Bientôt, le tocsin retentit. La cité sort brutalement de sa léthargie pour tenter fébrilement d'organiser la défense. Les anciens officiers étant morts ou en fuite, c'est aux aventuriers que revient la lourde tâche de mener la contre-attaque. Ils sont nommés maréchaux et placés à la tête des armées de la ville.

CARACTÉRISTIQUES

Le nécromancien

Il s'agit d'une liche (BM p. 170). Magicien niveau 20. Les PJ ne doivent pas la combattre directement, sous peine d'être exterminés rapidement. Partez du principe qu'elle est trop puissante pour succomber aux attaques des aventuriers, et qu'elle connaît tous les sorts que vous désirez.

1. Arche de victoire
2. Campement ennemi
3. Mur de brouillard
4. Fermes
5. Village de pêcheurs
6. Verbonbouc
7. Palais
8. Forêt.

La bataille de Verbonbouc

Voici les forces en présence :

- **L'armée des squelettes.** La liche possède un bâton de Contrôle infini des squelettes, fruit d'une longue quête magique. Il lui permet de commander à un nombre illimité de squelettes et les rend impossibles à repousser par les clerics. Au cours des siècles, la liche s'est forgée une impressionnante armée de morts-vivants composée de vingt-quatre mille squelettes ordinaires, plus une troupe d'élite de six mille squelettes en armure de plaques. Cette force de frappe se divise en six sections de quatre mille créatures dirigées chacune par un seigneur squelette. En plus de leur armure, les troupes d'élite possèdent une terrible machine de guerre capable de détruire tous les types de fortifications (sur un score de 18, 19 ou 20 sur 1d20). La tactique des forces du mal est représentée sur le plan de la région. Elle n'est cependant pas immuable. Rien ne vous empêche de la modifier. Pour la gestion du combat, reportez-vous à l'aide de jeu intitulée *Maîtrisez les combats épiques*, p. 72.

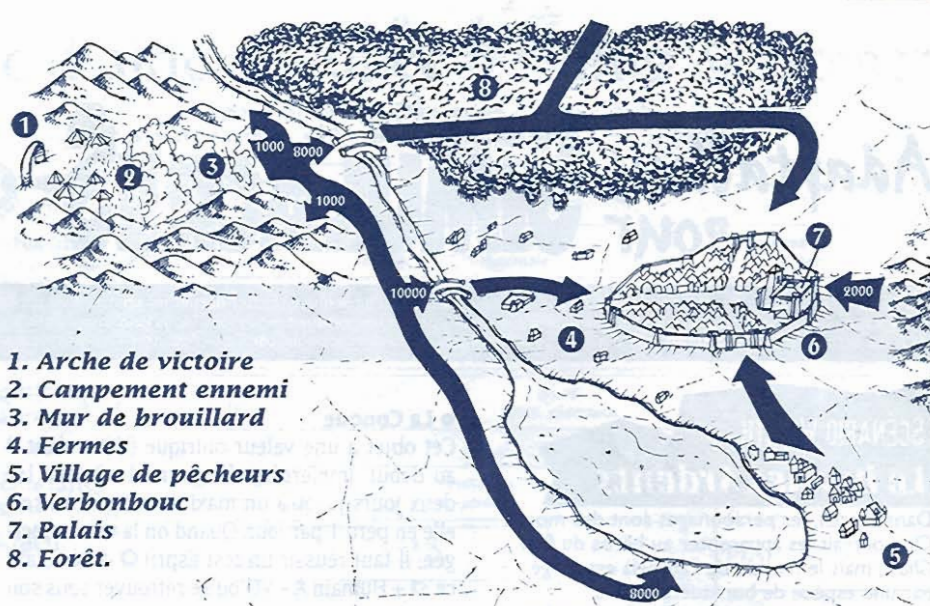
- **L'armée de la cité.** Les aventuriers ont sous leurs ordres huit mille combattants et deux mille archers. Ils peuvent déplacer à leur gré les dix catapultes et les cinquante balistes qui forment l'artillerie lourde de la ville. Le vicomte a aussi entamé la construction d'une arme secrète : la dragolsphère. C'est une sorte de montgolfière géante, à la forme vaguement reptilienne. Grâce à un astucieux système de tubulures, elle projette une cône de flamme de cinquante mètres de longueur. Les victimes sont automatiquement carbonisées ou mises en déroute. Il reste deux jours de travail avant que cette invention soit opérationnelle. L'inconvénient majeur de cette machine réside dans sa vulnérabilité (seulement 50 points de structure). Par ailleurs, elle n'est pas très maniable.

Avant que le conflit n'éclate, les PJ doivent résoudre deux petits problèmes :

Stéphane Pain

(avec le concours de Christophe Debien et de Patrick Bousquet)

illustration : **Éric Puech**
plan : **Cyrille Daujean**



- La destruction de la porte ouest. Elle a été entièrement consumée par le feu lors d'une émeute, la veille du retour des personnages.

- La présence d'une brèche dans la portion de mur qui fait face au lac, réduisant la résistance des remparts. Pour ce pan de mur, elle est de 50 points de structure, contre 200 pour le reste des fortifications.

Lorsque les PJ auront mis sur pied un plan de bataille, lancez-vous ! La bataille doit être grandiose. Surtout, les personnages ne doivent pas avoir le temps de réfléchir. Faites en sorte qu'ils aient des décisions à prendre, et même des quantités, mais ils doivent réagir instantanément aux informations qui leur parviennent (par l'intermédiaire de messagers épuisés ou blessés, la plupart du temps).

Conclusion

Cette aventure a deux fins possibles. Si les PJ ne parviennent pas à repousser l'ennemi, ils sont exécutés sur la grand-place de Verbonbouc, après que les armées de la liche se soient rendues maîtresses des lieux.

Si les armées du Bien triomphent, la liche se volatilise (elle n'est pas détruite). Les PNJ sont acclamés, fêtés et promus héros du royaume. Le vicomte leur offre de grandes demeures, et n'hésite pas vider le trésor verbonboucois pour leur offrir une récompense de 10 000 PO chacun. Et puis, si le PJ qui fit battre le cœur de Vanille l'espace d'une nuit est toujours vivant, rien ne vous empêche d'organiser un mariage. Tout est bien qui finit bien... jusqu'au jour où la liche reviendra se venger.

En termes techniques

Ces données sont expliquées dans l'aide de jeu qui se trouve en p. 72.

L'armée des morts-vivants

- Chacune des six sections de 4 000 squelettes : IF 7 ; CA 7 ; Déplacement 12.

- La section d'élite de 6 000 squelettes : IF 7 ; CA 3 ; Déplacement 12.

L'armée de Verbonbouc

- Les 8 000 soldats : IF 13 ; CA 4 ; Déplacement 10.

- Les 2 000 archers équipés d'épées courtes : IF 7 ; CA 8 ; Déplacement 12.

Adaptations pour **SIMULACRES** le jeu de rôle élémentaire



Lorsque l'on joue au jeu de rôle, on ne possède pas tous les jeux édités. Plutôt que de laisser dormir les scénarios de cet encart, nous vous suggérons de les adapter. Évidemment, il n'est pas question en une page de changer l'intrigue d'un scénario futuriste en une aventure médiévale. Nous vous fournissons quelques pistes, et vous signalons les passages difficiles à modifier dans ces scénarios. Les adaptations sont données pour *Simulacres*, le jeu de rôle publié par Casus Belli, mais vous pouvez essayer avec un autre système.

SCÉNARIO WRAITH

Le bal des Ardents

Dans *Wraith*, les personnages sont des morts. On pourrait les apparenter au héros du film *Ghost*, mais le monde de l'au-delà est dirigé par une espèce de bureaucratie pire que celle du roman *1984* (voir notre analyse du jeu dans CB n°91). Cet univers de jeu est très particulier, et ce scénario y fait expressément référence. Il n'est donc pas facilement adaptable.

SCÉNARIO L'APPEL DE CTHULHU

La mémoire du monde

Dans *L'appel de Cthulhu*, l'écrivain Lovecraft présente un monde très proche du nôtre, où des formes de vie antédiluviennes – extraterrestres et épouvantables – cherchent à reprendre le contrôle de notre planète. Hormis quelques « privilégiés », personne ne soupçonne leur existence, car la découverte du complot est souvent si horrible que l'on peut perdre la raison.

Vous serez amené à faire souvent les tests suivants :

- Sixième sens (ou pressentiment) : Instincts $\approx$ + Perception $\triangleleft$ + Humain $\star$ (+ bonus éventuel en Occultisme).
- Résister à une vision horrible (perte de [B]EP en cas d'échec) : Esprit $\circ$ + Résistance $\blacksquare$ + Humain $\star$ + malus dû à l'horreur de la situation.
- Arriver à réagir (bouger, fuir, tirer, parler) même dans une situation horrible ou paralysante : Cœur $\heartsuit$ + Désir $\spadesuit$ + Humain $\star$ – nbe d'EP perdus.



Conseil général

Pour *Simulacres*, la gestion des personnages du meneur de jeu (PMJ) est très simplifiée puisqu'ils sont divisés en personnages Faibles, Moyens, Forts et Exceptionnels.

Si un personnage doit être un peu plus résistant, ajoutez-lui un point de vie.

Enfin, tous les personnages qui ont un métier sont censés avoir un talent valant 1 (ou exceptionnellement 2) dans ce métier (avec tous les avantages qui s'y rapportent : bonus au test, test critique).

● La Conque

Cet objet a une valeur onirique (VO) valant 0 au début. Immagée, elle gagne 1 VO tous les deux jours jusqu'à un maximum de 8. Au sec, elle en perd 1 par jour. Quand on la voit immergée, il faut réussir un test Esprit $\circ$ + Résistance $\triangleleft$ + Humain $\star$ – VO ou se retrouver sous son emprise.

● Le héraut

Test de combat : 10. **Dégâts :** [D]PV. **Points de vie :** 7. Pas de PS. N'est touché que par une arme en fer ou acier, tenue à la main (donc pas de projectiles). Une fois par jour elle peut hypnotiser un humain (même test de résistance que la Conque, avec un VO de 2).

● L'armure tyriade

Celui qui la porte acquiert une armure corporelle de 0/0/x, où x est la gradation de 0 à 10. Il perd ensuite 1 point d'absorption par mois. La peau se modifie et on doit réussir un test Corps $\circ$ + Résistance $\blacksquare$ + Humain $\star$ – x, ou perdre [F]PV au moment de l'activation.

● Le double d'énergie

Il a autant de PV que la somme PV + PS de son jumeau vivant, et tous ses talents. Il ne peut être touché que par des armes magiques. De plus, il a une armure de 0/0/6.

SCÉNARIO AD&D

Quand un vicomte...

La difficulté d'une adaptation à AD&D repose sur le nombre et la puissance des adversaires. Lisez d'abord nos conseils généraux dans l'article « Adapter les scénarios médiévaux-fantastiques » p. 76. Le passage concernant le deuxième morceau de miroir y est décrit. Voici les autres points (SD signale une référence à notre hors-série n° 11 *SangDragon*) :

● La Perle de Justice

C'est une relique/focus avec 24 PM. Elle se recharge quand quelqu'un réclame justice. Les divers pouvoirs décrits dans le scénario sont des sorts chargés qui impliquent tous de dépenser 8 PM du focus.

● Les cavaliers noirs

Ce sont des morts-vivants matériels (que l'on peut toucher avec des armes normales).

Test de combat : 10. **Test de perception :** 9. **Points de vie :** 9. **Armure :** 2/0/0. **Dégâts :** par épée.

● Le gauthie

C'est un beholder (voir les caractéristiques p. 78) dont l'œil central n'annule pas la magie, mais « mange » 1 PM de magie par passe d'armes sur tous les focus, et 1 charge sur tous les objets magiques à charges (potions et parchemins compris). À la place de Pétrification, l'un des petits yeux lance un Éclair (2 PM, SD p. 36).

● Le « spectateur »

Considérez-le comme un beholder normal, mais n'ayant pas le pouvoir de l'œil central, seulement 8 points de magie et une armure de 0/0/0.

● Les ogres des profondeurs

Voir l'ogre « normal » p. 77. En dépensant son point d'Énergie de Puissance, l'ogre des profondeurs exhale un souffle « brûlant » qui porte à 2 m devant lui. Ce souffle est fait d'un gaz très acide et très volatil. Il inflige [D+4]PV et [A+4]PS.

● La liche

C'est un PMJ Exceptionnel magicien, qui a jeté sur lui le sort de Nécromancie Devenir mort-vivant (SD p. 37).

SCÉNARIO NIGHTPROWLER

Les messagers d'Heloderma

Nightprowler est un univers médiéval-fantastique proche des mondes de *Conan*, et de *Lankmar*. Différences les plus importantes : il y a des races humanoïdes très proches des chats et des rongeurs (pour les joueurs), et des batraciens et des reptiles (les hélodermes) ; la magie n'est accessible qu'après de longues études (voir notre analyse du jeu dans CB n°91).

● Races différentes

Il n'est pas nécessaire de faire des différences de règle pour les races (les hommes-rongeurs sont juste plus petits que les humains moyens). Les hélodermes supérieurs ont juste quelques PV de plus que les autres.

● Magiciens

Seule la magie Hermétique existe. Il faut autant d'années d'études que de points d'Aventure pour monter le niveau en Art magique et en Énergie Hermétique (soit quinze ans pour Art magique à +1 et Énergie Hermétique à 1).

SCÉNARIO HAWKMOON

Les Fils de l'Apocalypse

Le monde d'*Hawkmoon* (d'après les romans de Moorcock) est une Terre future, après une apocalypse nucléaire, envahie de mutants. La civilisation est retombée dans un Moyen Âge bizarre, où traînent des résidus d'inventions technologiques. Les « méchants » sont les Granbretons, organisés en clans et arborant des masques à l'effigie de leur animal totem. On peut adapter ce scénario à un monde médiéval-fantastique « normal », en transformant le générateur Genesis soit en engin tombé des étoiles, soit en artefact magique puissant d'une ancienne civilisation (genre aztèque).

Feuille d'aide destinée à Skills & Powers

(pour Advanced Dungeons & Dragons®)

--

Force
(Strength)

--

Endurance
(Stamina)**Puissance**
(Muscle)

poids autorisé

ajust.
toucherajust.
dégâtscharge
maximaleouvrir
portesbarreaux
& hermes

--

Dextérité
(Dexterity)

--

Précision
(Aim)**Équilibre**
(Balance)ajust.
missilesajust.
pickpocketajust.
crochetageajust.
réflexeajust.
défenseajust.
dplct. silencieuxajust.
grimper

--

Constitution
(Constitution)

--

Résistance
(Health)**Vigueur**
(Fitness)choc
métaboliquerésistance
au poisonajust.
PdVsurvie à la
résurrection**Type de personnage**

Race:

Prof:

--

Intelligence
(Intelligence)

--

Intellect
(Reason)**Érudition**
(Knowledge)niv. sort
maximalsorts par
niveauimmunité
aux sortsbonus CP (nbr.
compétences)% appr.
sorts**CP (Character Points)**

Race:

Profession:

Kit: (gratuit)

Compétences non
martialles:Compétences
martialles:

--

Sagesse
(Wisdom)

--

Intuition
(Intuition)**Volonté**
(Willpower)bonus
sorts% échec
sortsajust. déf.
magicimmunité
aux sorts

--

Charisme
(Charisma)

--

Magnétisme
(Leadership)**Charme**
(Appearance)base
loyauténbr.
suivantsajust.
réaction**CP Capacités raciales**

CP Traits/défauts

CP Compétences non martialles carac. base mod.

CP Capacités de la classe de personnage

CP Compétences martialles

CP Kit

0	
---	--

Une fiche de perso complémentaire pour Skills & Powers

Cette aide de jeu ne s'adresse qu'aux joueurs d'AD&D qui utilisent le supplément *Player's option : Skills & Powers**. Cette feuille d'aide ne remplace en aucun cas les feuilles de personnages officielles proposées dans les *Dossiers personnages pour AD&D* (ou mieux, dans le scénario pour *Ravenloft : Un festin de Gobelins*), elle vient simplement aider à la création et servira ensuite d'aide-mémoire.

Utiliser la feuille d'aide

Pour toute référence à des notions de coûts, ou à des tableaux, il vaut mieux utiliser les tableaux regroupés à la fin de *Skills & Powers*, plutôt que ceux dans le corps du texte qui ne sont pas toujours justes.

Étape un : les caractéristiques

Pour créer un personnage, vous pouvez utiliser les nouvelles méthodes de génération du Chapitre 1, ou bien celles du *Guide du Maître*. Dans *Skills & Powers*, chacune des caractéristiques est divisée en deux (par exemple, Sagesse = Intuition et Volonté). Pour choisir la répartition au sein des caractéristiques, utilisez les règles du Chapitre 2. À ce stade, il est utile de déjà savoir quelle profession va exercer votre personnage, car si par exemple l'Intuition sert beaucoup aux Prêtres, la Volonté, elle, est bien plus utile aux autres professions.

Attention : ne remplacez pas encore les bonus générés par ces caractéristiques, car des ajustements dus aux races peuvent encore venir les modifier.

Étape deux : la race

À partir de cette étape, vous allez obtenir des Characters Points (CP) ou points de personnalisation. Si vous avez des points surnuméraires à une étape, ils pourront vous servir plus loin.

Le nombre de CP accessible à chaque race se trouve sur le tableau page 181. Ces points servent à obtenir des pouvoirs ou talents spécifiques à chaque race (humains compris), indiqués Capacités raciales sur la feuille d'aide. Vous pouvez dépenser tous ces points ou en garder pour les compétences martiales et non martiales, mais PAS pour les capacités de la classe de personnage. Les humains peuvent conserver jusqu'à 10 points, les autres races 5. Si c'est votre première partie avec *Skills & Powers*, nous vous conseillons de ne pas utiliser les « autres » races spéciales (pages 37 à 44).

Étape trois : la classe de personnage

Le nombre de CP accessible à chaque classe de personnage se trouve sur le tableau page 181. Tous ces points sont à dépenser ici et ne peuvent pas être gardés pour plus tard (voir le Chapitre 4). Prévoyez pas mal de temps si vous voulez vraiment personnaliser un Prêtre ou un Magicien, car chaque catégorie de sorts coûte des points.

Étape quatre : le kit (ou passé)

Chaque personnage peut choisir (ou tirer au hasard) un «kit» unique, qui lui permet de mettre en valeur son passé. Chaque kit apporte des avantages et des inconvénients, mais ne coûte aucun CP. Une fois le kit déterminé, vous pouvez terminer d'inscrire tous les bonus dus aux caractéristiques dans les cases prévues à cet effet à côtés d'elles.

Étape cinq : traits et défauts

Vous devez calculer, en fonction de votre classe de personnage et de votre score d'Érudition, le nombre de CP disponible. Vous pouvez ajouter ceux qui vous resteraient après le choix de la race. Ces points servent à acheter des traits, des compétences non martiales et des compétences martiales. Nous vous conseillons d'abord de choisir des traits (si vous en désirez). Ils coûtent un peu cher (tableau 46 p. 186), mais apportent de réels avantages. Si vous trouvez que vous n'avez pas assez de CP, allez faire un tour du côté des défauts, qui rendront votre personnage plus « personnel » et vous apporteront quelques points de plus.

Étape six : compétences

Le système de compétences a été revu pour *Skills & Powers*. La caractéristique dont la compétence dépend ne sert plus que de modificateur à une base, plutôt que d'en être la base; ce qui rend les compétences plus réalistes, plus efficaces pour les personnages «normaux», mais aussi plus chères à améliorer.

Nous vous conseillons de regarder d'abord les compétences martiales. En effet, elles sont plus efficaces que dans la version de base de AD&D, mais également plus chères. Faites donc d'abord le choix des armes avant de faire le choix des lettres. Si vous n'avez pas assez de place pour les compétences non martiales, des cases supplémentaires sont disponibles sur cette face de la feuille d'aide, ci-dessous.

Voilà, votre personnage est prêt à s'équiper, puis à partir à l'aventure!

Pierre Rosenthal

* Il est prévu que ce supplément (présenté dans CB n°89 p. 30) soit traduit.

	carac.	base	mod.
CP Compétences non martiales			

[illegible]

	carac.	base	mod.
CP Compétences non martiales			

[illegible]

DESTINATION

AVENTURE

Le jeu de rôle sans peine

« Non,
je ne suis pas
un numéro ! »

Mon perso va-t-il être petit ou grand, homme ou femme, jeune ou vieux, courageux ou lâche ? Et surtout, comment va-t-il s'appeler ? Voilà des questions essentielles ! Et qu'il faut se poser lors de la phase « rôlistique » de la création de personnage, celle où on oublie les dés, les chiffres, les caractéristiques. Autant de choix à faire sans perdre de vue tout ce que cela peut impliquer en situation de jeu...

Le petit pavé dans le coin à gauche

Sur une feuille de personnage, qu'il s'agisse d'un PJ ou d'un PNJ, il y a toujours un petit coin pour noter des détails sur le personnage, une sorte de carte d'identité : couleur des yeux, des cheveux, race, sexe, âge, métier, hobby, traits particuliers et bien sûr le nom. Quand on en est là, c'est généralement que la création du personnage est presque terminée. Les dés ont été lancés, les points de génération répartis, et on se retrouve, l'air un peu bête, à essayer de remplir ces quelques lignes. Pas facile ! En effet, il n'y a pas de règles pour nous aider, tout étant affaire d'imagination. Pourtant, c'est à ce stade que naît vraiment un personnage, qu'il devient autre chose que des nombres... Mais plutôt que d'essayer de le faire coller, vaille que vaille, aux caractéristiques et aux compétences, pourquoi ne commencerions-nous pas la création d'un perso par là ? Alors oublions la technique un instant et en avant l'imagination...

Le point de départ

Dans ce cas, par quoi commencer pour créer un personnage ? C'est une grande question qui n'a pas qu'une réponse. Disons que cela dépend de l'imagination de chacun et de son inspiration. Seule constante : il y a toujours un point de départ, un élément qui vient en premier à l'esprit et à partir duquel tout va s'emboîter comme les pièces d'un puzzle. Pour moi, allez savoir pourquoi, c'est le nom du personnage. Mais on peut également partir de la race, de l'âge, de certains traits de caractère ou encore du passé du personnage, le fameux « background ». Pour vous aider à trouver votre voie, passons donc ces éléments en revue, sans perdre de vue tout ce qu'ils peuvent impliquer dans l'interprétation future du personnage, qu'il soit PJ ou PNJ. Ne prenez pas l'ordre dans lequel les éléments sont présentés ici comme une check-

list impérative de création ! Songez au « point de départ » du personnage et lisez le chapitre correspondant, puis allez là où vous guide votre imagination. Simplement, soyez sûr de ne rien oublier.

Ce qu'il est et ce qui l'entoure

On peut diviser en deux catégories les éléments qui définissent un personnage. Il y a d'un côté ce qui constitue l'individu, ce qu'il est quand il est tout nu et qu'il dort (race, sexe, âge...), et de l'autre tout ce qui l'entoure et le définit par rapport au monde (éducation, statut, famille, amis, ennemis, passé...). Tous ces éléments sont aussi importants les uns que les autres, et ont des répercussions sur la façon d'interpréter un personnage. Et il y a beaucoup à dire à ce sujet, tellement que nous allons y consacrer deux articles : ce mois-ci, les éléments constitutifs du perso ; le mois prochain*, tout ce qui l'entoure.

Humain, nain ou smorglen à trois yeux ?

De quelle race sera le personnage ? Dans beaucoup de jeux, il n'y a pas le choix (nous restons pour l'instant dans le cadre du médiéval-fantastique). Dans d'autres comme *AD&D*, *Stormbringer* ou *Warhammer*, la possibilité est offerte.

Quand on choisit de jouer autre chose qu'un humain, le plus important est de se préoccuper de la psychologie de cette race. En effet, au-delà du physique et des éventuels bonus/malus associés, choisir une race non humaine revient à s'imposer une psychologie particulière faite de traits caricaturaux (les nains sont avares, les elfes ne dorment pas sous un toit, etc.). Qu'elle lui plaise ou non, le joueur se doit de la respecter pour que la race de

son personnage apparaisse clairement en jeu de rôle. Un nain bien joué n'est pas un personnage robuste qui frappe fort, mais quelqu'un proche de ses sous, adorant l'or et la bière, et détestant les elfes...

Barbare ou civilisé ?

Au sein d'une même race, la culture d'origine peut différencier des personnages et donc modeler leurs rôles. Un barbare est plus physique et moins intellectuel, mais plus direct, qu'un civilisé décadent. Le premier sera généralement frustré et violent de nature, le second raffiné et policé, mais parfois cynique. Lors de la création du perso, si on veut insister sur sa culture d'origine, cela revient à privilégier des caractéristiques, choisir des compétences particulières, et faire coïncider les traits psychologiques dominants de la culture (par exemple, frustré et violent pour les Barbares) avec la psychologie du personnage. Comme avec la race, on attend du personnage un comportement identifiable.

Homme ou femme ?

On peut également choisir le sexe de son personnage. Ce n'est pas parce que l'immense majorité des joueurs incarnent des personnages de même sexe qu'eux qu'on ne peut pas le faire. Si on choisit d'aller voir de l'autre côté, les implications pour le rôle sont presque aussi importantes que celles de la race.

Hommes et femmes se différencient autant par le physique que par la psychologie, qui est souvent mal comprise ou caricaturée par l'autre sexe. Pour cela, le changement de sexe est sans doute ce qu'il y a de plus difficile à jouer, à moins, bien sûr, de se contenter d'incarner une pin-up en string de cotte de mailles qui veut séduire tous les mignons paladins du coin.

Pour l'interprétation du rôle, on a cependant plus de souplesse qu'avec une race, car on reste dans le domaine de l'humain. Tout le

* Oui, oui, *Casus* est bien passé mensuel !



monde sait à quoi ressemble un garçon manqué ou un jeune homme efféminé. Ces « déviances » par rapport à un modèle de base sont considérées comme possibles et donc acceptées. En revanche, un nain généreux peut être synonyme d'erreur d'interprétation... On n'y croit pas, tout simplement!

Jeune ou vieux ?

