

CASUS

Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

décembre 96

Le Réseau Divin

une aventure aux confins
du millénaire

N° 100!

Surprenant
Méditerranée

Délirant
Élixir

*Le monde
de Murphy*

Mordant
The Sabbat

*Vampire : l'Âge
des Ténèbres*

Mark Rein•Hagen



M 3168 - 100 - 32,00 F



230 FB - 8,50 FS - 4.95 \$can
Réunion/Antilles/Guyane 39 F - 9800 L

Édito

Et il y eut un numéro 1.

Et un numéro 2,
mais six mois plus tard.

Et un numéro 50,
spécial souvenirs & anecdotes.

Et soudain, le numéro 100!

100? Waô!... Si on m'avait dit,
lorsque j'ai commencé *Casus Belli*,
que je serais obligé d'apprendre
à compter jusqu'à 100, nombre
mythique qu'à l'époque il m'était
inutile de connaître pour vérifier
ce que je gagnais comme sous.

Trêve de nostalgie, les seules
particularités de ce numéro 100,
ce sont les articles pages 30 et 34.
Pour le reste c'est du *Casus*
«cru fin 96», on l'on trouve
une partie des mutations décidées
lors de notre traditionnel pow wow
rédactionnel de septembre.

Au rang des changements
déjà concrétisés:

- «Backstage» vous met l'oreille
et l'œil là où votre main ne mettra
jamais le pied.
- «500 milliers de rôlistes» servira
de bulletin à ceux qui refusent
le ghetto où quelques constipés
aimeraient nous confiner,
et qui cherchent des idées
et conseils (à prendre ou à donner).
- «Destination Aventure» et les
rubriques *Simulacres* disparaissent
et font place à des articles plus
pointus, pour les joueurs et les MJ
(mais l'encart scénarios détachable
conserve sa double page d'aide
de jeu pratique, destinée en priorité
au joueur plutôt qu'au MJ).
- Pour faire comme le téléphone
et les dates sur PC,
les numéros de *Casus*
passent de
2 à 3 chiffres.

Pour le reste,
voir nos prochains
numéros...

Didier Guiserix

Les crapougnats

Mensuel!

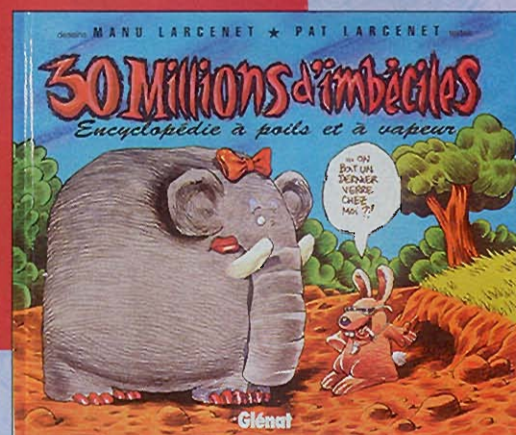


POSTER

L'expédition Krossbone retrouve le sanctuaire Drake
(parfois appelé Aarondrake par ses habitants).
Souhaitons que cette belle image vous fasse rêver
aux aventures qui pourraient s'y dérouler.

30 millions d'amis à Raôul

Non contents de faire le jeu de rôle
le plus « con » de la planète,
avec Raôul,
le jeu qui sent sous les bras,
les Larcenet, entre deux délires
chez Fluide Glacial, nous ont pondu
chez Glénat un mini opuscule
sur ces « cons » d'animaux.
Ça fait rire, putain'g' « con ».



Vade mecum

Ça commence à bien faire!

C'est la deuxième fois qu'une bande de rigolos débarque
à la rédaction et squatte des pages de notre magazine.

Nous avons bien tout verrouillé
mais ils se sont installés au dos de notre poster,
après avoir trompé la surveillance de Morad
tandis qu'il cherchait quelque chose par terre.



Critiques

- 24 ► jeu de rôle: **Vampire: l'Âge des Ténèbres**, nouveauté ou resucée?
- 26 ► jeu de rôle: **Le Monde de Murphy**, un monde fou, fou, fou...
- 78 ► jeu de plateau: **Elixir**, abracadabra, souris blanche et face de rat.
- 80 ► jeu de plateau: **Méditerranée**, ton plateau ensoleillé.
- 84 ► jeu de cartes: **X-Files CCG**, la vérité est en anglais.
- 86 ► jeu de cartes: **The Sabbath**, du sang neuf pour Vampire?
- 88 ► jeu de cartes: **Dark Age**, Los Cartas 2014.

Sommaire N° 100!

Magazine & aides de jeu

- 29 ► 500 milliers de rôlistes: **Les fédérations de jeux de rôle à la rescousse.**
- 30 ► Spécial n° 100: **n° 100? Carte blanche à nos dessinateurs.**
- 34 ► Spécial n° 100: **200% subjectif, l'avis des professionnels de la profession.**
- 36 ► Gwô & Millord: **Participez à notre grand concours!**
- 38 ► Dialogues: **Marc Rein-Hagen démasqué?**
- 40 ► Dans la vie il y a des règles aussi: **Mon personnage idéal.**
- 51 ► Spécial n° 100: **Vade mecum, sub zine parasitaire et quasi indépendant.**
- 52 ► Spécial n° 100: **Poster par Alexandre Durieux Pérard.**

Scénarios de jeu de rôle

- 44 ► **Le Réseau Divin: Épisodes 1, 2 et 3**
Moyen, pour tous joueurs et meneurs de jeu, personnages prêtirés de la page 74 conseillés.
- 48 ► **AD&D: Le diable en boîte**
Facile, pour personnages de niveau 4 à 6, joueurs et meneur de jeu débutants ou moyennement expérimentés.
- 60 ► **Nephilim: La longue vengeance**
Difficile, pour personnages et joueurs moyennement expérimentés, meneur de jeu connaissant bien Nephilim.
- 63 ► **Warhammer JdRF: La danse du rat**
Moyen, pour personnages, joueurs et meneur de jeu normaux. Fait suite au scénario du numéro 99.

Nos rubriques habituelles

- 6 ► L'actualité DES JEUX (En français dans le texte, Made in ailleurs).
- 82 ► Aux quatre coins des CARTES: **BattleTech** en vedette.
- 92 ► Para Bellum, le WARGAME en bref: **Close Combat** en vedette.
- 96 ► L'actualité DU JEU (Debriefing, Clubs, Courrier des lecteurs, Initiatives, Minitel, Fanzines).

Et toujours...

Les Coups d'œil du Critik (14), Petites annonces (58), Adaptation des scénarios pour Simulacres (76), Métalliques (90), Inspirations SF-Fantasy, BD, Universalis (94), BD – Les Irrécupérables épisode 10 (102), Calendrier (100), Backstage (105).

Couverture: Didier Guiserix.

N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en page 41 & 103.

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

Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 71.

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

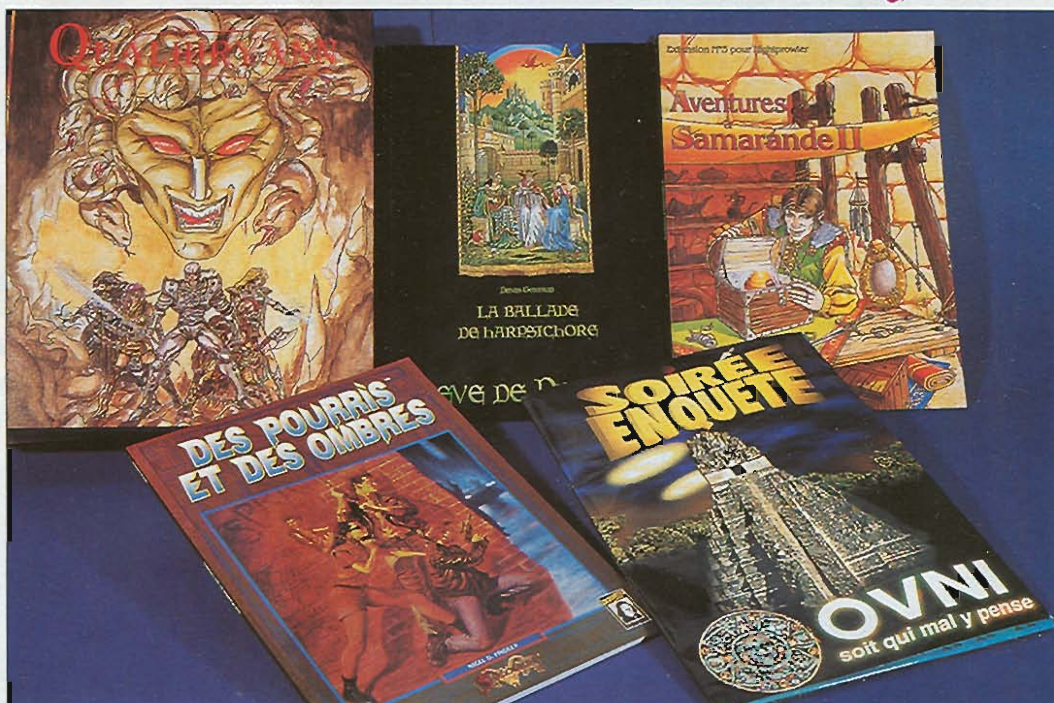
Comme chaque année à l'approche de Noël, les nouveautés prolifèrent de manière impressionnante ! Même si on ne tient pas compte de tous les trucs qui vont prendre du retard, il y a encore de quoi s'occuper pendant un bon bout de temps.

L'actualité des jeux de cartes à collectionner se trouve p. 82-83.

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Descartes Éditeur

- **Le monde de Murphy** : Ce nouveau jeu, dans la lignée de Toon et de Paranoïa, est paru, et critiqué en p. 26-27.
- **L'appel de Cthulhu** : Le guide du Coire est paru, voir les Coups d'œil. On attend pour très bientôt *Le livre des monstres*. Comme son titre l'indique, il contient plusieurs dizaines de sales bestioles qui feront le bonheur des Investigateurs petits et grands. Vous reprendrez bien un peu de crabe-poulpe-araignée mangeur de cerveaux ?
- **Star Wars** : *Fragments de la Bordure extérieure* est paru et détaillé dans les Coups d'œil. *Le guide de l'héritier de l'Empire*, qui présente le décor des romans du même nom, sera là d'un moment à l'autre.
- **Shadowrun** : *Des pourris et des ombres*, un scénario qui se déroule dans le petit monde du rock du XXI^e siècle, est paru.
- **Eurogames** : *Méditerranée* est paru, et longuement détaillé p. 80-81. *Le secret du Nil*, qui vient juste d'arriver, est un petit jeu de société sympa, qui peut faire un bon cadeau de Noël pour un parent non rôliste.



Dolmen

Cette nouvelle marque produit de grandes figurines (ou de petites statuettes) en résine, plutôt jolies, et disponibles dans de nombreuses boutiques (elle est distribuée par Hexagonal). Buste de guerrier, sarcophage, loup-garou, gargouille... bref, le genre de chose qu'une association de GN, par exemple, peut utiliser pour décorer le site de son prochain jeu.



les trois types de magie locale : nomoi, antique et nécrosienne.

- **Polaris** : Et un nouveau jeu, un ! Las de disputer la surface de la Terre à des cafards radioactifs et autres tigres mutants, les humains se sont repliés au fond des océans. Comme ils sont décidément incorrigibles, ils continuent de s'y faire la guerre, et manipulent joyeusement leurs gènes et ceux

en revanche, un peu léger sur leurs pouvoirs...

- **Vampire - L'Âge des Ténèbres** : Le jeu est sorti, et vous attend déjà dans l'Antre de notre Critik, p. 24-25.
- **JRTM** : *Valar et Maiar*, un gros guide consacré à ces deux peuples, arrivera courant décembre.
- **Rolemaster** : *Le Compagnon du Combattant* est là, avec tout ce qu'il faut pour occuper vos guerriers pendant les mois et les années à venir : règles optionnelles, nouvelles carrières, nouvelles armes, nouvelles tables de coups critiques...

Games Workshop

- **Warhammer Bataille** : La nouvelle édition est parue. A part deux nouvelles armées et quelques modifications de règles, il n'y a pas l'air d'avoir de changements bouleversants. Plus de détails dans notre prochain numéro.

Halloween Concept

- **Shaan** : *Le livre des schémas* est un supplément de 80 pages consacré à la magie. Il devrait arriver mi-décembre, et détaillera

de la faune locale. Pirates sous-marins, requins évolués, dauphins intelligents, villes-bulles... Tout ça arrive dans vos boutiques mi-décembre, et on vous en fait une critique complète le mois prochain.

Hexagonal

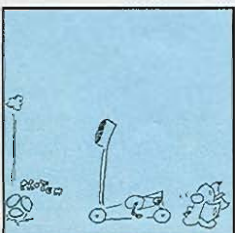
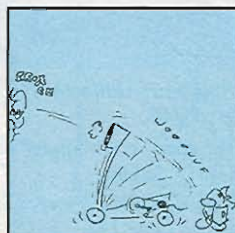
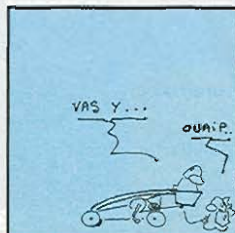
- **Loup-garou - L'Apocalypse** : *Caems, lieux de pouvoir* est là, voir les Coups d'œil.
- **Vampire - La Mascarade** : *Le Livre du clan Tremere* arrive en décembre. Il est plein d'infos sympas sur ces vampires-magiciens et leur organisation mais,

JdR Éditions

- **Qualhryann** est paru. C'est un background médiéval-fantastique multijeu, présenté sous forme de classeur, avec des orks, des gnomes, des gobelins, des elfes... Plus de précisions dans notre prochain numéro.

Ludis

- **Changelin - Le Songe** : L'écran est paru, accompagné d'un long scénario très sympa, et d'un tas de petites aides de jeu utiles.
- **Kult** : *Métropolis* est là. Si une visite guidée vous tente, elle est dans les Coups d'œil.
- **Monde des Ténèbres** : Après une gestation longue et douloureuse, *Le monde des Ténèbres : France*, doit arriver avant Noël. Cet énorme supplément, de création 100% française, présente notre bel Hexagone



vu par les vampires, les loups-garous, les mages, les ombres et les changelins. Beaucoup de surprises en prévision...

● **Inferno** : Ce jeu de combat avec figurines, où l'on joue des armées de démons qui s'étripent dans l'Enfer de Dante (vous avez dit « bizarre » ?) est attendu d'ici Noël.

● Allez, un petit scoop en passant : **Dossiers X**, la traduction de *Conspiracy X*, est prévu pour le mois de mars. Pour l'instant, ce jeu de rôle est sans doute le meilleur outil qui soit pour simuler l'ambiance de « Aux frontières du réel ».

MultiSim

● **Rêve de Dragon** : La ballade de *Harpsichore* est sortie. C'est le dernier Voyage (en attendant la nouvelle série de suppléments, à partir du début de l'an prochain). Le moins que l'on puisse dire est que c'est un départ en beauté ! Sept chapitres denses, pleins de bonnes idées... Bref, un très bon cru.

● **Nephilim** : L'écran est sorti, accompagné de deux livrets. Le premier présente le Lyon occulte en 32 pages, et le deuxième distille quelques informations sur l'Apocalypse vue par les différents camps. Par ailleurs, le premier volume du *Codex des adoptés* est paru. Ce petit livret de 32 pages, destiné aux joueurs et aux MJ, détaille la structure, les plans et les personnalités de l'Arcane I, le Bateleur, qui tente d'initier les humains à la magie. L'Arcane II, la Papesse, sort en décembre. A raison d'un par mois, MultiSim compte boucler tout le tarot en un peu moins de deux ans...

● **Guildes** : Les *Venn'dys* est arrivé : voir les Coups d'œil. On attend d'ici Noël le supplément consacré au loom, la magie du Continent. 500 sorts, dans les 150 pages... D'après nos espions, il sera copieux !

● **Meurtre à l'abbaye** : Tiens, un jeu de plateau chez MultiSim ! *Meurtre à l'abbaye* est, pour résumer, un super-Cluedo très amélioré, sur lequel plane l'ombre d'Umberto Eco... C'est très rigolo, et on en reparle dès qu'il est sorti (mi-décembre, normalement).

Oriflam

● **Hawkmoon** : L'écran, illustré par Hubert de Lartigue, est dans les boutiques. Il est accompagné d'un scénario de 16 pages.

● **Mekton Z** : Le *Manuel tactique* reprend les textes de l'écran américain en y adjoignant un scénario inédit : *Panique sur le Plaza*.

● **Sagunta** est un wargame sur la guerre d'Espagne (celle de Napoléon, pas celle du XX^e siècle !). Le maréchal Suchet y étrippe des Espagnols.

Sans Peur et Sans Reproche

● **Soirée enquête** : *OVNI soit qui mal y pense* est paru. La présentation en dossiers glissés dans une pochette est beaucoup plus pratique que l'ancienne, sous forme de livret. Sur le fond, *OVNI soit...* est très sympa, et encore plus tordu que les précédentes *Soirées Enquêtes*. On y voit passer un agent du FBI hystérique, plein d'archéologues plus ou moins cinglés, un écrivain mondialement célèbre, et ainsi de suite... Amis joueurs, on vous souhaite bonne chance ! Mi-décembre, on devrait voir arriver *L'ivresse des profondeurs*. Signée Croc, cette nouvelle SE se déroule dans un bathyscaphe, au fond du loch Ness...

● **Atlantys**. Finalement, les étoiles ne seront pas propices à la sortie d'Atlantys avant février. L'ère du Verseau se fait attendre, et c'est dommage !

Siroz Productions

● **Gurps** : *Gurps Psioniques* doit être arrivé. Comme tous les suppléments Gurps, il n'est pas loin d'épuiser le sujet auquel il s'intéresse... Il débordait littéralement de pouvoirs psioniques divers et variés. Plus de détails dans notre prochain numéro. Oh, une grande nouvelle ! On devrait voir arriver la version française de *Gurps Vampire* avant Noël. Après tout, ce n'est pas illogique. La saison est propice aux vampires, les nuits sont longues...

● **Nightprowler** : *Aventures à Samarande II* est là. Une campagne, un scénario, du background, des elfes... et une ville de Samarande qui commence à prendre une consistance exceptionnelle, même parmi les autres « villes ludiques ».

● **Scales** : Alors voilà, finalement, *Nature* va prendre un certain retard... voire un retard certain. Demain ? Non. Le mois prochain ? Peut-être. Celui d'après ? Euh, qui sait ? On vous tient au courant dès qu'on en sait plus.

● **Élixir** : Le très tarabouissant jeu de cartes pas à collectionner de Siroz/Asmodée est paru et critiqué en p. 78-79.

Êtes-vous prêt à relever le défi ?

C'est une nouvelle sensation de jeu : **DÉS-DRAGONS™**. Collectionnez des dés pour assembler vos armées - puis commencez à les lancer pour gagner. Deux joueurs ou plus s'affrontent pour contrôler des terrains en utilisant un mélange de magie, d'attaques, de défenses et de manœuvres.

Mais attention aux dragons. Chaque boîte de jeu contient 18 dés - choisis aléatoirement dans un stock de presque 300 dés différents - plus des règles, des cartes de batailles et une bourse.

Guettez la sortie des paquets recharges courant 1996.

DÉS-DRAGONS - lancez-les pour gagner.

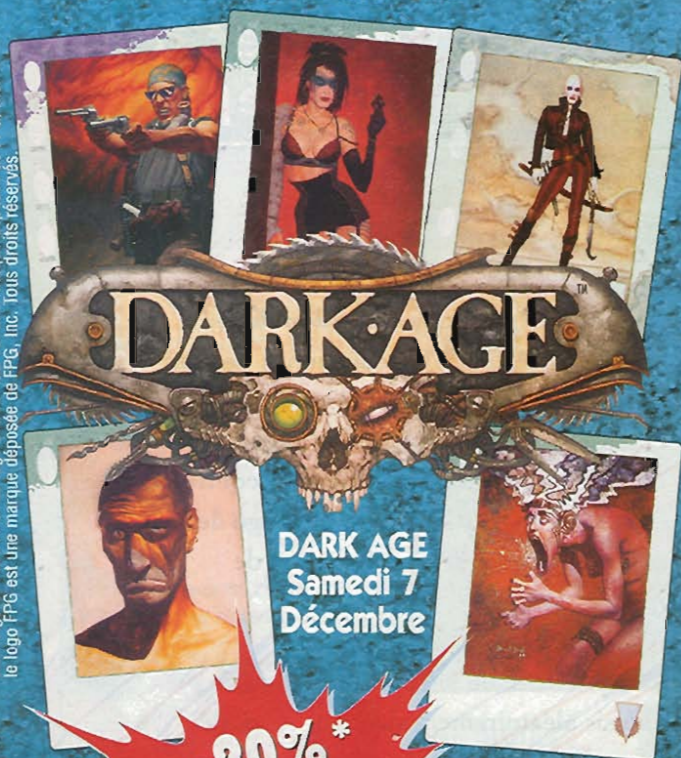
Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75503 PARIS Cedex 15, France

TSR, Ltd., 120 Church End, Cherry Hinton, Cambridge CB1 3LB, United Kingdom

™ et ® désignent des marques déposées appartenant à TSR, Inc. ©1996 TSR, Inc. Tous droits réservés.



TESTEZ LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS DE LA GAMME DESCARTES



Dark Age © 1996 FPG. Le logo DARK AGE est une marque déposée de FPG, Inc. le logo FPG est une marque déposée de FPG, Inc. tous droits réservés.



LE SECRET DU NIL
Samedi 14 Décembre

* non cumulable avec la carte de fidélité.

Paris 5°
52, rue des Écoles
75005 Paris
Tél. 01 43 26 79 83
Métro : Cluny/
la Sorbonne

Paris 15°
39 Bd Pasteur
75015 Paris
Tél. 01 47 34 25 14
Métro : Pasteur



Paris 17°
6, rue Meissonier
75017 Paris
Tél. 01 42 27 50 09
Métro : Wagram

Lyon
13, rue des Remparts
d'Ainay - 69002 Lyon
Tél. 04 78 37 75 94
Métro : Ampère/
Victor Hugo

L'actualité des jeux

TSR

... roulement de tambour... Une nouvelle version française du **Guide du Maître** arrive! Presque six mois après le Manuel du Joueur, on va enfin pouvoir jouer à AD&D2 en français, et dans une traduction lisible. Ça se fête!

MADE IN AILLEURS

Chaosium

● **Call of Cthulhu**: Nyarlathotep revient, et nous sommes contents! *The Complete Masks of Nyarlathotep* est une réédition revue et amplifiée de ce qui reste incontestablement la meilleure campagne jamais parue pour *L'appel de Cthulhu* (courant décembre). Également dans la série « faisons du neuf avec du pas jeune »: *The Compact Trail of Tsathoggua*, qui reprendra les deux scénarios de cette mini campagne.

FASA

● **Earthdawn**: *Prelude to War* est sorti. C'est une mini campagne très épique, dont les répercussions risquent de complètement bouleverser l'univers du jeu. Contient des orks, des nains, des dragons et des illustrations intérieures assez vilaines.

● **Shadowrun**: *Shadowrun Companion* est là, avec des précisions et des options sur la magie, le combat, la technologie, les personnages... *Missions* suivra ce mois-ci. C'est un « companion du companion », composé de mini scénarios utilisant les règles optionnelles du companion proprement dit.

● **Battletech**: *Explorer Corps* est un supplément consacré, comme son titre l'indique, aux petits groupes de courageux qui tentent de cartographier la Périphérie des territoires humains.

Holistics Designs

● **Fading Suns**: Le supplément *Byzantium Secundus* est là, et contient tout ce qu'il y a à savoir sur la capitale de l'empire galactique humain. C'est sale, boueux, misérable... Bref, ça ressemble à Calcutta, mais à l'échelle d'une planète. Cela dit, c'est plutôt réussi.

ICE

● **Rolemaster**: *Races & Cultures I - Underground Races* est paru. Son titre résume bien son contenu... *Castles & Ruins* ne devrait pas tarder.

et contiendra tout ce qu'il faut pour faire le bonheur des apprentis architectes militaires.

● **MERP**: *Arnor: The People* est sorti. C'est un gros bouquin, qui sera à court terme suivi d'*Arnor: The Land*. Tous deux détaillent le grand royaume humain du Nord et ses guerres contre le roi-sorcier d'Angmar.

Myrmidion Press

● **Witchcraft** est un petit jeu de rôle, sur lequel plane l'ombre du Monde des Ténébres. Plus de précisions dans les Coups d'œil.

New Millenium Entertainment

● **Conspiracy X**: *Nemesis* est un guide consacré aux « Petits Gris », ces extraterrestres qui se déplacent en soucoupes volantes en forme d'enjoliveurs, enlèvent des gens pour leur faire subir d'étranges expériences et, d'une manière générale, se préparent à conquérir le monde.

R. Talsorian Games

● **Bubblegum Crisis** est paru! Au premier regard, c'est dense, mais abondamment illustré de petites nanas à grands yeux qui se baladent dans d'improbables armures cybernétiques moulantes, et font régner l'ordre et la justice dans un Tokyo cyberpunk. Il y a également des gros flingues, des grosses motos et des robots de combat biotechnologiques. Bref, c'est prometteur... Plus de précisions dans notre prochain numéro.

Steve Jackson Games

● **Gurps**: *Gurps Vehicles 2nd Edition* est sorti. On y trouve plus de 200 pages sur tous les types de véhicules possibles et imaginables, de la simple voiture au train blindé en passant par les robots de combat géants, avec des options que vous ne trouverez pas chez votre concessionnaire Peugeot (antigravité, torpilles à photons, etc.). Évidemment, un supplément où toutes les mesures sont en pieds, en pouces ou en yards,

Tous les produits sur 3615 Casus rubrique NEW

cellules grises

... A 10 ANS

ÇA NOUS PROMET
UN NOËL EXPLOSIF !

JEUX DE PLATEAUX, JEUX CLASSIQUES,
JEUX DE CARTES, JEUX DE RÔLES,
DIPLOMATIE, CASSE-TÊTE, MAQUETTES,
WARGAMES, STRATÉGIE, FIGURINES,
PUZZLES, ÉCHECS, DAMES...



et où on vous avertit d'emblée qu'il faut une calculatrice pour l'utiliser, ça intimide, mais bon... *Gurps Compendium II*, avec sa montagne de règles optionnelles, devrait être arrivé. *Gurps Warehouse 23*, le supplément *Gurps* tendance « Aux frontières du réel », a pris un peu de retard, mais on l'espère toujours pour la fin de l'année...

● **In Nomine** : Normalement, à moins qu'anges ou démons n'aient fait sauter l'imprimerie ou assassiné Steve Jackson, le jeu est sorti. On en reparle dans notre prochain numéro.

TSR

● **DragonLance 5th Age** : *Heroes of Steel* est un supplément consacré aux guerriers. On y trouve des précisions sur les différents types de combattants, des règles de combat de masse, des infos sur les ordres chevaleresques et un tout petit scénario. C'est bien réalisé, mais on en aurait aimé plus...

● **Advanced Dungeons & Dragons** : Dans la série « les besoins colossaux », *Wizard's Spell Compendium I* mérite un coup de chapeau ! Comme son nom l'indique, c'est la compilation de tous les sorts jamais parus pour AD&D. En pas loin de 300 pages, on a les lettres A à D... C'est très violet, mais ça se vendra

certainement très bien. *The Gates of Firestorm Peak* est un scénario niveau 5 à 8, qui est la première aventure entièrement écrite pour être utilisée avec les suppléments *Player's Options*. En revanche, sur le plan du contenu, elle n'innove pas vraiment : c'est plein de couloirs mal fréquentés et de monstres inamicaux.

● **Dark Sun** : *Psionics Artifacts of Athas* méritait bien un Coup d'œil. C'est chose faite.

● **Forgotten Realms** : *Netheril, Realms of Magic* est une grosse boîte qui détaille le royaume de Netheril à son apogée, cinq mille ans avant le « présent » des Royaumes oubliés. On en reparle certainement le mois prochain...

● **Planescape** : *A Guide to the Astral Planes* décrit un grand néant où les lois physiques ne s'appliquent plus, où dérivent des cadavres de dieux et où règnent des guerriers-sorciers non humains. Sympa, non ?

West End Games

● **D6 System** : *Indiana Jones Adventure* est un recueil de trois scénarios (plus un solo) dans la lignée des aventures de devinez qui. Chicago, la Chine, l'Australie, des gangsters, des nazis... pourquoi pas ?



CERVALL 95©

MELUN :
5, rue Guy Baudoin
77000 MELUN
Tél : 01 64 09 21 36

EVRY :
C.C. EVRY II
91000 EVRY
Tél : 01 64 97 81 74

● **Star Wars** : L'écran pour la nouvelle édition vient de paraître. Il contient diverses aides de jeu, de nouveaux types de personnages, et une chronologie de l'univers de « La guerre des Étoiles » intégrant pratiquement tous les romans, BD et autres suppléments (un peu comme ce qu'on a fait dans Casus n° 97 !). *Endgame*, la fin de la campagne *Darkstryder*, est également là. La couverture bat tous les records de laideur, mais le contenu la rachète largement. C'est épique à souhait, avec des tas de méchants Impériaux qui finiront en chair à pâté, des aliens en pagaille, et ainsi de suite...

White Wolf

● **Vampire - The Masquerade** : *Mummy 2nd Edition* s'est un peu fait attendre, mais a fini par arriver. Elle n'a plus grand-chose en commun avec la première édition, à part le titre et le sujet. Pauvres momies ! Avant, ces braves immortels sautaient de réincarnation en réincarnation, sans qu'on sache trop ce qu'ils faisaient « entre ». Maintenant, ils doivent survivre dans l'outre-monde égyptien, et ce n'est pas une partie de plaisir...

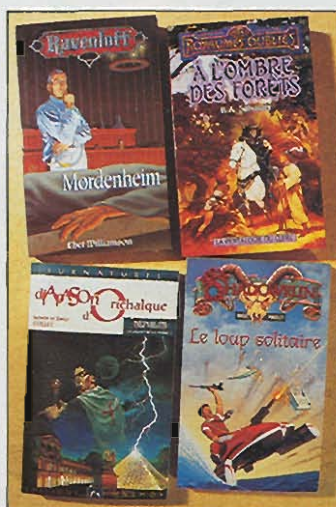
● **Vampire - The Dark Ages** : *Constantinople by Night* est sorti. Ça a l'air bien fichu, assez pour qu'on en reparte un peu plus en détail le mois prochain...

● **Werewolf - The Apocalypse** : En décembre, les fans pourront se procurer *Werewolf Chronicles 1*, qui regroupe *Rite of Passage* et *Walkenbourg Fondation*, deux suppléments disponibles en français.

● **Mage - The Ascension** : *The Book of Worlds* est là, aussi énorme que prévu, et aussi passionnant. Plus de détails dans les Coups d'œil. Décidément, chez WW, décembre est le mois des rééditions ! *Mage Chronicles 1* reprend le *Book of Chanties* et *Digital Web*, tous deux épuisés depuis longtemps.

● **Changeling - The Dreaming** : *The Shadow Court* présente en détail tous les affreux changelins qui prennent plaisir à terroriser les humains et à leur voler leur créativité. Une dose de « L'étrange Noël de Monsieur Jack », une dose de « Massacre à la tronçonneuse », des elfes noirs... et un supplément très intéressant, dans l'ensemble.

● **The Masquerade** : Oblivion, les règles pour jouer des fantômes



en grandeur-nature, devraient être là. Ça va être pratique, pour faire passer les joueurs à travers les murs !

LIBRAIRIE LUDIQUE

Fleuve Noir

● **Série Royaumes oubliés** : *A l'ombre des forêts*, de R.A. Salvatore, est la suite de *Sanctuaire*. Ça grouille littéralement d'elfes et de gobelins... et devinez qui convertit qui en points d'expérience (ça sonne mieux que « massacre », non ?).

● **Série Shadowrun** : *Le loup solitaire*, de feu Nigel Finley, est un bon roman bien carré, avec gangs des rues, elfes, magouilles... bref, tout ce qu'il faut pour passer agréablement quelques heures.

Khom Heïdon

● **Nightprowler** : *La voie du sang* devrait être là.

● **Scales** : *Bruits blancs*. Damned ! L'effet « serpent de mer » a encore frappé ! *Bruits blancs* sortira... un jour. Après *Nature*, probablement.

● **Shaan** : *Éclipse* est sorti. C'est toujours la suite de *Trois lunes*, et c'est toujours de Bernard Rastoin.

Mnémos

● **Nephilim** : *Diapason d'orichalque*, d'Isabelle et David Collet, est paru. C'est un bon roman, où l'on voit passer Louis II de Bavière, des tas de Templiers, un Selenim, une société secrète... Bref, en un mot comme en cent : la suite, vite !

PHILIBERT

Boutique & VPC

12, rue de la Grange
67000 STRASBOURG
Tel. : 88 32 65 35

Horaires :

Lundi de 14h à 19h
Mardi à Vendredi de
10h à 12h et de 13h à 19h
Samedi non-stop de 9h à 19h

AD&D V.F. (extrait)		VAMPIRE V.F.		GURPS PSIONIQUES	
• NOUVEAU GUIDE DU JOUEUR	236	GUIDE DU JOUEUR	170	GURPS GOBLINS V.O.	133
BESTIAIRE MONSTRUEUX	182	LE MANUEL DU CONTEUR	158	GURPS ALTERNATE EARTHS	136
MYTHES & LÉGENDES	141	LIVRE DE CLAN (TREMERE...)	102	GURPS DINOSAURS	136
RECUEIL DE MAGIE	127	• L'AGE DES TENEBRES	197	• GURPS VAMPIRES	180
MANUELS (en général)	119	THE INQUISITION	54	HAWKMOON N°1 Édition V.F.	239
MANUEL DES GNOMES	159	PRINCES' PRIMER	51	• ECRAN	94
MANUEL DES HUMANOÏDES	159	CLANBOOK : LASOMBRA	47	IN NOMINE SATANIS N°1 Ed.	189
L'AVENTURE ROY OUBLIÉS	133	COMBAT	73	RIGOR MORTIS	120
LE MONDE DES ELVES NOIRS	127	A WORLD OF DARKNESS 2 ^e Ed.	108	JRTM 2 ^e ÉDITION V.F.	199
LE DRAGONOMICON	115			KULT	214
LES ELVES DE L'ÉTERN. REN.	145			• METROPOLIS V.F.	160
FESTIN DE GOBLINS (RAVEN.)	126	LOUP GAROU V.F.	185	PLAYER'S COMPANION	89
MARCO VOLO : LE DÉPART	61	• CAERNS : LIEU DE POUVOIR	146	MEKTON Z V.F.	212
MARCO VOLO : LE VOYAGE	61	• TRIBESMAN : SILENT STRIDERS	47	• ECRAN	94
MARCO VOLO : L'ARRIVÉE	61	AXIS MUNDI : THE BOOK...	96	• MANUEL TACTIQUE	94
		RAGE ACROSS THE WORLD	99	• MECHA MANUAL II V.O.	55
				MILES CHRISTI	205
				LA RICHESSE DE L'ÉMIR	94
				JEU DE CARTES	45
				ASSASSIN	138
				• LE MONDE DE MURPHY	180
				NIGHTSPAWN	126
				NEPHILIM 2 ^e ÉDITION V.F.	256
				• ECRAN 2 ^e Ed.	95
				• ARCANES : LE BATELEUR.	32
				• ARCANES : LA PAPESSÉ.	32
				Romans	41
				GAMEMASTER'S COMPANION	89
				NIGHTPROWLER	254
				• ECRAN	94
				• AVENTURES À SAMARANDE	131
				L'ATLAS DE SAMARANDE	170
				• AVENTURES À SAMARANDE II	131
				PALLADIUM 2 ^e ÉDITION	145
				• MONSTRES & ANIMALS 2 ^e Ed.	99
				PENDRAGON	229
				LES MONTAGNES SAUVAGES	137
				RÈVE DE DRAGON	266
				LE VOYAGE n°7	114
				RIFTS	118
				COALITION WAR	99
				SHIELD & ADVENTURE	78
				ROLEMASTER	1
				THE BASIC	185
				• COMPAGNON DES COMBAT.	131
				• TALENT LAW	89
				RUNQUEST	230
				DORASTOR	199
				LES MONTS ARC-EN-CIEL	122
				SCALES	209
				NATURE	137
				SHAAN	189
				LE LIVRE DES SHERES	NC
				POLARIS	NC
				SHADOWRUN	237
				SHADOWS OF THE UNDERW.	73
				• PORTFOLIO OF A DRAGON	73
				• DES POURRIS ET DES OMBRES	95
				STAR WARS V.F.	180
				LE GUIDE DE LA TRILOGIE	180
				• FRAGMENTS DE LA BORDURE...	104
				L'HÉRITIER DE L'EMPIRE	152
				THE THRAWN TRILOGY V.O.	145
				• SHADOWS OF THE EMPIRE	99
				• STAR WARS LIVE ACTION	99
				WARHAMMER BASE	180
				• LE NOUVEAU APOCROPHE	141
				SOIRÉE ENQUÊTE	
				DIEU EST MORT	94
				O.V.N.I. SOIT QUI MAL Y PENSE	114
				L'IVRESSE DES PROFONDEURS	114

Liste non exhaustive - Prix uniquement valables en vente par correspondance !

LE COFFRE DE DAGANIL

OFFRE SPÉCIALE !

PHILIBERT - RELAIS DESCARTES

le jeu en français
+
l'écran et son supplément
+
le scénario exclusif
=
370 F - Port compris

POUR VOS COMMANDES...

Par courrier : sur papier libre accompagné d'un chèque ou d'un mandat postal du montant de la commande (ajouter les frais de port si la commande est inférieure à 450 F).
Par téléphone : au 88 32 65 35 avec N° de Carte Bleue ou en contre remboursement.

TOUS LES ENVOIS SONT POSTÉS EN COLISSIMO RECOMMANDÉ
FRAIS DE PORT : 35 F EN FRANCE MÉTROPOLITAINE
PORT GRATUIT : POUR TOUTE COMMANDE SUPÉRIEURE À 450 F
PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE SUR SIMPLE APPEL TÉLÉPHONIQUE

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 LOUP-GAROU, EN V.F.

Caerns : Lieux de pouvoir(s)

Niches écologiques

Les Caerns sont les sites sacrés protégés par les garous. Pulsant d'une énergie mystique, ils font office de lieux de culte, de points de rencontre et de sources de pouvoir pour leurs défenseurs, qui viennent volontiers s'y ressourcer. Ce supplément détaille quatorze de ces Caerns parmi les plus puissants au monde, soit un par tribu, en comptant les Danseurs de la Spirale noire. Vu sous cet angle, ça peut paraître un peu aride. En vérité, ça ne l'est pas du tout, d'une part parce que chaque Caern est décrit par un auteur différent, mais surtout parce que lesdits auteurs se sont creusés la cervelle pour nous offrir des descriptions sortant de l'ordinaire. Côté structure, les chapitres n'ont rien de révolutionnaire : caractéristiques, repères géographiques, histoire, personnalités, mini scénarios, rien ne manque à l'appel ; c'est du solide. Niveau contenu, c'est autre chose : en route pour une balade qui vous mènera de l'Himalaya au Grand Canyon, des plaines de Russie à celles d'Irlande, des temples de Kyoto aux mosquées de Casablanca. C'est poétique (souvent), tragique (parfois) et passionnant (toujours), même si certains passages font parfois un peu « cliché » (les Fils de Fenris sont forcément allemands, les Furies noires vivent fatalement en Grèce, etc.). Coup de chapeau en revanche au passage sur les Danseurs, dont le sympathique Caern est en réalité un organisme vivant, et constat réconfortant : Hexagonal a fait de gros progrès dans le choix de ses traducteurs (il était temps de faire rage). Incontournable, à ranger aux côtés du *Livre du Ver* et du *Player's Handbook*, dont on attend maintenant la traduction.

Fabrice Colin

Un supplément
en français édité
par Hexagonal.
Prix : 153 F.

POUR L'APPEL DE CTHULHU, EN V.F.

Le Guide du Caire

Sous les dunes. l'horreur

Vos pauvres investigateurs sont fatigués du climat du Massachusetts, des incrédules et d'un mythe furtif. Voilà de quoi leur changer les idées : un séjour en Égypte, sa chaleur, son exotisme et sa magie omniprésente.

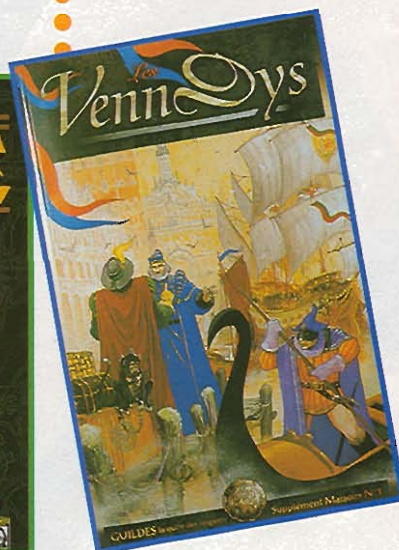
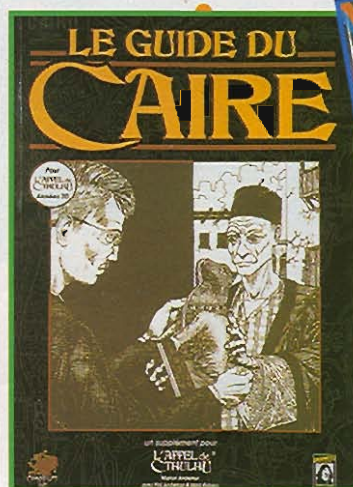
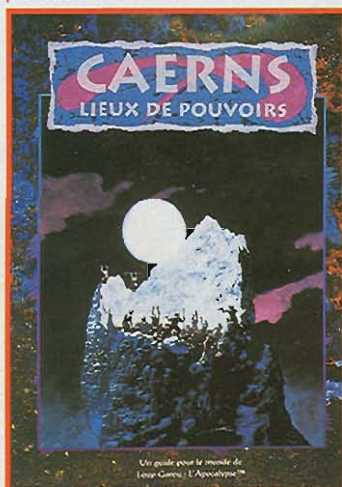
La traduction du *Guide du Caire* est une bénédiction pour qui aime concevoir ses propres scénarios sans perdre de longues heures en recherches documentaires. En effet, il est plutôt précis et complet, pratique dans sa consultation et illustré de plans et de cartes de l'époque. La chronologie s'étend de 1517 à 1930, mais la période la plus détaillée étant 1920-1930. Ce supplément ne propose aucun scénario, mais les informations qu'il contient sont ponctuées de « prétextes à scénario » souvent embryonnaires, mais plutôt évocateurs.

L'Égypte, et plus précisément la ville du Caire, sont présentées sous leurs multiples aspects : géographique, historique, politique, social (que les personnages féminins se préparent à souffrir en silence), religieux et magique. En plus des descriptions de lieux, vous trouverez celles de personnages hauts en couleurs, qui à l'aide du lexique et des citations arabes ne manqueront pas de mettre de l'ambiance.

Le *Guide du Caire* peut agrémente les campagnes des *Masques de Nyarlathotep* et de *Terreur sur l'Orient-Express*. L'Égypte baigne dans la magie, le Mythe y est enraciné depuis des siècles : le *Livre des Morts* dont on peut trouver des copies sur n'importe quel facsimilé de papyrus, vendu dans les souks pour pas grand-chose, recèle d'innombrables sortilèges (180). Il paraîtrait même que des fragments de *Al Azif* seraient en circulation, peut-être même l'original dans son intégralité, mais je n'en dirai pas plus, certaines vérités doivent demeurer cachées.

Nadine Le Moing

Un supplément pour L'appel de Cthulhu
édité en français par Descartes Éditeur.
Prix : 128 F.



POUR GUILDES, EN V.F.

Les Venn'Dys

Bas les masques !

«Très chère Sophia, j'ai étudié l'opuscule que tu m'as confié l'autre soir. Une gamme de suppléments sur les Maisons commençant par les Venn'Dys est déjà une preuve de goût ; et avec tant d'informations, une maquette raffinée et des illustrations inspirées, le tout agrémenté de facsimilés de brochures : c'est un régal !

Le premier chapitre traite de l'Histoire. Notre ami Marco, croisé place Saint-Marc, m'a avoué y avoir mieux compris le refus obstiné qu'ont les Venn'Dys de la magie. Il m'a dit, en explorateur de talent, s'être régalé avec la géographie de l'Archipel, les anecdotes et les renseignements pratiques.

A bord du vaporetto, j'ai rencontré Gabriele. La lecture du chapitre "Être Venn'Dys" l'a confirmé dans son archétype : pragmatique, diplomate, ingénieux, élitiste, commerçant, hypocrite, secret, cultivé... Son seul regret : pas de révélation sur ce fléau qu'est la Langueur. Probablement un des grands secrets de Cosme !

Pour le dîner, j'avais invité Bettino pour gloser sur le chapitre traitant du fonctionnement de la Maison. Il a su me faire sentir la complexité des intrigues de cour et des complots qui secouent la hiérarchie sociale, politique, commerciale, et leurs relations avec les Guildes et les polices secrètes. Quant au Grand Secret, tu le découvriras toi-même.

Le cinquième chapitre présentant une galerie de dix-huit portraits de tous milieux, j'en ai tiré pour nos prochaines parties autant de PNJ à croiser et d'intrigues à développer. Et j'ai reçu dans la nuit un e-mail de Leonardo, enthousiaste à la lecture du dernier chapitre, une sorte de manuel abordant les sciences et techniques, l'armement, les navires et les aéronefs, complété d'une annexe avec deux nouvelles professions, deux compétences, des caractéristiques d'armes à feu et un calendrier des Rivages.

En conclusion, je te propose d'exploiter cette belle matière pour nos prochaines parties. Amitiés, Niccolo. »

Jean-Marie Noël

Un supplément en français
pour Guildes, édité par
Multisim. Prix : 126 F.



POUR KULT, EN V.F.

Métropolis

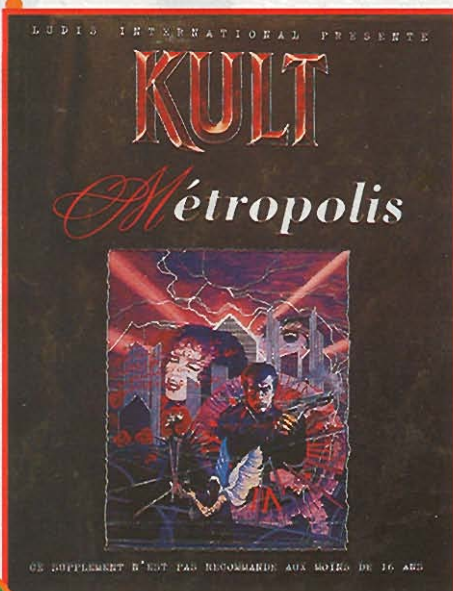
Vie du citadin purulent

On ne lit pas *Métropolis* pour le seul plaisir de jouer. C'est long, étouffant, éprouvant... et pourtant d'une invraisemblable et glaciale harmonie, comme une longue torture où les délices esthétiques se mêleraient aux douleurs d'un écorchement en règle. Lire *Métropolis*, c'est un peu faire face à ses rêves les plus obscurs, les plus tordus, les plus fascinants. Ville dense et tentaculaire au ciel rouge déchiré par les ténèbres, *Métropolis* est la véritable-réalité-vraie. Tout autour de nous, ce qu'on veut nous fait prendre pour la réalité, n'est qu'un abîme de vacuité, un trou à rat sans fond conservé par quelques dieux fous pour mieux nous enfermer. Quand un être assez fragile parvient à déchirer la voile qui le sépare de *Métropolis*, il contemple le visage de la vérité.

Cet épais guide, incroyable parcours du combattant, vous conduit, avec élégance et raffinement (un comble), dans les multiples poches d'horreur qui jalonnent la ville et la rendent potentiellement infinie : description des tours des archontes, silhouettes sinistres et dégingandées, entourant celle du Démonurge, abandonnée depuis sa chute aux vents et aux folies de toutes sortes ; quelques égouts mal famés aux vagues relents de cadavres ; un torrent de créatures belliqueuses, mutants décolorés et chimères intérieures ; quelques hauts lieux de prédilection ; des indices, des aides de jeu (PNJ, pistes à explorer...), des idées de scénarios. Et encore une saupoudrée de faux angles, de folie rampante et de murs craquelés, une couverture écarlate, un style décapant, entre le white spirit et l'humour à froid d'un Jack l'Éventreur devenu poète... On le voit, *Métropolis*, avant de s'adresser au plus de 16 ans, parle avant tout à l'imagination, et les joueurs de *Kult* ne pourront que se sentir galvanisés. Puissant et déroutant.

David Calvo

- Un supplément en français publié par Ludis.
- Prix : 169 F.



POUR AD&D2 – DARK SUN, EN V.O.

Psionics Artifacts of Athas

Pour public averti

Le titre de ce supplément est trompeur. Sur près de 130 pages, il en consacre à peine un tiers aux objets « psioniques ». Dont 25 pages d'objets, plus 15 de tables diverses, permettant de créer les siens aléatoirement... et d'obtenir, par exemple, une épée télépathe, volante et qui sait appeler des nuages de sauterelles. Dans l'ensemble, c'est intéressant, mais plus qu'un peu grosbill (même si une bonne partie de ces gadgets sont bardés de malédictions diverses).

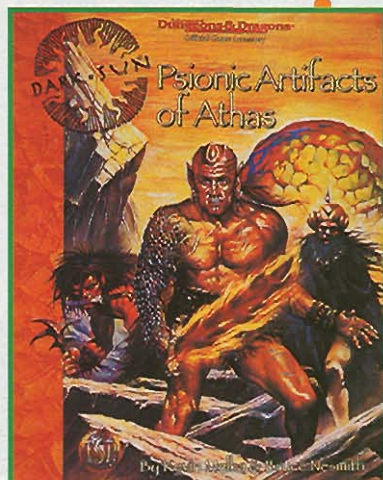
On embraye ensuite sur une quarantaine de pages sur les « life-shaped objects », qui ne sont rien d'autre que des créations biomécaniques. On voit défiler des pages et des pages de fouets vivants et venimeux, de griffes autogréffantes, de symbiotes améliorant les caractéristiques de leur porteur, et ainsi de suite. A certains moments, l'inventaire donne vaguement envie de vomir, à d'autres on se surprend à penser au bon vieil *Animonde* de Croc, revu et corrigé à la sauce ultraviolente. Et ce n'est que le hors-d'œuvre ! Le chapitre suivant, consacré aux créations biomécaniques du Petit Peuple qui a précédé les humains sur Athas, fait vraiment peur. Cerveaux géants, armures végétales, golems indestructibles, et surtout un monstrueux vaisseau intelligent, composent un menu que l'on n'a pas envie de lâcher sur des aventuriers non avertis.

Après tout ça, la vingtaine de pages consacrée aux bons vieux objets magiques « normaux »... qui, finalement, dans la région, ne le sont pas tant que ça, représente presque un soulagement.

Au final, *Psionics Artifacts of Athas* est très intéressant, mais à utiliser avec beaucoup, beaucoup de parcimonie, et plutôt du côté MJ de l'écran. Si vous commencez à distribuer toutes ces merveilles au petit bonheur, vous risquez de fusiller n'importe quelle campagne.

Tristan Lhomme

- Un supplément pour AD&D2 – Dark Sun,
- édité en américain par TSR.
- Prix : 120 F.



POUR MAGE, EN V.O.

The Book of Worlds

Fromage, dessert, café et/ou trou normand

L'univers est grand... et dans ce supplément, il y en a plusieurs ! De l'outre-monde des Ombres aux très nébuleux mondes des Idées en passant par l'espace profond tel qu'il est perçu par la Technocratie, *The Book of Worlds* détaille toute l'Umbral, ou plus exactement toutes les Umbras. Si le concept de plusieurs univers infinis empilés les uns sur les autres vous donne mal au crâne, vous pouvez passer votre chemin tout de suite. Sinon, continuez à lire...

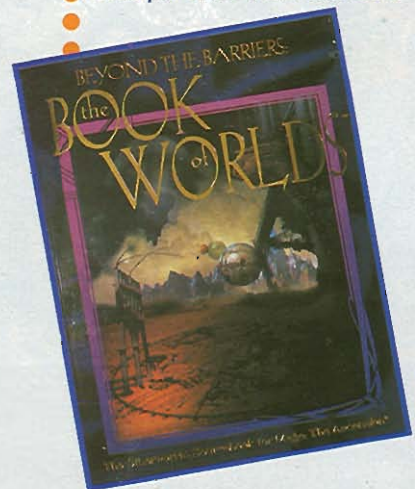
Il y a de tout dans *The Book of Worlds*. Beaucoup de tout. Vous voulez des anges ? Y en a ! Des démons ? Aussi ! Des space marines ? Pareil ! Des dinosaures ? Banal ! Une station spatiale en cristal et tôle boulonnée, qui orbite autour de la Lune depuis un siècle ? Elle y est ! Et ainsi de suite, sur des pages et des pages, jusqu'au vertige.

Un tas de choses qui jusque-là n'étaient que vaguement évoquées se retrouvent projetées en pleine lumière, et même les vétérans du Monde des Ténèbres auront leur part de surprises. Les auteurs ont fait de gros efforts pour faire la synthèse des visions de l'univers des différents peuples surnaturels, et le résultat tient plutôt bien la route. Tout ça est bien écrit, très bien illustré et bourré d'idées dont beaucoup sont excellentes. Bref, on peut sans crainte affirmer que, pour *Mage* et le Monde des Ténèbres en général, il y aura un avant et un après *The Book of Worlds*.

Reste que la chose a les défauts de ces qualités. Il faut faire preuve d'une certaine abnégation, et d'une bonne dose de masochisme, pour s'enfiler 200 pages de cosmologie écrites petit et en anglais. Ensuite, il faut du temps pour digérer tout ça. Enfin, il faut des joueurs désireux de tenter la balade de l'autre côté du miroir. Moyennant toutes ces conditions, *The Book of Worlds* est un achat indispensable. Sinon, c'est toujours un très bon supplément...

Tristan Lhomme

- Un supplément en américain pour Mage,
- édité par White Wolf. Prix : 140 F.



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



UN JEU DE RÔLE EN V.O.

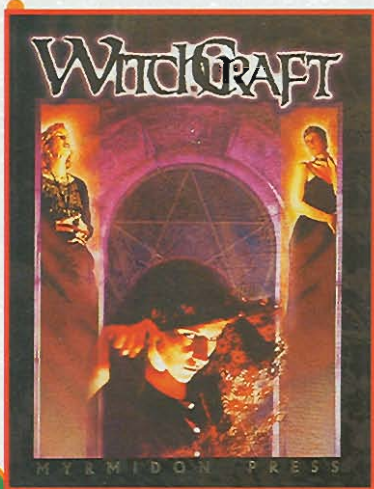
Witchcraft

Opportuniste

Disons qu'à première vue, ça commence plutôt mal : au petit jeu des inspirations inavouées (option White Wolf), *Witchcraft* peut donner des cours à *Fading Suns*. Vous avez dit plagiat ? Le fait est que *Witchcraft* ne dépareillerait pas aux côtés de *Vampire* ou de *Wraith*. Seulement... seulement, il y a *Mage*, et il faut bien admettre que la seconde édition, même si elle est plus lourde et moins accessible que le jeu en question, lui reste incontestablement supérieure en termes d'originalité et de profondeur. Cette comparaison établie, on conviendra tout de même que *Witchcraft* se situe largement au-dessus du lot dans la catégorie « petits éditeurs ». L'auteur, C-J Carella, n'est pas le premier venu : il a notamment signé *Nightsbane* (une sorte de sous-*Whispering Vault* bien épais), ainsi qu'un certain nombre de suppléments *Rifts* plutôt honnêtes. Avec *Witchcraft*, c'est le changement de braquet intégral, sur la forme tout au moins : règles simples (caractéristique + compétence + *Id10*, à comparer à un seuil de difficulté), maquette claire et sobre, dessins à la White Wolf, baratin technique sérieusement amputé. Les personnages incarnent des « Gifted », des individus qui, en gros, possèdent le « don » et se regroupent en « covenants » (sic), parce que... c'est comme ça. Des magiciens, donc, aux noms évocateurs (Wicce, Rosicrucians ou Mediums), et aux talents multiples : magie traditionnelle, pouvoirs psi, nécromancie, voire miracles religieux. Il n'y a pas à tortiller : c'est largement correct, agréable à lire, parfois imaginatif (mention spéciale au chapitre des créatures), et en tout cas très clair, ce qui n'est pas le cas de *Mage*. Sauf qu'on ne comprend pas bien en quoi consiste le but des PJ – les factions n'étant pas franchement opposées les unes aux autres. Bien sûr, il y a le Reckoning, sorte d'apocalypse progressive qui s'accompagne d'un retour en force de la magie ; mais comme tout le secret du jeu réside forcément là, l'auteur n'en dit guère plus, et le lecteur reste sur sa faim. On attendra donc, un brin crispés, de voir ce que vaut *Witchcraft* sur le long terme. Ce ne sera pas la première fois.