L'âge est un autre critère à prendre en compte. Là aussi, la majorité des personnages ont

un âge correspondant à un jeune adulte (18-30 ans pour des humains). Rien n'empêche cependant de créer un personnage enfant ou vieillard... si le meneur de jeu est d'accord! Dans ce cas, pensez à tout ce qu'implique l'âge choisi, autant au niveau des caractéristiques/compétences qu'en termes de jeu de rôle. Un enfant n'a pas le physique d'un adulte, il peut être curieux, aimer jouer, se faufiler partout et poser beaucoup de questions parfois gênantes. Un vieillard n'a plus un physique de jeune homme, il ne court pas très vite,

a une santé fragile, mais connaît bien la vie et est souvent très sage.

Là encore, on peut jouer en complet décalage au niveau psychologique tout en faisant une bonne interprétation du personnage. Un enfant peut être très mûr pour son âge et un vieillard peut se comporter comme un gamin. En revanche, l'aspect physique est incontournable : un enfant ne peut pas battre un gros balaise au bras de fer ou séduire la princesse du coin... à moins qu'elle ait le même âge que lui.

Pistes et trucs pour trouver un nom à un personnage

Meccano pour elfes

Voici des syllabes à assembler.

Une syllabe 1 + une syllabe 2 forment un nom.

Syllabe 1 masc.	Signification
Aear	mer
An(d)	long
Annu	de l'ouest, coucher de soleil
Anor	soleil
Calad	brillant
Eithel	source
Hir	seigneur
Lar (Lor)	vieux
Menel	ciel
Nim	blanc
Palan	lointain

Syllabe 2 masc.	Signification
adan	homme
amon	colline
en	le
hen	yeux
ian	celui qui
il	comme le
las	feuille d'arbre
ril	flamme blanche

Syllabe 1 fém.	Signification
Aelin	lac
Amrun	de l'est, lever de soleil
Bereth	reine
Bre	rapide
Brethil	hêtre
Calen	lumière du jour
Dui	fluide, gracieux
Edhel	elfe
Eryn	forêt
Gwae	vent
lthil	lune
Tin	étoile

Syllabe 2 fém.	Signification
i	terminaison féminine
fin	cheveux
hen(n)	yeux
iel	comme le
loth	fleur
miriel	joyau, brillant
riel	femme
uial	crépuscule
wen	jeune vierge

Meccano pour nains

Histoire de ne pas faire de jaloux, voici la même chose pour les nains. Les syllabes peuvent être mélangées de n'importe quelle façon.

Syllabe	Signification
Al	de tous
Alf	elfe
Bal	brûlant
Blain	noir
Dolg	bataille
Dur	ours
Eiken	de (en) chêne
Far	le voyageur
Gim	feu
Gur	célèbre
Haar	hache de bataille
Hor	grand
Kon	brave
Nar	épée, torche
Nor	du nord
Nyr	le nouveau
On	sans peur
(o)ri	furieux
Tha	tueur
Tho	sanglier

Un petit coup d'ancien anglais pour les humains

Sur le même principe que pour les elfes, voici des syllabes à assembler issues du vieil anglais.

Syllabe 1	Signification
Bald	téméraire
Bryt	celui (celle) qui donne
Deor	fier, brave
Dun	colline
Eo	cheval
Gar	lance
Gleo	musique
Ham	maison
Hild	bataille
Leod	nation
Saru	adroit, habile

Syllabe 2 masc.	Signification
burg	place forte
horn	cime, sommet
man	homme, personne
or	celui qui
ric	loi
wulf	loup

Syllabe 2 fém.	Signification
i	terminaison féminine
wyn	plaisir
mavi	jeune vierge

Extrait d'un article paru dans le magazine *Different World* (juillet 1981) intitulé « Meaningful names for characters ». L'elfe est du sindarin.

Dans les années vingt

Le plus important, ce qui fait authentique, c'est le prénom (Théodore, Anatole, Eunice, etc.). Traquez le prénom vieillot sur les calendriers ou cherchez comment s'appelaient vos grands ou arrière-grands-parents, cela vous donnera des idées. Quant au nom de famille, cherchez quelque chose qui ait rapport avec le personnage, son caractère ou son métier : un botaniste peut ainsi très bien s'appeler Anatole Cerisier.

Oser la récup

Si votre personnage est inspiré d'un héros de film ou de roman, vous pouvez légèrement changer son nom pour obtenir quelque chose d'original, tout en conservant la référence à ce héros. Par exemple, Indiana Jones peut devenir Idaho Smith ou Alaska Jones.

Le coup du dictionnaire

Les langues étrangères peuvent fournir des noms très corrects. Par exemple : Antonio Creppaci (creppaci voulant dire crevasse) est un alpiniste italien dans *L'appel de Cthulhu*; Toobad Nevermind est un personnage de *Rêve de Dragon* qui n'a jamais eu de chance.

L'extraterrestre dans le texte

La consonance des noms humains dépend beaucoup des jeux, mais elle est souvent contemporaine et anglo-saxonne. En revanche, pour les extraterrestres des jeux de science-fiction, on peut se lancer dans les noms imprononçables pleins de consonnes et sans voyelles comme Zxxz. On peut également s'inspirer du type morphologique ou de l'origine de l'extraterrestre : Sasssash est un gentil lézard d'Alpha Centauri, XB12-R4 un Martien issu des chaînes d'incubateurs de sa planète, Jules de Zattkrka, un E.T. soucieux de s'insérer dans un groupe de Terriens.

Glossaire

Abréviations : Il existe certains standards, reprenant en général les trois premières lettres du nom : TAI (Taille), FOR (Force), SAG (Sagesse), DEX (Dextérité), INT (Intelligence), VOL (Volonté), CON (Constitution), etc.

AD&D : Advanced Dungeons & Dragons (Règles avancées de Donjons & Dragons, le JdR médiéval-fantastique le plus joué au monde).

Background : Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.

Campagne : Terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

D6, d10, d100 : Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un dé est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionner les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste à lancer deux dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).

Écran : Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance côté joueurs et un résumé des règles côté meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.

Feuille de personnage : Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont parfois donnés dans nos critiques).

GN : Grandeur-nature.

Grandeur-nature : Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se costument et jouent « en situation » des aventures).

Grosbill (n. m. et adj.) : Joueur dont les personnages accumulent du pouvoir et des objets magiques, à la limite du respect des règles, dans le but : a) d'être plus puissant pour être le plus puissant ; b) de pulvériser le scénario plutôt que de le résoudre. Terme consacré par Casus Belli d'après le surnom d'un joueur réel.

Grosbillisme : Façon de jouer du joueur grosbill.

Jeu d'Histoire : Wargame historique qui se joue avec des figurines.

JdR : Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils vivent en interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.

JdS : Jeu de sauvegarde (terme AD&D).

JpC : Jeu par correspondance. Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie.

Killer : Jeu grandeur nature ou jeu de l'assassin (sorte de chasse à l'homme où les participants doivent mutuellement s'éliminer. Il ne contient pas d'éléments de jeu de rôle).

MJ : Meneur de jeu, celui qui dirige la partie de jeu de rôle.

Murder-party : Soirée meurtre (soirée grandeur nature à thème, au cours de laquelle un meurtre fictif est commis que les participants doivent élucider).

Niveau : Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller suivant les jeux jusque 20, 30 ou 50...).

PJ : Personnage-Joueurs (les personnages qui sont incarnés par les joueurs).

PNJ : Personnage-Non-Joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).

Rôliste : Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.

Roleplay : Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préfère parfois le terme jeu d'acteur.

Scénario : Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.

Scénario linéaire : Scénario dans lequel chaque situation entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert.

Scénario ouvert : Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scénario linéaire.

Semi-réel : Autre terme désignant le grandeur-nature.

Supplément : Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios ; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.

Wargame : Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.

x/j : x fois par jour. Indique généralement la fréquence d'utilisation d'un sort, d'un pouvoir.

Les traits de caractère

On a beaucoup parlé psychologie dans les chapitres précédents, allons y voir de plus près. En parallèle de la race, du sexe et de l'âge qui déterminent des archétypes psychologiques, le champ est grand ouvert pour l'imagination. Il ne s'agit pas de créer un profil psychologique complet avec plein de subtilités, ce qui est pratiquement impossible à rendre en jeu (à moins d'être un acteur). L'important est que le personnage puisse être défini en quelques traits forts, voire en un seul. Son caractère n'en apparaîtra que plus facilement autour de la table de jeu, et avec lui la justesse et la qualité du jeu de son interprète. De plus, rien n'empêche d'étoffer la psychologie du personnage par la suite, quand on le maîtrise bien.

Ajouter un surnom au personnage (Tiburce le Gentil, Esmarildan l'Esbauissant, Algur le Ténébreux) souligne clairement son trait le plus marquant et peut aider à installer le personnage dans son rôle.

Par Tontatis ou par Thor ?

Même tout nu, le personnage garde en lui ce en quoi il croit. Une croyance peut être une religion, et dans ce cas elle correspond à tout un système de valeurs qui conditionne fortement le rôle et oriente la création du personnage. Une prêtresse de Shallya (*Warhammer*) ou de Chalana Arroy (*RuneQuest*) ne prend jamais la vie et ne peut pas avoir de compétences de combat, à l'inverse un clerc de Tempus (*AD&D*) ou un disciple d'Humakt (*RuneQuest*), tous deux voués à la guerre, doivent en avoir.

Une croyance peut être aussi plus simple et limitée, comme croire que le monde est plat ou que le ciel peut vous tomber sur la tête. Dans cette optique, elle devient un élément de jeu de rôle sur lequel le joueur (ou le meneur...) peut appuyer dans certaines circonstances.

C'est quoi ton petit nom ?

Trouver un nom pour son personnage est sans doute la phase la plus difficile de la création. J'ai vu de nombreux joueurs se creuser désespérément la tête pour y arriver... C'est qu'un nom est un élément déterminant. On doit y retrouver tout le personnage, à la fois son physique, son sexe, son âge, sa race ou sa culture et sa psychologie. Généralement, on trouve inconsciemment le bon nom. Il y a cependant des principes qu'il est bon d'avoir en tête. Les consonances dures comme « Arald », « Torndir », « Rolburg », avec plein de « r » et de « u », font penser à des



Vous n'êtes pas tout seuls !

● Dans les clubs des Cercles d'initiation Casus Belli, des gens compétents et attentifs vous aident à faire vos premiers pas. Pour savoir s'il y en a un près de chez vous, consultez la rubrique Clubs.

● Dans ce numéro, l'encart scénario propose une aventure plus spécifiquement destinée aux meneurs de jeu et joueurs débutants. C'est un vrai scénario, mais volontairement dirigiste (linéaire) et épuré d'un maximum de « pièges », pour faciliter le travail du M.J. Repérable à son label Destination Aventure.

nains ou des barbares... enfin quelque chose de pas très raffiné. A l'inverse, les voyelles comme « e » et « i » et les consonnes douces comme les « s » et les « l » donnent des noms plus « elfes » et féminins comme Ellendil ou Silène.

Un nom peut avoir une influence énorme sur le rôle d'un personnage. Prenons par exemple un homme haut de 2 mètres et possédant une grande force physique. Personne ne s'étonnerait qu'il s'appelle Algur ; le nom est court et il sonne durement, ce qui fait inconsciemment penser à un dur à cuire, quelqu'un de violent et de pas facile. Le même personnage n'aura pas le même impact s'il s'appelle Minus. Ce nom, comique et décalé, lui donne une dimension sympathique, même s'il a exactement les mêmes compétences et caractéristiques. Le même personnage se nomme maintenant Douillet. Le nom sonne doucement, il gomme l'aspect brute du physique et, de plus, donne un élément de psychologie au personnage. Douillet est douillet...

Il n'y a pas de recette pour inventer un nom, néanmoins plusieurs pistes et trucs vous sont donnés dans l'encadré de la page 69. Le sujet en lui-même mériterait bien un article à lui tout seul !

Conclusion provisoire

En attendant la suite, voici déjà de quoi vous exercer. Le mois prochain, nous verrons comment approfondir cette première approche et donner encore plus de consistance à votre personnage.

Pierre Lejoyeux
illustration :
Didier Guiserix

Sujets abordés dans les précédents numéros

- Comment choisir son premier jeu de rôle (n° 78)
- Comment lire une règle de jeu de rôle (n° 79)
- L'auberge de la peur, une mini aventure (n° 80)
- Comment impliquer les personnages (n° 81)
- Comment improviser (n° 82)
- Construire son rôle (n° 83)
- Interpréter son rôle : jusqu'où aller trop loin (n° 84)
- Gérer les combats (n° 85)
- Maîtriser le temps (n° 86)
- Jouer en campagne (1ère partie) (n° 87)
- Jouer en campagne (2e partie) (n° 88)
- Devenez meneur de jeu (n° 89)
- Les situations impossibles (n° 90)
- Pour des descriptions vivantes (n° 91)

MAÎTRISEZ

les combats épiques



Le scénario Grand Écran de ce numéro (Quand un vicomte rencontre un autre vicomte) peut s'achever sur une gigantesque bataille autour de la ville de Verbonbouc. En tant que MJ, vous serez peut-être tenté d'y impliquer les aventuriers à un niveau inhabituel : celui du général en chef. Fini la bataille vue du cœur de la mêlée, prenez du recul pour avoir une meilleure vue d'ensemble. Pour essayer ce changement d'angle, nous vous proposons un système, ni trop simple, ni trop compliqué, pour gérer les combats opposant plusieurs milliers de belligérants.

La gestion des combats

Comment s'articule un round de bataille ?

Par round de bataille, il faut entendre laps de temps durant lequel deux armées s'affrontent. Dans les règles classiques le round représente 1 minute. Cette unité de temps est fort peu adaptée à un combat de masse. Aussi nous prendrons pour base 1 round = 1 heure.

Les attaques magiques

Les magiciens ont toujours l'initiative lorsqu'ils lancent un sortilège. Mais vu la taille du champ de bataille et la grande quantité de combattants, la plupart des sortilèges

sont impuissants ou de faible envergure. Nous conseillons de multiplier leurs effets pour les rendre plus efficaces. Mais attention, l'énergie utilisée pour lancer un sort dans ces conditions n'est pas la même que celle nécessaire pour leur réalisation dans un donjon classique. Utilisez le niveau des sorts comme multiplicateur pour la durée d'incantation. Ainsi, un sort de Boule de feu demande 3 fois plus de temps pour être lancé. De plus, il faut 10 minutes de repos par niveau de sort jeté. Un mage qui lance une Boule de feu doit donc se reposer 30 minutes avant d'entreprendre une nouvelle action. (Reportez-vous aux descriptions des sorts dans le MdJ.) Si vous considérez les effets de certains sorts comme insuffisants au regard du nombre d'adversaires, rien ne vous empêche de multiplier ces effets par 2, 3 ou 4, mais ajustez d'autant les temps d'incantation et de repos. Pour une Boule de feu dont les dégâts sont multipliés par 4, il faut $30 \times 4 = 120$ minutes de repos.

Les armes de jet

Une fois finies les actions des mages, les arcs, arbalètes, balistes et autres projectiles peuvent agir. Parce qu'ils attaquent à distance, ils peuvent frapper au premier round sans être inquiétés. En revanche, au round suivant, les deux forces sont au corps à corps. Sauf si l'armée attaquée reste sur place ou recule. Dans ce cas, les archers (par exemple) peuvent décocher une autre volée de flèches. Que l'attaque soit réalisée à distance ou au corps à corps, appliquez la méthode détaillée dans les paragraphes suivants. Cependant, si les archers ne possèdent que leur arc, et aucune épée ou dague, ils ne peuvent opposer aucune résistance, et sont automatiquement touchés.

Le corps à corps

Cette partie est celle qui s'apparente le plus aux règles conventionnelles. L'initiative est définie à l'aide d'un dé à 10 faces. L'armée qui obtient le plus petit score entame les festivités. Les paragraphes suivants décrivent une méthode simple pour gérer le combat au corps à corps.

Déterminer la force des armées en présence

Il faut tout d'abord découper une armée en sections. Une section étant un regroupement de combattants ayant les mêmes caractéristiques. Ainsi, une armée de 10 000 monstres comportant 5 000 gobelins et 5 000 gnolls se décompose en deux sections distinctes, pour

lesquelles il faut déterminer un indice de force spécifique.

Indice de force (IF)

Chaque section a un indice de force (IF) qui lui est propre. Pour simplifier les calculs, toutes les créatures qui composent une section ont le même nombre de dés de vie (DV), et infligent, au maximum, le même nombre de dégâts (Dg). L'IF est la somme de ces deux facteurs. Section de 5000 gobelins (BM p. 124) : DV 1-1, Dégâts 6 ; 1 (DV) + 6 (Dg) = 7

Section de 5000 gnolls (BM p. 122) : DV 2, Dégâts 8 ; 2 (DV) + 8 (Dg) = 10

Une partie de l'armée peut être montée (sur des chevaux ou autres). Dans ce cas, on ajoute l'IF des montures à celui de la section. Si 2000 gobelins sont montés sur des loups géants la répartition des forces change. On obtient :

Section 1 : 3000 gobelins à pied : 1 (DV) + 6 (Dg) = 7

Section 2 : 2000 gobelins sur des loups géants (BM p. 176) : 1 (DV) + 6 (Dg) + 8 (Dg des loups) = 15

Section 3 : 5000 gnolls à pied : 2 (DV) + 8 (Dg) = 10

Pour la monture, on ne prend en compte que les dégâts qu'elle peut occasionner. Car sans cavalier, elle quitte le champ de bataille.

D'autres facteurs peuvent venir modifier l'IF : les multiplicateurs.

Les multiplicateurs

Il faut aussi tenir compte d'éléments comme le nombre de personnes composant l'armée, les pouvoirs spéciaux, la présence d'armes magiques, etc. Le tableau 1 ci-contre indique un certain nombre (non exhaustif) de facteurs pouvant modifier les rapports de force.

Faites la somme des multiplicateurs que vous appliquez à l'IF de la section concernée. Dans notre exemple, les gobelins montés sur des loups géants sont armés d'épées magiques +1. Ils bénéficient d'un multiplicateur de 2, leur IF est maintenant de $15 \times 2 = 30$.

L'armée complète est donc composée de 3 sections : section 1 avec un IF de 7 ; section 2 avec un IF de 30 ; section 3 avec un IF de 10. Même si ces trois sections ont un objectif commun, elles demeurent indépendantes les unes des autres ; elles peuvent se soutenir mutuellement, mais pas se mélanger.

Autres facteurs

Les jets pour toucher

Il faut tenir compte de la classe d'armure (CA) de chaque section. Elle est déterminée par

celle des membres qui la composent. Dans notre exemple, les loups et les gobelins ont respectivement une CA de 7 et de 6. La CA de la section est donc : $(6 + 7)/2 = 6,5$ arrondi à 6).

Supposons que cette section rencontre une troupe ennemie de 6000 humains ayant un IF de 1 (DV) + 8 (Dg) = 9, et une CA de 7. Le rapport de force est en faveur des humains : $6000/2000$, soit 3 contre 1. Si le résultat ne tombe pas juste, arrondir de la façon suivante : $3,4 = 3$ et $3,5 = 4$. L'IF des humains est maintenant de 9×3 (cf. tableau 1) = 27.

Il faut maintenant se reporter au tableau 2 ci-dessous pour connaître le TAC0 des troupes impliquées dans la bataille.

Dans l'exemple, les humains doivent faire 19 pour toucher une CA de 0, donc 13 sur 1d20.

Les gobelins doivent eux obtenir 11 pour toucher les humains.

Les dégâts

Ils sont fonction, tout comme le TAC0, de l'IF de chaque section. Reportez-vous au tableau 3 ci-dessous pour déterminer les conséquences d'une attaque réussie.

Poursuivons avec notre exemple. Le jet d'initiative est remporté par les gobelins, qui obtiennent 8 pour leur TAC0, mais manquent leur attaque. Les humains ripostent avec 18 sur 1d20 pour leur TAC0. Ils touchent et obtiennent 95 avec 1d100 pour les dégâts. L'écart d'IF est de 27 (défenseurs) - 30 (attaquants) = -3. En se reportant au tableau 3, on

BM : Bestiaire
monstrueux
GdM : Guide du Maître
MdJ : Manuel des Joueurs
MJ : Meneur de jeu

Tableau 1

Facteurs	IF multiplié par
L'armée attaque par les airs*	2
L'armée attaque par derrière	2
Les combattants ont des armes magiques (2 pour armes +1, 3 pour +2...) (2, 3, etc.)	2, 3, 4, etc.**
Les combattants peuvent lancer des sorts	2, 3, 4, etc.**
L'armée a pris position sur une zone stratégique (colline, pont...)	2
L'armée défend une place forte (tour, château...)	3
L'armée est immunisée aux attaques ennemies	10
L'armée dispose d'armes de jet (arcs, javelots...)	2
L'armée a l'initiative (elle frappe en premier)	2
L'armée dispose d'un pouvoir spécial (causer la peur, paralysie...)	5
L'armée voit dans le noir et attaque de nuit	2
L'armée attaque de jour une armée qui ne supporte pas la lumière	2
L'armée combat dans son élément naturel (dans l'eau, en forêt...)	5
Le rapport de force (2 contre 1, 3 contre 1...)	(2, 3...)

* Sauf si l'armée attaquée peut elle-même voler, ou est constituée d'archers ou de toute autre arme de jet.

** 2 pour les mages de niveau 1 à 4, 3 pour les mages de niveau 5 à 10, 4 pour les mages de niveau 11 à 15, etc.

Tableau 3

1d100 Écart d'IF	01-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80	81-90	91-99	00
-100 & plus	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
-71 à -90	I	I	I	I	I	I	I	I	I	AR	AR
-51 à -70	I	I	I	I	I	I	I	I	AR	AR	10%
-31 à -50	I	I	I	I	I	I	I	AR	AR	10%	20%
-11 à -30	I	I	I	I	I	I	AR	AR	10%	20%	30%
-1 à -10	I	I	I	I	I	AR	AR	10%	20%	30%	40%
0 à 9	I	I	I	I	AR	AR	10%	20%	30%	40%	50%
10 à 29	I	I	I	AR	AR	10%	20%	30%	40%	50%	60%
30 à 49	I	I	AR	AR	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%
50 à 69	I	AR	AR	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%
70 à 89	AR	AR	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%
90 à 99	AR	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%
100 à 119	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%	100%
120 à 139	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%	100%	100%
140 à 159	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%	100%	100%	100%	100%
160 à 179	60%	70%	80%	90%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
180 à 199	80%	90%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
200 & plus	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

I : L'armée touchée perd l'initiative sur sa prochaine attaque. AR : L'armée touchée recule et perd l'initiative sur sa prochaine attaque. 10 % à 100 % : Pourcentage de pertes de l'armée touchée.

Tableau 2

IF	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200
TAC0	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

trouve à l'intersection de la colonne 91-99 et de la ligne -1 à -10, le chiffre 30 % qui représente les pertes ennemies. Les gobelins ne sont plus que 2000 - $(2000 \times 30\%) = 1400$. Le rapport de force passe donc de 3 contre 1 à 4 contre 1. Le nouvel IF de l'armée humaine est donc $9 \times 4 = 36$.

On répète cette opération jusqu'à la destruction totale d'une des deux sections, ou jusqu'à sa reddition.

La vitesse de déplacement

Elle est déterminée par le type de créature qui compose la section. Ainsi, une armée de gobelins se déplace à 6, soit 1,8 km/h en extérieur. Pour les créatures montées, on prend en compte le déplacement des montures. Ainsi, les gobelins sur loups de notre exemple ont un indice de déplacement de 18, soit 5,4 km/h.

Le moral

Lorsqu'une unité accuse plus de 60 % de pertes, elle doit réussir un jet de moral (GdM p. 81-82-83). En cas d'échec, la moitié des survivants prend la fuite, et l'autre se constitue prisonnière.

Le repos

Les guerres épuisent les soldats. Aussi, pour chaque tranche de 6 heures de combat, un repos de 8 heures est nécessaire. Quand ce n'est pas possible, la fatigue pénalise les combattants, et l'IF de l'unité et son moral sont réduits de 50 %. Les morts-vivants constituent une exception. Ils n'ont pas besoin de sommeil, et peuvent lutter sans interruption. Pour les mages, reportez-vous au paragraphe « Les attaques magiques ».

Les tactiques

Gardez à l'esprit qu'une armée peut être attaquée par un maximum de 6 unités (une devant, une sur chacun des deux flancs, une par derrière, une par les airs, et une ayant la capacité de se mouvoir sous terre). Cependant, il est impossible de mélanger les bataillons. Si deux troupes attaquent ensemble une section adverse, il faut tirer un TACO pour chacune d'elles. Voici quelques exemples de tactiques, à développer en fonction de vos besoins.

En cas de siège

Pour rompre un siège, la tactique la plus courante est de tenter une sortie, pour dans un deuxième temps prendre l'ennemi à revers. Cette manœuvre permet aux archers de sortir de l'enceinte et former une troupe de réserve en cas de retraite des assiégés. Ainsi, les assiégeants doivent contenir la percée, puis éviter le tir des archers s'ils poursuivent leurs adversaires qui se replient. Cette offensive

peut être appuyée par un tir d'artillerie : balistes, catapultes... (GdM p. 88).

Le problème principal des assiégés demeure l'approvisionnement en nourriture. On peut considérer qu'une ville de 1000 habitants a constitué une réserve pour subvenir pendant $1d8 + 2$ jours. Une fois épuisée, les pertes causées par la famine sont estimées à 10 % de la population et 5 % des troupes par jour. L'assiégeant peut aussi répandre une maladie à l'intérieur de la place. Les pertes journalières sont alors plus nombreuses : 20 % parmi la population et 10 % parmi les soldats. Enfin, les assaillants cherchent inévitablement à créer une brèche dans les fortifications, à l'aide de sortilèges ou de machines de guerre.

Sur le champ de bataille

Le premier objectif de toute armée est de s'emparer de zones stratégiques. En voici une liste non exhaustive.

- **Les routes.** Elles permettent de se déplacer deux fois plus vite, et confèrent un avantage certain sur le temps de manœuvre. Hors routes, la vitesse de déplacement n'est pas modifiée, par contre elle est diminuée de 50 % dans les bois ou les collines.

- **Les ponts et les gués.** Ils constituent des objectifs importants. Avec une poignée d'hommes seulement, leur contrôle empêche le passage.

- **Les bois et les collines.** Ces zones permettent à une troupe peu nombreuse de contenir, d'infliger de gros dégâts, voire de détruire une armée plus importante (cf. tableau 1).

- **Les étendues d'eau.** Leur contrôle offre la possibilité de convoier un grand nombre de soldats vers un champ de bataille éloigné, plus rapidement que par terre. Pour la vitesse de déplacement, prenez en compte celle des navires utilisés (GdM p. 145).