Fabrice Colin

- Un jeu en anglais édité par Myrmidon Press.
- Prix : environ 280 F.



UN JEU DE STRATÉGIE EN V.F.

Scandinavia

Thor-kien ?

Tolkien avait trouvé ses sources dans la mythologie scandinave. *Scandinavia* part donc du principe que, vers 1997 av. J.-C., la Scandinavie pouvait bien être peuplée de rudes guerriers, mais aussi de Nains, de Gobelins, de Géants, d'Elves et autres peuples fantastiques. Dans cet environnement, un certain Helric avait réussi à unifier le pays, avant de succomber face aux forces du mal. Tout est à refaire, et ce sont les joueurs qui vont tenter la réunification... sous leurs bannières. Le but du jeu est donc de contrôler le territoire entier. Chaque joueur incarne l'un des prétendants au pouvoir : de l'infâme nécromancien Lord Krösen à la douce princesse Sandra, en passant par le négociant Meloch et d'autres.

La carte est divisée en régions, avec leurs caractéristiques de fertilité, richesse, croyance, recrutement et, en fonction du peuple qui y habite, un alignement bon, neutre ou chaotique.

Après une phase diplomatique et une phase d'événements aléatoires (qui peuvent se révéler d'une importance capitale), les joueurs collectent leurs taxes, effectuent le recrutement des unités et des héros, sans oublier d'entretenir ceux déjà enrôlés, et enfin édifient différentes constructions : moulin pour l'économie, camp pour le recrutement, temple pour appeler les héros, fortifications pour la défense et forteresse pour les taxes. Les déplacements s'effectuent de région à région dans les règles de base (ambiance jeu de plateau), et pour les règles avancées, sur la grille hexagonale superposée aux régions (ambiance wargame). La phase militaire vient ensuite, avec un système de combat rapide, et extrêmement sanglant. Ce système favorise plutôt la défensive, mais avec l'appui du dragon, dont on achète l'alliance au début du tour, on peut devenir très agressif !

On pense à *Zargos* ou *Fief*... en plus touffu. L'esprit, le background, les persos détaillés ont tout pour attirer les jeunes rôlistes, mais le système de jeu reste assez dense à gérer (10 phases de jeu, 600 pions), et il faudra plusieurs parties avant d'assimiler la totalité des mécanismes.

Nicolas Pilartz

- Un jeu de stratégie édité par Azure Wish Editions.
- Prix : environ 345 F.



UN JEU DE STRATÉGIE SUR ORDINATEUR, EN V.F.

Advanced Civilization

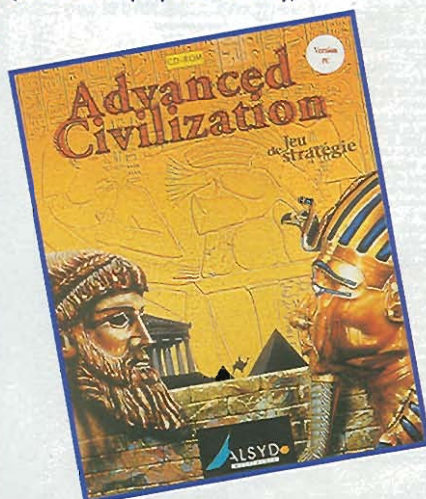
Trois cartes. 28 points dont une Calamité...

Enfin une adaptation sur micro du célèbre jeu de plateau. Il est possible de jouer jusqu'à sept, sur un même écran ou par e-mail (via Compuserve, AOL ou BBS-Génie), l'ordinateur se substituant aux joueurs absents. Les règles du jeu sont respectées et l'Intelligence Artificielle (trois niveaux) tient relativement bien la route. Avalon Hill y a directement intégré la « Western Extension Map » ainsi que le paquet supplémentaire de cartes de commerce. Seul oubli : les variantes Nomades/ Navigateurs et Fermiers/Citadins. Bref, pour les règles et les réactions de l'ordinateur : deux Épics !! Reste la jouabilité : je ne m'attendais certes pas à un miracle pour les graphiques, mais les concepteurs auraient quand même pu faire un effort d'ergonomie. En vrac : les options non accessibles sont en relief à l'écran (contrairement aux « conventions » micro), les unités s'empilent et masquent les villes, les marqueurs se confondent, les potentiels ont une fâcheuse tendance à migrer entre adversaires, il faut être Madame Soleil lors des négociations, etc. Et si vous rajoutez la relative lenteur des phases de construction navale, le fouillis intégral régnant sur la carte à 7 adversaires et les musiques répétitives énervantes, vous héritez sans problème d'une Calamité et non des moindres !

En conclusion, ce jeu est destiné aux inconditionnels ultimes qui n'hésiteront pas à utiliser leur plateau en parallèle. Pour les autres, c'est un bien piètre plaisir solitaire auquel il manque l'ambiance « Alliance/ Arnaque entre amis » du vrai jeu...

Philippe Rat

- Un jeu sur ordinateur (PC) édité en français par Alsyd Multimedia. Prix : environ 400 F.
- Configuration minimale requise : 486 DX33 avec 8 Mo de RAM, DOS 6.0, CD-ROM x2, Résolution 640*480 en 256 couleurs, Soundblaster. Fonctionne mal sous Win95 (retirer l'économiseur d'écran).



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



UN JEU DE CARTES EN V.O.

Dino Hunt

Chassez le dinosaure.
il revient au galop...

Tout comme il y a des fans de poupées Barbie, il y a des fans de dinosaures, et Steve Jackson est l'un d'eux. Il devait donc un jour nous proposer un jeu sur son sujet de prédilection. Avec *Dino Hunt*, un petit jeu de cartes fort agréable, voilà qui est fait.

Le jeu se déroule sur cinq époques, du triasique au crétacé inférieur. À son tour, le chasseur de dinosaures pioche une carte « spéciale », qui peut représenter l'aide d'un spécialiste, un gadget utile, ou simplement un peu de chance pour lui ou de malchance pour ses adversaires. Il lance ensuite un dé qui détermine combien de nouveaux dinosaures apparaissent, et les cartes représentant les reptiles sont placées sur l'échelle du temps, à la période correspondante. Chaque carte indique également toutes les caractéristiques scientifiques de l'animal, donnant au jeu un aspect pédagogique assez amusant. Le chasseur dispose ensuite de 10 points d'énergie pour se déplacer dans le temps et tenter d'assommer les dinosaures avec son stunner laser. La chasse elle-même se règle par un jet de dé, dont les résultats peuvent être extrêmement violents.

Dino Hunt est un jeu d'apéritif, rapide, simple, qui fait plus appel à la chance qu'à la tactique. Il existe des pochettes de cartes supplémentaires, mais elles ne sont pas nécessaires pour jouer, et, outre que la laideur des illustrations ne devrait guère encourager les collectionneurs, je vois mal ce qu'elles peuvent ajouter à un jeu déjà complet. On regrettera en revanche que le matériel pour jouer à 5 ou 6 n'ait pas été inclus dans la boîte de base.

Bruno Faidutti

- Un jeu à base de cartes
- édité en anglais
- par Steve Jackson
- (pour 2 à 4 joueurs).



POUR STAR WARS, EN V.F.

Fragments de la Bordure extérieure

Atmosphère Construction Kit

« Corwin Shelvay, Jedi devenu agent berger, regarda la bouteille vide qui, quelques heures plus tôt, contenait le plus fabuleux Cœur de Réacteur qui lui ait été donné de boire. Laisant la Force l'envahir, il s'appliqua à la remplir d'oxygène pure. Un bon truc pour ne plus penser à sa mission : pénétrer dans les labos de Fabritech pour y piquer un prototype des Rad-troupes ! Ben voyons ! Soudain, le silence brisa sa concentration. Quelque chose n'allait pas... Les Renifleurs de sang ne brailaient plus *Chagrin d'amour blindé*... Il regarda dans le couloir. L'ombre qui avançait n'était certainement pas celle du Syndicat de la Mante... Shelvay comprit alors que le Haut Inquisiteur Tremayne lui envoyait un gros nid de poulets : des Hommes Blindés Menaçants ! »

Fragments de la Bordure extérieure est vraiment unique dans la gamme *Star Wars*. En treize chapitres, il présente une foultitude de thèmes très souvent abordés lors des parties, tels que les forces spéciales rebelles, les commandos impériaux, les boissons des cantinas, le top 50 galactique, les vaisseaux de transport de luxe, l'entraînement Jedi, les pirates, les corpos, les gangs, j'en passe et des meilleurs. Ce supplément est une sorte de couteau suisse pour MJ, lui permettant de poser une ambiance et de relancer l'intérêt des joueurs les plus blasés. Il est vraiment à acheter de toute urgence, car comme dirait l'autre : « Après sa lecture, vos parties ne seront plus jamais les mêmes... »

Philippe Rat

- Un supplément
- pour *Star Wars*
- traduit en français
- par Descartes Editeur.
- Prix : 109 F.



POUR AD&D, EN V.O.

Sages & Specialists

Des gens ordinaires

Dans la première édition de *AD&D*, tous les humains semblaient pouvoir se fondre dans le moule des quatre classes de personnages : guerrier, voleur, clerc ou magicien. D'où les questions : le roi de Nystaria est-il un guerrier de niveau 10 ? Et si non, quelles sont ses capacités ? Et le médecin du bourg d'à côté ? Est-il clerc ? Bref, un système peu convaincant. Grâce aux compétences, introduites dans la deuxième édition du jeu, le problème paraissait en partie résolu, il suffisait de prendre des « humains standard » et de leur donner des compétences élevées.

Ce supplément revient un peu en arrière et nous propose des classes de personnages, dix spécialistes (apothicaire, évaluateur d'objets précieux, forgeron, cartographe, ingénieur civil ou militaire, guide, guérisseur, historien, scribe et voyant). Chacun a une table de progression en niveau, un THACO, des compétences spécialisées, des avantages et des défauts. Au final, le concept des niveaux est malgré tout plutôt bien intégré puisqu'il représente non seulement le talent du personnage (il gagne des points d'expérience en faisant son métier), mais aussi sa capacité à survivre, ce qui est plutôt logique dans cet univers rude et médiéval. De plus, la présentation en classes de personnages peut amener les joueurs à incarner de tels rôles. Or, comme ceux-ci sont un peu plus faibles que les rôles habituels, on aurait pour la première fois depuis longtemps un supplément pour jouer à *AD&D* en mode anti-grosbill.

Pierre Rosenthal

- Supplément de règles
- pour *Advanced Dungeons & Dragons*, édité en américain
- par TSR. Prix indicatif : 120 F.



POUR AD&D, EN V.O.

World Builder's Guidebook

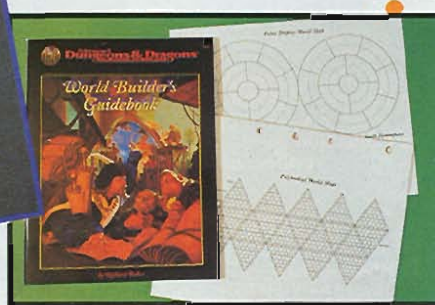
Un monde de vos propres mains

J'ai une méfiance instinctive pour les manuels de création automatique de mondes, de donjons, d'aventures... Avec *World Builder's Guidebook*, j'ai été très rapidement intéressé, puis séduit. Que l'on ne se y trompe pas, il ne s'agit pas ici de savoir comment créer toutes les facettes d'un monde hyper réaliste, mais de construire un univers médiéval-fantastique, pouvant aller de Dark Sun aux Terres du Milieu, en passant par Krynn.

Le guide est découpé en six grands chapitres : approche, monde et planétologie, continents et géographie, royaumes et sociologie, cités et provinces, histoire et mythologie. Le premier chapitre indique de quelle façon procéder, quelles questions se poser... Les exemples fournis sont choisis dans l'histoire réelle, dans la mythologie, dans des œuvres littéraires et des mondes TSR. C'est simple mais jamais simpliste. Et même si la tectonique des plaques ne vous passionne pas, vous pourrez vous jeter sur les divers types de gouvernement, les interactions entre panthéons, chacun pourra aller piocher selon son intérêt. Même les tables aléatoires se font discrètes et ne sont là que pour relancer la créativité, voire proposer des idées un peu « absurdes » au premier abord mais qui pourront amener justement un peu d'originalité. Enfin, un livret de 32 pages de cartes vierges vient aider à la cartographie. Mes deux seuls regrets : 1) que le livret ne soit pas plus gros ; 2) que l'aspect économique en soit absent.

Pierre Rosenthal

- Livret de conseils
- pour *AD&D*
- (et autres),
- édité en américain
- par TSR.
- Prix indicatif :
- 150 F.





Vampire : l'Âge

Nouveauté ou resucée ?

Que pouvait faire
White Wolf après avoir
bouclé sa pentalogie
best-seller sur le Monde
des Ténèbres ?
Réponse : prendre les
mêmes et recommencer.
Hexagonal nous présente
aujourd'hui la traduction
de ce *Vampire*
de la seconde génération
où l'Âge des Ténèbres
succède à la Mascarade.

Médiéval-fantastique ou fantastique-médiéval ?

Cette question a valu à Jennifer Hartshorn de se faire virer par Rein•Hagen. Elle défendait l'idée d'un univers fantastique-médiéval respectueux des réalités historiques, lui non. Le résultat est tout de même un consensus.

Traduction franco-française de quelques termes passant de la Mascarade à l'Âge des Ténèbres : la poétique « Force d'âme » cède la place à une banale « Endurance », la « Métamorphose » se change en « Protéisme » et j'en passe...

Et d'abord, pourquoi ?

Décidément, Mark Rein•Hagen ne fait rien comme tout le monde ! Après avoir prouvé qu'il était possible de commercialiser cinq jeux interagissant dans le même univers sans finir sur la paille, voilà qu'il édite deux fois le même jeu à une variante près : l'époque. Cela soulève une légitime interrogation : un supplément sur l'histoire médiévale des vampires n'aurait-il pas suffi ? Une réponse négative s'impose à la lecture du jeu. Manifestement, les concepteurs se sont donnés une réelle ambition : celle de développer un univers à part entière ayant pour cadre l'Europe médiévale. On comprend alors la nécessité de créer un jeu de base sur lequel pourra se greffer une série complète de suppléments.

Un âge de ténèbres, donc

Bienvenue dans l'Europe du XII^e siècle finissant ! Perdu entre un Empire romain déchu et la Renaissance, le vieux continent bouillonne. Richard Cœur de Lion, Philippe Auguste, le Saint Empire germanique, Constantinople, la quatrième croisade, la bourgeoisie montante, l'essor des villes, le sacerdotisme... Loin du triomphe sécurisant de la science, la vie est rythmée par les guerres, les famines et les épidémies. Seuls, la noblesse et le clergé parviennent à tirer un minimum de confort de ces temps troublés (1). Mais l'Âge des Ténèbres ne menace pas que les simples mortels.

Certes, de prime abord, la position des vampires médiévaux paraît préférable à celle de leurs descendants du monde moderne : point encore d'Inquisition qui les traque impitoyablement, nul besoin d'entretenir une stricte Mascarade et, surtout, ni Camarilla ni Sabbat pour se jouer d'eux comme de pions sacrificiels. Pourtant, jamais *Vampire* n'aura été pareil vivier d'intrigues. Ainsi, c'est une guerre pour le pouvoir à peine dissimulée aux yeux des mortels que se livrent clans et sectes dans un contexte de surpopulation vampirique. Parmi les sectes dominant la scène politique, sont brièvement présentés le sempiternellement énigmatique Inconnu opposé aux autarkis (qui contestent l'autorité des Anciens) et aux prométhéens (nostalgiques de l'expérience de Carthage). Il y a aussi la secrète Manus Nigrum, les Infâmes (des vampires hors-la-loi) et les cainites croisés de l'ordre des Cendres Amères. Le quotidien fait aussi la vie dure aux vampires. Fini les moyens de déplacement sûrs et rapides ; exit les ordinateurs, les téléphones cellulaires et les boutiques ouvertes la nuit. Alliés et servants prennent soudain toute leur importance. Adieu le rationalisme et l'indifférence générale ; des populations superstitieuses et une Église omniprésente identifieront volontiers des buveurs de sang indiscrets.

Et puis, il y a les adversaires. Ils se voient réserver un chapitre entier du livre, alors que dans les autres jeux de la

gamme, la section qui leur était consacrée était aussi courte que dénuée d'intérêt. Mais cinq ans d'expérience et un cycle complet, donc homogénéisé, font la différence. Ainsi, outre des informations intéressantes sur l'Église, le clan sataniste Baali et autres démons, c'est surtout l'occasion de présenter les autres protagonistes surnaturels de la pentalogie en les replaçant dans le contexte de l'Âge des Ténèbres. Plus que les ombres et les changelins, ce sont les loup-garous et les mages qui retiennent l'attention. On apprend combien il faudra compter avec des lupins en pleine forme régnant sur une forêt à l'échelle du vieux continent. Pique-niques déconseillés. Et il y a les mages : un mystérieux et puissant ordre d'Hermès divisé en maisons autonomes. Les connaisseurs comprendront très vite qu'il s'agit bien des sorciers d'*Ars Magica*. Mais ils n'en auront aucune confirmation officielle. Problème de droits sans doute... Toutefois, pour compenser le peu de détails fournis sur le contexte historique général de l'Âge des Ténèbres, rien ne vous empêche de vous référer à *Ars Magica*. Les deux jeux sont parfaitement compatibles dans l'esprit. Sinon, il y a déjà les suppléments *Book of the Storyteller's Secrets* et *Constantinople by Night* pour ceux qui n'ont pas peur de l'anglais.

Des règles connues

Favorisant incontestablement le roleplaying bien que demeurant discutables techniquement, elles correspondent à la seconde édition de *Vampire : la Mascarade*. Pour accomplir une action, il suffit donc de jeter un nombre de dés à dix faces égal à la somme des niveaux de l'attribut et de la capacité sollicités. Chaque dé donnant un résultat supérieur à une difficulté qui varie entre 2 et 10 est compté comme un succès, et chaque 1 obtenu annule un succès. Si plus de 1 que de succès sont obtenus, c'est un échec critique. Le reste n'est que variation sur le thème. À noter un système de combat médiéval suffisamment développé.

Portrait de famille

Une part importante du livre est consacrée à la création des personnages. Jamais les règles de ce type n'ont été aussi complètes. Plus besoin d'attendre de guide du joueur : tout y est !

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie :

La grande richesse du jeu ;
le professionnalisme exemplaire de la
présentation ; la qualité de la version française.

Je regrette :

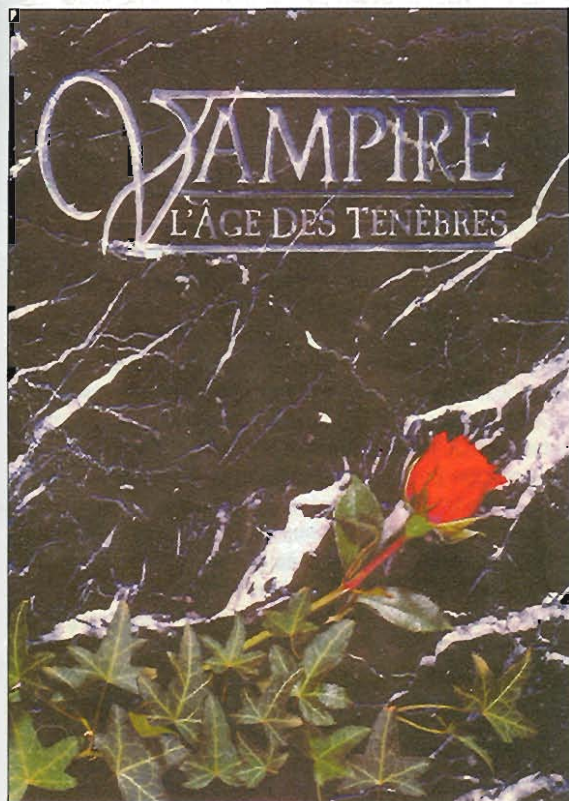
Que Rein•Hagen ait viré Jennifer Hartshorn
alors que c'est elle qui avait raison.

200 % subjectif (échelle de A à E)

J'ai envie d'être : joueur : B ; meneur de jeu : A.

(1) Les Américains adorent les clichés et les images d'Épinal ; le jeu en est truffé. Ici, pas de doute, la vérité historique est ailleurs...

des Ténèbres



Tout d'abord, les clans. Au nombre de treize, c'est la crème des clans conçus pour *Vampire* qui a été retenue. Bien entendu, leur historique a été modifié en fonction du contexte, ce qui amène parfois à être surpris même par les plus connus.

- Pas de changements majeurs pour les Gangrels, les Nosferatus, les Brujahs, les Toréadors et les Ventrués.
- Les Malkaviens : La discipline d'Aliénation (seule l'antitribu malkavienne du Sabbat la possède au XX^e siècle) rend ces fous encore plus dangereux.
- Les Tremères : On en apprend beaucoup sur ce jeune clan de vampires issu d'une des Maisons de l'ordre d'Hermès. La trahison vampirique du mage Tremère est exposée avec moult détails. Le lien avec *Ars Magica* est renforcé jusque dans l'intitulé des disciplines de Thaumaturgie.
- Les Disciples de Seth, les Ravnos restent égaux à eux-mêmes.
- Les Assamites : A cette époque, ces assassins peuvent encore « diableriser » et ils ne se gênent pas.
- Les Lasombas et les Tzimisce : C'est la première fois que ces deux clans sont accessibles aux anglophobes. Voilà qui leur donnera un avant-goût de ce qu'ils perdent à ne pas connaître le *Player's Guide to the Sabbat*. Pour les plaintes, s'adresser au traducteur.
- Les Cappadociens : Clan gothic-punk par excellence, c'est le p'tit nouveau. Morbide à souhait.
- Les injouables : Allusions aux Salubris (adressez-vous à Tremère pour plus de renseignements) et au clan Baali (sataniste antagoniste).

Un mot des dix-sept disciplines. Certaines, comme la Célérité, sont modifiées. Toutes sont développées jusqu'au sixième niveau puisqu'il est, d'entrée, possible de créer des vampires de la septième génération (j'entends déjà les hurlements de joie des gros bills à longues dents). Mais le plus stimulant est dans le principe des Voies : fini le mono-

pole de l'Humanité ! Selon des règles empruntées au *Player's Guide to the Sabbat* (indispensable, vous dis-je), l'apprenti vampire peut choisir entre plusieurs philosophies de la non-vie celle qui lui correspond le mieux. Huit Voies se présentent, dont celle de l'Humanité : la Voie de la Bête et celle de la Chevalerie, la Voie du Diable et celle du Paradis, la Voie du Sang et les Voies du Paradoxe et du Typhon proposées dans le *Guide du Joueur de Vampire : la Mascarade*.

Les appendices du livre, enfin, réunissent les atouts et handicaps nécessaires pour figurer son personnage.

Ainsi, les meilleures idées contenues dans différents suppléments sont-elles reprises et reformulées de manière cohérente, suffisant amplement à masquer une absence certaine d'idées nouvelles.

De la traduction

Rappelons, avant toute chose, que l'Âge des Ténèbres correspond au Moyen Âge proprement dit (888-1453) et certainement pas, comme semble le croire le traducteur zélé du jeu, au Haut Moyen Âge qui désigne, lui, la période des monarchies franques (ante 888). Cette vilaine bourde mise à part, force est de reconnaître que cet Âge des Ténèbres signé Hexagonal est d'une qualité infiniment supérieure à celle de *la Mascarade* (ce n'était certes pas le défi du siècle). Cela est dû à une traduction dans un français correct, sans plus, et à la volonté de reproduire fidèlement un produit original d'une facture déjà exceptionnelle. On a même droit à une bonne surprise : une table des matières détaillée, très pratique et dont n'est pas pourvue la version américaine.

A l'ombre du grand frère

A la première lecture, le jeu m'avait laissé un arrière-goût de fadeur et de mercantilisme, le professionnalisme de l'ensemble semblant étouffer toute spontanéité. J'avais tort. À la réflexion, il montre ce à quoi ressemblera peut-être le marché des jeux de rôle dans les années qui viennent : plus professionnel, avec des produits mieux conçus pour des consommateurs exigeants, ne tolérant plus l'amateurisme brouvillon.

Vampire : l'Âge des Ténèbres est un excellent jeu. Et le contexte médiéval est idéal. Un bon suivi pourrait le rendre meilleur que son grand frère, à condition bien entendu que le prestige de *Vampire : la Mascarade* ne l'empêche pas d'acquiescer son identité propre. J'insiste sur le fait qu'il n'est pas nécessaire d'avoir *la Mascarade* pour pouvoir jouer à l'Âge des Ténèbres.

Si vous aimez à la fois les vampires et le médiéval « historique » alors, pas d'hésitation, plongez-vous en toute confiance dans l'Âge des Ténèbres. Improbable de le regretter.

Mehdi Sahmi



Si interpréter un rôle est très important.



Si le background compte plus que les règles.



Si vous aimez les jeux baroques.

À qui s'adresse ce jeu ?

● FICHE TECHNIQUE

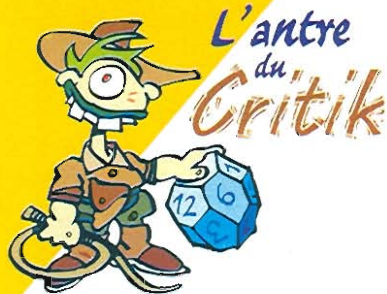
- « *Vampire : l'Âge des Ténèbres* » est un jeu en français édité par Hexagonal
- sous licence White Wolf.
- Auteurs : Jennifer Hartshorn, Ethan Skemp, Kevin Hassal et Marc Rein-Hagen.
- Présentation : livre à couverture rigide de 287 pages.
- Prix : 207 F.

L'AVIS DE Tristan Lhomme

Sur le fond, ni les vampires, ni le Moyen Âge ne sont des thèmes très originaux, mais le mélange des deux donne quelque chose de très tentant.

Sur le plan de la forme, la créativité débridée des premiers jeux WW cède la place à un professionnalisme impressionnant, mais l'intérêt demeure...

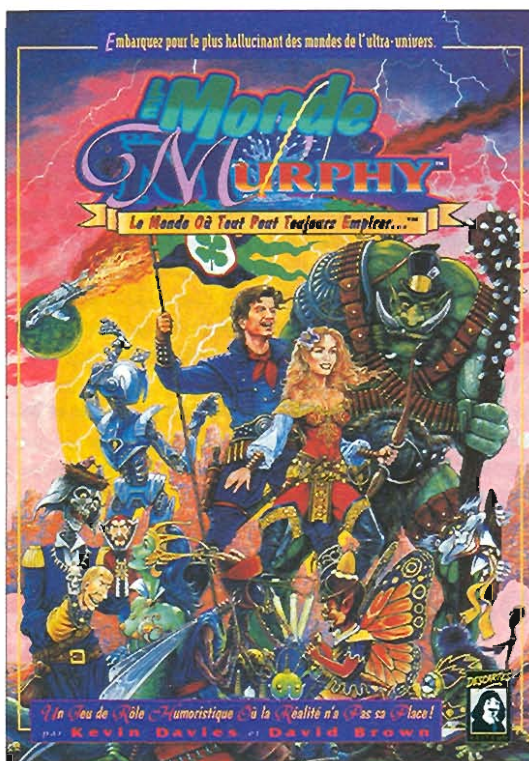
200 % subjectif (échelle de A à E)
J'ai envie d'être :
joueur : A ; meneur de jeu : B.



Le monde

Ça pourrait être

L'étrangeté n'a pas
de limites :
précepte n° 1
du *Monde de Murphy*.
Bienvenue
dans un monde
- et dans un jeu -
où rien ne se passe
jamais comme prévu.



« **J**e m'étais levé en même temps que le soleil. Pour être honnête, disons que mon lit m'avait bien aidé. Il s'était cabré d'un coup et m'avait jeté contre le mur avant de sauter par la fenêtre et de s'enfuir dans la campagne en poussant de petits glapissements. Bon, je m'étais dit. Tout va bien.

Rommel, Saladin et Attila, mes amis pixies, semblaient un peu tendus. Notre contact s'appelait Pigmeat Chaplin, et c'était un Pougvidd, une créature pour le moins étrange qui prenait de gros risques en acceptant de nous rencontrer. "Pas de conneries, murmura Attila. Pas de blague foireuse."

"Bien, dis-je en m'avançant vers Chaplin. Vous avez la chose ?" Autour de nous, un orchestre de zombies massacrait allègrement une reprise de Roy Orbison. Sans un mot, le Pougvidd roula jusqu'à moi et me tendit un vieux rouleau à pâtisserie. "Le rouleau de la luxure" annonça-t-il solennellement. Je ne savais pas ce que c'était, mais le nom me plaisait bien.

"Bien, répondit Rommel. Maintenant, nous sommes quittes." "Au fait, commença Saladin avant que nous ayons pu faire quoi que ce soit pour l'en empêcher. Vous connaissez celle du gorille et des grenouilles ?" Le Pougvidd haussa un sourcil et réprima un premier tressaillement. Son trépas ne faisait guère de doute. "Oh merde..." murmura Attila. Tu ne crois pas qu'il y a déjà assez de morts comme ça ? »

Le monde est fou

Plutôt que de jeu de rôle, il faudrait parler, pour évoquer *Le monde de Murphy*, de bol d'air organisé (notez la contre-pétierie), façon délire survitaminé : pas de règles, ou alors très très peu, un monde réduit à sa plus simple expression (une douzaine de races étranges, quelques lieux anecdotiques et une poignée de créatures décalées), mais avant tout, un principe : le monde de Murphy, Féerie pour les intimes, est l'endroit où envoyer vos joueurs lorsque les

choses menacent de sombrer dans la routine. Inutile de changer de jeu pour autant, votre système habituel fera très bien l'affaire. Il y a bien une porte de téléportation sur votre monde, mmh ? Bon, et bien une fois que vos joueurs l'auront empruntée (ils ne sont pas obligés d'être d'accord...), il ne leur restera plus qu'à explorer le monde, en espérant trouver un jour une porte de sortie. Rien que ça devrait déjà les occuper un bon moment. La planète étant soumise à l'influence perniciose de Ludo, un soleil lunatique se riant des règles de logique les plus élémentaires, Féerie est un monde totalement imprévisible. La seule chose dont vous puissiez être sûr, c'est qu'il n'est rien dont vous puissiez être sûr. Les paysages changent aussi vite que les humeurs des habitants, le temps et l'espace sont partis au bar du coin et une étrange épidémie, le blop-neurone, s'étend sur les Terres des Ténèbres situées au nord du globe. Bel exploit : elle rend les gens encore plus cinglés qu'ils ne le sont naturellement. Autant dire qu'on est très loin des schémas auxquels sont habitués les joueurs « normaux ».

Plus qu'humains ?

Les races occupent une place très importante dans *Le monde de Murphy*. Elles ne se contentent pas de le peupler : elles le caractérisent. De fait, plus de 50 pages leur sont consacrées. On y croise des Elfes (flemmards, arrogants et superficiels), des Nains (mesquins et soupçonneux), des Lutins (cools et branchés), des Géants (crétins et vaniteux), des Trolls (gentils et écolos - « Ne fais pas de mal à mes amies les pommes de terre », citation favorite), des Ogres (grands et bêtes) et des Pixies (blagueurs et machos). A ce stade de la lecture, on commence déjà à soupçonner Kevin Davies (l'auteur) d'avoir pété un câble, et le doute s'installe. Attendez, c'est un monde médiéval-fantastique ou contemporain ? Les deux, mon général. En réalité, on n'en sait rien. Pire : on s'en fout complètement. Surtout, il y a ces petites trouvailles, ces petits « riens » anodins qui surgissent au détour d'une page et qui font que, plus que tout autre jeu, *Le monde de Murphy* mérite avant tout d'être lu. Quelques exemples : « Les Nains fréquentent assidûment les casinos, les matchs de boxe, les courses de lévrier et les tri-

L'AVIS DU CRITIQUE

J'apprécie

Le ton humoristique de l'ensemble ;
la grande liberté laissée au meneur de jeu.

Je regrette

Le manque de descriptions géographiques ;
la profusion de tableaux ; d'avoir dû tuer le Pougvidd au début de l'article (condoléances aux parents...).

200 % subjectif (échelle de A à E)

J'ai envie d'être :

joueur (C), meneur de jeu (B).

« Le monde de Murphy » n'est pas une usine à suppléments, loin s'en faut. En fait, un seul produit est pour l'instant annoncé aux États-Unis : intitulé « Bob, Lord of Evil », ce bouquin de 150 pages est consacré aux Terres des Ténèbres.

Kevin Davies, l'auteur du « Monde de Murphy », est un passionné : non content d'avoir conçu et rédigé le jeu en compagnie de son comparse David Brown, il en a réalisé toutes les (honnêtes) illustrations.

de Murphy

pire, il pourrait pleuvoir !

ports. Les billets de loterie à gratter les rendent fous.» ou «Ce qu'écrivent les Ogres ressemble à peu près aux plus mauvais dessins du genre graffiti de W.C. C'est pourquoi ils sont peu demandés comme scribes ou chanteurs d'opéra. Cependant, ils font d'excellents chroniqueurs sportifs.» Et tout est comme ça... En abordant les races suivantes (les Technocrates, obsédés par la logique; les Célestins, qui se prennent pour des dieux; les Rakshasas, qui sont du genre à vous manger si vous en faites un peu trop; les Nagas, des hommes-serpents assés viccieux; les Pougvidd, qui ont la particularité d'être mortellement allergiques au rire; et les Reagombies – Reagan + zombies, tout un programme), on réalise que l'auteur n'est pas seulement un peu dérangé: il est complètement frapadingue. Ce qui est inquiétant, c'est qu'on se surprend à en redemander.

Vous avez dit « règles » ?

Question technique, vous ne risquez pas de confondre *Le monde de Murphy* avec *Rolemaster*. Trois options sont proposées au MJ: soit il utilise son système favori, soit il se passe globalement de règles (on lui propose un système à base de D10 sur le thème «moins de 5, réussit, plus de 5, raté»), soit il se réfère aux maigres suggestions consenties par les auteurs. Les personnages possèdent alors huit attributs (dont «Magie») dont les valeurs oscillent en gros entre 1 et 20 (au départ), et une quinzaine de compétences, exprimées en pourcentages. Toutes les actions sont résolues à l'aide de deux tables tout ce qu'il y a de plus classique, une pour les attributs et une pour les compétences. Les habitués retrouveront la notion d'échec ou de succès critique, et découvriront celle de «succès mitigé», celui qui survient lorsqu'on obtient exactement le nombre nécessaire pour réussir. Conséquence directe: l'action réussit, mais il y a un petit quelque chose qui cloche... Le système de combat n'a rien de bien sorcier. La procédure d'attaque réside dans l'utilisation de compétences de combat, avec jets de pourcentages et modificateurs. Il n'y a pas vraiment de parade, et l'importance donnée aux belles descriptions ou aux manœuvres inventives prime sur le côté réaliste de la chose. Le chapitre «règles» finit sur une table de conversion des attributs entre jeux de rôle, accompagnée de quelques explications malheureusement trop succinctes pour être réellement efficaces.

L'esprit des lois

Ce qui différencie vraiment le monde de Murphy de n'importe quel autre univers c'est l'influence de Ludo, le soleil psychotique, principal garant de la loi dite de «l'emmerdement maximum». Un petit chapitre est consacré à l'impact des Lois de Murphy sur la planète Féerie. Je ne vais pas vous faire un dessin: si ça peut aller mal, ça ira mal. Et si ça va mal, ça ira encore plus mal. Tout comme dans *Mage* (eh oui!), le psychisme des habitants peut influencer sur la réalité du monde. Autrement dit, il peut se passer virtuellement n'importe quoi. En tant que MJ, vous devrez veiller

à ne pas pousser le jeu trop loin: une série de catastrophes systématiques pourrait lasser même vos joueurs les plus décontractés. Toute l'astuce consiste à faire de l'intangibilité du réel une source d'étonnement et de surprises pour vos joueurs, plutôt qu'une source d'ennuis qu'ils seraient impuissants à endiguer. Prenez les sorts: normalement, et quel que soit le système utilisé, il y a toutes les chances pour que la magie ne fonctionne pas, ou pas comme il faudrait. Mais faire sauter une boule de feu à la tête des personnages, ça va bien une fois. Un bon MJ devra être capable de trouver mieux.

Mais encore ?

Le monde de Murphy est plein de petits chapitres sympas, destinés à assister le MJ dans sa tâche. Portes de téléportation, création de PNJ, liste d'objets magiques, de bêtes, de plantes (comme l'herbe à potins, qui répète à voix haute tout ce qui a été dit dans son voisinage)... voilà assurément de quoi peupler et personnaliser un monde. Le tout est plein de tableaux plus ou moins utiles («table des intrigues de base», vraiment?), de variations sur le thème «qu'est-ce qui se passe si ça ne marche pas?» et de petits clin d'œil humoristiques auxquels la traduction, dans son ensemble, rend correctement justice. La plupart de ces chapitres ne sont que des pistes ou des indications, mais on pourrait en dire autant du produit tout entier: nous vous donnons le concept et les principaux outils, à vous de forger votre jeu, suivant l'idée que vous vous en faites.

Contient du rire

Une fois la lecture achevée, les choses sont claires. *Le monde de Murphy* est totalement dénué de prétentions. Y jouer, ou y faire jouer, ne demande aucun effort particulier, si ce n'est celui de lire le bouquin de base. Un seul talent est requis: l'humour. Si vous êtes hermétique aux Monty Pythons et à Toon, la partie n'est pas gagnée. Kevin Davies, comme il l'explique dans sa postface, règle ses comptes avec une certaine conception du jeu de rôle, réaliste, simulationniste et bourrée de contraintes – mais il la taquine comme on rudoie un vieux copain, avec humour et tendresse. Il faudra accepter d'en faire autant, oublier pour une fois la logique, les règles et la cohérence, pour se laisser entraîner par ce tourbillon fantaisiste qu'est *Le monde de Murphy*. D'autant qu'il est réellement possible de «jouer» dans cet univers: le scénario proposé à la fin de l'ouvrage en reste la meilleure preuve. Au final, et pour moins de 200 francs, voilà un produit qui saura rappeler à tous ceux qui l'auraient oublié que le jeu de rôle permet aussi de s'amuser. Ici, pas de leçon de morale. Pas d'exposé philosophique ou de texte à message, mais un seul mot d'ordre: faites-vous plaisir. Et pourquoi pas ?

● FICHE TECHNIQUE

- « *Le monde de Murphy* » est la traduction française de *Murphy's World* (de Peregrine)
- publié chez Descartes Éditeur.
- Auteurs: Kevin Davies et David Brown.
- Présentation: un livre de 152 pages.
- Prix: 189 F.

L'AVIS DE Pierre Rosenthal

Murphy est un jeu parodique. Pour y jouer, il faut avoir l'esprit et l'envie pour cela. Alors que je suis plutôt tenté d'être joueur à Paranoïa, ou meneur de jeu à Toon, Le monde de Murphy restera sans doute un de mes ouvrages de référence. À lire et relire quand un autre jeu me semblera trop sérieux.

200 % subjectif (échelle de A à E)
J'ai envie d'être :
joueur (C), meneur de jeu (C).

Fabrice Colin



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



Si vous savez jouer au second degré.



Ceci est un jeu pour martiens.

À qui s'adresse ce jeu ?

500 MILLIERS de rôlistes*

Les jeux de rôle sentent le gaz...

Bon qu'est-ce qu'on fait ?

les nommer pour éviter l'accusation de diffamation.

Par contre, mille ou deux mille joueurs réunis au sein d'une fédération commencent à représenter non seulement un poids, mais aussi – c'est comme ça! – une certaine respectabilité dans l'esprit de monsieur tout le monde et de la ménagère de moins de cinquante ans. Une fédé, même en l'absence d'attaque nominale, peut plaider le dénigrement d'un groupe d'individus. Bref, dans la panoplie des choses constructives, la création d'une fédé vient en tête.

Voilà pourquoi en ce moment se montent deux associations différentes, complémentaires sans doute, et qu'il serait destructeur de vouloir opposer. D'un côté, l'Association JdR, de l'autre la Fédération française des jeux de rôle.

L'Association JdR est une pré-fédération. Ses statuts le précisent : elle a « pour but la crédibilisation du jeu de rôle et la création d'une

occupe, c'est qu'en matière de riposte contre des émissions ou articles bidonnés ou à la limite de la diffamation, cette association risque de ne pas avoir de talent spécial avant un peu de temps. A moins de voir arriver dans ses rangs un groupe de talentueux avocats...

La Fédération française de jeux de rôle prend le chemin inverse. Si elle prévoit aussi des services aux joueurs, c'est pour plus tard. Son cri est d'abord : unissez-vous pour ne plus rester désarmés! Car si les émissions de télé passées ne sauraient être oubliées, on peut lancer des offensives, juridique entre autres, contre leurs effets. Or François Toucas, son président, accessoirement organisateur du France Sud Open, responsable à la Seyne-sur-Mer d'actions d'insertion dans les quartiers en difficulté, est aussi... avocat.

Dans cette logique, parmi les centaines de lettres reçues, la FFJdR s'est attaquée en priorité aux cas des clubs malmenés par leurs mairies ou aux associations coincées par des

Depuis un ou deux ans, les médias ont filé quelques bien mauvais coups de pied au jeu de rôle. Et tout notre petit monde a ressenti le besoin de réagir. Par refus de la frustration née de la mauvaise foi dont nous sommes victimes. Et aussi par rage, chez ceux qui utilisaient le jeu de rôle dans des zones difficiles pour redonner un peu de vie et de rêve à leur quartier, en voyant des années de travail et un début de résultat réduits à néant.

Réagir, oui, mais encore faut-il savoir comment. Les émissions comme celles de Pradel ou Dumas sont « verrouillées ». Ce sont des pros, rien n'est laissé qui permettrait à un avocat de trouver matière à plainte. Vous êtes nombreux à nous écrire « mais faites quelque chose! ». Ça défoulerait sûrement, mais ce ne serait pas d'une grande efficacité (les mères de joueurs qui ont pris leur plume pour crier à la mascarade auprès de magazines télé comme *Télérama* ou *Télé Loisirs* ont sans doute fait plus effet).

Car tout magazine qu'il est, *Casus Belli* n'a pas le profil pour renvoyer la balle : il est juge et partie, et ses affirmations sont donc sujettes à caution. L'idéal serait bien sûr de pouvoir répondre dans une autre émission. Mais encore faudrait-il faire confiance aux réalisateurs de télé. Car quand celui de *Zone interdite* est venu nous voir à la rédaction, il avait déjà son idée sur la question, et rien de ce que nous avons pu dire n'a pu modifier cette opinion. Quant à *Bas les masques*, des gens de la maison de production nous ont dit texto : « Mireille Dumas ne connaît rien aux jeux de rôle, mais elle est remontée contre. » On a vu le résultat.

Alors quand une télé vous a fait le coup une fois, doit-on pour autant envoyer paître toutes les autres, au risque de rater une occasion de pouvoir parler enfin (comme sur la Cinquième ou FR3)? Ou ouvrir nos portes au risque d'être encore pris pour des fous dangereux?

Une bonne solution pour éviter la manipulation, c'est de peser un poids suffisant pour faire réfléchir le réalisateur ou le responsable du magazine. Un individu, un club, ou même *Casus*, ne sont pas considérés comme des interlocuteurs de poids, car il suffit de ne pas

fédération nationale de jeu de rôle». Pour ses fondateurs, répartis à travers la France, il s'agit avant tout de monter une structure, et seulement par la suite, si cela fonctionne, de proposer aux adhérents de fusionner au sein d'une fédération nationale. L'initiative est bonne : tournée d'abord vers des services offerts aux adhérents (scénarios, aides de jeu, équipes mobiles de démos, renseignements pratiques, création d'un annuaire « intelligent » incluant vos préférences ludiques, etc.), c'est une association qui prolonge le jeu. Sa politique prudente lui permettra de grossir à son rythme, de faire des essais et de conserver ce qui est plébiscité, d'éliminer ce qui se révèle irréaliste ou de contourner les difficultés. Et son origine décentralisée lui ouvrira le cœur de tous ceux qui se méfient de toute démarche centralisée (le pouvoir centralisé cache toujours quelque chose, en général une invasion extraterrestre!). Un revers de cette démarche, du point de vue qui nous pré-

Condoléances...

Les stars du petit écran ne sont pas indéboulonnables, comme le montre la mise au placard de *Bas les Masques*, et l'édition du n° 52 de *Entrevue* dont nous reproduisons des passages :

Dépêche AFP, 30 septembre 1996

[...] Mireille Dumas, qui réclamait 250 000 F de dommages-intérêts au directeur du magazine *Entrevue* qu'elle accusait de diffamation publique à son égard a été déboutée par la 17e chambre du Tribunal correctionnel de Paris. [...] *Entrevue* avait publié un article « violemment critique » pour expliquer que Mme Dumas diffusait des reportages dénaturés, exploitait à des fins mercantiles la détresse de ses invités [...]. Les juges expliquent que [...] « ces critiques (NDLR : celles de l'article d'*Entrevue*) sont un contre-poids indispensable au pouvoir médiatique considérable dont disposent les animateurs de télévision. »

Merci Monsieur le juge...

refus de la part de compagnies d'assurance. Elle prévoit aussi de soutenir une initiative de notre collaborateur Olivier Guillo, qui travaille au montage courant 97 des États généraux du jeu de rôle, une manifestation visant à réunir joueurs, éditeurs, créateurs et rédacteurs sur le devenir du JdR.

La Fédération française de jeu grandeur nature y a des représentants, et elle a également déjà suscité la création d'un Comité national de Belgique, regroupant une trentaine de clubs ayant la volonté de joindre leurs efforts aux nôtres.

Comme on le voit, ces deux fédés ne s'excluent pas, bien au contraire, et il est prévu que chacune soit représentée chez l'autre afin d'envisager, le cas échéant, la création d'une confédération. Si vous voulez agir, adhérez au deux!

Didier Guiserix

Pour les contacter,
voir les adresses en rubrique
L'actualité du jeu - Clubs.

* ... et moi, et moi, et moi!

N° 100 ?

Le 100, c'est un cap qu'on passe. Comme lorsqu'on franchit l'équateur, tout le monde se retrouve sur le pont du navire pour faire la fête. Les conversations vont bon train, chacun réagit à sa façon : nostalgique, impatient, inspiré, exalté, solennel, euphorique, décalé. Mais les paroles s'envolent, les dessins restent. Après la fiesta, notre agent de surface a récupéré, au milieu des bouteilles vides et des papillotes de gâteaux, ces échos de considérations en roue libre, échos d'un moment électrique. En vrac :



Love stories

ou

Le rôliste est-il fidèle ?

(oui, si on ne le regarde pas trop longtemps)

A travers les âges, le rôliste n'a pas eu qu'une seule passion. Pour ceux qui prennent le feuilleton aux alentours du 100e épisode, comprendre ses sentiments présents, c'est d'abord connaître ses errances passées...



1 A l'aube des temps, le grand amour du joueur était l'heroic fantasy, une Anglo-saxonne prometteuse.



2 Pourtant, très vite, notre héros fut séduit par une intrépide officière. Ensemble, ils allaient combattre brutalités et intrigues dans le cosmos...



3 ... jusqu'à ce que son chemin croise cette investigatrice, une avocate devenue journaliste, un peu occultiste à ses heures, et si glamour...



4 Mais on revient souvent à ses premières amours, et l'appel de l'heroic fantasy retentit dans son âme pourtant endurcie. Seulement cette fois, de Celtie, de Glorantha ou d'autres terres, elles étaient nombreuses à faire battre son cœur (endurci aussi pourtant, croyait-il). Surtout la dernière, qui lui parlait de mécanique.



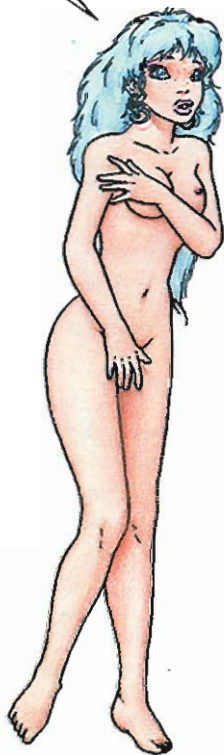
5 Sa présence lui révélait ce qu'il soupçonnait : l'existence de mondes parallèles, peuplés d'horreurs, d'ombres, mais aussi de princesses à fort caractère.



6 Troublé, notre héros ressentit le besoin d'une retraite spirituelle, non dénuée d'action à l'effet cathartique, dans une lointaine galaxie...

DS, HELI.. BRUNO??
TU NE DEVAIS PAS ME
DESSINER AVEC
DES VÊTEMENTS?!

AH? BEN, AU
TÉLÉPHONE, ON
M'A DIT QUE ÇA
SERAIT UN
NUMÉRO SANS..!



Lorsque Bruno Bellamy dédicace ses albums de BD, une bonne part de ses fans sont des rôlistes qui le connaissent par Casus (son premier dessin fut la couverture du numéro 38!). Sachant qu'à chaque numéro, Bruno habille la Bellaminette selon un thème du numéro suivant, que croyez-vous qu'il fit lorsqu'il n'y eut pas de thème précis? Hum?



MOMENT D'UNE RARE VIOLENCE II: "LE RETOUR"



CTHULHU PRÉSIDENT

UNE RUMEUR COLPORTÉE PAR DES EXFILTRÉS DE LA CIA PRÉTEND QUE CTHULHU AURAIT FAIT ALLIANCE AVEC D'AUTRES EXTRATERRESTRES POUR ENDIGUER LE POUVOIR INDICIBLE DE CASUS BELLI. VÉRITÉ OU RIDEAU DE FUMÉE POUR CACHER UNE MANŒVRE ENCORE PLUS OCCULTE ?



À son retour, bien évidemment, il avait une furieuse envie de... faire la fête. De soirée branchée en branchement dopé, sa nouvelle copine lui fit découvrir un monde assez speedé qu'il ignorait...

Un peu étourdi par l'agitation, notre héros craque alors pour le regard troublant de compagnes qui lui promettent de retrouver ses racines les plus profondes...

Aujourd'hui, le voici désespéré sur un rivage, qu'il croyait désert... Mais déjà de nouveaux chants charment son âme...

OPINION

Les critiques... bon. Rien à dire.



Les aides de jeu techniques, là... Pour Cyberpunk et Vampire, j'en ai pas besoin, mais c'est vrai qu'elles sont cool.

Pour Donj' j'ai du mal...



Les jeux de cartes, depuis qu'on m'a contrôlé devant une boutique parce qu'on me soupçonnait de détournement de mineurs,

j'ai arrêté...



Les figurines? Ahhh ouiii. J'aime bien les FIGURINES!. Qu'est-ce que j'aime les figurines...



Les scénarios? Ils me font rêver, mais aussi parfois

PEUR...



Mais alors depuis le début c'est la même chose. La maquette est si bordélique que je ne retrouve JA-MAIS

les programmes télé!



Lorsque M. Gédéon Bourtadiou, abonné depuis 1936, donne son avis sur Casus Belli, on l'écoute. (Après on en fait ce qu'on veut, hein?).

Beaucoup se demandent ce que devient Kroc le Bô. A son passage à notre fête, on l'a trouvé un peu... « changé »...



L'ŒUF CUBE
VOUS PROPOSE
LES MAGASINS
LA SCIENCE-FICTION
ET LES JEU-DE-ROULETTE
DE TOUTES LES CATEGORIES

SIMULATION PUBLICATION
MAGLON HILL
BATTLE
GAME DESIGNER WORKSHOP
BOON GAMES
TOR HOBBY GAMES
WATERGATE TEAM
FANTASY GAMES
METAGAME CONCEPT
FANTASY GAMES UNLIMITED
Y A QUIN TO
CHADRON
DIMENSION SIX INC
GAMES LINE
JP DUBREUX
OPERATIONAL STUDY GROUP
PHOENIX GAMES
CONCEPT INTERACTION ASS
GAMESCENCE

L'ŒUF CUBE
24, RUE URINE
75005 PARIS
TEL : 087.28.83

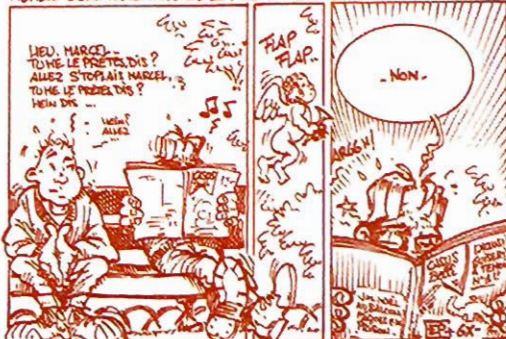


Un mot de notre sponsor

Il était plutôt cube, aujourd'hui de plus en plus ovoïde. Un annonceur et un seul peut se targuer d'avoir été présent dans TOUS les numéros de Casus Belli du 1 au 100. et c'est l'Œuf Cube. de Tell en fils!

* et un seul magazine peut se targuer d'avoir eu les pubs de l'O' du numéro 1 au 100, et c'est Casus Belli. Et réciproquement.

MOMENT D'UNE RACE VIOLENCE III : "LA VENGEANCE"



J'AI FAIT UN RÊVE... DE DRAGON.



Mr Cthulhu, durant ces 100 numéros, y a-t-il une anecdote qui vous ait plus particulièrement frappé?

Oui. Je passais, chose rare, une semaine de vacances dans l'Atlantique, et dans la tempête que j'ai provoqué, un navire porte-conteneurs a perdu une partie de sa cargaison à la mer. Et savez-vous ce que contenait celui que j'ai pris sur la tronche? La première version française de AD&D! * Faut que ce soit à MOI que ça arrive...

* authentique.



Jeu: Tignous nous a quitté, il y a déjà un bail, pour dessiner à l'Événement, et dans un hebdo politique et satirique. Ami lecteur, sauras-tu deviner: 1) le jeu de rôle dont Tignous avait illustré la première version; 2) l'hebdo satirique où il travaille régulièrement.

200% SUBJECTIF!

Moi j'aime pas les schtroumpfs noirs !

Il y a six ans (dans notre numéro 58), nous avons voulu connaître la cote d'amour que nos chroniqueurs attribuaient aux jeux. Plutôt que de leur demander de les noter, ce qui est très difficile à faire, nous avons préféré leur demander de quantifier leur envie de jouer ou de maîtriser à tel ou tel jeu. Ainsi, plutôt que dire : pour moi AD&D est un jeu qui vaut 13 sur 20, ils pouvaient répondre : j'ai bien envie d'y jouer, mais pas du tout d'y être meneur de jeu. Pour notre numéro 100, nous remettons le couvert, avec quelques petits changements.

Votre mission...

Mais avant tout, pourquoi faire un tel questionnaire ? D'abord, pour que vous nous connaissiez un peu mieux, ensuite, pour que vous puissiez juger nos critiques. Ainsi, savoir que Duglu adore *Everway* et exècre *Aftermath* vous permettra de mieux « décrypter » les critiques de Duglu. D'ailleurs, à partir de ce numéro, nos Antres du Critik donneront l'avis du critique, plus l'avis d'une ou deux autres personnes, agrémentés de leurs critères « 200 % subjectif ».