- **Les villages.** Ils représentent un lieu sûr. Les soldats ont la possibilité de se mettre à couvert, d'organiser une défense efficace, de ralentir ou de contenir une avancée ennemie. Ils peuvent aussi constituer des poches de résistance ou de renforts.

Le décor

La carte

C'est l'outil le plus important. La carte du champ de bataille doit mentionner toutes les indications susceptibles de porter à conséquence sur l'issue de l'affrontement. Choisissez un format A3 pour permettre une bonne vision d'ensemble.

Utilisez la couleur pour définir les lieux : forêts en vert, étendues d'eau en bleu, montagnes en gris, routes en noir, volcans en rouge, points stratégiques encerclés, courbes de niveau sur les collines, etc.



Enfin n'oubliez pas l'échelle. Nous vous conseillons de prendre pour unité 5 cm = 1 km. Le fin du fin étant d'utiliser des feuilles à carreaux pour faciliter les déplacements.

Les figurines

Les figurines ne sont pas adaptées aux combats de masse. Armez-vous d'une paire de ciseaux et confectionnez dans du carton (emballage, papier cartonné, etc.) des carrés de 1 cm de côté sur lesquels vous indiquerez les informations suivantes : type d'armée, nombre, IF, CA, déplacement. Ces repères permettent d'optimiser la gestion des combats et donnent vie aux conflits. Sur une feuille à part, notez tous les changements d'état des sections survenus au cours des rencontres.

L'ambiance

Il revient au MJ de poser l'ambiance dès le départ. Insistez sur l'enjeu du conflit. Les conséquences sont souvent énormes : annexion d'un royaume, avancée des légions maléfiques, etc. Dans tous les cas, le succès (des PJ) apporte gloire, renommée, richesse, alors que l'échec est synonyme de désastre. Mort sur le champ de bataille, prison dans l'attente d'une rançon, décapitation sur la place publique, sont quelques exemples peu réjouissants de ce qui attend les perdants.

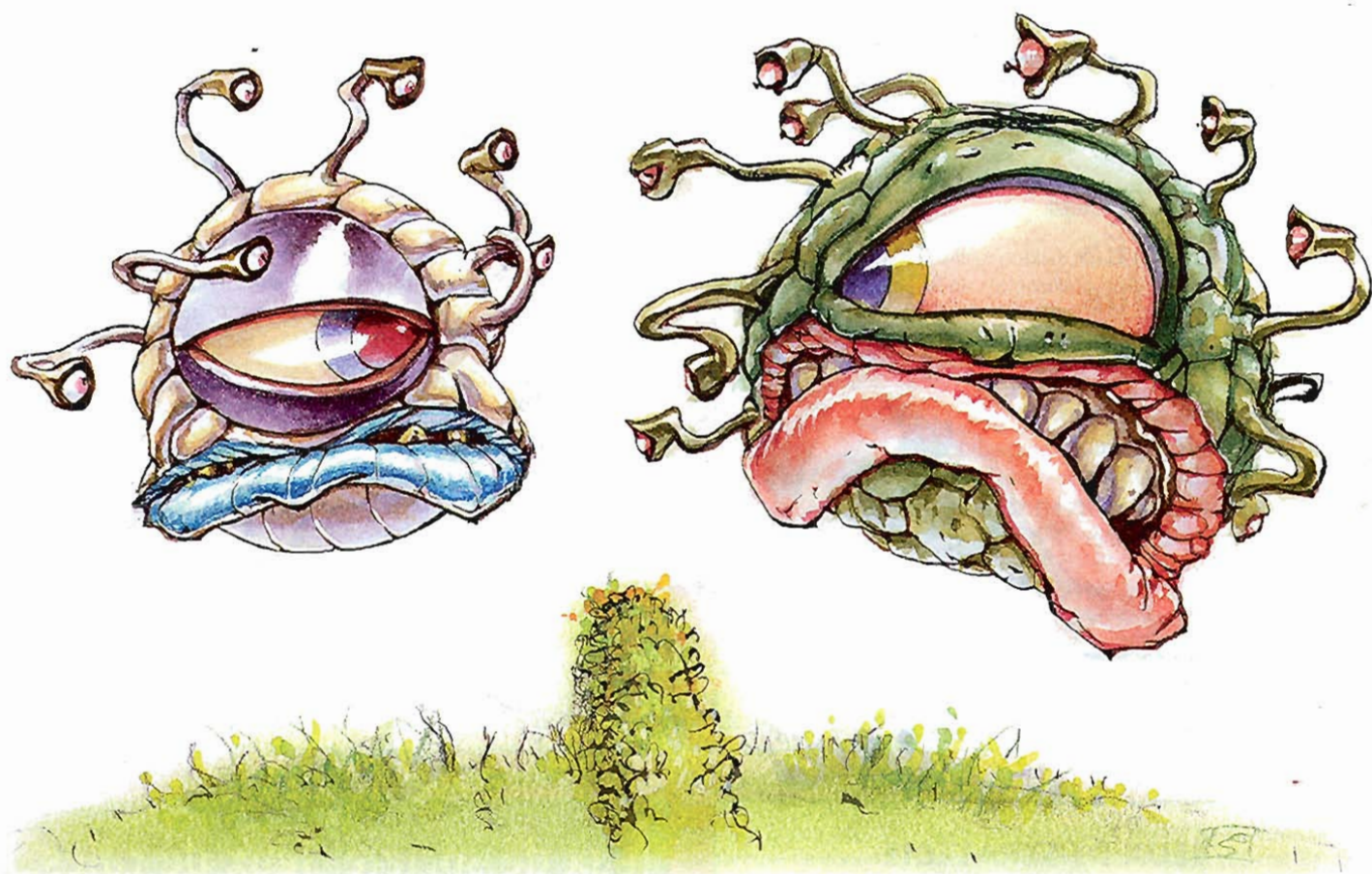
Jouer en musique

La musique offre la possibilité de faire décoller une partie. Avec des bruits d'armes qui s'entrechoquent, c'est encore mieux ! Allez piocher dans les bandes originales de films comme *Highlander* ou encore *Excalibur*. Résultat garanti.

A l'attaque !

Vous voilà fin prêt à diriger un conflit de plusieurs milliers de têtes ! Prenez ces propositions telles quelles, ou utilisez-les comme point de départ d'une réflexion qui conduira à votre propre système. Mais surtout ne vous laissez pas impressionner par le nombre de créatures à gérer : les dieux sont avec vous !

Stéphane Pain
illustration : Éric Puech



Adapter les scénarios médiévaux-fantastiques à Simulacres

(ou à un de vos autres jeux favoris)

Bien que de nombreux joueurs et meneurs de jeu aiment vivre des aventures médiévales-fantastiques, tout le monde n'utilise pas les mêmes univers de jeu, ni les mêmes règles. Alors, quand vous trouvez dans *Casus Belli* un scénario pour un autre jeu que le vôtre, plutôt que de le mettre à la poubelle, pourquoi ne pas essayer de le «recycler»? Vous verrez, avec un peu de méthode, on y arrive assez bien.

Une lecture attentive

Avant toute chose, prévoyez du temps pour faire une adaptation. Bien sûr, il ne vous faudra pas des mois, mais à la préparation normale d'un scénario, ajoutez à peu près la moitié de ce temps pour modifier l'histoire. Nous partirons aussi de l'hypothèse que vous ne connaissez pas très bien l'univers de jeu que vous désirez adapter. Par exemple, si vous maîtrisez parfaitement *AD&D*, son univers et ses règles, autant jouer avec ce jeu. Mais si vous désirez adapter un scénario *AD&D* à *Simulacres*, c'est que, a priori, vous ne connaissez pas ce vénérable ancêtre des jeux de rôle.

Lisez donc une première fois le scénario, en vous concentrant sur l'intrigue, sans trop vous occuper des monstres, des classes de personnages, de la magie, etc. Si à ce stade il y a des choses que vous ne comprenez pas, il est fort probable que l'histoire fasse référence à une particularité propre à l'univers de jeu, et que vous ne pouvez pas comprendre seul. Par exemple, dans *Bloodlust*, les joueurs incarnent des armes et non pas les humains qui les portent. Dans la page d'adaptation pour *Simulacres* (voir dans ce numéro p. 64), nous vous fournirons les points les plus

importants de chaque jeu, afin d'aplanir ces difficultés. Vous pouvez aussi demander conseil à des amis qui connaissent ce jeu. Si visiblement tout le scénario ne tient qu'à cause d'éléments spécifiques à un jeu, arrêtez-vous là. À l'impossible nul n'est tenu, et un scénario n'est pas toujours adaptable (c'est le cas du scénario *Wraith* de ce numéro).

Montage et découpage

En dehors des grands ressorts de l'intrigue, il y a peut-être des éléments qui vous rendent perplexes. Par exemple une phrase comme : «Seuls les personnages d'alignement Bon peuvent franchir la porte.» Typiquement, vous lisez un scénario pour *AD&D*, où chaque personnage choisit une «moralité» (Bon, Neutre ou Mauvais; Loyal, Neutre ou Chaotique) qui est quasiment inscrite génétiquement en lui. On peut donc se servir de cette moralité pour déclencher des pièges, amener des événements. Là aussi, notez tous les endroits qui font référence à des particularités. Une fois notés, vérifiez à chaque fois si vous êtes dans la partie principale de l'intrigue ou dans un à-côté.

En fait, vous allez devoir redécouper le scénario en petits tronçons, et voir si vous savez adapter chacun. Si le tronçon n'a pas d'importance et que vous ne le comprenez pas, retirez-le, inventez-en un autre, ou prenez carrément un bout d'aventure d'un autre scénario. Si le tronçon est important, et que vous ne le comprenez pas bien, vous êtes dans le cas le plus ennuyeux, celui où il vous faut réécrire en partie l'histoire. Par exemple, pour sauver une princesse les personnages doivent à un moment obtenir un fleur magique. Ce passage n'est pas important, mais l'étape est obligatoire. Si la péripétie pour obtenir la fleur fait référence à quelque chose qui n'existe pas dans votre jeu, il faut que vous inventiez un petit bout d'histoire, voire une épreuve spécifique pour l'obtention de cette fleur.

Un exemple pas à pas

Tout cela vous semble sans doute nébuleux, aussi à partir d'ici nous allons prendre un exemple, que vous allez pouvoir suivre pas à pas puisqu'il s'agit de l'adaptation de notre scénario pour *AD&D* : *Quand un vicomte rencontre un vicomte...* (voir p. 52-63). Nous utiliserons le système *Simulacres* (HS *Casus Belli* n° 10) et principalement le hors-série *Sang Dragon* (SD) qui contient des règles détaillées et complètes pour un univers médiéval-fantastique (HS *Casus Belli* n° 11).

Je commence donc par lire l'histoire. Quelques monstres me semblent incompréhensibles, mais je verrai ça plus tard. En ce qui concerne la trame générale, elle me convient, mais je ne sais pas vraiment gérer les grandes batailles, et mes joueurs en ont assez d'affronter des nécromanciens. Je vais donc utiliser seulement les trois épisodes centraux, qui constituent la quête des trois morceaux du miroir. Pour introduire les persos, je vais écrire un petit bout d'histoire dans laquelle un

vieux magicien a trouvé un parchemin décrivant le miroir, et envoie des aventuriers dans une forêt mystérieuse à la quête du premier fragment. C'est simple et banal, mais le but est de les emmener assez vite dans la forêt.

Déterminer ce qui est important

Je lis donc attentivement le scénario.

Je surligne quatre types de sujets : les interactions avec les personnages du meneur de jeu, les combats possibles et les «monstres» qui y participent, l'usage de la magie, les points de règles particuliers. J'en profite aussi pour imaginer l'histoire, comme je le ferai pour un scénario prévu pour mon jeu, en prévoyant mes propres ajouts. Par exemple, non loin de la forêt, je vais créer une petite bourgade qui sert de dépôt temporaire aux détenus. On y trouvera un tatoueur officiel, qui transmet sa charge de façon héréditaire. Dans la forêt, j' imagine aussi que quelques prisonniers vivent en solitaire ou en bande. Tant qu'à adapter un scénario, autant le mettre «à sa sauce». Pour *Simulacres*, la gestion des personnages du meneur de jeu (PMJ) est très simplifiée puisqu'ils sont divisés en personnages Faibles, Moyens, Forts et Exceptionnels. Je me contente de décrire uniquement plus en détail les personnages importants : le tatoueur, l'ogresse et le hobbit, l'elfe Shamlo, etc.

Évaluer et adapter l'opposition

Quel que soit le jeu, les aventuriers rencontrent des ennemis, qu'ils combattent par les armes et/ou magiquement. Dans certains jeux épiques comme *AD&D*, c'est plutôt la taille du monstre et ses capacités de combat qui feront la différence. Il est plus facile d'occire 40 gobelins qu'un seul dragon. Dans d'autres jeux plus réalistes, comme *RuneQuest* ou *Simulacres*, si vous êtes à 2 contre 1, c'est le camp le moins nombreux qui va souffrir. Pour les affrontements, il ne faut donc surtout pas mettre le même nombre ni le même type d'opposants.

À vous d'estimer (au jugé) si le conflit doit être dangereux ou une simple mise en garde. Pour évaluer les «ennemis», une seule règle possible : votre expérience de MJ, et la prise en compte des capacités de vos aventuriers. Dans mon groupe de joueurs, j'ai trois guerriers qui ont des tests de combat de 13 ou 14, ce sont de redoutables combattants. Je vais leur opposer des monstres plus forts que si j'avais un groupe de «voleurs» avec des tests de combat de 9 ou 10.

Arrive justement le moment de créer ces «monstres». Je consulte le bestiaire de *Sang Dragon*, comparant les forces respectives des monstres standard, et je crée ainsi les centorcs, tyranotrolls et taupeux (pour les autres nous verrons plus loin). J'ai aussi besoin d'ogres, mais je prendrai simplement la moyenne des

caractéristiques entre l'humain standard et le géant. Le nom de tyranotroll m'inspire et je décide de le faire régénérer comme un troll. En cours de jeu, je fais rencontrer aux aventuriers un centorc, puis un tyranotroll isolés. Ayant vu comment ils s'en sortent, je les ferai surprendre plus tard par 12 centorcs (qui, pour éviter les sons maléfiques de la forêt, se sont bouchés les oreilles), puis par seulement 3 tyranotrolls.

Centorc

Test de combat 10. Points de vie : 5. Points de souffle : 5. Armure : 0/0/1. Dégâts : [d]PV.

Tyranotroll

Test de combat : 11. Test de perception : 5. Points de vie : 9. Points de souffle : 9. Armure : 0/0/2. Dégâts : [t]PV et [b]PS. C'est un petit tyrannosaure (3 m de haut) à peau jaunâtre. Il se régénère comme un troll, et craint le feu. Quand il charge, son test de combat passe à 14 au moment de l'impact, puis à 9 la passe d'armes suivante.

Taupeux (ou goule)

Test de combat : 8. Test de perception : 6. Points de vie : 4. Armure : 0/0/1. Dégâts : [c]PV + paralysie magique au toucher (résistance magique autorisée) de MR = 1.

Ogre normal

Test de combat : 10. Test de perception : 6. Points de vie : 7. Points de souffle : 7. Points d'Énergie : 1. Puissance : 1. Armure : 0/0/0. Dégâts : [t]PV avec une arme ou [d]PS avec ses poings.

Modifier son propre jeu

Quand j'arrive au second épisode, dans la suite des arches aux morts-vivants, j'ai un problème : à chaque

Soyez souple et réaliste

Les caractéristiques de chaque race ou monstre sont toujours des caractéristiques moyennes.

S'il est rare que les membres d'une même race aient un nombre de points de vie ou de souffle différent, n'hésitez pas à attribuer à quelques individus des scores différents.

Ainsi, bien que l'orc de «base» ait un test de combat de 8, le commandant de l'expédition peut très bien avoir un test de 10, 11 ou même 12.

étape les persos rencontrent un mort-vivant différent et de plus en plus fort. Ce type de créature n'existe pas dans *Simulacres*, où la force vient plutôt du nombre. Comme le lieu est magique, je décide de faire des exceptions, et je vais créer spécialement quelques morts-vivants, uniques et à la force progressive. L'avantage, en cours de jeu, sera que je pourrai intervenir sur l'étape suivante, en diminuant ou augmentant très légèrement l'opposition (avec 1PV en plus ou en moins par exemple) en fonction du comportement et de l'état de mes aventuriers.

Voici donc les monstres créés pour l'épisode de la tour :

Goule nécrophage géante

Test de combat : 8. Test de perception : 6. Points de vie : 10. Armure : 0/0/4. Dégâts : [c]PV + paralysie magique au toucher (résistance magique autorisée) de MR = 2.

Fantôme (âme en peine)

Test de combat : 8. Test de perception : 8. Points de vie : 4 (il faut une arme enchantée pour le toucher). **Dégâts :** perte automatique de 1 en Corps. Si le personnage arrive à 0 en Corps il tombe dans le coma. Les points perdus se récupèrent au rythme de 1 par 8 heures.

Frizzen

C'est un démon standard (SD p. 47) du 4^e cercle.

Spectre

Test de combat : 12. Test de perception : 8. Points de vie : 8 (il faut une arme enchantée pour le toucher). Dégâts : perte de [c] en Corps. Si le personnage tombe à 0 en Corps il devient un fantôme. Les points perdus se récupèrent au rythme de 1 par jour.

Tyanir

Test de combat : 8. Test de perception : 6. Points de vie : 12.
Armure : 0/0/3. Dégâts : [c]PV + paralysie magique au toucher
(résistance magique autorisée) de MR = 1. Si on frappe Tyanir
avec une arme normale, tout va bien. Par contre, avec une
arme enchantée, si on échoue à un test de résistance magique
on subit [d]PS de choc électrique en retour.

*Magie sens dessus
dessous*

En lisant les scénarios *AD&D*, une évidence me saute aux yeux : dans *Simulacres* la magie est moins puissante (quoique!), mais les magiciens l'utilisent de manière très différente. Là où ils dépensent des points de magie qui leur donnent des capacités un peu limitées, *AD&D* permet aux magiciens puissants de lancer plus d'une dizaine de sorts divers. Mon premier réflexe est de donner aux magiciens du scénario des objets magiques lançant les sorts. Mais ce n'est pas la bonne solution, car mes aventuriers vont sûrement les récupérer et je ne veux pas d'un univers avec des milliers d'objets magiques. Je peux aussi n'utiliser que les règles standard de magie de *Simulacres*. Auquel cas, les magiciens deviennent bien moins puissants, et les scènes qui font intervenir un mage redoutable seront moins spectaculaires. De plus, j'aimerais trouver une solution qui marche pour tous les scénarios *AD&D* que j'ai l'intention d'adapter plus tard. Je vous livre donc ici ma solution. Dans *Sang-Dragon*, il existe la notion de Métamagie, c'est-à-dire la magie qui influe sur la magie. Je vais créer un sort de ce type appelé « Mémoriser un sort », qui reproduira quasiment la mémorisation dans *AD&D*. Il me suffit ensuite de donner ce sort aux magiciens puissants, et le tour est joué.

Mémoriser un sort

Metamagie niveau 1

Formule : Esprit ✨ + Perception ◁ + Néant ☯

Concentration : 16 mn. Temps d'effet : MR heures. Distance : personnel. Résistance : aucune. Magie noire : non. Échec : -. Magie H. : oui. Apprentissage : 0. Lancer : -2. Niveau H. : 1.

Description : le magicien lance le sort sur lui-même. Il a ensuite la durée du temps d'effet pour lancer un sort. Si le lancer du second sort est réussi, il n'est pas vraiment lancé mais mis « en mémoire », en attente d'être utilisé plus tard par le magicien. Si le lancer du second sort est un échec, ses conséquences s'appliquent tout de suite, et le sort de mémorisation est perdu : il faut tout recommencer à zéro.

La durée de mise « en mémoire » du sort : Elle est de MR décades (où MR est la marge de réussite du sort de mémorisation). Au-delà de cette date, il disparaît tout simplement de la mémoire. Quand on veut le lancer, il faut se concentrer sur le sort à lancer, réussir un test Esprit ✨ + Action ➡ + Humain 🧑 +2 et rester concentré pendant toute la durée de lancer du sort (qui est la même que celle originelle). Si ce test échoue, le sort n'est pas perdu, il faut recommencer le test à la passe d'armes suivante. Si la concentration est rompue une fois qu'elle a été effectivement commencée (par un choc violent, etc.) on peut autoriser un test de Esprit ✨ + Résistance ■ + Humain 🧑 pour garder la concentration), le sort est effacé de la mémoire.

Limite de capacité : On ne peut stocker en mémoire qu'un nombre de sorts égal à son score En Esprit par niveau de sort, quelle que soit l'Energie magique concernée. Ainsi, un personnage avec 5 en Esprit ne peut stocker que 5 sorts du niveau 1, 5 du niveau 2 et 5 du niveau 3.

Vider son esprit : On peut volontairement vider son esprit d'un sort en repayant le nombre de PM nécessaire au lancer du sort (attention aux sorts nécessitant des EP). Si on « profite » consciemment du fait de se déconcentrer pour qu'un sort soit effacé de la mémoire, on subit soit les conséquences de l'échec du sort, soit la perte des PM du lancer, suivant ce qui est le plus « dangereux » pour le personnage (d'abord PV, puis EP, puis PS).

Rappel : On ne peut « créer » les sorts de Métamagie qu'avec Art magique à +3, mais on peut les apprendre avant (Art magique à 0 ou plus) si un professeur ou un grimoire explique comment faire.

Points de règles

Dans *Quand un vicomte...*, il y a pas mal de « jets de sauvegarde ». Ce sont généralement des tests de résistance à la magie avec une conséquence en cas d'échec. Dans un premier temps, je ne garde que les tests qui sont vraiment magiques (glyphes, etc.) en leur affectant une difficulté (de 1 à 4) et des conséquences pas trop graves : -1 au test de combat, perte de 1 EP, etc.

Pour tous les autres tests, autant utiliser la diversité de *Simulacres* et faire faire des tests de courage (Cœur ♥ + Désir ♡ + Humain ♀), de compréhension (Esprit ✚ + Perception ◀ + Humain ♀), etc.



Enfin, certains « monstres » sont tellement étranges et propres à un univers qu'il faut entièrement les créer. *AD&D* a créé le beholder, traduit tyrannœil en français. Là, une seule solution, aller lire le *Bestiaire monstrueux* et choisir comment « l'adapter ». Grosso modo, le beholder a des yeux qui lancent des sorts. Dans *AD&D* il en a dix petits. Avec *Simulacres*, qui utilise des dés normaux, je me limite à six. Dans *AD&D*, les yeux lancent sans arrêt leurs sorts. Pour *Simulacres*, qui est un univers moins magique, je restreins cette capacité en donnant un capital de points de magie. Quant à la nature des sorts, je les choisis dans *SangDragon* (voir les numéros de page indiqués *SD* p. YY).

Le beholder

Il s'agit d'une espèce de globe d'environ 80 cm de diamètre, lévitant à 1,60 m du sol et irradiant la magie. Le beholder a une bouche avec de grandes dents, un immense œil central et six yeux au bout de pédoncules. Il existe plusieurs espèces de beholders.

Test de combat : 8. **Test de perception :** 11. **Points de vie :** 7 (corps central) plus 1 par œil. **Points de souffle :** 7. **Armure :** 2/0/0 (2 pour viser l'œil central, 4 pour viser un petit œil). **Points de magie :** 12 (il en récupère 1 par heure). **Résistance magique :** 11. **Dégâts :** [c]PV(dents).

Chaque œil a un pouvoir. L'œil central empêche et annule (temporairement) toute magie dans son champ de vision, jusqu'à 12 mètres de distance, sans possibilité de résistance. Les pouvoirs des autres yeux sont « projetés » à 12 mètres, comme des sorts standard, en dépensant 1 PM par niveau de sort (MR de

Et pour quelques articles de plus...

- Comment adapter les scénarios de *Casus Belli* (*Simulacres* p. 96, hors-série n° 10).
- Les animaux de monte (*Casus Belli* n° 82, p. 76-77).
- Nuisances & Nature (*Casus Belli* n° 86, p. 84-85).
- Composants de sert. maîtrise d'arme et parade (*Casus Belli* n° 90, p. 44-45).
- Bestiaire fantastique (*Encyclopédie médiévale-fantastique* vol. I, p. 7-11, hors-série n° 14).

Id6) : Suggestion (1 PM. *SD* p. 41), Sommeil (2 PM. *SD* p. 32), Pétification (2 PM. *SD* p. 32), Émotion (Peur, 1 PM. *SD* p. 41), Ralentir (1 PM. *SD* p. 43), Paralyser (1 PM. *SD* p. 43). En dépensant 6 PM, le sort de Peur peut être transformé en sort de Mort (perte de [G]PV, résistance possible), cette capacité n'est valable que pour le beholder « standard ».

Onf!

Il y aurait sans doute encore de nombreux conseils à donner pour adapter des scénarios, mais j'espère que cette première approche vous aura convaincu.

Le prêt-à-jouer c'est bien, mais ne vous contentez pas de ce que le jeu de rôle vous imaginez ce que vous pouvez de rôle.

Pierre Rosenthal
illustration : Thierry Ségur
et Rolland Barthélémy

L'évolution du jeu de rôle

Vers la géante rouge ou la naine blanche ?



Il y a quelques années, l'univers du jeu de rôle était simple. Relativement fermé, en expansion faible mais constante, on pouvait essayer de classer les divers jeux par leur thème et leur système de simulation. Il y avait les ancêtres, *Advanced Dungeons & Dragons* en tête, avec un système moyennement simple, et chaque personnage très caractérisé, à la limite de la caricature; puis les premiers fruits de l'évolution avec des systèmes à base de compétences, comme *L'appel de Cthulhu* ou *Star Wars*, ou génériques comme *Gurps* et *Simulacres*; enfin on en vint au rôle « pur », essayant d'être plus proche de l'histoire que des dés, avec *Hurléments*, *Ambre* ou *Everway*. Quant aux thèmes, au toujours imposant « heroic fantasy » venaient s'accoler le fantastique contemporain, le space opera, les super héros (aux États-Unis surtout). En fait, toute la réflexion se cantonnait à : quelle niche écologique va prendre tel ou tel jeu ?, de la même manière que l'astronome classe soleils, quasars et trous noirs.