Autant commencer par nos collaborateurs réguliers. Vous trouverez donc l'avis de : Didier Guiserix (rédacteur en chef), Pierre Rosenthal (rédacteur en chef adjoint), Agnès Pernelle (secrétaire de rédaction), Fabrice Colin (chef de rubrique), Tristan Lhomme (chef de rubrique), Jean Balczesak (responsable minitel), Jean-Marie Noël (maquettiste), Pierre Lejoyeux (critique), Serge Olivier (critique), Anne Vétillard (critique), André Foussat (critique), Philippe Rat (critique). De plus, histoire de mettre un peu de sel, nous avons également questionné trois auteurs-éditeurs de jeu : Croc (*INS/MV* et d'autres), Frédéric Weil (*Nephilim*) et Benoît Clerc (*Miles Christi*).

Voici donc les questions (et leurs réponses) que nous avons posé par courrier à nos sondés (pour le n° 58, nous avons utilisé le téléphone pour avoir des réponses plus « spontanées », celles-ci sont donc un peu plus « réfléchies ».)

D Nous sommes jeudi soir. De bons amis te proposent de jouer samedi à une partie de X, le jeu de rôle. Tu es libre ce soir-là et le matériel nécessaire sera fourni.

- A : super, je veux absolument jouer à ce jeu. Ne commencez pas une partie sans moi sinon je ne vous adresse plus jamais la parole.
- B : ça m'intéresse vraiment. Réservez une place je serais là sans faute.
- C : oui, pourquoi pas.
- D : c'est bien pour vous faire plaisir !

— E : ma grand-mère est malade, je suis désolé mais je ne peux pas jouer. Et ensuite je ne suis pas libre pendant deux ans.

— X : sans opinion. Jamais entendu parler de ce jeu.

D Nous sommes jeudi soir. Tes copains te demandent d'être meneur de jeu à X, pour samedi. Pas celui qui vient mais celui d'après. Ils te fournissent la boîte de base, l'écran, les figurines, le premier supplément indispensable, un scénario. Ça tombe bien, tes réelles et ton prochain week-end sont libres.

— a : génial. Vous allez voir, je vais vous faire une partie d'enfer.

— b : ça tombe bien, j'avais envie de vous emmener faire un petit tour dans ce monde, je pense que ça va être pas mal.

— c : pourquoi pas ! Ce jeu ou un autre, après tout.

— d : bof ! J'ai vraiment pas envie. Mais enfin, vous êtes des copains et vous avez envie de jouer alors je vais faire un effort.

— e : arrrrgh ! Je ne vois plus rien, je suis aveugle. Il faut que j'aille à l'hôpital. Désolé les gars, trouvez quelqu'un d'autre...

— x : aucune idée. Ça cause de quoi ce jeu ?

Précautions d'usage

Attention ! Ce sondage ne donne aucune information sur les préférences du public français. Nous avons délibérément choisi d'interroger des personnes qui travaillent à la rédaction, qui critiquent des jeux pour *Casus* ou sont dans le milieu du jeu. Certaines de ces personnes nous ont d'ailleurs fait quelques remarques. Ainsi, la plupart insiste sur le fait que l'on peut très bien avoir une envie moyenne ou faible de jouer à un bon jeu parce qu'on l'a déjà trop pratiqué ; ou au contraire que l'on peut être enthousiaste à l'idée de faire une partie de *Chapi Chapo* auquel, justement, on n'a encore jamais joué. Vous remarquerez aussi qu'Agnès Pernelle, notre secrétaire de rédaction, a mis des « x » partout en tant que



meneuse de jeu. Non pas qu'elle n'ait pas d'opinion, mais qu'elle ne l'est jamais (meneuse de jeu, en tout cas pas sur les départementales). Enfin, les jeux génériques comme *Gurps*, *Simulacres*, voire *AD&D*, ont suscité quelques notes manuscrites du genre : A pour *Dark Sun*, E pour *Ravenloft*, etc. ; ce qui les place au final dans des catégories moyennes.

Et où est passé Chivalry & Sorcery ?

Il n'était pas possible de faire figurer tous les jeux de rôle existants. Nous nous sommes donc restreints aux jeux disponibles facilement, ou qui avaient un intérêt « historique » reconnu. Ne vous étonnez donc pas de ne pas voir tous les jeux que vous connaissez.

LES RÉSULTATS

Foin de graphiques et de commentaires savants, voici les résultats principaux. Quant à ceux qui aiment les courbes et les classements exhaustifs, la page ci-contre leur permettra de faire leurs calculs eux-mêmes. Pour évaluer le tableau général, nous avons attribué une note allant de 0 (E) à 20 (A) à chaque réponse, puis nous avons fait la moyenne. Je vous fais grâce des statistiques, mais sachez que même si la note d'une seule personne changeait du tout au tout, la valeur moyenne ne bougerait pas.

● Les jeux auxquels nous préférons jouer : *Château Falkenstein* (1), *L'appel de Cthulhu* (2), *Pendragon* (3), *RuneQuest* (4), *Ars Magica* (5), *Rêve de Dragon* (6), *Conspirations* (7), *In Nomine Satanis/Magna Veritas* (8), *Changelin* (9) et *Guildes* (10).

● Les jeux que nous aimerions animer : *L'appel de Cthulhu* (1), *Château Falkenstein* (2), *Warhammer* (3), *Pendragon* (4), *Star Wars* (5), *Toon* (6), *In Nomine Satanis/Magna Veritas* (7), *Maléfices* (8), *Chill* (9) et *Guildes* (10).

● Les jeux les moins polémiques, sur lesquels il y a le moins de désaccord (les notes sont assez semblables d'une personne à l'autre) : *Gurps* et *Mekton Z*.

● Les jeux les plus polémiques, ceux sur lesquels il y a le moins d'accord (notes très disparates) : *Paranoïa* et *DragonLance 5th Age*.

200% SUBJECTIF!

Les jeux	Didier Guiserix	Pierre Rosenthal	Agnès Pernelle	Fabrice Colin	Tristan Lhomme	Jean Balczesak	Jean-Marie Noël	Pierre Lejoyeux	Serge Olivier	Anne Vétillard	André Foussat	Philippe Rac	Croc	Frédéric Weil	Benoît Clerc	Moyenne	
	J mj	J mj	J mj	J mj	J mj	J mj	J mj	J mj	J mj	J mj	J mj	J mj	J mj	J mj	J mj	J	mj
AD&D (1)	B c	B b	C x	C d	C e	C b	C d	D e	B b	C b	C b	B c	D d	D c	X x	10,4	9,2
Aftermath	E e	D e	E x	D e	D e	D e	X x	E e	B c	E e	D d	E e	E e	B d	E e	3,9	1,5
Ambre	C d	C e	C x	B b	A b	B d	B b	E e	C d	B d	E e	C c	E e	B b	B b	10,7	7,5
Animonde	C d	A e	B x	D e	B b	D d	B d	B d	D d	C c	B c	E e	C c	C d	C b	10,7	6,4
Ars Magica	B d	B d	B x	A b	B b	B c	B b	C e	A b	B c	C c	C c	C e	A a	A a	15,0	10,7
Berlin XVIII	D d	C d	D x	E e	A a	E e	A a	E e	C c	C c	D e	C d	C c	E e	B b	8,0	7,1
Bitume	B b	B d	B x	C d	C c	E e	A a	C d	C c	C c	A a	B c	B b	E e	A b	12,3	10,0
Bloodlust	E e	B b	C x	D d	C d	E e	C c	E e	C c	E e	E e	E e	B b	E e	D c	5,3	5,0
Bushido	B d	C e	B x	C e	C d	B d	E e	C e	B c	B a	C b	E e	E e	B c	B e	10,3	5,0
Changelin	A d	A b	B x	B b	A a	B c	A b	E e	B b	A a	B d	B c	E e	C c	B d	14,3	10,4
Château Falkenstein	B b	C c	B x	A a	A b	A c	A a	C d	B b	A a	C c	A a	C c	A a	B d	16,0	13,9
Chill	B b	C d	B x	B c	A b	B c	B d	D d	C b	A a	B b	D d	A a	C d	C b	13,3	11,4
Chimères	C c	B c	B x	C c	C c	C c	A b	D e	B c	C c	D e	B b	E e	D a	D d	10,0	8,9
Conspiracy X	C d	C c	D x	C b	B b	B d	A a	X x	C c	B a	C c	B d	A a	B d	C d	12,9	11,2
Conspirations	B b	B d	D x	A b	A a	B d	A a	D e	A b	C c	A c	B d	C c	A a	C d	14,7	11,1
Cybergeneration	A c	B c	B x	A b	X x	B d	X x	B c	C c	X x	C c	X x	D e	B b	E e	12,7	8,5
Cyberpunk 2020	B c	D e	C x	B b	D d	C d	C e	C d	B c	C d	C c	B b	D e	A a	B b	11,3	8,2
DragonLance 5th Age	B b	A a	B x	C c	B b	A b	C d	E e	D e	A a	A b	X x	E e	X x	X x	12,5	10,5
Earthdawn	B c	C d	C x	B c	C c	B c	D e	D e	C b	C c	C d	C d	B b	D d	B b	10,7	8,2
Écryme	C c	B d	B x	B d	B b	B d	A a	B d	C d	B c	C c	A a	E e	A a	C d	13,7	9,6
Eléckasë	D e	C e	E x	D e	X x	B d	E e	E e	C d	E e	E e	X x	C c	E e	E e	4,2	1,7
Elfquest	D d	D e	C x	C b	C d	C e	E e	C d	C c	A a	C c	B c	C c	C c	E e	9,0	7,1
Elric	C c	E e	C x	B b	A a	A c	C c	C d	B a	C c	C d	E e	C c	B d	C c	11,0	9,3
Empyrium	D d	C e	D x	D e	D e	A c	E e	E e	C d	E e	C d	B b	C c	X x	E x	6,8	4,2
Everway	C c	B d	C x	B d	E e	B d	C b	E e	D d	X x	B b	X x	E e	B b	B c	9,6	7,1
Feng Shui	X x	C c	D x	B c	D d	X x	B c	X x	X x	X x	X x	X x	A d	C c	E x	10,0	8,3
Guildes	A b	C d	B x	B b	A a	C d	A a	C e	B b	A c	B b	C c	C e	C a	B c	14,3	11,4
GURPS (2)	B c	B c	C x	C d	B c	C d	B b	B d	B b	C c	C d	B b	B b	B b	C x	13,0	10,4
Hawkmoon	B b	C d	C x	C b	A a	B c	B d	E e	B b	C c	D d	E e	B b	D d	B b	10,7	9,6
INS/MV (3)	B b	A d	B x	C c	A a	C c	A a	B c	C d	X d	B a	A b	B b	E e	A a	14,6	12,1
James Bond 007	B b	C c	D x	D d	B d	B c	C d	B d	B c	C c	B d	C d	C c	E e	X x	10,7	7,3
Jorune	C d	D e	C x	A c	A d	D e	E e	C c	A a	B c	C d	C d	E e	A a	A a	11,7	7,9
JRTM	B c	C e	B x	C e	B e	B e	D e	C e	A d	C c	C d	C d	C c	C c	B d	12,0	4,3
Kult	D e	C e	C x	A a	C b	E e	B c	E e	D e	D d	E e	D d	E e	B d	X x	7,1	4,6
L'appel de Cthulhu	B a	B d	B x	A b	A a	B a	A a	B b	B a	B b	D b	A b	E e	A a	A a	15,3	15,7
L.C.O. (4)	B c	C d	C x	C c	B b	D d	C c	E e	C d	X x	C c	D d	C c	C c	C c	9,3	8,1
Loup-garou	B c	B b	A x	B b	A c	B d	C d	C d	B c	A a	B b	C c	B b	E e	D e	13,3	9,6
Mage	C d	A d	D x	A c	A b	B d	D e	D e	A b	A a	C c	A b	E e	B b	B c	13,3	8,9
Maléfices	A a	D d	B x	A b	A a	B c	C c	C c	C b	C c	C d	A a	E e	A d	A a	13,7	11,8
Mega III	A b	B d	B x	C d	A c	B c	C e	C d	C d	C c	B b	B c	E e	A d	B c	13,3	7,5
Mekton Z	C d	D d	E x	E e	D e	E e	D e	E e	D d	X x	C d	E e	C c	D d	X x	4,2	2,9
Miles Christi	B c	C c	B x	D e	B b	A d	A a	C d	C c	A a	D d	B b	C c	C b	A a	13,3	11,4
Mutant Chronicles	C c	C e	C x	A b	C e	B c	E e	E e	C d	X x	C d	E e	C c	E e	X x	8,1	4,6
Nephilim	B c	B d	B x	A b	A a	B e	B e	C e	C d	A c	D d	C c	E e	A a	B c	13,7	7,9
Nightprowler	A a	B c	B x	C c	B d	B e	B b	C e	C c	C c	D d	D d	A b	B c	B c	13,0	8,9
Oniros	A a	B b	A x	D d	B d	B c	C c	B a	B b	C d	A a	B b	E c	A d	E d	13,0	11,4
Palladium RPG	X x	D e	D x	D e	E e	B d	D e	D e	B b	C c	C d	E e	D d	E e	D e	6,1	3,1
Paranoïa	D c	B d	C x	C b	A a	B d	A a	D d	B a	E e	A a	A b	E e	A e	E x	11,7	10,4
Pendragon	A a	A c	B x	B b	B c	B a	B c	C d	D c	A a	B c	B d	B b	B d	A a	15,3	12,5
Raoul	B b	A d	C x	B c	A b	C e	A a	D e	X x	C c	A c	A a	E e	C c	C b	13,2	10,0
Rêve de Dragon	B c	A c	A x	B c	A e	C d	D e	B b	B b	B d	B a	A b	E e	A d	A a	15,0	9,3
Rifts	B d	C d	D x	C d	E e	B d	D e	E e	D d	C c	X x	E e	C c	E e	E e	6,1	3,5
Rolemaster	C d	E e	C x	E e	E e	E e	E e	E e	C e	C d	D e	C d	C c	E e	E e	4,3	1,8
RuneQuest	B c	B e	B x	A b	B c	B c	A d	B d	B c	B b	C d	C d	C c	A a	A b	15,3	9,6
Scales	C d	A c	A x	B b	D b	C e	B b	D e	C d	A a	B d	D d	B b	E d	B a	12,0	9,6
Shaan	C c	B d	D x	D d	D d	B d	D d	C d	C c	C c	B b	C c	C c	C c	B b	10,0	8,6
Shadowrun	B c	B d	B x	B c	C d	B d	A d	C d	B b	B b	B c	C c	A a	C c	C c	14,0	9,6
Simulacres (5)	A b	B b	C x	C c	B c	B e	A a	C e	C c	D d	B b	C c	E e	C c	B c	12,0	9,3
Star Wars	A a	D d	C x	B b	B c	B a	A a	C d	A b	B b	C d	A a	C c	D d	C c	13,3	12,5
Thoan	A b	D e	D x	B b	D c	B d	E e	E e	B a	C c	D d	C c	B d	B c	D d	9,3	7,9
Toon	C c	B b	E x	C b	A a	C c	A a	C c	C c	C c	C e	A a	C c	D d	C a	11,3	12,5
Torg	D d	D e	E x	C c	E e	C c	D e	D e	C d	B b	E e	E e	E e	D d	C e	5,3	3,6
Vampire	B c	B c	B x	B a	A a	B d	B d	D e	A b	A a	C c	C c	E e	B e	B a	13,7	10,4
Warhammer	B b	B c	C x	A b	A a	B c	B b	B c	B b	D d	B b	B c	B b	C c	B a	14,3	13,2
Wraith	D d	D e	E x	B a	D d	C e	C c	E e	C b	E e	D d	C d	E e	D d	D e	5,7	5,0

1) Tous les univers de la gamme AD&D (Royaumes oubliés, Dark Sun, Ravenloft, Planescape...).

2) Tous les univers de la gamme GURPS (Conan, Space opera, Cyberpunk...).

3) In Nomine Satanis/Magna Veritas : note globale pour les deux jeux.

4) Légendes des Contrés oubliées.

5) Tous les univers Simulacres (Aventures Extraordinaires & Machinations Infernales, Capitaine Vaudou, SangDragon, Cyber Age).

We want YOU!



Venez tester vos connaissances et relever le défi proposé par nos deux encyclopédistes, car c'est pas tous les jours que Noël tombe en décembre, que votre magazine préféré fête son n° 100 et que l'accès au compte en banque du rédac chef est illimité !



Ce mois-ci, Gwô et Millord vous ont concocté un concours rien que pour vous faire gagner plein de cadeaux. Pour participer, c'est simple : il suffit de répondre aux 15 questions ou énigmes suivantes et d'inscrire les réponses sur le coupon fourni ci-contre. Si vous ne connaissez pas toutes les réponses, pas de panique, chaque question est équivalente et rapporte le même nombre de points. Seule la dernière épreuve, subsidiaire, permettra de départager les ex aequo. La liste des gagnants sera publiée dans le n° 104 d'avril. Les lots seront envoyés par la Poste. Ceux qui passeront au Salon du jeu de la Porte de Versailles (5 au 13 avril 1997) pourront récupérer leurs prix sur le stand Casus (dans ce cas, merci de prévenir une semaine à l'avance).

Où l'on vous pose des énigmes dans l'obscurité

(« ... Heuu, et plus si affinités, si vous êtes une blonde pulpeuse, une brune câline ou une rousse incendiaire ». Gwô)

Q1- Dans *Bilbo le Hobbit* de J.R.R. Tolkien, une scène célèbre raconte comment Bilbo se livre à un concours d'énigmes pour ne pas être dévoré. Qui est son adversaire pendant ce concours ?

Q2- *Le Seigneur des Anneaux* n'a pas de secret pour vous ? Vous savez donc qu'il a fait l'objet d'un grand dessin animé au cinéma (hélas, presque introuvable en vidéo). Mais au fait, quel en était le réalisateur ?

Q3- Volez au secours de nos trépidants encyclopédistes... Gwô et Maître Millord, toujours en quête de reportages inédits, se sont perdus dans le labyrinthe des mines de la Moria. Après plusieurs heures d'exploration et quelques points de sutures, ils arrivent à la croi-

sée de quatre couloirs. Millord fait le point avec son inséparable boussole américaine, et constate que chaque couloir est dirigé vers l'un des quatre points cardinaux (Nord, Sud, Est, Ouest). Soudain, le fantôme d'un roi nain apparaît, et énonce d'une voix sépulcrale :

« Écoute bien, Millord, car de ces quatre couloirs, trois vont à la mort, et un seul est sans heurt.

Pour choisir ton chemin, il te suffit de voir que ton disciple porte la réponse en son cœur. »

Nos deux héros restent dubitatifs. Quel couloir doivent-ils prendre : Nord, Sud, Est ou Ouest ?

Q4- Et maintenant, une question difficile pour les incollables de J.R.R. Tolkien. Où cet éminent professeur d'Oxford a-t-il trouvé l'inspiration pour le personnage de Gandalf, bien des années avant de le coucher sur le papier ?

Où l'on vous torture les méninges

(« Si vous y prenez plaisir, contactez-nous, l'Encyclopédie a besoin de nouveaux disciples ». Millord)

Q5- A la suite d'une expérience, nos deux encyclopédistes se retrouvent au cœur des Contrées du Rêve. Après des jours d'errance sinistre ponctués par quelques courageux « Maître, au secours ! » ou encore « Nooooo, pas ça » de notre bon Gwô, Maître Millord et son disciple parviennent devant la porte de la Réalité : l'unique passage vers le monde réel. Soudain, surgit une créature tentaculaire qui, d'une voix gutturale, les somme de répondre à l'énigme suivante pour leur permettre de passer :

« Que vous l'avez le jour,
que vous l'avez la nuit,
Toute de bleu vêtue,
de ses mille visages,
Les sangs elle glace,
et sans arme vous refroidit... »

Saurez-vous les aider à revenir parmi nous ?

Q6- Le célèbre *Necronomicon*, ouvrage tout droit sorti de l'imagination fertile de l'écrivain H. P. Lovecraft, est connu sous le titre original de *Al Azif*. Au fait, que signifie ces deux mots ?

Q7- Gwô a confié un jour qu'il était fan de Cthulhu (dans *Franche Démence* n° 66 : « Ouais, ça doit être super d'être un gros monstre tout vert avec plein de tentacules pour attraper de jeunes vierges à poi... »). Hum, bref, ayant appris cela, Millord lui a envoyé pour son anniversaire un énorme gâteau surprise avec un invité caché à l'intérieur. Sur le gâteau est écrite à la crème la charade suivante :

« Mon premier est habituellement plus fort que les rois.
Mon second est la fin logique d'une voiture tragiquement coupée en deux.
Quant à mon tout, il apparaîtra dès que tu auras trouvé cette charade.
Amuse-toi bien ! Signé : Millord ».

Quel(le) charmant(e) invité(e) surprise va surgir du gâteau ?

Q8- H.P. Lovecraft vouait une admiration sans limite à un auteur de fantasy anglais. De qui s'agit-il ?

Où un droïd de l'Empire vous arrache la vérité

(« Et aussi les vêtements, si vous êtes une belle blonde aux gros nich... SBAAF ! Ha, la va, fi on peut plus rigwoler. » Gwô)

Q9- Fans de *Star Wars*, voici une question facile pour les plus cinéphiles d'entre vous : quels sont les noms des trois réalisateurs de *La guerre des Étoiles*, *L'Empire contre-attaque*, et *Le retour du Jedi* ?

Q10- Connaissez-vous le plus ancien jeu de rôle de space opera ? Sorti bien avant celui de *La guerre des Étoiles*, ce vénérable « ancêtre » a plus de 15 ans. Jadis introuvable, il vient d'être réédité pour le plus grand bonheur de ceux qui ont longtemps voyagé avec lui. De quel jeu s'agit-il ?



Q11- Gwô & Millord se rendent sur la planète Tatoïne pour les besoins d'un reportage chez le maître jedi Obiwan Kenobi. Ils croisent en chemin un char des Sables abritant 27 personnes, dont 5 Humains, 6 droïds et des Jawas. Le char est alors attaqué par 20 pilards, dont 3 Hommes des Sables, 6 Jawas renégats, quelques Humains et 4 droïds assassins. Après un combat épique, il ne reste plus que 20 survivants, dont 4 Humains dans chaque camp, 1 Homme des Sables, la moitié des droïds et autant de Jawas normaux que de Jawas renégats. Combien de personnes exactement arrivent chez Obiwan ?

Où les I.A. vous jouent les sphinx dans la Matrice

Q12- 2028, aux frontières du futur... Gwô et Millord, fascinés par les progrès de l'informatique, s'amuse à se lancer mutuellement des défis via leurs ordinateurs. C'est à Mil-

lord de résoudre l'énigme posée par son fidèle disciple : sur l'écran noir, s'affiche un étrange message : « PT LWOL ST DAUEKT RG EBZCDLHAET » se terminant par ce qui ressemble à une signature « UGC ». Millord sourit et murmure : « Ça ne devrait pas être très difficile, sachant que c'est Gwô qui a fait ça avec son clavier... »

Serez-vous aussi perspicace que Millord ? Essayez de décoder cette sibylline suite de lettres.

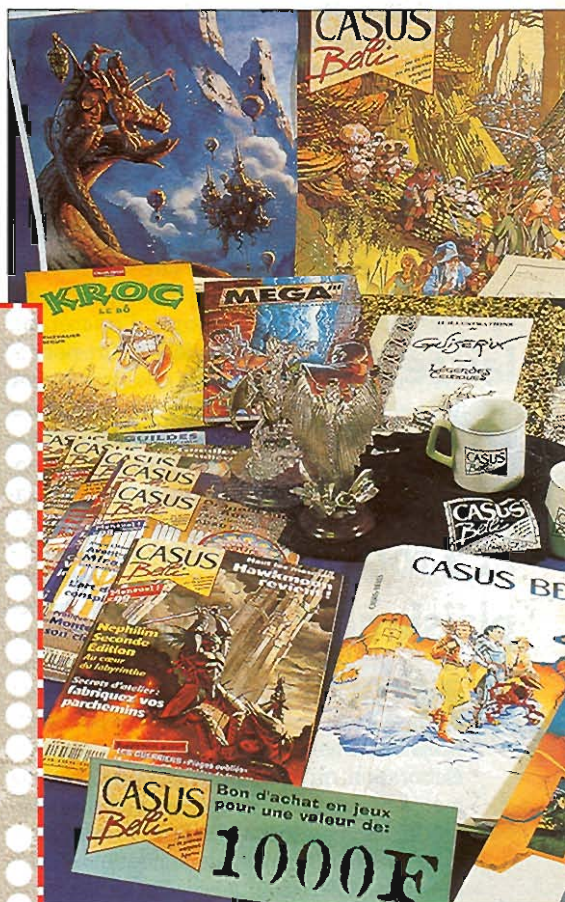
Q13- Né aux États-Unis en 1948, passionné d'informatique et écrivain de nombreux romans et nouvelles, il est considéré comme l'un des plus importants fondateurs du mouvement cyberpunk. Qui est-il ?

Q14- Connaissez-vous ce roman intitulé lors de sa première édition *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques* ? Et pourtant cette œuvre de science-fiction est devenue célèbre lors de son adaptation cinématographique, mais sous quel nom ?

Q15- Bien avant ce numéro 100, vos deux complices qui écrivent L'Encyclopédie transuniverselle ont publié un scénario *Cyberpunk* dans un ancien numéro de *Casus Belli*. De quel numéro s'agissait-il ?

Question subsidiaire pour départager les ex aequo
Combien allons-nous recevoir de bulletins ayant répondu juste aux 15 questions ?

Christophe Debien & Patrick Bousquet
illustration : Thierry Ségur



BULLETIN RÉPONSE

Découpez, photocopiez ou recopiez ce coupon, écrivez lisiblement vos réponses et envoyez-le avant le mardi 4 février 1997 (le cachet de la Poste faisant foi) à : Casus Belli, Concours Gwô & Millord n° 100, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.

Concours Gwô & Millord n° 100

Énigmes dans l'obscurité

- Q1
Q2
Q3
Q4

Torture de méninges

- Q5
Q6
Q7
Q8

Sondage dans l'espace

- Q9
Q10
Q11

Sphinx dans la Matrice

- Q12
Q13
Q14
Q15

Question subsidiaire :

N'oubliez pas d'indiquer vos coordonnées

Nom
Prénom
Adresse

LISTE DES PRIX

- 1^{er} : Un bon d'achat de 1000 F* + un cadeau surprise.
2^e et 3^e : Une figurine fantasy (env. 17 cm de haut) et un portfolio *Légendes celtiques*** dédié par Didier Guiserix + un cadeau surprise.
4^e au 9^e : Un album de Kroc le Bô et un Mega 3 dédiés + un cadeau surprise.
10^e au 14^e : Un abonnement de six mois à Casus Belli.
15^e au 19^e : 4 reliures*** Casus.
20^e au 25^e : Une paire de tasses Casus.
26^e au 40^e : Un T-shirt Casus, un poster de Jean-Louis Mourier et celui de ce numéro.

* A échanger contre des jeux dans une boutique du réseau Descartes (ou en VPC si le gagnant habite hors métropole).

** Oui, il s'agit bien du portfolio introuvable depuis des années. Ceux-là sortent vraiment de derrière les fagots !

*** 1 reliure permet de ranger 6 numéros de Casus.

**Exit le Monde des Ténèbres et les chimères hollywoodiennes !
A le Gen Con, cet été, c'est un Rein·Hagen enthousiaste et sûr de lui
que nous avons rencontré. L'exil a parfois du bon...**

Casus Belli : *Que peux-tu nous dire sur Exile, ton nouveau projet ?*

Mark Rein·Hagen : Nous distribuons la première version gratuitement. A l'heure actuelle, c'est le premier jeu de rôle disponible sur Internet ; tout le monde peut le télécharger.

**Je reviens
à l'héritage
que m'a
laissé
Donjons
et Dragons,
et à tout le
plaisir qu'il
m'a procuré.**

Nous voulons qu'ils s'impliquent dans son élaboration, qu'ils amènent leurs propres éléments. Nous avons aussi pas mal de bénévoles, des gens qui animent des parties juste pour le plaisir, et je crois que c'est une chose qui va se généraliser.

CB : *Est-ce que ce sera encore un jeu à « secrets » ?*

MR·H : Non. Le problème avec les jeux à secrets, c'est qu'une fois que vous les connaissez, c'est fini pour vous. Je veux que les gens puissent jouer longtemps.

CB : *Y a-t-il tout de même une réalité ultime ?*

MR·H : Oui, mais elle n'est pas vraiment fixée. A l'heure actuelle, j'ai au moins une centaine d'idées – et toutes peuvent faire office de vérité suprême. Ce que nous allons faire, au fil des suppléments, c'est écarter certaines de ces possibilités. Mais il en restera quelques-unes, des vérités que les joueurs ne pourront pas identifier comme « vraies » ou « fausses ».

CB : *Tu reviens au jeu de rôle après un détour par le cinéma. Qu'est-ce qui t'intéresse le plus ?*

MR·H : Mon but est toujours de faire des films, mais pour l'instant, j'attends le moment où je pourrai financer ce genre d'activité, ou tout au moins avoir le contrôle de ce que je

fais. Après la série télé sur *Vampire*, j'ai compris que sans contrôle, il n'est pas vraiment possible de faire ce que l'on veut. Pour l'instant, je suis très heureux de faire du jeu de rôle, d'autant que pour moi, c'est plus que du jeu de rôle : c'est du multimédia. Nous allons veiller à ce que chaque partie du monde que nous créons puisse s'exprimer le mieux possible, sous des formes différentes. Nous avons déjà des idées pour le film. Tout doit s'imbriquer.

CB : *C'est dans la logique de ce que fait déjà White Wolf en proposant des règles pour grandeur-nature...*

MR·H : Absolument. D'ailleurs, chaque supplément d'*Exile* contiendra des règles pour jouer en live. Les deux genres peuvent coexister. Les règles de grandeur-nature sont très importantes pour moi. Dans ce domaine, nous avons été pratiquement les premiers à publier des produits comme *The Mascarade*, nous n'avons pas pu voler d'idées aux autres (rires).

CB : *C'est quoi, le symbole qu'on voit derrière toi [sur la photo] ?*

MR·H : C'est un pictogramme qui symbolise l'exil. Le cadre d'*Exile* est à la fois moderne et primitif. C'est de la science-fiction, mais c'est aussi une métaphore de notre monde. Nous avons des ordinateurs, des voitures... mais nous ne savons absolument pas comment tout ça fonctionne. Je comprends à peu près comment marche un ordinateur, mais je serais incapable d'en construire un. Nous vivons donc dans un monde où nos outils sont plus puissants que nous. Lorsqu'une société en arrive à ce point, elle se met souvent à forger ses propres mythologies. Dans *Exile*, les robots font tout à votre place. Ils nettoient, ils construisent des vaisseaux, ils font vraiment tout. Les humains interagissent avec la technologie de façon presque mythique. La connaissance qui entoure leurs outils devient très importante. C'est une notion qui passe particulièrement bien dans le jeu.

CB : *En France, certains voient White Wolf comme une compagnie plutôt intello et prenant les choses très au sérieux. Elle a un petit côté prétentieux, qui fait qu'on a parfois envie de dire : « Attendez, les gars : c'est juste un jeu ! »*

**Je crois que
le jeu de
rôle parle
avant tout
de la vie,
du combat
pour la vie.**

MR·H : Je peux comprendre ça. Quand je me suis mis à travailler sur le Monde des Ténèbres, j'ai voulu faire passer l'idée que raconter une histoire était la clef du jeu de rôle. Raconter une histoire est pour moi la forme d'expression artistique reliée au jeu la plus importante, et le jeu est quelque chose de

noble. Ça peut aller plus loin que ça. Mais c'est un peu comme aux débuts du christianisme, chaque nouveau converti était persuadé d'avoir tout compris et voulait à son tour convertir les autres à tout prix : « Écoutez-moi, Dieu est avec nous ! » Nous avons peut-être un peu trop encouragé ça, mais je reste persuadé que le storytelling est très important. *Exile* n'est pas aussi prétentieux. Je reviens à l'héritage que m'a laissé *Donjons et Dragons*, et à tout le plaisir qu'il m'a procuré. Avec le Monde des Ténèbres, je ne me suis jamais vraiment amusé, à part au tout début. Mes parties de *Vampire*

étaient sympa, mais le problème venait de moi, de qui j'étais. Tout ce que je disais était pris très au sérieux, et mes joueurs essayaient toujours de m'impressionner, ce qui fait que la partie n'était pas très bonne. Et mes joueurs étaient si sérieux que je devais l'être encore plus. Avec *Exile*, nous avons changé tout ça. Vous pouvez facilement imaginer un personnage dont le seul intérêt soit l'argent. C'est quelque chose de basement matériel, mais ce n'est pas forcément mauvais. Je pense que c'est justement quand vous ne prenez pas les choses trop au sérieux, quand vous essayez juste de vous amuser,

que le MJ peut vraiment vous surprendre et que vous pouvez ressentir quelque chose de vraiment fort, une expérience transcendante – ce genre de moment où vous vous dites : « Seigneur ! C'était fantastique ! »

CB : *Exile se situe dans cette voie-là ?*

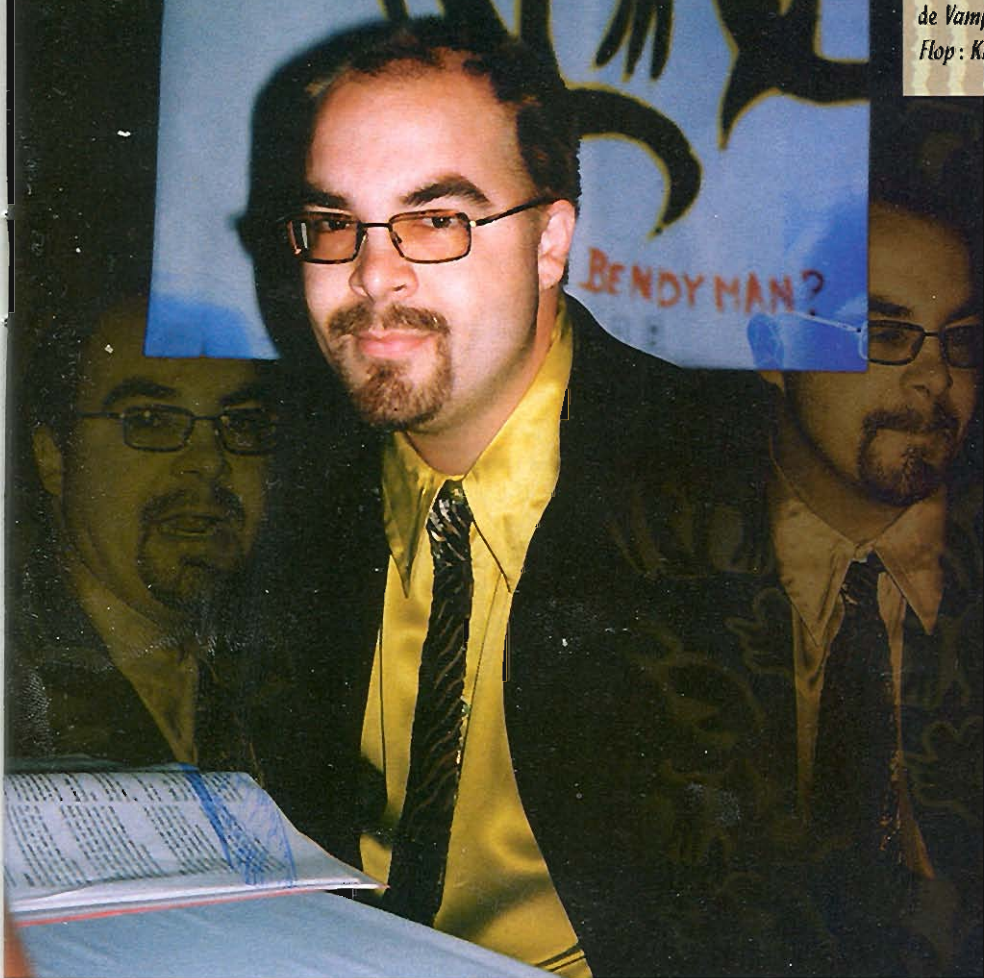
MR·H : En effet. Dans le jeu de rôle, il y a une composante « jeu » et une composante « rôle ».

The Next Generation

Mark nous a clairement fait comprendre qu'il ne s'impliquerait plus désormais dans les projets liés au Monde des Ténèbres. Mais l'aventure continue. Au programme : « Werewolf Wild West » en 97, puis (aux dernières nouvelles) « Mage » Renaissance un an plus tard.

FEUILLE DE PERSO : Mark Rein-Hagen

Caractéristique : créateur de jeu. **Background :** cocréateur d'*Ars Magica* (avec Jonathan Tweet) ; cofondateur de *White Wolf* en 1991 (avec Stewart Wieck) ; créateur du concept du Monde des Ténèbres, de *Vampire* et de *Werewolf* ; cocréateur de *Wraith* et de *Changeling*. **Flop :** *Kindred : the Embrace*, série TV sur *Vampire*. **En projet :** *Exile*.



Avec *Exile*, nous voulons un mélange des deux. Lorsque vous lisez une histoire, vous avez envie de savoir comment les héros vont résoudre tel ou tel problème, mais lorsque vous la jouez, vous avez besoin de sentir que vous contrôlez tout de A à Z, que vous pouvez prendre n'importe quelle décision, à n'importe quel moment. Vous avez la possibilité de vous battre pour changer votre vie. Je crois que le jeu de rôle parle avant tout de la vie, du combat pour la vie. Nos corps ne sont que des enveloppes : les gènes qui sont en nous ne demandent qu'à survivre, qu'à se reproduire. Il y a cette volonté en nous. Et je crois que les jeux parlent surtout de ça, de ce combat permanent. Le wargame ne décrit finalement qu'un combat entre deux super organismes. Dans le jeu de rôle, c'est votre personnage... contre la jungle qui l'entoure.

CB : N'y a-t-il pas un décalage entre ce que *White Wolf* fait pour l'art du conte et la publication de suppléments comme *Combat*, qui utilise le système *Street Fighter* ?

MR•H : Il y a deux raisons à cela. D'abord, le storytelling n'est pas tout. A *White Wolf*, nous sommes persuadés que c'est très important, mais tout le monde n'est pas obligé d'être

d'accord. Ensuite... il faut bien vivre. Il y a plein de joueurs différents, et je ne vois pas pourquoi ceux qui aiment le combat ne pourraient pas orienter leurs parties dessus. Certains nous imaginent peut-être isolés dans une tour d'ivoire, et jetant un regard méprisant sur les joueurs – les hauts elfes du milieu, en somme. Mais ce n'est pas ça ! C'est le bordel dans nos bureaux, on a des jouets en plastique, on joue à la Nintendo. On « vit » le jeu, mais on ne vit pas le storytelling. C'est quelque chose de très fatiguant si on veut le faire bien. Personnellement, je ne peux assumer un « bon » storytelling qu'une fois par mois.

CB : Parmi les fans de *White Wolf*, on rencontre pas mal de gens qui mettent un point d'honneur à acheter tout ce qui sort...

MR•H : Ce n'est pas ce que nous voulons, pour moi ça n'a aucun sens...

CB : D'accord, mais certains joueurs prennent les choses au pied de la lettre. Ce qui est écrit est la vérité, la seule et unique, et quiconque veut la réinterpréter est un hérétique...

MR•H : Je déteste ça ! Ces gens ne comprennent pas qu'il n'y a pas de vérité absolue, qu'il n'y a pas de doctrine. Vous jouez pour

vous. Le jeu est un outil. Mais la plupart des êtres humains ont besoin d'une doctrine, ils ont besoin qu'on leur dise ce qu'ils doivent faire. Et le jeu de rôle est l'art de la non-doctrine. Quand vous jouez, vous jouez quelqu'un d'autre. Vous êtes dans l'esprit de ce quelqu'un, vous vivez vos propres idées, vos idéaux. Vous explorez le sens des choses. Quand j'étais petit, je jouais toujours un voleur, je volais même des trucs à mes amis, et je crois que ça a été positif. J'ai fait l'expérience de cette notion très américaine qui veut que la convoitise, l'avidité, soient une bonne chose. Maintenant que je suis à la tête d'une compagnie, je gagne pas mal d'argent, bien sûr, et je l'apprécie, car ça me permet un certain luxe, une certaine liberté, mais j'ai aussi appris à dépasser tout ça, car l'argent ne signifie rien pour moi. Je préfère largement avoir un jeu qui marche bien. Dans le jeu de rôle, chacun peut expérimenter des idées, des concepts : ça va à l'opposé de l'idée de doctrine.

CB : Une conclusion par rapport à ça ?

MR•H : *Exile* est basé sur un certain nombre de concepts, dont celui de *memes* (1). Les *memes* sont des idées auto-reproductrices qui sont à l'esprit ce que les gènes sont à l'organisme. Ce sont les *memes* qui assurent la cohésion d'une société. Certaines veulent contrôler l'esprit humain ; elles se comportent comme des robots, se multiplient elles-mêmes. De nombreux humains se sacrifient à elles pour ne pas avoir à supporter le fardeau de la conscience. Le jeu de rôle est l'art du *meme*. L'art de faire la part des choses. Le monde a besoin d'expérimenter les *memes* plus rapidement. Nos *memes* n'ont plus le temps de s'adapter car le monde va trop vite. C'est de là que viennent des choses comme le terrorisme : les gens sentent que leurs *memes* meurent, et ça les panique. Mais nous n'avons pas besoin de gens pour nous dire : « La vérité, c'est ça. » Lao-Tseu disait : « Si la voie peut être exprimée, elle n'est plus la voie. » Le jeu de rôle donne des outils pour modifier les *memes*, pour en faire l'expérience. Les mauvaises idées meurent, les bonnes restent. Et c'est pourquoi je veux qu'*Exile* soit avant tout un jeu vivant. Un jeu d'évolution.

(1) *Meme* (prononcez « mime ») : terme inventé dans les années 50 par un certain Richard Dawkins dans son ouvrage « *The Selfish Gene* » (non disponible en français).

Propos recueillis
par Fabrice Colin, Didier Guiserix
et Pierre Rosenthal

Dans la vie, il y a des règles aussi (mais elles ne se voient pas !)

Résumé de l'épisode précédent : notre héros, après avoir rencontré Souen Kou, un apprenti philosophe chinois, s'est entendu dire que « le jeu de rôle est un espace de simulation du libre arbitre ». Perplexe, il en parle avec sa nouvelle amie, Feuille de thé.

Le soleil était encore haut en ce mois de juillet 1996, et nos pas nous ramenèrent, Feuille de thé et moi, sur le parvis de Notre-Dame.

Nous décidâmes d'un commun accord d'aller chercher un cornet de glace chez Berthillon, prolongeant cet instant de silence.

« Je ne comprends pas vraiment, commençai-je. J'ai du mal à voir le jeu de rôle comme un outil philosophique. Ce qui m'intéresse moi, c'est de jouer !

— Tu prends les choses trop à cœur, et ton esprit est plein de préjugés, me répondit Feuille de thé. Tu n'aimes pas que l'on traite tes jeux à la légère, mais tu t'indignes quand on les prend au sérieux. Quand Souen dit que le jeu de rôle est un espace, il tient compte du fait que c'est un jeu. Un jeu, c'est un espace fictif, détaché de la réalité, où tu agis par plaisir. Certains auteurs, comme le Hollandais Huizinga, vont plus loin et affirment que le jeu est une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité.

— Et ce que l'on appelle les jeux éducatifs alors ? Que le jeu soit en dehors de la vie matérielle : métro, boulot, dodo... je te l'accorde. Mais sans utilité ? La joie et le plaisir seraient donc sans utilité. Quel triste personnage !

— Je ne te le fais pas dire. Mais si nous reprenions un peu du début tu veux bien ? Tout d'abord, le libre arbitre. Tu seras d'accord avec moi que l'on n'est jamais totalement libre. D'abord il y a la naissance et le milieu social qui te façonnent, l'école qui t'éduque, les lois de ton pays qui te réglementent. Ta liberté, ton libre arbitre, est limitée par toutes ces contraintes. Tu me suis toujours ?

— Oui, quand même, j'ai été en terminale !

— Maintenant, revenons un peu à Platon.

— Attends, attends, tu t'y connais toi aussi en philosophie ? Et puis Platon, heu, est-ce bien utile ?

— Ah !, il n'est pas besoin d'être bien savante pour s'intéresser à la philosophie. Depuis que je suis arrivée en France, j'ai étudié la pensée occidentale. Je suis d'ailleurs fascinée par le peu de cas que vous faites de votre héritage. Ou alors ce sont d'éternels étudiants qui assènent des vérités fondamentales en citant abondamment leurs références livresques. La philosophie est une attitude de pensée, et qui demande un peu d'astreinte, comme le yoga. Bref, on peut revenir à Platon ?

— Oui, si tu veux Feuille de thé.

— Bien, je te résume bien sûr. Pour Platon donc, il existe un monde des idées pures, et notre monde n'est qu'une transposition imparfaite de ce monde. Par exemple, il peut y avoir l'idée pure d'une voiture, un véhicule idéal, et puis la Peugeot 106 qui en est la copie dans notre monde réel. Pour raisonner, Platon préfère s'appuyer sur le monde des idées, avant de voir comment elles se matérialisent dans notre monde. Dans le jeu de rôle, tout se passe en pensée, on peut donc dire que l'on joue dans un monde platonicien. Quand Socrate et Platon dialoguaient, ils parlaient d'idées, jouaient avec elles, avant d'en tirer des enseignements. Ils auraient sans aucun doute utilisé le jeu de rôle s'ils l'avaient connu.

— Tu veux une autre glace ?

— Attends, on va prendre un exemple précis. Tu vas jouer à un jeu de rôle. Tout d'abord, tu crées ton personnage, d'accord ? Ce personnage, il naît de l'idée que tu t'en fais. Bien sûr il y a des règles, des caractéristiques, mais tout comme il y a les lois de la génétique. Par contre, contrairement à ta naissance, qui t'est imposée, tu choisis le personnage que tu désires. Plus encore, tu choisis son éducation, par le biais de sa profession, de ses talents. En fait tu crées un être qui est une espèce d'idéal. Cet idéal, ça peut être ce que tu voudrais être, ou ce qui t'amuse de jouer, ou même quelqu'un que tu n'aimerais pas être. C'est pour le plaisir de savoir ce que tu pourrais ou voudrais faire si tu étais cet autre.

— Ça oui, la création de personnage est un des moments que je préfère dans le jeu de rôle.

— Feuille de thé —

Mon personnage idéal

— Mais le jeu de rôle ne se limite pas à cela. Ensuite, tu vas être assis autour d'une table avec d'autres joueurs, qui ont aussi des personnages. Et dans un monde qui a été défini par le cadre du jeu. C'est maintenant que ton libre arbitre va être confronté à celui des autres. Suppose que tu aies choisi d'être un grand guerrier. Tes amis sont, qui un ménestrel, qui un mercenaire. Vous êtes dans un univers proche de votre Moyen Âge. Tu vas essayer de les convaincre de te suivre dans la bataille contre un seigneur local. Ta cause est-elle juste ? Que veut dire le mot juste pour toi, dans le cadre de ce monde ? Ta morale est-elle partagée par tes compagnons ? Vas-tu utiliser des arguments de notre époque : par exemple, que soulait la population paysanne locale ?

— Moi ce qui m'intéresse en général, c'est de jouer l'aventure, celle que me propose le meneur de jeu.

— Oui, ça c'est le cadre ludique. Il y a aussi le plaisir de jouer évidemment, dit Feuille de thé, un peu énervée, toute à sa démonstration. Mais tu peux penser à ton personnage comme à quelqu'un d'autonome, qui décide ce que logiquement il devrait faire. Par exemple, attaquer le seigneur voisin car son suzerain le lui a ordonné. En tant que toi-même, le joueur, tu peux imaginer ce qui se passerait si tu décidais de ne pas te soumettre à l'autorité. En tant que joueur autour d'une table, tu peux décider que le personnage passe un compromis avec les autres personnages, afin que la partie continue et soit intéressante. Déjà, tu apprends le dialogue, les contraintes que peut subir ton libre arbitre : les tiennes (ta morale, celle que tu te forges), celle de la société (la morale de l'univers dans lequel tu joues), celle des autres joueurs (les convenances de notre propre monde), les conséquences (qu'est-ce que la décision va impliquer au final). Et encore, j'y pense comme ça, on pourrait même évoquer le destin, symbolisé par le scénario. »

Feuille de thé me regardait avec un air de triomphe.

Moi, mon cône de glace à la main, j'avais besoin de laisser refroidir mon cerveau.

« Aie. Je crois que je préférerais Souen, repris-je. J'ai encore plus de mal à voir où on va comme ça.

— Allez, je crois que le mieux c'est que tu dormes là-dessus, enchaîna Feuille de thé. La prochaine fois que tu joueras, ne te gâche pas le plaisir de la partie, mais pense à notre discussion. Tiens, puisque la philosophie n'est pas vraiment ton truc à ce que je vois, la semaine prochaine je t'amènerai voir un sociologue. Il a des théories intéressantes sur l'utilité du jeu de rôle. Tu veux bien ? »

Et c'est ainsi que je pris rendez-vous avec Feuille de thé, avenue des Champs-Élysées, pour le 14 juillet 1996.



Axel Traudt

(la suite au mois prochain...)

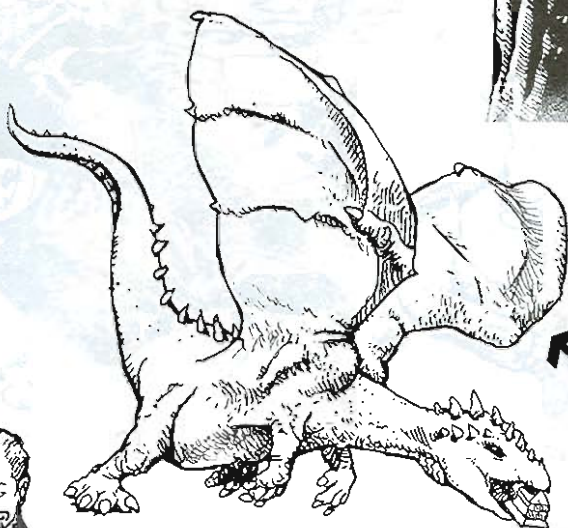
Adaptations Simulacres

En page 76.



p. 44

Le Réseau Divin



p. 48

Le diable en boîte

POUR AD&D 2



p. 60

La longue vengeance

POUR NEPHILIM



p. 63

La danse du rat

POUR WARHAMMER



Épisodes 1, 2 et 3



Bouclez votre ceinture, serrez votre 44 magnum, c'est parti pour les épisodes 1 à 3 de notre nouvelle série, « Le Réseau Divin » !

Pour tout savoir sur cette campagne, lisez l'aide de jeu de la p. 68,

et retrouvez-nous chaque mois jusqu'en février. Attention... moteur, ACTION !

Épisode 1 « ET TOMBENT LES ANGES EN FEU » Apocalypse

Prologue

(J) BO de *Strange Days* ou musique techno). Paris, 1^{er} décembre 1999, 22h 00. « T-R-I-A-L! Third millenium TRIAL! The Ride of A Lifetime! ». Messages flashés sur écrans géants. Grondement de musique techno. Partout, la foule dans la rue, tel un océan hurlant. Montparnasse se dresse, Babel sous les feux des lasers qui balayent la nuit. Rasant le building, les hélicoptères des networks internationaux retransmettent le plus fabuleux congrès scientifique/new-age/pop-art de tous les temps: le Third Millenium Trial, dans les derniers étages de la tour. En bas, les défavorisés manifestent. En haut, les PJ viennent d'entrer, souriants parce qu'ils se retrouvent et parce qu'ils sont vivants. Leur destin aurait pu être pire. Flash-back, ils se souviennent...

Quelques années plus tôt, aux Bahamas. Chacun d'eux voyageait pour des motifs variés, quand eut lieu un accident grave où il faillit périr. À vous de définir s'ils étaient ensemble (avion, bateau...). Cela n'a pas d'importance. L'essentiel est qu'ils aient atterri dans le même hôpital. C'est pendant leur convalescence qu'est née leur amitié, catalysée par le personnage central de leur groupe: lord Wayne Prometeus. Cloué à un fauteuil roulant, il avait encore le courage de distraire les PJ par son approche scientifique du paranormal, leur hobby commun. Puis chacun s'en était allé de son côté, se revoyant parfois. Jus-

qu'à ce matin de 1999 où les PJ ont reçu une lettre de leur ami et une invitation pour le congrès The Ride of A Lifetime, leur promettant « Ja plus incroyable expérience de votre vie ». S'ils avaient su à quel point cela allait être vrai...

Paris by knife

Ascenseur. Dernier étage avant le ciel. Les PJ pénètrent dans une Cour des Miracles technologiques. Dans le hall cerné par les salles de congrès et les simulateurs VR (réalité virtuelle), le gratin des personnalités branchées de la planète se presse d'expositions cybernétiques en stands new-age, conférences sur la génétique ou sur la vie après la mort. Ici, tout est extrême. On a même aménagé une piste d'hélicoptères sur le toit. Les PJ sont attendus par les employés de lord Prometeus portant le badge de Sanctom, sa société. Ils sont deux: une blonde au décolleté vertigineux et un géant black avec un iguane apprivoisé sur l'épaule. « Bienvenue... » commence Décolleté tandis qu'Iguane sourit de toutes ses dents. Quand soudain... (J) Thème du Boucher: BO de *Predator II*) un étrange clochard se fraye un chemin jusqu'aux PJ. Son regard vide les fixe et il déclare d'une voix d'outre-tombe: « Trouvez les six, tout en dépend! » avant de leur glisser un cube en métal. Décolleté sourit, amusée. La seconde d'après, sa tête explose. Le clochard s'écroule, le corps déchiqueté par une rafale d'Uzi. Iguane se plaque à terre. Les PJ feraient bien d'en faire autant, ou ils encaissent 1d6PV d'éclats divers.

Visage au ras du sol. Vision penchée d'un ascenseur ouvert, un homme dans l'encadrement. Manteau noir immense, chapeau à larges bords. Un cauchemar vivant, taille XXL. Un pistolet mitrailleur fume dans une main, un hachoir à viande brille dans l'autre. Version hideuse d'un monstreux boucher: LE Boucher. Soudain, huit

hommes en noir jaillissent des autres ascenseurs. « Tuez ces chiens!, leur ordonne le Boucher, et amenez-moi le Cube! ». Le carnage commence... Jouez la scène dans le stress total: foule hurlante fauchée par les balles, riposte des gardiens, fumée, explosions... Les PJ doivent conserver le Cube. Arrangez-vous pour qu'ils puissent le récupérer si on leur prenait. Ils peuvent emprunter une arme (à un gardien ou à un terroriste abattu), fuir par les escaliers de secours ou les hélicoptères du toit. Sous l'ombre de son chapeau, le Boucher dissimule un aspect de mort-vivant en décomposition. Dès que la situation tourne mal, il fuit en semant le carnage. Si les PJ le poursuivent (en hélicoptère ou dans le métro), il n'a aucun mal à les distancer. Cela leur reste en travers de la gorge? Dites-leur qu'ils ont affronté le Boucher et qu'ils sont encore en vie. Ce n'est déjà pas si mal!

Investigations

« Montparnasse explose en plein ciel! Vingt-trois morts, des dizaines de blessés! », titrent les médias du lendemain. Pour les autorités, c'est un attentat de plus dans cette époque troublée. Les terroristes, des fanatiques moyen-orientaux, ont tous été abattus. Pas un mot sur le Boucher, oublié dans la confusion. Les PJ sont questionnés, puis l'affaire est classée. À eux de mener leur enquête (qui sera facilitée ou compliquée par la police, selon qu'ils ont ou non été brillants pendant l'attentat).

● **NewsNet.** C'est l'équivalent informatique de France-Info. Le code d'accès du jour est C2W. Il permet d'obtenir des flashs sur les récents événements mondiaux. Nous vous rappelons que les joueurs peuvent réellement y accéder en tapant ce code sur leur minitel (voir p.70).

● **Le clochard.** Une visite à la morgue apprend qu'il s'agit d'un inconnu complet, entré dans la

tour en profitant de la confusion. Il n'y a rien à savoir de plus, hormis une précision troublante. L'homme est mort d'un arrêt cardiaque vers 20 h 00. Deux heures avant de parler aux PJ! Personne ne s'intéresse à cette bizarrerie, attribuée à une erreur technique.

● **Le Boucher.** Esquissez son portrait (voir l'encadré) en fonction des recherches des PJ : avis d'un vieux flic, prêtre exorciste, etc.

● **Le Cube.** Il est en iridium pur. Lisse et homogène, il mesure exactement 6,66 cm d'arête. Au scanner, on peut observer d'étranges microcircuits internes. Leur technologie est inconnue. Il n'y a rien dans les archives scientifiques ou historiques. Le Cube semble indestructible : s'il subit une agression majeure, il disparaît et réapparaît peu après à proximité des PJ! Mais ce n'est pas tout. À chaque fois que les PJ, et eux seuls, le touchent tous en même temps, le Cube se met à luire tandis que la lumière autour d'eux s'assombrit... et les hologrammes de six poignards, aux manches en forme d'étranges croix chrétiennes, apparaissent en tournant dans les airs!

● **Les poignards.** Une recherche approfondie (jet de Bibliothèque) permet de les identifier. Ils sont appelés Poignards de saint Georges dans les écrits de Marie de France (XII^e siècle) et Épées de l'Apocalypse dans la Bible. Ces reliques doivent anéantir la Bête le jour du Jugement Dernier. Au cours des croisades, Richard Cœur de Lion en aurait rapporté un de Jérusalem en Angleterre. La trace des cinq autres a été perdue.

Là-dessus, Iguane recontacte les PJ. Décollé et lui devaient leur faire visiter le congrès à la place de Lord Prometeus, qui quitte rarement sa demeure. Personne ne s'attendait à un attentat. Le groupe est invité au siège de Sanctom, à Londres, pour en parler. Leur enquête achevée, les PJ peuvent donc embarquer pour l'Angleterre où lord Prometeus les attend.

Résumons-nous : la fin d'un XX^e siècle chaotique, un étrange Cube tombé du ciel, six poignards sacrés pour affronter la Bête, un meurtrier évoquant l'Antéchrist. Nos héros devraient-ils croire à l'Apocalypse? Peut-être. Comme le dit un vieil adage : «Le tour le plus rusé que le Diable ait jamais inventé, c'est de faire croire au monde qu'il n'existait pas».

Épisode 2 « LE TOMBEAU DES HÉROS EST LE CŒUR DES VIVANTS » André Malraux

God slayed the Queen

(BO de *The Crow*). Londres, début décembre 1999. Pluie fine, noire comme une malédiction. Monuments rongés, souillés de pollution. Partout sur les murs lépreux, les cris d'une génération

perdue, taggés en polychrome. Depuis le massacre terroriste de la famille royale, l'Angleterre s'enfonce dans la décadence. Gangs et clochards ont envahi les allées victoriennes engluées de fog. «Welcome to Dark-Britain, gentlemen», semble murmurer le placide reptile installé sur l'épaule d'Iguane. Ce dernier guide les PJ jusqu'à Sanctom. La société occupe les locaux de la Hanover Lodge, un manoir enchâssé au cœur de la végétation abandonnée de Regent's Park. Lord Wayne attend les PJ sur le perron, rivié à son fauteuil chromé comme un Prométhée maudit des dieux, et les invite à découvrir l'endroit. À l'étage, une vingtaine de chambres au luxe raffiné ; au rez-de-chaussée, encombré de dizaines d'orchidées noires, des rayonnages débordant de livres rares ; le sous-sol contient une salle d'entraînement, une armurerie, un stand de tir et une infirmerie. Un canal souterrain, abritant deux hors-bord, débouche sur le Regent's Canal, qui donne sur la Tamise. Lord Prometeus explique rapidement aux PJ les bases de Sanctom : cette petite structure confidentielle collecte des informations sur les phénomènes «extrêmes» (frontières de la science, occultisme). Ses origines, floues, remontent au XV^e siècle. Au cours des années, elle est devenue une formidable base de données. Financée par les États-Unis via l'ONU, Sanctom comprend une dizaine d'agents dans le monde. Lord Prometeus organise les opérations mais reçoit ses ordres d'une instance mystérieuse. L'exposé s'achève devant un festin préparé par Iguane. Prometeus s'excuse pour l'affaire de Montparnasse : son idée était de réunir ses amis pour une grande occasion, et peut-être de leur proposer de travailler avec lui. Les vrais «pros» se font si rares... Il ignore tout du Cube, mais offre aux PJ sa totale collaboration. En réponse à leurs questions, il les conduira à Socrate.

Surfing on the Net

Identification vocale. Un panneau pivote. Ascenseur. Empreinte rétinienne. Arrêt sous terre. Bourdonnement des climatiseurs. Guidé par le ronronnement du fauteuil de lord Prometeus, les PJ pénètrent dans une lueur bleuâtre. Une rangée d'écrans s'illumine. «Voici Socrate, notre mégacalculateur, la compilation de nos connaissances, un fragment de la mémoire de l'humanité. Si votre information n'est pas là, elle n'existe sans doute pas». Socrate fait ses recherches par mots clefs. Pour simuler cet épisode, les joueurs peuvent chercher eux-mêmes des mots et les proposer au minitel (du moins les trois premières lettres, voir p.70). Voici un résumé de ceux qui fonctionnent :

● **POI** > Poignards ou Épées de l'Apocalypse. Ces six reliques mythiques auraient servi dans les rites de l'ancienne Égypte. Ils sont mentionnés dans *La geste des Croisés*.

● **GES** > *La geste des Croisés*. Cet ouvrage inachevé raconte comment l'Épée (ou le poignard) de saint Georges passa du roi Richard aux bijoux de la Couronne, puis à Marie de France. Extrait connu :

Bienvenue Pèlerin, sur la voie de l'Épée,
car même en cet Enfer, Dieu éclaire tes pas.
Par le sang de la Bête, à terre déversé,
la tombe au secret, révélée te sera...

L e Boucher

Le Boucher est une légende urbaine. Ce nom apparaît dans les faits divers de nombreuses grandes villes depuis plusieurs années. Ici, mystérieux leader terroriste ; là, gourou calquant ses actions sur celles de l'Antéchrist ; ailleurs, serial killer imité par les psychopathes, à la fois Freddy Krueger, Hannibal le Cannibale et Jack l'Éventreur. Il tue avec un hachoir, son corps de géant putréfié dissimulé dans un ample manteau surmonté d'un chapeau noir. On dit qu'il possède des pouvoirs étranges, qu'il peut mourir et ressusciter. Tout cela est vrai. Dans cet épisode, il cherche à s'emparer du Cube et du Poignard. Bientôt, vous en saurez plus...

● **MAR** > Marie de France : Auteur de *La geste des Croisés*, poétesse et cabaliste, elle vécut à la cour d'Angleterre au XII^e siècle.

● **GEO** > Saint Georges. Il aurait affronté la Bête, représentée par un dragon aux appendices tentaculaires. Saint patron de Londres, trois sites historiques sont liés à son culte : Saint-Georges Circus, une place ; Saint-Georges Chapel, où repose Richard Cœur de Lion ; Saint-Georges-in-East, bâtie en hommage aux Croisés, vers les Docklands. Les deux premiers sites sont des fausses pistes. La bonne est l'Église de Saint-Georges-in-East. Problème : elle n'existe plus ! Seule sa crypte, enfouie sous les quartiers reconstruits après-guerre, est encore accessible. Mais pour cela il faut s'aventurer dans les tunnels désaffectés sous les Docklands, un projet de «Venise» immobilière au bord de la Tamise, abandonné dans les années 80.

Bloody Sunday

Vidéo amateur. Cris de la foule. Sirènes. Zoom sur les flammes. Flash spécial d'ABC News : «Stupeur dans la capitale : les corbeaux de la Tour de Londres ont été massacrés par un fou furieux. Le forcené semblait chercher un objet dans les bijoux de la Couronne, exposés ici. Il a disparu vers les Docklands sans rien emporter. La population est choquée par la mort des oiseaux, signe légendaire annonçant une terrible catastrophe...» Peu après, les PJ se rendent dans les Docklands (en hors-bord, ou par les rues dangereuses). La «Venise» de Londres n'est plus que squats, canaux et entrepôts hantés par des clochards. Abandonnant leur véhicule près d'un quai, le groupe s'enfonce dans des tunnels immenses aux pierres suintantes de pourriture. Peu à peu les lieux changent, montrant des signes d'activité : barbelés scellant les issues, puits de lumière projetant une lueur blafarde sur des restes humains... Les PJ sont sur le territoire des Rippers, un gang de dégénérés cannibales qui sont installés dans le coin.

Au cœur des tunnels gisent les vestiges de Saint-Georges-in-East, une salle gothique couverte de fresques représentant l'Enfer. Deux mécanismes protègent la crypte.

● Sous une fresque représentant le Jugement Dernier, 66 empreintes de pieds sont sculptées dans le sol. Des ossements les entourent. En



examinant la fresque, on remarque les yeux du Christ : deux miroirs concaves, sous lesquels sont insérés deux petits supports. Les PJ doivent penser aux premiers vers de *La geste des Croisés*. En plaçant deux cierges sur les supports, leur lumière concentrée vient frapper deux des empreintes. Si un PJ y place ses pieds, son poids active un mécanisme et une paroi s'efface, révélant un escalier. Les autres empreintes font jaillir des lames de la paroi, cisailant l'imprudent en un éclair (dommages 3d6).

● L'escalier aboutit dans la crypte, qui abrite une statue de saint Georges terrassant le dragon et le gisant de Marie de France. Si l'on touche à son couvercle, la pièce se referme et l'air s'en échappe (-1PV/round). D'après le poème, il faut asperger le dragon de sang ou de liquide. Il s'écoule alors le long d'une rigole sculptée sur son flanc et va remplir une excavation dans le socle, désactivant le piège (les dommages dus à l'asphyxie sont annulés).

Silence. Une mélodie s'élève. Parfum de roses fanées. Une brume grise s'extirpe du gisant. Leur aveuglante. La nuée forme une silhouette qui écarte les bras, révélant un poignard. Hurlement. Tout disparaît. Le poignard tombe...

(*) thème du Boucher : *Predator II*). Cris. Course de pas lourds. Une ombre apparaît à l'entrée de la crypte : le Boucher ! C'est lui qui a attaqué la Tour de Londres ! Il cherchait le Poignard, il a trouvé les PJ. Il se jette sur eux, accompagné de neuf Rippers subjugués par son pouvoir. Ils se battent pendant que le Boucher tente de récupérer la relique. S'il y parvient (ou si les PJ ont le dessus), il sort des tunnels fangeux et vole un hors-bord. Organisez une traque à cent à l'heure. Évitant les tirs du Boucher, les PJ doivent se faufiler dans les canaux, foncer sur la Tamise, etc. Dans une formidable explosion, le Boucher finit contre les parois d'une écluse. Les PJ pourront extraire le Poignard des débris fumants de son bateau. Nul le trace de corps.

Le Réseau Divin

Sanctom, plus tard. Le Poignard sacré est en iridium pur, comme le Cube. Rien ne se passera jusqu'à ce que les PJ « allument » ce dernier. Il suffit alors de le mettre en contact avec le Poignard, et...

(*) thème du Réseau Divin : BO de *Total Recall*). La lumière baisse. Le Cube s'illumine. Les PJ retiennent leur souffle. Soudain des faisceaux bleutés jaillissent et frappent chacun d'entre eux, balayant sur leur peau un quadrillage lumineux. Des chiffres défilent... et leurs esprits sont aspirés par le Cube, tandis que leurs corps s'affaissent ! Âmes désincarnées plongeant dans un gouffre hurlant. Des lettres s'affichent, d'un bleu aveuglant : « Bienvenue sur le Réseau Divin. Transfert vers le nexus 1, procédure engagée ». Voyage. Longs tourbillons. Voyage encore. Puis l'arrivée, comme un coup de poing. Les PJ entrent par effraction dans... un autre corps. Silence. « Procédure terminée. Nexus 1 : Égypte. 47 heures, 59 minutes, 60 secondes, 59, 58, 57... »

Épisode 3
« J'AI PLUS DE SOUVENIRS
QUE SI J'AVAIS MILLE ANS... »
Charles Baudelaire

Enfants du nexus -2528

Ténèbres. Tunnel. Renaissance. Les PJ, en position fœtale sur des couches de pierre, inspirent et crient. Dans la pénombre parfumée d'encens, ils observent une silhouette fuir en hurlant de peur. Ils viennent de s'incarner dans les corps d'Égyptiens morts. En Haute-Égypte, plus de 2600 ans avant le Christ ! Par l'une des fenêtres de l'atelier de l'embaumeur, ils embrassent un spectacle

grandiose : des milliers d'esclaves s'affairent sous le regard fardé des contremaîtres, à l'ombre d'un ouvrage titanesque. Les PJ contemplent la grande pyramide de Khéops en cours d'achèvement ! Lisez le paragraphe *Corps d'emprunt*, puis remplacez les fiches de personnage. Hormis le Cube et le Poignard, aucun équipement n'a été « transporté dans le temps ». Est-ce vraiment le passé ? Un rêve ? Une réalité virtuelle ? En termes de jeu, considérez que tout est réel. Pour le reste, mystère (si le suspense vous ronge, écrivez-nous, voir p. 69).

Bientôt, une cinquantaine d'hommes armés se ruent à l'assaut de la Maison de Vie où se trouvent les PJ, décidés à en extirper les « démons qui se sont emparés des morts ». Pris au piège, le groupe peut fuir par le conduit à déchets qui s'ouvre sur le Nil. Tout commence donc dans le bruit et la fureur. Au fait, il leur reste 48 heures... pour retrouver le deuxième Poignard !

Corps d'emprunt

Pendant 48h, chaque PJ occupe un corps fraîchement décédé, qui reprend vie, mais avec l'esprit du personnage. Celui-ci garde son INT, son POU, son EDU, ses PH et ses compétences, mais il prend la FOR, la TAI, la CON, la DEX et l'APP du corps d'emprunt. De plus, il acquiert certains réflexes (combat...) et parle la langue locale. Si un corps d'emprunt est tué, l'esprit revient brutalement en 1999. Le choc fait perdre 1d6PV, et 2 points de CON (définitifs !). Seul le PJ sort du coma, ses compagnons ne se réveillant qu'au terme des 48h. C'est au MJ d'attribuer les corps d'emprunt (sans forcément respecter le sexe d'origine des PJ) :

— **Colosse noir** : FOR 21, TAI 20, CON 19, DEX 8, APP 9, PV 19, B/M dom. +2d6. Bâton 66% (1d6 +2d6). **KHEPHREN**

— **Vieux prêtre** : FOR 8, TAI 12, CON 10, DEX 10, APP 9, PV 11. Baume (+1d6PV, 5 doses), 3 poisons (jets de CON x2 ou mort en 1 mn), poussière inflammable (50%, dom 2d6, 5 doses, portée 3 m). **ADJIB**

— **Guerriers jumeaux** : FOR 17, TAI 16, CON 16, DEX 12, APP 12, PV 16, B/M dom. +1d6. Glaive 50% (1d6 +1d6). **SNEFKOU + RANEB**

— **Belle prostituée** : FOR 11, TAI 12, CON 12, DEX 10, APP 18, PV 12. Séduction 70%. **HETEPHELS**

— **Jeune voleur** : FOR 13, TAI 12, CON 14, DEX 18, APP 13, PV 13. Poignard 80% (1d4), Pickpocket 70%. **IMHOTEP**

Les démons du Nil

Plongeon. Fraîcheur des eaux bleues du Nil. Bruisements des roseaux et des papyrus. Du fleuve, les PJ peuvent contempler le site autour de la pyramide : la ville de tentes regroupant les travailleurs, le quartier du Haut Temple aux demeures d'argiles, et les mastabas (tombeaux) au bord de l'eau. Ils ont intérêt à accoster avant que les crocodiles ne s'intéressent à eux ! N'oubliez pas qu'ils portent un tatouage funéraire et que la nouvelle de leur « résurrection » se répand.

● **La ville de tentes**. Elle s'élève au cœur d'une palmeraie, près d'un marché flottant sur le Nil. Esclaves, catins, voleurs et soldats s'y mêlent dans un ballet rythmé par l'argent et le kneph

(bière locale). Les PJ peuvent être détroussés, entraînés dans une bagarre ou un pari d'ivrognes, etc. S'ils se promènent sans précautions, ils seront repérés par les soldats. Organisez une chasse à l'homme à travers les étals d'épices, les felouques du marché flottant... Ils recevront l'aide inattendue d'un nain difforme (ami du voleur ou amoureux de la prostituée) qui les place sous sa protection. Son nom est Narabas. Épris de liberté, il est assez téméraire pour ne pas se courber devant le pharaon. Chef des voleurs, il projette de se lancer à l'assaut des richesses du Haut Temple, durant la cérémonie qui doit s'y dérouler le lendemain soir (voir plus loin). Si les PJ posent des questions bizarres, il les envoie voir le Sphinx.

● **Le Sphinx.** Ce vieillard vit dans un mastaba abandonné. Il est atteint d'une dégénérescence musculaire qui paralyse ses jambes et l'oblige à se tenir sur ses avant-bras (il inspirera la construction du «vrai» Sphinx). Mage et oracle, il déclare que les PJ sont les «élus du Poignard de Râ». Leur destin est lié à la toute prochaine cérémonie du Haut Temple.

● **La pyramide.** Pour l'instant, c'est la seule en construction. Les PJ doivent être discrets pour s'en approcher (engagés comme ouvriers, de nuit...). Au sommet, les astrologues scrutent le ciel à la recherche du Glaive de Feu, une comète qui traverse notre système solaire tous les 5000 ans environ (son prochain passage? Vers l'an 2000, pourquoi?). Selon eux, elle annonce le réveil de la Bête Dévorante. L'entrée de la pyramide est bien dissimulée. Si les PJ parviennent à s'y introduire, ils découvriront des salles vides où des poisons ont été répandus (-1PV/round).

● Le quartier du Haut Temple.

Ici vivent les plus grands mages, géomètres et maîtres d'armes. Tout PJ étudiant leur savoir oublié acquiert d'importantes connaissances (Occultisme, Arme blanche: +1% par heure, +10% max.). Le Temple est défendu par une enceinte et trente soldats. À l'intérieur, un autel trône devant le Puits des Lamentations, où sont enfermés les futurs sacrifiés. Khéops, vieillard despotique et cruel, s'adonne ici à la magie noire en honorant la Bête Dévorante, un dieu impie. Pendant deux jours, il reste dans ses appartements scellés et inaccessibles, méditant avec le Poignard. Selon les prêtres, celui-ci aurait été créé par les sorciers d'une époque révolue. Cinq autres sont dispersés dans le monde. Certains y voient l'œuvre du dieu Râ.

Quel que soit leur cheminement, les PJ devraient converger vers la cérémonie du Temple qui va se dérouler (est-ce un hasard?) vers la fin de leur compte à rebours. C'est là en effet, qu'ils pourront approcher le Poignard. Capturés par les soldats ou aux côtés des hommes de Narabas, ils pourront assister à l'invocation (comme victimes ou dissimulés dans la foule en attendant le signal de l'attaque).

Le rituel de la Bête

① *Carmina Burana* ou BO de *Conan*. 2633 av. JC, deuxième soir. Vibration lancinante des tambours. Vapeurs pourpres chargées d'effluves empoisonnées. Devant l'autel, Khéops, fardé d'or, entre en transe. Les prêtres enduits de sang entonnent un chœur guttural. Trente victimes (dont d'éventuels PJ capturés) sont tirées du Puits des Lamentations, encadrées par des soldats. Le pharaon psalmodie en exhibant le Poignard de Râ. Sur un mur d'albâtre est peinte une immense fresque, une sorte de porte ou de déchirure, entrebâillée sur un monde de folie et d'aberration. Alors l'hystérie se déchaîne, et les victimes sont massacrées dans une tourmente de cris et de sang.

Soudain, le Poignard se met à pulser d'une lueur malsaine, tandis que d'étranges brumes jaillissent de la «porte» peinte. Au-delà, une ombre gigantesque et inhumaine se rapproche à la lisière de notre dimension. Dans un écœurant bruit de

succion, des appendices informes et suintants jaillissent, déchiquetant les prêtres en transe: la Bête arrive! Sideré, le pharaon Khéops lâche le poignard et contemple le monstre qu'il est parvenu à invoquer, avant d'être aspiré en hurlant. C'est alors que Narabas sonne l'attaque.

Quelle que soit la situation des PJ, ils doivent agir vite, évitant la panique, les soldats et les tentacules (25%, dom. 4d6) pour s'emparer du Poignard. Il permet d'activer le Cube, comme la fois précédente...

Épilogue

① thème du Réseau Divin: BO de *Total Recall*. Khéops anéanti, sa pyramide restera vide, et Kephren, son fils, tournera les Égyptiens vers Râ, le dieu du Soleil. Les adorateurs de la Bête fonderont un empire cruel, plus à l'est: Babylone, la «Porte du Dieu». Le culte des Ténèbres n'a pas dit son dernier mot!

Quant aux PJ, leur voyage s'achève. Cube activé. Faisceaux bleutés. «0h, 0mn... 2, 1, 0 sec. Nexus 1: Compte à rebours terminé. Saut enclenché». Et ils plongent dans le maelström. Droit vers la prochaine étape du Réseau Divin...

Patrick Bousquet et Christophe Debien
illustration: Rolland Barthélémy

GÉNÉRIQUE

► Le Boucher

FOR 20 CON 20 TAI 19 DEX 18

INT 14 POU 18 APP 3.

PV 40.

B/M dom+1d6.

Compétences: Armes blanches 66%,

Autres armes (à feu, explosifs) 50%.

Se cacher 80%, Tous véhicules 50%.

Massacrer sans discernement 99%.

Pouvoirs: Fanatiser un groupe (secte,

marginiaux) 90%, Télékinésie 33% (1 à 6 kg).

Saut prodigieux 77% (normal x3).

Regard terrifiant 50% (la victime fait un jet

de POU x3 ou est paralysée pour 1 round).

S'il est «tué», le Boucher se décompose en

accélééré... et réapparaît ailleurs, plus tard.

Équipement: Uzi (1d10), hachoir (1d6),

canon scié (2d6), explosifs.

► Terroriste

Trait moyen: 12. PV 12. Uzi 33% (1d10).

grenades.

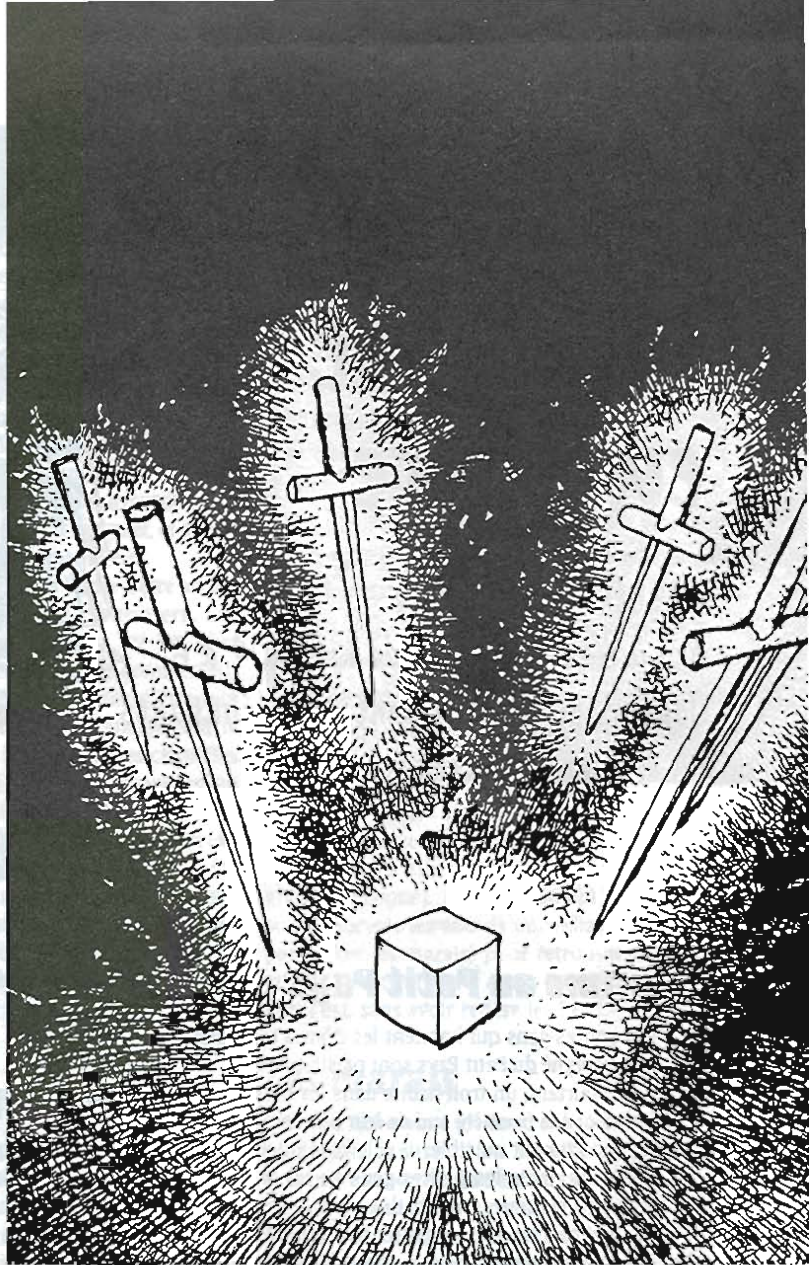
► Ripper

Trait moyen: 9. PV 9. Lame 25% (1d6).

morsure 30% (1d3).

► Soldat égyptien

Trait moyen: 10. PV 10. Glaive 30% (1d6).





Le diable en boîte

Ce scénario s'adresse

à 3 à 6 personnages de niveau 4 à 6.

Joueurs et MJ devraient être débutants ou moyennement expérimentés.



Drame au Petit Pays

Les petites-gens qui habitent les dômes au gazon soigné du Petit Pays sont paisibles de nature. Pourtant, un troll habite dans les bois qui s'étendent à la frontière sud de leur province. Il n'est pas vraiment nuisible : il vole bien quelques moutons, mais les petites-gens ne lui en tiennent pas rigueur. Quand des voyageurs inquiets les interrogent, les petits-hommes les plus âgés répondent en haussant les épaules : « Oh, c'est le troll, l'est pas bin méchant, vous savez ».

Quant au seigneur Arramax, il est sans doute le paladin le plus connu à l'ouest des montagnes de l'Aube. Ses exploits au service du bien sont innombrables et il y a toujours des gens pour venir l'acclamer partout où il passe. Mais se souviendra-t-on de sa dernière aventure ?

Son vieil ami magicien, Tialto l'Orange, a récemment entrepris de fabriquer, dans le plus grand secret, un golem de boue. Il avait installé son laboratoire dans des ruines, à l'écart des grandes routes. Mais son exceptionnelle intelligence a attiré un rorphyr (voir *Les PNJ*). Le monstre s'est glissé dans le golem encore inanimé et a attendu que Tialto donne la vie à sa créature pour se servir de son nouveau corps et attaquer le magicien. Tialto n'a pas résisté et est devenu fou de terreur. Arramax a des informateurs à travers tout le royaume. Lorsqu'il eut vent de ce qui arrivait à son ami, il faisait une halte méritée au temple d'Erreden. Il s'est aussitôt mis en route, emportant avec lui une prison magique, cadeau des prêtres. Grâce à elle, il a réussi à capturer le rorphyr. Il retournait au temple d'Erreden (voir plan 5) pour demander aux religieux ce qu'il devait faire de son prisonnier, lorsque il eut un accident. Le troll du Petit Pays l'attaqua au crépuscule, alors qu'il traversait le pont de la frontière sud (1). Il fut

désarçonné et tomba à l'eau dans sa lourde armure, effrayant au passage le troll qui s'enfuit sans demander son reste.

Au « Fin relais »

L'aventure commence quand on amène le seigneur Arramax dans la salle commune de la seule auberge du Petit Pays : le *Fin relais* (2). Les PJ y sont aussi, sans doute en train de se délasser d'un long voyage ou d'une aventure mouvementée. Peut-être l'un d'eux reconnaîtra-t-il le seigneur Arramax (une chance sur six ou un jet réussi sous Histoire locale). Si les personnages interrogent les petites-gens qui le portaient, ils leur diront qu'ils ont trouvé le « seigneur » gémissant dans l'eau, près du pont du sud. Arramax est débarassé de son armure et de ses habits mouillés, puis installé, enveloppé dans une couverture, près de la cheminée. La femme de l'aubergiste lui prépare un véritable festin. Le conseil des sages, accouru au grand complet, lui présente des excuses, et lui explique qu'au fond, le troll n'est pas bien méchant. L'apothicaire, après un rapide examen, annonce qu'Arramax a juste une cheville cassée et une bonne fièvre. Lorsque le paladin a un peu retrouvé ses esprits, il demande ce que l'on a fait de son cheval et ses bagages. Visiblement, il est très inquiet. Gênés, ses sauveteurs répondent qu'il faisait nuit et qu'ils ne s'en sont pas préoccupés lorsqu'il l'ont trouvé. Le seigneur Arramax essaye de se lever en disant qu'il faut qu'on les retrouve au plus vite, car « il y va de notre vie à tous ! ». Mais la femme de l'aubergiste le fait se rasseoir aussitôt, avant d'ordonner « aux hommes » d'y aller. Après quelques échanges de regards entendus, le conseil des sages se tourne unanimement vers les PJ, pour leur demander s'il ne voudraient pas accomplir cette mission de la plus haute importance. Ils

insistent, et Gwido, un petit-homme encore adolescent, se propose de les conduire au pont. Avant que les PJ ne quittent l'auberge, Arramax leur explique en aparté qu'il doivent à tout prix ramener « une petite boîte » (la prison) qui se trouve dans ses fontes, et ne l'ouvrir sous aucun prétexte. Ne sachant pas au juste à qui il s'adresse, il n'en dit pas plus pour le moment.

Le pont du sud

Après une vingtaine de minutes de voyage dans un épais brouillard, les PJ et Gwido, leur guide, arrivent au pont du sud.

Ils y trouvent le cheval du seigneur Arramax, mort, le crâne fracassé, en travers du pont. Il porte encore sa selle, son mors et ses rênes (de belle facture), ainsi que ses fontes. Celles-ci renferment la prison du rorphyr, des affaires de voyage et une demi-douzaine de fioles brisées (elles se sont cassées lors de l'accident ; un clerc pourra dire qu'elles contenaient de l'eau bénite).

La quête inachevée

L'affrontement entre le seigneur Arramax et le rorphyr n'a pas détruit le golem de Tialto. Bien au contraire, l'intrusion du rorphyr dans sa fabrication lui a donné une étincelle de conscience. Abandonné seul dans le laboratoire dévasté de Tialto, il a peu à peu formé le projet de récupérer son « esprit » (le rorphyr) et a marché jour et nuit à la poursuite d'Arramax.

Peu après le départ des PJ pour le pont du sud, le golem défonce la porte de l'auberge et commence à tout démolir. Arramax lui fait face et, clopin-clopat, finit par le chasser. Hélas, au cours du combat, la grande cheminée de la salle principale est détruite et les braises du foyer provoquent un incendie. En revenant du pont du sud,

les PJ voient brûler le *Fin relais*. Sur la place, la foule assiste à la fin du désastre. À l'écart, la femme de l'aubergiste et l'apothicaire s'occupent du seigneur Arramax, roussi et contusionné. Le golem observe la scène, caché dans des fourrés, un peu plus loin.

La fièvre du seigneur Arramax a augmenté (c'est un effet secondaire du contact avec le rorphyr), mais il est encore conscient. Il demande aux PJ d'approcher, leur raconte toute l'histoire et leur demande d'achever sa quête en apportant la prison au temple d'Erreden, où les prêtres sauront quoi en faire. Il ajoute qu'il faut régulièrement plonger la boîte dans des bains d'eau bénite pour empêcher le rorphyr de sortir (il ignore que ses fioles sont brisées). Il sombre ensuite dans un profond sommeil, qui durera plusieurs jours. La femme de l'aubergiste, qui a tout entendu, ne doute pas un instant que les PJ vont se dévouer et amener tout le Petit Pays pour que l'on prépare leur voyage vers Erreden. Si les aventuriers se montrent réticents, il aurait à faire à une foule de petites-gens hostiles à ces « grandes personnes peureuses ». Le Petit Pays n'a pas de temple, aussi il sera impossible d'y trouver de l'eau bénite. Peut-être les PJ en ont-ils sur eux ?

Le voyage

Le temple d'Erreden se trouve à trois jours de route au nord du Petit Pays. Les petites-gens indiquent sans difficulté aux PJ comment y aller. Mais le voyage leur réserve des surprises. Tout au long du trajet, le golem de Tialto s'efforcera de reprendre son « esprit » et harcelera les PJ. Par ailleurs, la route qui va à Erreden n'est qu'un sentier étroit et rocailleux, taillé à flanc de falaise, à 30 m au-dessus des marais. Le voyage est lent, et les aventuriers doivent souvent descendre de cheval et progresser en file indienne. C'est la fin de l'automne. Il pleut, et il fait de plus en plus froid.

Attaques psychiques

Même enrhumé, le rorphyr parvient à distiller la peur, et ne s'en prive pas. Il est encore enrhumé pour 70 heures. N'oubliez pas d'en faire le décompte ! Le porteur de la prison doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts une fois par jour et trois fois par nuit. Chaque échec lui enlève un point de CON. Lorsque son score chute en dessous de 9, il est pris d'une fièvre violente et de vomissements (toutes ses actions physiques se font à -2, à moins qu'il ne garde le lit pendant dix jours). Si son score de CON tombe en dessous de 3, le porteur est si malade qu'il ne peut plus rien faire par lui-même. Dans ce cas, il devra se soigner pendant au moins un mois.

Tout ceux qui restent plus d'un jour et d'une nuit à moins de trois mètres de la prison sont susceptibles d'être attaqués psychiquement par le rorphyr. Il choisit ses victimes par ordre d'INT décroissante. Si le PJ qu'il prend pour cible rate un jet inversé sous l'INT, il est soumis à des visions angoissantes, l'incitant à se méfier de ses compagnons et à ouvrir la prison pour « être soulagé ».

Le secret des Golain

À la fin du premier jour de voyage, le ou les PJ de queue ont (30 + INT)% de chances de s'apercevoir, au détour d'un lacet, qu'ils sont suivis.

Il s'agit de Gwido, le petit-homme qui a guidé le groupe jusqu'au pont du sud. Il a « emprunté » un poney à son oncle, a rassemblé quelques affaires et a suivi les PJ tant bien que mal. Il est persuadé qu'il saura se montrer utile au moment opportun et qu'il rejoindra le cercle très fermé (surtout chez les petites-gens !) des héros de légende. Découvert, il refuse de retourner chez lui, quelle que soit la réaction des aventuriers. Il est probable que les PJ devront capituler, et accepter un nouveau compagnon parmi eux.

Si Gwido sent que cela pourra l'aider à être accepté, il révélera un secret aux aventuriers. Les Golain, sa famille, ont toujours été les plus fameux tonneliers du Petit Pays. Ils commercent depuis longtemps avec les prêtres d'Erreden, réputés pour leur bière, et se transmettent le « secret du kraal ». Les kraals sont des chapelles secrètes qui servent de refuge aux voyageurs qui savent où les trouver. Le kraal des Golain se trouve à mi-chemin entre le Petit Pays et Erreden (4). Gwido connaît son emplacement, pour y avoir été avec son père. Mais ne sait pas l'ouvrir. Il n'a que 25 ans, et le secret ne se transmet qu'à la majorité, qui est de 30 ans chez les petites-gens (voir le paragraphe *Le kraal*). Il ne s'en vante pas...

Abbamund et ses enfants

À la moitié du second jour du voyage, les PJ sont surpris par un groupe de jeunes dragons rouges. Si Gwido n'a toujours pas été découvert, c'est à lui que les dragons s'en prennent et ses cris alertent les PJ. Ils sortent du nid (3) où dort leur mère. Ils sont affamés, mais restent prudents. Ils se tiennent dans la mesure du possible hors d'atteinte des PJ, guettant le bon moment pour fondre sur eux. L'ainée, qui a la taille d'une vache, est la plus téméraire. Elle s'en prend au porteur de la prison. Il est essentiel qu'elle s'empare de la boîte (elle arrache le sac du PJ ou, au besoin, enlève une mule). Après quoi, elle s'envole vers le sud avec son butin. Quant à ses deux frères, ils abandonnent le combat dès son départ et regagnent le nid. Ils vont réveiller leur mère, ce qui leur prend 2d20 rounds.

La jeune dragonne est une proie facile pour le rorphyr. Quelques rounds après avoir pris la boîte, elle tombe dans les marais en contrebas, morte de terreur. Abbamund, la mère, a trouvé refuge dans une caverne de la falaise. La ponte l'a épuisée et elle dort depuis plusieurs semaines. Lorsque ses œufs ont éclos, elle a été incapable de chasser pour ses nouveau-nés et les bébés dragons se sont d'abord nourris des habitants de la caverne (rats, insectes...) puis sont sortis chasser. Le nid a deux entrées : un étroit couloir qui débouche au sud et un puits de 50 mètres, assez large pour Abbamund. Il s'ouvre à flanc de montagne, sur une plate-forme d'où on peut surveiller les alentours. Il n'y a pas de trésor dans la caverne. Comme la plupart des dragons, Abbamund est paranoïaque et se méfie de ses enfants.

Petite boîte, gros soucis

Le logis actuel du rorphyr est une petite boîte, en bronze poli, avec un couvercle qui se soulève.

La prison des esprits errants (c'est son nom) sert à capturer les mort-vivants. Pour cela, l'utilisateur, un clerc ou un paladin, doit la placer, ouverte, à moins de 3 mètres de la créature et réussir un jet, comme s'il repoussait un nécrophage. Une fois la créature capturée, le couvercle se referme tout seul. La boîte peut contenir plusieurs prisonniers, pour un total de 20 DV (attention, elle en contient déjà 13 !). Le mort-vivant est enfermé pour (1d20 - DV) jours. Plus il reste prisonnier longtemps, plus le métal de la prison s'oxyde (il verdit) et devient chaud. Un jet sous FOR suffit à ouvrir la boîte et libère le ou les mort-vivants qu'elle contient.

Un bain d'eau bénite renouvelle le pouvoir de la boîte : le décompte des jours d'enfermement repart de zéro.

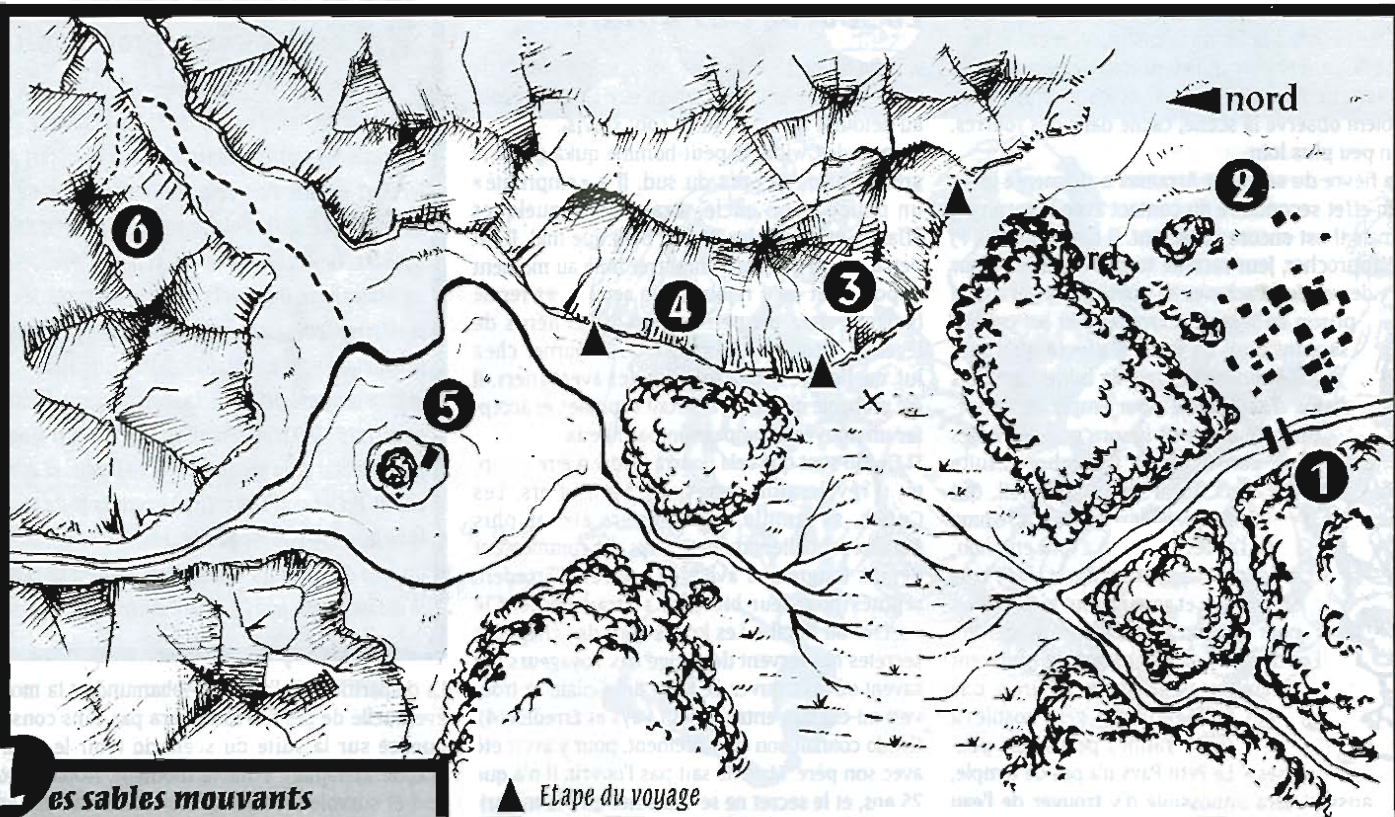
La disparition de l'ainée d'Abbamund et la mort éventuelle de ses frères ne sera pas sans conséquence sur la suite du scénario (voir le paragraphe *Épilogue*). Pour le moment, Abbamund sort et survole les abords immédiats du nid (en particulier les marais) pour retrouver les siens et punir les meurtriers. Après quoi, elle s'éloigne vers l'est, sans avoir repéré les PJ.

Les marais

L'ainée d'Abbamund gît donc dans les marais, au pied de la falaise. Il va bien falloir aller lui reprendre la boîte... La descente se déroule sans difficultés, puis le groupe avance dans une eau boueuse et verte où crèvent des bulles de gaz fétide. Les humains s'y enfoncent jusqu'à la taille et leurs mouvements sont divisés par 2. Le PJ qui se trouve en tête doit réussir un jet d'Orientation tous les rounds ou s'enliser dans des sables mouvants. Il faudra au moins 10 rounds aux PJ pour atteindre le cadavre de la petite dragonne. Celle-ci flotte le ventre en l'air, prise dans des plantes aquatiques, à l'endroit marqué « X » sur le plan. La prison du rorphyr est quelque part dans la vase, à 3 mètres du corps. Il faut un jet sous INT -3 et 10 rounds de recherche pour la retrouver.

Ce ne sera pas si simple, bien sûr ! Le marais est un endroit particulièrement propice aux attaques du rorphyr et du golem, et ce dernier est dans son élément...

Enfin et surtout, le marais est hanté. Voilà plusieurs siècles, une armée d'hommes a fait retraite dans les marais. Ceux d'entre eux qui ont été victimes des sables mouvants sont restés là, et hantent le lieu de leur mort. Chaque PJ qui entre dans les marais doit réussir trois jets de sauvegarde contre les bâtons magiques. S'il rate le premier, il voit apparaître une centaine de cavaliers et de fantassins décharnés. Si le deuxième échoue, il les voit charger. Et s'il manque le troisième, il succombe à la peur... Si son premier jet réussit, il ne voit pas apparaître les fantômes. S'il réussit le deuxième, ils disparaissent. La horde n'est qu'une illusion, mais elle est très crédible... Chaque PJ



Les sables mouvants

Une fois enlisé, il faut réussir un jet sous FOR -2 pour s'en sortir au premier round. Ensuite, faites faire un jet de FOR/round avec un malus cumulatif d'un point à chaque fois. Si le PJ est aidé par un ami, il n'a pas de malus, mais un jet de 20 (une maladresse) indique que les deux PJ se retrouvent pris. Une fois sortie des sables mouvants, la victime a -1 à ses jets physiques jusqu'à ce qu'elle se repose pendant au moins une heure.

qui la voit est attaqué par un soldat. Il doit réussir un jet de sauvegarde contre les bâtons magiques ou être « tué » par le soldat et tomber inconscient pour 1d4 tours. Les PJ peuvent attaquer leurs agresseurs comme s'ils étaient réels. Si un PJ tue un soldat, il ne verra plus jamais la horde. Le rorphyr est tout prêt à profiter de la panique que les fantômes créeront probablement...

Le kraal

La lourde porte de pierre du kraal (4) est dissimulée dans une faille de la falaise. Lorsque l'on s'en approche à moins de 3 mètres, une Bouche magique surgit et déclame l'énigme suivante :

« Je suis d'abord fille du ciel
Puis épouse de la terre
Et enfin mère des plantes.
Qui suis-je ? »

La réponse est « l'eau ». Quelle que soit la langue dans laquelle on répond, la porte s'ouvre avec un petit déclic. Elle se referme toute seule, mais il suffit d'une simple poussée pour l'ouvrir de l'intérieur.

Le kraal est une petite grotte, qui peut abriter jusqu'à huit personnes. Il y fait toujours bon.

Au fond, face à la porte, une petite statue crache de l'eau (potable, pas bénite) dans un bassin de pierre.

Si les PJ s'en prennent à Gwido parce qu'il ne sait pas ouvrir le kraal, le petit-homme ne leur adressera plus la parole et voyagera un peu à l'écart jusqu'à ce qu'ils le convainquent de cesser de bouder.

Erreden

Le temple (5) est une construction basse, en pierres brunes, qui se trouve sur une île boisée au centre d'un lac. Le groupe descend jusqu'à la rive est par un escalier taillé dans la falaise. Plusieurs petites barques sont amarrées à un ponton. Elles peuvent contenir jusqu'à trois personnes, dont une manie la godille.

L'eau claire et sans ride du lac est trompeuse. Le gardien du temple s'y cache, et ne laisse passer qu'une barque normalement chargée à la fois. Sinon, il sort et attaque. Si le golem est toujours à la poursuite des PJ, il se lance à la poursuite des derniers et se dissout dans le lac, faisant sortir le gardien.

Les aventuriers pénètrent dans le temple par le bassin où les clercs nourrissent le gardien. Ils sont bien accueillis et, lorsqu'ils ont exposé leur affaire, ils sont conduits devant le grand prêtre. Celui-ci, un nommé Loergh, les emmène immédiatement dans le saint des saints du temple, la salle des idoles. La pièce est immense, ronde et surmontée d'un dôme. Les colossales statues semblent porter le plafond et la foule des dieux mineurs s'étale à leurs pieds.

Loergh se charge de plonger la prison du rorphyr dans le bassin d'eau bénite qui se trouve au centre de la salle.

Les PJ sont ensuite conduits dans des appartements et on leur sert un repas. Les clercs soignent les blessés (sorts disponibles : 6 Soins des

blessures légères, 2 Apaisements, 2 Guérisons de la cécité, 4 Guérisons des maladies, 1 Délivrance de malédiction, 4 Soins des blessures graves, 1 Soin des blessures critiques). Loergh déclare qu'il va réfléchir au problème du rorphyr. Il va travailler tard, et commettre une imprudence... Peu avant l'aube, les PJ sont réveillés par des hurlements venant de la salle des idoles. Loergh a été voir comment se comportait la prison. Le rorphyr, qui sentait sa dernière chance venue, a jeté toutes ses forces dans la bataille et le clerc a succombé. En proie à de terrifiantes visions, il a ouvert la prison avant de s'écrouler. Il est inconscient, plongé dans le même sommeil fiévreux qu'Arramax.

Quant au rorphyr, il est coincé dans l'enceinte sacrée de la salle des idoles. Il se défendra jusqu'au bout, mais les PJ finiront certainement par le remettre dans sa prison. Seul les deux clercs de garde oseront accompagner les PJ dans la salle des idoles.

Le grand prêtre fait appeler les PJ dès son réveil, quelques heures plus tard. Il a eu une idée. Le volcan Krabatoa (6) a toujours menacé Erreden. Ses nombreuses éruptions n'ont épargné le temple que parce que l'eau du lac arrête la lave. Loergh a longtemps étudié les humeurs du volcan et a fini par découvrir que des Fondamentaux du feu l'habitaient et provoquaient les éruptions. Aussi, il monte au cratère régulièrement et les apaise par un rituel de son invention. Grâce à lui, le Krabatoa est calme depuis près de 50 ans. Loergh pense qu'on peut détruire le rorphyr en jetant la prison dans le cratère du Krabatoa.

Fausse fin

Les coulées de lave solidifiées permettent d'accéder facilement aux bords du cratère. Les Fondamentaux du feu n'aiment pas être dérangés, et les

PJ risquent d'être rôtis vivants avant d'avoir rempli leur mission. Loergh a gravé son rituel d'apaisement sur un rocher, au bord du cratère (il faut au moins un tour pour le trouver). Il peut être accompli par tous les clercs de niveau 2 et plus, et consiste à jeter des végétaux séchés dans la lave en psalmodiant une prière au roi élémental du Feu.

Aussitôt la prison disparue dans la lave, les PJ se sentiront soulagés : l'emprise du rorphyr a disparu. Mais l'aventure n'est pas encore finie...

Épilogue

Les PJ peuvent revenir à Erreden, où Loergh les attend. Si Gwido est toujours là, il les invite à rejoindre le Petit Pays avec lui.

Trois jours après l'épisode du Krabatoa, les PJ croisent des réfugiés halflings du Petit Pays. Abbamund a tout détruit pour venger ses enfants. La femme de l'aubergiste reconnaît les PJ. Désolée, elle leur explique que le seigneur Arramax était trop faible pour faire quoique ce soit mais qu'il a tenu à rester. Le pauvre doit être mort!

L ES PNJ

Pour AD&D 2

▶ Le golem de boue

CA 9; DV 8; PV 55; Mouv. 9; TAC0 12; AT 1 (étouffement); Dégâts 2d6; INT 8; AS 2d6 de dégâts automatiques d'étouffement s'il touche; seulement blessé par les armes magiques. Immunisé aux sorts de sommeil, de charme et d'immobilisation. Immunisé aux gaz. Marche sur la boue et les sables mouvants. Il peut rester immergé indéfiniment dans la boue. Se dissout au contact de l'eau pure et claire (2d6 de dommages par round d'immersion). Plutôt lâche, il s'enfuit s'il est découvert, mais attaque sans pitié s'il se sent en position de force.

▶ Gwido

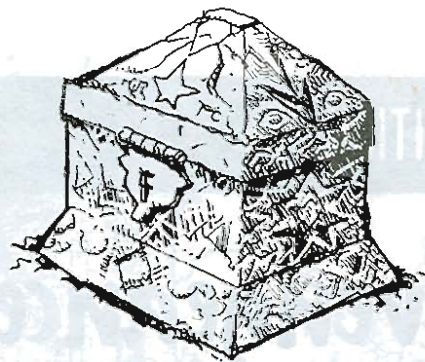
CA 7; DV 1-1; PV 7; Mouv. 9; TAC0 19; AT 1 (épée courte); Dégâts 1d6.
CA 2 pour les ennemis plus grands que les hommes.
Camouflage dans les bois : 10% de chance de le trouver. Se comporte de façon inconsciente et héroïque en toutes occasions.

▶ Les enfants d'Abbamund (3 bébés dragons rouges)

CA -1; DV 7; PV 40, 30, 25; Mouv. 9 (vol 24); TAC0 13; AT 2 à terre (griffes et morsure), jusqu'à 6 en l'air (écrasement, passage en planant, coup de patte, de queue ou d'aile, piqué); Dégâts 4d8/1d8+2 chaque.
Ils ne sont pas atteints par l'huile enflammée et n'encaissent que la moitié des dégâts des boules de feu. Ils sont trop jeunes pour avoir déjà pris leur couleur (ils sont blancs) et pouvoir souffler. Ils volent assez mal.

▶ Abbamund (grand dragon rouge femelle)

CA -3; DV 15; PV 90; Mouv. 9 (vol 24); TAC0 8; AT 3 à terre (2 griffes et 1 morsure),



Gwido n'hésite pas un seul instant, et file retrouver sa famille. Si les PJ le suivent, ils découvriront le Petit Pays recouvert d'un nuage de cendres. Ils trouveront Arramax près du *Fin relais*, adossé à un arbre calciné. Il est vivant, mais très faible. Abbamund survole le Petit Pays en rase-mottes, et finit par repérer les PJ. Elle revient et atterrit près d'eux. Il ne lui reste plus qu'un souffle, mais elle est folle de rage et les attaque sans hésiter. Faites du combat un moment horriblement stressant. Finalement, c'est Gwido qui la tue en plantant sa petite épée dans la partie faible de sa cuirasse (le dessous mou de sa mâchoire inférieure). Ainsi, il accomplit son rêve : devenir un héros. Quelques jours après la mort d'Abbamund, un petit groupe de nains descend des montagnes. Après un examen minutieux du cadavre du dragon, ils remettent au conseil des sages la recom-

jusqu'à 6 en l'air (écrasement, passage en planant, coup de patte, de queue ou d'aile, piqué); dégâts 4d8+4/1d10+3 chaque;
AS 3 cônes de feu par jour (40 m de long pour une ouverture minimum de 60 cm et maximum de 9 m).
Sorts : 6 du 1^{er} niveau (Charme personne, Lumière, Ventriloquie, Bouclier, Sommeil); 5 du 2^e niveau (Détection de l'invisibilité, Image miroir, Force fantasmagique, Toile d'araignée); 5 du 3^e niveau (Dissipation de la magie, Immobilisation d'une personne, Protection contre les projectiles normaux); 4 du 4^e niveau (Métamorphose d'autrui, Œil du magicien).
Elle a droit à un jet de sauvegarde contre les attaques basées sur le feu, n'est pas atteinte par l'huile enflammée et n'encaisse que la moitié des dégâts d'une boule de feu.

▶ Le gardien du temple

CA 2; Mouv. 12; DV 7; PV 40; TAC0 13; AT 2; Dégâts 2-12/2-12.
C'est une sorte de dinosaure aquatique avec un long cou. Si les PJ lui jettent suffisamment de nourriture (au moins six rations), il arrête de les attaquer pour manger. S'il est gravement blessé, il disparaît sous l'eau.

▶ Fondamentaux de feu

CA 5; Mouv. 18 (vol); DV 1+1; TAC0 19; AT 1 attaque en piqué; Dégâts 1d6.
Ces créatures ressemblent à de grandes chauve-souris de feu sans véritable corps. Ils sont au nombre de 2d10, et attaquent en se collant à leurs victimes. Ils ne peuvent être touchés que par les armes magiques, et sont immunisés contre le feu et les sorts de sommeil et de charme.

▶ Le rorphyr (1)

CA -2; DV 13; PV 80; Mouv. 24; TAC0 9; AT 1 toucher+visions; Dégâts 1d4+terreur.