Le côté sombre de la galaxie

Depuis peu, la diversité des jeux, des mélanges de thèmes, des publics (quel rapport entre le hard-rocker fan de *Warhammer*, le cold wave qui se délecte de *Vampire* et le japanim-fan fondu de robots géants ?) ressemble au foisonnement intense de la vie préhistorique. Seuls les plus voraces ou les plus discrets risquent de survivre, mais tous continuent à croire que tout va continuer au mieux.

Or, après avoir été en constante évolution, la sphère des jeux de rôle a atteint une limite que l'on ne voit plus clairement. Au moment où la télévision raconte n'importe quoi sur ce loisir, où chacun connaît quelqu'un qui a fait un jour du jeu de rôle; il est impossible de savoir si cet univers va rester stable, s'affaïsser sur lui-même, éclater dans un big bang ou une big death.

À la recherche de la pierre philosophale, on essaie depuis des années de créer le jeu ultime, mélange idéal de jeu de plateau, de jeu de rôle, de jeu de cartes, sans dés, mais avec de l'histoire et un système quand même, et puis peut-être des figurines ou des images, ou au moins du matériel très joli. Une chimère bien étrange. Ou alors, pour assurer sa survie, on tente de créer délibérément des jeux en kit, avec le jeu de base qui ne fonctionne pas très bien, mais qui est entièrement revu six mois plus tard, et avec tous les suppléments pas indispensables mais qui transforment « à peine » le jeu (le jeu des petits poucets où le premier supplément permet de jouer des loups

qui les mangent; le deuxième, des ogres qui mangent les loups; le troisième, des dragons qui mangent les ogres; et le quatrième, des petits poucets qui tuent des dragons!, sans oublier celui sur les aubergistes qui manipulent tout le monde depuis le départ). Alors forcément, là-bas, loin à l'ouest du Vieux Monde, certaines compagnies se restructurent, coupent, taillent dans leurs gammes; et les autres s'interrogent ou s'enquière de l'avenir. C'est la faute aux jeux de cartes, c'est la faute aux joueurs nous dit-on. Et s'ils avaient tous oublié que pour le jeu de rôle, il suffit d'un livret de règles, de quelques dés et d'un crayon. L'erreur est peut-être de vouloir transformer en industrie ce qui devrait rester un artisanat...

Les futurs alternatifs

Alors que va-t-il advenir ? Voici trois voies possibles, et l'avenir contiendra probablement un peu des trois; tout dépendra en quelles proportions...

La dispersion



Chacun, profitant des facilités de mise en page offertes par l'ordinateur, peut publier son jeu, et monter sa petite maison d'édition (pourvu qu'il arrive à diffuser son jeu).

Côté positif, l'émergence de nouvelles compagnies est nécessaire pour lutter contre la monotonie, l'endormissement des professionnels qui ont besoin d'être parfois réveillés.

Côté négatif, l'arrivée de jeux brouillons (la BD a mis dix ans à se remettre d'un phénomène semblable), et surtout l'explosion des thèmes, systèmes et « discours sur le jeu ». Une grande multiplicité de jeux fait que les joueurs, chacun jouant son jeu, n'ont plus de sujets de discussion communs. La tentation est grande alors de se renfermer sur des petits groupes coupés de tout, y compris de l'initiation. C'est en partie ce qui a causé la régression du wargame, autrefois très actif : dans notre sondage d'avril 93 (hors-série n° 7), les wargameurs s'éparpillaient entre près de trois cents jeux ! Le plus joué, *Advanced Squad Leader*, n'était pratiqué que par... 1,4 % d'entre eux !

Le recentrage



Ce mouvement de dispersion, amorcé par la super nova de création de jeu des années 80, s'est vu aussitôt compensé par une tendance inverse. D'eux-mêmes, les joueurs se sont recentrés sur un nombre restreint de jeux. Dans notre sondage de 1991, ils jouaient en moyenne à deux ou trois jeux, et se répartissaient sur des dizaines de jeux. Dans l'enquête du printemps 95, la palette des jeux couram-



ment pratiqués s'était fortement recentrée : deux chefs de file, *AD&D* et *L'appel de Cthulhu* (en France du moins) – joués par un joueur sur deux – ; une « échappée de tête » comptant *Warhammer*, *Star Wars*, *In Nomine Satanis/Magna Veritas* et *Vampire* – joués chacun par un joueur sur cinq – ; et un peloton d'une quinzaine de jeux pratiqués couramment par un joueur sur dix.

En d'autres termes, les deux locomotives représentent un langage commun, les quatre « échappés » constituent les « outils » les plus évidents pour réussir une partie de jeu de rôle plaisante et assez facile à mettre en œuvre, les quinze suivants permettant à chacun de jouer dans des univers ou des systèmes moins faciles, moins évidents à jouer, mais qui correspondent plus à des références culturelles, à des goûts personnels. Quant aux autres, ils deviennent malheureusement des jeux cultes, destinés à un public d'« amateurs avertis », ce qui n'est pas forcément pour déplaire à ceux qui les pratiquent et aiment se distinguer.



Le renouvellement

Il peut venir par les modes, dans ce qu'elles ont de positif : essais de nouvelles voies, synergie avec l'extérieur (donc ouverture), mouvement, changement d'ambiance ou d'esthétique, créativité de nouveaux auteurs à l'intérieur de systèmes existants. L'éditeur peut parier sur ce phénomène, à condition d'être conscient de ses limites : « J'édite ce jeu qui sera joué au maximum une fois par mois, pendant un à trois ans. Quand les joueurs en auront fait le tour et passeront à autre chose, j'éditerai un nouveau produit, qui procurera le même plaisir, mais avec un jeu très différent. » Ce laboratoire permettra à la fois d'élaborer les futures nostalgies (ah ! les anciennes parties de *Chapi Chapo RPG*) et de décrocher peut-être un jour le jackpot (après tout, le jeu de rôle est toujours du domaine du rêve).

Thatillon l'Apocalyptique
et Albert de Nostracaus
illustration : DGx

J'te rentre dedans et j'te *pète les dents*

Warhammer, le jeu des batailles fantastiques, ne propose pas (à la différence de Warhammer 40,000) de scénarios spécifiques qui viennent pimenter le déroulement des parties. Voilà de quoi y remédier, avec quelques variations sur le thème du « j'te rentre dedans et j'te pète les dents ».

La horde des peaux vertes

C'est connu, les orques et les gobelins gagnent souvent grâce à leur nombre. Limiter leur budget ne serait pas dans l'esprit peau verte (et serait frustrant pour le joueur qui les commande), par contre il serait plus logique de quantifier leur puissance en terme de temps passé à les combattre plutôt qu'en terme de points.

Jouez la partie normalement, en tenant compte des modifications suivantes :

— L'armée du joueur qui défend pourra être composée de n'importe quel peuple du Vieux Monde, de préférence une armée impériale (hauts elfes, elfes sylvaains ou nains).

— Le joueur qui attaque doit créer une armée orque et/ou gobeline.

— Chaque armée doit être composée avec un nombre identique de points (3000 est un bon chiffre).

— La partie dure exceptionnellement 8 tours (au lieu des 4 à 6 habituels).

— Lorsqu'une unité orque ou gobeline est entièrement détruite, elle revient en jeu dès le tour suivant, à moins que l'adversaire ne fasse 1 sur 1d6 (dans ce cas, elle reviendra obligatoirement dans deux tours).

— Le défenseur gagne s'il possède encore au moins une unité terrestre (les créatures volantes ne comptent donc pas) à la fin du 8^e tour. Il peut aussi gagner en tuant le chef de l'armée orque.

Option : Ce scénario peut aussi être joué avec une autre race qui utilise un grand nombre de troupes de faible coût. On pense tout de suite aux skavens, aux morts-vivants, et dans l'univers de Warhammer 40,000, aux tyrannides.

Le talisman

Les armées du Vieux Monde passent leur temps à combattre pour conquérir villes et territoires. Dans certains cas, elles se battent pour la possession de puissantes reliques. Jouez la partie normalement, en tenant compte des modifications suivantes :

— Placez, en plus des décors habituels, un édifice remarquable au centre exact de la table. Par exemple : une tour, l'entrée d'une mine ou la petite maison d'un sorcier.

— Cet édifice doit abriter un objet magique puissant (au moins 50 points) de votre choix. Sélectionnez un objet qui pourra servir aux deux armées en présence. Le premier personnage (pas l'unité) qui entre dans l'édifice devient immédiatement propriétaire de l'objet (en plus de ceux qu'il possède déjà, et ce même s'il a dépassé le nombre maximum d'objets autorisés), et il peut l'utiliser dès le tour suivant.

— L'édifice est protégé par une unité d'environ 500 points qui doit être composée de monstres ou de créatures non affiliées aux forces en présence. Les morts-vivants sont un bon choix, ainsi que les trolls, les ogres ou les rats-ogres. Ils ne doivent en aucun cas être équipés d'armes à distance. Cette unité se déplacera durant le tour de chaque joueur, durant les mouvements obligatoires et chargera l'ennemi le plus proche. Elle combattra normalement durant la phase de corps à corps de chaque joueur.

— Le gagnant de la partie sera déterminé normalement, en ajoutant cependant 3 points pour le camp propriétaire de l'objet magique. *Option :* L'objet magique peut être tiré au sort parmi une pile d'objets sélectionnés à l'avance. L'unité qui défend l'édifice peut être contrôlée par le camp qui possède l'objet magique (les créatures sont liées par l'objet) ou au contraire entrer dans le camp adverse (pour récupérer l'objet par exemple).

L'embuscade

Tomber dans une embuscade n'est jamais une situation aisée, et il arrive bien souvent que des unités d'élite soient ainsi éliminées par des troupes bien moins puissantes.

Jouez la partie normalement, en tenant compte des modifications suivantes :

— Le joueur qui tombe dans l'embuscade compose une armée de 3000 points.

— Le joueur qui organise l'embuscade compose une armée de 2000 points.

— Le joueur qui tombe dans l'embuscade doit placer son général au centre exact de la table, dirigé vers l'est (voir plan). Les autres unités doivent être placées les unes derrière les autres, derrière le général, séparées de 5 cm chacune, toujours dirigées vers l'est.

— L'attaquant doit placer ses unités de part et d'autre de la table (au moins 500 points de chaque côté), à 30 cm maximum de chaque bord (voir plan ci-contre).

— C'est toujours l'attaquant qui joue en premier.

— En cas de déroute, les unités du joueur pris en embuscade devront se diriger vers l'ouest, tandis que celles du joueur attaquant se replieront vers le nord ou vers le sud (selon le bord le plus proche).

Les conditions météo

Toutes les batailles de Warhammer se jouent de jour et par beau temps. Imaginons que ce ne soit pas le cas et qu'un petit jet sur une table ajoute un peu de piment à un ciel décidément trop bleu.

Note : Certaines de ces conditions météorologiques peuvent handicaper terriblement certaines armées. Ne les utilisez qu'avec l'accord des deux joueurs.

Jouez la partie normalement (ou utilisez l'un des scénarios proposés ici), en tenant compte des modifications suivantes :

Aube : Les deux premiers tours de la partie se passent de nuit (voir « Nuit noire »).

Beau temps : La partie se déroule normalement. Elle dure 4 à 6 tours.

Canicule : Le soleil tape vraiment trop fort et les races « nocturnes » (orques, gobelins et skavens) combattent avec un malus de -1 à distance et au corps à corps. Le malus est de -2 pour les gobelins de la nuit.

Crépuscule : Les deux derniers tours de la partie se passent de nuit (voir « Nuit noire »).

2d6 Conditions météo

2	Nuit noire
3	Aube
4	Pluie légère
5	Forte pluie
6	Neige
7	Beau temps
8	Canicule
9	Tempête
10	Influence de la lune du chaos
11	Crépuscule
12	Nuit noire

Forte pluie : Les tirs à longue portée subissent un malus de -2. Les tirs à courte portée subissent un malus de -1.

Influence de la lune du chaos : Lors de la distribution des cartes magiques, un joueur qui commande une armée du chaos recevra toujours une carte supplémentaire.

Neige : Le mouvement de toutes les troupes à pied est réduit de 5 cm. Le mouvement de toutes les unités de cavalerie est réduit de 2,5 cm. Les chars et les machines de guerre se déplacent à demi-vitesse. Les charges ne sont pas affectées par ces malus.

Nuit noire : La partie se déroule entièrement de nuit. Les armées qui ne possèdent pas de vision nocturne (humains et halflings) combattent au corps à corps avec un malus de -1 et à distance avec un malus de -2. Les gobelins de la nuit bénéficient d'un bonus de +1, aussi bien au corps à corps qu'à distance.

Pluie légère : Les tirs à longue portée subissent un malus de -1.

Tempête : Les créatures volantes ne peuvent pas se rendre en haute altitude.

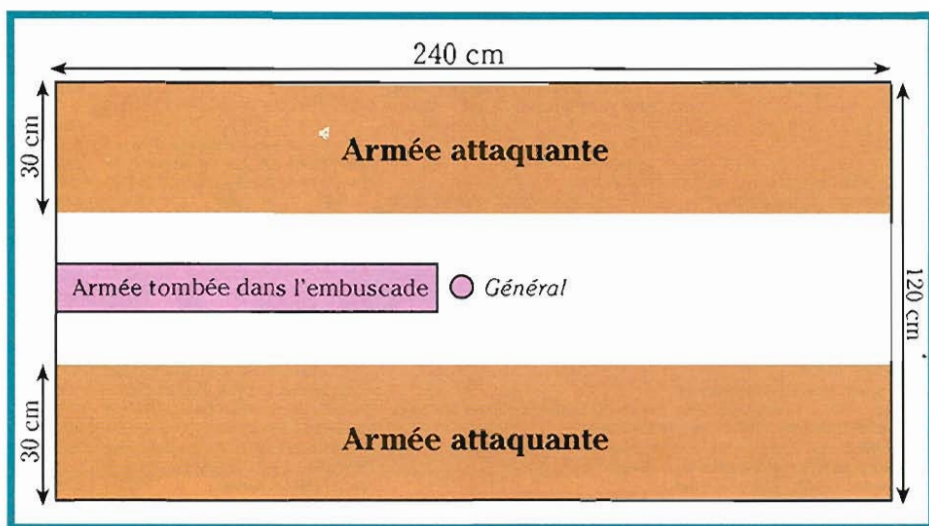
Option : Une variante terrible consiste à jouer le scénario « La horde des peaux vertes » en y ajoutant soit « Crépuscule » soit (pire) « Nuit noire ».

Tempête magique

Dans certaines parties du Vieux Monde les vents magiques sont particulièrement chaotiques. Une bataille se déroulant dans un tel endroit sera obligatoirement basée sur la magie de bataille.

Note : Ce type de scénario n'est jouable que si les deux armées possèdent de nombreux magiciens (ou au moins deux puissants sorciers). Jouez la partie normalement (ou utilisez l'un des scénarios proposés ici), en tenant compte des modifications suivantes :

— Les vents magiques sont déterminés, à chaque tour, en jetant 1d6 par magicien présent. Si une armée possède plus de 10 cartes magiques dans un même tour, la puissance des vents peut faire exploser le cerveau d'un ou plusieurs magiciens. On utilise donc la table ci-contre.



Amnésie : Chaque magicien de votre armée doit réussir un jet de 1d6 inférieur ou égal à son niveau de magie. Un échec oblige le sorcier à « oublier » (défausser) un sort pour le restant de la partie.

Choc mental : Chaque magicien de votre armée doit réussir un jet de 1d6 inférieur ou égal à son niveau de magie. Un échec empêche le sorcier d'agir durant la phase de magie en cours.

Explosion : Chaque magicien de votre armée doit réussir un jet de 1d6 inférieur ou égal à son niveau de magie. Un échec lui cause 1d3 blessures (pas de sauvegarde).

Explosion en chaîne : Chaque magicien de votre armée doit réussir un jet de 1d6 inférieur ou égal à son niveau de magie. Un échec cause 1d6 blessures au sorcier (pas de sauvegarde) et 1 blessure (pas de sauvegarde) à chaque figurine dans un rayon de 10 cm autour de lui.

Dans les plaines du chaos

« Dans les plaines du chaos quand vient la nuit, les hommes-bêtes autour du bivouac sont réunis. »

Combattre dans les zones glacées où rôde le chaos n'est pas une chose aisée. Seul un jou-

Nombre de cartes magiques	Résultat
10-14	Choc mental
15-19	Amnésie
20-24	Explosion
25 et plus	Explosion en chaîne

eur expérimenté peut combattre les hordes du chaos sur leur propre terrain.

Jouez la partie normalement, en tenant compte des modifications suivantes :

— Durant chaque phase magique, les sorciers du chaos (toute créature utilisant un ou plusieurs sorts issus des listes de Slaanesh, Tzeentch et Nurgle) peuvent bénéficier d'un bonus supplémentaire. Chaque sorcier choisit le nombre de cartes magiques qu'il veut soutirer au chaos. S'il réussit un jet de 1d6 inférieur ou égal au nombre de cartes demandées, il les tire immédiatement du paquet (mais il sera le seul à pouvoir les utiliser). S'il rate son jet, il subit une attaque comparable à l'amnésie décrite ci-dessus (il pourra annuler un tel effet en réussissant un jet de 1d6 inférieur ou égal à son niveau de magie). S'il obtient un 6 lors du premier jet de dé et un autre 6 lors du second, il perd tous ses sorts et devient un enfant du chaos (voir à ce sujet les règles spéciales du supplément Chaos de Warhammer).

— Les sorciers qui n'utilisent pas les forces chaotiques ne peuvent pas bénéficier de la capacité spéciale décrite ci-dessus. Les elfes noirs, proches du chaos, peuvent le faire, même s'ils ne possèdent pas de sorts chaotiques. Ils ne pourront pas être transformés en enfants du chaos et seront donc tués si cela devait leur arriver.

Option : Pour ce combat, vous pouvez utiliser les règles météo (voir ci-dessus) concernant la neige, voire celles concernant la tempête. En effet, il est rare que le temps soit clément dans les steppes chaotiques au nord du Vieux Monde.

Croc
plan : Pierre Rosenthal

ACHATS

ÉCHANGES

CLUBS

DIVERS

PARTENAIRES

VENTES

Bon d'insertion
d'une petite annonce

Casus Belli n°92

Parution n° 93: 5 avril 96. Date limite 18 mars 96.

Classement

Vente Achat Club Divers Echange Partenaire

BIEN MESSIEURS, J'ESPÈRE QUE VOUS VOUS ÊTES FAITS UNE IDÉE PRÉCISE DE VOTRE PERSONNAGE. ET QUE VOUS VOUS ATTACHEZ PLUS À L'INTERPRÉTATION QU'ÀUX STATISTIQUES...

INTELLIGENCE ET SANTÉ MENTALE.

LE MINIMUM C'EST COMBIEN?

Ouais le mini.

CINQ ET

LE MAX C'EST COMBIEN?

G. B.

FORCE ET CONSTITUTION.

LE MAXIMUM, C'EST COMBIEN?

Ouais le MAX!

LE MINI C'EST COMBIEN?

CINQ ET VINGT..

Cocoon

ET LES MÉTIERS...
ALORS IL Y A:
ÉCRIVAIN,
PARAPSYCH...

PARAPSYCH
LOGUE

DES PERSONNAGES DU STYLE: TROLL LE MASSACREUR DE DRAGONS? IL VA BIEN DETECTIVE PRIVE!

NON! C'EST PLUS PLUTOT MILITAIRE NON... COM-MAN-DO SPECIAL ET JE METS TOUS MES POINTS DANS LE TR. CA FAIT 250%!

Yvan Pommeux

OUAIS! COMMANDO SPECIAL A 250 Y. AVEC UN LANCE-ROQUETTES!

GÉNÉAL MORAD! ET JE PREND UNE FERRARI!

C'EST PAS POSSIBLE, ON EST EN 1920.

BON! UN TANK ALORS! ON VA SE LE FAIRE TON KETULU TU VA VOIR... ET LES POINTS QUI RESTENT JE LES METS EN APPARENCE, COMME ÇA, ELLES TOMBERONT TOUTES !

A PU BISCUITS?

ALLEZ! ON COMMENCE À JOUER!
ON A PERDU ASSEZ DE TEMPS
COMME ÇA!

OUAIS! LES MEUFS!

PATRICK?... PATRICK!
POURQUOI IL EST PARTI?
QU'EST-CE QU'ON A DIT?
IL EST POURTANT AVEC
LUI ICI!

T'as peut-être
RAPHENER
OU SIMIL
ORANGE?

VLAN

Des centaines d'annonces sur
3615 CASUS Rubrique PA



Razide

sergent de Capitol

capitaine Bauhaus

chef samouraï Mishima

sergent Blood Berets

commando wolfbape

armé du fameux MK. XIXB.Charger

Une page en moins, mais deux fois plus souvent, vous pourriez penser que cela ne changera rien à la rubrique. Détrompez-vous, car les pages « Atelier », elles, seront plus fréquentes et traiteront de sujets souvent liés à notre hobby préféré. Et cela dès le mois prochain...

Hearthbreaker, avec Warzone et de magnifiques figurines, cherche visiblement à réussir la recette élaborée depuis longtemps par Games Workshop. Que vaudra cette équipe américano-suédoise face au géant anglais ? Réponse dans les mois à venir.

Citadel

Outlander vient d'arriver dans votre boutique préférée, et cette extension de Necromunda est accompagnée des premiers éléments d'un nouveau « gang » : les Spyriens, des nobles venus des étages supérieurs pour s'encanailler un brin dans les bas-fonds. Audacieux, mais pas fous, ils revêtent, avant de descendre vers l'enfer, d'impressionnantes armures. Quant aux gangs classiques (sauf Goliath), ils se réjouiront de l'arrivée de Mad Donna, une guerrière hors pair, superbe figurine et mauvais jeu de mots.

Les passionnés de Warhammer n'ont plus que quelques semaines à tenir avant de

pouvoir se jeter sur le bouquin consacré à l'armée des Elfes sylvains. Pour patienter, quelques seigneurs et un assassin skaven s'offrent à leurs pinceaux. Pour Warhammer 40,000, Garde impériale et Anges de la Mort sont toujours à l'honneur : Gardes de Tallarn avec tout leur équipement, le capitaine Al'Rahem, quelques célébrités Blood Angel, et un dreadnought dark angel.

Fenryll

Les premières figurines en 25mm seront disponibles le mois prochain, pour le Salon des jeux de la Porte de Versailles. Patience...

Grendel

Les sorties pour Léviathan sont toujours régulières, et nos pauvres peintres s'épuisent à essayer de suivre ces cadences infernales. Pour rattraper un peu notre retard, vous pourrez admirer (voir photo ci-dessous) le canon nain qui tire dans toutes les directions.

Heartbreaker

Toujours promises et jamais vues, les figurines Warzone devenaient improbables. Elles sont enfin là, et ce ne sont que les premières, car les sorties se succèdent avec une rapidité et une qualité remarquables.

Depuis peu disponibles : des unités de Chasseurs Cybertronic, les Forces spéciales de Capitol, les Lions des mers (sergent, héros et troupes armées jusqu'aux dents et prêtes à bondir), et enfin des Libres Marines avec Mega Super Grosses Armes Boostées.

« Frodon, j'ai peur !
— Chut !
— Frodon, j'ai faim !
— !!! »
(Prince August)



Si vous avez des questions, remarques, suggestions concernant cette rubrique, vous pouvez toujours me contacter sur 3615 Casus, bal Triplezero.

Métalliques

Cerise sur le gâteau : Warzone devrait sortir en version française pour mi-avril !

Prince August

Certes, les photos des dernières scénettes Mithril ne sont pas peintes, et les détails ne sautent pas aux yeux, mais figurez-vous que Chris Tubb a moulé pour vous, dans sa cuisine, ces exemplaires uniques, et cela à moins de 48h du bouclage de ce numéro. Voilà qui devrait vous soutirer quelque indulgence.

Les quatre scénettes sont vraiment réussies, mais Le spectre de l'Anneau fait partie des meilleures de tout Mithril. Cette série de quatre devrait arriver au milieu du mois dans toutes les bonnes échoppes.

RAFM

Pour l'instant, Nyarlathotep est le plus fort, et les figurines annoncées le mois dernier ne sont toujours pas sorties.



Whaargh! (Prince August)

Merveille de la technologie naine, le canon lourd tirant à 360° (Heartbreaker).

Textes : François Décamp. Images : Olivier Vignes. Peintres : Michel Dauvillier et Bruno de Grimouard. Merci à Chris Tubb et à l'équipe de Prince August France pour leur service « échantillons express ».

Il créa une compagnie et ils firent un beau voyage...

Il était une fois un jeu de cartes au pays des Terres du Milieu, qui connaissait un succès important, preuve de l'attachement des joueurs à la trilogie du *Seigneur des Anneaux*. Mais bien que fort intéressant, ce jeu souffrait de règles touffues et parfois peu claires. D'où l'idée de ces quelques conseils pour faciliter vos premières parties.

Les règles de déplacement

Le mouvement est un gros problème pour beaucoup de joueurs débutants, et il faut reconnaître que les règles (Starter Rules) sont très succinctes. Voici donc un résumé qui devrait les clarifier.

Chaque compagnie possède un site d'origine montrant l'endroit où elle se trouve. Si elle désire se déplacer, on pose alors sur la table, à la fin de la phase d'Organisation, la carte Site de destination. Cette carte est posée face cachée.

Si le site d'origine n'est pas un Havre, le nouveau site est obligatoirement le Havre le plus proche (Nearest Haven).

Si le site est un Havre, deux possibilités sont offertes :

- se rendre dans un des deux Havres adjacents (ils sont notés sur la carte Site d'origine) ;
- se rendre sur un site dont le Havre le plus proche (Nearest Haven) est le site d'origine. Le nouveau site est dévoilé au début de la phase Mouvement et Hasard.

Après les attaques éventuelles des créatures jouées par l'adversaire (cartes Hasard), on peut alors défausser l'ancien site, et la compagnie peut, si elle le désire, explorer le nouveau site.

Attention ! si l'ancien site est incliné, et que ce n'est pas un Havre, il est défaussé (alors que les Havres et tout site non incliné retournent dans la pile de cartes Sites).

Comment construire son premier jeu

Dès le départ, il faut adopter une méthode assez rigoureuse, pour garantir un jeu jouable. Pour vraiment avoir le choix, prévoyez au moins 2 paquets de base et quelques pochettes, puis repérez vos cartes Factions et Alliés, et gardez celles qui correspondent aux sites que vous possédez.