L e Livre des kraals

Lorsque les PJ voyagent, il y a 10 % de chances, modifiés selon la région où ils se trouvent, que le livre indique un kraal à proximité. Chaque kraal est protégé par une énigme, et il faut réussir au moins un jet sous INT-3 pour la résoudre... si elle n'a pas été prévue à l'avance par le MJ. Tous les kraals sont identiques à celui de l'aventure.

pense promise par leur roi il y a 150 ans pour la tête d'Abbamund (50 000 PO). Après leur départ, au cours d'une fête mémorable, les petites-gens donnent 12 000 PO aux PJ. Après tout, ce sont les compagnons du nouveau héros... Par ailleurs, l'oncle de Gwido leur fera cadeau d'un exemplaire du *Livre des kraals*.

Une fois remis, Arramax part, après avoir remercié les PJ et juré publiquement de ne plus jamais mettre les pieds au Petit Pays.

Selon la qualité de leur jeu, les PJ pourront se partager de 20 000 à 40 000 points d'expérience.

Benjamin Lupu

illustration : Roland Barthélémy

plan : Cyrille Daujean

C'est une silhouette humaine grisâtre et translucide, habillée d'une robe à capuchon qui cache son visage. Il n'est pas arrêté par les objets solides, et ne peut être touché que par des armes magiques +2 ou plus. De plus, il est immunisé contre les sorts de sommeil, de charme et d'immobilisation. Il peut être repoussé, mais n'est détruit que sur un résultat «d» et s'il rate un jet de sauvegarde contre les sorts.

Le rorphyr projette des visions qu'il puise dans les peurs de ses victimes. Les personnes les plus intelligentes sont les plus vulnérables. Lorsqu'on voit un rorphyr, il faut réussir un jet inversé sous son INT (c'est-à-dire faire plus que son Intelligence). En cas d'échec, le PJ est submergé de visions abominables qui l'obligent à s'enfuir de façon irrationnelle (tirez la direction au hasard) le plus vite possible pendant 1d4+2 round. La fuite épuise les victimes. À moins de réussir à chaque round un jet de sauvegarde contre les sorts, elles perdent temporairement 1d3 points de CON par round (n'oubliez pas de diminuer les PV en conséquence). Si leur CON chute en dessous de 3, elles perdent conscience jusqu'à ce que leur CON repasse au-dessus de 3 (elle remonte d'un point par tour). Si une victime échappe à l'attaque d'un rorphyr, elle est immunisée contre ses visions pour les prochaines 24 heures. Le contact physique avec le rorphyr est glacial, cause 1d4 points de dégâts sous forme de gelures et provoque la même terreur que ci-dessus.

(1) Traduction et adaptation du *Darkhood* que l'on trouve dans DMR2 Creature Catalog, *Challenger series*, *Dungeons & Dragons*, TSR, 1993.



NEPHILIM SECONDE ÉDITION

La longue vengeance

Ce scénario s'adresse à des joueurs et des personnages moyennement expérimentés, et à un MJ connaissant un peu les finesses de l'univers de Nephilim. Il fonctionnera mieux avec des personnages qui éprouvent de la sympathie pour les humains. Le supplément « Selenim » peut s'avérer utile.



Introduction

Paris, été 1996. Nos Nephilim se connaissent déjà, et ont sans doute déjà vécu une ou deux aventures ensemble. L'un d'eux a été, il y a quelques années, présenté à Jean de Saint-Véran, un humain, jeune, aisé et sympathique, qui se passionne pour l'occultisme. Les PJ ont eu plusieurs conversations intéressantes avec lui sur des thèmes aussi variés que les ovnis, l'influence de l'alchimie sur la pensée scientifique du XVII^e siècle ou l'histoire secrète de la France et de l'Angleterre. Ils en gardent le souvenir de l'un des rares humains éclairés qu'ils aient rencontrés dans cette vie...

Bref, lorsque leurs relations communes dans le petit monde des occultistes leur apprennent que Saint-Véran traverse une très mauvaise passe, les PJ devraient réagir. S'ils le contactent, Saint-Véran est d'abord vaguement hostile, avant de craquer de manière spectaculaire. Tremblant et au bord des larmes, il raconte son histoire aux PJ. S'ils ne bougent pas, Saint-Véran les appelle lui-même au secours quelques jours plus tard (après tout, nos Nephilim doivent avoir une certaine réputation, dans le petit milieu des chercheurs de sagesse!). Dans les deux cas, l'histoire de Saint-Véran est la même : « Comme vous le savez sans doute, je suis issu d'une vieille famille. Le premier des Saint-Véran était un petit gentilhomme gascon qui a servi Henri III, à la fin du XVI^e siècle. Ses descendants ont connu des fortunes diverses pendant un peu plus de cent ans. Ensuite, tout s'est gâté. Depuis le début du XVIII^e siècle, les Saint-Véran mâles ne meurent plus dans leur lit. Beaucoup perdent la tête, d'autres sont victimes d'accidents bizarres. Nous sommes maudits, et la malédiction frappe toujours avant que nous atteignions trente-trois ans... Pour moi, l'anniversaire fatidique est dans quinze jours. Je ne sais pas... rien ne me menace. Je suis marié à une femme adorable. J'ai deux enfants délicieux. Je sais mieux que personne à quel point toutes ces histoires peuvent être creuses... Et pourtant, je crève de peur ! Je ne sais pas... je crois que cela me rassurerait si vous veniez passer quelques jours chez moi, en attendant que la période dangereuse soit passée. Cela vous tente-t-il ? »

Il ne reste plus aux PJ qu'à accepter, à emballer leurs brosse à dents et leurs grimoires, et à partir rejoindre la propriété des Saint-Véran dans le Bordelais.

Le destin d'Antonia

L'histoire commence en 1708. Cette année-là, Louis de Saint-Véran fête ses trente-trois ans. Le lendemain, ce petit noble de province, membre de l'ordre du Temple, fut chargé par ses supérieurs de traquer son premier Nephilim. Sous le masque d'une « sorcière » nommée Antonia, cette « créature des enfers » menait une vie tranquille parmi les paysans, lançant de loin en loin quelques sortilèges plutôt bénéfiques pour les humains...

Louis partit seul, armé d'une lame en orichalque. Il revint quatre jours plus tard. Lors de son rapport au commandeur de Gascogne, il raconta comment il avait abattu « le monstre », et comment celui-ci avait succombé au cours d'un combat épique.

Il se trompait. Le combat avait bien eu lieu, mais Louis n'avait pas tué Antonia. Il l'avait laissée pour morte dans un fossé, non loin d'un cimetière. Son simulacre blessé par l'acier, son pentacle ravagé par l'orichalque... normalement, elle aurait dû succomber à ses blessures, mais c'était compter sans le Selenim installé dans le cimetière. Il la recueillit. Voyant qu'il était trop tard pour la sauver, il entreprit de la faire passer de l'autre côté, du côté de la Lune noire. Il en fit un Selenim. Antonia ne s'est jamais vraiment faite à sa nouvelle situation. Rongée par la rancune, elle s'attachait tout particulièrement à la famille qui avait causé son malheur. Louis de Saint-Véran mourut d'un « accident de chasse » en 1710. Son fils Philippe fut victime d'un « accès de fièvre chaude » cinq ans plus tard. Anselme, son frère, vécut vieux, mais ses trois fils devinrent fous. Et l'histoire des Saint-Véran continua pendant encore près de trois siècles, pleine de drames, d'assassinats, de déments et de morts inexplicables.

Antonia ne s'est jamais beaucoup intéressée aux jeux de pouvoir de ses semblables. Elle s'est contentée d'accroître modérément sa puissance, de nouer juste assez de contacts au sein du culte de Lilith pour que celui-ci la laisse tranquille, et de

jouer au chat et à la souris avec des générations successives de Saint-Véran.

Avec l'actuel chef de famille, Jean de Saint-Véran, elle a réussi un coup de maître : elle l'a tout bonnement épousé, et se prépare tout doucement à le rendre fou. Comme de coutume, elle va frapper juste avant le trente-troisième anniversaire de sa proie.

Le domaine Saint-Véran

Les lieux

Le manoir de Jean se trouve à une trentaine de kilomètres de Bordeaux, en plein pays de vignobles. C'est une belle bâtisse d'une quinzaine de pièces, avec deux petites tours, entouré d'un parc de plusieurs hectares. Il y a six chambres d'amis, deux salons, une salle à manger d'apparat qui ne sert plus depuis des lustres, une salle de jeu pour les enfants, un grand garage, et ainsi de suite. Tout cela est luxueux, légèrement râpé, et vaguement poussiéreux. La femme de ménage ne vient que deux fois par semaine, alors que pour entretenir ce genre de maison, il faut plusieurs personnes à plein temps.

Le parc est plein de grands arbres majestueux, à l'ombrage propice aux longues siestes. On y trouve une petite rivière, les pittoresques ruines d'une petite chapelle, un kiosque où la famille pique-nique, les beaux soirs d'été. Bref, c'est un petit paradis.

Les PJ sont bien reçus, installés dans les plus belles chambres d'amis, et plus ou moins livrés à eux-mêmes. Saint-Véran recherche leur compagnie, mais ne reste pas accroché à eux en permanence. Il a pris quelques jours de vacances (en temps normal, il est directeur de banque, à Bordeaux).

Les habitants

● **Adélaïde de Saint-Véran.** La mère de Jean est une adorable vieille dame de soixante-dix ans, à la santé fragile. Elle ne sort guère de ses appartements, dans la tour nord, sinon pour s'installer dans une chaise longue, sur la terrasse. Elle y tricote, ou lit des romans d'Agatha Christie en siro-



Nephilim et Selenim

Ces deux peuples surnaturels ne jouent pas vraiment dans la même cour.

Pour résumer leurs interactions :

— Les Nephilim ne peuvent pas percevoir le Ka de Lune noire, sauf dans certaines conditions complexes, que ce scénario ne remplit pas.

En revanche, les Selenim perçoivent les cinq champs magiques.

— Seule une poignée de sorts de magie ou d'alchimie affectent les Selenim.

Dans le doute, considérez que non.

En revanche, ils sont aussi vulnérables que n'importe quel humain, et ne se réincarnent pas.

— De même, la plupart des sorts de kabbale noire selenim ne concernent que les humains, et pas les Nephilim.

Les Sans Repos

Ce sont des humains « contaminés », dont le Ka-Soleil renferme un peu de Lune noire. Cela les rend malléables aux volontés des Selenim et, surtout, leur assure une forme d'immortalité... Une fois tués, ils ont tendance à sortir de leur tombe pour mener pendant quelques jours ou quelques années une existence de mort-vivant.

tant du thé glacé. Elle est ravie de recevoir des « amis de Jean », et fera tout pour être gentille avec eux. L'ennui, c'est qu'elle perd tout doucement la tête... Sans être vraiment sénile, elle a des trous de mémoire, mélange les noms et les dates. Du coup, elle ne sera pas très utile aux PJ, d'autant plus qu'elle ne connaît pas grand-chose à l'histoire de la famille. En vision-Ka, on peut remarquer que son Ka-Soleil est plutôt bas, mais c'est relativement courant chez les humains de cet âge... Il arrive à Antonia de lui voler un peu de Ka, mais elle s'abstiendra de le faire pendant le séjour des PJ.

● **Antonia, alias Marie-Claude de Saint-Véran.** La femme de Jean est aussi la méchante de notre histoire. A première vue, c'est une petite jeune femme blonde, d'une trentaine d'années, avec un sourire éclatant et un rire communicatif. Elle accueille les PJ à bras ouverts, mais les identifie tout de suite comme des Nephilim. Elle se méfie d'eux, mais ne renoncera pas à ses plans. Les personnages devraient la trouver sympathique, mais assez peu présente. C'est quelqu'un de très occupé. Pour l'instant, elle suit des cours d'histoire à l'université de Bordeaux (ce qui lui donne un bon prétexte pour s'absenter au moins trois ou quatre jours par semaine. Elle part très tôt et rentre assez tard). Par ailleurs, le dimanche, elle chante à la chorale de l'église, et a au moins une réunion préparatoire d'une vente de charité au profit des SDF. Toutes ces activités sociales lui donnent de nombreuses occasions de s'assouvir sur des humains.

● **Frieda Götgebuer, jeune fille au pair.** Vingt ans, plutôt mignonne, cette Hollandaise s'occupe des enfants, fait la cuisine et un peu de ménage. De plus, depuis quelques mois, c'est la maîtresse de Jean. Après tout, Marie-Claude n'est pas souvenue là... En surface, c'est une jeune fille pas très maligne, avec un Ka-Soleil normal. En réalité, c'est un Sans Repos, totalement dévoué à Antonia. Si elle couche avec Jean, c'est en service commandé. Elle ne sait pas qu'Antonia a prévu de la sacrifier à ses plans, mais même si elle l'apprenait, cela ne la dérangerait pas outre mesure.

● **Damien de Saint-Véran.** Huit ans, l'héritier du domaine et de la malédiction familiale. Il est blond, timide et très observateur. Il vouvoie ses parents, est inscrit aux scouts d'Europe, et passe beaucoup de temps dans sa chambre à lire ou à monter des maquettes d'avion. Il a parfaitement compris qu'il y avait quelque chose entre Jean et la jeune fille au pair, et a remarqué que son papa

était « bizarre » depuis quelques mois. Cela dit, l'amener à communiquer ces informations est un tout autre problème.

● **Marie-Antoinette de Saint-Véran.** A six ans, la fille de Jean et de Marie-Claude est une adorable petite poupée blonde, qui s'attachera immédiatement aux PJ (surtout si ces derniers n'aiment pas les enfants!). Elle aime jouer à la poupée, au ballon, à chat, manger des glaces, faire des caprices... bref, c'est une petite fille tout à fait normale.

● **Janine Dugommier,** femme de ménage. Une campagnarde rougeaude, d'une cinquantaine d'années. Elle est pleine de bon sens, et c'est la seule alliée fiable que pourront se faire les PJ. Elle vient deux fois par semaine pour donner un coup de balai, astiquer les cuivres, briquer la cuisine, laver les carreaux, ce genre de chose. Sa conversation a tendance à rouler sur ses varices et sur le programme télé de la veille au soir, mais si les PJ arrivent à l'amener à s'épancher, elle leur dira qu'elle a remarqué quelque chose entre « Monsieur et la baby-sitter ».

Antonia frappe !

Avertissement

A partir de l'arrivée des PJ chez les Saint-Véran, le scénario est ouvert. Vous avez quinze jours à meubler, avant l'anniversaire de Jean. Les PJ vont sûrement bouger, et Antonia va commencer à frapper rapidement. Toute la difficulté va être de mener les deux séries d'événements en parallèle, et de faire monter le suspense...

Actions

Bien entendu, ce petit programme ne tient pas compte des progrès des PJ. Antonia ne sait pas trop quel effet ses sorts pourraient avoir sur ses « cousins », et n'a pas envie d'essayer (la plupart fonctionnent parfaitement sur les simulacres des Nephilim). Elle les laissera donc tranquilles autant que possible, à moins qu'ils ne menacent sérieusement ses plans.

● **Hantise légère.** Au fil des jours, les nerfs de Jean cèdent visiblement. Il dort de plus en plus mal. Il se plaint de cauchemars, de sensations d'étouffement. De jour, il est distrait, sursaute sans raison, a toujours l'impression d'écouter des voix inaudibles. Marie-Claude semble s'inquiéter pour lui, et le presse de consulter un médecin. Il refuse sèchement, et se raccroche à sa seule

planche de salut : les PJ. Ceux-ci peuvent monter la garde dans sa chambre ou y poster des créatures de kabbale, le résultat sera le même : néant. Les entités de Lune noire sont invisibles aux créatures des champs magiques ordinaires... A ce stade, les personnages devraient avoir l'impression que Jean a besoin des services d'un psychiatre, pas des leurs.

● **La mort de Frieda.** L'étape suivante du plan d'Antonia se déroulera à un moment où les PJ sont absents (au village, en train d'explorer les ruines de la chapelle...). Frieda, sous prétexte de « remonter le moral » de Jean, l'entraîne dans sa chambre. Ils sont au lit, lorsque la jeune fille est prise de convulsions, et meurt dans les bras de Saint-Véran. Celui-ci hurle, reste en état de choc pendant quelques minutes, puis appelle un médecin. Lorsque les PJ reviennent, ils trouvent une ambulance, une voiture de police, un Jean effondré, des enfants en larmes... Le docteur Besnard et l'inspecteur Fondrier sont encore là, mais ils font de leur mieux pour éviter les « importuns ». Ils sont tous les deux bien-pensants, et donc tout à fait choqués par le comportement de Jean (« Tromper sa femme sous son propre toit, quelle honte ! »). Bien entendu, il y aura du scandale... Marie-Claude, qui arrive juste avant le départ des autorités, apprend la nouvelle et va s'enfermer dans sa chambre. Elle en sortira le lendemain matin, les yeux rougis et jouant à merveille son personnage d'épouse bafouée qui a décidé de prendre sur elle par amour pour son mari...

● Dans les jours qui suivent la mort de la jeune fille au pair, ce sont Damien et Marie-Antoinette qui commencent à faire des cauchemars. Toutes



les heures, ou à peu près, ils se réveillent en hurlant, en larmes, ne se rappelant absolument pas ce qu'ils ont vu dans leurs rêves. Jean part à la dérive. Après une explication orageuse avec son mari, Marie-Claude décide de «l'aider à tenir bon». Elle reste au manoir et donne l'impression de le couvrir tendrement. En fait, elle savoure son naufrage.

● Un jour ou deux jours avant l'anniversaire de Jean, Frieda revient de la tombe... Elle passe ses journées immergée dans la rivière, ce qui n'arrange pas son état général, et rôde la nuit autour de la maison. Faites en sorte que les PJ comprennent qu'il y a «quelque chose», sans savoir quoi au juste. Là encore, vous avez intérêt à vous montrer subtil. Commencez par des petites choses (une vague odeur de pourriture dans une pièce qu'elle vient de quitter, un visage blême entrevu à la fenêtre...).

● Le point culminant du plan d'Antonia est l'enlèvement de la petite Marie-Antoinette, au matin de l'anniversaire de Jean. Frieda défonce la fenêtre de sa chambre, la prend sous son bras, et va se réfugier dans un recoin de la propriété...

L'enquête

Les environs

Le manoir se trouve à dix minutes de marche du village d'Ardenac, qui se compose d'une vingtaine de maisons, d'un bar, d'une boulangerie, d'une petite église gothique et d'une école-mairie.

La population est plutôt âgée, volontiers cancanière, et plutôt méfiante lorsqu'il faut causer à des étrangers avec des têtes bizarres. Les Saint-Véran font partie du paysage depuis toujours. Jean est un gentil garçon, sa femme est adorable, et toujours prête à aider les gens en difficulté, leurs enfants sont deux amours. Bref, tout est tellement normal que c'en est écœurant!

Tout le monde se souvient de l'accident qui, en 1964, a coûté la vie à Antoine de Saint-Véran, le père de Jean. Un truc idiot, la direction de la voiture qui lâche dans un virage, un mur... Il y a déjà moins de gens pour se souvenir que Martial de Saint-Véran, le grand-père, a été interné suite à une «crise de delirium tremens» en 1937. Quant aux générations précédentes, personne ne s'en rappelle plus.

Les archives de la mairie sont plus explicites. Elles remontent à la Révolution et confirment que, depuis cette époque, presque tous les Saint-Véran ont connu un destin tragique aux alentours de leur trente-troisième anniversaire. Les registres de l'église permettent de remonter beaucoup plus loin en arrière, mais ils sont tenus par le père Mancelles, un curé à l'ancienne, modèle «soutane et messe en latin», qui n'aime guère les inconnus. Si les personnages paraissent vraiment étranges et le prennent à rebrousse-poil, il risque de téléphoner à un ami à lui, du Temple de Bordeaux... Si les PJ parviennent à y accéder, ses archives montrent clairement que «la malédiction» s'est déclenchée à l'époque de Louis de Saint-Véran, au tout début du XVIII^e siècle. Malheureusement, la vie de Louis n'est détaillée nulle part.

Frieda

Son corps ne sera jamais autopsié. Il disparaîtra de l'institut médico-légal de Bordeaux. L'inspecteur Fondrier gardera l'information pour lui, à moins que les PJ ne le harcèlent pour connaître les résultats de la dissection... Dans ce cas, il ajoutera que le gardien qui était de service cette nuit-là a été admis dans un hôpital psychiatrique et que non, il n'a pas la moindre idée de ce qui s'est passé. Le gardien a raconté une histoire ridicule, digne d'un mauvais film d'horreur. Selon lui, le cadavre s'est levé, l'a embrassé et est parti par ses propres moyens. L'inspecteur a le vague sentiment que le gardien ment pour couvrir quelqu'un... Bien sûr, il se trompe. Frieda a bel et bien ressuscité, conformément au plan de sa maîtresse...

Le parc et la chapelle

Le parc est immense, mais sans mystère. Les ruines de la chapelle sont plus intéressantes. Il n'en reste que quelques pans de mur noyés sous le lierre, un autel couvert de gravats, la carcasse pourrie de deux bancs et d'une chaire... Elle a été construite au début du XVII^e siècle, et désaffectée à la Révolution, peu après que Charles de Saint-Véran ait été décapité (à l'âge de trente-deux ans, onze mois et dix-sept jours).

Si les PJ débloquent l'autel, un jet d'INT x 2 permet de trouver un bouton dissimulé parmi les moulures. Si les personnages appuient dessus, l'autel pivote. Dessous, un escalier descend... Il donne dans une petite pièce octogonale, visiblement inutilisée depuis fort longtemps.

Elle contient deux coffres, une petite bibliothèque, quelques livres rongés par la moisissure... et un uniforme complet de Templier, avec le grand manteau blanc à croix rouge, une épée (en acier!). Il y a également une pile de documents codés, plein de renseignements passionnants sur les activités du Temple à la fin du règne de Louis XIV. Il faudra passer plusieurs heures à classer tout cela pour découvrir une lettre qui établit que Louis de Saint-Véran appartenait au Temple. Deux jours de recherches permettent de découvrir un compte rendu, en clair, de la bataille avec Antonia. Elle y est décrite comme «un démon à figure d'ange, aux longs cheveux blancs et au cœur plus noir que l'Enfer». Louis précise qu'il a fini par l'affronter non loin du cimetière de Castelnaud-la-Bataille,

qui «a la réputation d'être hanté par des Puissances encore plus sombres que celles que nous combattons depuis l'aube des temps».

Le cimetière de Castelnaud-la-Bataille

Il se trouve à une trentaine de kilomètres d'Ardenac. De jour, c'est calme : un petit cimetière de village, à flanc de coteau, avec une très jolie vue sur la vallée. Il n'a pas spécialement mauvaise réputation, et on continue d'y enterrer des morts. Si les Nephilim décident d'y passer la nuit, ils devront escalader le mur et déjouer la surveillance (peu attentive!) du cantonnier-fossoyeur qui loge dans une baraque voisine. Il ne leur reste plus qu'à attendre. Le maître des lieux est un Selenim ancien, fasciné par la nécromancie, qui ne se montrera certainement pas en personne. En revanche, il enverra des émissaires.

Après quelques heures, des colonnes de vapeur blanche montent des tombes. Des visages s'y forment. Ces créatures ne sont pas hostiles, elles s'expriment en chuchotant, et demandent aux PJ ce qu'ils font là. Soignez la conversation. Le Selenim n'a pas eu de nouvelles d'Antonia depuis un siècle et demi, mais il sait qu'elle a entrepris de châtier les Saint-Véran, et il peut la décrire. Cela dit, ce n'est pas parce qu'il détient les informations vitales qu'il va les révéler gracieusement.

LES PNJ

Pour Nephilim

► Marie-Claude de Saint-Véran, alias Antonia, Selenim

FOR 12 CON 14 DEX 15 INT 18 CHA 15
Ka-Soleil du simulacre 11

KLN (noyau/réserve) 50/35

Niveaux de blessure : normaux sous forme humaine, rajoutez deux «Choquée» pour la scène finale.

Armes (sous forme monstrueuse) : griffes (2/12) et dents (2/16).

Compétences : Se montrer cordiale 80 %, Chanter 70 %, Sourire avec une apparence de sincérité 90 %.

Magie (1) : Kabbale noire 70 %.

Nécromancie 50 %, Pavane 60 %.

Invocation de kabbale noire : Les ricanants voleurs d'attention, Les tortionnaires raffinés du pays des cauchemars.

► Frieda, jeune fille au pair zombifiée

FOR 13 CON 14 DEX 13 INT 11 CHA 08
Ka-Soleil 8

KLN 5

Niveaux de blessure :

Choquée/Choquée/Choquée/Choquée/

Blessée/Mortellement blessée.

Compétences : Faire peur 50 %.

Murmurer des choses incompréhensibles en hollandais 60 %, Sentir mauvais 75 %.

(1) Si vous ne possédez pas «Selenim», considérez qu'elle peut influencer l'esprit des humains qui l'entourent, leur envoyer des cauchemars, et surtout absorber leur Ka-Soleil.

aux PJ. Il est vaguement curieux de ce qu'ils lui veulent, mais il se sent plus solidaire d'Antonia que des Nephilim. Quant aux humains, il ne les considère que comme des sources de Ka-Soleil ambulantes. A la limite, il désapprouve l'acharnement dont fait preuve Antonia, mais s'incline devant son imagination et son sens de la mise en scène... En définitive, après une négociation longue et serrée, il finira par donner aux PJ les informations dont ils ont besoin, mais pas avant de leur avoir fait promettre de ne pas blesser Antonia.

Confrontation

Le plan d'Antonia est simple. Le jour de l'anniversaire de Jean, Frieda enlève la petite Marie-Antoinette et la cache dans le parc pendant toute la journée. Le soir, à un moment où ils sont seuls, Antonia montre son vrai visage à son mari, et lui met le marché en main : s'il se suicide, elle relâchera l'enfant. Il peut aussi choisir de vivre, mais dans ce cas, il aura la mort de sa fille sur la conscience. Jean n'hésitera pas un instant : il montera au grenier et sautera par la fenêtre.

Bien entendu, les PJ auront très certainement leur mot à dire. Il est tout à fait possible qu'ils retrouvent Marie-Antoinette, ou qu'ils empêchent son enlèvement. Et la discussion entre Antonia et Jean ne sera certainement pas silencieuse.

Si tout se passe bien, vous devriez avoir une très jolie scène dans la chambre de Jean, avec ce dernier effondré dans un coin, et deux types de créatures inhumaines se disputant sur son sort. Antonia révèle son imago : chevelure de serpents, yeux de chat, peau rouge sombre et suffisamment de

dents pour donner des cauchemars à un piranha... Il y a de quoi faire reculer même le plus endurci des Nephilim. Elle n'envisage pas un instant de lâcher prise. Depuis presque trois siècles, la vengeance est la seule chose qui la motive, et non, trois cents malheureuses années ne suffisent pas à la satisfaire. Il lui en faudrait au moins dix fois autant ! Elle brisera la vie de Jean et, dans une vingtaine d'années, s'intéressera au petit Damien. Elle ne voit pas ce que son attitude a de condamnable, ni pourquoi les PJ se mêlent de ses affaires. Tout ce qui porte le nom de Saint-Véran est l'Ennemi avec un grand « E », et doit être détruit, point.

Face à ce genre de détermination, les pauvres Nephilim risquent d'avoir du mal à trouver des arguments. Il n'est d'ailleurs pas impossible que certains d'entre eux sympathisent avec Antonia. A eux de jouer ! Au mieux, en dépensant pas mal de salive, ils peuvent arriver à détourner sa colère vers les Templiers. Dans ce cas, elle renoncera à « son jouet », et les membres du Temple de Gas-cogne auront du souci à se faire. Au pire, les PJ peuvent se laver les mains de toute l'histoire... Entre ces deux extrêmes, il existe une infinité de solutions. Les Nephilim peuvent lui abandonner Jean, mais lui arracher la promesse de ne plus nuire aux générations suivantes (qui ira vérifier qu'elle respecte sa parole ?). Ils peuvent la menacer, et lui faire croire que dorénavant, la famille Saint-Véran est sous leur protection, ou sous celle d'un Arcane. Dans ce cas, elle s'inclinera, la rage au cœur... pour le moment.

Bien sûr, si les PJ sont des partisans des solutions directes, ils peuvent lui sauter à la gorge. Si Jean est dans les parages, il risque de ramasser

une balle perdue. Les Selenim ne se réincarnant pas, la mort d'Antonia mettrait un terme à la malédiction. Si les PJ choisissent cette solution, il vaut mieux qu'ils aient retrouvé Frieda et Marie-Antoinette avant. Privée du contact avec sa maîtresse, le Sans Repos tuera la petite fille sans l'ombre d'une hésitation.

Conclusion

Cette aventure risque d'avoir des répercussions imprévues.

- Jean mettra sans doute un bon moment à se remettre, et il sera clairement impossible de lui cacher l'élément surnaturel de l'affaire. Il pourrait devenir un allié utile, un ennemi implacable ou un futur simulacre... La même réflexion est également valable pour ses enfants.

- Si Antonia est toujours en vie, elle reviendra peut-être à la charge d'ici quelques années... à moins qu'elle ne trouve une autre distraction, comme la chasse aux Nephilim.

- Si Frieda est encore dans la nature, elle se dirigera automatiquement vers la plus forte concentration de Lune noire de la région : le cimetière de Castelnaud-la-Bataille.

- Et, justement : qu'en est-il du Selenim qui y vit ? Il regrette peut-être d'avoir aidé les PJ, surtout si ces derniers ont tué Antonia. Dans ce cas, il les gardera discrètement à l'œil, et se vengera d'eux à la première occasion. Ce ne sera pas nécessairement un châtiment mortel. Comme Antonia, il est très imaginaire, et a toute l'éternité devant lui.

Tristan Lhomme

illustration : Roland Barthélémy

Un scénario Casus Belli pour

WARHAMMER

La danse du rat

Croyez-vous vraiment que vous alliez vous en tirer aussi facilement ? Il est temps de revenir dans les Terres du Sud ! Après l'exploration de territoires inconnus et la découverte d'un trésor, voilà le temps de la guerre et de la magie... façon locale. Ce scénario est la suite de « Remb'injogu », paru dans notre numéro 99. Moyennant une légère adaptation, il peut être joué séparément.

Avis de tempête

Le mois dernier, nos valeureux aventuriers ont découvert les Terres du Sud et leurs charmes exotiques. En prime, ils ont mis la main sur un cimetière d'éléphants regorgeant

d'ivoire. Hélas, les marchands bretonniens ont appris la nouvelle, et ils vont déclencher une véritable guerre pour éliminer le comptoir impérial et monopoliser



l'ivoire. Pour ce faire, ils vont pousser les tribus oroungous à attaquer les Impériaux et leurs alliés, les Nkomis, pendant qu'un navire pirate tiléen bloque les voies maritimes. Parallèlement, les Bretonniens engagent des sorciers et des prêtres oroungous pour obtenir l'aide de l'esprit rat, ennemi éternel de l'esprit éléphant, dans le double but d'augmenter la puissance de leurs armées et de piller le cimetière des éléphants en neutralisant l'esprit qui le protège.

Premières mauvaises nouvelles

Après un voyage éprouvant, les aventuriers sont de retour au comptoir des Coquillages. Ils sont acclamés par la population comme des héros. Ce sont les premiers Occidentaux à aller aussi loin dans l'intérieur des terres et à revenir vivants ! Ils sont rapidement harcelés de propositions commerciales, de demandes de cartes et de curieux voulant tout savoir sur leurs aventures. La vente de l'ivoire découvert dans le cimetière des éléphants suffit pour rembourser les dettes de la compagnie, et même pour dégager un bénéfice de quelques milliers de couronnes. Les affaires reprennent et l'optimisme est de rigueur !

L'euphorie ne dure que quelques semaines. Un matin, un explorateur épuisé s'effondre devant les portes du comptoir. Il est grièvement blessé. Dans son délire, il parle d'un gigantesque éléphant blanc qui a massacré ses compagnons. Une enquête rapide montre qu'une compagnie commerciale concurrente a discrètement monté une grande expédition pour piller le cimetière des éléphants. À peine arrivés sur les lieux, ses membres ont été anéantis par l'esprit éléphant. Olenga, un porteur de la première expédition, a vendu le secret du cimetière en échange de quelques pièces !

Quelques jours plus tard, l'entrepôt contenant les réserves de nourriture du comptoir brûle. Il faut plusieurs heures pour éteindre l'incendie. De gros rats noirs sortent du bâtiment en flammes et disparaissent dans la nature. Après cette catastrophe, le village n'a plus qu'un mois de vivres. Heureusement, un navire de ravitaillement doit arriver la semaine suivante. La situation n'est pas catastrophique... mais les rats se répandent dans le comptoir et y commettent diverses déprédations, éventrant des sacs, rongant des cordages, détruisant ce qu'ils peuvent, allant même jusqu'à attaquer les ivrognes, les bébés et les animaux domestiques. Les aventuriers se sentent épiés et, à chaque fois qu'ils se retournent brutalement, il y a un rat tout près d'eux.

Menaces de guerre

Le même jour, une délégation nkomie vient se présenter devant le conseil du comptoir. Les tribus oroungous sont en train de se rassembler, ce qui ne s'était pas produit depuis la grande bataille entre les deux ethnies, voici deux siècles ! Il va probablement y avoir une nouvelle guerre ! Les Nkomis sont plus valeureux et ont confiance en leurs alliés, mais deux choses risquent de faire pencher la balance. La première est qu'il y a des Blancs avec les Oroungous, qui distribuent des

armes en fer et de l'alcool. D'après la description qu'en font les Nkomis, il est évident que ce sont des Bretonniens, ce qui implique une véritable guerre, avec des adversaires beaucoup plus sérieux que des tribus indigènes. Cela n'inquiète pas tellement les Nkomis. Les armes en fer des Impériaux valent bien celles des Bretonniens ! L'aspect magique de la crise, en revanche, les préoccupe beaucoup, alors que les autorités du comptoir le trouvent secondaire. Selon les sorciers nkomis, leurs ennemis se sont alliés à l'esprit rat, ce qui est de mauvais augure.

Les Nkomis veulent savoir si les Impériaux vont les aider dans cette guerre. Le conseil, dont les aventuriers font partie, se réunit aussitôt dans une ambiance tendue. La plupart des marchands veulent aider les Nkomis, car ils pensent que le but des Bretonniens est d'attaquer le comptoir. Reste à convaincre la minorité de couards...

La discussion se poursuit jusqu'à tard dans la nuit, lorsqu'un dignitaire nkomie raconte qu'il a vu un grand navire noir voguer près de la côte. Au moment même où il prononce ces paroles, des coups de canons retentissent au loin. Les personnages se précipitent sur les fortifications pour voir qu'un navire puissamment armé est en train de tirer sur les remparts. Il cesse et s'éloigne dès que les canons du comptoir ouvrent le feu. Le capitaine ne veut pas courir le risque d'abîmer son navire ! Il s'agit de *L'araignée des mers*, un pirate tiléen que les Bretonniens ont engagé pour faire le blocus naval du comptoir. Sans navire de guerre, les Impériaux n'ont aucune chance de le couler. Bref, c'est une catastrophe ! Si les aventuriers n'ont pas tué Ungar dans la forêt, un commando bretonnien profite de cette diversion pour libérer le marchand félon et filer dans la jungle.

Le premier port estalien est à plus de 300 km du comptoir, trop loin pour obtenir de l'aide dans un délai raisonnable. Seul espoir, un marchand qui élève des pigeons voyageurs. En temps normal, il s'en sert pour envoyer des messages à sa fille, qui vit à Miranda. Hélas, le jour où les aventuriers se rendent chez lui, il n'y trouvent plus que des cadavres d'oiseaux et un pigeonnier dévasté par de gros rats noirs.

À l'abordage !

Ndjoga, le Nkomie qui a vu le vaisseau noir voici quelques jours, explique que les pirates font relâche dans une petite crique située à une cinquantaine de kilomètres au nord du comptoir. D'après lui, il est possible de les attaquer avec l'aide des pêcheurs de perles nkomis d'Avésé. Ce village se situe à 70 kilomètres du comptoir, au-delà de la crique des pirates. Les plongeurs d'Avésé sont célèbres sur toute la côte pour leurs capacités nautiques... Et ils sont toujours prêts à rendre un service aux amis, moyennant quelques clous de fer !



À la faveur de la nuit, aidés de quelques volontaires et de Ndjoga, les PJ quittent le comptoir en direction du village des pêcheurs de perles. C'est un voyage difficile, dans un environnement dangereux. Passer par la plage risque d'attirer l'attention d'un guetteur tiléen, et la jungle regorge de créatures hostiles, panthères, gros serpents et autres saletés. Les PJ mettent un peu plus de deux jours pour parvenir à proximité de la crique des pirates, et un jour de plus pour arriver au village d'Avésé. Les villageois les accueillent avec la plus grande méfiance, mais la présence de Ndjoga et d'éventuels Nkomis du comptoir dégage la situation. Voici quelques jours, un groupe de pirates s'est emparé d'une dizaine de jeunes filles qui étaient parties cueillir des herbes médicinales. Les guerriers veulent venger l'affront et récupérer les jeunes femmes, mais les anciens du village ne veulent pas attaquer le navire des Blancs, par crainte de futures représailles. Aux aventuriers de les faire changer d'avis.

Accompagnés d'une cinquantaine de nageurs nkomis, les PJ rejoignent discrètement la crique des pirates à la tombée de la nuit. Les Tiléens sont en train de festoyer à bord de *L'araignée des mers*. Ils célèbrent la capture du navire de ravitaillement du comptoir. Celui-ci est mouillé à quelques centaines de mètres de leur vaisseau, et gardé par trois hommes seulement. Une dizaine de survivants de son équipage sont attachés sur le pont de *L'araignée des mers*. De temps en temps, les Tiléens s'amusent en jetant un marin à la mer, ainsi qu'un quartier de bœuf pour attirer les requins. Les pirates sont tous plus ou moins ivres. La seule personne sobre du bateau est Bertrand, un agent chargé de la coordination entre les pirates et les Bretonniens. Il n'apprécie pas spéciale-

ment les divertissements sanglants des Tiléens et refuse de participer à la fête.

Les nageurs nkomis plongent profondément sous l'eau et nagent en direction du vaisseau pirate, tandis que les aventuriers se préparent à rejoindre le bord à l'aide d'une embarcation de fortune faite de roseaux tissés par les Nkomis et camouflée par un amoncellement d'herbes. Poussés par les nageurs, les PJ se rapprochent de la chaîne de l'ancre... lorsque les pirates jettent un nouveau marin à l'eau. Les requins se précipitent, et attaquent avec frénésie le malheureux et plusieurs des nageurs. Les aventuriers ne sont pas attaqués, et parviennent à grimper sur la chaîne. Au moment où ils prennent pied sur le navire, le Bretonnien les aperçoit et se précipite vers eux en hurlant pour alerter les Tiléens. Le temps que les PJ le neutralisent, la plupart des pirates sont sur leurs gardes. Le combat s'engage rapidement, mais les flibustiers ivres sont rapidement écrasés. Une petite poignée de marins d'élite, autour du capitaine, résiste un peu plus longtemps. Les blessés sont achevés par les Nkomis d'Avésé, ivres de vengeance. Une lettre trouvée dans la cabine du capitaine indique que l'offensive contre le comptoir doit commencer dans deux jours! Bien entendu, il est beaucoup trop tard pour obtenir de l'aide auprès des Estaliens.

La grande bataille

Avec l'aide des marins rescapés et des Nkomis, les PJ retournent au comptoir en une journée, en utilisant l'un des deux bâtiments. C'est un voyage de cauchemar, où l'enthousiasme et l'inexpérience des Nkomis en matière maritime sont tout juste compensés par l'habileté des marins impériaux, d'autant plus que les aventuriers sont les seuls à pouvoir assurer la traduction des ordres!

Pour une fois, le retour des aventuriers n'est pas triomphal. Plusieurs milliers d'Oroungous sont installés à proximité du comptoir. Ils frappent en cadence leurs lances contre leurs boucliers triangulaires. Le bruit s'entend à des kilomètres à la ronde. Au centre de l'armée ennemie se tiennent des dizaines de sorciers, reconnaissables à leurs vêtements. Tout ce monde est entouré de milliers de rats noirs, qui grouillent en tous sens.

En face, deux mille guerriers nkomis sont massés devant le rempart, maudissant les tribus de l'intérieur des terres qui ont fait défection, sans doute payées par les Bretonnien pour ne pas intervenir. Le conseil du comptoir organise une réunion d'état-major pour préparer le plan de bataille. Les chefs nkomis ne veulent pas soutenir un siège. Pour eux, le combat doit avoir lieu devant les murs du comptoir. C'est une question d'honneur! Quelle que soit la décision des Impériaux, les Nkomis se préparent à livrer bataille à l'extérieur...

Pendant la nuit, quelques milliers de rats prennent le bateau d'assaut et dévorent voiles et cordages. L'ennemi attaque à l'aube. Pour les PJ, le conflit se résume à des combats de plus en plus durs, jusqu'à ce que le nombre les fasse reculer. En effet, l'issue de la bataille est scellée. Cette fois, tout le courage et l'intelligence du monde n'y changeront rien!

Les Oroungous se lancent à l'attaque accompagnés de leurs rats. En tête courent les guerriers-rats, couverts d'une armure vivante de rongeurs sans cesse renouvelée (3 points d'armure). Grâce à l'artillerie du comptoir et à l'héroïsme des défenseurs, l'issue du combat reste longtemps incertaine. Mais la pression ennemie devient vite trop forte. Les combattants se réfugient à l'abri des fortifications, abandonnant morts et blessés qui deviennent aussitôt la proie des rats. D'autres rongeurs forment des amoncellements qui servent aux assaillants pour passer les palissades et, très vite, l'affrontement devient une bataille de rue. Les rats sortent de partout. Seul espoir, la fuite! Veillez à ce que les PJ soient accompagnés de Gerda. Lors de la traversée des lignes ennemies, les aventuriers s'aperçoivent que les Oroungous n'agissent pas comme à l'accoutumée envers les vaincus. Au lieu de les massacrer, ils les rassemblent. Pire, des Oroungous un peu trop impulsifs sont dévorés par des rats sur un geste d'un sorcier, pour avoir tué un prisonnier. Qu'est-ce que ça cache? Pour quel usage garde-t-on les prisonniers vivants? Les PJ le sauront en temps utile...

La voix des esprits

Les Oroungous poussent leur avantage, repoussant les fuyards (dont Gerda et les aventuriers) vers l'intérieur des terres. Des groupes de guerriers traquent les fuyards et en capturent la plupart. Les malheureux viennent grossir la masse de prisonniers qu'ils traînent à leur suite.

En compagnie des rares rescapés (une dizaine de Nkomis et trois Impériaux), les aventuriers se retrouvent à la frontière du pays des éléphants. Devant l'avancée de l'ennemi, ils sont contraints de traverser. N'osant pas franchir le cours d'eau, l'armée oroungoue s'arrête sur la berge. Finalement, un groupe d'une vingtaine de guerriers particulièrement impétueux traverse et continue la chasse. Leurs compagnons, plus prudents, restent sur l'autre rive et organisent des danses guerrières de plus en plus frénétiques, au son des tambours.

Plusieurs kilomètres plus loin, les fuyards sont rejoints. Le combat est inévitable. Il se résume à l'affrontement des PJ avec un nombre égal d'Oroungous, les autres étant pris en charge par les rescapés. Débarrassés de leurs poursuivants, les fuyards ont droit à un repos mérité... mais bref.

La nuit porte souvent conseil. En l'occurrence, elle va faire mieux... L'ensemble des rescapés, aventuriers compris, font en effet un rêve dérangeant, à la limite du cauchemar. Les images superposées d'un N'Dokou (un hobbit noir cannibale) portant des mini-défenses et d'un vieil homme que Gerda peut reconnaître comme son père, Demeter Turlich, leur parle. Sa voix est couverte par les bruits des mâchoires de milliers de rats. Tout ce que les dormeurs comprennent est: «utilisez la voie des esprits...».

Si les PJ sont lents, les Nkomis saisissent ce que cela veut dire. Il faut entrer en communication avec les esprits! Pour cela, il faut trouver le chaman du rêve, qui semble habité par l'esprit du Blanc. Coup de chance: depuis leur premier passage dans la région, les aventuriers savent où se trouve la tribu cannibale.

Le vaisseau pirate

L'araignée des mers est un bâtiment très fin, de construction tiléenne, conçu essentiellement pour la vitesse et ne ressemblant guère à un navire de commerce. À vide, il est capable de naviguer deux fois plus vite qu'un navire marchand lourdement chargé. Son armement est constitué de douze solides canons. Son équipage est de quarante-cinq pirates, armés de sabres et de poignards.

Arrivés à la forêt des N'Dokous, les Noirs refusent d'y pénétrer. Seuls les aventuriers et Gerda osent entrer, Gerda parce qu'elle a reconnu son père, les aventuriers parce qu'ils connaissent les N'Dokous. Dès que le groupe perd la lisière de vue, les cannibales encerclent les PJ. Le chaman du rêve vient les rejoindre et leur parle dans leur langue... avec la voix de Demeter.

«L'esprit éléphant est en grand danger. Il vous demande de payer votre dette. Vous devez écouter ce qu'il a à vous dire. Vous devez entrer dans le monde des esprits».

La dette en question est celle des défenses récupérées par les aventuriers dans *Remb'injogu*. Le reste de la journée est occupé par les préparatifs de la cérémonie: bain rituel, peinture corporelle, lotion, frictions avec des feuilles, danse et finalement le breuvage qui doit mener à la transe. Le liquide infect une fois avalé, chaque aventurier s'écroule, les yeux révulsés.

Les personnages font un rêve hallucinant. Ils rampent dans un tunnel étroit dont les parois sont constituées de cadavres à moitié dévorés et de rats agglutinés. À chaque mètre, des dents déchirent leurs chairs. Le sang coule. Un jet de Force mentale est nécessaire pour surmonter cette épreuve traumatisante. En cas d'échec, le personnage est dévoré en rêve se réveille, en état de choc. En cas de réussite, oubliant ses blessures, il rampe jusqu'au bout du tunnel. Celui-ci débouche dans le vide. Le rêveur chute et tombe sur une immense carcasse en contrebas: celle d'un éléphant blanc. En gravissant les chairs putrescentes, on arrive à un grand œil où luit un éclat de vie. Des images se reflètent dedans, celles d'événements dont les personnages sont les témoins ou les acteurs. Le sauvetage de l'éléphant attaqué par les hyènes, l'entrée dans le cimetière ou la prise du comptoir, ainsi que d'autres, à venir: la traversée de la rivière en pleine nuit, la libération des prisonniers attendant d'être égorgés, le massacre des sorciers oroungous, la lutte de l'esprit-éléphant avec une masse informe formée de milliers de rats agglomérés et, pour finir, un son sourd, un martèlement qui fait tout trembler...

La contre-attaque

La suite est simple... enfin, en théorie. Il suffit de suivre la vision. Alors qu'ils s'apprêtent à quitter les N'Dokous pour retourner à la rivière, les aventuriers ont la surprise de constater que les cannibales les suivent. Toute la tribu en armes (100 guerriers) accompagne les PJ vers la frontière. Le

chaman leur explique que tel est le désir de l'esprit. Nkomis et Impériaux restent prudemment à l'écart des N'Dokous. Seule Gerda se mêle aux cannibales et va parler au sorcier. Elle veut savoir ce qui est arrivé à son père! Demeter Turlich a été dévoré, mais son esprit a survécu dans celui du hobbit. Tous deux cohabitent tant bien que mal, et Demeter arrive parfois à rester la personnalité dominante pendant plusieurs minutes d'affilée. Il aura une longue conversation avec sa fille, au terme de laquelle ils pleurent tous les deux. De retour près de la rivière, les aventuriers s'aperçoivent que les Oroungous n'ont pas cessé de danser depuis leur départ. Rats et Oroungous se mêlent, en parfaite intelligence. Les Bretonniens, environ une cinquantaine, restent un peu à l'écart. Les sorciers, quant à eux, sont tous à quatre pattes, cherchant à imiter les postures et les cris des rats. Les prisonniers, terrorisés, se trouvent tout près d'eux. Un anneau de rats les encercle et une trentaine de guerriers-rats les surveillent. La surprise est un élément capital de la libération des captifs. La traversée de la rivière n'est pas dangereuse si elle s'effectue de nuit et assez loin des lignes oroungoues. Couverts par la nuit, aventuriers et N'Dokous peuvent facilement arriver à l'arrière du camp ennemi, près de l'endroit où se trouvent les prisonniers et les sorciers. Reste le problème des rats. Ces sales bêtes sont partout et font de parfaits espions. Il faut tuer systématiquement toutes celles que l'on rencontre, pour éviter d'être repéré. Les N'Dokous font ça très bien. Un coup de dents dans la nuque, un bruit sec et le tour est joué... Près des prisonniers, les choses sont sensiblement pires. Les rats ne figuraient pas dans la vision des PJ. Il faut donc attendre qu'ils s'en aillent d'une manière ou d'une autre... Au matin, les tambours se taisent brusquement. Tous les rats présents, y compris ceux qui for-

ment les armures des guerriers-rats, répondent à un appel silencieux et s'agglutinent en un tout compact et informe. L'ensemble, immense, grouille près de la rivière et semble doué d'une vie propre, comme une cellule monstrueuse. Épouvantés, tous les éléphants de la région se mettent à barrir. La masse de rats passe la rivière, suivi des Bretonniens et des guerriers-rats. L'esprit éléphant intervient, mais il est repoussé par l'entité, qui lance vers lui des tentacules de rats. Le combat des esprits s'engage : éléphant contre rat. Dans un premier temps, ce dernier semble avoir l'avantage. Il reçoit des coups mais ne semble pas en souffrir. Les aventuriers remarquent qu'à chaque fois qu'il est touché, les Oroungous égorgent un des prisonniers. Vient le moment de l'assaut. Se léchant les lèvres, les N'Dokous partent au combat avec des volées de flèches empoisonnées. Les gardiens des prisonniers se retrouvent à un contre trois. Une fois qu'ils sont éliminés, les sorciers se retrouvent sans protection, en transe, très occupés à ronger des os et à couiner. Les prisonniers libérés récupèrent des armes et se joignent à la bataille. Les N'Dokous se battent avec férocité. De toute façon, leur simple vue terrifie les Oroungous. Les aventuriers ont les mains libres pour tuer les sorciers, ce qui est une formalité simple, mais déplaisante. À chaque tué, l'entité informe accuse le coup. Des cadavres de rats desséchés et racornis tombent tout autour d'elle. Elle s'épuise peu à peu. Au dernier des sorciers, elle n'a plus la force de lutter contre l'éléphant et s'effondre d'un coup, s'éparpillant en un monceau de carcasses puantes. La bataille des esprits est finie. Un long barrissement de triomphe signe la victoire. Du côté des humains, les choses sont moins claires. Les Oroungous se sont repris et, encadrés par les Bretonniens, ils encerclent leurs adversaires. L'issue semble inéluctable. Comme par défi, les N'Dokous dévorent des cœurs d'Oroungous avant qu'il

ne soit trop tard. Après quelques minutes d'angoisse, le combat s'engage. Opposez aux PJ des adversaires de plus en plus nombreux, et décrivez leur l'évolution de la bataille, en précisant bien que l'état se resserre autour d'eux. Soudain, alors que tout semble perdu, le sol tremble et un martèlement sourd fait tout vibrer. Apparaît alors sur l'autre rive un immense troupeau d'éléphants squelettes. Tous les occupants du cimetière, soit des générations et des générations de pachydermes, foncent droit devant eux. Ils renversent les Oroungous et les Bretonniens et les écrasent sans pitié. Les aventuriers et leurs alliés ne sont pas touchés, les mort-vivants les évitent. Le massacre ne dure pas plus de quelques minutes, le temps d'un déferlement sauvage. Puis les squelettes poursuivent leur chemin et s'évanouissent dans une brume blanchâtre. Du côté de la rivière, un autre barrissement retentit et l'esprit disparaît à son tour.

Fin en forme de début

Le champ de bataille est couvert de cadavres piétinés ou éventrés. Nkomis et Impériaux rentrent au comptoir, laissé désert par les Oroungous. Les N'Dokous prélèvent leur quota de viande et s'en retournent chez eux. Les aventuriers, quant à eux, sont de nouveau des héros et bénéficient d'une aura qui peut leur permettre de prendre la tête du conseil et devenir les maîtres du comptoir. Cela peut les mener à d'autres aventures plus politiques, comme une ambassade à Miranda pour négocier une extension du comptoir, ou une campagne militaire pour investir une colonie bretonnienne. À moins que nos héros ne préfèrent rentrer au pays en riches marchands, ou qu'ils ne se mettent en tête d'ouvrir une route terrestre vers Cathay...

Patrick Leclercq et Pierre Lejoyeux
illustration : Rolland Barthélémy

L ES PNJ

Pour Warhammer

► Pirate tiléen

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	30	3	4	9	42	2	35	28	26	25	29	23

Compétences : Canotage, Coups assommants, Coups puissants.

Désarmement, Endurance à l'alcool, Esquive, Langage secret

(jargon des batailles), Spécialisation (tromblons).

Ils portent des noms tiléens typiques comme Antonio, Rafaelo, Vêlo, Michelangelo, Arturo, Leonardo, Amilio, Georgio, Donatelo, Soro et Emilio.

► Vincenzo, chef canonnier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	70	3	3	9	42	2	47	48	42	36	43	39

Compétences de pirate et de chef canonnier

► Migliano, capitaine pirate

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	60	53	3	4	12	45	3	52	55	46	49	39	49

Compétences de pirate, de pilote et de capitaine de navire.

► Rat noir

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	0	1	1	30	1	-	14	10	14	14	-

► Nkomi

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	30	3	3	8	30	1	35	28	29	25	29	30

Dommages de la lance : 1d6+1+Force.

Protection du bouclier : 1 point d'armure sur tout le corps.

► N'Dokou

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	25	54	3	3	7	50	1	43	24	29	24	43	43

Leur poison a les mêmes effets que la bistorte (p.82 des règles).

► Éléphant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	55	05	7	4	15	30	2	50	33	10	29	33	00

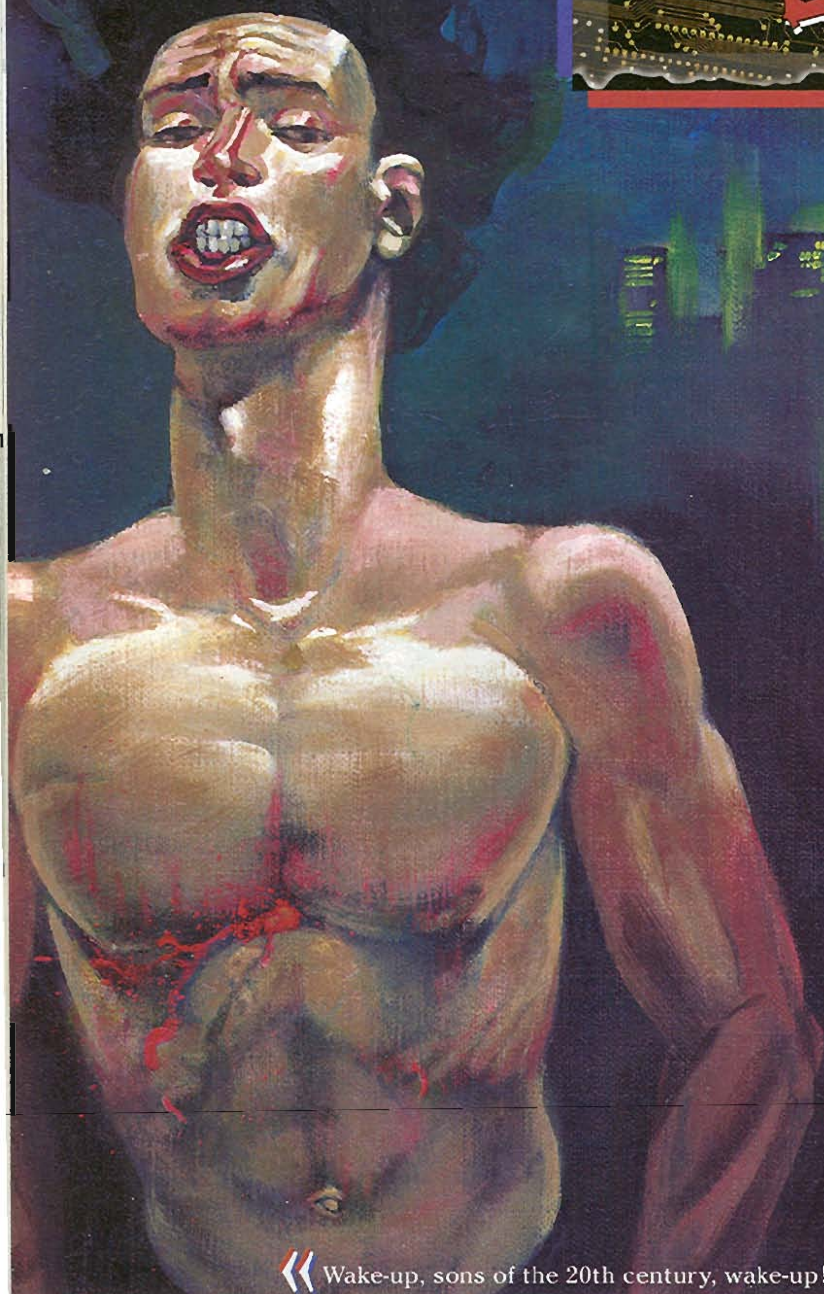
Un éléphant chargeant impose un jet de Sang-froid à toutes les créatures vivantes de moins de 3 mètres de haut qui se trouvent sur son chemin. Réussi, il ne cause que la Peur. Raté, il cause la Terreur.

► Gerda Turlich

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	50	3	3	7	44	1	41	32	50	33	39	50

Carrière : joueuse professionnelle.

Compétences supplémentaires : Résistance à l'alcool, Natation, Esquive, Évasion, Désarmement, Coups Assommants.



Découvrez
une campagne
« pure adrénaline »,
aux frontières des *X-Files*
et de *Mission : Impossible*,
pour vous propulser
à l'aube de l'an 2000 !
En neuf épisodes mêlant
mystère, horreur et action,
vos personnages changeront
la face du futur millénaire !

« Wake-up, sons of the 20th century, wake-up!... 2K is coming »

Debout, fils du 20^e siècle, debout!... L'an 2000 arrive
Burn your past lives, learn the rules of the new millenium... 2K is coming
Brûlez vos vies passées, apprenez les règles du nouveau millénaire... L'an 2000 arrive
It's time for last action heroes
C'est le temps des héros de la dernière heure
Time to surf on the razor's edge
Le temps de surfer sur le fil du rasoir
To become a living legend on the shockwave of the Divine Network
De devenir une légende vivante sur l'onde de choc du Réseau Divin
And remember, there's only 30 days
Et rappelez-vous, il ne reste que 30 jours
30 days, before 2K is coming...
30 jours, avant que ne déferle l'an 2000...

2K's coming, extrait de l'album
Divine Network,
d'Apocalypse Children.

2K is coming!

Le Réseau Divin fonctionne selon le schéma traditionnel des séries télévisées : découpage en épisodes alternant action et révélations, convergeant vers des découvertes de plus en plus étonnantes. Mais, au contraire des scénarios habituels, cette campagne n'est pas conçue pour un jeu précis, avec ses contraintes de règles et d'univers. Ici, c'est l'histoire qui prime avant tout ! Nous vous fournissons le background, six exemples de PJ prêtirés, une feuille de personnage en page 74... et vous pouvez démarrer immédiatement. Le scénario de ce numéro vous présente les épisodes 1 à 3 de la série (comptez en moyenne une à deux séances de jeu par épisode). Les épisodes 4 à 6 paraîtront dans le *Casus Belli* du mois prochain, et les trois derniers dans le n° 102, en février.

Quelles règles utiliser ?

Lorsque nous avons joué *Le Réseau Divin*, nous avons utilisé le système de règles Chaosium (le fameux « Basic role-playing » qui a servi de base à *L'appel de Cthulhu*, à *Etrc*, à *Nephilim*, etc.). Bien sûr, nous y avons apporté une ou deux modifications (voir plus loin). Vous préférez l'univers de *Conspirations* ? Pas de problème, la campagne s'y prête très bien ! Comme vous le verrez, certaines ressemblances ne sont pas du tout fortuites...

Burn your past lives

La campagne commence le 1^{er} décembre 1999, un mois avant le début du nouveau millénaire. Le monde ressemble à celui que nous connaissons... en plus sombre et en plus fantastique.

1999 : le monde du côté obscur

Violences et guérillas ensanglantent régulièrement chaque continent, assassinant lentement l'espoir d'un avenir meilleur. En Europe, les vieux gouvernements agonisent. La France n'est plus qu'une puissance mineure, d'intérêt simplement « culturel ». Après l'assassinat terroriste de la famille royale, l'Angleterre s'effondre, et l'anarchie monte dans les rues. Tout le bassin méditerranéen éclate en provinces autonomes, et l'intégrisme fanatique du nouveau pape Ramius I n'arrange rien. Seule l'union des pays scandinaves, encore officieuse, semble surnager. L'Afrique et le Moyen-Orient sont ravagées par les dictatures, les guerres et l'emploi des armes chimiques. L'Asie et les États-Unis, quant à eux, sauvent la face en gommant les pauvres de leurs statistiques et en vendant leur âme aux grands consortiums économiques. La technologie « branchée » et bon marché, le gaspillage et l'excentricité sont devenus les valeurs courantes. Un avenir sombre se dessine, blafard et malade, tremblant de la fièvre du millénaire. Un avenir qui ne veut pas mourir, et qui attend ses héros...

Aux frontières du réel

L'humanité cherche refuge dans les superstitions ou la religion. Chaque jour apparaît une secte nouvelle, tandis que les paradis artificiels moissonnent à tour de bras. D'étranges phénomènes sont rapportés par les médias : paranormal, sorcellerie et extraterrestres font la une de plus en plus souvent. Et si certains événements ne sont que supercheries, il existe de nombreux cas défilant l'analyse scientifique. Plusieurs gouvernements engloutissent d'énormes budgets dans l'étude de ces nombreux phénomènes, et on voit peu à peu apparaître des « investigateurs de l'étrange » (services secrets, organisations privées, etc.).

Pour les MJ stressés

Cette campagne suit le principe du feuilleton, et vous n'en découvrirez les grands secrets que dans les derniers épisodes. Aussi, cher MJ, ne vous étonnez pas si certains éléments de l'histoire sont volontairement laissés dans l'ombre. Pas de panique, *Le Réseau Divin* est conçu pour être jouable tel quel ! Vous préférez tout comprendre tout de suite ? Écrivez-nous (*Casus Belli*, Réseau Divin, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75015 Paris) en joignant une enveloppe timbrée à votre adresse. Nous vous renverrons un mini-supplément *Casus Belli* avec tout plein de révélations, d'avant-premières, d'aides de jeu et d'autres bonnes choses dedans !

Sorcellerie, monstres et pouvoirs psis

Nul doute que les personnages seront confrontés à « l'inhabituel ». Dans cette campagne, les pouvoirs psychiques existent, certaines formes de magie aussi, et quelques créatures ne font résolument pas partie de l'humanité. Mais pas plus que dans notre monde réel, il n'y a de savoir absolu, de « liste de pouvoirs » ou « d'encyclopédie des monstres ». Les personnages se douteront que le paranormal existe, mais ils ne sauront pas à quoi s'attendre avant d'y être confrontés.

« Réalité » historique ?

Pour mieux stimuler votre imagination, nous nous sommes amusés avec les références historiques, géographiques, etc. Si vous avez la curiosité de fouiller dans les atlas ou les encyclopédies, vous découvrirez que beaucoup de nos éléments d'intrigue ont une base réelle. Vous pourrez donc utiliser les livres de votre bibliothèque comme autant d'aides de jeu toutes faites (plan des villes actuelles, extraits de guides touristiques, etc.).

En revanche, ne vous tracassez pas avec le réalisme des fusillades, des cascades, du port d'arme, etc. Cet univers de jeu est proche du cinéma d'action, et les personnages devront souvent « cartonner » s'ils veulent s'en sortir. Et si leurs muscles prennent trop le pas sur leur cerveau, la police coriace de 1999 les remettra dans le droit chemin !

Learn the rules of the new Millenium

Passons maintenant aux aspects techniques. Le système de règles avec pourcentages, tel qu'il est défini dans *L'appel de Cthulhu*, a le mérite d'être simple, dynamique et connu de la majorité des joueurs. Aussi, dans les rares occasions où une règle sera mentionnée dans les scénarios, elle fera référence à la dernière édition française du jeu (la 5^e). Toutelfois, celle-ci n'est absolument pas nécessaire pour jouer ! Nous y avons apporté quatre modifications, qui ont bien fonctionné pendant nos parties. À vous de voir si vous désirez les conserver. Après tout, c'est vous le MJ !

Trois changements mineurs...

- **La Santé mentale.** Nous avons joué la campagne sans utiliser la SAN. Les personnages ont déjà assez à faire sans risquer en plus de devenir fous !
- **Les points de magie.** Pour l'instant, les personnages ne manipulent aucune forme de magie, et n'ont donc pas de PM. Un jour, peut-être...
- **Les compétences.** La compétence Occultisme est remplacée par Paranormal, qui fonctionne de la même manière. Quant à Mythe de Cthulhu, bien sûr, il disparaît.

... et un majeur

Chaque personnage possède un certain nombre de Points d'Héroïsme (ou PH), qui lui permettent de réaliser des actions héroïques. Cet ajout aux règles permet de simuler une action surhumaine (vous savez, lorsque Bruce Willis saute d'un toit attaché à une lance à incendie...). Leur fonctionnement est très simple : quand un joueur dépense 1 PH pour effectuer une action, son score de compétence est augmenté de 50 %.



La logique voudrait que l'on ne dépense des PH que pour des actes « strictement » héroïques, mais vous pouvez étendre cette règle à toutes les actions. Cela vous évitera des discussions fastidieuses, du style « est-ce que Baratin l'adversaire est héroïque ? ».

● **Combien a-t-on de PH?** Additionnez la Force et le Pouvoir de votre personnage, puis divisez le résultat par 6 (en arrondissant au chiffre supérieur). Il possède ainsi entre 1 et 6 PH. Cette valeur est un maximum, qu'il ne pourra jamais dépasser.

● **Quand dépenser un PH?** Quand vous voulez, à condition de l'annoncer avant de jeter le dé. On ne peut dépenser qu'un PH à la fois (« Non, Benjamin, tu ne peux pas dépenser 4 PH d'un coup pour avoir 200 % en Armes Vachement Lourdes ! »).

● **Comment récupérer des PH?** Le plus simple est de les remettre au maximum au début de chaque épisode. Le MJ peut également en attribuer 1 ou 2 en cours de partie lorsqu'un PJ se montre particulièrement brillant (idée géniale, action audacieuse bien menée, etc.).

On the shockwave of Divine Network

Que serait une série fantastique sans effets spéciaux? Cher MJ, en voici deux pour épater les joueurs et rendre cette campagne vraiment différente.

Jouez en musique!

Pensez en termes cinématographiques, et vous vous apercevrez que de nombreuses scènes, sur grand ou petit écran, prennent une autre dimension grâce à la musique. Il vous suffit de passer le disque signalé par l'icône  dans le texte pendant une scène et de vous laisser porter par son ambiance. Nous vous avons suggéré diverses sonorisations, mais vous pouvez en utiliser d'autres. Deux sont importantes, car elles reviendront sous forme de « thème » : les bandes originales (BO) de *Total Recall* et de *Predator II*. Tentez l'expérience, vous ne le regretterez pas!

Dan Lynch

Âge : 31 ans

Taille : 1,76 m.

FOR 15 CON 16 TAI 12 DEX 14

INT 11 POU 12 EDU 14 APP 12

PV 14 PH 5 B/M dom : +1d4

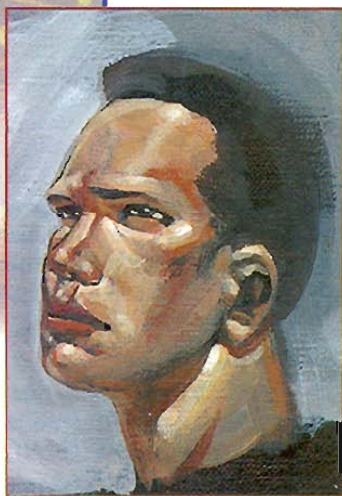
Présentation : Dès l'âge de 15 ans, Daniel Lynch a été placé dans une famille de riches cinéastes américains et scientologues, pour devenir écrivain et aventurier. Il a baroudé du Nicaragua aux déserts d'Australie, en risquant sa peau sur des coups de tête, des envies, des intuitions... Il trafique un peu de tout, baragouine treize langues, pilote des hydravions, s'intéresse au vaudou et a vu des choses étranges. C'est aussi une grande gueule notoire, qui a tendance à se disperser.

Citation : « Pour avoir ces trucs, faut aller en Colombie ou à Tokyo. Ou alors je pique ceux du British Museum, mais ce sera plus cher. »

Compétences : Baratin 70 %, Piloter un avion 60 %, Photographie 50 %, Armes de poing 50 %, Paranormal 20 %, 140 % à répartir.

Spécial : Anecdotes bizarres du monde entier 30 %. Rencontrer une vieille connaissance (amie ou non) dans un pays lointain 20 %.

Équipement : Blouson en cuir, rangiers, matériel photo, gri-gri divers, 44 magnum, moto (Harley Davidson).



Morgane Noturno

Âge : 25 ans.

Taille : 1,72 m.

FOR 9 CON 10 TAI 12 DEX 10 INT 14

POU 16 EDU 18 APP 17 PV 11 PH 5

Présentation : Superbe et cynique, Morgane est une brillante informaticienne spécialisée dans les réseaux multimédias. Après un grave accident, il y a quelques années, elle a passé plusieurs semaines dans le coma. Pendant cette période, elle a vécu une expérience mystique. Depuis, elle sait que « la vérité est ailleurs » et se passionne pour la parapsychologie. Elle s'habille de noir et vit à cent à l'heure, collectionnant les hommes, les voitures de sport et les expériences extrêmes, comme un défi perpétuel et rageur lancé à la Mort.

Citation : « Après les courses de voiture, les champs de conscience sous LSD, la chute libre, et la réalité virtuelle totale, je devrais essayer cosmonaute, non ? »

Compétences : Informatique 70 %, Paranormal 60 %, Conduite auto 50 %, Armes de poing 30 %, 290 % à répartir.

Spécial : Éveil psychique 30 % (à tirer par le MJ : picotements, malaises ou visions en présence de personnes, d'objets ou d'événements liés au paranormal).

Équipement : Puissant ordinateur portable, téléphone cellulaire (connexion sans fil en ville et sur les grands axes urbains), collants sexy en latex noir, lunettes à verres miroirs, pistolet cal.22, voiture de sport.



Utilisez le minitel!

Eh oui, vous lisez bien : dans *Le Réseau Divin*, vous allez pouvoir utiliser le 3615 Casus (1,27 F/mn) comme aide de jeu. En effet, au cours de l'histoire, l'enquête va conduire les personnages à manipuler des banques de données. Vous pouvez leur communiquer de vive voix les renseignements qui s'y trouvent... ou inviter les joueurs à consulter le minitel, où nous avons simulé flashes d'informations, fichiers confidentiels et autres merveilles! Cette aide de jeu est l'équivalent des lettres, rapports de police, et autres accessoires traditionnels, avec l'avantage supplémentaire d'être « futuriste » et interactive.

Le système est très simple. Il fonctionne par simples mots clés de trois signes, chiffres ou lettres. Par exemple, dès le début de la campagne, les personnages peuvent accéder à NewsNet, un journal diffusé sur le réseau informatique mondial de 1999, grâce au code N7Y. Pour les joueurs, il suffit d'aller sur la page Sommaire du serveur Casus (en tapant 3615 Casus, puis un pseudo et un mot de passe). Ils n'ont qu'à taper le code N7Y... et les voilà en train de consulter les dernières nouvelles du mois de novembre 1999!

Tous les mots clés sont donnés dans les scénarios, mais certains devront être découverts par les joueurs. Il leur suffit de réfléchir, puis de taper les trois premières lettres d'un mot (par exemple APO pour apocalypse). Si cela ne donne rien, ils n'ont plus qu'à essayer autre chose!

Une dernière précision : cette aide de jeu n'intervient que de temps en temps, et pour des durées brèves. De plus, elle n'est pas indispensable. Si vous ne possédez pas de minitel, vous ne serez pas désavantagés. Les informations capitales sont toujours données dans le scénario. Simplement, c'est un gros bonus à l'ambiance, qui développe le background tout en mettant vos joueurs en prise directe avec le futur... Vous voulez essayer tout de suite? Tapez N7Y, on vous y attend!

Christophe Debien et Patrick Bousquet
illustration : Lionel Barras

Cette campagne est dédiée à Laetitia « Morgane » Bousquet, Christel « Betty » Rignault, Roland « Maestro » Gassin, Eric « James » David et Stéphane « Vodka » Pain, les premiers conquérants du Réseau Divin (avec Chris dans le rôle de Dan, et Pat dans celui du MJ).

Major James Malakânsâr

Âge : 40 ans.

Taille : 1,90 m.

FOR 15	CON 15	TAI 17	DEX 18
INT 10	POU 9	EDU 14	APP 16
PV 16	PH 4	B/M dom : +1d4.	

Présentation : James est un métis. Il possède l'élégance raffinée de sa mère britannique et le regard magnétique de son père, un sorcier hindou disparu dans des circonstances mystérieuses. Athlétique et séduisant, il a d'abord été prestidigitateur de casino, avant de devenir agent spécial pour la British Intelligence. Radié pour insubordination, il est maintenant garde du corps de riches personnalités. Son humour caustique est parfois inquiétant.

Citation : « Le roi de trèfle me pose un problème ? Hop, disparu ! Une contravention sur ma Jaguar ? Disparu ! Un témoin gênant ?... »

Compétences : Armes de poing 70 %, Arts martiaux 60 %, TOC 50 %, Paranormal 15 %, 200 % à répartir.

Spécial : Tour de passe-passe (prestidigitation, pickpocket, tricher au jeu) 30 %.

Équipement : Smoking, Walther PPK avec silencieux, téléphone cellulaire, cigares Davidoff, stylo-couteau, cartes truquées.



Personnages



Docteur Betty Blodwen

Âge : 35 ans.

Taille : 1,60 m.

FOR 8	CON 11	TAI 9	DEX 12
INT 16	POU 13	EDU 18	APP 14
PV 10	PH 4		

Présentation : Jolie et timide, le docteur Blodwen est une criminologue célèbre. Sa vocation de médecin légiste est une forme de lutte contre ses angoisses, sa famille ayant été victime d'un psychopathe dans son enfance. Elle a étudié de nombreux cas étranges et se passionne pour les champs « limites » de la médecine : l'hypnose, la génétique ou l'origine des rêves. Pour s'évader, elle peint et pratique la gymnastique acrobatique, qui renforce son corps et son esprit meurtri.

Citation : « Je ne crains pas la peur, je la laisse glisser sur moi comme la pluie, la peur est une petite mort qui oblitère l'esprit... »

Compétences : Médecine 80 %, Psychologie 60 %, Latin 40 %, Gymnastique 30 %, Paranormal 30 %, 280 % à répartir.

Spécial : Hypnose 33 %. Sur un sujet volontaire, fait ressurgir des souvenirs, atténue la douleur. Sur un individu non volontaire, donne +20 % en Baratin (un seul essai !).

Équipement : Trousse d'urgence, bombe d'autodéfense, valise de réanimation (sur un jet réussi en Médecine, un PJ normalement décédé peut être maintenu vivant (dans le coma) pendant 2d6 heures).



« Vodka »

Âge : 34 ans.

Taille : 1,98 m.

FOR 19	CON 16	TAI 19	DEX 12
INT 10	POU 10	EDU 13	APP 10
PV 17	PH 5	B/M dom : +1d6.	

Présentation : Vodka est un géant bourru. Ancien sergent instructeur de la marine russe, il est expert en combat et en maniement des explosifs. Lorsque son bâtiment a coulé dans la mer de Barentz, il a survécu des mois comme une bête sauvage dans les glaces de l'Arctique, traqué par les chasseurs inuits et leurs chamanes aux terrifiants pouvoirs. Depuis, il a déserté et erre de job en job, docker, videur ou mercenaire, hanté par le souvenir de ses confrontations surnaturelles.

Citation : « Passe-moi la caisse de dynamite, kamarad, je vais faire un peu de nettoyage... »

Compétences : Explosifs 60 %, Armes de Poing 60 %, Armes lourdes 40 %, Lutte 40 %, Paranormal 10 %, 150 % à répartir.

Spécial : Berserker. En situation de stress, il a 10 % de devenir berserk au mépris du danger (durée 1d10 mn, dégâts x2 au contact).

Équipement : Veste fétiche en peau d'ours blanc, vodka, cigarillos, jeep 4 x4, arsenal militaire récupéré (à la discrétion du MJ).



Pr. Alexander « Maestro » Bernstein

Âge : 42 ans.

Taille : 1,82 m.

FOR 10	CON 8	TAI 10	DEX 10
INT 18	POU 13	EDU 22	APP 9
PV 9	PH 4		

Présentation : Le professeur Bernstein est un authentique surdoué. Doté de plusieurs doctorats dans diverses matières scientifiques, il est aussi bricoleur de génie, collectionneur de vieilles voitures, orientaliste, expert en aikido, en sabre et en cérémonie du thé... sans compter son hobby, l'occultisme. Cette débauche d'activité lui permet d'oublier la lente maladie génétique qui le ronge. Dans quelques années il sera impotent, et cela le rend terriblement hypocondriaque.

Citation : « Je pourrais... hhh... construire une bombe avec ce bidon de désherbant et un jeu de mécano, mais... hhh... donnez-moi d'abord mon inhalateur. »

Compétences : Électronique 70 %, Électricité 60 %, Physique 70 %, Mécanique 70 %, Sabre japonais 30 %, Aikido 40 %, Paranormal 30 %, 250 % à répartir.

Spécial : Bricolage génial 40 % (à la discrétion du MJ, selon la difficulté).

Équipement : Valise à outils divers, sabre japonais, service à thé, inhalateur fétiche (pour ses fréquentes crises d'asthme).



Le Réseau Divin

Nom

Profession

Sexe

Âge

Nationalité

Description / Portrait

Caractéristiques

Force	Intelligence
Constitution	Pouvoir
Taille	Éducation
Dextérité	Apparence

Citation typique, particularités

Points de vie

Maximum [(For + Con) / 2]:
Actuels:

Points d'héroïsme

Maximum [(For + Pou) / 6]:
Actuels:

Autres compteurs

Magie [Max = Pou]:

Compétences

Anthropologie (00%)	Géologie (00%)	Photographie (10%)
Archéologie (00%)	Grimper (40%)	Piloter:
Art (05%)	Hist. natur. (10%)	
Astronomie (00%)	Lancer (25%)	
Baratin (05%)	Langues étrangères:	Prem. soins (30%)
Bibliothèque (25%)		Psychanalyse (00%)
Biologie (00%)		Psychologie (05%)
Chimie (00%)		Sauter (25%)
Comptabilité (00%)	Marchandage (05%)	Se cacher (10%)
Condu. auto. (20%)	Mécanique (20%)	Serrurerie (00%)
Crédit (15%)	Médecine (05%)	Suivre piste (10%)
Discrétion (10%)	Mont. cheval (05%)	T. o. c. (25%)
Dissimulation (15%)	Nager (25%)	
Droit (05%)	Navigation (10%)	
Écouter (25%)	Paranormal (05%)	
Électricité (10%)	Persuasion (15%)	
Esquiver (DEX x 2%)	Pharmacologie (00%)	

Combat

Bonus/malus dommages:

Arts martiaux (0%)
Ar. blanche (15%)
Pistolet (25%)
Fusil (25%)
Mitraillette (15%)
Explosifs (00%)
.....
.....
.....

Talents spéciaux

Équipement

Notes

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 Cosus Belli, mais vous pouvez essayer avec un autre système.

SCÉNARIO NEPHILIM

La longue vengeance

Dans *Nephilim*, les personnages sont des êtres surnaturels quasi immortels qui s'incarnent dans des êtres humains, prennent leur place, et recherchent un ancien savoir perdu, afin de retrouver le chemin de l'Agartha (quoi que cela puisse être !). Ils usent pour cela de capacités surnaturelles, physiques et magiques (voir la critique du jeu dans CB n° 99).

Il n'est pas facile d'adapter un univers aussi complexe à *Simulacres*. Vous pouvez toutefois vous y risquer en suivant les conseils de l'article *Ils sont parmi nous* (CB n° 97). Une autre solution est tout simplement d'oublier que les personnages sont des êtres à part et de faire jouer ce scénario à des PJ humains et ordinaires. L'histoire fonctionne tout à fait bien dans un contexte fantastique classique. Antonia sera une vampire (ou une lamie, ou une autre créature surnaturelle) grièvement blessée par l'ancêtre de Saint-Véran. Elle a décidé de se venger jusqu'à la 14^e génération.

SCÉNARIO RÉSEAU DIVIN

Épisodes

1, 2 et 3

Reportez-vous à notre description du monde, page 68. Cette suite de scénarios fonctionne sans aucun problème avec *Simulacres*, puisque qu'elle n'est pas liée à un système ou à un univers de jeu quelconque.



N

otes

Pour les scénarios médiévaux-fantastiques, consultez également l'article

Comment adapter les scénarios médiévaux-fantastiques dans Casus Belli

n° 92. L'adaptation des personnages aux univers fantastiques contemporains est décrite dans *Ils sont parmi nous*, dans *Casus Belli* n° 98.

Capitaine Vaudou

est un supplément pour *Simulacres* publié par Descartes Éditeur.

SangDragon est notre hors-série numéro 11.

Simplement, comme les personnages sont exceptionnels, permettez-leur de récupérer leurs points d'Équilibre psychique au rythme de un tous les deux ou trois jours (à votre choix). Le Boucher est un PMJ Exceptionnel, avec 3 dans chaque Énergie.

SCÉNARIO WARHAMMER

La danse du rat

Le monde de *Warhammer* est un monde médiéval-fantastique assez classique.

Le continent où se déroulent la plupart des aventures ressemble fortement à l'Europe ; les forces du mal sont incarnées par des dieux et des mutants du Chaos ; les magiciens consomment des points de pouvoir pour lancer des sorts.

Ce scénario est la suite de *Remb'injogu*, publié dans notre numéro précédent. Vous avez deux solutions. Vous pouvez le jouer directement avec *SangDragon*, le monde médiéval-fantastique de *Simulacres*. Cela ne pose aucun problème. Il est également possible de l'adapter à *Capitaine Vaudou*. Dans ce cas, il faudra modifier un peu l'histoire pour prendre en compte le fait que les aventuriers ont leur propre bateau.



SCÉNARIO AD&D

Le diable en boîte

Advanced Dungeons & Dragons est l'archétype du jeu médiéval-fantastique. Points particuliers : les magiciens et les prêtres emmagasinent des sorts à l'avance dans leur esprit, la puissance des aventuriers se mesure en niveaux, la morale de chaque personnage est fixée (pour plus de détails, voir CB n° 92).

Ce scénario est suffisamment simple pour permettre une adaptation facile. À part le rorphyr, les monstres peuvent être adaptés d'autres créatures classiques. Le golem de boue est un élément de terre moyen. Prenez les caractéristiques du tyrannosaure pour le gardien du temple. Enfin, les Fondamentaux de feu sont techniquement semblables à des rats, mais ils ne peuvent être touchés qu'avec des armes magiques.

• Le rorphyr

Test de combat : 14. Test de perception : 10. Points de vie : 12 (pas de PS). Armure : 0/0/4. Dégâts : [s]PV (toucher glacial). Résistance magique : 12.

Pouvoirs : Le rorphyr est considéré comme un mort-vivant immatériel. Toute personne qui lui fait face fuit à toute allure pendant Esprit x Passes d'armes, sauf si elle réussit un test Instincts ≈ (ou Cœur ♥) + Résistance ■ + Néant ⊙. Si on réussit ce test, on est protégé pendant 24h.

Pierre Rosenthal



Élixir

Plume de griffon et langue de dragon
sont dans un chaudron...



Issu
de la
même
famille
qu'il était
une fois,
voici *Elixir*,
un jeu de cartes
rapide à jouer,
dans lequel
sorcières et sorciers
concoctent des
mélanges abracabrants.

La touche cosmique

Nombre de cartes d'*Elixir* proviennent tout droit des pouvoirs, édits, flares et lunes de *Rencontre cosmique*. Le sort de Langue plombée fait penser au pouvoir de Silence, le sort de Lèche-bottes au flare de l'Empathe, le sort de Tourniquet à la lune Quake Left. Le Sifflet à clochettes est bien sûr un Zap cosmique, la Boule de Cristal un édit Finder, et l'on pourrait facilement trouver d'autres exemples. Bien sûr, il se trouvera des petits malins pour remarquer qu'autant de cartes semblent empruntées à *Magic*: L'Assemblée... c'est ignorer d'où viennent les premières cartes de *Magic*.

Cuisine de sorcière

La mode est aux jeux de cartes rapides, amusants, aux règles simples. « Pourquoi pas nous ? », se sont dit, aux confins du Berry, une sorcière et un magicien. Et les voilà fouillant dans leur grenier à la recherche d'ingrédients : une bonne mesure de *Rencontre cosmique*, une goutte de *Magic* et de *Wiz War*, une once de *Labyrinthe Myster* pour donner du goût, un doigt de *Il était une fois* pour lier le tout ; et les voilà concoctant leur propre élixir dans une vieille marmite en cuivre, sous le regard attendri de quelques petits lutins. Rien de bien nouveau sous la lune, donc, mais nos sorciers ont l'art et la manière. Il n'y a en effet rien que des bonnes choses là dedans, et leur mixture est des plus réussies : juste ce qu'il faut d'humour et d'amertume, gouleyante à souhait, avec un parfum de fruits des bois et un arrière-goût de délire maîtrisé. Bref, excellent en apéritif, avec des pattes d'araignée grillées et des tranches de serpent à l'ail.

Elixir aurait dû s'appeler « Abracadabra », mais le titre était déjà déposé par une grande personnalité du jeu (non, pas Richard Garfield, Gérard Majax). Certains auraient peut-être préféré « Saperlipopette », « Perlimpinpin » ou « Turlututu ». En tout cas le thème est dans l'air ; fées, lutins et sorciers sont à la mode.

Les règles tiennent en deux petites pages, abordables par vos parents et votre petite sœur, à défaut de l'être par votre chat noir. Le principe est très simple : chaque joueur doit lancer un certain nombre de sorts, en utilisant pour chacun un ou plusieurs ingrédients. Chaque joueur à son tour pioche une trouvaille (la plupart des trouvailles sont des ingrédients, mais on y trouve aussi des objets magiques et des cartes de transaction), puis lance éventuellement un ou plusieurs sortilèges, qui peuvent influencer de manière farfelue et/ou considérable sur le déroulement de la partie. Le premier à ne plus avoir de sorts en main a gagné la partie.

Abracadabra !

Au début du jeu, chacun se constitue sa main de sortilèges en piochant dans les piles de sorts de niveau 1, 2, 3 ou 4. Le niveau d'un sort indique tout à la fois le nombre d'ingrédients nécessaires pour le réaliser et l'ampleur de son effet sur le déroulement du jeu. En fonction de la longueur que l'on veut donner à la partie, on choisira de prendre des sorts pour 9, 11 ou 13 ingrédients.

Les sorts de niveau élevé sont beaucoup plus puissants. Ainsi, pour un grain de folie, un sachet de poudre d'escampette, une dose de teinture de pépin de citrouille et un cheveu d'ange, Tornade vous permet d'échanger votre place avec un adversaire de votre choix. De tels enchantements sont cependant ardu à lancer, car à peine avez-vous rassemblé deux ou trois des ingrédients nécessaires qu'un événement imprévu et farfelu vient redistribuer les trouvailles — ou les sorts — entre les joueurs, et tout est à recommencer. Et lorsque vous parvenez enfin à réunir tous les composants, la partie touche à sa fin et le maléfice surpuissant des-

tiné à vous donner un avantage pour la suite du jeu est souvent le dernier lancé !

Les sorts de niveau 2 ont des effets limités ou intéressants seulement à certains moments du jeu. Les sorts de niveau 1 n'ont guère d'impact sur le déroulement de la partie, mais contribuent fortement à l'ambiance. Pour une goutte de rosée mauve vous pouvez ainsi demander à un adversaire de vous appeler Maître et de vous vouvoyer jusqu'à la fin de la partie ; à chaque manquement à cette règle il devra vous donner une trouvaille. Les sorts de faible niveau influent donc peu sur la suite du jeu, mais ils sont beaucoup plus aisés à lancer, les ingrédients étant vite réunis.

L'expérience montre qu'un jeu équilibré, avec de nombreux sorts de niveau 2, éventuellement 3, est le plus efficace et le plus amusant à jouer. Nul ne résiste cependant au plaisir de prendre un ou deux sorts de niveau 1.

Après que chaque joueur ait sélectionné ses sorts, chacun reçoit cinq trouvailles et la partie proprement dite commence. A son tour, un joueur commence par piocher une trouvaille, puis peut lancer des sortilèges, et provoquer des transactions.

Foire à la trouvaille

Inévitablement, chaque joueur se retrouve avec des trouvailles dont il n'a pas l'usage, notamment des objets inutiles comme le jambon ou la tasse de café, ou des ingrédients, barbe d'ogre ou dose de bonne humeur, qui n'entrent pas dans les sorts qu'il a en main. Lorsqu'une carte de transaction est jouée, tous les joueurs ont la possibilité d'échanger des trouvailles. L'échange peut se faire avec les autres joueurs, lors des brocantes, ou avec la pioche lors des marchés. Les ventes aux enchères permettent de céder ses trouvailles au plus offrant. Et comme il existe le même nombre de sorts utilisant chaque ingrédient, la probabilité est forte que ce qui ne sert pas à vos adversaires vous soit au contraire très utile... et inversement.

Objets magiques à gogo

Certains objets magiques n'ont aucun effet particulier, et se retrouvent vite proposés dans toutes les brocantes. Quelques-uns risquent même de vous attirer des déboires, comme le jambon qui fait de vous la cible toute désignée du redoutable sort de Beurk. D'autres sont extrêmement puissants, comme le Ramasse-miettes qui permet de récupérer les ingrédients ayant servi à un sort, ou le Sifflet à clochettes, véritable « Zap » dont le son mélodieux suffit à neutraliser un autre objet magique.

Un jeu dynamique

Si les règles sont si courtes, c'est parce qu'elles figurent en grande partie sur les cartes, et les toute premières parties



seront donc quelque peu ralenties par la découverte du texte des sorts et des objets magiques, et des superbes dessins. Mais lorsque l'on commence à connaître les cartes, qui sont en fait assez peu nombreuses, le jeu devient extrêmement rapide, et fertile en rebondissements inattendus. Les sorts, les objets magiques, les transactions font circuler les cartes, créant entre les joueurs la forte interaction qui manque à tant de jeux de combinaisons. Et de fait, dans une partie d'*Élixir*, l'inattendu vient toujours renouveler le plaisir. La victoire n'est jamais assurée, un joueur peut terminer la partie avec d'autres sorts que ceux qu'il avait en début de partie : il peut aussi voir revenir sur lui les effets qu'il dirigeait vers un autre joueur, ou disparaître soudainement les ingrédients qu'il mettait de côté depuis le début. Étant imprévisible, le jeu demande une attention de tous les instants, pour ne pas laisser écarter les cartes que l'on

souhaite récupérer, ou pour ne pas oublier de s'adresser correctement au joueur qui vous a lancé un sort. Et si parfois on ne fait rien durant son propre tour, on a aussi bien des moyens d'agir durant celui des adversaires.

Oh qu'elles sont belles !

Depuis quelque temps, les éditeurs accordent plus d'attention au sens esthétique des joueurs, et cela devient un lieu commun que de faire remarquer la beauté des illustrations. Que même Siroz, qui ne s'était pas fait connaître pour la finesse de ses thèmes, donne aujourd'hui dans l'élégance et la poésie montre bien l'ampleur de cette évolution. Si la présentation d'*Élixir* fait penser au superbe *Il était une fois*, le parti pris graphique est cependant bien différent. Bernard Bittler, qui a illustré entre autres les circuits de *Formule Dé* et de nombreux *Casus*, a su se montrer poète sans rien perdre de son humour. Des petites fées pleines de charme – même si personnellement je les aurais préférées un peu plus girondes –, récoltent la rosée mauve, coupent la barbe des ogres et chatouillent le nez des trolls. Les icônes qui permettent de repérer les cartes sont également très réussies, et fort pratiques.

Remarques d'apprenti sorcier

Élixir a bien sûr les défauts de ses qualités : la simplicité des mécanismes a pour contrepartie le relatif manque de variété des effets des cartes. Ainsi, le grand nombre de sorts jouant sur la parole peut avoir l'effet inverse de celui souhaité, et calmer le jeu au lieu de créer l'ambiance : lorsque l'on doit se gratter la tête en parlant, commencer toutes ses phrases par Saperlipopette !, parler de soi-même à la première personne du pluriel, et appeler les autres joueurs Viviane, Merlin et Gargamel, on peut être tenté de se taire de peur d'oublier quelque chose.

On se prend donc parfois à imaginer une extension qui introduirait de nouveaux sortilèges, objets magiques, types de cartes et, qui sait, de nouveaux ingrédients, come de licorne ou racine de mandragore ; et quelques minutes plus tard, on regrette l'absence de cartes blanches qui auraient permis, comme avec *Il était une fois*, de bricoler sur le champ ces petites variations. Le grand nombre de cartes aux effets violents, mais aussi la possibilité de jouer de nombreux objets, et quelques sorts, en dehors de son tour, entraînent parfois des problèmes de minutage ou des situations non prévues par les règles, mais de tout cela on se sort aisément... avec une dose de bonne humeur et une pointe d'ironie.

Apéritif ou digestif ?

Certes, *Élixir* est un jeu d'apéritif, rapide, simple et sans prétention. C'est aussi un jeu d'ambiance, que l'on peut pratiquer entre amis ou en famille, plus pour s'amuser que pour gagner. Pour autant, il est loin d'être dénué d'intérêt, et l'on peut même parfois – sans garantie de succès – s'essayer à jouer tactique.

On peut alors le consommer non seulement en apéritif, mais aussi en digestif. Mais attention, car comme le montre le dos des cartes de sortilège de niveau 4, l'abus peut être dangereux pour la santé...

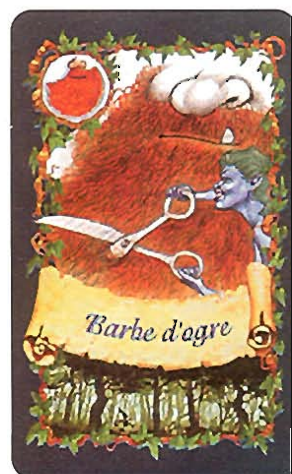
Le coup du chapeau

Pendant les transactions, les tours de table défilent et on perd un peu de vue qui est le joueur en phase. Pense-bête (tout à fait dans l'esprit du jeu) : porter un chapeau, qui passe de tête en tête...



FICHE TECHNIQUE

- *Élixir* est un jeu de cartes (pas à collectionner)
- français publié par Asmodée Éditions.
- Auteurs : Jean-Charles et surtout Sylvie Rodriguez, Frédéric Leygonie.
- Présentation : 168 cartes en couleur et un livret de règles.
- Nombre de joueurs : 3 à 8.
- Durée d'une partie : 40 minutes environ.
- Prix : 120 F.



L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

Le thème sympathique ;

le graphisme agréable ;

la règle simple et efficace ;

les nombreux rebondissements possibles.

On regrette

Le peu de variété des cartes.

Bruno Faidutti



Méditerranée

Le règne des princes-marchands

Les démêlés
politiques, guerriers
et économiques
du monde de la
Renaissance ne vous
effrayent pas ?
Et avoir à utiliser
tous les moyens, plus
ou moins avouables,
pour amasser trésors
et marchandises ?
Alors vous êtes prêt
pour tenter
la conquête du bassin
méditerranéen !

Avant 1492...

La découverte de l'Amérique par Christophe Colomb marqua la fin de l'hégémonie commerciale des grandes cités marchandes méditerranéennes qui avaient constitué de fameux pôles économiques du XIV^e au XVI^e siècle. Avec des mécanismes simples, *Méditerranée* parvient à traduire l'esprit éminemment commerçant de cette époque. Si la guerre éclate parfois entre les cités marchandes, c'est avant tout pour préserver des marchés ou s'assurer le monopole de certaines denrées. Les richesses accumulées seront envoyées à la capitale qui distribuera ensuite dans toute l'Europe les marchandises importées des pays les plus lointains, pour le plus grand bénéfice de ses dirigeants.

Quatre puissances en guerre commerciale

L'intérêt du jeu est maximum à quatre joueurs, lorsque toutes les cités marchandes sont jouées. Deux sont de véritables cités-États dont la flotte militaire et commerciale constitue l'âme. Il s'agit des éternelles rivales : Venise, dite la Sérénissime, et Gênes, sa concurrente la plus féroce. Face à ces deux modèles de développement commercial, Valence, et plus encore Istanbul, représentent la montée en puissance de redoutables États qui, contrairement aux précédents, se lanceront dans de vastes conquêtes territoriales. Cependant, ni l'Espagne ni l'Empire Turc ne dominent encore, et ils font jeu égal avec les deux puissances italiennes.

Méditerranée est cependant tout à fait jouable à deux ou trois joueurs. Dans le premier cas, que l'on pourrait situer au début de la période, seules Venise et Gênes s'affrontent. C'est une excellente expérience pour plonger dans les subtilités commerciales et militaires du jeu, et se préparer à des affrontements plus complexes. À ce titre, la version à trois (sans le Turc) est un modèle de course économique pour s'approprier les richesses de l'Orient, et Venise n'est absolument pas sûre de dominer car la combinaison hispano-génoise peut s'avérer mortelle.

« Un matériel splendide ! »

Telle est l'accroche inscrite sur le jeu ! Plus raisonnablement, la boîte contient une carte bien dessinée et agréable à regarder. Les pions de ducats sont de taille et de couleur différentes pour indiquer leur valeur : or pour les pièces de 1000 ducats, argent pour les 500 et bronze pour les 100. Les galères sont en plastique ; on y plante un petit drapeau pour indiquer sa nationalité. Ces mêmes drapeaux seront aussi plantés sur des socles pour signaler la conquête de ports marchands. Les sept types de marchandises en jeu ont chacun une couleur spécifique. Un gros rond coloré à côté de chaque port indique le type de denrée que l'on peut y acheter.

Si l'idée de placer physiquement les marchandises dans les cales des galères miniatures est fort plaisante, il est dommage que ces dernières ne soient pas toujours très stables. Il appartient au joueur maladroit de faire très attention à ses

mouvements sous peine de perdre du temps à replacer les marchandises ou les marins passés par dessus bord !

Les marins, vulgaires pions de plastique, n'ont vraiment rien de splendide, mais ils remplissent parfaitement leur rôle en se différenciant des marchandises qu'ils transportent. Les éternels insatisfaits pourront faire remarquer que certaines couleurs, notamment orange sombre et marron pour les marchandises, ou violet et marron pour certaines denrées, sont souvent source de confusion. C'est vrai, et cela permet une des rares critiques justifiées sur le jeu, évitant à cet article de sombrer dans une apologie suspecte.

Une belle mécanique

Disons-le tout de suite, la clarté des règles et la simplicité des mécanismes ont séduit. Au point qu'il m'a fallu batailler pour récupérer le jeu aux mains de certains testeurs ! Le phénomène est unique, et aucun des douze joueurs ayant testé *Méditerranée* avec moi n'a refusé une nouvelle partie. En effet, l'impression de pouvoir améliorer son jeu grâce à l'expérience, d'essayer de nouvelles tactiques ou de nouvelles combinaisons pousse à rejouer.

Le principe fondamental du jeu est le commerce. Les cités affrètent des galères pour aller chercher dans les ports étrangers les marchandises qu'elles ne produisent pas, et ainsi remplir leurs entrepôts. Idem pour les ports conquis, dont la mise en valeur est nécessaire pour augmenter leur prospérité.

Comme il est interdit de détenir deux fois la même marchandise dans un port (la production du port comptant aussi), tout pousse aux échanges pour pouvoir remplir les entrepôts. Des sept denrées disponibles, trois ont un rôle majeur : l'or, le fer et le bois. En effet, seul un port ayant du fer et du bois peut armer de nouvelles galères, et seul celui ayant du bois et de l'or peut s'ériger une forteresse.

Guerre ou commerce ?

Les forces militaires sont composées des marins présents sur les galères ou dans les cités marchandes. La plus grande originalité des règles repose sur le fait qu'une galère n'offre que cinq espaces pour loger marchandises ou marins. Ainsi, une galère est plus ou moins militaire en fonction du nombre de marins qui s'y trouvent. Mais le plus astucieux réside dans le fait que le nombre de matelots détermine aussi la capacité de mouvement de la galère ! Ainsi, le rayon d'action d'une galère militaire est bien plus important que

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

La qualité du matériel et des règles.

On regrette

Le choix discutable de certaines couleurs de pions.

celui d'une galère commerciale n'ayant qu'un ou deux marins.

La gestion de ce conflit entre mouvement, capacité commerciale et force militaire est l'aspect du jeu le plus séduisant car très riche en possibilités, tout en restant simple dans son principe. Ajoutez à cela que pour compléter l'entrepôt de votre capitale il vous faut récupérer des denrées produites à l'autre bout de la carte et vous avez un aperçu du type de difficultés qu'il vous faudra surmonter pour gagner.

Commerce = diplomatie!

Croire que la négociation s'arrête à l'obtention d'un droit de passage pour traverser une zone occupée par une galère adverse serait passer à côté d'une autre qualité indéniable du jeu. En effet, si l'objectif est de remplir ses entrepôts, il n'est pas dit que vos adversaires ne vous y aident pas ! Bien au contraire, comme la valeur marchande d'un produit augmente en fonction du nombre de marchandises différentes déjà présentes, les autres joueurs ont tendance à vous livrer les denrées manquantes afin d'empocher de nombreux ducats.

Une règle d'ouverture de nouveaux marchés, donnant une prime conséquente à celui qui livre une marchandise chez une puissance qui ne l'a encore dans aucun de ses ports, incite les joueurs à échanger encore plus. Les revenus oscillant entre 300 et 3500 ducats, ces primes de 500 à 1000 ducats ne sont pas à négliger !

Les lois de la guerre

L'affrontement militaire est d'une grande simplicité : d'un côté une galère, de l'autre une galère adverse ou des marins retranchés dans un port. Chacun lance un dé auquel il ajoute le nombre de marins combattant. Le résultat divisé par trois (quatre en cas d'un port bénéficiant d'une forteresse) donne le nombre de pertes chez l'adversaire. Le combat continue tant que l'assaillant ne décide pas d'arrêter. Autant dire que les négociations peuvent même intervenir au milieu d'un assaut !

Lorsqu'une galère élimine tous les marins d'une autre galère, elle peut y transférer un de ses marins pour en prendre possession et récupérer la cargaison éventuelle. Cela permet de véritables stratégies de piraterie ! Enfin, mieux vaut avoir plusieurs galères en combat car, même si elles ne cumulent pas leur force, on peut toujours utiliser celle des deux qui a le plus de marins pour combattre.

Les lois du commerce

Comme le rappelle l'auteur du jeu, Venise, au plus fort de son combat contre l'empire ottoman, n'hésitait pas à commercer avec lui via le fameux Fondaco dei Turchi et de conclure, « Aucune opération n'apparaît honteuse à condition qu'elle procure du gain. » Voilà un concept fort éloigné de celui de « guerre totale » développé quelques siècles plus tard...

Les règles traduisent parfaitement cet état d'esprit : même si vous contrôlez un port, vous ne pouvez pas refuser de vendre les marchandises qu'il produit (celles de l'entrepôt, une fois remises, sont inamovibles). Reste que vous fixez le prix de vente ! Entre 100 et 300 ducats dans les conditions normales, de 100 à 1000 si vous avez le monopole des ports fournissant la denrée ! De même, quand vous achetez « chez vous », vous devez payer 100 ducats à vos peu patriotes marchands.



Un peu de stratégie...

Les quatre puissances en lice n'ont pas de positions symétriques mais ont apparemment les mêmes chances de l'emporter. Venise et Istanbul ont pour caractéristique de ne pas produire une des trois marchandises clefs (fer, or, bois), mais de bénéficier par contre d'une très bonne situation défensive. Gênes et Valence produisent respectivement du fer et du bois : dès la fin du premier tour de jeu, elles peuvent conquérir un port ayant la denrée complémentaire pour construire des galères. Avantage certain, compensé par l'ouverture de leur capitale offrant trois voies d'accès pour une invasion, donc trois voies à défendre alors qu'Istanbul ou Venise n'en ont qu'une.

Les trois monopoles les plus faciles à réaliser sont ceux de l'or, des gemmes et de l'épice. Le premier est l'affaire de deux ports à conquérir, Tripoli et Tunis, aisément accessibles pour Gênes ou Valence ; de même pour l'épice d'Alexandrie et d'Antioche, à portée de Venise et d'Istanbul. Quant aux gemmes, placées en Cyrénaïque, c'est l'unique monopole réalisable en contrôlant un seul port, ce qui attire bien sûr la convoitise générale...

Enfin, l'ordre des puissances dans le tour de jeu varie en fonction d'un système d'enchères, celui payant le plus choisissant sa place : c'est un élément stratégique essentiel que vous découvrirez avec l'expérience.

Sentiment final

Méditerranée, primé en 1996 au concours international des créateurs de jeu de la ludothèque de Boulogne-Billancourt, est le type de produit que l'on aimerait voir se multiplier tant ses qualités sont indéniables. Fonctionnant parfaitement de deux à quatre joueurs, il remplit totalement ses objectifs ludiques avec des règles limpides et aisées à apprendre. En cela, il rappelle la tradition des jeux allemands, tout en se différenciant par d'agréables petites touches d'humour. Que demander de plus ?

Bruno-André Giraudon

FICHE TECHNIQUE

- Jeu de stratégie et de négociation
- édité par Eurogames.
- **Thème :** les guerres commerciales à l'apogée de Venise.
- **Matériel :** un plateau de jeu divisé en régions, 28 galères, 112 drapeaux, 20 pions Château, 28 socles, 105 pions Marchandise, 176 pions Marin, 101 pions de monnaie, 4 fiches de jeu résumant un livret de règles de 12 pages.
- **Temps de jeu :** de 2 à 4 heures.
- **Nombre de joueurs :** de 2 à 4.
- **Prix :** environ 300 F.

Danger d'accoutumance

Un peu comme un goûteur de vin à qui on a du mal à arracher la bouteille qu'il trouve excellente mais que l'on aimerait bien récupérer, mes testeurs ont eu du mal à s'arrêter, prétextant qu'il fallait encore vérifier des points de règles en entamant des parties passées minuit !

Édito



Aux quatre coins des cartes

Enfin !

Depuis trois ans que je lis des règles de jeux de cartes à collectionner, j'ai réussi à lire des règles du premier coup, à les comprendre et à faire ma première partie rapidement. Il est rassurant de constater que *Dark Age*, *X-Files* et *Battletech* y parviennent tous les trois en même temps. Cela veut dire que les éditeurs ont enfin compris qu'un jeu peut et doit être expliqué clairement, même s'il n'est pas simpliste. De plus, les mécanismes de jeu n'innovent plus à tout prix, et jouer à un jeu de cartes permet maintenant d'avoir des réflexes pour d'autres. Espérons que les prochaines sorties continueront dans cette lignée. P.R.

Actualités

Decipher

● Les Français ne s'y intéresseront sans doute pas trop, mais l'extension *Q-Continuum* pour *Star Trek* est disponible. Elle permet de jouer avec l'étrange personnage Q, et les images sont plutôt pas mal. Pour les fans seulement.

ICE

● *Dark Minions* est la dernière extension en date pour *Middle Earth: The Wizards* (dont la version de base française devrait être en boutique). Elle introduit deux nouveaux types de cartes : les agents et les lieux souterrains. Les agents sont des « Hazards » qui se comportent quasiment comme des personnages et jouent dans le camp de l'adversaire. Ils seront utilisés de manière plus intensive dans *The Lidless Eye*, la première extension autonome de ce jeu (prévue pour le printemps 97). Les lieux souterrains sont reliés au lieu en dessous duquel ils sont situés, mais on peut aussi passer directement de certains lieux souterrains à d'autres. Une feuille de règles additionnelles est fournie dans chaque pochette, faisant ainsi de *ME: TW* l'un des jeux les plus complexes à jouer (mais quand on aime Tolkien, on collectionne quand même).



FPG

● *Dark Age* est paru (voir p.88). La deuxième extension pour *Guardians* en français (*Drifter's Nexus*) est parue, ainsi que la troisième et dernière extension en anglais (*Necropolis Park*). Que les amateurs de *Guardians* demandent à leur vendeur de leur montrer le dessous des boîtes de pochettes de *Necropolis Park* : ils y trouveront un charmant Super Model à habiller ! Enfin, grâce à *Necropolis Park*, *Guardians* devient le premier jeu à proposer des hamburgers et des tacos géants comme personnages à jouer.

TSR

● *Magestorm* est la nouvelle extension pour *Dragon Dice*. Dans chaque boîte on trouve : 21 dés dont 6 à 4 faces (objets

magiques), 12 dés à 6 faces (dragonkin), 2 dés à 8 faces (terrains mineurs) et 1 dé à 10 faces (artefact).

Wizards of the Coast

● La *Multiverse Gift Box* est disponible. Elle permet de ranger des cartes de *Magic* et contient 6 pochettes (2 *Visions* en édition avant-première spéciale, 1 *Terres Natales* française, 1 *Alliances* italienne, 1 *Renaissance* allemande, 1 *Chronicles* japonaise). Un peu cher quand même ! Dans les cartes rares, signalons malgré tout le *Undiscovered Paradise*, un terrain qui fournit un mana de n'importe quelle couleur. Seule restriction : le terrain revient en main au début du tour suivant. Le reste des cartes *Visions* sera disponible début janvier.

● Édité par Thunder's Mouth Press, c'est l'*Official Encyclopedia* de *Magic: The Gathering* qui arrive. Vous y trouverez la reproduction en couleur de toutes les cartes de *Magic*, jusqu'à *Alliances*, à un format un tout petit peu réduit, mais permettant de lire correctement chaque carte. Si vous avez toujours voulu savoir à quoi ressemble une Jade Statue, c'est l'occasion. De plus, pour les joueurs, les derniers errata sont incorporés sous les cartes.

TÉLÉGRAMMES

Apocalypse, la prochaine extension pour *Doomtrooper*, contiendra des cartes dessinées par Bisley (décembre). — *The Dreamlands* est une extension autonome pour *Mythos* (prévue pour janvier). — Last Unicorn Games (les créateurs de *Heresy*) serait en négociation pour réaliser un jeu de cartes basé sur *Dune*. Comme dans *Legend of the Five Rings*, chaque paquet de base permettrait de jouer une maison différente (n'espérez rien avant la mi-97). — TSR préparerait pour mars 1997 un jeu de dés à collectionner basé sur les héros Marvel. Ça



Ne confondez pas

De nombreux magazines, et même certains « officiels » de Wizards of the Coast, semblent mal expliquer ce qu'est le mana « générique ». Rappelons que ce mana n'est PAS un nouveau nom pour le mana incolore, mais qu'au contraire il indique quand on peut payer avec du mana de n'importe quelle couleur. En fait, le Black Lotus génère du mana générique, et non pas du mana incolore !

va chauffer ! — *The Battle of Beiden Pass* est un ensemble de deux paquets préparés pour *Legend of the Five Rings*, vendu avec un livret de règles et de stratégie. L'extension *Anvil of Despair* (bientôt) sera vendue sous forme de paquets de base et de pochettes. — L'idée des jeux pré-construits semble d'ailleurs faire son chemin, puisqu'après *Magic* et *Mythos*, ce type de produit serait en préparation pour *Guardians*. — Les Swamp Stalkers sont les prochaines créatures de *Dragon Dice*, capables de mutations. — L'extension *Hoth* pour *Star Wars* devrait être disponible, avec son lot de toute nouvelles armes. — *The Watcher's Chronicles*, pour le jeu *Highlander*, permettra d'ajouter quatre nouveaux immortels à vos combats, dont le très sympathique Hugh Fitzcairn (interprété par Roger Daltrey) et le méchant Kalas. — Les Espagnols sont toujours aussi fous. Non seulement ils ont une édition castillane (et une édition catalane) pour *Mythos*, mais ils ont fait faire un dessin original pour la carte Call of Cthulhu qui devient La Llamada de Cthulhu (et La Crida de Cthulhu).