Puis faites de même avec les personnages, et privilégiez le fait que vous pourrez les mettre en jeu plus facilement si vous avez leur site d'origine dans votre paquet, et que vous avez d'autres raisons d'y aller. Les héros ayant un Havre comme site d'origine étant les plus faciles à poser. Retirez alors vos personnages

en fonction de leur rapport Esprit/Habileté. Hama est un bon exemple de carte Personnage efficace. Finissez alors par les cartes Ressources (événements et objets) et Hasard. Au début, évitez les objets exceptionnels, car ils sont rattachés à des sites redoutables, peuplés de méchants monstres.

Et pour quelques conseils de plus...

Avant toute chose, oubliez vos réflexes de joueur de *Magic* ! Beaucoup répugnent à jeter des cartes à tout-va, alors que ce grand nombre de cartes piochées et défaussées est un des mécanismes essentiels du jeu. Ne gardez donc que les cartes jouables dans le tour même ou le suivant, et ne faites d'exception que pour celles qui sont indispensables au développement de votre jeu (voir règles p. 5). D'autre part, il est souhaitable de faire ses premières parties avec les règles de base qui sont plus « gentilles » : on ne peut influencer les cartes adverses, et les allers retours incessants dans les Havres permettent de soigner très rapidement les blessés. Le jeu étant assez lent, il vaudra mieux organiser ses voyages dans des sites dépendant au maximum de deux ou trois Havres. Au bout de quelques parties, n'hésitez pas à jouer avec deux compagnies, cela dispersera l'attention de votre adversaire, et vous gagnerez plus vite des points de classement. Essayez donc de monter une compagnie légère avec un magicien pour récupérer factions et alliés, et une compagnie plus imposante (style gros nains costauds) qui récoltera objets et anneaux. Vous pourrez alors jouer avec les règles complètes, qui exploitent les cartes Régions. Le jeu est alors plus réaliste, car on peut se déplacer de site à site, sans passer par les Havres. De plus, les cartes reliées à certaines régions sont plus intéressantes à jouer. Attention toutefois, car les blessés



auront beaucoup moins d'occasions de se soigner. Athelas et autres herbes de soin seront indispensables.

Hélas, jouer avec les cartes Régions fait perdre un temps considérable à fouiller dans son « Location deck », afin de trouver les cartes reliant les deux sites en jeu. L'idéal est de se faire une carte des régions et des différents sites qui s'y trouvent, et de déplacer des marqueurs sur cette carte.

Enfin, pourquoi ne pas essayer de faire des jeux à thème : refaire le voyage de la Compagnie de l'Anneau, explorer tous les sites de la forêt de Mirkwood ; les possibilités sont multiples et permettront d'éviter de tomber dans le travers des « killers decks ».

Précisions

— Un magicien, c'est beau, grand et fort, mais quand il meurt ou qu'il est corrompu, la partie est perdue. Pensez-y avant de dévoiler le vôtre !

— Si votre magicien ne contrôle personne, il peut utiliser son influence pour récupérer toutes les factions sans avoir besoin du moindre jet de dés.

— Twilight est aussi une carte Ressource et peut donc contrer une carte Hasard.

— Beaucoup de gros monstres (Cave Drake, Giant, Giant Spiders, Watcher in the Water...) ne peuvent être posés que sur des sites ayant deux « Wilderness ». Évitez-les autant que possible.

— Errata : Slayer rapporte deux points de classement, et Silent Watcher un point.

François Décamp

Merci à Alex pour les nouvelles du Net, et à Yan pour ses précieux conseils de jeu.

La v.o facile

Body : corps

Direct influence : influence personnelle (charisme)

Haven : havre

Hazard : hasard ou danger

Marshalling Points : points de classement, mesure la renommée du joueur

Mind : esprit

Prowess : habileté

Resource : ressources

Site : site

Strike : coup

Édito



Aux quatre coins des cartes

Nous voilà rendus au point critique ! Il y a tellement de jeux de cartes à collectionner disponibles sur le marché qu'il est impossible à une boutique normale de tous les présenter. De plus, alors qu'avant il suffisait de mettre un jeu en vitrine pour le voir disparaître dans les poches des consommateurs, on ne compte plus désormais les cartons de cartes qui s'entassent chez divers éditeurs. Si *Magic* reste le numéro un, quelques gros titres viennent sévèrement l'accrocher, que ce soit *Middle Earth : The Wizards*, *Star Wars* ou même *Guardians*, s'adressant tantôt au collectionneur, tantôt au joueur. Quant aux autres éditeurs, il est sans doute suicidaire pour eux de concevoir des jeux qui ne fonctionnent bien qu'en achetant au moins trois paquets de base, ou encore une boîte de pochettes, alors que par principe, tous ces jeux devraient être jouables avec un seul paquet de base par personne. On voit donc arriver des produits comme *The Dragon's Wrath* (avec seulement quatre paquets de base différents) ou *Fantasy Adventures* (un double paquet de cartes fixes, la diversité venant dans les pochettes). Les « grands » s'y mettent aussi puisque Hasbro, aux États-Unis, vend des doubles paquets fixes pour *Star Wars* (avec des cartes courantes plus une version « amoindrie » de Luke Skywalker et Darth Vader, des sites terrestres et aucun vaisseau spatial), et qu'il est dans les projets de Wizards of the Coast de préparer des paquets de ce genre (le rouge-vert contre le noir-bleu par exemple). Cette double page vous présentera les nouveautés récentes, un ou deux coups d'œil rapides, et une critique ou une aide de jeu plus détaillée. N'hésitez pas à parcourir le reste du magazine, les cartes ne sont pas toujours cantonnées à cette rubrique (voir notamment les conseils pour *Middle Earth : The Wizards* en page 85).

Pierre Rosenthal

Dragon' Net

Présenté par VLB Éditions, *Dragon' Net* est un jeu français dont le thème est relativement simple : vous êtes le représentant d'une race particulière dans un monde médiéval-fantastique, et vous combattez d'autres « héros ». Chaque joueur choisit une carte de personnage en fonction de ses goûts et/ou des cartes qu'il a trouvées dans ses paquets. Les personnages peuvent être grossièrement partagés en guerriers (plus de points de vie) et lanceurs de sorts (mage ou prêtre). À cette carte personnage, vous allez adjoindre des cartes d'équipement : armure, armes, objets magiques, des alliés et des créatures. À chaque tour de jeu, certaines cartes vous apportent des « dés de puissance » tandis que d'autres vous en réclament pour rester actives. Vous devez donc gérer un quota de « dés » pour garder vos cartes les plus intéressantes de tour en tour. Pourquoi des dés ? Parce que pour lancer des sorts ou porter des coups, il faut lancer les dés que l'on a gardés en réserve. Vous avez donc souvent à choisir entre avoir beaucoup d'équipement sur la table et porter des coups faibles, ou le contraire. De plus, chaque dé est d'un type particulier : dé de combat, dé de magie du feu, de l'air, etc. Dernière précision : on prépare l'ordre d'apparition des cartes dans son paquet, le hasard est ainsi limité.

Ce jeu semble d'une complexité moyenne, avec des règles pas très claires, mais les exemples permettent de s'y retrouver. Quant aux dessins, c'est plutôt affaire de goût. Au chapitre des bizarreries : il y a des personnages de niveau 1 à 5, et évidemment ceux de niveau 5 sont plus forts. La règle indique qu'on ne peut jouer un personnage de niveau 2 qu'après avoir réussi des combats de niveau 1 ET que si l'on possède les cartes du même personnage aux niveaux 1 et 2. Mais qu'est-ce qui empêche de jouer directement un perso de niveau 2 ?

Dans les projets, l'éditeur espère fédérer les joueurs par un site Internet, et proposer des tournois où les meilleurs verront leur personnage devenir une des futures cartes du jeu. Il est même prévu un jeu de rôle basé sur le même univers (comme *Heresy*, *Shadow Fist* et *Guildes*).

- Jeu de cartes à collectionner français
- édité par VLB Éditions, diffusé par Difintell.
- Présentation classique en paquets de base et pochettes.
- L'achat d'un dé à quatre faces est recommandé, mais pas indispensable.



Les nouveautés

Mayfair

● **Fantasy Adventures** est basé sur un ancien jeu : *Encounters*. Le but : rassembler un groupe d'aventuriers, les équiper, faire rencontrer des monstres à ses adversaires et être celui qui a le plus de pièces d'or à la fin de 4 tours de jeu. La présentation : une boîte en longueur contenant deux paquets préparés de 50 cartes chacun, un livret de règles, un livret de conseils, deux dés à six faces. Des cartes supplémentaires sont disponibles en pochettes de 15 cartes.

Naipes

● **The Dragon's Wrath** est un jeu traduit et diffusé par Asmodée. Proche de *Magic*, il est bien plus simple et facile d'accès. On a en main 15 provinces (terrains) servant à lancer des sorts, le but étant de détruire les provinces de l'autre. On lance des maléices ou des rituels, on invoque des créatures, parfois en sacrifiant ses propres provinces. Les règles tiennent sur quelques feuillets. Pour jouer, achetez un des quatre paquets de base, et jouez contre un adversaire qui a un paquet d'une autre couleur (vert, marron, gris, bleu). Les quatre paquets forment la collection complète. Une extension est disponible sous forme de pochettes.



BradyGAMES

● **Mortal Kombat Kard Game** est un jeu basé sur les jeux vidéos *Mortal Kombat I* et *II*. On y reproduit fidèlement tous les coups spéciaux et normaux des personnages du jeu. Chaque paquet de base contient de quoi jouer aussitôt l'un des combattants. Les dessins ne sont pas bien beaux et on se demande l'intérêt de reproduire en moins bien ce jeu de combat, à part pour y jouer sans console et sans électricité.

TSR

● **Dragon Dice** : Le *Kicker Pack #1* contient une nouvelle race : des Amazones. Selon certaines informations, les dés rares amazones ne seraient pas dans un paquet sur trois, mais dans le dernier tiers livré par les manutentionnaires chinois qui auraient confondu 1 sur 3 sur 30 000 boîtes avec 1 dans chacune des 10 000 dernières boîtes. *Battle Ground* contient un tapis de jeu (très laid) et *Battle Screen* un écran (très beau) présentant tous les dés.

● **Blood Wars** : Le *Warlord's Tactical Manual*, très beau, présente des conseils et des anecdotes pour les aficionados de ce jeu, très agréable à pratiquer à trois ou quatre. On y trouve aussi les reproductions de toutes les cartes du jeu de base et des deux premières extensions, un peu petites, mais dont on peut quand même arriver à lire le texte.

Star Wars

Moins attendu que celui de *Middle Earth*, le jeu de cartes *Star Wars* excitait quand même la curiosité des fans de *La guerre des Étoiles*. La première impression est décevante, les cartes sont du même type que celles de *Star Trek*, mais avec des images plus petites, et on pourrait croire que l'on y joue de la même manière. Pour corser le tout, les personnages importants de la série (Luke, Obi Wan, Darth Vader) sont tous rares et il y a peu de chances de jouer avec eux. À part cela, *Star Wars* est un jeu plutôt agréable à pratiquer, même s'il aurait pu être plus proche de l'esprit des films.

Le cycle de la Force

Une des idées astucieuses est d'utiliser les cartes de son paquet comme points de vie et réserve de Force. Cela se fait assez simplement (voir le schéma). À chaque tour, on pioche des cartes de sa pile Réserve (pile de pioche classique) en fonction de ses points de Force (et qui dépendent des lieux que l'on contrôle sur son territoire). Ces cartes sont mises face cachée dans une pile appelée Force Pile. Pour mettre en jeu des cartes de personnage, de vaisseau ou d'équipement, il faut utiliser des cartes de cette pile en tant que points de Force. Toute carte utilisée comme Force est posée face cachée dans une troisième pile : la Used Pile (cartes utilisées) où l'on met aussi les cartes d'événement que l'on utilise depuis sa main. À la fin de son tour, les cartes de la Used Pile sont remises sous la Réserve Pile ; elles sont donc recyclées et reviendront plus tard en jeu. Deux problèmes tactiques : il n'y a pas de réelle phase de pioche, et on ne récupère des cartes en main qu'en prenant des cartes dans sa Force Pile. Il faut donc choisir entre pouvoir poser des cartes et faire des actions, ou piocher des cartes. Enfin, et c'est le plus important, dès que l'on perd de la Force (combats ou autres) on doit retirer autant de cartes que de pertes de sa main ou de l'une de ses piles, et les mettre dans une pile à part : la Lost Pile. Dès qu'un joueur n'a plus de cartes dans ses trois piles (Force, Réserve et Used), il a perdu la partie. L'aspect stressant est que pour chaque perte, on voit s'évanouir des cartes que l'on ne pourra plus utiliser.

Du combat, du combat

En dehors de vider les piles de cartes de son adversaire, le principe du jeu est de contrôler le maximum de sites, que ce soit sur une planète ou dans l'espace. Pour contrôler, il suffit d'être présent et d'avoir réduit l'adversaire à zéro. Plus on contrôle de sites, plus on inflige des pertes de Force à l'adversaire. Les combats terrestres et spatiaux obéissent à peu près aux mêmes règles, et il n'y a pas d'interaction possible entre les deux. On évalue les combattants en présence en additionnant leurs scores de Puissance (Power). Le camp le plus fort inflige des pertes de Force à l'autre, qu'il peut compenser en sacrifiant des combattants. Les armes servent à blesser spécifiquement des adversaires en les visant, et surtout, les combattants les plus « habiles » (Ability) peuvent infliger directement des pertes aux troupes de l'adversaire, même s'ils sont moins nombreux. Il peut donc être intéressant d'envoyer quelques commandos-suicides nettoyer un site.

Money money

Pour jouer à *Star Wars*, il faut un paquet de 60 cartes pour chaque camp. Comme certaines cartes ne servent qu'en conjonction avec d'autres, il est indispensable d'acheter au minimum deux paquets de base et deux pochettes par joueur. Et encore, il faut espérer que son adversaire n'en aura pas acheté beaucoup plus. En effet, si on a le choix, on contrô-

lera plus facilement la terre et l'espace, on aura plus de chances d'avoir des personnages plus forts. Même si le déséquilibre est moins flagrant que dans *Star Trek*, il vaut quand même mieux avoir Han Solo qu'un rebelle standard en main. Autre épine dans la main des collectionneurs, la première extension étant centrée sur le premier film, il faudra l'attendre pour jouer Chewbacca ou attaquer l'Étoile de la Mort.

Terrible symétrie ?

En dehors du fait de devoir acheter beaucoup de cartes (ce qui ne dérangera pas les fans mais sûrement les joueurs occasionnels), j'aurais aimé voir plus de différence entre les deux côtés de la Force. Bien sûr, l'Empire est plus méchant (il fait des dégâts) et la Rébellion plus gentille (elle évite les dégâts et récupère des personnages), mais l'aspect tentation et héroïsme pur me semble amoindri. Peut-être est-ce pour préserver l'équilibre du jeu ? Je vous propose une aide de jeu dont l'idée m'est venue suite à cette réflexion...

L'aide de jeu pour Star Wars

Le système de *Star Wars* est tout à fait sympathique et innovant, mais il ne respecte pas vraiment le déséquilibre entre Côté obscur et Côté lumineux. Voici donc deux propositions de règles additionnelles pour retrouver cet esprit. Attention, ces règles n'ont pas été vraiment testées. Essayez-les, et écrivez-nous pour nous faire part de vos observations.

Le Côté sombre de la Force

● **Si vous jouez l'Empire.** Chaque personnage de votre côté qui possède de la Force (au moins Force Attuned) peut vous permettre d'activer directement de la Force de votre pile de Réserve, mais en la mettant aussitôt dans la Lost Pile au lieu de la Used Pile (en fait vous perdez des points de vie). Précision : on ne peut évidemment pas utiliser ces cartes pour les mettre dans sa main, puisqu'elles vont dans la Lost Pile.

Nombre de cartes activables en fonction du niveau de Force.

Force Attuned : 1 ; Force Sensitive : 2 ; Jedi Knight : 3 ; Jedi Master : 4

● **Si vous jouez la Rébellion.** Vous pouvez utiliser les mêmes règles que pour l'Empire, mais tout personnage utilisant le Côté sombre de la Force est immédiatement mis dans la Used Pile de

l'Empire. Ce qui veut donc dire que l'adversaire va sans doute le contrôler plus tard dans la partie. (Récupérez votre carte à la fin de la partie, c'est facile puisque le dos est différent).

Le Côté lumineux de la Force

N'importe quel personnage avec de la Force (au moins Force Attuned) et contrôlé par le joueur Rebelle peut déclencher un « duel » avec un adversaire, sous deux conditions : a) Il doit être d'un niveau identique ou supérieur en Force (voir ci-dessus).

b) Il doit avoir une valeur de Forfait supérieure ou égale à celle de son adversaire.

Les personnages sont au même lieu. Le Rebelle dépense 1 Force pour déclencher le duel, au même moment qu'un combat normal. Les deux personnages sont automatiquement mis dans leur Lost Pile respective.

● **Variante :** Un personnage Rebelle avec de la Force (au moins Force Attuned) peut provoquer un duel contre un personnage de l'Empire avec de la Force, même s'il a une valeur inférieure en Force et/ou en Forfait. On tire une carte Destiny pour chacun, que l'on ajoute à leur Ability+Forfait. Le Rebelle est forcément sacrifié (Lost Pile) ; le personnage Sombre n'est perdu que s'il a fait moins que l'autre sur le score Ability+Forfait+Destiny.



Nouvelles du Froid

Ère Glaciaire, la traduction française de Ice Age, est disponible. C'est un jeu autonome de Magic, en ce sens que l'on peut jouer avec seulement des cartes d'Ère Glaciaire. Mais on peut aussi mélanger ces cartes avec celles du jeu de base. Voici les règles supplémentaires pour Ère Glaciaire.

● **Entretien cumulatif.** Si une carte a un entretien cumulatif, son coût d'entretien augmente du montant indiqué à chacun de ses entretiens. Par exemple, si une carte porte la mention : « Entretien cumulatif : [mana noir] », cela veut dire qu'elle requiert un coût d'entretien de [mana noir] au premier entretien, [mana noir] [mana noir] au deuxième entretien, etc. Si vous ne payez pas le coût de l'entretien cumulatif, enterrez la carte.

● **Terrains enneigés.** Les terrains de base enneigés sont considérés comme étant des terrains de base normaux. Certaines cartes sont plus puissantes avec des terrains enneigés, d'autres vous « punissent » si vous en avez. Les terrains enneigés ne se trouvent que dans les paquets de base d'Ère Glaciaire.

Nouveau vocabulaire

Quelques termes de règles ont changé entre Magic : L'Assemblée et Ère Glaciaire. Voici la liste des changements, à consulter en cas de problème :

● **Réserve.** On ne dit plus réserve de mana mais simplement réserve.
● **Entretien.** Sur les cartes on ne dit plus « phase d'entretien » mais « entretien ».
● **Blessures/dégâts.** On ne dit plus points de dégâts mais blessures. Ainsi 4 points de dégâts deviennent 4 blessures.

Double page
présentée par
Pierre Rosenthal

Édito

Du wargame, pour quoi faire ? Ne dites pas le contraire, il y en a sûrement parmi vous qui se demandent pourquoi il reste encore une petite tranche de jeu de simulation militaro-historique dans les pages de *Casus Belli*. Par fidélité au passé ? Sans doute un peu : le premier magazine de jeux de simulation ne pouvait abandonner entièrement le domaine qui lui avait donné naissance. Mais aussi parce qu'il reste intéressant de conserver un pont entre rôlistes et belliludistes. Après tout, dans tout général en chambre, il y a un joueur de rôle qui sommeille (et souvent d'un œil seulement). Et chez des rôlistes, on voit avec le temps s'éveiller l'intérêt pour les jeux de plateau plus ou moins diplomatique — or, comme l'a presque dit Tonton Clausewitz, le wargame est la continuation du diplo par d'autres moyens. La rubrique continue donc, à l'intention des rôlistes tentés de voir du pays, mais aussi pour ceux qui sont déjà wargameurs et auront du plaisir à trouver dans *Casus* quelques infos peut-être différentes de celles de *Vae Victis* (le J.O. des warg., ... euh, des belliludistes, que les dés lui soient favorables !). Et puis, il faut bien se tenir les coudes : supposez que les joyeux paranos qui confondent jeu de rôle et Temple solaire réussissent à avoir la peau des rôlistes, croyez-vous qu'ils n'en viendraient pas à s'intéresser de près à ces individus louches qui se prennent pour Napoléon en déplaçant des carrés de carton ? Enfin, la preuve que Gandalf et César ne sont pas inconciliables m'est venue d'Espagne par la Poste (mais si, mais si) : la revue *Alea* ignore superbement les frontières ludiques et publie aussi bien des scénarios de jeu de rôle que de petits wargames fort sympathiques, même s'il s'agit très souvent des batailles qu'ils nous ont livrées, à nous autres Français. Si vous lisez le castillan dans le texte, tâchez de vous en procurer un numéro *, vous ne le regretterez pas.

Frank Stora

* Alea, Ludopress, Avda Primavera 71, 08290 Cerdanyola del Vallès, Barcelone, Espagne.

Parabellum



Droits réservés

Combats aériens tactiques 39-45

Y a-t-il un pilote dans l'avion ?

Après le vénérable (mais toujours disponible) *Air Force*, bien des années se sont écoulées avant qu'il y ait du neuf en matière de simulation tactique des combats aériens de la Deuxième Guerre mondiale. Puis, les concepteurs se sont réveillés. Hélas, avec moins de bonheur que pour les jeux terrestres...

Au commencement était « Air Force »

Il porte son âge, l'ancêtre : sa conception date de près de vingt ans. Mais il le porte bien. Évidemment, les pions sont de petites silhouettes noires, le plan de jeu n'est qu'un tapis d'hexagones anonymes, mais les trouvailles d'Avalon Hill pour créer des tables lisibles afin de calculer facilement les mouvements dans les trois dimensions restent un bel exemple d'ingéniosité et d'efficacité. Hélas, on ne trouve pas tous les types d'avions, loin de là, car après *Air Force* lui-même (Britanniques, Allemands, Américains) et le module *Dauntless* (Américains, Japonais), le module *Sturmok* (Soviétiques, Italiens, Français, etc.) est resté à l'état de projet. Et il y a un gros défaut : le fait qu'on ne puisse tirer sur l'adversaire qu'au début de chaque tour — or, un tour simule dix secondes, pendant lesquelles il peut se passer bien des choses. Mais tel que, le jeu peut encore offrir de belles soirées à des pilotes en chambre.

« Mustang », ou le triomphe de la mesquinerie

C'est Avalon Hill soi-même qui s'est fait concurrence avec *Mustang* : pions magnifiques, très bonnes idées de règles, simplifications bien venues... Mais absence totale de bombardiers, quatre avions au plus de chaque côté, peu ou pas de scénarios et puis, dans une boîte géante (et chère), un nombre ridicule de pions, chacun représentant un avion différent au recto et au verso. Dommage !

« Down in Flames » : bon pour l'apéro

Avec la série *Down in Flames* (*Rise of Luftwaffe* et *Eighth Air Force*), GMT a réalisé un produit très ingénieux : un jeu d'avions avec cartes à jouer. Jeu simple, amusant, mais dépendant un peu trop du hasard. Et puis, quel dommage

que les cartes ne soient pas en couleurs... Depuis, plusieurs jeux ont prouvé qu'on pouvait faire de la bonne simulation avec des cartes superbes. *Down in Flames* reste malheureusement un jeu d'apéritif, certes très sympathique, mais loin d'une vraie simulation.

« Achtung Spitfire » et « Over the Reich » : un peu indigestes

On peut, je le crains, faire à *Clash of Arms* le reproche inverse : ses deux jeux sont de superbes simulations, mais l'excès de réalisme les éloigne un peu trop d'un jeu agréable à jouer. Je persiste à penser qu'on doit pouvoir apprendre à jouer à une simulation d'avion plus vite qu'à piloter un vrai engin volant. Cela dit, les pions d'*Achtung Spitfire* (1939-42) comme ceux d'*Over the Reich* (1943-45), tous deux sur le front aérien d'Europe de l'Ouest, sont de toute beauté, et les plans de jeu ont l'habitude élégance des cartes de CoA.

« Spitfire ! »... R.I.P.

Dernier venu dans les boutiques, *Spitfire !* (1939-41) est l'un des ultimes soupis de 3V. Hélas ! Le jeu n'est autre qu'un dérivé assez peu amélioré d'*Air Force*. Il contient de nombreux pions, mais ceux-ci, imprimés recto verso (économie de carton !) sont affreusement laids, comparés aux dessins d'*Achtung Spitfire*. Le plan de jeu est en revanche très correct, avec routes, voies ferrées, aérodrome... Deux bons points : *Spitfire !* met en jeu tous les types d'avions des trois premières années de la guerre (y compris les Français et les Italiens), et le livret de scénarios est d'une richesse inégalée.

Pour l'instant, le jeu idéal sur les combats aériens tactiques 39-45 n'existe donc pas. Mais ce court portrait de famille vous aura peut-être aidé à choisir, en attendant mieux !



Hohenlinden 1800

Le Consulat attaque

Après Bouvines 1214, changement de décor : pour son deuxième jeu présenté en étui et à mini prix, Délire propose une bataille jamais simulée, qui vit la victoire des troupes de Moreau sur celles de l'archiduc Jean.

Hohenlinden, vous connaissez ?

On ne pourra pas accuser Délire de publier des jeux sur des thèmes rebattus. En dehors de quelques figurinistes, qui a déjà simulé Hohenlinden ? Et même, qui connaît Hohenlinden ? En 1800, on a entendu parler de Marengo, mais à Hohenlinden, il n'y avait pas Bonaparte, donc la campagne de pub historique a été mal faite par la suite. Ce qui n'empêche pas le fait d'armes d'être bien réel, et d'être une victoire française ! Sur le plan de l'anecdote historique, l'ambiance y est : les uniformes colorés tranchent sur le décor vert sombre et blanc, glacial, de forêt enneigée... Je sais, il y a quelques inexactitudes sur certains uniformes, justement, mais pas de quoi fouetter un chat.



Du standard et du neuf

Les règles font moins de douze pages tout compris : historique, notes du concepteur, tables diverses et même erratum ! L'ensemble est bien expliqué, sans les imprécisions rencontrées dans Bouvines. Tant mieux, car le jeu se veut le premier tome d'une série consacrée aux batailles des années 1800 à 1815 (là, parions que tous les titres ne seront pas aussi originaux...).

La séquence de jeu est archi standard : mouvement, combat, ralliement d'un joueur, puis de l'autre. C'est ailleurs qu'il faut chercher l'originalité : pour l'essentiel, dans le système des points d'activation. Chaque joueur en a (au départ) 55 par tour. Chaque fois qu'il bouge ou qu'il fait combattre une unité, il dépense un point. Comme les Français ont 49 unités et les Austro-Bavarois 56, on constate qu'il est impossible à un joueur de faire bouger et se battre toute son armée à chaque tour. Il lui faut choisir les zones où il va porter son effort et celles où il va rester immobile, au risque de subir une attaque meurtrière.

Des comptes de militaire

La simplicité de l'ensemble est séduisante, bien qu'elle soit malheureusement un peu gâchée par la nécessité de tenir de nombreux comptes. Au niveau des points d'activation, bien sûr, et de leur variation selon les pertes et l'occupation des villages sur la carte. Mais aussi au niveau de chaque unité : en l'absence de pions réversibles, il faut se servir de marqueurs de pertes. Pas commode, surtout pour l'empilement. De plus, chaque point de pertes doit être comptabilisé : 25 points, c'est le premier degré de démoralisation, 45 le deuxième, 60 c'est la défaite. Il n'est pas sûr que des joueurs novices trouvent cette comptabilité très distrayante. Mais après tout, la règle s'affinera peut-être avec les prochains titres de la série !

● FICHE TECHNIQUE

- Hohenlinden 1800 est un wargame en français édité par Délire. *Sujet* : la victoire de Moreau sur les Austro-Bavarois. *Echelle* : 1 heure par tour (10 tours) ; 500 m par hexagone. *Matériel* : 192 pions et marqueurs. Une carte sur papier glacé d'environ 80 x 60 cm. Un d6 est nécessaire. *Temps de jeu* : une soirée. *Prix* : 124 F.

Friedland 1807

L'Empire contre-attaque

De Californie nous arrive le deuxième jeu de la série Empire de Games USA : Friedland (après Borodino). Originalité du système, jouabilité, élégance des pions et de la carte... Dommage que ce soit en anglais !

Les hexagones au rancart

C'est vrai : dans les napoléoniens, on parle de formation en ligne, en colonne, en carré, jamais en hexagone. Et pourtant, les cases sont hexagonales. Il faut changer ça, se sont dit les auteurs de la série *Eagles of the Empire*. Et ils ont créé Borodino, puis Friedland, en dessinant (au Macintosh) des cases de carte dont la forme était adaptée au terrain et à ses courbes de niveau. Résultat : comme les pions principaux sont rectangulaires (comme les divisions d'infanterie de l'époque), la forme biscornue des cases leur impose une orientation réaliste. Autre réalisme : peu de joueurs ayant chez eux une table de ping-pong disponible pour y simuler une bataille de l'Empire, la carte de Friedland est minuscule. Ce qui ne l'empêche pas d'être agréable à l'œil (et très complète). On croirait un plateau de jeu pour figurinistes – en beaucoup plus petit !

De la figurine dans le carton

Ce style « figurines » se voit d'ailleurs dans les règles. Les gros bataillons, c'est bien, mais mieux vaut que chaque élément de votre armée soit composé du juste mélange d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie. C'est ainsi que vous accumulerez les bonus de supériorité... à condition de manœuvrer astucieusement, en tenant compte du terrain (donc de la forme des cases) pour prendre l'adversaire de flanc.



Comme les pions ont les couleurs des uniformes des régiments de l'époque, on sent constamment le plomb percer sous le carton.

Du brouillard sur la table

Les pions de carton sont tout de même plus faciles à multiplier que les figurines : chaque grande unité est représentée par un à... six pions de force décroissante. Si l'on veut jouer dans le brouillard, il suffit de les retourner : côté pile, ce sont des masses dont seules la nationalité et la taille sont visibles jusqu'à l'approche du choc. La carte est petite et les règles assez courtes (16 pages avec de nombreuses répétitions pour les règles standard, 3 pages pour les règles spécifiques), mais les concepteurs démontrent que le réalisme n'a pas besoin d'engendrer un monstre, ni en taille ni en complexité. Longue vie à la série !

● FICHE TECHNIQUE

- Friedland 1807 est un wargame en anglais édité par Games USA. *Sujet* : la victoire de Napoléon sur les Russes. *Echelle* : 1 heure par tour (10 tours) ; 1 cm vaut 200 m. *Matériel* : 380 pions et marqueurs. Une carte sur papier d'environ 45 x 65 cm (ordres de bataille inclus). *Temps de jeu* : une à deux soirées. *Prix* : environ 290 F.

Le chouchou des boutiques

Les Standards d'Oriflam/The Gamers pour Jeux Descartes – Rue des Écoles (Paris)

L'aînée des boutiques Jeux Descartes est située juste en face du Collège de France. C'est dire que c'est un peu la mère de toutes les boutiques de jeu de rôle, wargame et Cie de France et de Navarre. C'est d'ailleurs là que j'ai moi-même découvert ces jeux, il y a... (soupir !). Il revenait bien à « Descartes - Rue des Écoles » d'inaugurer cette rubrique.

Ces temps-ci, « le » wargame préféré de l'équipe des vendeurs est en fait une série : la *Standard Combat Series* de The Gamers, qui comprend actuellement quatre jeux.

Trois ont été traduits en français par Oriflam : *Stalingrad* - *Opération Uranus*, *Afrika*, *Yom Kippour*. La traduction du quatrième, *Ardenne*, devrait suivre dans le courant de l'année.

Les cartes et les pions sont agréables à l'œil, lisibles et colorés (enfin, moins pour l'hiver russe que pour les déserts, bien sûr). Les batailles choisies sont des classiques toujours appréciés. Quant aux règles, en une huitaine de pages, elles concilient une réelle simplicité, qui permet un jeu rapide et de nombreux rebondissements, avec un réalisme très correct : le « parfum » historique est toujours là. *Stalingrad* et *Afrika* ont déjà eu un succès mérité. Il devrait en être de même pour *Yom Kippour*, tout récemment sorti (et qui traite, qui l'eût cru, de la guerre du Kippour de 1973 sur le front égyptien). En effet,

ces jeux peuvent être recommandés à tout acheteur, du débutant au grognard... avec l'avantage supplémentaire de la traduction : même si on lit facilement la langue de Patton, dans celle de Leclerc, c'est plus confortable.



Double page présentée par Frank Stora

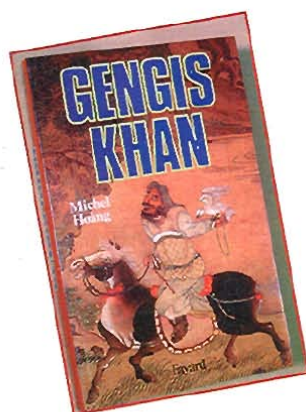


Inspirations...

... pour meneur
de jeu en mal d'idées

Un transfuge...

... de la rubrique Zines, ou de l'inspi de Roland Wagner. Présence d'Esprits est un gros zine semi-pro qui se consacre à l'imaginaire en général et à la SF en particulier, tout en gardant l'esprit ouvert. Il trouve même moyen de parler de jeu de rôle et de grandeur-nature ! C'est une lecture franchement conseillée si vous vous intéressez à la SF en tant que telle et pas uniquement comme carburant pour vos délirs rôlistiques. Présence d'Esprits, 9 rue du Cherche-Midi, 75278 Paris Cedex 06.



Universalis

Vie et mort de l'empereur de l'univers

Les jeux de rôle médiévaux-fantastiques regorgent de barbares devenus maîtres du monde à la force du poignet. Dans la réalité, ce genre de parcours a été relativement rare, mais pas complètement inconnu. Gengis Khân en est un très bon exemple.

Il était une fois, au fin fond de la Mongolie du XIII^e siècle, un petit éleveur qui décida d'unifier quelques tribus nomades. Trente ans plus tard, il avait conquis la Chine, la Sibérie, toute l'Asie centrale, de gros morceaux d'Iran et de Russie... sans cesser, au fond, d'être un primitif superstitieux, rêvant de devenir immortel et embauchant des magiciens pour qu'ils lui procurent l'élixir de longue vie. Le livre que Michel Hoàng lui consacre chez Fayard fait le point sur le personnage, de manière intelligente et accessible, même par les profanes. Les enlèvements, les trahisons et les batailles « à grand spectacle » alternent avec des descriptions plus fines de la culture et de la société mongoles, qui sont, en elles-mêmes, très inspirantes. A elle seule, la scène de la procession funéraire vaut le détour. Imaginez un cortège de plusieurs centaines de guerriers chevauchant dans une plaine désertique, autour d'une litière fermée où le maître du monde commence à se décomposer. Ils capturent et mettent à mort tous les malheureux qui ont la malchance de croiser leur chemin : le décès de leur khân doit rester secret. Si, autour de ça vous n'arrivez pas à bâtir un scénario...

Petit mystère

Dans la série « les inspis tellement évidentes que je n'ai jamais pensé à vous en parler » : si vous êtes sur la région parisienne, allez visiter le musée de Cluny ! Situé à une portée d'arkebuse de trois des principaux magasins de jeu de la capitale, il renferme de quoi occuper pendant des heures tous les amateurs de mé-

diéval (assaisonné ou non de fantastique). Statues, tableaux, reliquaires, armes, tapisseries, couronnes wisigothes, corne de licorne... il y en a pour tous les goûts, et le cadre lui-même est parfaitement d'époque. En fait, le bâtiment justifie la visite à lui tout seul. Et puis, dans un coin de la dernière salle, derrière les boucliers et les cottes de mailles, on trouve une petite vitrine consacrée aux jeux. Échiquiers, damiers... et dans un coin, un gros dé à vingt faces en ivoire. Visiblement, il a laissé les conservateurs perplexes : il est étiqueté « Dé (?) ». Si quelqu'un a une idée du type de jeu auquel nos lointains ancêtres jouaient avec l'd20, aux alentours de l'an 500 avant G.G., elle m'intéresse !

(Musée national du Moyen Âge, thermes de Cluny, 6 place Paul Painlevé, 75005 Paris.)

Dans la CDthèque

Je suis tombé, tout à fait par hasard, sur un disque de chants religieux orthodoxes. Eh bien, un conseil : procurez-vous-en ! C'est exactement le genre de chose qu'il faut pour sonoriser les cérémonies religieuses dans les univers médiévaux-fantastiques, beaucoup plus que les classiques chants grégoriens. Ces derniers ont le « défaut » d'être en latin. C'est très bien pour les jeux historiques comme *Ars Magica*, mais pas très « ambiance » lorsque vous vous promenez du côté de Laelith ou du Vieux Monde de *Warhammer*. Avec la liturgie orthodoxe, ce problème disparaît : elle est en grec, en russe ou en slavon, langues que peu de rôlistes pratiquent couramment, mais on sent encore qu'il s'agit de religion. Comme fond sonore, passé discrètement pendant la partie, ce n'est pas mal non plus... (Good Friday, Bulgarian orthodox liturgy, Gega Records.)

Un bref détour par le rayon enfants

Il serait franchement dommage de dédaigner ce genre de sources, car on y trouve souvent des trésors. La série des Contes et légendes, chez Pocket Junior, par exemple. Elle compte une demi-douzaine de titres, qui font le tour de la plupart des grandes civilisations, de Rome à l'Égypte en passant bien entendu par le Moyen Âge. Chaque volume propose une vingtaine de petites histoires, qui sont autant de scénarios prêts à servir.

Un crochet par notre époque

Comme tous les ans, les éditions Chroniques sortent un grand album illustré consacré aux événements de l'année qui vient de l'achever. Le cru 95, comme ses dix prédécesseurs, fait partie des achats fortement conseillés aux MJ qui font jouer une campagne contemporaine (de *Cthulhu...* ou de *Conspirations*). On y trouve, semaine par semaine, tout ce qui a marqué l'actualité de 1995, avec abondance de photos (qui sont, par elles-mêmes, très « inspirantes »). Les principaux événements sont présentés de manière synthétique, mais ce qui en fait l'intérêt est

la quantité de petites « brèves », souvent énigmatiques, présentées au jour le jour.

Et, comme dessert, un ovni...

Ou plus exactement un petit machin qui n'a pas grand-chose à voir avec le jeu de rôle, mais que je vous signale juste pour le plaisir. Politiquement correct – contes d'autrefois pour lecteurs d'aujourd'hui (Grasset) est une réécriture des bons vieux contes de fées de notre enfance, réécrits de manière à n'offenser personne, ni les féministes, ni les minorités qu'elles soient, ni les animaux, ni... bref, vraiment personne. Les nains y sont « des personnes à la dimension réduite », les vieilles mendiantes sont des « personnes du troisième âge aux revenus aléatoires » et – ma préférée – les individus sinistres sont « des gens à l'étrangeté renforcée ». Pour Toon. Ou comme aide de jeu pour un jeu de rôle contemporain (toutes ces périphrases dissimulent peut-être des messages codés, accessibles aux seuls initiés) !

Tristan Lhomme

* Gary Gygax, évidemment !

SF-Fantasy

Compilations

Le deuxième tome de l'intégrale des nouvelles de Philip K. Dick couvre la période 1952-1953, soient trente-sept textes, dont certains font depuis longtemps figure de classiques : *Un auteur éminent*, *L'homme doré*, *Le père truqué*. Certes, tous ces récits sont déjà parus en France, mais ils étaient dispersés dans divers recueils, chez plusieurs éditeurs. De surcroît, un important travail de révision et d'harmonisation des traductions a été effectué par Hélène Collon. Les quatre volumes, que cette intégrale est appelée à compter, peuvent donc être considérés comme l'édition définitive, en langue française, des nouvelles du grand écrivain disparu en 1982. Et si le premier tome conservait un côté anecdotique – il a bien fallu que Dick, comme tout un chacun, fasse ses premières armes –, le second, bien plus intéressant pour qui n'est pas un incondicional de cet auteur, brosse un panorama assez étendu des thèmes et obsessions qui traversaient alors la SF étatsunienne. La paranoïa dickienne est déjà présente, en filigrane ou affichée, annonçant les textes à venir. Au-delà des poncifs employés comme tels et de la quincaillerie science-fictionnelle, on retrouve également cet art dans la description des personnages qui est l'une des caractéristiques de l'auteur. Tout MJ soucieux de fournir à ses joueurs des PNJ humains et crédibles peut s'inspirer de l'approche adoptée par Philip K. Dick pour présenter les siens. (Denoël « Présences ».) Après avoir écrit une quantité incroyable d'ouvrages en tout genre, Robert Silverberg décide, au cours des années 60, de diminuer sa production – et d'en élever le niveau. Cette période verra naître quelques chefs-d'œuvre, dont certains sont

réunis dans **Chute dans le réel**. Si vous n'avez pas encore lu *L'homme dans le labyrinthe* (avec sa cité extraterrestre pleine de pièges plus inventifs les uns que les autres : un univers de jeu vidéo avant la lettre) ou *Les ailes de la nuit* (description poétique de la Terre d'un avenir lointain), ruez-vous sur ce gros volume. Vous y trouverez également *Un jeu cruel*, le décadent *Fils de l'homme* et *La tour de verre*, traitement inédit du thème de l'androïde, ainsi qu'une douzaine de nouvelles datant de la période concernée. Parmi celles-ci, *Les colporteurs de souffrance* peut tout à fait fournir une scène ou deux – voire un sujet de scénario – pour toute partie se déroulant dans un avenir proche. Cela dit, le principal attrait de ces textes n'est pas leur adaptabilité en jeu de rôle, mais – un peu comme chez Dick – le soin qui y est mis à développer des personnages qui ne soient pas de simples silhouettes. (Omnibus.)

Aventures, terreurs et frissons

Avec *L'héritier de Soliman*, Michel Pagel signe le deuxième roman mettant en scène Tom Goupil, son héros-à-tout-faire qui profite de ses vacances pour vivre des aventures frappées du sceau du clin d'œil et de la bonne humeur. Après *Hauti* (où se déroulait *Le crâne du hongon*), le voici en Turquie, où il aura fort à faire pour tirer l'héritier en question des griffes des islamistes. Une solide documentation et une intrigue dynamique constituent deux des attraits de ce petit livre vite lu. (Fleuve Noir « Aventures et Mystères » 13.)

Des saints et des ombres, de Christopher Golden, présente un détective privé vampire. Dans la grande tradition paranoïaque, chère au jeu de White Wolf, de l'Histoire secrète sous-jacente à l'Histoire et des manipulations cachant d'autres manipulations qui en cachent d'autres – et ainsi de suite –, ce roman réserve quelques surprises de taille. On regrettera seulement la lourdeur d'un certain fantastique d'inspiration chrétienne, dans lequel Golden puise des éléments d'intrigue à pleines poignées. (Pocket « Terreur » 9150.)

Le sang des anges, de Kathe Koja, emploie lui aussi la mythologie chrétienne, mais ce n'est ici qu'un prétexte à un récit étouffant, troublante descente dans l'enfer de la schizophrénie. Un livre d'atmosphère plus que d'action, dont la brièveté ne fait que souligner la force émotionnelle. (J'ai Lu « Épouvante » 4097.)

Les Pourvoyeurs, d'André Ruellan, présente au contraire un fantastique athée : il y a une vie après la mort, mais elle n'a rien à voir avec ce qu'en disent les différents dogmes religieux. En fait, elle aurait même tendance à présenter des aspects kafkaïens. Roman absurde et délirant, paré du noir de l'humour si cher à son auteur, *Les Pourvoyeurs* est un authentique classique de la littérature d'angoisse. (Denoël « Présence du Fantastique » 50.)

En vitesse

Les revenants du fond du gouffre. Premier volume d'un nouveau triptyque de R.A. Salvatore, l'auteur de la *Trilogie de l'Épée Noire*. Disons qu'on s'y bat beaucoup, contre les adversaires les plus variés. (Fleuve Noir « Royaumes Oubliés » 18.)

Le pion de la nuit. Décidément, les romans situés dans l'univers de Shadowrun

ont du mal à me convaincre, et celui-ci, signé Tom Dowd, ne fait pas exception à la règle. Le mélange de fantasy et de cyberpunk passe mal le cap de l'adaptation littéraire. Pour joueurs et MJ avertis. (Fleuve Noir « Shadowrun » 8.)

Le temps mort. Ce recueil de nouvelles de René Belletto est une approche très littéraire de la SF, qu'illustre à merveille *L'homme de main*, avec sa boucle temporelle exemplaire. (J'ai Lu « Science-fiction » 4095.)

Roland C. Wagner

BD

Du bon, rien que du bon !

Accrochez-vous, amis de la BD et du bon goût, voici le premier chouchou du mois ! Et en plus, c'est une chouchoute ! Son nom est Perdita, Perdita Queen. Crisse, après avoir démontré sa maîtrise de l'illustration dans *L'épée de Cristal*, nous prouve ici ses talents de scénariste, dans l'ambiance d'un polar fantastique au XX^e siècle. Perdita est une jeune femme (plutôt bien de sa personne) ayant récemment acquis une vieille bâtisse dans la proche banlieue de Salem. Elle va, à partir de cet instant, être confrontée à un être maléfique, un « sorcier/serial-killer » venu tout droit du passé troublé de la petite cité américaine. Magie noire et enquête, frisson et action, tous les ingrédients sont là, servis comme sur un plateau, pour vos jeux favoris de fantastique contemporain, de *L'appel de Cthulhu* à *Chill*, en passant par *Mage*.

Magie contemporaine

Si vous êtes fan de cette ambiance d'enquête policière sur fond de fantastique, allez voir les quelques albums suivants. *Styx* vous fera visiter Enferland, un parc d'attraction thématique... L'humour, tant du texte que du dessin (tout en noir & blanc et en jeux d'ombres) en font un petit bijou du genre. *Charly* vous jettera dans les cauchemars d'un enfant... disons un peu spécial. Mais est-ce un hasard, ou le fruit de son imagination, si les meurtres qu'il entrevoit dans ses rêves agités sont annoncés, pour de bon, dans les journaux du lendemain ? Il faudra attendre le prochain tome pour le savoir. *Mangecœur*, dans un registre un peu différent, complète la quête de Benjamin qui, du haut de ses certitudes et de ses dix ans, découvre dans une fête foraine insensée les secrets de la vie, de la mort, de la vérité et du mensonge. Troisième, et dernier, volume de la série, cet album clôt en beauté ce qui peut devenir une quête initiatique pour vos joueurs favoris. Si *Chimères* a pour vous, c'est l'idéal, mais *Simulacres* fera très bien l'affaire aussi.

Paradoxes, voyages temporels

Le petit clone est le vingt-cinquième épisode de la vie mouvementée d'Axe Munshine, l'éternel vagabond à jamais per-

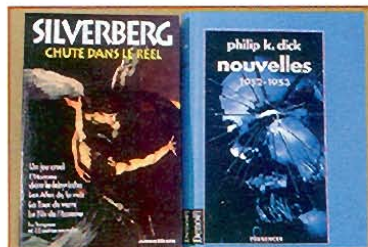
du dans ses rêves. Il vous faudra, pour saisir tout le sel de ce voyage aventureux où Axe va vous entraîner, avoir en mémoire une bonne partie des tomes précédents (bonne raison pour y retourner, non ?). Depuis l'espace profond, Axe passera en jugement pour une liste de crimes trop longue pour être mentionnée. Puis il cèdera l'impossible pour traverser « la Porte » et aller chercher sur une Terre improbable celle qu'il aime et qui l'aime. En reviendra-t-il ? Sauvera-t-il Muskie (je, pas y) ? Si vous faites jouer à Mego, ce sera à vous de le faire découvrir à vos joueurs, car cet album déient les clés d'une palpitante aventure, à lire, à vivre et à jouer. Dans *Vortex*, après avoir suivi les aventures séparées de Campbell et Wood (tomes 1 et 2), puis vu se retrouver nos deux héros dans un même album, vous aurez le droit de suivre les déplacements temporels (et aléatoires) de deux (oui deux !) Campbell dans le même espace-temps. Vous avez dit paradoxe ? Et vous avez peut-être raison. C'est aussi de cela dont il question dans *Les eaux de Mortelune*, où l'on voit s'affronter dans un hypothétique futur des rêves d'enfant et des caprices d'adultes. C'est la possession d'une Terre dévastée au retour d'une très ancienne mission spatiale qui est l'enjeu de cette féroce bataille où tout n'est qu'illusion, invention et vue de l'esprit. Difficile de se rattacher à un jeu particulier, mais vous trouverez là des PNJ en or et les bases d'excellents scénarios.

Futur proche et autres idées

Le visage du monstre mène dans un registre plus classique, celui d'un futur où la grande ville est entourée d'une zone désertique uniquement habitée par des extérieurs et des bannis. Le scénario est classique mais efficace, à un point que vous pourriez même l'adapter à votre jeu médiéval-fantastique préféré... Le tout réside dans l'originalité et la manière de frapper du monstre principal (une sorte d'émanation d'un grand méchant). *Gipsy* reforme un cycle en trois volumes dans lequel il est question d'un monde glacé où les transports autour du globe, pour des raisons écologiques, se font par la route. Un réseau d'autoroutes permet la circulation de camions gigantesques. Un projet ambitieux, pour des aventures qui le seront tout autant. C'est une série à découvrir, pour y créer tout un monde de jeu à tendance cyber (ou *Bitume* pourquoi pas ?).

Je terminerai par un album étonnant, basé sur une idée très poétique, *Rogon le leu*. L'aventure se déroule au VII^e siècle, en Bretagne. Merlin n'est plus, et ses anciens compagnons le pleurent et prient pour son retour. Face à eux, un roitelet chrétien et arrogant s'installe et cherche à les détruire. Il construit son château en utilisant des pierres prises aux antiques dolmens et cromlechs dressés sur la lande. « Et à chaque âme-pierre arrachée, un dieu, un démon, une fée, un elfe s'éloigne... » Vous trouverez bien le moyen de placer cette idée, non ? Sans compter que les illustrations y sont très belles, avec plans, contre-jours et effets « comme au cinéma ».

André Foussat



Micro-édition

Patrick Raveau publie des nouvelles depuis une dizaine d'années, mais l'état de l'édition française étant ce qu'il est, c'est surtout au sein des fanzines et autres publications à petit tirage qu'on a pu le lire. L'ultime songe de la cité, une *novella* poétique et pleine de sensibilité qu'il a dédiée à son fils, vient de paraître, éditée par l'association Destination Crépuscule. Un texte très, très étrange et fort bien écrit, signé par un auteur que l'on espère retrouver bientôt dans des publications plus faciles à se procurer. (Destination Crépuscule, 110 rue d'Offémont, 60150 Le Plessis-Brion, 25 F.)

FOCUS

Novella : longue nouvelle ou court roman.

BD, premier cru du mensuel

- **Perdita Queen**, T1 – *Griffin Dark*. Crisse ; Vents d'Ouest.
- **Styx**, Andréas et Foerster ; Le Lombard.
- **Charly**, T5 – *Cauchemars*. Magda et Lapière ; Dupuis.
- **Mangecœur**, T3 – *Le rêve d'Argempe*. Andrae et Gallié ; Vents d'Ouest.
- **Le vagabond des limbes**, T25 – *Le petit clone*. Godard et Ribera ; Dargaud.
- **Vortex**, T4 – *Tess Wood & Campbell*. Stan & Vinç ; Delcourt.
- **Les eaux de Mortelune**, T7 – *La guerre des dieux*, Cothias et Adamov ; Glénat.
- **Hans**, T8 – *Le visage du monstre*. Kas et Duchâteau ; Le Lombard.
- **Gipsy**, T3 – *Le jour du tsar*. Marini et Smolderen ; Les Humanoïdes associés.
- **Rogon le leu**, T1 – *Le château-sorcellerie*. Conyard et Chabert ; Delcourt.



L'actualité du jeu

En direct de la rédaction

Nouvelle formule de Casus : quels en sont les ingrédients et la posologie ?

La formule va dépendre des numéros... Vous avez entre les mains le dosage le plus courant : 100 pages, dont un encart 32 pages avec quatre scénarios de taille standard et une campagne « Grand Écran ». Deux fois par an, le Grand Écran sera remplacé par deux « Moyens Métrages », scénarios plus longs que la longueur standard ou plus riches en background, et deux autres fois par an par un poster, qui pourra être une aide de jeu (des plans de sols dans le prochain numéro), un jeu de plateau, ou encore une affiche pour décorer votre local favori. Au fait, avez-vous remarqué ? Même les myopes pourront découper les fiches de PNJ pour se faire une PNJthèque. Pour le reste, un des grands axes de la nouvelle philosophie est « plein d'aides de jeu », non plus seulement pour les MJ, mais aussi pour les joueurs, comme la fiche de personnage qui figure ce mois-ci à la fin de l'encart scénario, ou dans l'esprit du générateur de nom du Destination Aventure. Les pages d'actualité sont séparées en deux chapitres :

- En début de magazine, l'actualité DES jeux parle des nouveautés disponibles ou dont la parution prochaine est certaine (la périodicité bimestrielle nous poussait parfois à annoncer très à l'avance des produits en fonction des dates données par les éditeurs, et souvent hautement hypothétiques, et ainsi prévoir une « sortie prochaine » durant six mois ou plus).

- En fin de magazine, l'actualité DU jeu, c'est-à-dire celle du monde du jeu : les manifs, les initiatives originales ou constructives, les fanzines et les nouvelles du minitel ou d'Internet, le mot de la rédaction...

Et puis, comme je le disais dans le numéro précédent, l'actualité sera celle du mois, et non plus du bimestre, et les prévisions seront moins nombreuses. Cela laissera donc plus de place pour les aides de jeu, mais aussi les articles « magazine » sur le monde du jeu, ses coulisses, ses mécanismes, ses passages secrets, ses personnages et leurs tics, ses à-côtés... Dans le même esprit, une courte tribune a trouvé sa place dans les pages d'actualité du jeu : une personnalité, différente chaque fois, y revient sur un événement récent, remet les pendules à l'heure, ou met le doigt sur un détail qui échappe à l'attention... Ce mois-ci, Serge Olivier ouvre le bal ci-contre.

Didier Guiserix

Notre minitel

Il paraît que les jeux de rôle connaissent une petite crise en ce moment. Sur 3615 Casus*, en tout cas, l'heure est à la réflexion tous azimuts. Les joueurs s'interrogent sur tout et veulent changer plein de choses (cf. Échos des murs)...

CLUBS (CLU + Envoi)

Allez, on vous avait prévenus. Après une première vague de mise à jour, courant mars, c'est TOUS les clubs dont l'inscription remonte à plus de deux ans qui seront impitoyablement supprimés

de notre répertoire. Alors, si vous ne voulez pas retomber dans les limbes de l'anonymat, pensez à relaire la fiche de votre club. Rappelons que notre annuaire est consulté régulièrement, non seulement par des joueurs en manque de partenaires, mais aussi par des éditeurs...

ZINES (CLU + Envoi)

Au fait, le répertoire des fanzines va aussi être soumis à un salutaire « coup de balai ». Rédac chefs de France et de Navarre, n'oubliez pas que si votre production n'est pas inscrite, le nombre de vos lecteurs se limitera toujours à un petit cercle de passionnés. Ne négligez aucun moyen de vous faire connaître !

QUIZZ (QUI + Envoi)

Le questionnaire spécial permettant de gagner un modem sera prolongé jusqu'au lundi 18 mars ! Vous avez donc encore toutes vos chances de remporter l'accessoire indispensable pour vous connecter sur notre adresse Internet.

* 1,29 F la minute.

Initiatives

Le GN, ça ne rigole plus !

Le jeu de rôle grandeur nature se fédère. Sans précipitation, avec le souci de ne pas imposer quoi que ce soit, 15 associations de divers coins de France se sont réunies pour conjuguer leurs efforts à faire connaître ce loisir. Les récentes campagnes ludophobes ont certainement aidé à cimenter cette fédération, difficile à mettre sur pied pour des joueurs qui doivent concilier une réelle efficacité au sein de la fédé avec leurs occupations au sein de leur association, leur profession et peut-être un peu de vie privée... Les premiers signes d'activité de la fédé sont axés sur des buts concrets, utiles et réalistes :

- Le fanzine *Générique*, qui sert de bulletin de liaison et d'organe d'information. On y trouve tous les rendez-vous utiles, des débats, et dans le numéro 6/7, la Charte de déontologie.
- La Charte de déontologie écrit noir sur blanc ce qui peut être des évidences pour certains, mais qu'il est bon



Échos des murs

Quelques réflexions piquées (presque) au hasard parmi les déclarations des connectés. À noter : un embryon de débat ayant pour thème « comment faire jouer les jeunes des banlieues pour éviter qu'ils cassent tout ? ». Certains joueurs ont une âme de preux chevaliers...

« Pourquoi, dans AD&D, un blaireau peut-il facilement tuer un homme ? Me faites pas croire qu'un homme normalement constitué est infoutu d'entendre un blaireau !... » Sabaoth.

« ... Mina pensait que les cartes pourraient tuer le jeu de rôle et il semble, en lisant la page 108 de Casus 91, que cela se vérifie avec la disparition d'une règle que je ne pratique pas, mais dont les qualités ne sont plus à démontrer. Je doute fortement que les cartes amènent de nouveaux joueurs aux jeux de rôle... » Noé le Turc.

« Il y a peu de temps, j'ai entrevu sur « Famille je vous aime » les parents du jeune garçon qui s'est suicidé... D'accord, c'est un drame, mais quand le maître de jeu se met à apporter de vraies armes, on doit arrêter, non ?... » Whitewolf.

« Je demande officiellement la création d'un mur « masturbation intellectuelle » pour rôlistes n'aimant pas Mircille Dumas... » Cleronastus.

« Il est aussi absurde – et peut-être aussi criminel – de brider le jeu de rôle en décrétant que certains styles sont malsains, que de brûler des livres décadents. Les seuls crimes, en jeu de rôle, sont l'ennui et le manque d'élégance. » Typhoid.

« Moi, j'habite en rase campagne et j'ai joué avec des mecs de banlieue (ouah, l'épreuve !) et même des rugbymen (ouah, la mega épreuve !), mais, à moins de jouer à Ambre, j'ai jamais eu de problèmes de communication, ni de décalage culturel... » Sed Vagousse.



de coucher sur le papier.
En résumé : le respect
des personnes, la sécurité
des participants, le respect
des sites de jeu.
— La négociation groupée
d'assurance.
— La collaboration
entre associations,
sur le matériel notamment.
— La réalisation, dans un avenir
proche, d'une plaquette
d'information sur le GN.
Pour vous renseigner,
les rejoindre ou vous abonner
à GÉNÉRIQUE (1 an, 10 n°, 100 F) :
Jérôme Thierry, 95 bd de
la Boissière, 93130 Noisy-le-Sec ;
tél. : (1) 48 18 00 65. Vous pouvez
aussi contacter el presidente
Bernard Mendiburu
au (1) 50 14 31 20, ou bien
les coordinateurs : Nord,
Christophe Gesquier, 57 rue
des Sports, 59280 Armentières ;
Rhône-Alpes : Thomas
Bellinguer, 8 rue Servan,
38000 Grenoble ; Alsace-Vosges :
François Gromer, 46 rue du Jeu-
des-enfants, 67000 Strasbourg ;
Bretagne : Julian Pondaven, 4
rue Octave-Feuillet, 29200 Brest.

Clubs

Tamines (Belgique). L'atelier
jeu de rôle *Belles et Brutes*
ouvre ses portes tous les jeudis
de 19h à 23h et tous
les samedis de 14h à l'aube.
Contact : MJ de Tamines,
rue du Presbytère 1, 5050
Tamines. Tél. : 071/77.26.13.

**Les clubs sont
sur 3615 Casus
rubrique LU**

**Tous les fanzines
sur 3615 Casus
rubrique ZIN**

Tribune

Chaque mois, Casus Belli laisse
carte blanche à une personnalité,
qui donne son avis, fait part
de ses réactions, ses réflexions
sur un sujet de son choix.

L'autre jour j'ai buté sur
les derniers numéros
de Casus et sur un carton
bourré d'exemplaires
authentiquement antiques
de la vénérable revue que vous
tenez entre vos mains/pattes/
griffes, chers lecteurs.
J'ai commencé à les relire.

Ce qui est frappant c'est que,
finalement, tout change et tout
reste pareil. Vous croyez que
je deviens gâteux, que j'ai forcé
sur les caramels mous ? Pas
du tout. Le jeu de rôle, depuis
ses débuts, a considérablement
évolué. Les jeux d'aujourd'hui,
plus nombreux il est vrai,
offrent un inventaire nettement
plus riche de mondes, de règles,
d'ambiances, de rôles, que ceux
d'hier. Et la production actuelle
est, dans l'ensemble, meilleure.

Cependant, pour en revenir
à un débat omniprésent depuis
quelque temps dans Casus,
la perception qu'ont les
non-joueurs, et particulièrement
les médias, du jeu de rôle, elle,
n'a guère changé. J'ai retrouvé
dans les numéros des années 86
à 88 (cela fait presque dix ans !),
les déchaînements fréquents
du Barbare au sujet des inepties
qu'il lisait à droite et à gauche
sur notre passion. Les mêmes
arguments fallacieux
s'épanouissaient déjà au bout
de la plume partielle et/ou
incompétente de tâcherons
de rédaction : déséquilibres
psychiques, incompréhension
fondamentale du jeu de rôle,
j'en passe et des meilleures.

La situation d'aujourd'hui ne
diffère que sur un seul point :
la télé s'est emparée d'un sujet
que seule la presse écrite,
dont l'audience est nettement
moindre, se préoccupait
auparavant de traiter.
Et, disons-le tout net,
c'est une bonne nouvelle.
En effet, la télé, média de masse,
ne traite que de sujets qui
peuvent intéresser un maximum
de gens. Ce qui signifie que,
au-delà du sensationnalisme
inhérent à des sujets tels que

la violence et le suicide chez
les adolescents, le jeu de rôle
a gagné suffisamment
de notoriété pour être identifié
par le petit écran. Que cette
notoriété soit négative
constitue certes un problème,
mais passager : une crise
de croissance due à l'éternel
réflexe de méfiance face
à ce qu'on ne connaît pas.

La meilleure attitude pour nous
rôlistes est encore la plus
simple : patienter, rester ouvert
et expliquer notre passion.
L'article « Comment expliquer
le jeu de rôle à sa grand-mère »
dans Casus n° 91 propose
différentes approches pour
initier vos interlocuteurs
aux arcanes du jeu de rôle.
Mais soit dit en passant,
beaucoup de sectes enseignent
aussi à leurs adeptes
à communiquer de manière
rationnelle et rassurante afin de
présenter au monde extérieur
un visage acceptable...

Je fais du mauvais esprit ?
Pas tant que cela. S'il existe
une différence profonde entre
l'endoctrinement à des fins
de prosélytisme et le souhait
bien naturel de faire
comprendre et partager
sa passion, un réel danger
nous guette : l'autocensure.
J'en relève les premières traces
dans certaines réactions
minutielles (« (...) il va sans
doute falloir nous montrer plus
stricts (...) nous risquons
de devoir faire la police chez
nous » ; relevé dans CB n° 87)
et même chez Casus (« Quant
à savoir s'il était opportun
de traduire un jeu traitant
de la mort (...) c'est une autre
histoire ! » critique de Wraith
signée Tristan Lhomme
dans CB n° 91).

Et bien oui, mon cher Tristan,
c'est opportun. Car
l'autocensure a cela de
détestable qu'elle suppose, a
priori, une faute. S'autocensurer
c'est reconnaître implicitement
que ce que l'on fait est
condamnabile ou malsain
ou de nature à heurter
nos semblables. Or il n'en
est rien. Le jeu de rôle est une
activité enrichissante.
Expliquons-le, défendons-le,
mais pratiquons-le aussi
en toute liberté.
Et tant pis si cela inquiète
quelques grands-mères
et animatrices télé.

Serge Olivier

Vos zines

A partir de ce numéro.
léger changement de formule.
J'annoncerai toujours la parution
de tous les zines - concernant
le domaine du jeu de rôle - qui nous
sont envoyés, mais je vais essayer
de m'élendre davantage sur
les titres les plus intéressants...

Les spécialistes

- **Ars Mag** n° 6, 32 p., 20 F,
périodicité inconnue. Toujours
le zine incontournable sur
Ars Magica, avec notamment
un début de campagne,
quelques aides de jeu
techniques (dont, oh la bonne
idée ! un index des Vices et
des Vertus), des inspis...
Éric Kouris, appt. 42, 4 avenue
Youri Gagarine, 93270 Sevran.
- **Pleine lune** n° 4, 36 p.,
35 F, périodicité anecdotique.
Chimères et Hurléments,
avec un bon scénario, une
nouvelle, un petit article sur
la salamandre et un autre,
plus copieux, sur le loup.
J'aime beaucoup. La guilde des
Veneurs, 175 boulevard de la
République, 92210 Saint-Cloud.
- **Le rétroviseur des Terres
Intermédiaires** n° 2, 82 p.,
20 FS/80 FF/450 FB, apériodique.
Des mêmes auteurs que le
« Tinkle ». Difficile de résumer
en une phrase le contenu de
ce mastodonte, mais on va
quand même essayer : une ville,
des scénarios, une campagne,
des règles additionnelles,
le tout très, très sympa.
Des comme ça, refaites-en
quand vous voulez !
Éric Malherbe, 11 rue Dancet,
CHF-1205 Genève, Suisse.

Les généralistes

- **Apsara** n° 12, 66 p., 22 F,
périodicité inconnue.
Quatre scénarios (Ars Magica,
Hurléments, AD&D, AdC),
et surtout, comme d'habitude,
une partie rédactionnelle
copieuse et intéressante (allant
du cinéma aux polémiques
en passant par un gros dossier
médiéval). Samuel Tarapacki,
1 allée de la Comédie, 44800
Saint-Herblain. PS : Au fait,
les gars, pour l'interview,
c'est quand vous voulez !
- **Scène à Rio** n° 1, 43 p.,
40 F, apériodique à tendance
trimestrielle.

J'ai particulièrement aimé l'élémentaire de l'air fourni en gadget, mais le reste n'est pas mal non plus : scénarios AD&D, INS, AdC, plus un peu d'Intervention Divine en dessert. Scène à Rio Éditions, 8 place Albert Camus, 21800 Quétigny.

- **Tinkle Bavard** n° 33, 30 p., 5 FS/20 FF/95 FB. Tiens, un scénario Empire Galactique! Et un article sur le JdR en Finlande! Il y a aussi des choses plus classiques : un scénario et des aides de jeu pour RdD, et une aide de jeu pour Ars Magica, entre autres.
- **Eric Malherbe**, 11 rue Dancet, CH-1205 Genève, Suisse.
- **Vent des rêves** n° 12, 42 p., 23 F, trimestriel. Un scénario RdD, une aide de jeu Cthulhu/Maléfiques assez... atypique (les dessous féminins de 1880 à 1940), plein de nouvelles et de comptes rendus de parties, et pour finir une touche de wargame. L'ensemble se lit très agréablement. Réveries angevines, 9 impasse du Puits rond, 49100 Angers.
- **Virus** n° 3, 66 p., 10 F, apériodique. Seul nouveau ce mois-ci, il se défend tout à fait honorablement, avec du Mega, un scénario Kult, un compte rendu de GN et quantité

d'autres petites choses moins identifiables mais très sympa (inspi musique, coups de gueule divers et variés). Virus, 63 rue E. Chabrier, 66000 Perpignan.

Et aussi...

- **Dixit** n° 11, 19 p., 10 F, bimestriel. Pour le JpC Quest.
- **Fils de Gergovie** n° 2, 16 p., prix et périodicité inconnus. Star Wars, Simulacres, AdC.
- **La lutine** n° 6, 8 p., 2 timbres, périodicité inconnue. Le seul zine de GN du mois.
- **Tips or tricks** n° 1, 16 p., prix et périodicité inconnus. Torg, Simulacres, Changeling.

Tristan Lhomme

Calendrier

« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus - pour ne pas les rater, soyez vigilant : « Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côté jardin » rappelle que le jeu se vit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

France. 1^{er} semestre 1996. Comme chaque année, France Sup Open organise, pour une remise en juillet, le Prix du jeune créateur de jeu de rôle et du jeune auteur de supplément, ainsi que le Trophée du meilleur fanzine de jeux de simulation. Pour participer, renseignements contre une enveloppe timbrée à : Comité France Sud Open, 141 B rue Félix Mayol, 83200 Toulon. ☎ : (16) 94.91.10.34.

Perpignan. 15 février/15 mai. L'association DreamMaker organise un tournoi de duels avec des armes en latex, **Le Défi des Masques de Sélène**, mélangeant jeux de rôle, grandeur-nature, jeu de piste, faits historiques du XVI^e siècle. ☎ : Boris Selles, 63 rue Emmanuel Chabrier, 66000 Perpignan. ☎ : (16) 68.61.02.80.

Montivilliers. 9, 16 et 23 mars. Les Chevaliers du Littoral organisent chaque samedi du mois de mars leurs Nuits du jeu 1996, où vous pourrez découvrir jeux de rôle, jeux de plateau et wargames. La nuit du 9 sera consacrée à l'initiation et à la découverte, les nuits du 16 et 23 à un tournoi de jeu de rôle. Le lieu : Centre culturel de la Belle-Étoile, rue Marc Chagall, 76290 Montivilliers. ☎ : Cédric Deschamp au (16) 35.30.44.75.

Lille. 5 mars. Un tournoi de Kabal (jeu de cartes) est organisé au café Rocambole, 36 rue de la Clef. ☎ : Sylvain au (16) 20.40.16.68.

Paris. 9/10 mars. Les élèves de l'INA-PG vous convient aux Premières Joutes Ludiques de l'Agro avec au programme : tournois de jeu de rôle (L'appel de Cthulhu, INS, Cyberpunk, JRTM, Ambre, Coupe de France Pendragon), de jeu de plateau (Formule D6, Full Metal Planète, Civilisation et Blood Bowl), d'échecs. Il y aura également des animations autour de la BD, des mangas, des CD-I, de la SF, concours,

etc. ☎ : Association Les Joutes Ludiques de l'Agro, INA-PG, 16 rue Claude Bernard, 75005 Paris. ☎ : (1) 44.08.18.72. ou joutes@inapg.inra.fr.

Nancy. 9/10 mars. Légendes, Les Loups du Téméraire et la Maison d'Elendil s'associent pour présenter la Coupe de France de Kult, le tournoi Grand-Est de Warhammer Batailles fantastiques et un tournoi officiel de Magic (championnat régional Grand-Est, un Black Lotus à gagner!). ☎ : (16) 83.32.25.06.

Bourges. 9/10 mars. L'association du Collège de l'Escargot rouge et les Compagnons d'Oniros organisent **Aviricum Simulation II** avec des tournois de jeux de rôle, Magic, Warhammer Batailles fantastiques, Blood Bowl, Formule D6, jeux d'Histoire et grandeur-nature. ☎ : Relais Descartes Bourges au (16) 48.24.49.90.

Nantes. 11/17 mars. L'ANFT organise sa Croisière ludique à la résidence Port-Beaulieu. On y trouvera de nombreuses animations à thème : jeux de rôle, jeux de plateau, jeux de cartes, jeux de stratégie, ainsi que des ateliers et des tables rondes. ☎ : Thierry Tropeano, service animation, résidence Port-Beaulieu, 9 bd Vincent Gâche, 44200 Nantes. ☎ : (16) 40.12.24.00.

FUTUR

Saint-Germain-en-Laye. 12/13 mars. La CLEF, en collaboration avec le magasin Id100, organise un Salon du jeu de réflexion dans les locaux de l'association. Au programme : démonstrations de jeux de rôle, de jeux de plateau (Formule D6, Diplomatie, Full Metal Planète, SuperGang, Warhammer Batailles fantastiques, Warhammer 40,000 et Space Marine) et jeux de cartes (Magic, Spellfire, Doom Trooper, Guardians et Middle Earth). ☎ : Culture Loisirs et Formation, 46 rue

52 rue des Écoles - 75005 Paris - Tél : (1) 43 26 79 83 - M Cluny/la Sorbonne

39 Bd Pasteur - 75015 Paris - Tél : (1) 47 34 25 14 - M Pasteur

TOUTES LES NOUVEAUTÉS...

Morrow Project - Task Force Games Villains and Vigilants
Torg V.O. - gamme BTRC...

SOLDES APRÈS INVENTAIRE :
Wargames et Jeux de Rôle à redécouvrir
DES JOURS DE FOLIE
DU 6 MARS AU 5 AVRIL !

D'ARKHAM À RIVENDELL
TOUT SUR LES TERRES DU MILIEU :
jeu de rôle VF et VO, jeu de cartes + livre
de règles avancées, poster et carte des
Terres du Milieu. Nouvelles scénettes
Mithril.

DERNIÈRES NOUVEAUTÉS
POUR L'APPEL DE CTHULHU :
Figurines RAFM (peuple Tcho Tcho, Wamp...) -
Unspeakable Oath (fanzine US)
livres en VF et VO - collection Chaosium



DÉCOUVREZ
NOS JEUX DE STRATÉGIE
SUR PC CD ROM
NOS COLLECTIONS DE
POCHE
FLEUVE NOIR/
POCKET

IMPORTS DE PRINTEMPS...

- **WHITE WOLF** -

Vampire, the Dark Ages (RPG) - Chronicles of
the Black Labyrinth (Werewolf) - Immortal Eyes,
vol. 2, Shadows of the Hill (Changeling)

- **CARTES** -

Ancient Hearts, Vampire : TES (WoC) - Conflict, Wildstorm (Image)

- **SIMULATIONS** -

Kampfgruppe Peiper II - ASL (Avalon Hill)

6 rue Meissonier - 75017 Paris - Tél : (1) 42 27 50 09 - M Wagram

13 rue des Remparts d'Ainay - 69002 Lyon - Tél : 78 37 75 94 - M Ampère/Victor Hugo

PARIS 5^e

PARIS 17^e

PARIS 15^e

LYON

CHAMPIONNAT DE FRANCE



15 DÉCEMBRE 1995 - 31 MARS 1996

LES ASSOCIATIONS SOUHAITANT ORGANISER UN OU PLUSIEURS TOURNOIS DANS LE CADRE DU CHAMPIONNAT RECEVRONT UN DOSSIER COMPLET, COMPRENANT TOUTES LES INFORMATIONS NÉCESSAIRES ET LES RÈGLES DE TOURNOI OFFICIELLES, SUR SIMPLE DEMANDE AU (1) 46 48 48 26 OU PAR COURRIER : JEUX DESCARTES CHAMPIONNAT DE FRANCE DOOMTROOPER 1 RUE DU COLONEL PIERRE AVIA 75503 PARIS CEDEX 15.



LA FINALE SE DÉROULERA SUR LE STAND DESCARTES AU SALON DU JEU DE PARIS, SAMEDI 13 AVRIL 1996.

A L'ISSUE DE CETTE FINALE, LE CHAMPION ET LE VICE-CHAMPION DE FRANCE GAGNERONT LEURS BILLETS POUR LE CHAMPIONNAT DU MONDE ORGANISÉ PAR



TARGET GAMES À STOCKHOLM (SUÈDE), DU 16 AU 19 MAI 1996, EN PRÉSENCE DE BRYAN WINTER, CONCEPTEUR DU JEU, PAOLO PARENTE ET PAUL BONNER (ILLUSTRATEURS).

de Mareil, 78100 Saint-Germain-en-Laye. ☎ : (1) 39.73.38.13.

Montmédy, 15/17 mars. L'association belge Amnesia organise *Les croisades du Ghor XI*, un grandeur-nature médiéval-fantastique dans la citadelle de Montmédy. ☎ : Amnesia c/o Jean-Jacques Boudart, 9 rue de la Choque, B-6717 Nobressart, Belgique. ☎ : e-mail jeanjacques.boudart@ping.be.

Rouen, 16 mars. Le club de l'INSA de Rouen organise sa 11^e convention de jeux de rôle. Au menu : AD&D, L'appel de Cthulhu, Magna Veritas, Rêve de Dragon, Star Wars et Vampire. ☎ : Sébastien Pattou, 23 av. du Maréchal de Lattre de Tassigny, apt. 10, 76130 Mont-Saint-Aignan. ☎ : (16) 35.76.14.92.

Marseille, 16/17 mars. Le club La Guerre en Pantouffles accueille la cinquième étape du Championnat national de Diplomatie. ☎ : La Guerre en Pantouffles, 63C rue Ste-Cécile, 13005 Marseille. ☎ : (16) 91.25.87.75 avant 19h et (16) 91.42.10.29 après 19h.

Poitiers, 16/17 mars. L'association Ordalie organise le 5^e trophée Diane de Poitiers et la 5^e Coupe de France Cyberpunk. Au programme : RuneQuest, INSA/MV, L'appel de Cthulhu, Nephilim, Star Wars. Tournois DBA, Formule Dé et Civilisation. Le lieu : Le local, 16 rue St-Pierre Le Puellier, 86000 Poitiers. ☎ : (16) 49.56.70.09.

Saint-Quentin, 16/17 mars. Les Aventuriers des Mondes imaginaires organisent les Rencontres imaginaires. Au programme : jeux de rôle (AD&D, L'appel de Cthulhu, Vampire, Loup-garou, RuneQuest, Cyberpunk), jeux de plateau (Warhammer, Blood Bowl, Formule Dé...) et tournoi de Magic. ☎ : Olivier Cardot au (16) 23.62.89.36.

Lyon, 22/24 mars. Le CLUJI, Club Jeux de l'INSA de Lyon, organise sa convention ludique annuelle : La nuit des temps. Au programme : tournois AD&D 2, L'appel de Cthulhu, Vampire, Cyberpunk et championnat Rhône-Alpes de Magic : L'Assemblée. Plus des démonstrations, initiations et animations diverses. ☎ : CLUJI, BDE INSA, 20 av. Albert Einstein, 69621 Villeurbanne Cedex. ☎ : (16) 72.43.82.29 ; e-mail : cluji@faedi.insa-lyon.fr.

Boissy-la-Rivière, 22/24 mars. Les Envoyés de Némésis vous proposent *Guide of Multiple Personality Disorders*, un grandeur-nature Belle Époque paranormal-mystique dans l'Essonne. ☎ : Benjamin Tournier, 103 avenue du Duc de Dantzic, 77340 Pontault-Combault. ☎ : (1) 60.29.70.65 (après 20h).

Le Mans, 23/24 mars. L'association Mans-Songes, avec l'Hymne à la chimère et le Club de réflexion de la Bazouge, organise les *Cenoludies 96*, au centre Jacques Prévert, 97 Grande Rue, au Mans. À l'affiche : tournoi Magic, jeux de rôle, de plateau, figurines et peinture, 2^e Convention de la Draconis Societas (JpC Nemak), grandeur-nature. ☎ : Michel Sanz Torrijo, 2 rue Robert Collet, 72100 Le Mans. ☎ : (16) 43.85.60.32, (après 21h).

Toulouse, 30 mars. Le club Le Donjon de l'Union organise sa 13^e Nuit du jeu de rôle. Au programme : démonstrations de jeux de plateau (Warhammer 40,000, Blood Bowl, RoboRally, etc.) l'après-midi et jeu de rôle de 21 h à l'aube. ☎ : Le Donjon de l'Union, MJC L'Union - Section JdR, place de la Mairie, 31240 L'Union. ☎ : (16) 61.74.75.75.

Perpignan, 30 mars. Deuxième édition du tournoi de jeux de rôle Faërie. Au programme : AD&D2, L'appel de Cthulhu, Cyberpunk et Star Wars. ☎ : Christophe Dessaigne au (16) 68.85.53.16.

Lille, 30 mars. La Guilde des Stratèges organise son 8^e tournoi de jeux de rôle. Au programme : AD&D et X-Men (avec un système de jeu original), ainsi que des démonstrations de JdR. ☎ : La Guilde

des Stratèges, BDE HEI, 13 rue de Toul, 59046 Lille Cedex.

Épinal, 30/31 mars. La manifestation Les Ordales du Chaos IV aura lieu à la MJC Savouret. Au programme : Stormbringer/Elic, Civilisation, INSA/MV, Warhammer JdR, L'appel de Cthulhu, Marvel Super Héros, Toon. ☎ : MJC/MPT Georges Savouret, 30 rue des Soupirs, 88000 Épinal. ☎ : (16) 29.82.12.59.

Paris, 30/31 mars. La convention Hélios 1996 aura lieu dans les locaux de l'université Paris-Dauphine. Au programme : tournois de figurines, de jeux de rôle (Vampire, Nephilim, L'appel de Cthulhu, AD&D), open de Diplomatie et démonstration de jeux de plateau. ☎ : (1) 44.05.44.38.

Chambéry, 30/31 mars. Le club Pentacle et Boule de Gnome organise sa 5^e Convention régionale des jeux de simulation à la salle des Conventions à Chambéry. Il y aura un tournoi médiéval-fantastique (AD&D, Warhammer, Stormbringer, Rolemaster...), un tournoi horreur gothique (Vampire, Cthulhu, Nephilim, Werewolf...), un tournoi open, un tournoi Blood Bowl, et de nombreuses démonstrations. ☎ : Frédéric Devincq, 7 rue Centrale, 73000 Barbezat. ☎ : Jean-Baptiste Martineau au (16) 79.33.68.08.

Poitiers, 30/31 mars. Les Night Riders, le club des élèves de l'ENSMA, organise sa 3^e Night Riders' Cup avec des tournois de Magic, Vampire, Loup-garou, Mage, Star Wars, L'appel de Cthulhu, Warhammer, Elic, Shadowrun, ainsi que divers jeux de plateau. ☎ : ENSMA Night Riders, Cercle des élèves, site du Futuroscope, BP 109, 86960 Le Futuroscope Cedex. ☎ : (16) 49.49.03.93.

Nancy, 30/31 mars. Les clubs de la faculté des sciences de Nancy organisent leur troisième Convention Sciences à la MJC Desfoyes. Au programme : Shadowrun, RuneQuest et Vampire années 20. ☎ : Camille Parisel au (16) 83.94.09.56 ou e-mail : camille.parisel@scinfo.u-nancy.fr.

Saint-Romain de Colbosc, 6/7 avril. Le club In Nomine Ludi organise son troisième Week-end de jeu à la Maison pour Tous. Au programme : parties libres le samedi et tournoi le dimanche. ☎ : MPT Saint-Romain de Colbosc, av. du Général De Gaulle. ☎ : (16) 35.20.00.16.

Lyon, 6/7 avril. Le club Crazy Orc organise plusieurs tournois à la MJC Perrache (100 cour Charlemagne). Au programme : jeux de rôle (Vampire, Nightprowler), jeux de cartes (Guardians, Spellfire), jeux de plateau (Diplomacy, Condottiere...), jeux d'Histoire (antique, Premier Empire) et murder-party Vampire. ☎ : Patrick au (16) 72.39.25.63.

Bray-Dunes, 6/7 avril. Le club Les Seigneurs de l'Aube organise un grandeur-nature médiéval-fantastique en bord de mer. ☎ : Les Seigneurs de l'Aube, 14 avenue des Frégates, 59123 Bray-Dunes. ☎ : Eddy au (16) 28.29.97.39.

Agde, 6/8 avril. Le club Alea Jacta Est organise sa 6^e Rencontre régionale de jeux de rôle et de simulation à la MJC d'Agde. ☎ : MJC, Espace A. Malraux, rue Mirabeau, 34300 Agde. ☎ : (16) 67.21.46.50 (mercredi de 14h à 18h).

Paris, Porte de Versailles, 6/14 avril. Le 11^e Salon des jeux aura lieu dans le même cadre que l'année dernière, à côté du 17^e Salon international de la maquette et du modèle réduit. Il y aura de nombreux éditeurs et manifestations. Détails dans le prochain numéro.

Carcassonne, 12/13 avril. La Mascarade de la MJC de Carcassonne organise un Conclave carcassonnais (grandeur-nature Vampire) à l'intérieur de la cité médiévale. ☎ : MJC Carcassonne, activité Mascarade, 91 rue Aimé Ramond, 11000 Carcassonne.

Région parisienne. 13/14 avril. L'association La Mare aux Diables organise *La Garde de Fer*, une *murder-party* surnaturelle. ☒: La Mare aux Diables, 95 rue d'Avron, 75020 Paris. ☎: (1) 43.70.99.02.

Sisteron. 13/14 avril. La Confrérie de l'Épée sacrée organise *Brisingamen*, un *grandeur-nature médiéval-fantastique*. ☒: Laurent Gazengel, 19 la Cigalière, 13320 Bouc Bel Air. ☎: (16) 42.22.40.94.

Condé-sur-Aisne. 13/14 avril. L'association Chroniques Boréales organise *Les seigneurs de Khor*, un *grandeur-nature médiéval-fantastique* au fort de Condé-sur-Aisne. ☎: Grégory au (16) 27.34.31.16 (entre 19h et 20h).

Saint-Symphorien d'Ozon. 14 avril. La mairie organise sa manifestation *Jeux, Tu, Ils à l'Espace-Rencontre L'Orangerie*. Au programme: initiation, démonstration et tournois de jeux de société, jeux de cartes, jeux de rôle, jeux de stratégie et wargames. ☎: Hubert Denolly au (16) 78.02.75.44.

Toulouse. 16 avril. Fantazine propose sa *Nuit du fantastique*. La projection d'*Entretien avec un vampire* sera suivie d'une «nuit du jeu de rôle», avec exposition de dessins sur le thème du fantastique. ☒: Faculté des sciences, université Paul Sabatier, 118 route de Narbonne, 31062 Toulouse Cedex. ☎: Cyril au (16) 61.52.35.77 (le soir).

Coudekerque-Branches. 19 avril. Les Chevaliers Héraldiques organisent leur quatrième convention de jeux de rôle. Au programme: l'appel de Cthulhu, AD&D, Ambre, Cyberpunk, Nephilim, Shadowrun, Star Wars, Stormbringer, Vampire. ☎: Laurent au (16) 28.28.08.84.

Paris. 20 avril. Le club Présence du Futur organise un tournoi de l'appel de Cthulhu dans les locaux de l'AGECA, 177 rue de Charonne, 75011 Paris. ☒: Arthur Jarov, 25 rue Henri Rocherfort, 91000 Evry. ☎: (1) 60.78.84.28.

Tarbes. 20/21 avril. Le club Stratégie & Sortilèges organise *Le joyau de Marignan*, un *grandeur-nature médiéval-fantastique*. ☎: Arnaud Castaing au (16) 62.32.80.21 (heures des repas).

Bruyères-en-Montberrault. 20/21 avril. Les Créateurs d'univers proposent un *grandeur-nature médiéval-fantastique* dans le fort de Bruyères-en-Montberrault (Aisne), basé sur le monde de Hârn. ☒: Les Créateurs d'univers, 57 rue des Sports, 59280 Armentières. ☎: (16) 20.35.72.37.

Tours. 20/21 avril. L'association Stalgmythes et le BDE de l'ESC Tours organisent leur 3^e Forum de l'Imaginaire. Initiation et présentation de nombreux jeux de rôle, jeux de cartes et jeux de plateau, salle vidéo, salon de BD, etc. On tentera également d'y battre le record du monde de la partie de jeu de rôle la plus longue (210 heures en alternance). ☒: Association Stalgmythes, 1 rue Léo Delibes, BP 535, 37005 Tours Cedex. ☎: Éric Bredel au (16) 47.71.72.13.

Montmédy. 26/28 avril. L'association belge Légend'air organise *Le cercle des légendes, chapitre 3: Dark Haven*, un *grandeur-nature «oniric fantasy»*. Il aura lieu à la citadelle de Montmédy. ☒: Jean-Pierre Debroux, rue de la Vieille Ferme n° 8, 4050 Chaudfontaine, Belgique. ☎: (19)32 41/66.11.85.

Nantes, Saint-Herblain. 27/28 avril. Le Pion d'Interrogation, avec la collaboration de Stratégie, diplomatie

et négociation et de ACA Concarneau, organise sa convention *Le pion dans l'arène* (la contre-attaque). Au programme: tournois de Formule Dé, de jeux de réflexion (Abalone, dames...), de Diplomatie (et variantes), de Magic (type 1 système suisse) et parties libres. ☒: Le Pion d'Interrogation, 1 av. de l'Angevinière, 44800 Saint-Herblain. ☎: (16) 40.63.55.51.

Laon. 27/28 avril. L'association DédAleS présente *La lance brisée*, son neuvième *grandeur-nature*, premier volet d'une nouvelle campagne dans son monde médiéval-fantastique des Terres d'Astria. Le lieu: le fort de Bruyères. ☒: Michel et Isabelle Beaume, 7 allée de la Pagerie, 92500 Reuil-Malmaison. ☎: (1) 47.14.09.75 (avant 21h).

Le Havre. 27 avril/4 mai. La Faculté des Affaires internationales organise son Festival de l'Imaginaire, avec initiation aux jeux de rôle, projections de films, exposition sur le thème des mondes imaginaires, parties de Il était une fois et présence de dessinateurs. ☒: Mickael Ivorra, 89 avenue du Mont Gaillard, 76620 Le Havre. ☎: (16) 35.44.13.09 (le soir).

Mantes-la-Jolie. 28 avril. Le trophée Du Gueslin est organisé par le CJSM au CAC Georges Brassens, 18 rue de Gassicourt, 78200 Mantes-la-Jolie. Au programme: AD&D, Star Wars, Loup-garou, l'appel de Cthulhu. ☎: (1) 30.93.23.15.

Paris. 4 mai. L'université d'Assas organise la 2^e Coupe interécoles de Diplomatie. ☎: Thomas Sebeyran au (1) 43.26.95.07.

Lyon. 4/5 mai. Le magasin Chantelouve organise un tournoi de jeux de plateau. Au programme: Zargos et Full Metal Planetée le samedi, Symbioz le dimanche. ☒: Chantelouve, 2 rue St-Georges, 69005 Lyon. ☎: (16) 72.77.62.60.

Erstein. 10/11 mai. Le festival Space Op regroupe de nombreuses manifestations: cinéma (nuit du space opera, nuit Star Trek, rétrospectives), littérature (concours de nouvelles, dedicaces, rencontres, ateliers d'écriture), conventions (convention européenne Star Trek, nationale Star Wars), musique (divers concerts dont les Legendary Pink Dots), jeux vidéos et enfin jeux de rôle (trophée Space Op sur le jeu Star Trek, un *grandeur-nature*, un tournoi Star Wars). Présence de notre rédacteur Roland Wagner, ainsi sans doute que de Jean Balczesak et Jean-Luc Bizien. ☒: Jean Millemann, 37 rue des Aubépines, 67150 Krafft. ☎: (16) 88.98.65.60.

Villeneuve d'Ascq. 11/12 mai. Les Rencontres villeneuvoises (avec l'aide d'ASL News, Vae Victis, 39/45 magazine et les éditions Heimdal) permettront aux fans d'ASL de s'affronter amicalement, de s'initier ou de participer au tournoi ASL Ring. ☒: François Boudrenghien, 4 rue du Blason, bâtiment 62, 59650 Villeneuve d'Ascq. ☎: (16) 20.47.49.98.

Fort de Condé. 17/19 mai. Alkhémia et Smoking et Cotte de Mailles organisent un *grandeur-nature médiéval-fantastique* dans le monde de Kandahar, au fort de Condé, dans l'Aisne. ☒: Alkhémia, c/o Jean-Jacques Marengo, 20 rue du Petit Pont, 93220 Gagny. ☎: (1) 43.09.20.03.

Noyon. 25/27 mai. L'association Arcanes organise un *grandeur-nature médiéval-fantastique* dans le monde d'Osoltar sur le site semi-troglydite des Cinq Piliers. ☒: Arcanes c/o Franck Moreau, 27 rue Lamartine, 80000 Amiens. ☎: (16) 22.80.06.99.

Parthenay. 25/27 mai. Eclipse organise au château de Tenessus un *grandeur-nature historique*. Le chemin des Brumes, situé en 1350 lors d'une brève trêve de la guerre de Cent Ans. ☎: Laurent Jactat au (16) 41.72.88.89.

Val de Reuil. 25/27 mai. L'association LUDÉLOG présente les 4^e Rencontres Ludiques Normandes, qui se tiendront au centre sportif de la base Léry-Poses. Au programme: tournois et initiation de jeux de plateau (tous les classiques ou presque), jeux de rôle (l'appel de Cthulhu, D&D, James Bond...), jeux de stratégie, etc. ☒: Jean-Yves Filloque, 82 rue Grande, 27100 Val de Reuil. ☎: (16) 32.59.54.09.

Poitiers. 1/2 juin. L'association Hache & Dés présente *Non Nobis Domine*, un *grandeur-nature médiéval* qui se déroulera au château de Marconnay. ☒: Hache & Dés, 4 rue d'Amsterdam, 37100 Tours. ☎: Alain au (16) 47.54.37.55.

CÔTÉ JARDIN

Sion (Suisse). 23/24 mars. Numen organise la deuxième Convention valaisanne de jeu. Au programme: tournoi de Magic en paquet scellé, concours de scénario. Le lieu: RLC (centre de loisirs) de Sion, dans le canton du Valais. ☎: Claudy au 022/738.50.84.

Eindhoven (Pays-Bas). 12/14 avril. Games Spectacular est l'une des plus grosses conventions européennes de jeu de simulation (rôle, wargame et cartes). ☒: 999 Games, Krachtstroom 2, 1181 VV Amstelveen, The Netherlands. ☎: +31 (0)20.640.25.15; fax au +31 (0)20.640.60.87.

Charleroi (Belgique). 27/28 avril. Le Salon international du modélisme fera une large part aux jeux de rôle et de simulation. Au programme: démonstration de jeux de plateau (Warhammer, Necromunda, Formule Dé), wargames, tournoi Magic... ☒: Daniel Fastré, rue de la Drève 48, 6224 Fleurus (V-B). ☎: 071/81.34.63.

Canton de Fribourg (Suisse). 11/12 mai. SCARe organise *La Quête héroïque du St-Graal*, un *grandeur-nature «médiéval-philosophique»*. Le lieu: de Hauterive à Rossens (10 km de marche). ☎: Stéphane Cardinaux au (41) 21.311.53.24, ou e-mail: reymondax@planet.ch.

Bacharach (Allemagne). 24/27 mai. La 7^e RQ Con (convention de RuneQuest) se déroulera au château Stahleck (à 100 km de Francfort). Au programme: ateliers divers, parties de RuneQuest, expositions, débats et Rise of Ralios, un *grandeur-nature* dans lequel tous les représentants d'un même pays apprendront au même peuple de Gloranth. Invité d'honneur: David Hall. ☒: Jochen Seyffert, An der Bruchriede 2, 300880, Deutschland. E-mail: tschinke@nordwest.de.



Prochains numéros: 5 avril (93) et 3 mai (94)

Date limite de réception des annonces de manifestations:

1^{er} mars pour le numéro 93 (avril) et 4 avril pour le numéro 94 (mai). Écrivez, faxez (46484988), mais ne nous téléphonez pas! Avis aux annonceurs: soyez suffisamment précis dans vos indications. Futurs participants: pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse. Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle, les jeux de cartes ou le wargame (en général de 10 à 100F), plus élevée pour le *grandeur-nature* (de 100 à 400F en moyenne).



Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi: il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même. Mais où s'adresser? Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques, répartis en France et en Belgique, pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, les responsables de l'initiation vous attendent, pour: — vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien; — vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures. Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.

Paris: Club Loisir Dauphine (CLD)
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris, métro Porte Dauphine
Tél. club: (1) 44.05.44.38. Responsable: Frédéric Savary
Tél.: (1) 47.55.02.36. Horaires: vendredi 18h-24h.

Bruxelles: Alpha Ludisme ASBL
19 rue Solvay, 1050 Bruxelles, Belgique. Responsable: Michel Van Langendonck. Tél.: (19)32 02 / 511 80.77. Boutique: L'enfer du jeu, même adresse. Horaires: initiation le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant).

Afin d'assurer une bonne disponibilité, deux structures vont se relayer sur Dijon:
Dijon: MJC Montchapet
3 rue de Beaune, 21000 Dijon. Tél. club: (16) 80.55.51.65. Responsable: Régis Nuke, tél.: (16) 80.78.16.66 le soir. Horaires: samedi 14h-20h. Boutique: voir ci-dessous.
Dijon: MJC Le Clos Lagny, section jeux de rôle
Rue des prairies, 21800 Quétigny. Tél. club: (16) 80.46.35.73. Responsable: Aubert Bonneau, tél.: (16) 80.46.35.95. Horaires: vendredi et samedi à partir de 20h30, samedi 14h30 (appeler avant). Boutique: Excalibur, 44 rue Jeannin, 21000 Dijon, tél.: (16) 80.65.82.99.

Bordeaux: ABL
Faculté de Bordeaux I, salle 101 1^{er} étage, bât. Math/Administration, 351, cours de la Libération 33405 Talence. Responsables: Xavier-François Roblot, 7 rue Ligier, 33000 Bordeaux, tél.: (16) 56.98.50.92. Horaires: samedi 14h-19h tous les 15 jours, 2^e et 4^e samedis du mois (il est préférable de contacter l'un des responsables). Boutique: Le Temple du jeu, 62 rue du Pas St-Georges, 33000 Bordeaux, tél.: (16) 56.44.61.62.

Tours: Hommes & Démon
86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours. Responsable: Alain Duchamp, tél.: (16) 47.54.37.55. Horaires: une semaine sur deux (contactez le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir. Boutique: Poker d'As, Pagnaire, 20 rue de la Rotisserie, 37000 Tours.

Montreuil: Sortilège
Centre culturel des Ramenes, 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil, tél.: 42.87.43.12. Responsable: Franck Godefroy, tél.: (1) 48.57.08.78. Horaires: mercredi 14h-18h, vendredi 20h-24h, samedi 14h-24h. Boutique: L'Œuf cube, 21 rue Linné, 75005 Paris, tél.: (1) 45.87.28.83.

Nancy: Club Légendes
MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy, tél.: (16) 83.32.80.52. Responsable: Jean-Sébastien Lutz, tél.: (16) 83.36.58.10. Horaires: samedi 14h-19h, et 21h-8h. Boutique: Excalibur, 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy, tél.: (16) 83.40.07.44.

Les Ulis: Lud'Avag
MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis, tél.: (1) 69.07.02.03. Responsable: David Le Gall, tél.: (1) 64.46.64.31. Horaires: vendredi soir à partir de 20h30. Boutique: Réve de Licorne, 27 rue Charles De Gaulle, 91400 Orsay, tél.: (1) 69.28.80.51.

Boulogne: Ludothèque d'Yves Kermen
624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne; tél.: (16) 41.41.92.51. Responsable: Fabrice Barboni. Horaires: mercredi, 14h/18h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable). Boutique: Jeux Descartes, 52 rue des Écoles, 75005 Paris; tél.: (16) 43.26.79.83.

ET les manifs sur 3615 Casus rubrique CAL

Dans Casus Belli n° 93

parution le 5 avril 1996

V

ous êtes dans une auberge...

Vampire, le retour de la vengeance

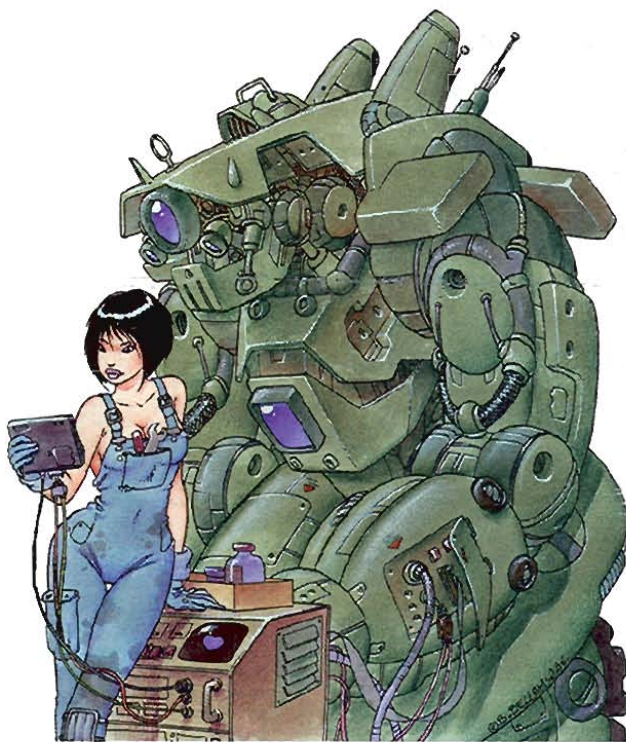
Grâce à Fabrice Colin et Tristan Lhomme vous savez désormais vous y retrouver dans le Monde des Ténèbres. Fort de cette expérience, vous auriez tous les atouts pour savoir que choisir dans la gamme White Wolf... si l'on vous défrichait un peu le terrain dans la profusion de produits de cet éditeur prolifique. Portrait de famille en deux temps ; le mois prochain, le gros morceau : Vampire ; le mois d'après, les quatre autres jeux de la gamme.

WE ARE THE ROB OTS

Les robots géants font une percée dans le monde du jeu de rôle en français, avec la traduction de Mekton Zéro par Oriflam, un jeu générique avec lequel on peut jouer dans n'importe quel univers inspiré de notre série de dessins animés japonais favorite. Olivier Vignes a testé une de ces machines pour vous. Et dans la foulée, Fabrice Colin a endossé (en v.o.) les exosquelettes de Heavy Gear. Nos deux pilotes d'essai vous livrent leurs impressions dans un mois.

● **En poster :** des plans de sol d'auberge, modulables et réversibles, à l'échelle des figurines, pour concrétiser des dizaines de configurations de ce lieu incontournable, le tout accompagné de quelques conseils pour y ajouter mobilier et touche personnelle.

● **Aide de jeu :** votre auberge. Base de repli, source de renseignements, facteur de relations et de complicités (des bas-fonds aux sphères du pouvoir). Les bonnes raisons et quelques bonnes façons d'ajouter une arme pacifique à votre arsenal.



La Bellaryette du mois, par Bruno Bellamy

Le dicton du mois prochain :
Pas de mana,
pas de chocolat !

CASUS BELLI n° 92 mars 1996. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : mensuelle. Dépôt légal : 1^{er} trimestre 1996. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright © CASUS BELLI 1996. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000F, durée 99 ans. Principaux associés : Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. **DIRECTION-ADMINISTRATION.** Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy. **REDACTION.** Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint : Pierre Rosenthal. Chef de rubrique wargame : Frank Stora. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Assistant au secrétariat de rédaction : Tristan Lhomme. Assistant à la rédaction : Fabrice Colin. Coordination minitel : Jean Balczesak. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Saloua Arbia. Illustrateurs : Roland Barthélémy, Olivier Bédue, Bruno Bellamy, Coucho, Cyrille Daujean, Ludovic Debeurme, Didier Guiserix, Christopher Longé, Eric Puech, Thierry Ségur. **SERVICES COMMERCIAUX.** Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing : Capucine Jahan. Chefs de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Réassort et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Relations extérieures : Valérie Lahanque. Tél. : (1) 46.48.48.26. **PUBLICITÉ.** Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : (1) 46.48.49.71. **ABONNEMENTS.** Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 à partir de 9h ; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 326F, 11 numéros par an. Autres pays : nous consulter. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : AD&D est édité par TSR, L'appel de Cthulhu est édité en français sous licence Chaosium par Descartes Éditeur. Nightprowler est édité par Siroz Productions, Wraith est édité en français sous licence White Wolf par Ludis International, Hawkmoon est édité en français sous licence Chaosium par Oriflam. La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés. Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél. : (1) 40.27.59.59. Imprimeries SALT, tél. : (1) 30.50.40.90 et SIEP, tél. : (1) 60.69.56.16.

Plusieurs siècles se sont écoulés
depuis la guerre entre Urza et Mishra.

La lente progression des glaciers,
le blizzard et les hivers interminables
ont transformé Dominaria en un univers sombre et glacial.
Un nécromancien maléfique utilise ses puissants pouvoirs
pour que le monde reste plongé dans le froid et l'obscurité.

Découvrez

ÈRE GLACIAIRE™



Disponible à partir de février 1996
en Paquets de Base et en Pochettes Recharge,
l'Ère Glaciaire™ se joue indépendamment
ou comme une extension de Magic: L'Assemblée®.

MAGIC
L'Assemblée®

Wizards of the Coast, France, **Customer Service***,
BP 103, 94222 Charenton Cedex,
tél : (33 - 1) **43.96.35.65**, fax : (33 - 1) 43.96.52.53

*service consommateurs

Wizards of the Coast, Ice Age - L'Ère Glaciaire, Magic: The Gathering,
Magic: L'Assemblée et Decmaster sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc.
Illustration de Dan Frazier. © 1996 Wizards of the Coast, Inc.

Wizards
OF THE COAST