Battletech

Un jeu de Mechs !

Battletech, le jeu de plateau de combat de robots géants est un gros succès aux États-Unis, il se vend bien en Allemagne, mais ne semble pas avoir vraiment pris en France. Aujourd'hui, il arrive sous la forme de jeu de cartes à collectionner, réalisé par Wizards of the Coast, en partenariat avec FASA. Rappelons que WotC avait, la première année du succès de Magic, signé deux accords. Un pour *Middle Earth* avec ICE, qui n'a finalement pas vu le jour (ICE réalisant son propre jeu) et l'autre pour *Battletech* avec FASA, qui paraît après plus d'un an de retard.

Il emballé bien

Le premier contact avec *Battletech* passe par l'emballage des paquets de base, très classe, permettant de contenir un paquet standard plus une grande règle en couleur, et un dé à 6 faces. Le dos des cartes est très sympa, mais c'est quand on regarde le côté face que les choses se gâtent. En effet, la présentation des cartes ne permet pas de faire facilement le distinguo entre Mechs, Missions et Ressources (les trois types principaux), et les dessins sont plutôt « moyens ». On s'attendait à trouver du manga, ou de l'hyper réalisme, on a juste des dessins légèrement supérieurs à l'antique jeu français *High Tech Combat*.

Le pot au feu du JC2

Battletech débarque après trois ans d'existence des jeux de cartes à collectionner, et on sent qu'il a subi des influences (de *Wizards* et d'ailleurs), ce qui n'est pas forcément plus mal, puisque l'apprentissage du jeu en sera facilité. Le but des joueurs est de réduire à zéro la pioche de l'adversaire (un peu comme à *Star Wars*) en l'attaquant, chaque point de dégâts obligeant l'adversaire à se défausser d'une carte. Des cartes Ressources, proches des terrains de *Magic*, permettent de générer des points de ressources, et apportent des avantages divers suivant leur type (tactique, munitions, politique, etc.). Ces points permettent de construire les robots géants (les Mechs) en mettant des points de construction sur eux (comme pour amener en jeu les vampires de *Vampire*). Les Mechs, une fois construits, peuvent être envoyés en mission afin d'attaquer des sites. Ces sites (comme dans *Netrunner*) sont les piles de pioche ou de défausse, ainsi que les ressources (les

terrains). Il est également possible d'aller attaquer directement des Mechs plus lents (il y a trois degrés de rapidité). Le combat n'est pas trop compliqué, mais offre de nombreuses options (jump, overheat, alpha strike, missile, etc.). En résumé, on fait un certain nombre de points de dégâts, l'armure de l'adversaire en absorbe un certain nombre, le reste passe sur les points de structure. Un Mech ou un site qui a perdu tous ses points de structure est détruit. Il est aussi possible de mettre des Mechs en garde devant des sites. Se présentera donc une situation courante : des robots gros et lents protégeant des sites se font harceler par des Mechs rapides ayant de nombreuses options de combat.

Vas-y FASA

L'équipe de FASA a participé de façon active aux tests de ce *Battletech*. Cela a permis d'avoir une continuité entre les Mechs du jeu de plateau et ceux du jeu de cartes. Plus important, l'ajout du dé vient de FASA, il permet d'ajouter un peu d'aléatoire dans les tirs de missiles. Certaines cartes ont également des effets hasardeux. Heureusement, ce dé entre peu en compte, et la tactique de jeu des cartes reste prédominante.

Debriefing

En bref, *Battletech* est un jeu plutôt simple, en bonne adéquation avec le jeu de plateau. Sans être révolutionnaire, il permet des batailles rapides et efficaces. Dommage que les illustrations soient si faibles.

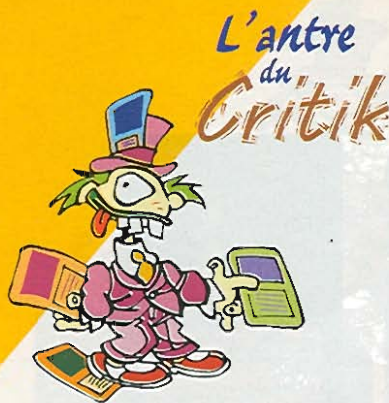


La combinaison du mois

Angoisse partagée
(Mirage, courante)
+ Pacte de feu
(Ère glacière, inhabituelle)
Si vous avez plus de points de vie que votre adversaire, enchantez une de ces créatures avec Angoisse profonde, puis infligez-lui autant de blessures que votre adversaire a de points de vie.

- Jeu vendu en paquets de base de 60 cartes,
- avec une grande règle en couleur et un dé (55 F) ;
- et en pochettes de 15 cartes (15 F).

Double page
présentée par
Pierre Rosenthal



The X-Files

CCG

Aux frontières du Cluedo

Après quelques mois
de retard, le jeu de cartes
le plus « mode »
du moment nous arrive,
nous permettant enfin
de jouer en anglais
au Fox Mulder
et à la Dana Scully.

Rareté

Il y a cinq niveaux de rareté :
« fixed » (cartes fixes,
dans les paquets de base,
formant cinq ensembles
différents), puis « commun »,
« uncommon », « rare »,
« ultra rares » (9 environ,
toutes les 18 pochettes).
De plus, les cartes
promotionnelles (6 différentes)
ne sont pas disponibles
dans le jeu lui-même mais
dans les magazines spécialisés.
Une collection difficile à faire...

Avertissement : Si vous ne regardez pas X-Files (Aux frontières du réel) tous les samedis soir sur M6, ce jeu de cartes aura bien moins d'intérêt pour vous. Le jeu essaye (et y arrive plutôt bien) de recréer l'ambiance de complot, de soupçon et de surnaturel qui imprègne les enquêtes des deux héros de la série télé. Comme James Bond, Mythos ou Middle Earth, ce jeu propose à chaque joueur de diriger les actions des héros, tout en mettant des bâtons dans les roues des adversaires (qui pourtant jouent les mêmes personnages). Ici c'est moins gênant, puisque dans la série les héros eux-mêmes se demandent parfois s'ils ne sont pas manipulés, et si leurs enquêtes ne brouillent pas plus la vérité qu'elles ne la découvrent. Malgré tout, comme pour les jeux précités, l'intérêt de certaines cartes et de certaines combinaisons n'est « amusant » que parce qu'elles font explicitement référence à l'œuvre adaptée.

Les dossiers X

Le principe du jeu est bête comme chou. Chaque joueur mène une conspiration et cache un dossier secret (dit dossier X) qu'il devra protéger. Dans le même temps, il envoie des agents enquêter sur des sites. Si ceux-ci mènent à bien l'enquête, il peut poser une question sur le dossier secret de l'adversaire. Chaque dossier secret est composé d'une affiliation (extraterrestre, gouvernement, évolution, primordial, occulte), d'un motif (connaissance, survie, idéologie, contrôle, sécurité), d'une méthode (subterfuge, possession, violence, manipulation, menaces) et d'un résultat (enlèvement, folie, mort, manipulation, physiologique). Ainsi, si Mulder et Scully enquêtent sur un site qui permet de connaître un motif, en cas de succès, le joueur qui les contrôle pourra demander à son adversaire : ton dossier secret a-t-il la survie pour motif ? La réponse est toujours « oui » ou « non ». Si on trouve la totalité du dossier (le professeur Roswell dans le laboratoire avec un scalpel), on a gagné.

Multiples niveaux

Le paquet de base contient deux livrets de règles (de base et avancées).

Les règles de base permettent, en retirant certaines cartes du jeu, de pratiquer un jeu simple, plutôt amusant. Il est visiblement destiné au public familial américain qui veut jouer à une sorte de Cluedo avec Mulder et Scully. Comme le jeu n'existe qu'en langue anglaise, cette version sera sans doute peu jouée par chez nous, les habitués des jeux de cartes préférant sûrement passer tout de suite aux règles avancées.

Les deux principales différences entre le jeu de base et le jeu avancé sont :

— Les cartes coûtent un certain nombre de points pour être mises en jeu ; points provenant d'une réserve de ressource ou d'une réserve de conspiration, suivant que vous jouez des cartes pour aider ou pour gêner les agents du FBI. Les cartes les plus

puissantes seront donc plus difficiles à jouer, et il faudra sans cesse gérer l'équilibre entre gêner l'adversaire et ne pas empêcher sa propre enquête.

— Le site exploré peut provoquer un combat, ce qui risque d'envoyer les agents à l'hôpital (rassurez-vous, sauf exception, les héros ne meurent jamais vraiment). Ce combat se décompose en tir à distance, puis combat rapproché, jusqu'à ce que l'un des deux camps remporte la bataille. Enfin, les joueurs confirmés et ixfaillophiles joueront avec les règles optionnelles, qui permettent au joueur conspirateur de dévoiler un des aspects de son dossier secret en échange d'un pouvoir sur le jeu. Ainsi, si vous révélez que votre méthode sont les menaces (ce qui donne un indice à votre adversaire), vous aurez en échange le pouvoir d'intimider trois témoins, les empêchant ainsi d'aider les agents.

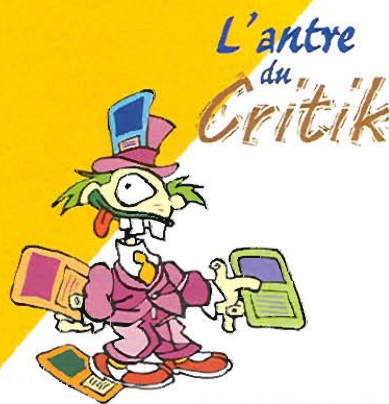
Il ne peut en rester que deux

Le jeu étant conçu pour être fidèle à la série, il y a des déséquilibres évidents de cartes. Quelques règles viennent y remédier, notamment le coût en ressources des cartes, mais aussi le fait qu'on ne doit pas mettre plus de deux exemplaires d'une même carte dans un jeu. Dommage alors que certaines cartes courantes du paquet de base soient présentes en trois ou quatre exemplaires ! Et puis, le fait que les cartes ultra rares (comme Deep Throat qui permet de connaître automatiquement une des caractéristiques du dossier X adverse) apportent trop d'avantages sans inconvénients en contrepartie est toujours gênant. Enfin, si on joue plusieurs parties avec le même adversaire, on finira par connaître automatiquement son dossier secret (c'est le même problème, dans une moindre mesure, avec Mythos). Heureusement, ce défaut-là est aisément surmontable : il suffit de choisir l'un des dossiers X dans la liste récapitulative donnée en feuille annexe, même si on ne possède pas la carte en question.

Pierre Rosenthal

FICHE TECHNIQUE
Cartes vendues en paquets
de base de 60 cartes
et en pochettes de 15 cartes.
Prix indicatif : paquet (60 F)
et pochette (19 F). Édité
en américain par USPC.
Nombre de joueurs :
de 2 à plus.





The Sabbat

Laisse sur sa faim

The Sabbat est la troisième extension pour *Vampire: The Eternal Struggle*. C'est de loin la plus grosse et la plus ambitieuse, à savoir permettre au joueur de connaître les extases sanglantes d'une secte vampirique pas toujours très élégante.

FICHE TECHNIQUE
Une extension autonome de 400 cartes, réparties en pochettes de 28 cartes, en américain. Éditeur: Wizards of the Coast. Prix: environ 30 F la pochette.

Au début était Jyhad

Rappelons l'histoire pour les plus jeunes : à l'origine, il y a Jyhad, un éminent jeu de cartes à jouer et à collectionner basé sur *Vampire: The Masquerade* (publié par White Wolf et traduit par Hexagonal). Les joueurs y jouent des Mathuselah, sortes de grands anciens vampiriques manipulateurs et surnois, qui dirigent leurs poupées (les vampires) pour arriver à leurs fins (en général pas très reluisantes – style je veux gouverner le monde). Le but du jeu, brillant, est donc d'éliminer sa proie, le joueur à sa gauche, tout en évitant de se faire hacher menu par son prédateur, le joueur à sa droite. Au départ, chaque Mathuselah possède trente pintes de sang, qui lui serviront à animer (hum) ses vampires, à jouer des cartes Master et à faire quelques finesses. Une fois à zéro, on est mort. Fin et original. Jyhad, peut-être à cause de son nom évocateur (c'est en fait le terme qui symbolise la lutte intestine des vampires), a été rebaptisé et relooké *Vampire: The Eternal Struggle* (V: TES), effectivement moins doux et plus vendeur.

Extension or not extension ?

Dans la famille des extensions, après *Dark Sovereign*, qui présentait les premiers clans non Camarilla (Giovannis et Ravens) et *Ancient Hearts*, permettant d'incarner les vampires d'Égypte et d'Orient (Setites et Assamites), toutes deux belles et réussies, *The Sabbat* fait figure d'enfant malade, un rien pourri-gâté. Dans chaque paquet, on trouve 28 cartes, dont 5 vampires, et un petit livret insipide. Si vous voulez commencer à jouer à V: TES avec *The Sabbat* (c'est censé être un jeu à part entière mais compatible avec V: TES), c'est raté. Il vous faudra récupérer les règles V: TES chez un ami ou dans un paquet de base. Concept un peu foireux, voire mesquin (alors, c'est une extension ou un jeu complet?), et on se demande où Wizards of the Coast a voulu en venir... Pour le reste, suivez le guide.

Du sang, du sang, du sang...

Première chose, les nouveaux vampires sont somptueux et les antitribus d'une originalité folle. C'est à la fois chic et trash – façon *Hellraiser*, glacé et dégoulinant, une sorte de revers pervers des cartes de V: TES, bien plus guindées. L'opposition entre les deux principales organisations de vampires est, sur ce point, particulièrement réussie. Il y a trois nouveaux clans, les Tzimisce (un peu le bras armé du Sabbat, qui maîtrise Vicissitude, une discipline qui transforme le corps en plein de trucs

méchants), les Lasombra (éminences grises du culte de la bête, dotées d'Obrénébration, un pouvoir de manipulation des ombres) et les Panders, catiffés unifiés plus forts que la normale. Toutes les autres cartes de vampires sont des antitribus (des membres de la Camarilla passés du côté obscur) : il y a donc des anti-Toréadors, des anti-Ventrues, des anti-Malkavians (à noter que ceux-ci possèdent une nouvelle discipline, Démentation, qui est le pouvoir de rendre fou : c'est une bonne nouvelle : les jeux malkavians étaient réputés pour être déloyaux, forts de leur combinaison ludiquement fatale *Obluscate/ Dominate/ Auspex*)... bref, des anti-tout. Les clans non Camarilla sont oubliés, ce qui semble logique mais encore une fois peu intéressant pour le vieux routard. Les nouvelles cartes de minions, qu'elles soient Masters ou autres, restent, dans l'ensemble, identiques à celles du jeu de base – ce qui est à la fois une bonne chose et une hérésie.

Côté nouvelles disciplines, par contre, c'est la débâcle : Obrénébration, c'est un peu rien (des press, des dodges, un peu de stealth) ; Vicissitude, c'est bourrin et racoleur (des dommages aggravés, du stealth, du bleed... n'importe quoi) et Démentation reste, finalement, un Dominate édulcoré. Le gros problème reste tout de même l'extrême rareté de ces cartes. Pour monter un jeu du Sabbat, accrochez-vous, même si, en théorie, acheter deux recharges revient à acheter un paquet de base.

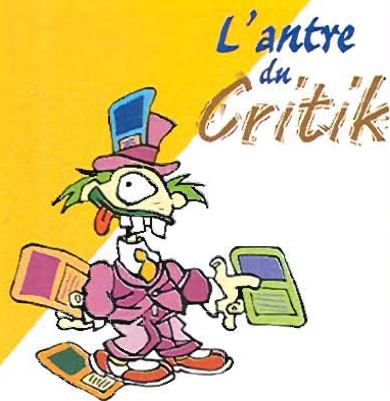
Cruelle déception

Eh non, la beauté des cartes n'y fera rien ! On est déçu, à la fois par l'épuisance et redondante chasse aux vampires (cinq par paquet, c'est peu, surtout pour faire un jeu un-clan : ce qui était déjà le cas pour le jeu de base) et le conformisme des règles. Car jouer avec le Sabbat, c'est jouer la Camarilla en plus trash : les votes fonctionnent de la même manière (sauf que ça s'appelle des Crusade au lieu des Praxis – super !), les combats idem (aucune frénésie de sang, inhérente à la nature des vampires du Sabbat), aucune finesse de jeu... Rien n'est changé et c'est fort dommage. Vu le prix des paquets et la difficulté de réunir un jeu cohérent, l'adepte poussera un bon gros soupir et s'en retournera à ses paquets éprouvés. Il n'achètera que quelques paquets, histoire de profiter de la réimpression sanglante des anciennes cartes et d'expérimenter quelques nouvelles cartes pour les disciplines habituelles. Maigre compensation.

La question qui se pose est : peut-on faire un paquet en mélangeant membres du Sabbat et de la Camarilla ? En théorie, oui, puisque les Mathuselahs, ces grands vautours, manipulent un peu tout le monde. Plusieurs vampires peuvent donc œuvrer dans le même sens (à savoir détruire un adversaire) sans le savoir. Le tout est d'interdire toute interaction entre vampires de la Camarilla et du Sabbat au sein d'un même jeu (aucun équipement ne peut être transféré, pas de récupération en torpeur d'un vampire allié...). Vu comme ça, c'est peut-être une entorse à l'esprit du jeu, mais ça a le mérite de marcher et reste un bon moyen d'amortir les nouvelles cartes.

David Calvo





Dark Age :

Feudal Lords

Viens te battre si t'es un homme !

Après Guardians,
le plus beau des jeux
de cartes à collectionner,
FPG nous livre un autre jeu
superbe : choisissant une
esthétique très Mad Max,
et un univers où le combat
d'homme à homme
est la règle principale.

Un monde impitoyable

Quelque part dans le futur, la civilisation s'est effondrée. À côté des anciens bastions civilisés, des gangs s'affrontent pour le contrôle des lieux qui recèlent d'anciennes armes, des artefacts technologiques, etc. Il y a ceux qui vivent dans les souterrains (Bad Doc, Hoodoo ou Skar Gang), ceux qui viennent d'en dehors de la ville (Mercenaires, Survivalistes ou Témoins - du passé ?) et enfin ceux qui, en ville, gardent les accès en surveillant les toits (War Head, War Knight et White Reaver). Cet arrière-plan ne sert pas vraiment dans le jeu de cartes, mais il permet - avec le prochain jeu de la série : *Dark Age: The Brood*, qui contiendra des monstres mutants - d'avoir un aperçu du jeu de rôle que FPG développe par la suite dans ce même monde.

C'est chez moi !

Vous incarnez un chef, symbolisé par une carte qui indique vos capacités à enrôler des hommes, les faire attaquer ou défendre. L'enjeu : accumuler 10 points de victoire en éliminant des adversaires ou en allant piller leur repaire. Comme vous êtes un chef, vous n'allez pas vous battre vous-même, ce sont vos hommes qui s'en chargeront. Vous avez d'ailleurs vous aussi un lieu à défendre, qui comprend trois sites. Chaque paquet de base contient un chef, un lieu, plein d'autres cartes et quatre dés colorés. Les dés sont des dés « normaux » à six faces moyennement lisibles, sauf que l'un est orange pour symboliser les points de logistique, un autre bleu pour les points de commandement. Pour commencer une partie, chaque joueur a besoin d'un paquet de base, plus une vingtaine de marqueurs (pour les lieux, les blessures, les bonus...).

Allez ma bande !

Ouf ! Pour une fois j'ai compris comment jouer en lisant les règles une ou deux fois seulement, et les « subtilités » me sont apparues dès la première partie. Enfin un jeu simple, de baston pure et dure, pas forcément original, et qui utilise certains points de jeux multi-joueurs (*Vampire*, *Rage*, *Blood Wars*), tout en les rendant efficaces aussi bien en jeu à deux qu'à plusieurs.

La séquence de jeu est simple. On pioche des cartes (une ou plusieurs suivant que l'on en défausse). On peut ensuite enrôler un combattant. La phase principale permet de jouer des cartes Logistique (pour améliorer votre repaire), de donner des Talents ou des Armes à vos combattants, et enfin de les envoyer piller un lieu adverse. Pour cela, vous constituez une réserve d'attaque, le défenseur constitue une réserve de défense : et tout le monde se fout sur la gueule. Il y a d'abord un round de tir à distance, puis deux rounds de combat au contact. S'il n'y a plus de défenseurs le lieu est pillé (et l'attaquant gagne des points de victoire). S'il reste des survivants, ils se disent que ça suffit pour aujourd'hui et ils se replient. Tous ces combats se jouent aux dés, avec un système simple et efficace. Des cartes Instantanés et Victoire viennent pimenter ces affrontements en permettant des tactiques surprises. À la fin, on retire les dés de couleur pour connaître ses scores de Logistique et de Commandement pour le tour suivant. Quand on sait que toutes les cartes se jouent en payant des points de l'un ou l'autre, et que la constitution des réserves d'attaque ou de défense y fait aussi appel, on comprend que, malheureusement, même un bon joueur qui fait souvent des double-1 se fera ramasser par celui qui fait des double-6 (malgré les cinq jetons « jokers » prévus pour chaque chef).

Plein la poire, Édouard

Le côté « beau mais sinistre » du jeu vient des magnifiques illustrations de Brom, Bolton, Zeleznik, Dorsheid, Dorman, Hale, Bradstreet... La traduction française des noms des cartes garde un côté anglo-saxon à la Mad Max, tout en rajoutant de l'humour avec les cartes de victoire (Plein la poire, Édouard ; Touche pas à mes potes, etc.). On regrette que, sans doute pour des questions de temps dues à la sortie simultanée du jeu en français et en anglais, les indications sur les cartes n'aient pas été soigneusement relues. Si les parties amicales françaises poseront des problèmes mineurs résolus avec un peu de jugeote, les éventuels tournois risquent d'être plus difficiles à gérer.

Voici quelques différences relevées sur certaines cartes que nous avons pu lire dans les deux langues :

— Logistique : Le Quartier Maître (ou Chef Patient) rapporte 1 Log. (ou 1 Com.) quand on le défausse au lieu d'en coûter 1.

— Combattant : Berger gagne ses bonus pour les combattants autres que lui (il ne compte pas dans la réserve).

— Instantanés : Terre brûlée et Émeute dans les rues sont joués avant les rounds de CR (et non de TD).

— Armes : Le Derviche de la mort est une grenade (elle est défaussée après usage), et la Griffie rasoir a son bonus contre les combattants sans armure (et non avec armure). Une précision également : le sigle XX (par exemple sur fond noir et blanc) ne veut pas dire que vous devez utiliser cette carte avec une autre qui a le même sigle XX, mais avec toute carte qui a n'importe quel symbole sur fond noir et blanc (ici les WR, les WH et les WK).



Pierre Rosenthal

FICHE TECHNIQUE

- Versions française et américaine vendues sous la même présentation.
- Paquet de base contenant 65 cartes (dont un chef et un lieu), plus quatre dés colorés. Pochettes supplémentaires contenant 10 cartes. Éditeur : FPG ;
- version française par Descartes Éditeur. Prix : 89F (paquet) et 19F (pochette).

Errata officiel

Attention, avec les règles américaines ou françaises actuelles, le premier à jouer gagne presque automatiquement. Cela vient du fait que FPG a oublié d'inclure la règle suivante : Aucune attaque ne peut être lancée par un joueur pendant ses trois premiers tours de jeu.





Bête éclipse
Ral Partha

Amazone
Fenryll

Akin
Ral Partha

Ours-Hibou
Ral Partha

Purple Shark
Heartbreaker

Homme-lézard
Fenryll

Couple de driders
Ral Partha

Déjà 100 numéros, et seulement trois figurines estampillées « Casus Belli ».
A quand une série de Bellaminettes en plomb ?

Argotik

Deux nouveaux décors : un pont de bois et de pierre (voir la photo), et une très belle maison médiévale. Des réalisations de qualité, aussi utiles pour l'amateur de diorama que pour celui de *Warhammer Bataille*.

Citadel

Les chevaliers du Grall, les hommes d'armes et leur état-major accompagnent le *Livre d'armée des Bretonniens*. Mais la nouveauté la plus épatante, c'est Bertrand le brigand de Bergerac, accompagné de ses amis Hugo et Guy. Ou si vous préférez,

Robin des Bois, Petit Jean et Frère Tuck (version Errol Flynn). Trois véritables merveilles !

Pour les troupes du Chaos de *Warhammer 40,000* : une moto, de nouveaux champions et sorciers, et des vétérans équipés de nouvelles armes.

Dolmen

Cette jeune marque française propose des figurines médiévales-fantastiques grand format (20 cm). Parmi les dernières disponibles, j'ai craqué pour le chevalier noir, la sorcière, et le loup-garou. Certes, elles ne sont pas indispensables autour d'une table de jeu, mais quels beaux objets !

Fenryll

Les hommes-lézards sont disponibles, ainsi que les amazones II (le retour). Et il faut bien avouer que l'on ne reste pas insensible à la gravure particulièrement fine et détaillée de ces charmantes guerrières.

Avant Noël, trois gobelins, trois elfes et un dragon qui devrait mesurer au moins 20 cm de haut. Et pour janvier, une Faucheuse (la Mort).

Afin que la célébrité et la gloire ne touchent pas que les Chris Tubb et autres Tom Meier, sachez que les gobelins, les hommes-lézards et le dragon sont sculptés par Yannick Fusier, les elfes par Marc Servera, et les amazones par Victor Martin. Enfin, signalons que le boomerang de l'une des amazones (voir la photo), très fragile, ne figurera peut-être pas sur le modèle final.

Heartbreaker

Quelques nouveautés pour *Warzone*, parmi lesquelles on remarquera un Purple Shark (Capitol a bien de la chance), un Mercurian Maculator à côté duquel l'Exogoule de ce brave Algeroth ressemble à

Si vous avez des questions, remarques, suggestions concernant cette rubrique, vous pouvez toujours me contacter sur 36 15 Casus, bal Triplezero.

un schtroumpf (voir l'illustration p. 80 des règles), et un Cuirassier type Attila III (de vrais poètes chez Cybertronic !). Les fans ne devraient pas tarder à découvrir le n° 3 des *Chroniques de Warzone* (s'il n'est déjà sorti). Ce petit magazine, indispensable à tout joueur, est bourré d'idées pour peindre vos modèles préférés.

Ral Partha

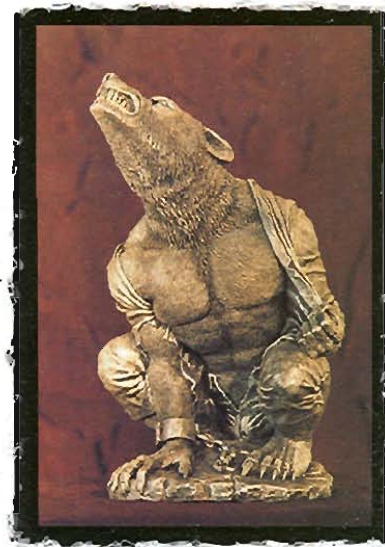
Encore et toujours des nouveautés pour les mondes d'AD&D, et des sujets assez originaux : des araignées, un couple de driders (elfes drows transformés en elfes-araignées), une bête éclipse, un ours-hibou de toute beauté, et Akin, un magnifique arkanaloth (Planescape).

Une des créations de Dolmen. Voilà une belle idée de cadeau pour Noël !

Métalliques

Nostalgie...

Spécial n° 100 : réunis le temps d'une photo, les figurines exclusives fabriquées pour Casus Belli : Joe Casus, Annabella Belli, et l'indénarrable Kroc le Bô. Trois collector's que les collectionneurs s'arrachent !



Texte : François Décamp. Images : Olivier Vignes. Peintres : Michel Dauvillier, François Décamp, Elie Fayad et Bruno de Grimouard.

Parabellum

Édito

Papy, raconte-nous l'ancien Casus...

Que dire dans un éditio pour Casus n° 100 ? Qu'au temps jadis, petits galopins, y'avait davantage de wargame dans CB ? Que c'était mieux dans l'ancien temps ? Bref, raconter sa guerre de 14 comme tout papy qui se respecte (quoique la guerre des papys d'aujourd'hui soit plutôt celle de 39...) ? Non. Les jeux de simulation se sont fort heureusement beaucoup développés depuis les débuts de Casus. Un seul magazine ne peut plus être considéré comme la bible du jeu de rôle, du wargame et du jeu de plateau réunis, sans parler des cartes. Des magazines spécialisés sont nés, tant mieux. Casus a suivi la voie du jeu de rôle, mais sans oublier que les jeux de simulation sont dans le fond une grande maison : les joueurs auraient bien tort de s'enfermer dans une seule pièce.

Frank Stora



Close Combat L'ordinateur est un trouillard

Close Combat marquera probablement une date dans l'histoire du wargame sur ordinateur, et même dans celle du wargame tout court. Conçu pour Internet, joué en temps réel, donnant aux unités commandées la possibilité d'agir de leur propre initiative sans commettre d'absurdités... Sans être parfait, ce jeu méritait bien d'être à l'honneur dans *Casus* n° 100 !



l'autre du champ de bataille. Les messages plus ou moins urgents s'affichent à droite de l'écran, du style : Mitrailleur repérée. Sommes attaqués par un Panzerschreck, Walter panique. Avons deux morts... Fort heureusement, si vous n'arrivez pas à vous occuper de tout en même temps, vos hommes ne vont pas au massacre pour autant : ils ont un cerveau ! Le chef de char du Sherman qui repère un blindé adverse ne continuera pas bêtement le mouvement qu'il était censé effectuer : selon le format de l'adversaire, il se repliera ou ouvrira le feu.

J'ai dit : à l'attaque !

Ce qui nous amène tout droit à la deuxième différence : les tout petits bonshommes (5 mm environ) qui courent sur votre écran sont à vos ordres, certes... mais dans certaines limites. En clair, ils obéissent tant qu'ils considèrent que leur existence informatique n'est pas trop menacée. Si leur chef d'équipe vient de se faire descendre, que les obus pleuvent autour d'eux et que vous leur ordonnez d'attaquer la ferme fortifiée où ils savent très bien qu'il y a une mitrailleuse ennemie, ils vont refuser, se cacher, voire s'enfuir ! L'ordinateur est un trouillard !

Comment ! Des subordonnés qui désobéissent ? Ben oui ! En fait, mieux vaut gérer avec soin leur psychologie et ne leur demander que des actes raisonnables, car cela vous fera une belle jambe de les faire passer en conseil de guerre. Par ailleurs, il arrive que vos micro-soldats outrepassent vos ordres, avec des conséquences variées...

Un maniement ultrasimple

Troisième différence : le bon vieux *Squad* n'est pas franchement un jeu intuitif, alors que rien n'est plus facile que de jouer à *Close Combat*. Vous cliquez sur le groupe ou sur le véhicule auquel vous voulez donner un ordre, et vous voyez se déployer un menu déroulant qui vous donne le choix : bouger prudemment, bouger vite, tirer, faire un écran de fumée (si possible), défendre une zone, se cacher. Mais attention, j'ai dit qu'il était facile de jouer, pas de gagner ! Un scénario facile au début peut vous donner l'illusion de la facilité, surtout en mode Facile (il y en a deux autres : Normal et Difficile). Ne vous y laissez pas prendre.

Quatrième différence : un scénario moyen de *Squad* occupe souvent une longue soirée. Là, nous sommes en temps réel, et en moins d'une demi-heure les deux camps vont être

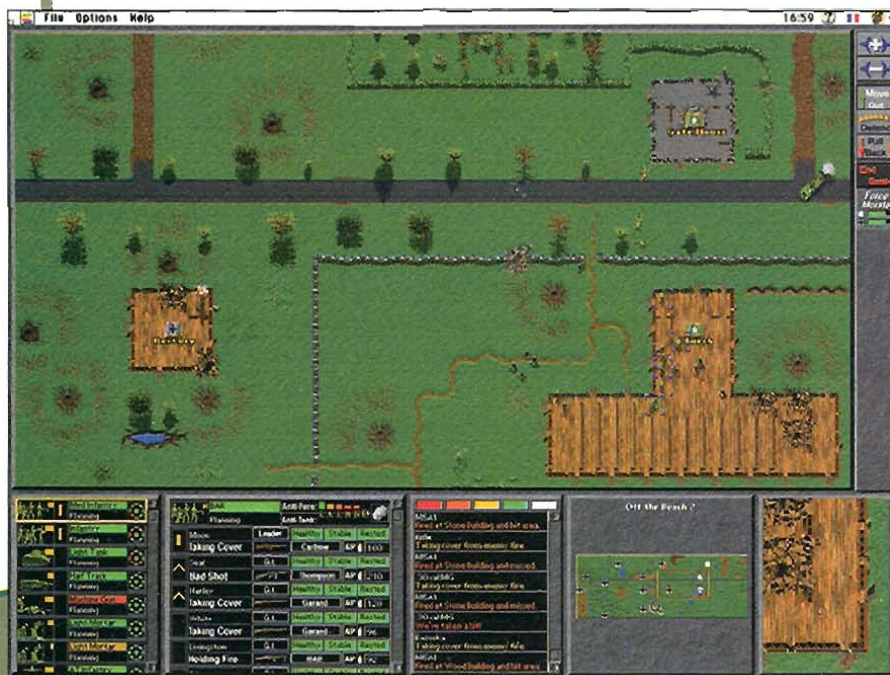
- *Close Combat* est un wargame informatique,
- tout en anglais, sur les combats entre Allemands et Américains en Normandie, à l'échelle sub-tactique et en temps réel. Il est disponible pour Mac et pour PC avec Windows 95. Le jeu en réseau et le jeu par modem sont possibles. Prix : environ 400 F.



Au commencement était *Squad Leader* (encore) et une équipe de joueurs qui voulait en faire une adaptation informatique. Le résultat, qui vient d'apparaître sur nos écrans d'ordinateur grâce à Microsoft soi-même, en est fort loin. En dehors de l'échelle, à peu près semblable (le joueur commande de petits groupes d'hommes ou des véhicules isolés), les différences sont profondes.

En pleine bagarre

Première différence, la plus stressante pour le joueur : le jeu est en temps réel. Cela veut dire que vous devrez sans cesse courir, à cheval sur votre fidèle souris, d'un bout à



très fatigués. Quoi, fatigués, des électrons dans une puce ? Eh oui, je vous l'ai dit, c'est un jeu réaliste. Mais ne râlez pas : vous-même serez peut-être bien content d'arrêter au bout d'un long moment de combat, à force de stress, entre les tranchées qui hachent vos hommes, les Panzerschreck embusqués dans tous les coins (en apparence), les hurlements des blessés (la bande-son est très réaliste ; je vous signale que « Stretchers ! », que vous entendrez souvent, surtout si vous n'êtes pas très prudent, veut dire « Brancardiers ! »).

Dans l'idéal, la victoire va à celui qui démoralise son adversaire. Mais si tout le monde garde le moral jusqu'à ce que fatigue s'ensuive, la victoire se décide aux points, en fonction du nombre d'ennemis éliminés et d'objectifs occupés.

Une précision méticuleuse

Le jeu tient compte de tout. Les caractéristiques de toutes les armes, véhicules et autre quincaillerie du champ de bataille sont scrupuleusement respectées. Les maisons en bois ou en pierre, l'état du terrain, les haies infranchissables du bocage normand : tout est là, avec son effet sur la lutte. L'état de santé, le moral et la fatigue de chaque troupion sont pris en compte. De plus, à la différence du six-coups de Lucky Luke, vos mortiers, canons et mitrailleuses peuvent tomber à court de munitions. Très frustrant !

Le cadre unique du jeu est la campagne normande, avec ses vaches, ses oiseaux (ne riez pas, on les entend), ses MG42 et ses Panthers (on ne les entend pas toujours venir, c'est l'ennui). Il est possible de jouer l'un des cinquante scénarios isolément, ou de se lancer dans une campagne (l'ensemble des scénarios dans l'ordre chronologique, du 7 juin 1944 à la prise de Saint-Lô, quarante-trois brûlantes journées plus tard). Pour l'information du novice comme de l'amateur éclairé, l'épais manuel contient un historique remarquablement bien écrit des opérations militaires de toute la guerre, un historique précis de la bataille de Normandie, et la fiche d'identité de tous les matériels (armes et véhicules) des Allemands et des Américains en Normandie.

Un peu de variété la prochaine fois, SVP !

Bien sûr, *Close Combat* n'est pas sans défaut. Le premier, assez inattendu, est que vos petits soldats sont très difficiles à voir sur l'écran, surtout les Américains, dans leur tenue verte. L'idéal est d'avoir un grand écran, qui vous offre en permanence une vue générale sur un moniteur annexe pendant que vous affichez un gros plan sur le moniteur principal.

Autre défaut : la Normandie, c'est bien, mais on aimerait voir du pays, un peu de sable ou de neige peut-être... Et d'autres troupes, d'autres armements, d'autres situations tactiques... Patience, les concepteurs ont de grands projets.

F.S.



2 - Ouvrez le feu !

Dans ASL, ce ne sont pas les rapports de force qui prédominent, mais la puissance de feu. Avec 4 phases de tirs par tour, les joueurs passent près de la moitié de la partie à se tirer dessus à coups de mitrailleuse, de bazooka, de mortier, de canon...

Moi vois, moi tire !

Première règle : les tirs se font de centre d'hexagone à centre d'hexagone. C'est pourquoi tous les hexagones sont

centrés par un point blanc duquel et vers lequel part/aboutit toute ligne de vue.

La vue (donc le tir) peut être gênée ou bloquée par certains éléments (fumée, brouillard, champs de blé, buissons, vergers, bâtiments, bois, haies...). Autant de modifications (DRM) à ajouter au jet de dés de chaque tir. On s'aperçoit vite qu'il vaut mieux être dans une maison en pierre (DRM+3) que derrière une haie (DRM+1).

Certaines actions sont plus dangereuses que d'autres : toute unité en mouvement qui se fait tirer dessus subit d'office une DRM-1 (-2 en terrain découvert). Les DRM du terrain se cumulent avec celles du mouvement : une unité qui bouge dans une maison en pierre n'a plus qu'une protection de +2.

Chassez les bonnes DRM

Pour tirer, il ne suffit pas de voir sa cible, encore faut-il qu'elle soit à portée. Les armes d'infanterie sont dotées d'une puissance de feu et d'une portée standard de tir. Suivant la distance de la cible, la puissance de feu sera multipliée par un coefficient variant de 0,5 à 2. Ainsi, une mitrailleuse de 12,7 mm (feu 8, portée 16) crache du 16 en adjacent, du 8 sur les 15 hex. suivants et du 4 sur les 16 derniers. Un squad allemand (feu 4, portée 6) tire du 8 en adjacent, du 4 sur les 5 hex. suivants et du 2 sur les 6 derniers. En revanche, la puissance de feu des canons reste constante quelle que soit la distance. Il est possible de grouper des troupes adjacentes en un même jet de dés ; les puissances de tir s'additionnent alors pour un tir dévastateur. En revanche, tirer plusieurs fois sur la même cible avec des puissances de feu plus faibles augmente la probabilité de faire au moins un résultat favorable (deux tirs à 8 peuvent être plus profitables qu'un seul à 16).

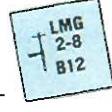
Une bonne condition physique du tireur est requise : des tireurs fatigués par une course pendant le mouvement précédent sont pénalisés par une DRM+1. Un bon commandement ne nuit pas : un leader donne sa DRM aux unités qui tirent empiquées avec lui (un squad soviétique, puissance de feu standard de 4 bénéficie d'une DRM de -1 si il est empiqué avec un leader 8-1). Des troupes encerclées sont pénalisées : DRM +1 aux tirs.

Les résultats des tirs sur la table des tirs d'infanterie (IFT) sont résolus par 2 dès 6, et varient de l'élimination de la cible à un test de moral plus ou moins délicat à réussir (de DRM 0 à DRM+4).

Les canons utilisent les mêmes DRM, bien sûr pas sur l'IFT, mais sur la table des impacts (To Hit Table). En effet, pour les canons, la distance ne modifie pas la puissance de feu, mais la probabilité de toucher. Il est plus difficile de toucher une unité dans une maison en bois (DRM+2 pour l'impact), mais le tir, s'il passe, sera aussi puissant que dans un champ de blé (DRM 0 sur la To Hit).

Feu (fire, feu, etc.) !

Les tirs sont autorisés au cours de 4 phases de la séquence de jeu. Une unité ne peut tirer qu'une fois, sauf si elle réussit un jet de dé inférieur ou égal à sa cadence de tir (Rate of Fire - ROF : 1, 2 ou 3). Les unités qui tirent pendant la phase de tir de préparation ne pourront pas bouger. Pendant la phase de mouvement, l'ennemi tire défensivement sur les troupes qui bougent, puis, les mouvements adverses terminés, sur les troupes adjacentes (une unité en défense peut tirer deux fois si sa ROF le lui permet). Finalement, le tir avancé permet aux unités ayant bougé de venger leurs camarades, en tirant avec une puissance diminuée de moitié.



CARTES

TANK COMMANDER

ou la trahison des comptables

J'étais plein d'espoir en découvrant le jeu de cartes de Moments in History sur les combats du front de l'Est en 41-44 (164 cartes aléatoirement réparties en paquets de 60). Hélas ! La plupart des illustrations (chars et unités d'infanterie) sont des scans piqués dans une documentation (très complète, mais d'esthétique très inégale), et disposés sur un arrière-plan de photo ou, pire, sur un vague fond colonisé.

De plus, les règles contiennent deux énormes erreurs de légende. En p.6, les deux chiffres en haut et à droite des cartes de blindés, étiquetés Armor Penetration Value, indiquent en fait le blindage (Armor Protection) frontal et latéral. En p.8, les deux chiffres en haut et à gauche des cartes d'équipement, étiquetés Small Arms et Melee, sont en fait les To Hit Numbers (Short Range et Long Range). C'est d'autant plus désolant que (malgré d'autres bogues, mineures) les règles tiennent debout.

Les unités se déplacent sur un damier fictif de quatre rangées de large et d'autant de colonnes que désiré (trois minimum). À son tour, chaque joueur effectue un tir à distance ou un mouvement ou pioche une carte, puis résout les mêlées (combats dans la même case), enfin pioche. Il y a peu de cartes à piocher, car les cartes d'unités y sont le plus souvent interdites (les renforts n'entrent pas au hasard de la pioche). Les combats sont résolus par le jet d'un dé 10 (ou le tirage d'une carte).

Très bon point : le livret de règles contient un générateur de scénarios, et des scénarios historiques.

Avec deux paquets, il est très facile de jouer à deux (faites un paquet de pioche commun, avec obligation de rejeter les cartes spécifiquement adverses que l'on aurait piochées). En somme, voilà un jeu facile qui aurait pu être excellent, si des économies de bout de chandelle ne nous avaient privés d'illustrations de qualité et si la règle avait été bien relue. Ah, si les concepteurs pouvaient rectifier le tir lors des extensions prévues sur les autres théâtres d'opérations...

Double page présentée
par Frank Stora,
avec la participation
d'Alexandre
Rousse-Lacordaire

A.R.L.

Universalis

A ne pas manquer

Le guide des Cités, de Schuiten et Peeters (Casterman) est un petit chef-d'œuvre. Vous cherchez un univers imaginaire jules-vernien, prêt à jouer, magnifiquement illustré et fourmillant d'idées géniales? Inutile de chercher plus loin! C'est plus joli qu'aucun supplément de jeu de rôle ne le sera jamais, et c'est une remise à plat complète du monde des Cités obscures. Dieu sait qu'en dix albums de BD, celui-ci a été détaillé! Les informations sont très nombreuses, mais elles sont présentées de manière claire, et la forme «guide touristique» marche fort bien. Et la balade a de quoi séduire! Gratte-ciel déments, urbanistes fous, inventeurs survoltés, véhicules étranges... sans oublier la liste des points de passage avec notre banalité quotidienne, beaucoup plus poreuse qu'on pourrait le craindre. Il y a de quoi jouer pendant des mois, même si vous n'achetez pas le reste de la série! Sur un plan ludique, l'ensemble tient parfaitement, moyennant un petit bricolage pour plaquer des règles sur toutes ces merveilles. Sans réfléchir beaucoup, juste histoire d'en donner une première liste: il est possible de l'utiliser en conjonction avec *Mage*, *Ecryme*, *Simulacres* (évidemment), *Mega* (pourquoi pas?)... et je suis sûr qu'en réfléchissant un peu, vous en trouverez d'autres!

Valent le détour

Vous avez lu *Dune*? Et ça vous dirait de le relire en version originale? Parce que, de toute évidence, ce brave Frank Herbert avait accumulé une tonne de documentation sur le Moyen-Orient avant de se lancer dans l'écriture de son chef-d'œuvre. A la lecture de *Lawrence d'Arabie*, de Benoist-Méchin (Perrin), on est sans cesse frappé par les similitudes. Les Turcs jouent à la fois les Impériaux et les Harkonnens, les Arabes font d'excellents Fremens, et Lawrence est un Muad'dib très supérieur à celui d'Herbert. Rien que pour vous amuser à comparer, ça vaut la dépense. Et si vous n'avez pas aimé *Dune*, il reste une histoire fascinante, celle d'un aventurier solitaire, lâché dans une civilisation à des années-lumière de la sienne. En quelques années, il tente de transformer le monde à la force du poignet, y parvient, triomphe, est trahi par ses supérieurs et finit seul, amer et méprisé par tous. Le genre de parcours qu'on aimerait voir accomplir à ses propres personnages, parfois... **Satan à Sainte-Mary-le-Bow et La couronne dans les ténèbres**, de Paul C. Doherty (10/18) sont deux



Inspirations...

romans policiers historiques. Très à la mode depuis la parution de la série des Frères Cadfaél, ce genre produit du meilleur et du pire. Les deux Doherty appartiennent plutôt à la première catégorie.

Les aventures d'Hugh Corbett, espion du roi Edouard Ier d'Angleterre (1280), forment un matériau en or pour scénaristes paresseux. C'est plein de satanistes, de révolutionnaires, de complots, d'intrigues politiques subtiles autour de la couronne d'Ecosse... Bref, n'importe quel MJ intéressé par le médiéval (avec ou sans fantastique) peut se les procurer tout de suite (ils sont notamment utilisables presque directement pour *Vampire: L'Âge des Ténèbres*). Bonne nouvelle: visiblement, ce sont les deux premiers volumes d'une longue série. Connaissant 10/18, on peut s'attendre à ce qu'ils soient tous traduits, pour peu que ces deux-là aient du succès.

Pour les curieux

Petit abécédaire des entreprises malheureuses, d'Anne Matalon (Canaille/Revolver) est un très bon roman, vaguement policier, mais surtout divertissant et vite lu. En tant que tel, il est difficilement adaptable à quoi que ce soit. Toutefois, il contient quelques enseignements précieux pour les amateurs de jeux cyberpunk. Notamment, on y découvre que les «super-méga-corporations-géantes» qui hantent le siècle prochain ne sont pas nécessairement des monstres lisses et invulnérables. Celle présentée dans le *Petit abécédaire...* est un joyeux chaos, livré à des managers du dimanche, en proie à une discrète guéguerre interservice, et où tout le conseil d'administration peut être assassiné sans que personne ne s'en inquiète. **Walhalla**, de Graham Masterton (Presses de la Cité) est un bouquin d'horreur redoutablement efficace, qui se lit d'une traite. A part les caractéristiques des protagonistes, qui ne sont pas bien difficiles à calculer, tout y est, il n'y a plus qu'à servir. Masterton a une particularité qui fait de lui un auteur chaudement recommandé aux MJ de *Kult*: il n'hésite pas à infliger des traitements... comment dire... extrêmes à ses personnages. Personnellement, je ne ferais jamais des choses pareilles à des Investigateurs, mais je n'ai pas la même clémence pour les PNJ...



Parmi les «toujours fidèles au poste», que ça fait plaisir de ré-signaler de temps en temps: **Génération Séries** n°19 est sorti. On y trouve une foule de choses intéressantes, à commencer par un gros dossier sur *Babylon 5*. De vous à moi, je me moque bien de savoir ce que vaut la série. Ce que je sais, c'est que les articles sont illustrés par quantité de photos plus «inspirantes» les unes que les autres. Vaisseaux impressionnants, extraterrestres affreux à souhait... Bref, de quoi donner des idées à n'importe quel MJ de *Star Wars*!

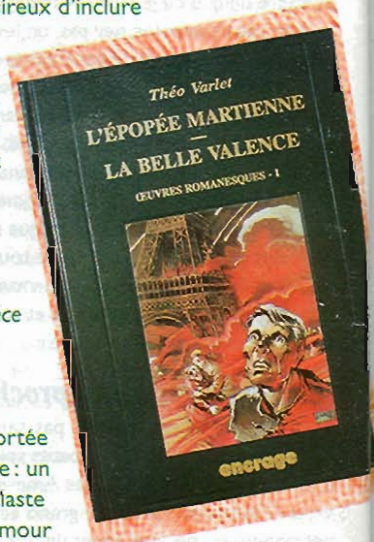
Dernière minute: *Le secret de Ji s'épaissit: Le serment orphelin*, la suite des *Six héritiers*, de Pierre Grimbert vient de sortir chez Mnémos. On l'aura lu pour le prochain numéro, c'est promis!

Tristan Lhomme

SF & Fantasy

Un géant oublié

Théo Varlet est aujourd'hui bien oublié. Cet auteur fut pourtant l'un des écrivains francophones les plus importants de l'entre-deux-guerres, mais l'absence de réédition de ses œuvres l'avait relégué dans les limbes littéraires. La récente publication d'un fort volume reprenant les deux romans constituant **L'épopée martienne**, ainsi que **La belle Valence**, constitue donc un événement qu'il convient de saluer dignement. *L'épopée martienne* montre ce qu'aurait pu être le space opera à la française. Cette histoire purement cauchemardesque de guerre interplanétaire, qui s'ouvre sur une citation d'H.G. Wells, a fort bien supporté l'épreuve du temps, et les MJ désireux d'inclure des scènes de panique collective et d'apocalypse y trouveront sans problème l'inspiration nécessaire. **La belle Valence** voit une compagnie de poilus de 1914 transportée au XIV^e siècle: un texte iconoclaste et plein d'humour recelant une vision pas très orthodoxe de la vaillante armée française d'alors. Ces deux romans sont superbement illustrés par Guillaume Sorel. (Encreage «Classique» 1.)



Pour les jeunes... et les moins jeunes

Il ne faudrait pas croire que la littérature dite pour la jeunesse soit réservée aux enfants et aux adolescents. Les adultes peuvent également y trouver leur compte, surtout dans le domaine qui nous intéresse. La toute nouvelle collection «Science-fiction» de la Verté Aventure en est la preuve éclatante, avec notamment *Slum City*, de Jean-Marc Ligny, qui fait pendant à *Inner City* (J'Ai Lu). Des adolescents participant à un GN - dont le réalisme est accentué grâce aux lunettes virtuelles qu'ils portent - se retrouvent, à la suite d'une tricherie de leurs adversaires, exilés dans la terrifiante banlieue de Paris où survit tout un peuple d'exclus. Astucieux, endiablé et littéralement imprégné de cyberpunk, ce roman est, à mon sens, supérieur à son prédécesseur, et je conseille chaudement à tous les amateurs de ce type d'univers de le lire. *L'enfant-mémoire*, de Danielle Martinigol et Alain Grousset, s'inscrit dans un cadre de space opera, avec pouvoirs psi, vaisseaux pirates et politique interstellaire. **La musicienne de l'aube**, du vétéran Christian Grenier, lorgne ouvertement vers la fantasy, avec son univers

parallèle plein de donjons et de dragons. Sont également parus **Le maître de Juventa**, de Robert Belfiore, et **Raz de marée sur Aquarius**, de la Canadienne Monica Hugues.

Chez Nathan, la collection « Pleine Lune » accueille de temps à autre des ouvrages relevant de la SF. **Les Transmiroirs**, de Kim Aldany, qui fait suite aux *Mange-forêts*, est un roman d'aventures sympathique et plein de bons sentiments, tout comme l'excellent **Les Ouraniens de Brume**, de Joëlle Wintrebert, où l'on voit des vampires pratiquer le shake-hand. Ces deux ouvrages, qui constituent des plaidoyers en faveur du droit à la différence, recèlent des éléments de décor exploitables.

Au Livre de Poche Jeunesse, **Papa, j'ai remonté le temps**, de Raymond Milési, court roman très amusant, offre une solution inédite à la mystérieuse disparition des dinosaures. De son côté, Jean-Pierre Andrevon, avec **Le jour du grand saut**, nous livre une histoire de mondes parallèles, parcourue par les habituelles préoccupations écologiques de l'auteur – qui fut, rappelons-le, un pionnier en la matière.

Chez Pocket Junior, la collection « SF » est essentiellement constituée de titres appartenant aux deux grandes sagas que sont *Star Trek* et *Star Wars*. On y trouve également le cycle, se rattachant à la fantasy, des *Aventuriers du Monde magique*, signé André Norton. **Kemoc le Prodigeux**, dernier titre paru, donne une idée assez nette de cette série pleine de bruit et de fureur. Quant à la collection « Frissons », on y trouve des romans signés de grands noms de la littérature d'épouvante, comme Clive Barker ou S.P. Somtow, mais je vous recommande la distrayante série de Richard Pierce consacrée aux *Enfants de Frankenstein*, dont trois volumes sont parus à ce jour. Enfin, si vous voulez voir à quoi ressemblait la SF pour les jeunes dans les années 50, les éditions Lefranc ont réédité les cinq premiers titres de la série d'aventures spatiales de l'Anglais W.E. Johns, sous la forme d'un gros volume intitulé **Rois de l'espace I**. Pour être honnête, c'est assez ringard pour en devenir amusant.



Une mythologie moderne

Le Guide officiel d'X-Files vient de paraître. Illustré, instructif et fort bien fait, il vaut également par le travail qu'a effectué son traducteur, lequel a pris la peine de relever toutes les infidélités commises par les traducteurs de la série ! Vous y trouverez de nombreuses informations sur les deux premières saisons, mais si vous voulez tout savoir sur celle qui vient de s'achever sur nos écrans il vous faudra vous procurer le troisième volume de **Aux frontières du réel, une mythologie moderne**, publié aux éditions DLM. Intitulée *L'envers du monde*, cette excellente étude de Francis Valéry (I) comporte, outre l'analyse des épisodes, un historique passionnant de l'enlèvement extraterrestre dans la littérature de SF. Ces deux ouvrages sont bien évidemment complémentaires.

Roland C. Wagner

(I) Par ailleurs éditeur de la revue *Cyberdreams*.

Bande Dessinée

Londres, les docks, hiver 36...

Des gouttes de sang perlent sur la neige qui nappe le King Edwards Memorial Park, un jardin public pour pauvres bâti sur les ruines de l'ancien marché de Shadwell. Au bout de l'allée, dans le brouillard perpétuel qui étouffe Londres, deux silhouettes noires et encapuchonnées se détachent sur le ciel gris. Au-dessus d'elles, des corbeaux s'éloignent en poussant de sinistres croassements...

Ainsi pourrait débiter cette enquête du détective **Carland Cross** (T6 - *La goule de Shadwell*, de Grenson et Oleffe ; Lefrancq), nous entraînant dans les bas quartiers londoniens, à la poursuite d'un monstre assoiffé de sang. Science et surnaturel se mêlent pour faire de cette aventure un scénario tout désigné pour *L'appel de Cthulhu*, avec un minimum de travail d'adaptation pour le Gardien des arcanes, l'ambiance de ce Londres de 1936 ne différant guère de celle des années 20.

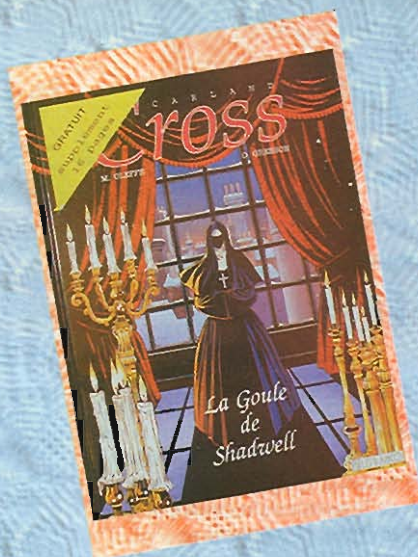
De plus, est joint à l'album un supplément d'une quinzaine de pages pleines de renseignements sur Cross, le « détective de l'étrange », d'esquisses et de descriptions de personnages (PNJ), et d'ébauches d'aventures propres à tisser un background plein de suspense autour de cet énigmatique personnage. A découvrir aussi, les cinq premiers albums de la série, chez le même éditeur.

Les dieux, les guerriers et l'amour

Le nouveau **Thorgal** est arrivé (T22, Rosinski et Van Hamme ; Le Lombard) et il est toujours aussi bien ! Notre héros est dans la panade, il a perdu sa femme, ses enfants, sa mémoire, et une sorte de houri assoiffée de sang et de richesses le fait passer pour un monstre aux yeux de tous ! Et pourtant non, tout espoir n'est pas perdu... Comment cela va-t-il finir ? Le grand Thorgal réussira-t-il à se sortir de ce mauvais, très mauvais pas ? Les dieux seuls le savent, dans cette saga méd-fan grand teint, à ne rater sous aucun prétexte.

Vous en avez eu un épisode exclusif, réservé aux lecteurs de *Casus Belli*, dans le numéro 99. Et le voici, le voilà, l'album est arrivé, la série s'appelle (en toute simplicité) **Les guerriers** et porte bien son nom. Ce premier volume (*La forteresse de Cormandel*, Latil et Pellet ; Soleil) décrit, dans un premier temps, le monde et ses principaux peuples, puis les relations entre ces peuples. Enfin, la saga démarre, avec en point d'orgue l'exploration tant attendue d'une forteresse pleine de pièges par un groupe d'aventuriers. Tout est utilisable (surtout ne rien jeter !) dans cet album, que ce soit pour AD&D, *Guides*, *Rolemaster* ou autre jeu méd-fan.

J'aurais bien du mal à classer **Fée et tendres automates**, premier volume de la série (Jam, Béatrice Tillier et Téhé ; Vents d'Ouest). Son thème d'abord, il s'agit d'une extraordinaire histoire d'Amour entre un automate et une fée inachevée par son créateur ; son univers ensuite, une sorte de mégapole néobaroque post-apocalyptique où la technologie remplace l'âme humaine, lui donnent un statut à part dans l'inspi-bédéthèque. Mais



si l'émotion qui transparait à chaque page pouvait servir de guide à l'interprétation de certains de vos PNJ (pour les jeux d'ambiance, type AD&C ou *Vampire*), rien que pour cela, n'hésitez pas...

BD-ROM

Voici deux CD-ROM s'adressant aux possesseurs de micro, Mac ou PC. Le premier, **Encyclo'BD, T1, 96-97**, se veut « le miroir de la BD européenne en 5000 images ». C'est une véritable bibliothèque virtuelle où se retrouve la majorité des albums et séries parus à ce jour, avec biographie des auteurs, thème, photo des héros, couverture ainsi qu'une page intérieure significative. L'éditeur (Magic World), qui n'a rien à voir avec aucun éditeur de BD, propose ainsi un moyen de recherche et de consultation, à mon sens extrêmement pratique, pour tous ceux que le monde des phylactères passionne. Notez que des mises à jour annuelles sont prévues ainsi qu'une édition papier. Côté éditeurs de BD, Le Lombard propose aussi un CD-ROM tout aussi intéressant, consacré bien sûr à ses propres produits, avec en plus des vidéos et des interviews exclusives des auteurs maison. C'est certes plus « orienté », mais tout aussi attrayant, et par ailleurs doublé d'un site Internet (<http://www.lombard.be>) avec les nouvelles parutions et toutes sortes d'infos.

Et quoi d'autre ?

Pour finir votre marché mensuel, vous pourrez trouver au rayon méd-fan la suite de la série **Elfquest** (*Les larmes de la Montagne bleue*, W. & R. Pini ; Vents d'Ouest), la saga des infatigables Monteurs de loup, et encore un nouveau **Spécial Conan** (Semic), plein de scénarios directement exploitables. Vous noterez plusieurs nouvelles séries en noir & blanc japonaises chez Delcourt, dont **Les chroniques de la guerre de Lodoss** (du AD&D pur et dur, version manga) et **Silent Möbius** (pour *Shadowrun* ou un univers de super-héros du futur proche). Adaptable avec *Guides*, toujours chez Delcourt, est paru le tome 3 de **Finkel** (Génos, Gine et Convard), incluant quelques très belles planches d'esquisses des personnages principaux. Chez Glénat, **Les aigles décapitées** (*L'héritier de Crozenc*, Kraehn et Pierré) nous offre une page d'histoire médiévale avec de bien beaux PNJ, et **Le prince de la nuit** (*Pleine lune*, Swolfs) nous décrit un monde où les vampires existent et où les hommes peuvent les combattre (pour *Chill* ou AD&C, évidemment).

André Foussat



L'actualité du jeu

Debriefing

Dans la cour des grands

La 5^e Quête du Tasse Jeu s'est tenue les 26 et 27 octobre derniers à Quétigny-les-Dijon, avec le soutien du centre social et culturel Léo Lagrange et de nombreux éditeurs (Siroz, Descartes, Multisim, Delcourt, Glénat, J'ai Lu, Denoël...). Grâce à une campagne de promotion parfaitement orchestrée, les organisateurs de l'Esprit des Ducs sont parvenus à attirer plus de 500 joueurs – dont 198 inscriptions aux divers tournois proposés (Coupe de France In Nomine Satanis, tournois Warhammer, Rêve de Dragon, L'appel de Cthulhu, Cyberpunk et Star Wars). 500 visiteurs, c'est une jolie performance pour une manifestation en province, surtout quand on sait que des joueurs sont venus exprès de Paris, de Grenoble ou d'Amiens pour se joindre à la fête. Une réussite, donc, qu'on leur souhaite vivement de confirmer dès l'année prochaine.

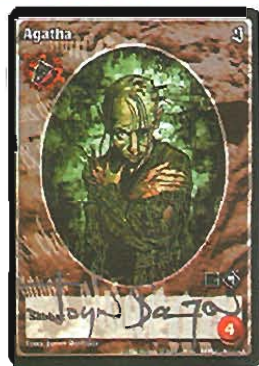
John Bolton à Paris

Il y avait foule à la boutique Descartes de la rue Meissonier, ce 16 novembre dernier, même si elle était bien moins dense que lors de la venue le mois d'avant, dans une autre boutique parisienne, de Richard Garfield. Visiblement, le joueur de *Magic* préfère les créateurs de jeu, ou ceux qui dessinent les cartes les plus « puissantes ». C'est une optique comme une autre. En dehors des cartes pour *Mirage*, *The Sabbath* ou *Dark Age*, John Bolton gratifie ceux qui avaient amené leurs BD d'un sympathique Batman... avant de partir signer des jeux de Lyon.

Initiatives

Utile!

Région parisienne. Notre Anne Vétillard nationale travaille actuellement sur un *annuaire des joueurs de jeux de rôle grandeur nature*. Le but ? Permettre aux associations d'optimiser leurs mailings, et aux joueurs de se rencontrer pour échanger idées, contacts et... costumes, entre autres. En voilà une idée qu'elle est bonne ! Les personnes intéressées peuvent envoyer une enveloppe timbrée libellée à leurs nom et adresse afin de recevoir un questionnaire. Ne vous privez pas, ça ne coûte rien et c'est diablement utile...
✉ : Association Masques, c/o Anne Vétillard, 46 rue Victor Hugo, 93500 Pantin.
☎ : 01 49 91 04 28.



Concours

Nantes. Sur une idée du fanzine Geste d'Anjou et de Balkir, le Temple du Jeu organise un *concours de background* : il s'agit d'imaginer l'histoire personnelle d'un personnage évoluant dans un monde médiéval-fantastique à partir de deux fiches de personnages. Les deux premiers se verront offrir pour 1000 francs de lots.
✉ : Règlement auprès du Temple du Jeu, 8 rue de l'Héronnière, 44000 Nantes.
☎ : Renseignements au 02 51 84 05 05.

Spécial

Lyon. Le Crazy Orc organise une *journée « spécial figurine »* le dimanche 15 décembre à la Chapelle, 10 rue Diderot, 69600 Oullins (Lyon). Au programme : démo Warzone, concours de peinture et initiation figurines historiques et fantastiques. Seront présents les clubs Achille, le Krac et les Rifles.
☎ : Patrick au 04 72 39 25 63.

Stagiaire magique

L'Arène d'entraînement Excalibur est un stage de quatre jours, du 27 au 30 décembre « consacré uniquement à Magic : l'Assemblée, pour le plaisir et la compétition ». L'objectif avoué : former des joueurs aux grands tournois internationaux pour effacer les piètres résultats obtenus dernièrement : des contre-performances plus dues à un manque de préparation qu'à une absence de talents, semble-t-il. Au programme, un tournoi par jour (type 1.5, II et draft), des ateliers thématiques (construction d'un deck, préparation au tournoi...), des parties avec les champions (présence de Silvere Bonhomme, champion de France 1996), le tout dans des conditions idéales (chambres individuelles ou doubles, bar réservé, salles de jeu, vidéo, internet, etc.) La formation est ouverte aux joueurs ambitieux, désireux de briller en tournois, comme aux simples amateurs.

Un tarif unique pour les quatre jours : 780 francs en pension complète. Signalons qu'il s'agit à ce jour d'une initiative totalement inédite. L'adresse du stage : Internat Montplaisir, rue Stanislas, 55200 Commercy. Tél : 01 43 96 35 65 (customer service), 03 87 74 95 58 (Excalibur Metz) ou 03 29 91 34 88 (Espace Ludique).

Radio

Bordeaux. *Chroniques* est une émission hebdomadaire consacrée aux jeux de rôle et programmée le mercredi soir, de 20h30 à 21h30 sur Radio Campus Bordeaux, 88.1 Mhz.

Initiation

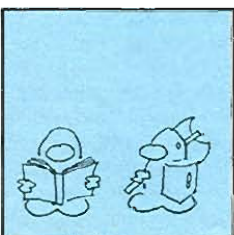
Paris. Phénomène J ne désarme pas ! La boutique du 14 bd St-Michel organise toujours des séances d'initiation au jeu de rôle, les mercredi et samedi après-midi. Pour l'instant, on joue à Guildes, jusqu'à la sortie de *Polaris* où ce dernier prendra le relais. Renseignements au 01 43 26 49 41.

Lyon. Le Temple du Jeu organise désormais des initiations aux jeux Games Workshop chaque mercredi et samedi, sur un décor géant de 10m2. A noter également, des initiations aux jeux de cartes X-Files (4 et 7 décembre) et *Dark Age* (11 et 14 décembre), ainsi qu'à *Méditerranée* (18 et 21 décembre). ✉ : Le Temple du Jeu, 118 cours Gambetta, 69007 Lyon. ☎ : 04 72 73 13 26.

Clubs

● **Saône et Loire.** L'association *En Lorien* est un club de jeux de rôle, de grandeur-nature, de jeux de cartes, de jeux de stratégie, enfin de jeux, quoi ! Pour les contacter ?
✉ : 67/1 rue François Villon, Rozelay, 71420 Perrecy-les-Forges.
☎ : Amalric au 03 85 79 03 43 ou Ludovic au 03 85 79 03 42.

● **Bas-Rhin.** Le club de jeux de rôle des *Contrées de l'Imaginaire* est basé à Rosheim. Il est ouvert tous les samedis après-midi, ainsi que les samedis soir (de 20h à 3h environ), mais uniquement pour les plus de 18 ans (gasp ! On joue à quoi ?) L'après-midi, on y pratique les jeux de cartes et les jeux de plateau. Les *Contrées de l'Imaginaire* accueillent déjà une trentaine de membres.
✉ : Les Contrées de l'Imaginaire, 16 avenue Leclerc.



67560 Rosheim. Des questions ? Vous pouvez en poser à l'adresse suivante : jean-claude.cabasson@pop.wanadoo.fr.

● **Yvelines.** Les Loups de l'Apocalypse ont entamé début 96 leur onzième année d'existence. Ils seront toujours heureux de vous accueillir le samedi de 14h30 à 19h et de 20h30 à... tard, au 4 rue des Près, 78790 Arnouville-les-Mantes. Les loups disposent d'une ludothèque de 140 jeux (JdR, jeux de plateau, wargames) et ça, ça compte. ☎ : Contact au 01 30 93 99 39.

● **Lot-et-Garonne.** L'association Le Blason vient d'ouvrir ses portes. Elle propose des parties de jeux de rôle, de jeux d'histoire, de jeux

avec figurines et de jeux de cartes. Les débutants pourront également s'initier avec Simulacres, Epic et Spellfire. Les adhérents se réunissent tous les samedis et dimanches de 13h30 à 18h30.

✉ : L'immeuble de Tapol, 47400 Tonneins.

☎ : Denis au 05 53 84 07 85 ou Pascal au 05 53 84 56 57.

● **Nord.** Les Chevaliers Héraldiques pratiquent toutes les formes de jeu de simulation (JdR, JdP, JdC, Wg).

Ils se réunissent tous les samedis de 14h à 19h.

Vous pouvez les rejoindre à la maison de l'animation, place de la Convention, 59210 Coudekerque-Branche.



Nous inaugurons notre nouvelle rubrique par une missive de quelqu'un qui visiblement ne nous aime pas trop. N'oubliez pas que ce courrier des lecteurs vous est ouvert, et que les lettres constructives et intéressantes seront toujours privilégiées (ne soyez pas faux cul non plus !)

« J'ai l'honneur de ne pas vous saluer ! »

La lecture de votre n° 99 m'a fait pâlir quant au gaspillage de papier qui s'en suivra pour le n° 100. Vous dites que les gens ont une mauvaise opinion du jeu de rôle. Bravo ! Je suis d'accord avec vous et je salue les honnêtes Tristan Lhomme et Fabrice Colin qui valent mieux que votre feuille de chou (et je suis gentil !). Moi-même rôliste, je suis aussi un grand lecteur de Céline. Ce dernier, écrivain de talent, a dit un jour une phrase formidable adressée aux écrivains français qui convient parfaitement à certaines horreurs (dignes de TFI et pires que Jacques Pradel sur lequel vous crachez et vous avez raison !) qui figurent dans 99 % de votre « mensuel ! » (dites-vous fièrement !). Il a donc dit, noir sur blanc : « En France, on a l'habitude de salir le papier avec de l'encre avant de se torcher le cul avec ! » Bravo Céline ! Il avait plus le sens du pamphlet que vous du bon goût. Déjà dégoûté par la façon dont ce « magazine » (cette appellation convient-elle ?) déclinait, mon sang ne fit qu'un tour (et c'est peu dire !) ▷

Deux fédés pour défendre le jeu de rôle*

● **Association JdR.** Siège : 9 rue de l'Hôtel de Ville, 45500 Gien. Ou directement auprès des responsables locaux : Nantes : Jean-Christophe Coppeau, 02 97 52 99 16 ; Strasbourg : Guillaume Richy, 03 88 30 44 79 ; Amilly (45) Flavien Cid, 02 38 98 33 88 ; Chambéry : Marc Juillet (à la boutique Dragon Fly, 04 79 85 69 62) ; Grésy-sur-Aix : Richard Tribouilloy, 8 col des Violettes, 73100 Grésy-sur-Aix ; Paris : Mathieu Wacogne, 01 47 64 13 96 ou Charles Girard, 01 43 37 26 59. L'adhésion de base est de 30 F.

● **Fédération Française du Jeu de Rôle FFJdR :** B.I.J. 6 rue Léon Blum, 83500 La Seyne-sur-mer. Vous pouvez contacter le secrétaire Philippe Gall sur son e-mail : gall@imaginat.fr. L'adhésion de base est de 50 F par personne, 100 F pour un club au complet.

* Voir l'article p. 29.

Ouverture les
dimanches
8, 15 et 22
Décembre

EXPLORA

-10%
SUR LES CARTES À JOUER DECEMBRE 96,
SUR PRÉSENTATION DU MAGAZINE.

JEUX VIDEO - CD-ROM - JEUX DE ROLES - CARTES A JOUER

Partez pour l'exploration de votre imagination!

34, rue des Petites-Ecuries - 75010 PARIS - Tél: 01.45.23.00.26

A l'occasion de son ouverture, **EXPLORA** vous offre des **PROMOS** sur toute sa gamme de cartes à jouer. **EXPLORA**, c'est pour vous: Les Prix, le choix, l'accueil, des tournois chaque mois.

EARTH DAWN
THOAN

AD&D 2ème Edition

JRTM 2ème Edition

VAMPIRE

STAR WARS

SHADOWRUN

MUTANT CHRONICLES

L' APPEL DE CTHULHU

LOUP-GAROU

WARHAMMER etc ...

NOUVEAUTÉ
LEGEND OF FIVE RINGS
DARK AGE VF
X-FILES
DEUS

CARTES A JOUER

-Mirage

-Magic

-Mythos

-Spellfire

-Vampire

-Guardians

-James Bond

-Middle Earth

-Doomtrooper etc...

Traiding : X-FILES SAISON III

EXPLORA c' est aussi : des jeux vidéo, du CD-ROM PC

Métro: Bonne - Nouvelle

Château d' Eau

Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

* Dans la limite des stocks disponibles.

EXPLORA

34, rue des Petites-Ecuries

75010 Paris

Tél: 01.45.23.00.26

MIDDLE EARTH VF EST ARRIVE
(LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : LES SORCIERS)

EXPLORA est heureux de vous recevoir dans ce nouveau lieu de rendez-vous. A bientôt.

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 8077.
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 Léo Lagrange, section jeu de rôle
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 Amph Chimie, 351, cours de la Libération 33410 Talence. Responsables: Thierry Pelle, même adresse. Tél.: (16) 56 08 79 52 (après 19h) et 56 84 69 44 (en journée). E-mail: pelle@math.u-bordeaux.fr. Horaires: tous les samedis de 14h à 19h (il est préférable de contacter le responsable). Boutique: Le Temple du jeu, 62 rue du Pas St-Georges, 33000 Bordeaux, tél.: (16) 56 44 61 62.

Tours: Hommes & Démons
86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours. Responsable: Alain Duchamp, tél.: (16) 47 54 37 55. Horaires: une semaine sur deux (contacter le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir. Boutique: Poker d'As, Pagninaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours.

Montreuil: Sortilège
Centre culturel des Ramenais, 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: Rêve 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.

lorsque je lus votre p. 103. Bonjour Mehdi et Christopher: votre BD, « Les irrécupérables » me donnent clairement envie de recycler votre feuille de je ne sais quelle chose en PQ, purement et simplement. Non seulement laide, cette horreur a le don de confirmer l'extrême nullité déjà présentée avec cette immondeur qu'est « Gwô et Millord » et vos scénarios jouables uniquement par des ados boutonneux, lunetteux, petits, maladiés et affublés d'une calculatrice et d'une valise contenant pour 150 briques de cartes « Magic » ou je ne sais quel autre « Guardians » (personnellement, la carte « Corruption Charnelle » n'a d'égal en nullité engendrée par un frustré que les détestables dessins de filles dont les seins arrivent au niveau de votre débilité!). J'ajouterais que si vous enleviez, et je parle à tous les rôlistes, des dessins machos de quasiment tous les jeux de rôle, peut-être le bout de leur nez. Un dernier conseil: donnez un peu d'utilité à votre magazine. Entre 3 scénarios, 7 critiques et 1 blague ratée, je ne vois pas de but! Ceci étant dit, tout ce qui vient de G.E. Ranne, T. Lhomme, F. Colin, S. Marsan et S. Adamiak est à garder (ainsi que Monghol et Ghota).

Dieu ait pitié de votre âme! Ôl Dirty Bastard et Masta Killa, un ami qui ne vous salue pas non plus!

Cher ami (heu non, tu peux retirer ami!), Tout d'abord merci de cette lettre anonyme qui fait référence à Céline, écrivain talentueux dont on ne peut nier les diverses sensibilités. Quant à ton conseil, il faudrait donc retirer de Casus Belli les scénarios, les critiques et l'humour. Pourquoi pas? Mais que proposes-tu à la place? Un courrier de lettres aigres-douces sur 45 pages? Nous serons ravis de lire ta prose dans le prochain magazine ou fanzine que tu ne manqueras pas de réaliser avec ta verve si productive!

Signé: Le secrétaire du Barbare Déchaîné, délégué aux tâches subalternes et exaltantes, collaborateur démissionnaire de Vade mecum (ils ne sont pas assez radicaux). P.S.: Ma petite sœur, après avoir lu ta lettre, me demande de rajouter: « C'est celui qui dit qui y'est! » Excuse-la, elle ne sait pas encore comment exprimer avec des tournures compliquées les idées simples. N'est pas Céline qui veut!



Vos zines

N'oubliez pas de mettre l'adresse et la périodicité de votre zine quelque part à l'intérieur!

Nouveaux

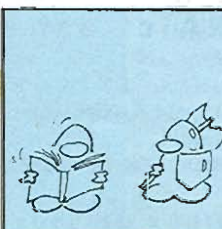
● **Blasfemme** n° 3, 40 p., 30F, très, très apériodique ou très, très en retard. Le n° 2 remonte à il y a quelques siècles... Une aide de jeu Stormbringer, un scénario Cyberpunk et un petit jeu de plateau. A la prochaine... à ce rythme, ce sera vers 1999, non? Philippe Martin, 36/42 rue de la Villette, 75019 Paris.
● **Crépuscule** n° 1, 31 p., 5 FS/25 FF, périodicité psychotique. J'aime bien leurs commentaires sur AD&D, mais ça n'engage que moi. A part ça, il y a une indicible BD en couleurs, une aide de jeu et un scénario Elric/Stombringer, et une aide de jeu Cthulhu/Kult/Mage. Manuel Schmalstieg, 1 ch. du Clédar, CH-2505 Bienne, Suisse.
● **Les faconneurs de rêve** n° 2, 41 p., 25 F, bimestriel. Sous une jolie couverture couleur, une présentation détaillée

d'Easténéria, leur monde médiéval-fantastique. C'est plutôt bien fait. Loïc Daulny, 1 rue Adolphe Wurtz, 67000 Strasbourg.
● **Tumultes et trahisons** n° 1 et 2, 38 et 48 p., 25 et 21 F, apériodique. Le premier numéro est très jeu de rôle (Paranoïa, INS...), le second plus orienté JpC (avec, en prime, un peu de Berlin XVIII et une critique de Guildes, entre autres). Samuel Zonato, 15 rue Patton, 57330 Hettange-Grande.

Anciens

● **Ars Mag** n° 9, 48 p., 22F, vaguement trimestriel. Et vive Ars Magica! Une Alliance, plein de PNJ hyperdétaillés, plein de considérations intéressantes sur l'Écosse... Bref, tout ce qu'il faut pour occuper les longues soirées d'hiver en attendant la sortie de la nouvelle édition d'Atlas Games.
● **Fumble** n° 56, 14 p., 1,25 \$C ou 14 FF port compris, mensuel et à l'heure. Un petit bout d'inspi, un BD dispensable et comme toujours beaucoup de comptes rendus de parties.
● **Pêcheurs de Lune** n° 20, 36 p., prix inconnu, apériodique. Comme toujours Hurlements/Chimères, mais avec en prime une incursion du côté du Petit Peuple (l'excellent JdR paru dans Casus, il y a quelques éons). A part ça, des infos zoologiques sur l'ours, la vipère et le cerf, et un bon scénario qui rappellera des choses aux vieux lecteurs de CB (n° 37).
● **Tinkle Bavard** n° 38, 30 p., 5 FS/20 FF/95 FB, bimestriel. A en juger d'après l'édition, le chocolat suisse a des vertus hallucinogènes insoupçonnées! A part ça, c'est comme d'hab', rien que du bon. A noter tout spécialement le scénario Dossiers X, qui arrive quatre bons mois avant la v.l. du jeu. Pour le reste, Cyberpunk, RdD, Ars Magica... et les Carnets noirs, dont je suis toujours un fan.
● **Vent de rêves** n° 14, 42 p., 23,40F, trimestriel. Oh, un scénario Hawkmoon! A part ça, il y a une bonne variation sur le sujet mode du moment: ▷

Monghol & Ghota



l'adaptation de X-Files au jeu de rôle, plus un peu de wargame, des inspis et des comptes rendus de partie. J'aime bien...
Tristan Lhomme

Coup de projecteur sur...

● Scène à Rio n° 4, 41 p., 25 F, apériodique à tendance trimestrielle. Un gros scénario Cthulhu, un moins gros AD&D, un petit Berlin XVIII (accompagné d'une aide de jeu sur les machines à café dans le monde de B. XVIII. C'est pointu, comme sujet...). En prime, il y a un gadget... pardon un jeu complet : MekaniK's : L'Assemblage®™. Vous avez un boulon et un écrou (de diamètres - et donc de raretés - différents), et vous devez assembler les deux le plus vite possible. Après tout, pourquoi pas ? On a vu des trucs plus idiot faire carrière !
S&R Éditions, 8 place Albert Camus, 21800 Quétigny.

Notre minitel

Du bon usage des petites annonces (PA + Envoi)

Vous êtes nombreux à utiliser la rubrique « Petites Annonces » de 3615 CASUS, mais vous n'en tirez pas toujours le meilleur parti. Pour gagner en efficacité, suivez donc les conseils ci-dessous...

● **Pensez à créer une Boîte Aux Lettres (BAL + Envoi).** Si vous n'en avez pas, personne ne pourra vous écrire pour répondre à votre annonce... et vous-même ne pourrez pas répondre aux annonces qui vous intéressent.

● **Dans la rubrique « Partenaires », pensez à indiquer votre région dans le titre de votre annonce.** Si vous ne le faites pas, votre texte risque fort de ne pas être lu par ceux qu'il pourrait intéresser. Personne n'aime perdre du temps sur le minitel...

● **Si vous laissez un numéro de téléphone, pensez à indiquer à quelles heures on peut vous joindre.** C'est bien connu, les Français sont épris de savoir-vivre. Ils ne sont pas du genre à téléphoner après 10 heures du soir... sauf si vous oubliez de leur dire de ne pas le faire !

● **Soyez prudent quand vous envoyez de l'argent.** Une petite annonce vous intéresse ? Avant d'envoyer tout de suite un chèque à l'adresse indiquée, prenez la peine de contacter l'annonceur et adressez ensuite votre paiement par courrier recommandé avec accusé de réception. Il nous est impossible de garantir la bonne foi de tous les annonceurs, aussi ne faites pas le jeu des éventuels escrocs.

● **Soyez clair.** Évitez le style télégraphique et les abréviations ambiguës. Si vous cherchez le supplément Les Ombres de Yog-Sothoth pour L'appel de Cthulhu, ne vous contentez pas de « Cherche OY pour AC », on risquerait de croire que vous cherchez un skinhead pour passer à l'action...

Échos des murs (MUR + Envoi)

À côté de Nephilim II et de Shadowrun, deux jeux ont surtout été à l'honneur, ce mois-ci, sur le mur Jeux de rôle de Casus : Earthdawn et Kult. Mais, on a aussi parlé de la campagne anti jeux de rôle actuelle. Quelques extraits...

« Earthdawn est un véritable petit joyau... les races sont sympas... le seul point noir est l'absence d'un background conséquent. Il est nécessaire d'acheter la boîte Barsaive pour connaître le monde en détail... Comme AD&D, il faut savoir quels suppléments acheter et ceux à éviter. Earthdawn est plus original qu'un méd-fan standard. » Neph.

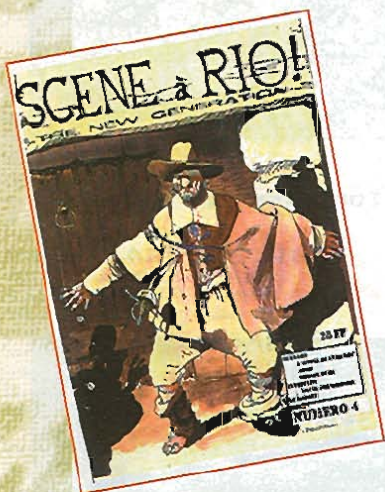
« Je considère Earthdawn comme le meilleur jeu de rôle d'heroic fantasy... Il offre infiniment plus de plaisir qu'AD&D, ce vénérable, mais néanmoins dépassé, pionnier... D'autre part, vive Kult, le chef d'œuvre des chefs-d'œuvre dans lequel, croyez-moi, on peut trouver de la douceur, car elle y est plus chère que tout... » Yanisan.

« Le Crapouillot propose, dans son dernier numéro, un dossier sur le satanisme... Le deuxième titre de couverture est « Les jeux démoniaques ». Cet article de 2 pages... consacre un paragraphe au jeu de rôle... avec pour seul exemple... MAGIC ! » Soner Du.

« Earthdawn est un excellent jeu... C'est du addgurpsshadowrunchthulhu ! » A. Nonyme.

« Je viens d'acheter le bouquin du docteur Abgrall "La mécanique des sectes" et je tiens à conseiller aux pauvres niais de Casus... de lire la page 49 dudit ouvrage où l'on a droit à un magnifique assaut anti-jdr avec mélange de luciférisme et de "jdr = début de secte"... J'aimerais connaître la position actuelle des "défenseurs" d'Abgrall. » Felgod.

« Kult est un joyau brut, digne de Dante, d'une beauté inquiétante... Un chef-d'œuvre absolu. » Ange Noir.



Les clubs sont sur
3615 Casus
rubrique CLU

Tous les fanzines sur
3615 Casus
rubrique ZIN

Toutes les manifs sur
3615 Casus
rubrique CAL



Casus Internet : Forum Hypernews toujours !

Un petit mot pour vous rappeler que vous disposez, depuis début octobre, d'un véritable moyen d'expression sur le site Web de Casus Belli. Notre Forum Hypernews vous permet, en effet, d'exprimer le fond (insondable) de vos pensées (les plus profondes) au vu et au su de tous les internautes. Vous êtes déjà nombreux

à profiter de cette possibilité et nous espérons bien que ce n'est qu'un début. Vous êtes connecté ? Alors, n'oubliez pas l'URL suivante...
<http://www.excelsior.fr>

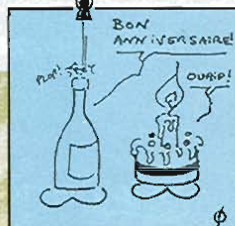
Calendrier

« 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

Angers, 6/7 décembre. Ludélog présente les 4^e Rencontres ludiques angevines qui se tiendront au Moulin de la Croix-Cadeau à Avrillé. Au programme : tournois et initiation aux jeux de plateau (presque tous les

Monghol & Ghota



NDLR : mais non... justement pas !

classiques), jeux de cartes (Mythos, James Bond, Guildes, Spellfire, Guardians), jeux de stratégie, etc.
 ☒: Jean-Yves Filloque, 82 rue Grande, 27100 Val-de-Reuil.
 ☎: 02 32 59 54 09.

Choisy-le-Roi. 7 décembre.

La bibliothèque Aragon et le club Présences d'Esprits organisent des démonstrations et initiations de jeux de rôle (Ambre, AD&D, JRTM, Rêve de Dragon) ainsi qu'une conférence avec... Avec? Avec notre Didier Guisier national! Le thème? Heroic fantasy et jeux de rôle. On pourra également y discuter avec Florence Magnin, François Nédelec et Fabrice Colin (national aussi). ☒: Bibliothèque Aragon, 14 rue W. Rousseau, 94600 Choisy-le-Roi. ☎: 01 48 53 90 92.

Paris. 7 décembre. Le club Warp 19 organise un tournoi Magic type III homologué Wizards of the Coast.
 ☒: A-P Games, 64 rue de Meaux, 75019 Paris.
 ☎: 01 42 02 08 08.

Villeneuve d'Ascq. 8 décembre.

L'association Warlord organise un tournoi de Middle-Earth: the Wizards (qualificatif pour le championnat de France 1997) et un tournoi de Legend of the Five Rings, dans la salle du LCR Émile Zola, rue Émile Zola à Villeneuve d'Ascq, de 9h à 19h.
 ☒: Emmanuel Gadé, 21 rue de la Fontaine, 59100 Roubaix.
 ☎: 03 20 73 55 84.

Paris. 8 décembre. Le club Présences d'Esprits organise une convention de jeux de rôle, avec tournois AD&D, l'appel de Cthulhu, Cyberpunk, Shadowrun, Vampire, et de nombreuses initiations.
 ☒: Centre d'animation Mercœur, 4 rue Mercœur, 75011 Paris.
 ☎: Arthur Jarov au 01 60 78 84 28.

Lyon. 8 décembre. Le Temple du jeu organise un tournoi Magic type II homologué Wizards of the Coast. Inscriptions à partir du 18 novembre.
 ☒: Le Temple du jeu, 118 cours Gambetta, 69007 Lyon.
 ☎: 04 72 73 13 26.

Toulouse. 13/15 décembre. Le club de jeux de rôle de Rangueil organise les 4^{es} Joutes rôlesques de l'U.P.S. Au programme: tournois de jeux de rôle (Torg, Star Wars, Warhammer, l'appel de Cthulhu, JRTM, Rêve de Dragon, etc.), soirée-meurtre (le 13), et démonstrations de jeux de plateau et jeux de cartes.
 ☒: Club de jeux de rôle de Rangueil, Association des Résidents Universitaires de Rangueil, Tripode B, Pavillon 2 C.U. Rangueil, 31077 Toulouse Cedex (ça, c'est de l'adresse!).
 ☎: Richard au 05 61 44 28 72.

Bordeaux. 13/15 décembre. Ça ne rigole plus! Les associations Anica 2, les Apprentis du Mage Mahlow, Borderôles, les Briseurs de Légendes, la Dague, l'Estran, la Guilde des Mammouths Maudits (j'aime ce nom...), Moorslieb et les Mythimages vous invitent à la première Joute des Troubadours, un tournoi de jeux de rôle qui aura lieu dans le Hall de l'Université de Bordeaux, 2 place de la Victoire. Au programme: animations jeux de cartes et wargames (le 13), tournois de jeux de rôle (Cthulhu 90, INS/MV, Guildes et Miles Christi le 14, AD&D, World of Darkness, Nephilim et Rêve de Dragon le 15). Une particularité: les MJ auront la possibilité, dans certains cas, de choisir entre

plusieurs scénarios pour le jeu de leur choix. Petit bonus: on pourra également admirer une exposition sur les Cathares et une expo de peintures fantastiques. Tout ça est organisé avec le soutien du Comité Inter-Associatif de Jeux de Simulation. Dommage quand même que je ne sois pas payé à la ligne, pour le coup. Hum!
 ☒: Thierry Meynieu, 44 rue Paul Louis Lande, résidence les Triades, n° 79, 33000 Bordeaux.
 ☎: Aurélie au 05 57 81 75 74 ou Thierry au 05 56 94 38 80 (le soir).

Lyon. 14 décembre. Le Crazy Orc et la Guilde de Lugdunum organisent un grandeur-nature vampirique à la chapelle d'Oullins. ☒: Inscriptions aux magasins Chantelouve, 2 rue Saint-Georges, et Jeux Descartes, 13 rue des Remparts d'Ainay à Lyon. ☎: Jean-Marie Zuffellato (chambre 400) au 04 78 77 73 33.

Paris. 14 décembre. Le club Warp 19 organise une initiation au jeu de rôle Star Wars. Nom d'un wookiee, ces gens-là sont dynamiques!
 ☒: A-P Games, 64 rue de Meaux, 75019 Paris.
 ☎: 01 42 02 08 08.

La Queue-lez-Yvelines. 14/15 décembre. Les clubs Machiavel Fantasy et Orc Hestralmaneuvinzedark organisent Réveil, 24 heures de jeux de rôle, qui se déroulera en quatre parties, au foyer de la Bonnette, Café et oreillers à volonté.
 ☒: Nicolas Bierce, 20 rue des Colverts, 78340 Les Clayes-sous-bois.
 ☎: 01 30 56 31 78 entre 18h et 20h.

Tarbes. 14/15 décembre. L'association Mythes et Légendes Midi-Pyrénées organise un tournoi de Magic, avec notamment une Mox Emerald et des boosters Legends à gagner.

☒: Association Mythes et Légendes Midi-Pyrénées, 113 av. du Rég. de Bigorre, 65000 Tarbes.
 ☎: 05 07 80 03 21.

FUTUR

Issy-les-Moulineaux. 16/17 décembre. L'association Epsilon organise un tournoi de Bloodbowl dans les locaux du lycée Saint-Nicolas. Attention: pas d'inscription sur place.
 ☒: Emmanuel Personne, association Epsilon, 121 bd Sout, 75012 Paris.
 ☎: 01 43 42 51 22.

Paris. 21 décembre. Le club Warp 19 organise un tournoi Magic type II homologué Wizards of the Coast.
 ☒: A-P Games, 64 rue de Meaux, 75019 Paris.
 ☎: 01 42 02 08 08.



Verdun, 21 décembre. La Guilde des Hérauts et le magasin Diftintel Micro Verdun organisent leur 2^e tournoi Magic type II homologué par Wizards of the Coast. Les bénéfices seront remis à l'antenne locale des Restos du Cœur.
 ☒ : Serge Chandel, 6 avenue Garibaldi, 55100 Verdun
 ☎ : Serge au 03 29 86 78 08 ou Dominique au 03 29 88 43 33.

Vincennes, 21/22 décembre. Magna Ars et les Chevaliers de la Licorne organisent la 3^e Nuit du Jeu, à la MJC Sorano de Vincennes. Durant l'après-midi du 21 auront lieu des démonstrations de jeux de rôle, de jeux de cartes et de jeux de plateau. Le tournoi de jeux de rôle (AD&D, Elric, Ars Magica, Nightprowler, Guildes, Miles Christi, L'appel de Cthulhu, INS/MV, Vampire, Ambre, Nephilim, Star Wars, Cyberpunk, Shaan) commencera à 20 heures et durera toute la nuit.
 ☒ : MJC Sorano, 16 rue Charles Pathé, 94300 Vincennes.
 ☎ : 01 43 74 73 74 (le week-end).

Anglet, 22 décembre. Les clubs de la Table Ronde et de Theon Genesis organisent un tournoi Magic type I au centre culturel El Hogar.
 ☒ : Theon Genesis, 13 cité Hureous, 64340 Boucau.
 ☎ : Clochette au 05 59 50 03 08.

Paris, 28 décembre. Le club Warp 19 organise un tournoi Magic type II homologué Wizards of the Coast.
 ☒ : A-P Games, 64 rue de Méau, 75019 Paris.
 ☎ : 01 42 02 08 08.

Grande-Synthe, 28/29 décembre. L'association Les Gardiens de Lyrhel organise au Palais du Littoral de Grande-Synthe son 3^e Salon régional des jeux de simulation. Au programme : animation d'un village médiéval-fantastique par la compagnie Ragnarok, circuit pédagogique de découverte des jeux de simulation, tournois de jeux de plateau (Formule Dé et Warzone), tournoi de Magic : L'Assemblée (type I.5 et II), tournois de jeux de rôle (AD&D2, Warhammer, Elric, L'appel de Cthulhu, Vampire, Nephilim, Star Wars, Shadowrun et Cyberpunk).
 ☒ : Vincent Leleuvre, 57 rue Léon Bourgeois, 59760 Grande-Synthe.
 ☎ : 03 28 21 82 79, après 18h30

Chilly-Mazarin, 11 janvier. La Guilde de l'écasaëdre organise une journée de jeux de rôle. Tous les joueurs, débutants ou confirmés, sont les bienvenus. Au programme : L'appel de Cthulhu, INS/MV, Vampire, Loup-garou et Mage.
 ☒ : MJC de Chilly-Mazarin, 18 rue Pierre Mendès France, 91380 Chilly-Mazarin.
 ☎ : Eric ou Emmanuelle au 01 69 09 01 87.

Lyon, 17 janvier. La Guilde de Lugdunum organise un grandeur-nature vampirique au Teuf-Teuf Club (rien que pour le nom, il faut aller voir !)
 ☒ : Inscriptions auprès des magasins Chantelouve, 2 rue Saint-Georges, et Jeux Descartes, 13 rue des Remparts d'Ainay à Lyon.
 ☎ : Jean-Marie (chambre 400) au 04 78 77 73 33.

Fouchy, 18/19 janvier. Nation Kobold (yes!) organise Bon anniversaire, numéro 2, un jeu théâtral interactif (allô?) inspiré de la série Le Prisonnier. En route pour le Village !
 ☒ : Nation Kobold, c/o François VV. Gromer, 46 rue du Jeu des Enfants, 57000 Strasbourg ☎ : 03 88 75 51 57.

Monetieu, 15/16 février. L'Esprit Vagabond organise sa 7^e Nuit vagabonde. Toujours consacrée à 100% aux jeux de rôles et uniquement en parties libres, la convention aura pour thème... le sport !
 ☒ : L'Esprit Vagabond, Foyer pour Tous, 7 rue d'Auxerre, 89470 Monetieu.
 ☎ : 03 86 40 66 26.

Poitiers, 1/2 mars. Les Night Riders, le club de jeu des élèves de l'ENSMA, organise avec l'association 2001-4 la 4^e Night Riders Cup, qui proposera des tournois de Magic, Star Wars, Vampire, L'appel de Cthulhu, Elric et Shadowrun, ainsi que de divers autres jeux de rôle et de plateau.
 ☒ : ENSMA Night Riders, cercle des élèves, site du Futuroscope, BP 109, 89960 Le Futuroscope Cedex.
 ☎ : 05 49 49 03 93.

CÔTÉ JARDIN

Namur, 31 décembre. L'a.s.b.l. Legend'air présente Nuit Blanche, une fiesta de tous les diables organisée au château de Fernelmont, histoire de fêter dignement la nouvelle année. On nous promet une soirée magique, « aux confins des mondes imaginaires ». Groupes.
 ☒ : a.s.b.l. Legend'air, rue de la Vieille Ferme n°8, 4050 Chaudfontaine, Belgique.
 ☎ : 00 32 4 366 11 85.

Belgique, 7/9 février. L'a.s.b.l. Legend'air, toujours elle, organise un grandeur-nature médiéval-fantastique intitulé Le Cercle des Légendes, chapitre 5 - Destinées. L'événement aura lieu au domaine provincial de Chevetogne
 ☒ : Jean-Pierre Debroux, rue de la Vieille Ferme n°8, 4050 Chaudfontaine, Belgique.
 ☎ : 00 32 4 366 11 85.

Écrivez-nous, faxez-nous (01 46 48 49 88) vos infos, 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 100 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 100 à 400 F en moyenne).

Prochains numéros :
 8 janvier (n°101)
 et 2 février (n°102)
Date limite de réception des annonces de manifestations :
 10 décembre pour le n°101,
 8 janvier pour le n°102.

Abonnez-vous à CASUS BELLI et ...
...changez de personnage
chaque mois !

NOUVELLE
MENSUEL
FORMULE



1 an - 11 numéros

294 francs

seulement au lieu de 358 francs *



BULLETIN D'ENGAGEMENT A VIVRE CHAQUE MOIS DE NOUVELLES AVENTURES AVEC CASUS BELLI

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli
 Service Abonnements -1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

☐ **oui** je m'abonne pour 1 an à Casus Belli -
 11 numéros pour 294 francs seulement au lieu de 358 francs*,
 soit une économie immédiate de 64 francs.

Je joins mon règlement à l'ordre de Casus Belli

NOM

Prénom

Adresse

Code postal VILLE

Vous pouvez aussi vous abonner par téléphone au
 (33-1) 46 48 47 17 ou sur Minitel en tapant 3615 ABON.

* prix de vente chez votre marchand de journaux.

Offre valable jusqu'à fin 1998 et réservée aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au (33-1) 46 48 47 08 ou 46 48 47 11

En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant. Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès d'Excelsior. Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse soient communiqués ultérieurement.

RCS Paris B 572 134 773

CB100

MULDER DÉPASSÉ!

Lu dans un forum du Net: « Steve Jackson est en réalité un robot construit par les copains extraterrestres d'Elvis sur la lune de Jupiter Io, envoyé sur Terre pour détourner l'attention des humains de la véritable conspiration: TSR attend d'avoir suffisamment d'argent pour acheter des vierges et des agneaux en vue du Grand Sacrifice, au cours duquel l'Antéchrist sera invoqué sur ce plan d'existence. Ce n'est qu'en dépensant tout notre argent dans des produits de chez Steve Jackson Games, plutôt que dans des produits de TSR, que nous pourrions détourner cette dernière compagnie de ses odieux projets. A moins que ce ne soit le contraire. » Lâche cette arme, petit!

ILS ONT DIT...

Marie-France Brière, France 2 à propos de l'émission *La légende de Mélusine* (dans *Télé 7 jours* n° 2679): « J'ai toujours voulu faire un jeu de rôle, comme les Game Boys, mais je ne savais pas comment l'adapter. » Chère Marie-France, essaye plutôt d'adapter *Dom Juan* de Molière, comme les minitels roses. Nous non plus ne savons pas comment l'adapter!

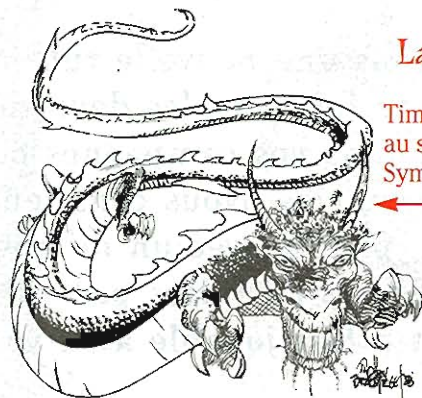
Antoine Lorenzi, le réalisateur de *Génération vidéo* (téléfilm diffusé sur France 2 le 30 octobre 1996) nous dit (sur le site internet de France 2): « Je vais faire un autre film qui sera une « suite » de *Génération vidéo*. Il concernera l'univers des jeux de rôles et j'y poserais la question suivante: comment est-ce qu'un jeu peut pousser un adolescent à commettre un meurtre? Je me suis inspiré d'un fait divers: un jour, un adolescent dénommé Jean-Christophe a poignardé son professeur de physique car il croyait que c'était le roi Aragon. Ce gamin était tellement prisonnier de Melvin, son personnage de jeu de rôles, qu'il a fini par se tirer une balle dans la tête pour tuer Melvin. Ce qu'on ne saura jamais, c'est si c'est Melvin qui a tué Jean-Christophe ou bien si c'est Jean-Christophe qui a tué Melvin. »

Cher Antoine, en dehors de raconter n'importe quoi et de risquer un procès en diffamation de la part des familles en faisant un amalgame entre deux affaires qui n'ont rien à voir, nous te suggérons plutôt un film historique. Le sujet: Ravallac essaye de tuer JF Kennedy à la Lachnikov mais le président se suicide juste avant. Ton film répondrait évidemment à la question: les filles préfèrent-elles les diamants?

EN VÉRITÉ JE VOUS LE DIS!

Le site français: <http://www.geocities.com/TimesSquare/2691/raterpg.html> a proposé aux connectés Internet de noter les jeux de rôle existants afin de faire un sondage. Résultats: *Dangerous Journeys* est premier, *Aria* (?) deuxième. La dernière place est occupée par *Simulacres*, juste avant *AD&D* 1^{re} édition.

Le jeu de rôle mène à tout!
Christian Lehmann, l'ex-rédacteur en chef du regretté *Chroniques d'Outre-Monde*, est décidément partout. Ses bouquins (dont le dernier né: *No pasarán, le jeu*) traînent dans toutes les bibliothèques, son nom apparaît dans le courrier des lecteurs de *Télérama* et on a même aperçu sa bouille dans *Hot Forme* il y a quelques semaines, juste avant *X-Files*. Y a-t-il quelque chose que cet homme ne sache pas faire? OK, je ne dirai rien!



La Métamorphose

Timothy Bradstreet en 88, au sommet de son art. Sympha, non?

Le même, mais vendu au grand capital, huit ans plus tard. Même plus capable de faire les couleurs tout seul. Minable!

En préparation chez...

... **MultiSim**. *Imago* est un nouveau jeu de rôle qui devrait sortir, si tout va bien, début 97. Une fois n'est pas coutume, il s'agit d'un projet indépendant, fruit d'échanges assez discrets entre l'éditeur parisien et une équipe de concepteurs extérieure. Le jeu inaugure une nouvelle gamme de jeux petit format (144 pages, couverture souple) regroupés autour d'un même concept. Quand on vous aura dit qu'*Imago* est la traduction du bien nommé *Phantasm*, disponible uniquement sur Internet, que certaines aides de jeu seront publiées sur ce même support et que le deuxième jeu de la gamme, prévu pour fin 97, n'est autre que *Nexus - The Infinite City* (disponible chez Daedalus), vous en conviendrez aisément: *Imago* s'annonce très novateur, et risque bien d'inaugurer une ère nouvelle dans le (petit) monde du jeu de rôle. La suite bientôt.

Trois questions...

... à Matt Forbeck, chargé des relations extérieures chez Pinnacle Entertainment (éditeur de *Deadlands*)

CB: Combien avez-vous vendu de *Deadlands* jusqu'à présent?

MF: Notre premier tirage de 6000 exemplaires est pratiquement épuisé.

CB: Quels sont les prochains suppléments prévus?

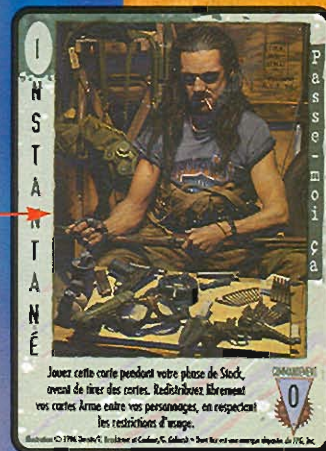
MF: *The Marshal Law* (écran + deux aventures) est là. Notre premier roman sort fin novembre (il s'agit en fait d'une nouvelle accompagnée d'une aventure, 64 pages pour 5\$). *The Quick and the Dead* sera là en décembre (un livre du joueur + un guide du monde) et *Book o' the Dead* est prévu pour janvier.

CB: D'après vous, qu'est-ce qui explique le succès de votre jeu?

MF: C'est nouveau, c'est différent, ça combine western, horreur, fantastique et steampunk, les règles tournent bien et la couverture est magnifique. Pour tout dire, nous en sommes très contents!

BACKSTAGE

Couillises, avant-premières, people, rumeurs: le jeu comme si vous y seriez!
par Scarlet M.



Dans Casus Belli n° 101

parution le 8 janvier 1997

Le Réseau Divin

Ambiance, vous avez dit ambiance?

Et si vous vous perfectionniez dans l'art de faire jouer aux jeux de rôle dits « d'ambiance ».

En complément
de programme,
un scénario
Grand Écran
pour Shadowrun
se déroulant dans
la Lointaine Province,
ainsi que des aventures
pour Vampire,
L'Âge des Ténèbres,
L'appel de Cthulhu 1920
et un générique
médiéval-fantastique
(pour Gurps).

Après être passés du XX^e siècle à l'Égypte antique, nos vaillants aventuriers (c'est-à-dire vous), vont explorer de nouvelles et épiques époques. Découvrez les épisodes 3 à 6 de notre grande série.

L'île des pirates

Nous inaugurons une nouvelle rubrique, qui vous propose une fois tous les deux mois un « background » à intégrer dans vos campagnes ou pour servir de base à des scénarios. Nous commençons en nous faisant plaisir avec un de nos thèmes fétiches. Mais ne vous en faites pas, cette île de pirates sera tout à fait jouable avec vos jeux préférés.

Le dicton du mois prochain:
Cette nouvelle année est
bonne! (comme les portes).

La nouvelle édition de

WAR HAM MER

le jeu des batailles fantastiques. est parue. En vaut-elle la peine? Notre critique y a planté ses crocs et vous livre le résultat de son expertise le mois prochain.



La Bellamijette du mois, par Bruno Bellamy

CASUS BELLI n° 100 décembre 1996. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél.: 01.46.48.48.48. Fax: 01.46.48.49.88. Périodicité: mensuelle. Dépôt légal: 4^e 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: M^{me} 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. Assistant à la rédaction: Fabrice Colin. Coordination wargame: Frank Stora. Coordination minitel: Jean Balczesak. Secrétaire de rédaction: Agnès Pernelle. Assistant au secrétariat de rédaction: Tristan Lhomme. Maquette: Jean-Marie Noël. Secrétariat: Valérie Sadoun. Illustrateurs: Lionel Barras, Roland Barthélémy, Olivier Bédue, Bruno Bellamy, Coucho, Cyrille Daujean, Franck Dion, Didier Guiserix, Christopher Longé, Léa Noël, Eric Puech, Nicolas Ryser, Thierry Ségur, Tignous. **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. Réassorts et modifications: Terminal E 91. Téléphone Vert: 08.00.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements: Patrick-Alexandre Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures: Chantal Poirier au 01.46.48.47.18. Relations extérieures: Valérie Lahanque. Tél.: 01.46.48.48.26. **PUBLICITE.** Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél.: 01.46.48.49.71. **ABONNEMENTS.** Abonnements et marketing direct: Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures: Chantal Poirier au 01.46.48.47.18. Relations clientèle abonnés: par téléphone au 01.46.48.47.08 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. Pour la Belgique, contactez Press-abonnements, avenue des Volontaires 103, Bte 11/12, 1160 Bruxelles, Belgique.

À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios: AD&D est édité par TSR, Warhammer JdRF est édité en français sous licence Games Workshop par Descartes Editeur, Nephilim est édité par Multisim. 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 Writer, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél.: 01.40.27.59.59. Imprimeries SALT, tél.: 01.30.50.40.90 et SIEP, tél.: 01.60.69.56.16.

PROJETEZ-VOUS DANS L'UNIVERS CYBER...



NET RUNNER

Découvrez NetRunner®,
l'autre jeu de cartes
à collectionner
de Richard Garfield.



**MAINTENANT EN
VERSION FRANÇAISE**



Dans l'univers futuriste de
Cyberpunk 2020®, les
Runners et les
Corporations s'affrontent
pour le contrôle de
l'information.

Les Corporations,
puissantes
multinationales, et les
Runners, pirates des
temps modernes, vont se
livrer une bataille
futuriste, à coup de
protections électroniques,
de virus informatiques et
de programmes de
sauvegarde représentés
par des cartes.

NetRunner®: un jeu
connecté à l'actualité
informatique!

Un jeu aux caractéristiques exceptionnelles: les cartes et les tours de jeu sont différents selon le rôle que vous jouez! À découvrir:

- en Doubles Starters contenant 60 cartes Runners (vertes) et 60 cartes Corporations (violettes), et conçus pour jouer immédiatement.
- en Boosters de 15 cartes (Runners et Corporations) pour développer ses possibilités de jeu.

360 cartes à jouer et à collectionner pour vous cyber-défier!

Pour toute information: Wizards of the Coast, France - Customer Service*,
BP 103 - 94222 Charenton Cedex - tél: (1) 43.96.35.65 - Fax: (1) 43.96.52.53

Wizards
OF THE COAST®

* Service Consommateurs © Wizards of the Coast, Inc. Édité par Wizards of the Coast, sous licence de R. Talsorian Games.
Wizards of the Coast et Deckmaster sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc.