

CASUS

Belti

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

Faites vos prières !

Temples à découper
et aides de jeu

Avril 97
N° 104

Conspiracy X Delta Green

Avec de
vrais morceaux
d'extraterrestres
dedans

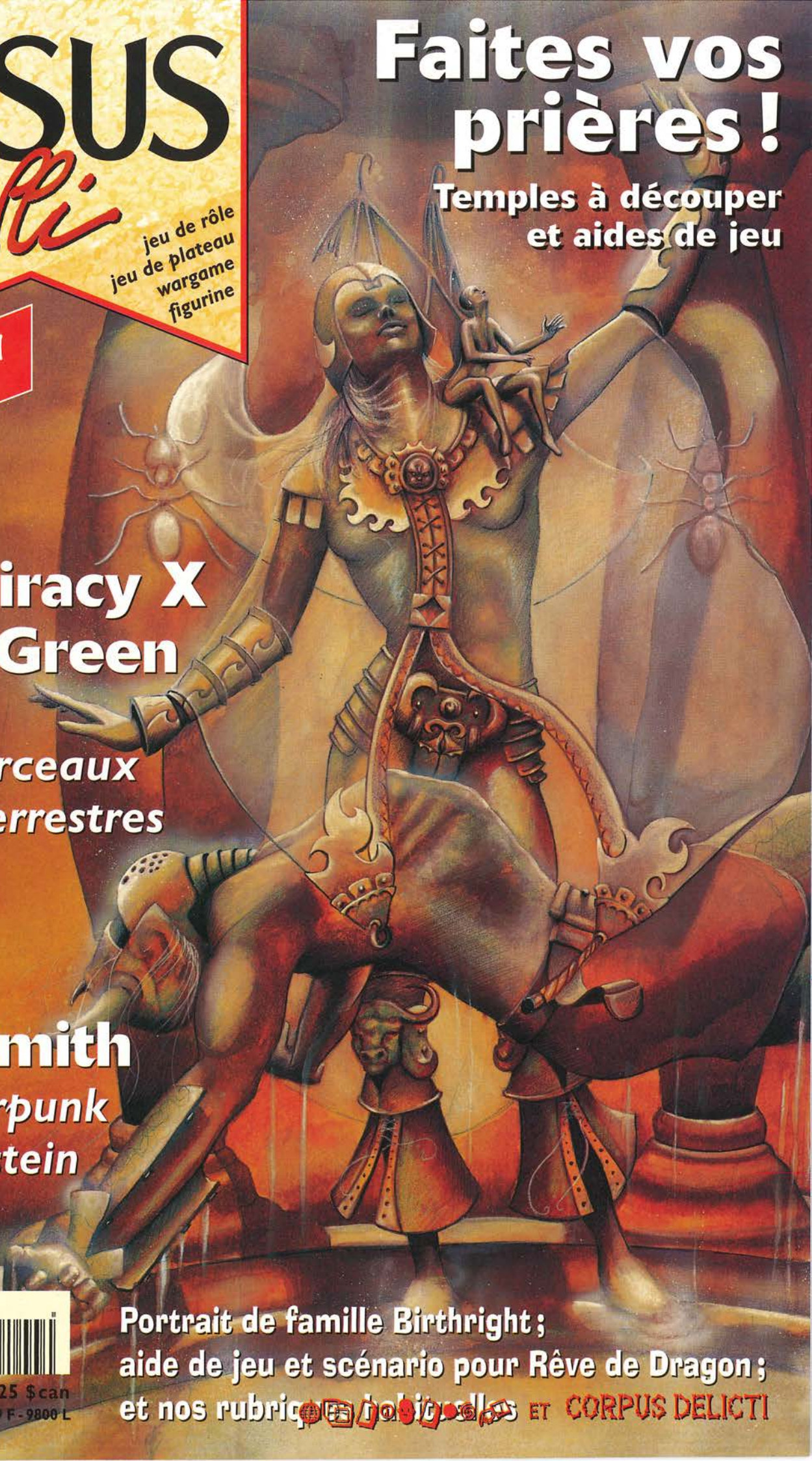
Mike
Pondsmith
De Cyberpunk
à Falkenstein

M 3168 - 104 - 32,00 F



230 FB - 8,50 FS - 5,25 \$can
Réunion/Antilles/Guyane 39 F - 9800 L

Portrait de famille Birthright ;
aide de jeu et scénario pour Rêve de Dragon ;
et nos rubriques **Jobi-Jobs** et **CORPUS DELICTI**



SF POLAR

G. ELTON RANNE



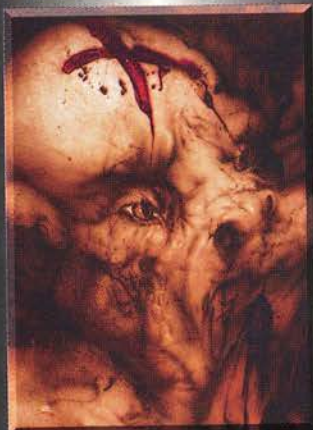
Double jeu

FLEUVE NOIR

à paraître en avril

SF METAL

SERGE BRUSSOLO

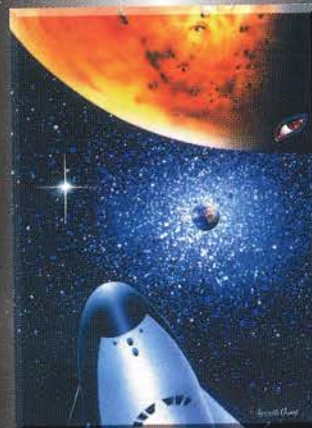


La cicatrice du Chaos

FLEUVE NOIR

SF SPACE

A. CLARINART - M. OLLIVIER



L'ombre de Mars

FLEUVE NOIR

FLEUVE NOIR

SF

Les nouveaux univers du Fleuve Noir

à paraître en mai

SF LEGEND

J.-C. CHAUMETTE

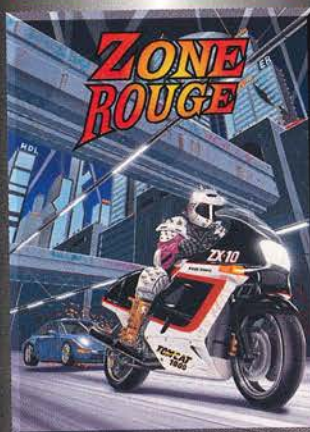


Le Niwaad

FLEUVE NOIR

SF ZONE ROUGE

SERGE SÉGURET

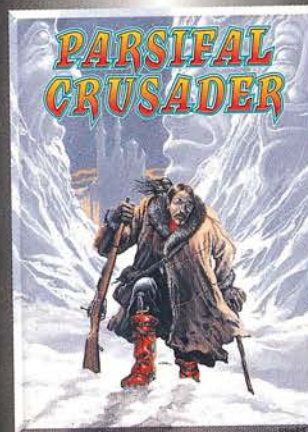


Le cri de l'asphalte

FLEUVE NOIR

SF MYSTÈRE

MICHEL HONAKER



La Citadelle de Cristal

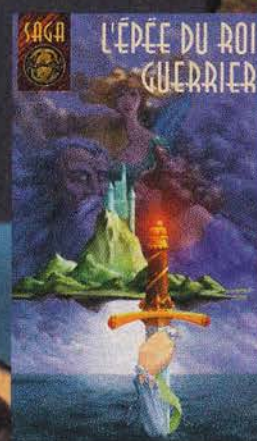
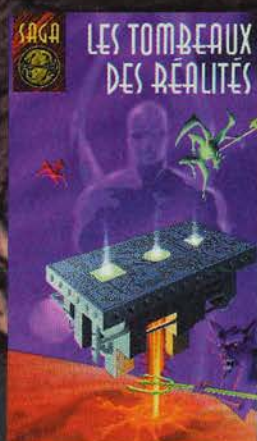
FLEUVE NOIR

TU ES UNE LÉGENDE
TES EXPLOITS
SERONT CONTÉS PAR
LES GÉNÉRATIONS
FUTURES...

SOLO, DES LIVRES À LIRE ET À JOUER SEUL.



SAGA, DES LIVRES À LIRE ET À JOUER À PLUSIEURS.



QUASAR,
LA NOUVELLE GÉNÉRATION DE LIVRES DE JEUX DE RÔLES.

HACHETTE
Jeunesse

Édito

Tiens, un sondage dans *Casus*!
Ça faisait bien deux ans
et des poussières que ça n'était
pas arrivé.

Pourtant, il s'en est passé
des choses, depuis...
Après avoir vampirisé le jeu
de rôle, la vogue des cartes
a trouvé son rythme de croisière.
Des jeux sont apparus, d'autres
se sont essouffés. *Casus*
est passé mensuel, a fêté son
centième numéro et fait un peu
de ménage, d'autres magazines
sont arrivés. La campagne antijeu
s'est calmée, mais les échos
déformés de la vague continuent
de résonner dans la France
profonde. Les dés bizarres
reviennent en force.

Les Irrécupérables sont de plus
en plus graves, Monghol & Ghota
suivent toujours le même régime.

Et vous dans tout ça? Avez-vous
traversé le temps tel qu'en
vous-même? Avez-vous surfé
sur la vague? Une révélation vous
a-t-elle touchée? Votre karma a-t-il
suivi ce taxi? Dites-nous tout
pages 70-71 (même ce qu'on
ne vous demande pas,
si vous le désirez, sur papier
libre, et aussi ce que vous auriez
aimé qu'on vous demande).

Ne ratez pas cette occasion
d'influer sur le destin du monde.
Chaque écho pèse
son poids, et ce n'est
pas parce que vous
êtes seul à défendre
un point de vue dans
votre groupe, qu'il
n'y a pas dans cent
autres groupes un
joueur qui pense
comme vous
et se croit seul.
Exprimez-vous!

Les crapougnats

Didier Guiserix

Fleuve Noir Anticipation c'est fini!

Avant de se scinder en diverses collections, Anticipation
(qui aura permis de découvrir Stefan Wul, Gilles Thomas ou Brussolo)
publie son dernier titre, *L'Odyssée de l'espèce* sous le numéro 2001,
de notre chroniqueur Roland C. Wagner.

Dernière minute

Une nouvelle a malencontreusement
sauté de nos pages actualités.
Signalons donc que Nestiveqnen
édite le produit Les P.J's.
L'idée : proposer des illustrations
format A4 pour représenter
vos personnages méd-fan.
Huit dessins sont déjà parus.
L'idée est sympa ; dommage que les
illustrations soient très inégales...
(voir photo p. 6).

CELA NE FINIRA-T-IL DONC JAMAIS?

Après Cave Canem et Vade Mecum,
voilà qu'un autre subzine vient squatter
nos pages. Intitulé en toute modestie
Corpus Delicti (le corps du délit!).



DEVINE QUI VIENT STAR WARSSER CE SOIR...

Monstres et créatures étranges de Georges Lucas
est un recueil de dessins et de textes consacré aux bêtes
de l'univers dudit George Lucas, réalisé et dessiné
par Bob Carrau, chez Vents d'Ouest. Les dessins sont
parfois corrects, souvent très laids, mais leurs commentaires
peuvent servir d'inspis pour vos bestioles de l'espace.



❖ Critiques

- 18 ▶ jeu de rôle: **Conspiracy X, le jeu des Dossiers X(-Files?)**.
- 20 ▶ jeu de rôle: **Trolls, le retour d'une légende**.
- 22 ▶ jeu de rôle: **Delta Green, Cthulhu et les Petits Gris**.
- 24 ▶ jeu pas drôle: **Charnel Houses of Europe The Shoah™, no comment!**
- 26 ▶ portait de famille: **Birthright, ou être roi à AD&D**.

❖ Magazine & aides de jeu

- 30 ▶ Dialogues: **Mike Pondsmith, l'exception américaine**.
- 34 ▶ Aide de jeu / POSTER: **Bâtisseur de temples**.
- 47 ▶ POSTER / Aide de jeu: **Deux temples double-face**.
- 64 ▶ Aide de jeu: **Apprentissage Draconic, pour Rêve de Dragon**.
- 66 ▶ Gwô & Millord, the last one: **Ce soir chez Gwôris, c'est soirée disco!**
- 68 ▶ Dans la vie il y a des règles aussi: **De l'autorité, des règles et des lois**.
- 71 ▶ Casus Belli Écho 97: **RÉPONDEZ À NOTRE SONDAGE!**
- 78 ▶ Scénario Warhammer JdB: **La bataille des Cinq Armées**.
- 87 ▶ Squatters orques: **Corpus Delicti, subzine subversif**.



❖ Scénarios de jeu de rôle

- 40 ▶ **Earthdawn: L'ascendant sur l'« Ascendance »**
Moyen, pour tous personnages de cercles 2 ou 3 dont un troll, tous joueurs et meneurs de jeu.
- 44 ▶ **Vampire: Une nuit au Blue Velvet**
Moyen, pour vampires récents, joueurs moyennement expérimentés et meneur de jeu connaissant Chicago.
- 56 ▶ **Rêve de Dragon: Au son des cloches**
Moyen, pour personnages d'expérience moyenne mais sachant se battre et un haut-révant.
- 59 ▶ **Conspiracy X – Dossier X: Si calme d'habitude**
Moyen, pour personnages novices mais joueurs et meneur de jeu moyennement expérimentés.

❖ Nos rubriques habituelles

- 6 ▶ L'actualité DES JEUX (En français dans le texte, Made in ailleurs).
- 74 ▶ Aux quatre coins des CARTES: **Microprose Magic** en vedette.
- 82 ▶ Para Bellum, le WARGAME en bref: **Over the Reich** en vedette.
- 90 ▶ L'actualité DU JEU (En direct de la rédaction, Clubs d'initiation, Clubs, Initiatives, Minitel, Fanzines).

Et toujours...

Les Coups d'œil du Critik (12), Petites annonces (70), Métalliques (76), Inspirations SF-Fantasy, BD, Universalis (84), Calendrier (95), BD – Les Irrécupérables épisode 14 (95), Backstage (97).

Couverture: Youssef Fouzar Alcala.

N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en page 32 & 79.

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

Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 77.

Encart abonnement Casus Belli jeté entre les pages 3 et 33 ;
diffusion vente au numéro France métropolitaine.
Encart spécial cartes réservé aux abonnés encarté page 50.

L'actualité des jeux

Ce mois-ci, tous les éditeurs seront à l'heure et tout ce qui est écrit dans cette rubrique sera juste à 150 % ! (Attention, si vous lisez la phrase qui précède un autre jour que le 1er avril, merci de ne pas en tenir compte.)

L'actualité des jeux de cartes à collectionner se trouve pp. 74-75.

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Descartes Éditeur

- **L'appel de Cthulhu** : Trois ombres est la traduction de *In the Shadows*. C'est un recueil de trois scénarios, qui sont tous sympas, pas trop complexes, et jouables en une ou deux séances. Bref, exactement le genre de petit truc à acheter en même temps que le jeu, si vous êtes un Gardien des arcanes novice.
- **Star Wars** : Les étoiles jumelles de Kira est arrivé. Finalement, il ne contient pas beaucoup de background (deux pages !), et les sept « mini scénarios » annoncés le mois dernier ne sont pas si petits (dix pages chacun, en moyenne). Tous utilisent le décor de la Nouvelle République, et ils sont donc pleins d'Impériaux récalcitrants, de contrebandiers et de chasseurs de primes. Dans l'ensemble, c'est très agréable à lire.
- **Earthdawn** : Les brumes de la trahison, un scénario contenant des elfes et calculé pour des personnages débutants, est probablement là.



- **Warhammer** : L'agonie du jour, une très bonne campagne pour personnages expérimentés, est parue et a droit à son Coup d'œil.

Games Workshop

- **Warhammer - Batailles fantastiques** : L'idole de Gork est une « boîte de campagne » opposant Impériaux et Orques. Elle contient des scénarios et des décors en carton (un rempart, des huttes orques et la fameuse idole). Quant aux figurines, elles seront vendues séparément.

Hachette

- **Quasar** : Hachette lance deux séries sous ce titre, *Solo* et *Saga*, situées dans le même univers. On vous en reparle plus longuement dans notre prochain numéro. Au premier examen, les concepts de base sont très proches des « Livres dont vous êtes le héros » et, a priori, ça ne bouleversera pas les vieux routards. Toutefois, qu'un éditeur respectable et archi-connu comme Hachette

fasse du jeu de rôle peut être un bon argument pour désamorcer les plus bornés de nos critiques...

Halloween Concept

- **Shaan** : L'écran de Shaan, accompagné d'un livret avec deux scénarios, est sorti. La prochaine extension sera consacrée aux humains, et sortira peut-être en avril. Peut-être.
- **Polaris** : La grande carte en couleur du monde de Polaris, avec ses fonds sous-marins et ses alliances politiques, est là. Elle est vraiment très belle. L'écran est également paru. Il reprend le dessin de la carte, moins les villes. Il est accompagné d'un livret de 24 pages contenant un court scénario, des règles sur les stations sous-marines, quelques précisions sur la vie quotidienne sous l'eau et des créatures mutantes (faites gaffe à l'étoile de mer géante !). Un supplément sur les pirates est en chantier et sortira en avril ou en mai.

de la réalité pour y construire un Réseau futuriste, après quoi ils ont entrepris de se taper dessus pour savoir qui allait le contrôler. Ce supplément, très complet, vaut surtout par la description du bar qui sert de terrain neutre aux différentes factions et de ses habitués. Les deux scénarios ne sont pas mal non plus.

- **Rolemaster** : Le compagnon du mage contient une foule de nouvelles règles sur la magie, des nouveaux sorts, de nouveaux types de personnages magiciens, et ainsi de suite à perte de vue. Ce gros supplément sort début avril au plus tard.

Ludis

- **Dossiers X** : Le jeu sort dans la deuxième quinzaine d'avril. Par rapport à *Conspiracy X* (disséqué pp. 18-19 par l'agent Philippe Rat), il y aura peu de changements, à part quelques nouvelles illustrations et un scénario de création française.

MultiSim

- **Mage - L'Ascension** : La toile numérique est là. Toutes obédiences confondues, les cybermages ont profité d'une faille dans la structure

- **Nephilim** : L'arcane V, le Pape, est paru, tout comme *L'apprenti*, un livret d'une centaine de pages, contenant des clarifications



On avait dit qu'il manquait une carte dans Polaris. En voilà une de taille, et belle. Ça valait la peine d'attendre !

Monghol & Gkoto



de règles et de background, ainsi que des conseils de jeu.

● **Guides** : Finalement, le premier volet de *La campagne du Nouveau Monde* s'intitule *L'ombre du démon*. C'est une boîte, contenant un livret présentant une contrée en détail, une grande carte et un livret de scénarios. Normalement, tout ça est paru. *L'atlas du Continent* suivra en mai.

● **Dark Earth** : Le jeu post-apo mystique de MultiSim sera là au Salon des jeux, début avril. Ce sera une grosse boîte bien pleine, avec trois livrets d'une centaine de pages et deux grandes cartes. Critique complète et scénario dans notre numéro de mai. Le match avec Atlantys (voir SPSR) s'annonce titanesque !

Oriflam

● **RuneQuest** : *Trolls* est là, et on vous en parle p. 20.

● **Mekton Z** : *Mekton Z+* arrive dans la deuxième quinzaine d'avril. Ce livret contient des précisions sur les pouvoirs psis et surtout une tonne de règles avancées sur la création des Méchas, avec des armures plus performantes, des armes plus grosses, des bras plus forts et des cerveaux plus... euh, non, laissez tomber les cerveaux, c'est un mauvais exemple.

● **Hawkmoon** : Le recueil de scénarios dont il était question le mois dernier a pris du retard, et ne sera pas là avant mai.

● **SPQR** : Les victoires de Pyrrhus propose deux nouvelles batailles pour SPQR. Vu le titre, il y a des chances que ça se passe en Grèce vers 200 avant J.-C.

Sans Peur et Sans Reproche

● **Atlantys** : Le jeu post-apo new age de SPSR devrait être arrivé au moment où ce Casus sera en kiosque. Ce sera un gros bouquin à couverture souple, avec notamment des dessins de Greg Cervall (qui a fait de très belles couvertures pour les suppléments Gurps parus en français). On vous le décortique dans notre prochain numéro, promis !

● **Némésis** : *Les héritiers de Kadesh* est le premier-né d'une nouvelle gamme de mini jeux de rôle. Ce premier titre est situé dans un monde de sword & sorcery (variante barbare et violente de la bonne vieille heroïc fantasy. En France, cette dernière est connue sous le nom de médiéval-fantastique, mais personne ne s'est soucié de baptiser sa petite sœur. On suggère « Grosses épées, sorciers antipathiques et filles nues », mais c'est une traduction très libre).

● **Soirée enquête** : Les salauds se cachent pour mourir devrait arriver en mai.

Siroz Productions

● **Bloodlust** : Enfin ! Un supplément faisant suite aux *Voiles du destin* doit arriver très bientôt. Les aventuriers vont enfin découvrir l'autre continent, sa culture très particulière, ses cités-États, ses dominants, ses dominés et ses rebelles... plus une trentaine de trames de scénarios.

● **Gurps** : *Gurps Psioniques* est là, c'est vrai, on l'a vu. Pour la petite histoire, c'est le premier supplément de l'histoire de Casus à être sorti plus de trois mois après que nous lui ayons consacré un Coup d'œil !

● **Élixir** : *Alambic* se présente sous la forme d'un paquet de soixante cartes tout à fait normales et pas à collectionner. Il contient de nouveaux objets magiques, des ingrédients, bref plein de choses pour améliorer un jeu qui est déjà très sympa. On l'attend avec impatience !

LA LIBRAIRIE LUDIQUE

Chaosium

● **Call of Cthulhu** : *The Xothic Cycle* et une réédition du *Hastur Cycle* devraient arriver en boutique d'ici la mi-avril. Chaosium compte intensifier sa production de romans, et annonce pour très bientôt un *Arthurian Companion*, qui sera une encyclopédie sur la littérature arthurienne (peut-être mars, plutôt avril).



Tous les produits sur
3615
Casus
rubrique
NEW

PHILIBERT

JEUX - FIGURINES - MODELISME

- COLLECTIONS OSPREY -

Série "CAMPAIGN"	
RORKE'S DRIFT 1876 (n°41)	135 F
OPERATION BAGRATION 1944 (n°42)	135 F
PAVIA 1525 (n°43)	135 F
MAJUBA 1881 (n°44)	135 F

Série "ELITE"	
THE GUARDS 1914-45 (n°61)	112 F
ZOUAVE UNITS OF THE AMERICAN CIVIL WAR (n°62)	112 F
GERMAN MOUNTAIN/SKI TROOPS (n°63)	112 F

Série "WARRIOR"	
UNION CAVALRYMAN 1861-65 (n°13)	112 F
LATE ROMAN CAVALRYMAN 236-565 (n°15)	112 F
BRITISH TOMMY 1914-18 (n°16)	112 F
US MARINE IN VIETNAM (n°17)	112 F

Série "MEN AT ARMS"	
REPUBLICAN ROMAN ARMY (n°291)	99 F
KING GEORGE'S ARMY III (n°292)	99 F
RUSSIAN CIVIL WAR I : THE RED ARMY (n°293)	99 F
BRITISH TROOPS IN WEST INDIES (n°294)	99 F
ARMY OF LOUIS XV CAVALRY (n°296)	99 F
RUSSIAN ARMY OF SEVEN YEARS WAR I (n°297)	99 F

Série "NEW VANGUARD"	
STUG III (n°19)	115 F
T-34/85 MEDIUM TANK (n°20)	115 F



Frais de port compris - Autres références : nous consulter

- JEUX DE GUERRE -

(* nouveautés - sous réserves de disponibilité)

TILSIT EDITIONS (JEUX EN VF)	
* WATERLOO 1815 (TRAD. DE L'ARMÉE DU NORD) 280	
* IENA 1806	280
AUSTRALIAN DESIGN GROUP	
(...nombreux retards, indépendants de notre volonté !)	
* WORLD IN FLAMES 6th ed.	390
* WORLD IN FLAMES 6th Deluxe	800
* WORLDS IN F DELUXE update	350
* SHIPS IN FLAME	210
* PLANES IN FLAME	160
* AFRICA IN FLAMES	130
* ASIA IN FLAMES	130
* WORLDS IN F. ANNUAL 94/95	130
CLASH OF ARMS	
* THE KINGS WAR	270
* ALBUERA-ESPAGNOL	255
* CORRUNNA-ESPAGNOL	295
* ESPAGNOL-TALAVERA	330
* ZORNDORF	230
* 1807 - THE EAGLES TURN EAST	280
* ARMY OF THE HEARTLAND	330
* RISING SUN (CMD AT SEA I)	415
* SUPERMARINA (CAS II)	370
* NO SAILOR BUT A FOOL (CAS III)	182
* HARPOON IV	379
* ACHTUNG SPITFIRE	270
* OVER THE REICH	260
* SPEED OF HEAT	290
* LANDSHIPS	260
* PRELUDE TO DISASTER	235
GAME RESEARCH DESIGN	
* WAR IN THE DESERT (en stock)	620
* A WINTER WAR	230
AVALANCHE PRESS	
* GREAT WAR AT SEA	280
* AVALANCHE : INVAS' OF ITALY	260
* MACARTHUR'S RETURN	260
* RED PARACHUTE	260
* BLOOD ON THE SNOW	260
THE GAMERS	
* TUNISIA	239
* CHAMPION HILL	172
* LEROS	239
* APRIL'S HARVEST	215
* THE ARDENNES	195
* NO BETTER PLACE TO DIE	220
DECISION GAMES	
* KRIEG I	299
* THE 45' SCOTTISH REVOLT	186
GMT	
* BATTLE FOR NORTH AFRICA	228
* SPOR PLAYERS' GUIDE	n.c.
* SAMURAI	299
* GLORY	250
* INVASION : NORWAY	250
* THE THREE DAYS OF GETTYSBURG	390
* DIAOCHOU	100
* GREAT BATTLES OF ALEXANDER	320
ORIFLAM	
* SAGUNTO	329
* ALEXANDRIA	270
* YOM KIPPUR	249
* NACH FRANKREICH	349
* STALINGRAD	250
* AFRIKA	260
* LES AILES DE LA GLOIRE	250
* SPQR	330
* ÉLÉPHANTS DE GUERRE	119
* CONSULS	119
AVON HILL	
* STONEWALL'S LAST BATTLE	220
* HANNIBAL	243
* LONDON'S BURNING	220
* GERONIMO	235
* EMPIRE OF THE RISING SUN	370
* BREAKOUT NORMANDY	220
* M.B.T.	260
* TURN POINT STALINGRAD	210
* ADVANCED SQUAD LEADER	325
* A.S.L. ACTION PACK 1	149
* A.S.L. SOLO	265
* CARTES A.S.L. / S.L.	35
* A.S.L. ANNUAL 96	160
* BEYOND VALOR	305
* PARATROOPER	189
* YANKS	245
* PARTISAN	149
* WEST OF ALAMEIN	370
* LAST HURRAH	149
* HOLLOW LEGIONS	189
* CODE OF BUSHIDO	299
* GUNG HO	375
* CROIX DE GUERRE	249
* KAMPFGRUPPE PEIPER I	260
* KAMPFGRUPPE PEIPER II	300
* SQUAD LEADER	225
* PEGASUS BRIDGE	230
* CROSS OF IRON	189
* G.I. ANVIL OF VICTORY	275
* CRESCENDO OF DOOM	220
JEUX MICRO	
* D-DAY (PC ET MAC)	495
* OPERATION CRUSADER (PC)	495
* FLIGHT COMMANDER II (PC)	495

Liste extraite du tarif général - Prix uniquement valables en vente par correspondance !

VENTE PAR CORRESPONDANCE - COMMENT COMMANDER ?

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 POSTES EN COLISSIMO RECOMMANDE
FRAIS DE PORT : 35 F EN FRANCE MÉTROPOLITAINE
PORT GRATUIT : POUR LES LIVRES ET POUR TOUTE COMMANDE SUPÉRIEURE À 450 F
PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE SUR SIMPLE APPEL TÉLÉPHONIQUE

PHILIBERT

12, rue de la Grange
67000 STRASBOURG

☎ 03 88 32 65 35 / ☎ 03 88 32 26 37

Horaires :

Lundi de 14h à 19h
Mar-Ven : de 10h à 12h et de 13h à 19h
Samedi de 9h à 19h non-stop

JEUX DE RÔLES

[illegible]

Khom Heïdon

● **Polaris** : Les foudres de l'abîme, de Philippe Tessier, devrait être sorti, mais comme c'est la troisième fois que je l'annonce, je me surprends à douter...

● **Shaan** : *Lumière du matin* termine la trilogie de Bernard Rastoin. Pour la date de sortie, même réflexion que pour *Les foudres de l'abîme*.

● **Bloodlust** : Le prix du sang est le dernier épisode de la trilogie. Il sortira... en même temps que les deux précédents.

Fleuve noir

● **Les Royaumes oubliés** : *Chaos cruel* est le cinquième et dernier épisode de la *Pentologie du clerc*, où l'infortuné héros va devoir affronter les hordes du Chaos à lui tout seul ou presque. On lui souhaite bonne chance !

● **Magic** : Le sacrifice final est paru, et se laisse lire agréablement si vous êtes fan de Magic.

Mnémos

● **Imago** : *Chaos puissance 5* est un roman écrit à plusieurs mains (toute l'équipe de MultiSim ou peu s'en faut). C'est par instants un peu confus, mais donne une idée assez juste de ce qu'il est possible de faire avec Imago.

● **Nephilim** : *La part du diable*, d'Isabelle et David Collet, conclut la trilogie du *Chant de la terre* (dont Roland Wagner vous dit beaucoup de bien dans les *Inspis*). Ça bouge, c'est bien écrit... bref, c'est du très bon boulot !

MADE IN AILLEURS

Atlas Games

● **Ars Magica** : Test de culture générale : qu'est-ce qu'un Parma Fabula ? Rassurez-vous, ne pas le savoir ne va pas vous faire rater votre bac ! C'est juste le terme hermétique pour désigner un écran de jeu. Tout ça pour dire que l'écran d'Ars Magica 4 devrait être là. On s'attend au pire, mais de toute façon, il ne pourra pas être plus laid que le jeu.

● **ILS TRAÎNENT !** : *Over the Edge 2* arrivera peut-être en avril, mais ce n'est pas sûr du tout.

Archon Games

● **ILS TRAÎNENT !** : Le jeu sur les privés américains des années 50

et son supplément, **Noir et Film Noir**, sont peut-être là, mais franchement, on en doute. Ils ont dû les taper sur une vieille machine à écrire toute pourrie et être interrompus toutes les cinq minutes par des rouses incendiaires venues leur demander de retrouver leurs maris perdus...

Chaosium

● **Call of Cthulhu** : *A Resection of Time* est paru. C'est une petite campagne « années 90 » en deux scénarios, se déroulant aux États-Unis et en Amérique centrale. Pour les fans, à noter qu'elle comporte une visite à Arkham, version 1990. Une occasion de voir si l'université n'a rien perdu de son charme, ni l'asile de son éclat. Le fameux *Cthulhu live* !, dont il est question depuis fort longtemps, devrait arriver d'un jour à l'autre. Il s'agit tout simplement... de règles de grandeur-nature pour jouer à Cthulhu. Entre autres choses, on nous promet des conseils pour créer des monstres crédibles. Alors voilà, pour faire un shoggoth, vous prenez cinq PNJ, une bâche de 20 m² et deux cents kilos de latex vert...

● **Pendragon** : *Lordly Domains* persiste à être un supplément sur l'art et la manière de gérer son manoir, son village et ses serfs, mais il est repoussé à avril... si tout va bien.

● **Elric** ! : Il semble que *Corum* !, un supplément dont Chaosium parle depuis quelque chose comme cinq ans, soit prévu pour arriver en mai. Mais surtout, pas de précipitation !

● **RuneQuest** : *RuneQuest* chez Chaosium, c'est fini. Avalon Hill récupère la pleine propriété du jeu. En revanche, Chaosium conserve Glorantha. Le *RuneQuest* d'Avalon Hill devrait évoluer indépendamment de cet univers, et Chaosium devrait sortir un jeu « gloranthien ». Un jour.

Columbia Games

● **HårnWorld** : *Nasty, Brutish & Short* est un supplément très sympa sur la vie des orques dans le monde de Hårn. Il remporte de très loin le prix du titre le plus génial du mois (« Déplaisante, brutale & courte ». En jargon de journaliste, ça s'appelle un « titre descriptif »).

Daedalus

● **Feng Shui** : *Blowing up Hong Kong* est un supplément sur... Hong Kong, qui va rapidement cesser d'être à jour, vu la marche des événements dans le monde réel. ▷

PHÉNOMÈNE J

■ JEUX DE ROLES, WARGAMES, BOARDGAMES, ROMANS SF ET FANTASY NEUF OU OCCASION

■ CARTES A COLLECTIONNER, ACCESSOIRES, FIGURINES, NEUF

• A LA BOUTIQUE :
25 RUE JEAN DE BEAUVAIS
75005 PARIS
(M° MAUBERT-MUTUALITE)

• EN VENTE PAR CORRESPONDANCE
TÉLÉPHONE : 01 44 07 12 32
REGLÉMENT PAR CB LIVRAISON EN 48 H

■ NOUS RACHETONS COMPTANT VOS JEUX DE ROLES, WARGAMES, BOARDGAMES, ROMAN SF ET FANTASY

■ PHENOMENE J, C'EST AUSSI :

- LE CLUB,
- LES PARTIES D'INITIATIONS,
- UN LIEU DE JEU, DE RENCONTRE



Venez découvrir !

Les Contrées du Jeu

Jeux de rôles
Jeux de société
Jeux de réflexion
Wargames
Figurines

Cartes
(Magic, X-Files ...)

Salle de jeu et d'échange
Bourse aux Cartes

6 rue Beyle Stendhal
GRENOBLE
04.76.54.48.93

Cathy et Dom vous accueillent du Lundi au Samedi de 10h à 19h



FASA

- **Shadowrun** : *The Underworld Sourcebook* est là. Il contient, entre autre choses, l'organigramme de toutes les familles mafieuses des États-Unis des années 2050. *High Tech & Low Life* est un supplément sur la rue, les paumés qui y vivent et les conflits entre bandes. *Mobwar*, qui le suit de près, est un recueil de scénarios axés sur les gangs. Quand les gens de Fasa tiennent un thème, ils en extirpent jusqu'à la dernière goutte de jus !
- **Earthdawn** : *Arcane Mysteries of Barsaive* est là. Ce petit livret contient deux cents sorts et soixante-dix objets magiques. Est-il besoin d'en dire plus ?

Five Rings Publishing

- **Legend of the Five Rings RPG** est un jeu de rôle qui se déroule dans l'univers du jeu de cartes du même titre. Après avoir allégrement pillé les jeux de rôle, voilà que les jeux de cartes se rôlifient ! La boucle est bouclée... *Legend of the Five Rings* se situe dans un monde médiéval-fantastique japonisant, et devrait être là d'ici mi-avril.

Holistics Designs

- **Fading Suns** : *Lords of the Known Worlds* a droit à son Coup d'œil.

ICE

- **Rolemaster** : *Black Ops* est paru. Il est composé à 50 % de règles et à 50 % d'infos sur les terroristes, les antiterroristes et la manière de construire une campagne avec tout ça. Pourquoi pas ? *Rolemaster Annual 96* est un supplément d'une centaine de pages avec des listes de sorts, des listes de professions, des listes de compétences,

des listes de listes, des feuilles de personnages, et un tas d'autres choses précieuses pour les fans.

- **Merp** : Gagné ! *Arnor : The Land* est repoussé à avril ou mai. En attendant, on devrait avoir une *De Luxe Lord of the Rings Map*, autrement dit une grande carte des Terres du Milieu. Un supplément intitulé *Nothern Wastes* est également en route, probablement pour avril. Il sera plein de banquise, de phoques et d'elfes des neiges constructeurs d'igloos. Les fans de Tolkien vont encore avoir une attaque !

Imperium Games

- **Traveller** : *Milieu 0, the Third Imperium* est le premier décor de campagne pour *Traveller* (paru). C'est un peu aride, mais ça se laisse lire. Il est accompagné de *First Survey*, un atlas de la galaxie, qui donne l'impression d'avoir passé vingt ans dans la carbonite, et d'avoir été mal décongelé. Il se compose de cinquante pages de tableaux dans une police de caractères antédiluviennes, avec des myriades d'abréviations incompréhensibles et, pour égayer le tout, de temps en temps, une page où de gros points représentant les planètes sont somptueusement dispersés sur de magnifiques grilles hexagonales. Ça donne envie, hein ?

Palladium

- **Rifts** : *The Lone Star* devrait être là. C'est un gros supplément consacré au Texas dans le monde de *Rifts*, avec du pétrole, du désert et des excités brandissant des gros flingues, entre autres choses.

Pinnacle

- **ILS TRAÎNENT !**, Contrairement à ce qu'on pourrait croire d'après leurs titres *The Quick*

& The Dead pour Deadlands et The Book o' the Dead sont deux suppléments différents qui, ensemble, ont déjà accumulé un capital-retard assez respectable. On les espère pour fin mars ou début avril.

R. Talsorian Games

- **Castle Falkenstein** : *The Memoirs of Auberon of Faerie* est un supplément sur les créatures féeriques, très attendu par les fans.
- **Cyberpunk** : *Firestorm/Stormfront* est un supplément de background, le premier d'une série de trois, qui assurera la transition avec la prochaine édition de *Cyberpunk*.
- **Mekton Z** : *Starblade Battalion* Mekton est là, et est présenté dans les Coups d'œil.

Steve Jackson Games

- **Gurps** : *Gurps Warehouse 23* est arrivé. Un Coup d'œil lui est consacré p. 12. *Gurps Reign of Steel* et ses robots géants doit être arrivé, en même temps que la réimpression de *Gurps Robot*.
- **In Nomine** : L'écran est annoncé pour mars. Qui sait, il est peut-être sorti ? Quant au premier supplément, *Night Music*, sortira-t-il ce mois-ci ? Cette année ? Ce siècle ? Dieu seul le sait !

Target Games

- **Mutant Chronicles** : *Heimburg* : *City of Sin* est un supplément sur une ville vénusienne. Il précèdera de peu le troisième volet de la campagne vénusienne, *Beyond the Pale*, qui ne devrait pas trop tarder. La deuxième édition de *Mutant Chronicles* arrivera sans doute en avril.

TSR

Depuis trois mois, l'énorme machine TSR semble grippée. La société est en pleine restructuration. Du coup, les sorties sont toutes tombées dans un grand flou cosmique assez décourageant, et on attend en vain des nouvelles... On espère toujours *Last Tower: The Legacy of Raistlin* (pour *DragonLance 5th Age*), *The Seas Devils* (un guide sur les sahuagins) et *Faces of Evil: The Fiends* (pour *Planescape*), mais leur sortie est, au mieux, incertaine. On en saura certainement plus le mois prochain.

West End Games

- **Paranoïa** : L'Ordinateur, qui est votre ami et le nôtre, vous conseille de lire le Coup d'œil de la p. 14,

où nous exprimons notre joie sincère à voir réédité cet excellent jeu. Vive l'Ordinateur !

- **Star Wars** : *Pirates & Privateers* a droit à son Coup d'œil. A brève échéance, il y aura un *Star Wars Introductory Adventure Game*, autrement dit une version en boîte de *Star Wars*, très allégée et destinée aux grands débutants. On en reparlera sans doute bientôt. Dans la foulée (avril), il y aura *No Disintegration Please!*, un recueil de scénarios consacré aux chasseurs de primes.

White Wolf

- **Vampire - The Masquerade** : Tiens, une surprise qui n'était pas dans leur catalogue ! *Diablerie* regroupe *Diablerie: Britain* et *Diablerie: Mexico* en un seul livret. Ce sont deux scénarios honnêtement médiocres, où les personnages partent gnaper de gros vieux vampires bien juteux (et tout à fait résolu à se défendre !).
- **Vampire - The Dark Ages** : *Clanbook Cappadocian* est là, plein de vampires nécrophiles et collectionneurs de cadavres. Il est un peu plus cher qu'un *clanbook* normal, et tous les fans du Monde des Ténèbres l'attendaient en trépidant depuis des mois. Soit dit en passant, il semble que nous ne couperons pas à une nouvelle série de treize *clanbooks* version médiévale. Rien que d'y penser, j'ai sommeil.
- **Mage - The Ascension** : *Traditionbook Euthanatos*, ses mages sinistres et ses sacrifices rituels, sera là d'ici la mi-avril.
- **Wraith - The Oblivion** : *Charnel Houses of Europe* *The Shoah™* est paru. C'est un supplément éminemment discutable, et d'ailleurs on en discute p. 24. *Guildbook: Hunters* est un peu plus normal, avec plein de fantômes qui passent leur éternité à tourmenter les vivants. Selon la formule consacrée, il devrait être là ou ne plus tarder.

- **Changeling - The Dreaming** : *Kithbook Sluagh* sera là d'un jour à l'autre. J'ai une petite faiblesse pour ces vilains changelins qui grouillent dans les coins sombres et punissent les enfants pas sages. Il permettra de patienter en attendant *Isle of the Mighty*, qui a pris du retard pour cause de « problèmes de production ». Ce gros supplément pour *Mage* et *Changeling* s'annonce comme la nouveauté importante du premier semestre chez WW, et ils n'ont visiblement pas envie de le rater. Il devrait être là mi-avril au plus tard.

LE TEMPLE DU JEU

correspondance

VENTE par correspondance

BP 47 . 33036 Bordeaux cedex .
tél. 05 56 51 90 51

nouvelle édition

STAR WARS

PORT INCLUS

LES OFFRES DU MOIS

PROMO ! STAR WARS DAGO BATH

PORT INCLUS

MAGIC L'Assemblée

PROMO !

APPELER LE :
05 56 51 90 51

+10 feuilles de perso.
+1 set de dés

DOSSIER

PORT INCLUS

BON DE COMMANDE CB 104

à découper ou recopier et à retourner au Temple du Jeu - BP 47 - 33036 Bordeaux Cedex. Vous pouvez aussi passer votre commande par téléphone au 05 56 51 90 51 ou par fax au 05 56 81 42 75.

COCHER LES JEUX QUE VOUS VOULEZ COMMANDER

toutes les offres indiquées sur cette publicité sont valables jusqu'au 5.5.97. Les prix peuvent être changés sans préavis.

TOTAL :

CATALOGUE Paiement par :
SUR SIMPLE ☐ Chèque bancaire ou postal
DEMANDE ☐ Mandat postal
☐ Carte bancaire
n°
expire le :

Nom : Prénom :

Adresse :

CP : Ville :

MAIS AUSSI : (FRAIS DE PORT INCLUS)

- ☐ Trolls (Runequest) 210F
- ☐ L'Apprenti (Nephilim) 86F
- ☐ Liber Ka (Nephilim US) 79F
- ☐ Étoiles jumelles de Kira (SW) 130F
- ☐ Toile numérique (Mage) 129F
- ☐ Shoah (Wraith) 74F
- ☐ War in the desert 645F
- ☐ Underworld (shadowrun VO) 74F
- ☐ Clanbook Cappadocian (Dark Ages) 57F
- ☐ Deck protector black shield 53,5F



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

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

UNE CAMPAGNE POUR WARHAMMER, EN V.F.

L'agonie du jour

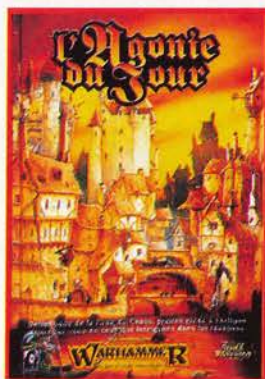
Une autre ! Une autre !

L'agonie du jour est, mine de rien, un petit événement pour les fans de Warhammer. C'est la traduction de *Dying of the Light*, le premier supplément pour cet excellent jeu paru en Angleterre depuis... oh, dix ans ! Visiblement, ses auteurs ont eu le temps de la peaufiner. C'est une campagne dense et ambitieuse, où passe par moments un peu du souffle épique de *La Campagne impériale* (ce qui n'est pas un mince compliment, croyez-moi !). Chacun des neuf scénarios peut occuper entre deux séances et... beaucoup plus, si le MJ se donne la peine de développer certains incidents. Il y en a pour tous les goûts, de l'aventure urbaine avec plein de magouilles à la balade dans un marais mal (mais alors très mal !) fréquenté. En dépit de la multiplication des auteurs (pas moins de onze personnes !), la qualité est constante.

L'action se déroule à Marienburg et dans ses environs proches, dans une région qui n'est pas aussi exploitée que l'Empire... et qui est beaucoup, beaucoup plus sauvage. Il serait sacrilège de trop parler de l'intrigue qui sous-tend l'ensemble, mais elle réservera des surprises même aux vétérans de Warhammer. Un avertissement pour terminer : le tout est clairement destiné à des personnages expérimentés (les prêtirés sont tous dans leur deuxième ou troisième carrière). Des aventuriers moins puissants ne feront pas de vieux os. Pourvu que Hogshead, qui semble tombé en hibernation depuis un an, se réveille pour nous sortir d'autres suppléments de cette qualité !

Tristan Lhomme

Une campagne
pour Warhammer,
édité en français
par Descartes
Éditeur
sous licence
Hogshead
Publishing,
lui-même sous
licence Games
Workshop.
Prix : 162 F.



POUR STAR WARS, EN V.O.

Pirates & Privateers

Honnête pirate !

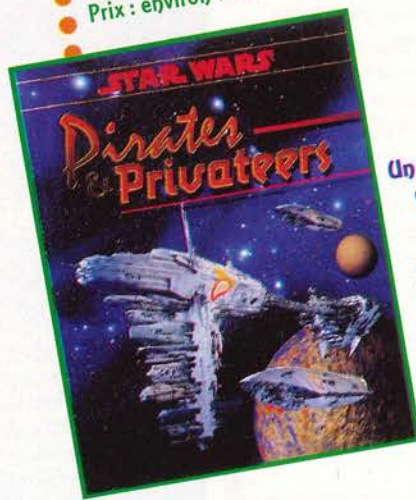
Ym'énervent les gars de chez West End Games, mais y m'énervent ! A chaque fois c'est pareil. Je crois enfin tenir le produit niais, le supplément insipide voire, pourquoi pas, l'étrou maléfique dont l'éditeur dira plus tard qu'il s'agissait d'une machination de la concurrence. Et puis non, perdu ! Tenez, *Pirates & Privateers*, par exemple. Il avait intérêt à assurer parce que je l'attendais vraiment au tournant celui-là. Rien qu'avec le titre déjà, j'en avais l'eau à la bouche. Parce qu'entre nous, les pirates, d'habitude, c'est plutôt des PNJ ou des xp (oui, bon, sauf dans *Capitaine Vaudou*...). Et puis franchement, pour la majorité des MJ, corsaires ou contrebandiers, c'est comme crocodile et alligator : çaïman la même chose. Alors, bien sûr, j'ai frétilé d'aise en voyant tous ces avis de recherche, j'ai beuglé de satisfaction en lisant cet index de tous les suppléments (avec les numéros de pages !) traitant peu ou prou du sujet et j'ai sangloté de bonheur en regardant ces traditionnelles planques et ces archétypes, ô combien subtils et originaux...

Le problème, c'est que juste après, j'ai lu le chapitre abordant les différents types de raids et celui traitant de la vie quotidienne. Ça m'a quelque peu calmé. Et puis on m'a parlé du butin (prix, méthodes de revente) et de l'équipement. A bien y réfléchir, ce doit être à ce moment précis que je me suis fait piéger. Parce que, finalement, on peut en faire quelque chose de ce truc. Le coup de grâce, ça a été le paquet de nouveaux vaisseaux tous aussi sympas les uns que les autres, les infos sur la protection des convois, les méthodes des douanes et les deux trois gadgets « ambiance ».

Résultat : un supplément fort honorable, quoiqu'un peu cher. Du coup, j'ai ressorti du grenier toute la collection des *Barbe Rouge* de mon grand frère... Et croyez-moi, ça marche !

Philippe Rat

- Un supplément pour Star Wars
- en américain édité par WEG.
- Prix : environ 150 F.



POUR GURPS, EN V.O.

Gurps Warehouse 23

L'hypermarché de l'étrange

Les gens de SJG sont complètement barges, et c'est très bien comme ça. Au milieu d'un flot de suppléments visiblement destinés à satisfaire la partie « simulationniste » de leur lectorat, ils glissent régulièrement des petits trucs bizarres, pour se faire plaisir. *Warehouse 23* est leur dernier olni (objet ludique non identifié) en date. Quel est le point commun entre une soucoupe volante, trois cents exemplaires congelés de la tête d'Elvis Presley et l'Arche d'Alliance ? Ils sont tous conservés à l'intérieur du très mystérieux Entrepôt 23, qui est peut-être une base de l'armée américaine et peut-être pas (au MJ de décider de l'identité du ou des « propriétaires »).

Ça commence par une histoire de l'entrepôt, un plan, les personnalités marquantes... Du bon boulot, mais rien de palpitant. Et puis, au bout d'une quarantaine de pages, on bascule. Les chapitres suivants détaillent des objets magiques (le Graal et l'Arche d'Alliance, rien que ça !), des conspirations extraterrestres (c'est la mode, mais on ne s'en lasse pas) et des gadgets démentiels produits par des générations de savants fous et soigneusement récupérés par les gardiens de l'entrepôt.

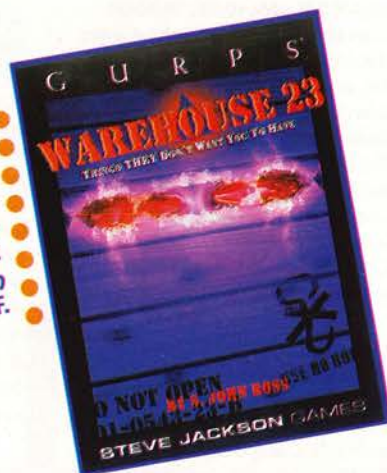
Au premier degré, tout ça est une mine de jouets délirants, qu'il est possible de glisser dans n'importe quel scénario. Si on le lit un peu plus attentivement, cela devient un catalogue de tous les thèmes de la culture populaire américaine, des années 50 à nos jours, et c'est absolument jubilatoire !

Le supplément s'achève par des conseils pour transposer l'entrepôt dans d'autres cadres de campagne, et par une petite chronologie délirante à souhait. Pourtant, il y a un manque criant : des conseils pour exploiter ce gigantesque stock d'objets magiques/extraterrestres/issus de la super science des Atlantes. Avec quelques efforts, ça se bricole, mais j'aime bien qu'on me mâche le travail.

Mon conseil : tant que vous y êtes, achetez *Gurps Illuminati*, qui vient d'être réédité. Et si vous avez de la chance et que vous mettez la main sur *Gurps Prisoner* (dont quelques exemplaires sont encore en circulation), ce sera encore mieux.

Tristan Lhomme

- Un supplément
- en américain
- pour Gurps,
- édité par
- Steve Jackson
- Games.
- Prix : environ
- 150 F.



Œuf Cube Classic

24 rue Linné PARIS 5
Tél : 01 45 87 28 83
Tous les Jeux de Cartes

Œuf Cube Cyber

15 rue Guy de la Brosse PARIS 5
Tél : 01 43 31 91 02
Jeux et Figurines Games WorkShop

10h15 à 18h45 du Lundi au Samedi Métro Jussieu

Minitel 3615 AKELA*OEUF CUBE

E.Mail oeufcube@micronet.fr

Hot Line
01 45 87 28 83

Magic 5^{ème} Édition

Listes, textes de toutes les cartes,
raretés, en v.o. et v.f.

5 Tournois Gratuits

en Booster-Draft 5^{ème} Édition et

5 boîtes de Boosters à gagner

200 places à gagner

pour assister à la

finale du Pro Tour Magic

le 13 avril 1997

au Cirque d'Hiver de Paris

Les meilleurs Prix

Arrivage hebdomadaire en direct des USA

Promotion sur les jeux Games WorkShop

Démonstrations jeux et figurines peintes

Tournois permanents gratuits

Listes, traductions,

cotes de tous les jeux de cartes

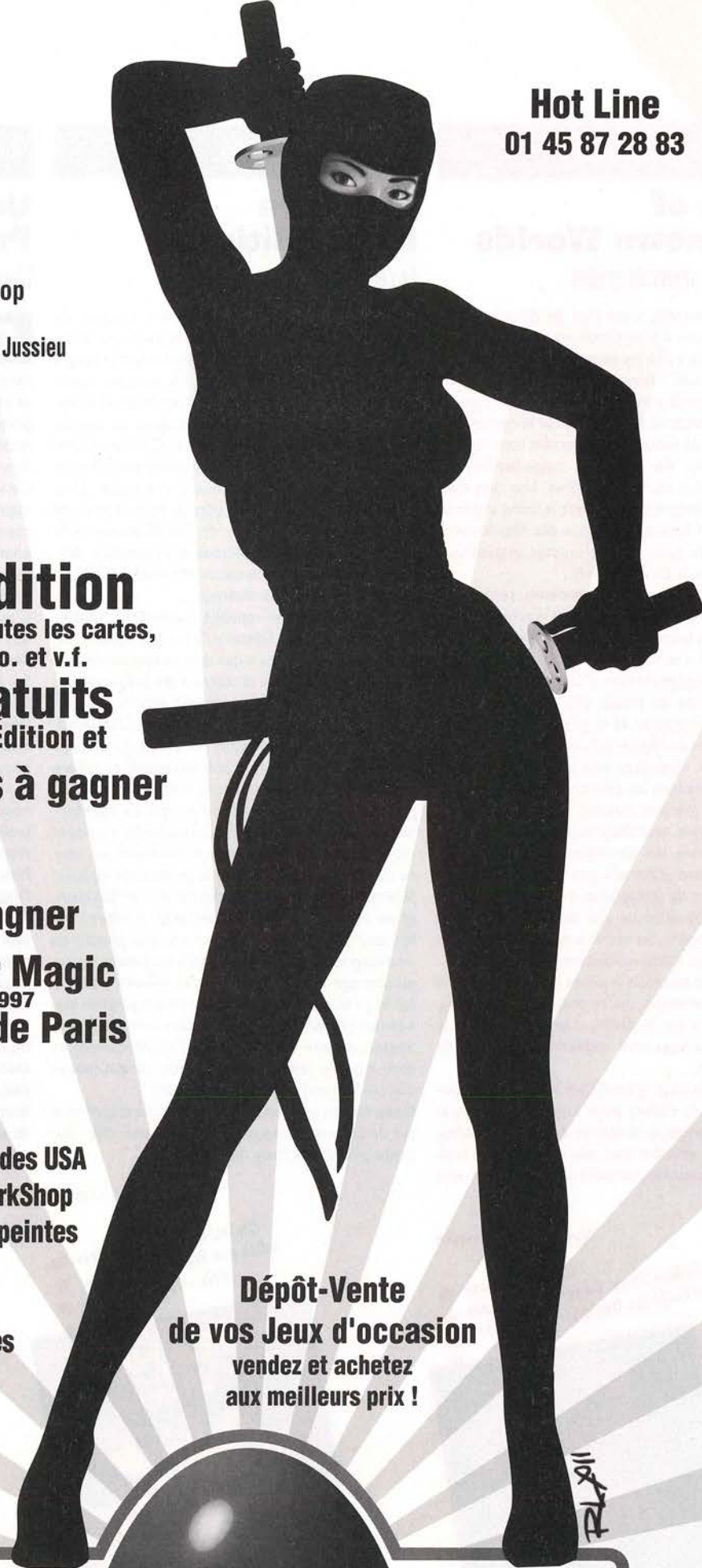
Grandeur Nature :

Armes, Accessoires, Costumes

Wargames Informatiques :

Pc, Mac, Cd-Rom

Dépôt-Vente
de vos Jeux d'occasion
vendez et achetez
aux meilleurs prix !



l'Œuf Cube®



POUR *FADING SUNS*, EN V.O.

Lords of the Known Worlds

Un bien beau panier de crabes

« **L**a créativité, c'est l'art de dissimuler ses sources. » Si ce dicton est vrai, on ne peut pas dire que les gens de Holistics Designs soient très créatifs. L'univers de *Fading Suns* présente de fortes ressemblances avec *Dune*, et ce n'est pas ce supplément, consacré aux nobles, qui le démentira. Dans l'univers de *Fading Suns*, les nobles sont regroupés en maisons, des sortes de super-familles qui administrent des planètes entières. Les cinq maisons majeures lorgnent toutes vers le trône impérial, qui est pour l'instant aux mains des Hawkwood, une maison de guerriers-diplomates orgueilleux, mais droits (qui a dit Atréides?).

Les Decados, leurs principaux ennemis, sont un ramassis de gros porcs vils, fourbes et machiavéliques, qui espionnent leurs petits camarades, assassinent à tour de bras et s'en vantent (ceux qui ont pensé aux Harkonnen ne gagnent rien, c'était trop facile).

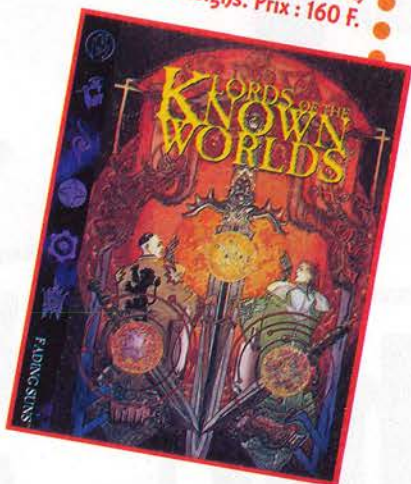
Viennent ensuite les Hazat, une lignée d'hidalgos obsédés par l'honneur et la guerre; les Li Halan, fidèles soutiens de l'Église qui rêvent de théocratie; et les Al-Malik, mystiques mais proches des guildes marchandes (de loin, les plus originaux des cinq). Chacune des grandes maisons est traitée en une vingtaine de pages, avec des précisions sur son histoire, ses coutumes, ses territoires, et ainsi de suite. Tout ça ne révolutionnera pas le jeu de rôle, ni même l'univers de *Fading Suns*, mais se lit avec plaisir, et peut être utilisé tel quel dans n'importe quel jeu de space opera, ou repris presque à l'identique dans un univers médiéval-fantastique.

Le meilleur est toutefois le court chapitre consacré aux maisons mineures, qui en présente une dizaine. Certaines sont sur le déclin, d'autres touchent le fond, quelques-unes sont visiblement au début de leur ascension.

Que retenir de *Lords of the Known Worlds*? Une chose: *Fading Suns* s'affine petit à petit. Les illustrateurs s'améliorent, la maquette devient plus lisible, et les thèmes abordés sont mieux traités. Ce troisième supplément le rapproche encore un peu de la maturité.

Tristan Lhomme

Un supplément
pour *Fading Suns*, édité en américain
par Holistics Designs. Prix : 160 F.



UN JEU DE RÔLE EN V.O.

Paranoia Fifth Edition

Le retour de la guerre des Clones

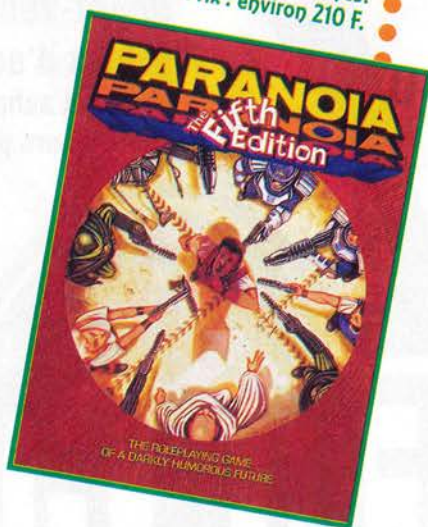
Tu te souviens certainement, Citoyen, de *Paranoia*, jeu déjà vieux de treize ans décrivant les activités de Clarificateurs chargés d'éliminer les traîtres – commies, mutants, membres de sociétés secrètes – dans notre grand Complexe Alpha, cité souterraine coupée du monde extérieur [Information classifiée, Citoyen. Comment sais-tu cela?] et dirigée par notre ami l'Ordinateur, jeu plein d'humour (noir), traduit par Descartes dans une édition précédente, où la cadence de consommation des clones de Clarificateurs ne le disputait qu'à la qualité relative des inventions délirantes de R&D et à la bassesse des machinations de tous les traîtres à l'Ordinateur.

West End Games le republie aujourd'hui, simplement baptisé « Fifth Edition ». Si les illustrations originales ont laissé place à des dessins nettement plus toonesques, l'humour du texte a été préservé. Les anciens y retrouveront les sociétés secrètes et pouvoirs mutants qu'ils ont connus [Connus? Ne serait-ce pas un indice de trahison?] et aimés [Ta trahison est évidente! Rends-toi immédiatement au centre d'extermination le plus proche, Citoyen!]. Les plus jeunes pourront découvrir ce jeu qui, en abandonnant certains principes jugés « intouchables » (coopération entre les joueurs, sérieux des aventures, taux de mortalité), a révolutionné le genre à son époque. Si le système de jeu et le background n'ont pas changé par rapport aux dernières éditions, un effort a été fait pour le rendre, paraît-il, un peu plus jouable en « campagne » (entendez par là qu'il est possible qu'un personnage tienne deux ou trois scénarios!). A la forme près, le matériel est à peu près équivalent aux éditions précédentes. Une aventure intitulée [information refusée vu ton niveau d'accréditation] et dans laquelle [information refusée vu ton niveau d'accréditation] complète l'ensemble.

Cette édition permettra à ceux qui ne le connaissent pas de découvrir *Paranoia*. Pour les autres, elle n'apporte pas grand-chose de neuf.

Patrice Mermoud

Un jeu de rôle en anglais
édité par West End Games.
Prix : environ 210 F.



POUR *CHILL*, EN V.O.

Unknown Providence

Chant du cygne et jeu mort-vivant

Des fois, on ne comprend pas bien ce qui se passe dans la tête des éditeurs. Prenez Mayfair Games. Ils sont très malades depuis longtemps, et on a appris le mois dernier sans surprise excessive qu'ils venaient de mettre la clé sous la porte. Et voilà qu'une semaine à peine après l'annonce de leur disparition débarque *Unknown Providence*.

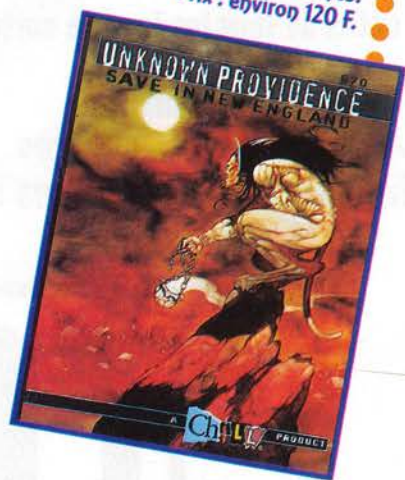
Ce livret de 120 pages sera donc le dernier supplément pour *Chill*. Il s'ouvre sur une trentaine de pages consacrées à la Nouvelle-Angleterre. Comme de coutume, on y traite d'histoire et de géographie, mais surtout d'horreurs surnaturelles en tout genre, ainsi que de l'organisation de la SAVE de Boston. C'est du bon boulot, solide et plein de bonnes idées et, rien que pour ce chapitre, ce supplément vaut la dépense.

Sur le front des scénarios, il y a du bon et du moins bon, mais l'ensemble est d'une qualité honorable. *Weekend in New England* est mineur, mais très ouvert. Avec un MJ connaissant son boulot, il peut donner l'équivalent d'une bonne série B. *Death's Head Revisited* est une petite campagne qui mérite plus qu'un coup d'œil, malgré sa présentation un peu inhabituelle, qui ne facilite pas la mémorisation des informations. *Bitter Remnants* est une courte (et bonne) histoire de fantômes. *Dark Providence*, enfin, réussit l'exploit de se dérouler dans la cité natale d'Howard Phillips Lovecraft sans jamais le mentionner une seule fois. C'est clairement le plus ambitieux des quatre, mais il était censé déboucher sur une suite... et ça, il semble que ce soit plutôt mal parti.

En France, *Chill* a toujours été une sorte de cousin mal aimé de *L'appel de Cthulhu*. *Unknown Providence* montre qu'il soutenait largement la comparaison avec ce dernier. Trop tard, hélas! Tout ça est un peu nostalgique et déprimant. Alors, pour conclure, faisons un vœu : que les gens de Mayfair qui sont partis vers d'autres rivages emmènent leur jeu avec eux, et que *Chill* renaisse de ses cendres.

Tristan Lhomme

Le dernier supplément pour *Chill*
édité en américain par Mayfair Games.
Prix : environ 120 F.



X-Files

Vente Par Correspondance

BP 19 34990 JUVIGNAC - Tel. 04.67.75.07.75

Jeux de Rôles

AD&D	Manuel des joueurs	237
	Guide du Maître	202
	Cat. des Armes et équipement	119
	Bestiaire Monstrueux	182
	L'écran du Maître	59
	Feuilles de personnages	70
	Les Dieux des Monstres	119
	Les Mondes de TSR	187
	Manuel des Bêtes	152
	Manuel des Elfes	159
	Manuel des Gnomes	159
	Manuel des Guerriers	159
	Manuel des Humanoïdes	159
	Manuel du Magicien	119
	Manuel des Nains	159
	Manuel du Paladin	159
	Manuel du Prêtre	119
	Manuel des Psioniques	119
	Manuel du Rôdeur	119
	Manuel du Voleur	119
	Mythes et Légendes	142
	Recueil de Magie	128
	Romans AD&D Fleuve Noir	32
	Night Below Underdark Camp	155
	Enchiridion	135
	New DMG	101
	Complete Ninja	93
	Complete Barbarian	93
	Complete Necromancer	93
	MCC Monstrous Manual	126
	Annual MC I	93
	Annual MC II	101
	Options: Combat & Tactics	101
	Options: Skills & Powers	101
	Options: Spells & Magic	101
	DH Option: High Level Campaign	120
	Enchiridion: Magic 1, 2, 3 ou 4	135
	City of Lankhmar Sourcebook	93
	The Road of Seven Paths	155
	CD-ROM Volume 1, Core Rules	261
	Sages & Specialists	101
	Eye of Doom MHR Adventure	42
	Annual MC III	101
	Games of Firstness	135
	Wizard's Compendium I	135
	AD&D Charac. Gen. Dice	35
	World Builder's Guidebook	104
	A Hero's Tale	67
	Tales of the Comet	67
	Wizard Compendium II	135
	ROYAUMES OUBLIÉS	TEL
	Aventures dans les R.O.	133
	Bestiaire Monstrueux des R.O.	133
	Draconomicon	119
	Empires de la Cité	101
	Catécumènes de Sorcellerie	145
	Elles de l'Enfer Rencontre	145
	Marco Polo (le volume)	127
	Le Monde des Elfes Noirs	127
	Ruines de Montprofond	259
	Sélimar	93
	Ruins of Myth Dragon	135
	Ruins of Myth Dragons I ou II	135
	Subground Based Set	135
	The North Campaign Expansion	135
	Player's Guide to the FR	84
	Wizards' Guide to the Delandale	84
	Wizards & Rogues of the R.	101
	Warriors & Priests of the R.	101
	Faiths & Avatars	101
	Undermountain: Last Level	42
	Netheril: Empire of Magic	135
	Vol's Go, all things Magical	101
	Undermountain: Madogall's	101
	Hero's Lorebook	101
	How the Mighty are Fallen	42
	Undermountain: Starlock	42
	Power and Pantheon	135
	RAVENLOFT	TEL
	Bestiaire Monstrueux	133
	Guide des Fantômes	119
	Guide des Vampires	119
	Le Navire de l'Horreur	119
	Contact Mortel	65
	Un festin de Gobelins	101
	Monstrous Compendium I & II	93
	Child of the Night/Vampires	84
	Requiem: The Grim Harvest	101
	Guide to Transylvania	84
	DARK SUN (Soleil Sombre)	162
	Bestiaire Monstrueux	133
	L'Alliance Voile	163
	Négociants des Dunes	99
	Tribu d'esclaves	78
	Vallée de Feu et de Cendres	120
	Dark Sun Revised Ed.	162
	MC Appendix II	93
	The Wizards of Athas	84
	Paleontic Artifacts of Athas	101
	DRAGONLANCE: Fifth Age	128
	The Legacy of Ralston	101
	Heros of Steel Adventure	91
	Heros of Defiance	91
	Planescape	149
	Monstrous Compendium I ou II	99
	Planes of Chaos	155
	Planes of Law	155
	Planes of Conflict	155
	Hellbound: The Blood War	135
	On Hallowed Ground	135
	Guide to the Astral Plane	84
	Doors to the Unknown	67
	Faces of Evil: The Fiends	93
	Birthing: Legacy of Kings	77
	Blood Enemies	77
	Players Secrets (le volume)	84
	Dominion Sourcebook (le volume)	42
	The Book of Magicraft	101
	Work of the Stormcrow	51
	The Rjurik Highlands	104
	Legends of the Hero Kings	101

BIRTHRIGHT (Suite)	Haven of the Great Bay	104
	Stordvik Domain Sourcebook	42
AMBER	Chevaliers de l'Ombre	237
	Le Tarcot d'Amber	198
APPEL DE CTHULHU	Tierceur sur l'Océan-Express	246
	Le Manuel du Gardien	104
	Le Manuel de l'Investigateur	151
	Les sacrements du mal	161
	Etranges Epoues	113
	Le Guide du Caire	122
	Le Livre des Monstres	84
	Homage's Heart	75
	Utatti Aspet	122
	Complete Trail of Tsatogwa	52
	Cthulhu Live	99
Ars Magica 4th Edition	Magic	174
	Magica	104
	Forces	99
Atlantis	Magica	227
Babylon V RPG	The Earthforce Sourcebook	131
BattleTech 4th Ed.	Technical R: 3025 / 3050	99
	Technical R: 3058	99
	Explorer Corps	99
	First Strike!	99
	The Battle of Coventry	99
	Map 7.5	99
Bloodlust	Chroniques Sanglantes	223
	Chroniques Sanglantes	199
Bubblemag Crisis RPG	Options: Combat & Tactics	125
Changelin: Le Songe	Options: Skills & Powers	250
	Options: Spells & Magic	250
	DH Option: High Level Campaign	120
	Enchiridion: Magic 1, 2, 3 ou 4	135
	City of Lankhmar Sourcebook	93
	The Road of Seven Paths	155
	CD-ROM Volume 1, Core Rules	261
	Sages & Specialists	101
	Eye of Doom MHR Adventure	42
	Annual MC III	101
	Games of Firstness	135
	Wizard's Compendium I	135
	AD&D Charac. Gen. Dice	35
	World Builder's Guidebook	104
	A Hero's Tale	67
	Tales of the Comet	67
	Wizard Compendium II	135
	ROYAUMES OUBLIÉS	TEL
	Aventures dans les R.O.	133
	Bestiaire Monstrueux des R.O.	133
	Draconomicon	119
	Empires de la Cité	101
	Catécumènes de Sorcellerie	145
	Elles de l'Enfer Rencontre	145
	Marco Polo (le volume)	127
	Le Monde des Elfes Noirs	127
	Ruines de Montprofond	259
	Sélimar	93
	Ruins of Myth Dragon	135
	Ruins of Myth Dragons I ou II	135
	Subground Based Set	135
	The North Campaign Expansion	135
	Player's Guide to the FR	84
	Wizards' Guide to the Delandale	84
	Wizards & Rogues of the R.	101
	Warriors & Priests of the R.	101
	Faiths & Avatars	101
	Undermountain: Last Level	42
	Netheril: Empire of Magic	135
	Vol's Go, all things Magical	101
	Undermountain: Madogall's	101
	Hero's Lorebook	101
	How the Mighty are Fallen	42
	Undermountain: Starlock	42
	Power and Pantheon	135
	RAVENLOFT	TEL
	Bestiaire Monstrueux	133
	Guide des Fantômes	119
	Guide des Vampires	119
	Le Navire de l'Horreur	119
	Contact Mortel	65
	Un festin de Gobelins	101
	Monstrous Compendium I & II	93
	Child of the Night/Vampires	84
	Requiem: The Grim Harvest	101
	Guide to Transylvania	84
	DARK SUN (Soleil Sombre)	162
	Bestiaire Monstrueux	133
	L'Alliance Voile	163
	Négociants des Dunes	99
	Tribu d'esclaves	78
	Vallée de Feu et de Cendres	120
	Dark Sun Revised Ed.	162
	MC Appendix II	93
	The Wizards of Athas	84
	Paleontic Artifacts of Athas	101
	DRAGONLANCE: Fifth Age	128
	The Legacy of Ralston	101
	Heros of Steel Adventure	91
	Heros of Defiance	91
	Planescape	149
	Monstrous Compendium I ou II	99
	Planes of Chaos	155
	Planes of Law	155
	Planes of Conflict	155
	Hellbound: The Blood War	135
	On Hallowed Ground	135
	Guide to the Astral Plane	84
	Doors to the Unknown	67
	Faces of Evil: The Fiends	93
	Birthing: Legacy of Kings	77
	Blood Enemies	77
	Players Secrets (le volume)	84
	Dominion Sourcebook (le volume)	42
	The Book of Magicraft	101
	Work of the Stormcrow	51
	The Rjurik Highlands	104
	Legends of the Hero Kings	101

GURPS (Suite)	Espace	94
	Escapade	137
	Peuples Imaginaires	142
	Vampires	179
	Warehouse 23	104
	Meche	104
	Planet Krishna	104
	Robots	99
	Reign of Steel	104
Harmaster RPG 2nd Ed.	HarmMaster: Religion	226
	HarmMaster: Religion	168
Hawkmoon 2	Hawkmoon 2	239
	L'Ecran 2	94
Heavy Gear	Heavy Gear	156
	Tierceur sur l'Océan-Express	246
	Le Manuel du Gardien	104
	Detailed Handbook	104
	Field Guide: North I ou 2	78
	Field Guide: South I ou 2	78
	Boatlands Sourcebook	99
	Chercher Compendium	120
	Southern Republic	130
	Northern Vehicle Compendium	125
	Southern Vehicle Compendium	125
Imago	Imago	180
In Nomine / Magna Veritas	Nouvel Ecran INSMV	208
	Scriptorium Veritas	179
	Supplément au choix	120
Skyraalms of Jorune 3rd Ed.	Shorai Park	109
	Atlas Jorune	122
	The Innocents of Gauss	68
	The Gire of Sillap	116
J.R.T.M. 2nd	J.R.T.M. 2nd	213
	Trois des Terres du Milieu	162
	L'Ecran du JRTM	58
	Le Caire du JRTM	58
	Criades des Terres du Milieu	84
	Moria	112
	Les Rangers du Nord	108
	La Lorient	110
	Isengard	108
	Les Enfers de Fangorn	108
	Les Cavaliers de Rohan	108
	Le Royaume de Cardolan	110
	Rivendell	63
	L'Ere de Tharbad	63
	Aux Portes du Moria	63
	Assassins de Dol Amroth	63
	Les Cavaliers de Rohan	63
	Ruines des Dunlens	68
	Valar & Malor	96
MERP II RPG	MERP II RPG	128
	Elves	128
	Angmar	160
	Les Légions de Tensler	160
	Southern Gondor: People	192
	Southern Gondor: Land	192
	Adams: The People	141
	Deluxe Rule of the Ring	70
	Northern wates	174
Kult	Kult	227
	Ecran	94
	Tarotom	132
	Les Légions de Tensler	180
	Les Anges Dectus	104
	Metropolis	161
	Judas Grail	120
Le Monde de Murphy	Le Monde de Murphy	179
Loup-Garou	Loup-Garou	179
	L'Ecran + Feuilles de personnage	99
	Rage de Passage	99
	La Voie des Loups	102
	Rage sur New York	120
	Le Livre du Vex	128
	Caerns: Lieux de Pouvoir	145
	Le Livre du Contaire	73
Werewolf 2nd Ed.	Werewolf 2nd Ed.	141
	Werewolf Screen 2nd Ed.	50
	Trisebook (le volume)	50
	Project Twilight	60
	Freek Legion	60
	Age of the Apocalypse	76
	Warriors of the Apocalypse	76
	Dark Labyrinth	55
	Silent Striders Trisebook	55
	Aix Mund	91
	Rage Across the World Vol. 2	91
	Le Livre du Contaire	73
	Bastet	91
	Nuwisha	60
Magie, le livre des règles	Magie, le livre des règles	179
	L'Ecran + une aventure	63
	La Trame du Destin	102
	Technocratie: Progeniteurs	63
	Le Livre des Ombres	154
	Les Toiles Numériques	76
	Magie 2nd Edition	141
	Magie 2nd Edition Screen	76
	Frangible Paths	65
	Halls of the Arcanum	65
	Northern Stronghold of Hope	76
	White Times Deck	126
	A Book of Shadows	91
	The Sons of Ether	50
	Verbena	50
	Virtual Adepts	50
	Virtual Engineers	50
	Virtual Architects	50
	Cult of Ectasy	76
	The Chaos Factor	76
	Technocracy: Progenitors	50
	Iteration X	42
	Le Loom	180
	The Book of Madness	35
	Book of Crafts	91
	Magie Chronicles Vol. I	111
	Magie / Horreur	129
	Deom	50
	Euthanatos	50

Star Wars (Suite)	Eclaireurs	129
	L'enlèvement de Crying	75
	Fragments Bordure Extérieure	104
	Guide de l'Héritier de l'Empire	151
	Les étoiles innombrables de Kira	104
	S.W. RPG Revised (couleur)	162
	Fantastic Technology	81
	Han Solo/Corps	108
	Galaxy G. 1, 2, 3, 4, 5, ou 6	81
	Galaxy G. 7, 8, 9, 11 ou 12	81
	C.G. #10: Bounty Hunter	87
	Wanted by Cracken	87



POUR MEKTON ZETA, EN V.O.

Starblade Battalion Mekton

Beau comme un univers tout neuf...

Convenons-en, l'historique et le background des univers jouables n'étaient pas les points forts de la gamme Mekton Z jusqu'à ce jour... Avec *Starblade Battalion*, vous, meneur de jeu consciencieux, aurez la double satisfaction d'offrir une campagne captivante et des repères tant géographiques que temporels à vos joueurs les plus exigeants. Ce supplément détaille l'évolution de la Terre depuis le début du XXI^e siècle (faisant ainsi un lien très sympathique avec *Cyberpunk*), et la colonisation des Pléiades par des corps géantes. On y trouve donc une chronologie travaillée expliquant les différentes phases de la conquête spatiale, ainsi qu'un descriptif des forces en présence et de leurs motivations. Alors que la Terre se réveille douloureusement d'un désastre écologique, et que la majorité des systèmes voisins sont désormais viables, la domination de l'espace est devenue un enjeu qui oppose Solingen aux Gaïans. D'un côté, les puissantes corporations expansionnistes aspirant à un contrôle total, et de l'autre, des fanatiques politico-religieux de la protection de la nature... Autant dire que plus le monde s'agrandit, plus il a de problèmes!

Face aux écoterroristes et autres corpo-colonisateurs, le destin du monde est entre les mains de la *Starblade*, une gentille organisation de renégats dont les PJ risquent de faire partie. En effet, le combat des « démocrates de l'espace » contre les géants destructeurs fait l'objet d'une campagne, présentée en quelques pages, qui n'est cependant pas indispensable à l'utilisation du supplément. Si l'organisation de chaque camp fait l'objet de chapitres bien détaillés, où l'on trouve des intervenants, des vaisseaux et, bien sûr, des méchas (une vingtaine de nouvelles armures, fiches techniques à l'appui, qui viennent enrichir les rayons du « magasin de base »), la grande variété de planètes permet d'imaginer toutes sortes d'intrigues personnelles en marge des scénarios proposés. Plus qu'une campagne, *Starblade Battalion* est un univers prêt à utiliser que vous pourrez exploiter et parcourir en long, en large, et en méchas...

Julien Blondel

Un supplément (background et campagne) édité en anglais par R. Talsorian. Prix : environ 130 F.



POUR WRAITH, EN V.O.

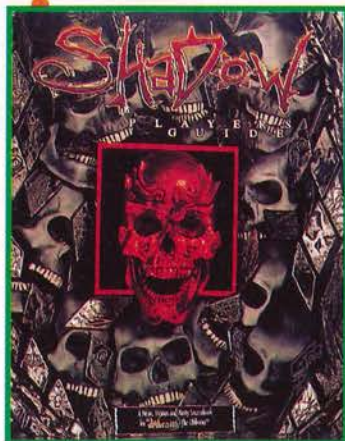
Shadow Players Guide

Même pas mal...

Les suppléments *Wraith* se suivent et ne se ressemblent pas. Quand tout va bien, on a droit à un produit utile, pertinent et bourré d'idées : *Hierarchy*, *Kingdom of Jade* ou même *Midnight Express* (avis tout personnel). Puis arrive un... truc ? qui vient tout remettre en question. Prenez le *Shadow Players Guide*, par exemple. Toute la lumière sur le côté sombre, qu'ils disent. Très bien, pourquoi pas... Vaguement inquiet, je me demande ce qu'ils vont réussir à raconter sur 144 pages. La réponse ne se fait pas attendre : pages 13 à 22, le côté sombre n'est pas sympa, il est là pour embêter les gentils fantômes, il est vicieux, bla bla bla. Bonjour le scoop. Ensuite ? Nouveaux archétypes, nouveaux merits & flaws, nouveaux harrowings, et hop ! Six pages de gagné. Sympa, vous me direz, bien réalisé, mais franchement, stop... Si un MJ n'est pas capable d'inventer ça tout seul, il n'est pas capable d'inventer grand-chose, et dans un jeu aussi riche et prenant que *Wraith*, c'est légèrement gênant. Arrivé en page 39, on se dit qu'il en reste cent comme ça, et on redoute le pire, genre conseils bateau et remplissage forcé. D'accord, le côté sombre n'est pas très facile à jouer, mais trois ans après la sortie du jeu, on a appris à se débrouiller tout seul : que peut-on encore apprendre aux MJ de *Wraith* sur le jeu lui-même ? Facile les copains, on va parler de ce qui se passe ailleurs, en dehors de Stygie. Super. Et on dit quoi ? En fait, ça dépend : chaque chapitre ayant été confié à un auteur différent, il y a à boire et à manger dans cette partie, qui parvient toutefois, ne soyons pas injuste, à sauver globalement le supplément. Quoi d'autre ? Un chapitre sur les spectres, qui aurait pu tenir en deux pages, et un baratin très intéressant sur l'Eidolon, le « côté clair » de l'Ombre. Le tout s'achève sur le désormais traditionnel chapitre « role-playing / regardons-nous le nombril ». Je dois vieillir : ça ne me fait plus marrer. Petite moyenne, donc, pour un supplément dont seuls les vrais fans auront du mal à se passer.

Fabrice Colin

Un supplément en américain, édité par White Wolf. Prix : environ 150 F.



UN JEU INFORMATIQUE EN V.O.

Blood and Magic

Plus de magie que de sang...

Décidément c'est la mode des jeux de tactique et de gestion. Après *Warcraft II* de Blizzard, voici *Blood and Magic*, un produit basé sur l'univers AD&D des Royaumes oubliés. Le contexte est pourtant différent et original, *Blood and Magic* n'est pas le énième clone de *Warcraft II*. Vous commencez avec une Blood Forge qui vous permettra de produire des golems de base qui vous approvisionneront en mana, source de votre pouvoir. Grâce à cette mana vous pourrez construire des bâtiments (crypte, caserne, pierre de rune) qui vous permettront de transformer vos golems en gargouilles, zombies, dragons et autres créatures bien connues de l'univers d'AD&D.

Mais ce n'est pas tout : en dehors des adversaires qu'il vous faudra massacrer joyeusement (xp ! xp !) vous gagnerez aussi de l'expérience en fonction des actions que vous parviendrez à effectuer tout en respectant un scénario (aller défendre un paysan, puis le guérir, ensuite retrouver un objet qui permettra de reconstruire sa maison). Ces « xp » vous permettront de développer une grande variété d'autres monstres comme des dragons, des moines, des mages, etc. Bref, tout irait pour le mieux aux Royaumes oubliés si... la réalisation n'était pas si bof ! En effet, il est dommage que les graphismes soient en reste par rapport aux prouesses techniques des derniers jeux sortis. Eh oui, le jeu est en VGA, et c'est loin d'être le plus esthétiquement réussi. Malgré cela, il convient néanmoins de souligner l'effort fait quant à la possibilité de jouer des scénarios de plus en plus riches sur ce type de jeu, ce petit côté « jeu de rôle » qui ajoute vraiment quelque chose.

Christian Cirri

- Un jeu sur CD-Rom PC, édité par Interplay.
- Testé sur pentium 90 avec 16 Mo de ram et lecteur CD 4x.
- Prix : environ 350 F.



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

Nos Boutiques

vous accueillent

JEUX DE ROLES

AD&D VF et VO

Guide du Joueur	237F
Guide du Maître	203F
Ecran du Maître	69F
Bestiaire monstrueux	182F
Mythes et légendes	142F
Recueil de Magie	128F
Feuille de personnage	70F
Manuel des Paladins	159F
Manuel des Elfes	159F
Manuel des Humanoïdes	159F
Armes et Equipement	135F
Dieux des Monstres	135F
L'épreuve du magicien, voleur, Clerc ou Guerrier	54F
Le Monde T.S.R.	187F
New player's Guide	148F
New Dungeon Master gu.	112F
Skills & Powers	112F
Spell & Magic P.O.	120F
Sages & Specialists	112F
Night Below	171F
A Hero's Tale	74F
Rod of the 7 parts	171F
Annual MC III	112F
World Builder's Guide	115F
Tales of the Comet Ad	171F
Wizard Comp. 1 ou 2	149F
Sea Devils Monstr.	112F
Evil Tide Monst. Arc.	52F
ROYAU. OUBLI 2 éd	NC
Selenae	74F
Aventures des R.O.	133F
Monstres des R.O.	133F
Monde des Elfes Noirs	144F
Draconicon	119F
Ruines des Monstres Prof.	275F
Elves de l'Eternelle Ren	159F
"Marco Volo" Départ	61F
"Marco Volo" Voyage	61F
"Marco Volo" Arrivée	61F
Catacombes de Soieret	69F
Empires de la Côte	102F
Forgotten Realms II	166F
Faith & Avatars	112F
The North Camp	149F
Hero's Lorebook	112F
Volo's Guide Magical	112F
Netheril: Campaign	149F
Powers & Pantheons	149F
Prayers from Faithful	112F
BIRTHRIGHT	
Blood of enemies	85F
Players' secrets :	
Halskapa, Khourane,	
Tuarhiviel, Sjorvik	
Rjurik Highlands	115F
Naval Battle Syst	58F
Légends of hero kings	112F
Havens of Great Bay	115F
Hogunmark	52F
King of Glandtowns	74F
DRAGONLANCE	
The 5th Age RPG	140F
Heroes of Steel	100F
Legacy of Rainsin	112F
Heroes of defiance	112F
AMBRE	
Tarot d'Ambre	237F
Chevaliers d'Ombres	199F
APPEL de CITHLUHU	
Ecran	72F
Manuel du Gardien	104F
Manuel de l'investigat.	151F
Trois Ombres	Tel.
Les extensions en vf & vo	Tel.
ATLANTYS	
227F	
ARS MAGICA	
Tel	
Ecran Ars Magica	90F
Ans 4th Ed.	192F
Les extensions en vf & vo	Tel.
BATTLETECH 4th	
BattleTech Map #5	160F
Les extensions en vo	96F
BITUME	
137F	
BLOODLUST	
223F	
Ecran	89F
Chroniques Sanglantes	120F
Romans	47F
BUBBLEGUM CRISIS	
153F	
CHANGELIN	
246F	
Ecran	104F
Guide du Joueur	Tel.
CHANGELING	144F
Book of Storytellers	104F
Freehold & Hidden Gl.	86F
Autumn People	69F
Nobles: Shinning host	69F
Immortal Eyes	86F
Immortal Eyes 2	86F
Court of all Kings	86F
Troll KithBook	69F
Player's Guide	126F
Isle of the Mighty	126F
Shugh KithBook	69F

MARSEILLE

7, cours Lieutaud
tél. 04 91 48 25 43

Chateau Falkenstein	237F
Ere de la Vapeur	151F
Auberon of Faeries	128F
CONSPIRATIONS	
Ecran & Scenari	161F
Al Amara	94F
DOSSIERS X	
CONSPIRACY X	Tel
Screen	160F
Aegis Handbook	96F
Nemesis	128F
Cryptozoology	103F
CYBERPUNK	
225F	
Ecran	84F
Chrome 3	137F
Home of the Brave	156F
Les extensions en vf & vo	Tel
L'AGE des TENEBRES	
197F	
Ecran	Tel
DARK AGES	
160F	
Ecran Dark Ages	58F
Storyteller's Secrets	87F
Constantinople b.Night	87F
Clanbook Cappadocian	69F
DARK EARTH	
265F	
DEADLANDS Deluxe	
192F	
Marshal Law: screen	96F
Weird Wallin's CD	96F
The Quick & The Dead	
160F	
Book o'the Dead	128F
Perdition's Daughter	32F
Independence Day	32F
EARTHDAWN	
275F	
Accessoi. du Maître	107F
Les Brumes de la Trishion	113F
Ancane Mysteries Barsaive	96F
ELECKAZE	
209F	
Ecran	89F
Carte géographique	55F
Armageddon	138F
Les extensions	Tel
ELRIC	
236F	
Ecran Elric	94F
Melnicobé	217F
La nef des fous	127F
Versets Impies	133F
Est Inconnu	132F
Les extensions en vf & vo	Tel
FENG SHUI	
192F	
Marked for Death	83F
Back for Seconds	89F
Blowing Up Hong K.	96F
FADING SUNS	
160F	
Screen & Weapons	77F
Byzantium Secundus	115F
Forbidden Lore: Tech.	109F
Lords of Known World	115F
GUILDE	
255F	
Ecran Guide	85F
Les Carnets pourpres	76F
Les Venn'dys	120F
Le Loom	179F
Requiem des Ombres	218F
Terra incognita	34F
GURPS	
210F	
Ecran	95F
GURPS Psioniques	
132F	
GURPS Vampire	179F
Autoduel 2nd Ed	115F
Reign of Steel	115F
Warehouse 23	115F
Robos	109F
HAWKMOON II	
240F	
Ecran 2ème Ed	94F
IMAGO	
180F	
Chaos Puissance 5	44F
I N S, Magna Veritas	
208F	
Ecran	95F
Rigor Mortis	120F
Stella inquisitorus	217F
JRTM 2nd Ed.	
213F	
Ecran JRTM	64F
Carte des TdM	64F
Créatures des TdM	84F
Moria	112F
Trésors des TdM	163F
Ruines Hantées Dun.	69F
Valar & Maïar	137F
Deluxe L. of Ring Map	77F
Les extensions en vf & vo	Tel
KULT	
227F	
Fables et Reflets & écr.	94F
Tarotium	132F
Légions des Ténéh.	180F
Anges Déchus	104F
Métropolis	161F
Au delà des Limites	121F
Le Coeur, l'Esprit, l'Âme	121F
Les extensions en vf & vo	Tel

MARSEILLE

13, rue des 3 frères Barthélémy
tél. 04 91 48 52 09

LOUP-GAROU	179F
Ecran	72F
Rite de passage	99F
La voie des loups	102F
Rage sur New-York	120F
Le livre du Ver	129F
Caern Lieux de Pouvoir	146F
Le Livre du Conteur	Tel
WEREWOLF 2nd Ed	
160F	
Screen 2nd Ed	58F
Player's guide	104F
Umbr	87F
Black Furies, Bone Gnawers,	
Children of Gaia, Fianna,	
Glass Walkers, Get of Fenris,	
Red Talons, Shadow Lords,	
Silent Strides	
58F	
Storyteller handbook	104F
Who's who Garou	69F
Project Twilight	69F
Rage across Appala.	104F
Freak legion	69F
Black Labyrinth	63F
Warriors Apocalypse	87F
Rage Across World 1	115F
Midnight Circus	87F
Rage Across World 2	115F
Werewolf Chronicles 1	127F
Bastet	104F
Nuwiska	69F
MAGE	
179F	
Ecran	63F
La trame du destin	102F
Techno. les Progeni.	67F
Le Livre des Ombres	154F
La Toile numérique	129F
Mag 2nd Ed.	160F
Mag Scen. Hidd. Lore	87F
Progenitors	58F
Verbera tradition	87F
Sons of ether, Celestial Chorus,	
Cult of Exstasy,	
Dreamspeakers,	
Akashic B., Euthnatos	58F
Technocracy NWO	58F
Mag portfolio	87F
Chaos factor	87F
The fragile path	63F
Mag Tarot	144F
Void Engineers	58F
Horizon: Stronghold ...	87F
Book of Craft	104F
Book of World	127F
Mag Chronicles, vol 1	127F
MEKTON Z	
236F	
Ecran	94F
Manuel Tactique	94F
Les extensions en vf & vo	Tel
MUT. CHRONICLES	
236F	
Les extensions en vf & vo	Tel
NEPHILIM 2ème Ed	
265F	
Ecran Neph 2	95F
Arcane : Le Bretteur	32F
Arcane : La Papesse	32F
Arcane : l'Impératrice	32F
Arcane : l'Empereur	32F
Arcane : Le Pape	32F
Arcane : l'Amoureux	32F
Les Templiers	170F
Lion Vert	113F
Arcanes Majeures	142F
Souffle du Dragon	208F
Selenim	179F
L'Atalante furtive	114F
Mystères	87F
La dame de 11 Heures	160F
-Tome 1: Magie	120F
-Tome 2: Alchimie	120F
-Tome 3: Kabbale	120F
Le livre noir	85F
Arch. sect. St Amand	114F
Les Arthurides	180F
L'Apprenti	86F
rom. : La part du Diable	44F
MILES CHRISTI	
237F	
Ecran M.C	94F
La richesse de l'Emir	94F
Locus Palmarum	138F
Assassins	138F
MONDE de MURPHY	
179F	
NIGHTPROWLER	
256F	
Ecran	94F
Av. à Samarande 1 ou 2	132F
L'Atlas de Samarande	171F
Le Prix du Sang	49F
PENDRAGON	
236F	
POLARIS	
189F	
Ecran	94F
GG 1 à 9, 11 ou 12	96F
GG10 Bounty hunter	115F
Shadows of the Emp.	96F
Imperial Entanglements	96F
Best of S.W. Adv Journ	128F
Star Wars Live Action	128F
Live Action Adventur	96F
Tales of the Jedi	160F
Operation Elrod	63F
Classic Adventures 4	128F
Instant Adventures	96F
Pirates & Privateers	115F

NICE

8, rue Alfred Mortier
tél. 04 93 92 06 03

Voyage et voyageurs	189F
Poussière d'étoiles	109F
Château Dormant	109F
Ballade de Harpichore	110F
L'oiseau Oracle 2 ou 3	35F
L'Unitrève	189F
RIFTS	
132F	
Les extensions en vo	Tel
ROLEMASTER	
Manuel personnages	103F
Manuel des combats	69F
Manuel des sorts	120F
Créatures et Trésors	124F
Compagnon I	105F
Compagnon II	139F
Compagnon III	120F
Compagnon IV	112F
Comp. du Combatt.	128F
Compag. du Mage	Tel
Les extensions en vf & vo	Tel
RUNEQUEST	
209F	
Les Trolls	Tel
Les extensions en vf & vo	Tel
SCALES	
209F	
Nature	137F
Romans	47F
Les extensions	Tel
SHAAN	
189F	
Le Livre de Shaems	94F
Ecran	94F
Lumière du matin	49F
SHADOWRUN	
237F	
Alerte rouge	104F
Guide de Seattle	190F
Guide de l'Am. Nord	170F
Des Pours et des Ombres	94F
Les Chiens de Guerres	142F
Field of fire	96F
Shadowtech	96F
Cybertechnology	96F
Shadowrun Compan.	96F
Missions	96F
Underworld Sourceb.	96F
STAR WARS	
180F	
Ecran	86F
Matériel de campagne	76F
Le guide de l'Empire	114F
Le guide de l'Alliance	132F
Manuel d'inst. Craken	81F
Manuel du maître	115F
Commando shantipole	57F
Chasse à l'h. Tatooinie	57F
Bataille du soleil d'Or	63F
Outerspace	65F
Pluies d'étoiles	66F
Les récupérateurs	66F
Le domaine du mal	72F
L'étoile de la mort	94F
Les coordonnées d'Isis	72F
Cité des nuages	76F
Cité des profondeurs	76F
L'envilm. C.D. Singer	72F
Supernova	130F
Guide de la Trilogie	104F
Cargo interstellaire	132F
Eclaireurs	136F
Fragments Bordure Ext.	109F
G. hénitres de l'Empire	151F
Boîtes Jumelles de Kia	104F
S.W.2nd Revised	192F
S.W. Screen 2nd Rev.	64F
Fantastic technology	96F
Han solo sourcebook	128F
Wanted by Craken	96F
Gamemaster handb.	115F
Dark Empire	160F
The Movie Trilogy	160F
Flashpoint: Brak sect.	96F
Créatures of the galaxy	96F
Classic Adventures	115F
Classic Adventures 2	115F
Classic Adventures 3	115F
Craken's rebel oper.	96F
The Truce at Bakura	141F
Heroes & Rogues	115F
Rebel sourceb 2nd Ed	141F
Imperial source 2nd Ed	141F
Sourcebook 2nd Ed	141F
Goroth: Slave of Emp.	96F
Planets collection	160F
Platt's starport guide	160F
Classic campaigns	96F
Alliance intel. reports	141F
Jedi Academy Sourceb	141F
The Kathol Outback	96F
Kathol Rift	96F
Thrawn Trilogy Sour.	160F
Darksydrer	192F
Adv. Journal #4 à 12	77F
GG 1 à 9, 11 ou 12	96F
GG10 Bounty hunter	115F
Shadows of the Emp.	96F
Imperial Entanglements	96F
Best of S.W. Adv Journ	128F
Star Wars Live Action	128F
Live Action Adventur	96F
Tales of the Jedi	160F
Operation Elrod	63F
Classic Adventures 4	128F
Instant Adventures	96F
Pirates & Privateers	115F

NIMES

14, rue de l'Agau
tél. 04 66 67 15 58

THOAN	280F
Thoan de luxe	340F
Ecran	40F
Arwoor	180F
TOON	
152F	
Ecran & Supplément	120F
Silence on Toon	123F
VAMPIRE	
171F	
Ecran Vampire	60F
Le Livre du Conteur	146F
Cendres aux cendres	92F
Liens du sang	58F
Chicago la nuit	149F
Succubus club	135F
Diablerie au Mexique	89F
Guide des joueurs	157F
Livre clan Toreador	103F
Livre du clan Brujah	103F
Livre du Clan Tremere	103F
Milwaukee by night	128F
Vampire 2nd Ed	160F
Vampire Screen 2nd	58F
Dirty seer Black Hand	104F
The Inquisition	69F
Clanbook	
Brujah, Gangrel, Malkavian,	
Nosferatu, Toreador, Tremere,	
Ventrue, Assamite, Seite,	
Tzimisce ou Lasombra	58F
Player's guid Sabbat	87F
Sabbat Storytellers	87F
Giovani: Blood & Fire	104F
Hunter hunted	58F
Player's guide 2nd	127F
Los Angeles by Night	104F
Berlin by Night	87F
Storyteller's handb	104F
Prince's Primer	63F
Elysium: Elder Way	87F
Book of Nod	63F
Chicago Chronicles 1	127F
Chicago Chronicle. 2	115F
Chicago Chronicle 3	115F
Montreal by Night	58F
Clanbook Ravnos	87F
WARHAMMER	
180F	
Ecran	38F
Pour la gloire d'Ulric	168F
P.E.R.S.O.N.N.A.G.E.	95F



Conspiracy X

C'est *X-Files* sans la meuf et l'nase !

(Bernard, Doom Génération)

Conspiracy X,
ça ressemble à *X-Files*,
ça a le goût de *X-Files*
et c'est quasiment
du *X-Files*. Tandis que
la série prend quelques
vacances sur M6,
un éditeur français
(Ludis) prépare
la traduction de ce jeu
sous le titre *Dossiers X*.
Notre agent spécial
étudie ici
le produit original,
bénéficiant également
par nos informateurs
d'un « fichier » sur
la traduction en cours.

Encore des cartes ?

Pour résoudre les actions psychiques, le jeu fait appel aux cartes dites de Zener. Ces cartes comportent chacune un symbole : étoile, vagues, carré, cercle ou croix. Elles furent utilisées par les Soviétiques dans les années 50 afin d'étudier scientifiquement le phénomène de la télépathie. Ils obtinrent un taux de réussite de 32% pour 1800 tirages entre deux hommes situés à 1500 kilomètres de distance...

Boulogne, samedi, 20 h24

Tandis que je m'apprête à ouvrir le verrou, une tête émerge de la porte d'à côté. Madame Sebek ! Ma voisine ! Je ne sais pas pourquoi, mais à chaque fois que je la vois, je pense à un crocodile... « Un individu étrange et pour tout dire pas normal m'a donné ça pour vous... » me dit-elle en me tendant une grosse enveloppe. Je m'empare de l'objet, coupant net la conversation, et referme la porte. Ouf... Petit mot griffonné à la hâte accompagnant un gros manuscrit : « De grand-père Joe. Projet *Conspiracy/Dossiers X*. Work in progress. Autopsie et rapport. Oncle Pierre. » Pas d'bol... Saisissant un paquet de vieilles chips molles, j'attaque la lecture de l'énorme pavé. Dommage, y avait un *X-Files* inédit à la télé...

Boulogne, dimanche, 7 h42

Bon sang, j'y ai quand même pas passé la nuit ?? Ben si... Résumons : l'affaire se présente plutôt bien. Le manuscrit, intitulé *Dossiers X*, semble n'être autre que la traduction quasi définitive du fameux *Conspiracy X*. Les p'tits gars allergiques au « ricain dans le texte » pourront s'éclater d'ici peu. Ou se faire éclater, c'est selon. Ben oui, n'est pas Scully ou Mulder qui veut. D'autant que ces deux-là évoluent dans une ambiance plutôt « Club Med » par rapport à ce que je viens de lire. Cinquante ans d'histoire underground américaine révélée au grand jour. La vérité vraie sur un occultiste nommé Hitler, l'assassinat de Kennedy, Roswell, la navette Challenger, les expériences psychiques russes, l'explosion du building de Phoenix et j'en passe... Une flopée d'organisations secrètes s'infiltrant les unes les autres, agissant toujours au nom du sacro-saint intérêt général sans se préoccuper le moins du monde des répercussions secondaires, et manipulant sans vergogne des citoyens-pantins abrutis par des médias avides de Watergates bidonnés. Et le pire, c'est qu'elles ne sont même pas certaines d'agir en totale autonomie ! L'action semble uniquement se passer aux États-Unis. Pour l'instant. Parce que je ne serais pas étonné, qu'un jour, Tchernobyl nous pète une deuxième fois à la tronche... Théoriquement, vous êtes du côté des gentils, l'Ægis. Notion toute relative. La vérité est souvent ailleurs, et parfois même d'ailleurs. Ne comptez pas sur moi pour vous en dire plus mais *X-Files*, à côté, c'est vraiment du coca light...

T'es qui toi ?

D'ailleurs, la sagesse voudrait qu'en tant que joueur, vous n'ayez pas accès à *Conspiracy/Dossiers X* (CDX). Lire les règles vous priverait de ce qui fait la force du jeu : l'incertitude. Jamais les paroles du poète, « Ce que je sais, c'est que je ne sais rien ! », n'ont été aussi vraies. Contentez-vous donc de créer votre personnage sous le haut patronage du

meneur de jeu tout en le bénissant d'avoir, dans sa grande mansuétude, daigné vous lâcher quelques bribes de son incommensurable savoir. Et surtout, n'en dites pas trop à vos petits camarades ! Il y a des choses qu'il vaut mieux garder pour soi...

Ici, nous ne sommes pas à *L'appel de Cthulhu* ou dans *James Bond*. Pas question d'incarner un individu autonome arrivé là par hasard ou par un heureux (?) concours de circonstances. Dès le départ, vous avez été observé, mesuré, calibré et bien souvent manipulé avant d'être recruté. Globalement, vous êtes originaire d'une « sphère » : l'armée, les services de renseignements, la science, la recherche, la pègre, la police ou les médias. A vous de vous singulariser en choisissant votre appartenance : FBI, CIA, US Air Force, NASA, Bureau des Narcotiques, CNN ou encore un de ces fameux projets scientifiques secrets dont le gouvernement est si friand par exemple.

Reste à définir le tout en termes de jeu. CDX n'innove pas vraiment en ce domaine. Grosso modo, on pourrait dire que la création du personnage est un agréable compromis entre des archétypes à la *Star Wars* et l'acquisition des compétences à la *Gurps*. Quelques attributs physiques (Force, Taille, Agilité, Réflexes), mais aussi mentaux (Intelligence, Volonté, Perception), vous caractérisent sur une échelle allant de 1 (grosse larve) à 5 (Superman). Comme de bien entendu, au départ, vous êtes le parfait péquin moyen ; vos attributs sont donc à 3. De plus, vous êtes doté d'une caractéristique double, Chance/Malchance, prédéfinie à 12/2. Enfin, vous recevez un point d'Influence valable dans votre sphère d'origine, ce qui sera bien utile par la suite. Ça, c'est la base de votre personnage. Reste à l'affiner. Pour cela, vous disposez d'un stock de 100 points permettant d'augmenter vos attributs et d'obtenir un certain nombre de compétences selon un barème fixe. Ainsi, par exemple, passer de 3 à 4 en Force coûte 20 points. Inutile de dire que 100 points, c'est peu, très peu. Fort heureusement, vous avez la possibilité de choisir des désavan-

L'AVIS DU CRITIK

On apprécie

Le jeu en général ; l'aspect conspiration plus poussé que dans *X-Files* (si, si...) ; la création de la cellule.

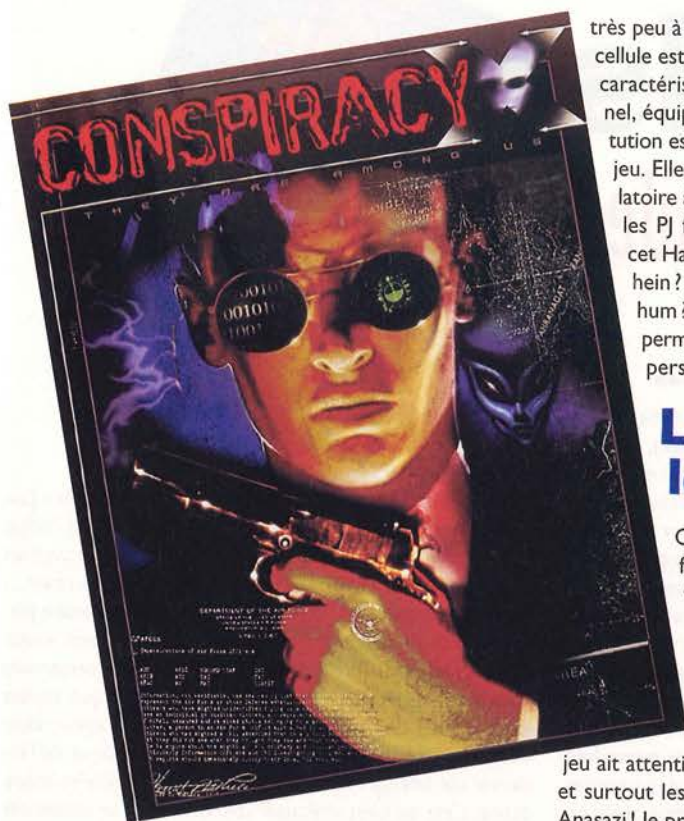
On regrette

Le manque d'exemples dans les règles ; le background 100 % américain.

On espère

Trouver un meneur de jeu à la hauteur.

200% SUBJECTIF (jeu de A à B)
J'ai envie d'être :
Joueur A, meneur de jeu C



très peu à la vue du coût du moindre équipement. La cellule est un véritable « personnage », défini par cinq caractéristiques (localisation, installations, personnel, équipement et ressources spéciales). Sa constitution est assurément un des meilleurs moments du jeu. Elle offre l'occasion d'une mini campagne jubilatoire à souhait, car c'est à ce moment précis que les PJ font connaissance (« Mais, dis-moi, Bernard, cet Harrier à décollage vertical, tu l'as eu comment hein ? — Et toi, Morad, cette divine laborantine, hum ?... »). A ma connaissance, seul Ars Magica permet de « cimenter » à ce point une équipe de personnages.

Le lapin, le lapin...

Côté règles de jeu, peu d'originalité, c'est l'efficacité qui prime avant tout. Les résolutions se font sur la base de jets de 2d6 avec obligation de faire au moins un score égal à un seuil de difficulté majoré par tout un tas de modificateurs logiques. Un système plus ou moins à la Star Wars donc, facile à mettre en œuvre pour peu que le meneur de jeu ait attentivement lu les règles. Car les explications, et surtout les abréviations, frôlent parfois le pur code Anasazi ! Je profite d'ailleurs d'avoir entre les mains une version non définitive de *Dossiers X* pour humblement demander à Ludis d'y intégrer des exemples concrets faciles à comprendre. Pitié pour les débutants et ceux qui n'ont pas envie de se prendre la tête...

A l'usage, on se rend assez rapidement compte que les combats, même s'ils sont indispensables, sont toujours très meurtriers. CDx est avant tout un jeu d'ambiance. N'en déplaise à Bernard, pas question de faire chanter Ramona à un P'tit Gris, à un clone de Tooms ou à un quelconque sectateur en plein milieu d'un centre commercial le 23 décembre à 14 heures. Et ce pour trois raisons : d'une part, les lois ne sont pas faites pour les chiens, ensuite, les PJ sont toujours « lâchés » en cas de coup dur et enfin, les adversaires, bien que peu nombreux, sont assez coriaces. Donc, tu ranges ton flingue, garçon, et tu te sers de ta cervelle, même si tu n'es pas médium et si les règles concernant les pouvoirs psychiques, elles aussi très simples, ne te sont pas destinées...

Boulogne, dimanche, 13h12

Franchement, cela faisait longtemps que je n'avais pas eu autant envie de pratiquer un nouveau jeu. Loin des jeux malsains actuels tout en favorisant l'ambiance, *Conspiracy/Dossiers X* est une véritable réussite pour peu que les joueurs digèrent pleinement le concept et que le meneur de jeu ait beaucoup, mais alors beaucoup de talent.

Deux petites choses encore : Ludis devrait intégrer dans la version française un scénario, absent de la v.o. J'aurais aussi préféré qu'il garde les noms originaux des projets et intervenants du background. Je ne sais pas vous, mais moi je préfère Black Book à Livre Noir.

FICHE TECHNIQUE

- Un jeu de rôle américain de New Millennium Entertainment. Auteurs : Rick Ernst, Shirley Madewell, Chris Pallace. Présentation : un livre à couverture souple de 232 pages.
- Prix : environ 200 F. Note. Bientôt traduit par Ludis International sous le titre de *Dossiers X* (si les P'tits Gris sont d'accord).
- Traduction : Anne Vétillard. Illustrateurs : ça pourra pas être pire que la v.o...



Si vous aimez les jeux d'ambiance.



Surtout si vous aimez l'œuvre, la série.



Si vous aimez les intrigues à tiroir.



Si vous aimez croire qu'ils sont parmi nous !

À qui s'adresse ce jeu ?

tages ou de réduire volontairement un attribut (devenir schizophrène permet d'engranger 15 points supplémentaires, passer de 3 à 2 en Taille rapporte 20 points...). Seule exception : l'attribut Chance/Malchance qui coûte toujours quelque chose lorsqu'on y touche.

Vient ensuite, toujours sur ce stock de points, le choix des compétences et des formations, le profil psychologique, le passé médical, les talents, les antécédents, les ressources et enfin les facultés spéciales. Concernant ces dernières, notez que le paranormal sous toutes ses formes est l'un des éléments importants du jeu et que vous pouvez tout à fait devenir télépathe si cela vous chante.

Tout cela a aussi un coût. On commence au niveau 1 (novice) en dépensant 2 points. Passer d'un niveau à un autre oblige à acheter les éventuels niveaux intermédiaires. Ainsi, pour passer au niveau 3 (professionnel), il faudra dépenser $2+4+8=14$ points. Soyez très attentif lors du choix de votre sphère d'origine, car cette dernière permet de débiter avec des compétences de niveau 2 voire 3. Seule Bagarre (niveau 1) est donnée gratuitement. Ultime précision, tout point non dépensé à la fin de la création du personnage est définitivement perdu. Soyez cigale donc, mais prenez soin de vous mettre d'accord avec les copains afin de constituer un groupe homogène...

Home, sweet home

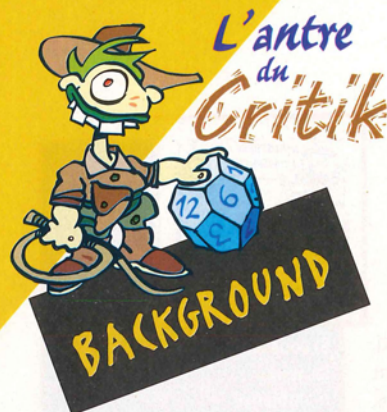
Le plus remarquable, c'est que cette collaboration forcée atteint un sommet insoupçonné lorsqu'il s'agit d'aborder la phase suivante de la création. Je ne le répéterai jamais assez, le leitmotiv de CDx, c'est le secret. Les organisations sont tellement paranos qu'elles se sont structurées en « cellules » cloisonnées à l'extrême, recevant des ordres façon *Mission impossible*.

Les PJ forment donc une de ces cellules. Et pas question d'obtenir des infos ou du matériel d'un quelconque « Q » en début de mission. A eux de mettre leurs ressources en commun. Pour cela, ils disposent de leur Influence dans leur sphère d'origine. Un point de ce précieux attribut permet d'obtenir 5 points de ressources, ce qui, encore une fois, est

L'AVIS DE X

Pour des raisons de sécurité nationale, le présent dossier n'a été remis qu'à un seul agent.

Philippe Rat



Trolls

Une légende !

Au milieu des années 80, le modèle absolu en matière de supplément de jeu de rôle était *Trollpak*. Novateur, unique, exhaustif et drôle ! Cette petite merveille en a fait rêver plus d'un. Au menu d'aujourd'hui : un *Trolls* à la sauce française...

FICHE TECHNIQUE

Trolls est un supplément en français pour RuneQuest. Éditeur : Oriflam sous licence Avalon Hill et Chaosium. Auteurs : Sandy Petersen et Greg Stafford. Présentation : 160 pages sous couverture dure. Prix : 219 F.

Avatars

Avalon Hill a ressorti *Trollpak* en le saucissonnant en divers suppléments, pour des raisons basement commerciales. De la boîte d'origine ont été tirés *Haunted Ruins*, *Into the Troll Realms*, *Troll Gods* et *Trollpak* allégé. *Trollpak* y a perdu une bonne partie de sa cohérence (et de son âme?).

Vous saurez tout sur les trolls...

Oriflam vient de traduire la troisième version de *Trollpak*, c'est-à-dire la version allégée (voir en annexe), ne comprenant ni les scénarios (et donc pas le légendaire *Trollball*), ni le clan Sazdorf, mais incluant toutes les divinités trolls, c'est-à-dire le supplément *Troll Gods*. Oriflam a gardé le principe des belles couvertures cartonnées, façon *Les Dieux de Glorantha* ou *Genertela*. Une carte superbe est jointe, celle de Dagori Inkarth, le royaume troll dont il est beaucoup question dans le supplément. La version française de cette carte est une réelle amélioration par rapport à l'américaine et constitue même un pur chef-d'œuvre. Elle donne tout de suite envie de partir explorer la Danse des Ombres ! En comparaison, on regrette que certaines des cartes intérieures soient pires que celles d'origine. En ce qui concerne les illustrations, celles de la deuxième édition américaine étaient vraiment moches et leurs remplaçantes made in France ne pouvaient qu'être meilleures (merci à Oriflam d'avoir conservé toutes les illustrations de Lisa Free !). La maquette est correcte, malgré des erreurs et des manques gênants. Signalons pour l'anecdote l'absence très remarquée du tableau d'évolution de la race troll, dont Sandy Petersen parle pourtant avec fierté dans l'introduction. La version originale de *Trollpak* comportait de courtes annotations en marge, à la manière de *Gurps*, fournissant une foultitude de renseignements. Ces annotations ont été remises sous forme de tableaux tristouinets et visiblement placés ici et là pour boucher des trous. Mais passons à la substantifique moelle...

Leur histoire...

La première partie du supplément, consacrée à l'histoire troll, est indispensable à tous les meneurs de jeu, et ce à plus d'un titre. D'abord parce qu'elle recèle les seules cartes préhistoriques de Glorantha actuellement disponibles. Ensuite, c'est l'une des meilleures versions de la guerre des Dieux et de l'âge du Chaos jamais écrites. Seule la version de *Cults of Terror* la bat en qualité et en exhaustivité. Ce chapitre, trop court malheureusement, en apprend énormément sur la genèse de Glorantha telle qu'elle est en 1620.

Leur pays...

La description succincte de Dagori Inkarth souffre de l'absence du clan Sazdorf. Ce chapitre détaillé sur un clan illustre en effet parfaitement le texte général. La version édulcorée, bien que très intéressante et fort instructive, laisse un tantinet sur sa faim. La description des Cavernes rouges, un ensemble de cavernes trolls typiques, rehausse malgré tout l'ensemble géographique et montre, si besoin était, que les trolls sont des créatures différentes des humains et ont donc un habitat en conséquence. Cela permettra d'éviter, on l'espère, le côté donjon rempli de gros monstres.

Leur physiologie et leur psychologie...

Sandy Petersen, l'auteur du chapitre physiologique et psychologique, a fait des études de zoologie et cela se sent. Les



trolls sont présentés avec un luxe de détails « réalistes » jusqu'à présent inégalé, et ce chapitre justifie à lui seul l'achat et la lecture de *Trolls*. Quand on sait que Chaosium avait en projet de publier *Elfpak* et *Dwarfpak*, on se prend à rêver... Du troll, tout est présenté, depuis le schéma dentaire jusqu'aux planches anatomiques de dissection. Viennent ensuite les données techniques pour *RuneQuest III*, concernant toutes les variations raciales des trolls, ainsi que toutes les manières de créer un personnage troll. Si après avoir tiré un personnage avec *Trolls*, un joueur continue de l'incarner comme un monstre vaguement humanoïde et désincarné, c'est qu'il est irrécupérable et devrait se contenter de la belote. Un regret toutefois : Oriflam n'a pas repris les caractéristiques de toutes les variantes de trolls sous prétexte qu'elles ont déjà été fournies ailleurs. Cela oblige à avoir les autres suppléments en question et cela enlève ce qui aurait pu être une des qualités de ce supplément : être la référence exhaustive en matière de trolls.

Leurs animaux domestiques...

Tous les types d'insectes et d'araignées géants, indispensables à une tribu troll digne de ce nom, sont décrits techniquement et accompagnés d'une description courte mais suffisante. Leur puissance laisse rêveur et conforte l'aspect inhumain des trolls. Cette partie est conforme à la version américaine, à tel point d'ailleurs qu'Oriflam a gardé l'ordre de classement alphabétique américain. Le problème est que les noms français imposent un autre classement. Difficile donc de s'y repérer.

Et leurs dieux

Tout le reste du livre, soit 53 pages sur 160, est réservé aux divinités trolls. Quand on connaît l'importance des cultes dans *RuneQuest*, cette partie devient presque la plus importante et permet de jouer pleinement les trolls, mais aussi de comprendre, à travers leurs croyances, leur psychologie et leurs superstitions. Tous les cultes, des plus importants (Kyger Litor, Argan Argar) jusqu'aux plus faibles (esprits des ténèbres) sont décrits en détail. Une mention spéciale pour Zorak Zoran qui est, et de loin, le culte non chaotique le plus violent et le plus immonde.

Que demander d'autre

Trolls réussit l'exploit d'être toujours, quinze ans après, une référence en matière de suppléments de jeu ; de la même manière que les *Masques de Nyarlathotep* pour *Cthulhu* ou la *Campagne impériale* pour *Warhammer*. Totalement indispensable si l'on veut jouer un troll, il ne se limite pas, loin de là, à cette race, et fournit de précieux renseignements sur un des plus riches univers de jeux jamais créés : Glorantha.

Mathias Twardowski

DU 5 AU 26 AVRIL 1997
GRAND JEU CONCOURS
GAGNEZ UN VOYAGE
A NEW-YORK

avec
LES RELAIS DESCARTES
et

MAGIC
L'Assemblée®

Le jeu de cartes et de stratégie.

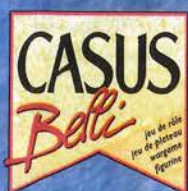
Pour vaincre votre adversaire, à vous de composer votre jeu !



A gagner également :
2 Tee-shirts et
un abonnement
à Casus Belli
par Boutique.

RENSEIGNEZ-VOUS VITE AUPRÈS DE VOTRE RELAIS
Jeu gratuit sans obligation d'achat

Magic: L'Assemblée et la 5ème Édition sont des marques déposées
par Wizards of the Coast, Inc. © 1997 Wizards of the Coast. Tous droits réservés.



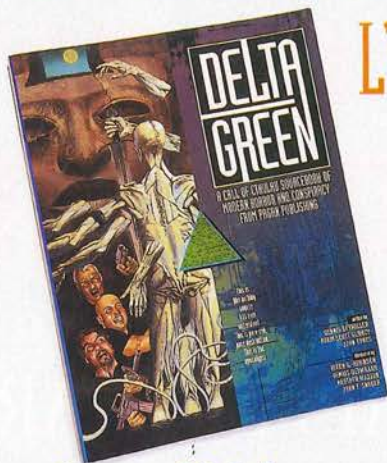
Liste des Relais
Page suivante





Delta Green

L'extraterrestre de Roswell
est-il un Grand Ancien ?



Tout ce background passionnant inspire une réflexion un peu triste. Les actuels suppléments Chaosium sont d'une qualité honorable. Mais quand on les compare à *The Golden Dawn* ou à *Delta Green*, on ne peut s'empêcher de penser que, quelque part, Chaosium a raté le coche, et que la créativité et l'imagination sont aujourd'hui du côté de Pagan. C'est particulièrement visible dans les passages qui présentent l'histoire secrète de ces cinquante dernières années, vues à travers le prisme du Mythe. C'est un travail réalisé avec amour – le mot peut paraître étrange, vu le sujet, mais on sent que l'auteur aime passionnément Cthulhu et ses petits camarades, autant que la culture populaire américaine de ces vingt dernières années. Il possède à fond ces deux sujets, et s'est manifestement beaucoup amusé à intégrer les soucoupes volantes et les petits hommes gris de Roswell au reste du panthéon cthulhien – et il y parvient haut la main.

Pour les longues soirées de printemps

Avec 130 pages de background, 70 pages de scénarios et une centaine de pages d'annexes diverses, *Delta Green* est le plus gros supplément jamais écrit pour *L'appel de Cthulhu*. Il est plus gros que le jeu, en fait. Et cette énorme masse d'informations est bien écrite, bien présentée et agréable à lire. Si agréable, en fait, que lorsqu'on a terminé, on ne peut s'empêcher de regretter qu'il n'y en ait pas, oh, disons une petite centaine de pages supplémentaires ! Pourtant, par moments, le souci du détail dont font preuve les auteurs fait presque peur. Par exemple, si vous voulez un annuaire détaillé de 36 agences fédérales, allant de la CIA à l'Inspection des Postes, vous le trouverez dans *Delta Green*. Cela pourrait être aride, mais c'est bourré de petites infos rigolotes. On y découvre notamment qu'en 1990, un agent de l'US Fish and Wildlife Service s'est déguisé en gorille pour arrêter un directeur de zoo peu scrupuleux. Plus sérieusement, si vous voulez connaître les attributions exactes du FBI et de la CIA, elles vous y attendent.

Au rapport !

Finalement, mon seul regret est que cette petite merveille ne sera probablement jamais traduite en français. Cela va priver plein de joueurs d'une visite dans un monde merveilleux, plein de conspirateurs paranoïaques qui se saluent en disant « bonjour chez vous ! », de soucoupes volantes bidons et d'extraterrestres démoniaques.

Et maintenant, puisqu'il semble que John Tynes (le cerveau de Pagan Publishing) tienne ses promesses, il ne reste plus qu'à attendre sereinement *End Times*, dont il parle depuis bientôt cinq ans, et qui sera situé dans un futur proche, au moment de la victoire des Grands Anciens. Tu fais comme tu veux, John, mais ce serait bien de l'avoir avant l'an 2000 !

Tristan Lhomme

Conspiracy X à la casse !

Joueurs de *Cthulhu*, oubliez tous vos vieux réflexes ! C'en est fini des scénarios construits sur le schéma « un sorcier isolé veut invoquer une chèvre abyssale et non euclidienne™ le soir au fond des bois, mais un petit groupe de passants-qui-passent entreprend de lui casser la gueule ». *Delta Green* dynamite tout ça dès l'introduction. Dans les années 90, les monstres baveux se sont retirés à l'arrière-plan, laissant le premier rôle à une humanité qui n'est pas très loin de les valoir. Les savants fous travaillent dans des laboratoires gouvernementaux et les Grands Anciens avancent sous le masque d'extraterrestres amicaux. Les « bons » et les « mauvais » sont de plus en plus difficiles à reconnaître, et notre pauvre monde est pris dans un tel réseau de conspirations et de contre-conspirations que sa fin est devenue inéluctable. Il serait sacrilège de trop parler du background de *Delta Green*. Sachez seulement qu'en plus des « bons » proprement dits, il présente quatre autres groupes, alliés ou ennemis. Il y en a pour tous les goûts, des barbouzes qui ont passé un pacte avec les puissances du Dehors aux anciens nazis rêvant de revanche du fond de leurs haciendas brésiliennes, en passant par d'honnêtes amateurs d'ovnis ou des mafioso amateurs de sorcellerie. Chaque chapitre est une mine d'idées géniales, et tous présentent un tas de personnages-non-joueurs détaillés et prêts à servir. Le vieux fantasme du « avec ce supplément, vous avez cinquante scénarios prêts à servir en cinq minutes de lecture » n'est pas loin de devenir réalité. Mieux : c'est varié ! Avec tout ça, on peut jouer à un *Cthulhu* presque classique, ou partir dans des délires du type *Aux frontières du réel*.

Au fait, c'est quoi, Delta Green ?

Comme le savent tous les lecteurs de Lovecraft, l'armée américaine est intervenue à Innsmouth début 1928. Depuis, les militaires savent que « quelque chose » guette l'humanité dans l'ombre. Très logiquement, ils ont formé un petit groupe d'Investigateurs spécialisés, qui a connu des fortunes diverses. L'actuel *Delta Green* en est l'héritier direct, mais il n'est plus officiel et agit sans l'accord des autorités. C'est juste un réseau d'agents fédéraux et de sympathisants, tombés sur quelque chose d'anormal, et qui utilisent leur statut officiel comme couverture pour enquêter dessus. Autrement dit, les Investigateurs sont légèrement avantagés par rapport au classique professeur d'université des années 20, mais ils ne sont pas tout-puissants, et ils ont des ennemis au sein même du gouvernement.

Parfois, on a des surprises.
Pagan Publishing,
par exemple. C'était une
toute petite société,
publiant dans son coin
une toute petite revue
sur *Call of Cthulhu*.
Et puis voilà qu'elle sort
un supplément moyen,
puis un autre meilleur, puis
un autre encore mieux...
et qu'elle enchaîne sur deux
petites merveilles, *The Golden
Dawn* (voir CB n° 96)
et *Delta Green*, qui remet
les années 1990 à l'honneur.

FICHE TECHNIQUE

Un supplément pour
Call of Cthulhu,
édité en américain
par Pagan Publishing.
Auteurs : Denis Detwiler,
Adam Scott Glancy
et John Tynes.
Illustrateurs : Blair
Reynolds, Toren
Atkinson, Dennis
Detwiler, Heather
Hudson, John T. Synder.
Présentation : 298 pages
sous couverture souple.
Prix : environ 230 F.

PARIS

75005 PARIS - JEUX DESCARTES - 52, rue des Écoles - Tél. 01.43.26.79.83
 75015 PARIS - JEUX DESCARTES - 39, boulevard Pasteur - Tél. 01.47.34.25.14
 75017 PARIS - JEUX DESCARTES - 6, rue Meissonier - Tél. 01.42.27.50.09

RÉGION PARISIENNE

91000 EVRY - CELLULES GRISSES - CC EVRY - 2, place de l'Agora - Tél. 01.64.97.81.74
 92330 SCEAUX - LE CARRÉ MAGIQUE - 4, rue des Écoles - Tél. 01.46.83.03.44
 94210 LA VARENNE SAINT HILAIRE - L'ECLECTIQUE - Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac - Tél. 01.42.83.52.23
 77000 MELUN - CELLULES GRISSES - 5, rue Guy-Baudoin - Tél. 01.64.09.21.36
 77400 LAGNY - LE CENTAURE - 128, rue St Denis - Tél. 01.64.30.90.35

PROVINCE

13100 AIX EN PROVENCE - L'ARCHIMAGE - 18 bis, rue de la Couronne 27, rue de la Couronne angle rue Brueys - Tél. 04.42.38.54.00
 80000 AMIENS - JOUPI JOUETS JEUX - 28, rue Noyon - Tél. 03.22.92.49.56
 49100 ANGERS - SORTILEGES - 23, rue des Poëliers - Tél. 02.41.88.96.96
 74000 ANNECY - NEURONES - Rue de la Préfecture - l'Émeraude du Lac - Tél. 04.50.51.58.70
 84000 AVIGNON - LA VOUIVRE - 15, rue des Lices - Tél. 04.90.85.33.57
 64100 BAYONNE - FALINE JOUETS - 13, rue Poissonnerie - Tél. 05.59.59.03.86
 34500 BEZIERS - TILT LA BOUTIQUE DES JEUX - 10, rue Casimir Péret - Tél. 04.67.49.02.35
 29200 BREST - L'AMUSANCE - CC Coat Ar Gueven - Tél. 02.98.44.25.30

18000 BOURGES - MERCREDI

22, rue d'Auron - Tél. 02.48.24.49.90

14000 CAEN - LE PION MAGIQUE

13, rue de Bras - Tél. 02.31.85.93.70

02.31.85.17.77

28000 CHARTRES - LA PETITE BOUTIQUE

29, rue des Changes - Tél. 02.37.21.13.52

50100 CHERBOURG - STRATEGIE

10, rue au Blé - Tél. 02.33.01.21.15

63000 CLERMONT FERRAND - LABYRINTHE - 14, place Renoux - Tél. 04.73.90.22.81

21000 DIJON - EXCALIBUR - 44, rue Jeannin - Tél. 03.80.65.82.99

27000 EVREUX - LE VALET DE CŒUR - 13, rue Franklin Roosevelt - Tél. 02.32.31.04.41

38000 GRENOBLE - LE DAMIER - 25 bis, cours Berriat - Tél. 04.76.87.93.81

53000 LAVAL - SORTILEGES - 41, rue de la Paix - Tél. 02.43.56.54.22

76600 LE HAVRE - LE DEMON DU JEU - 14, rue Édouard Larue - Tél. 02.35.41.71.91

72000 LE MANS - LA BOITE A JEUX - 53, rue Nationale - Tél. 02.43.23.96.81 - 02.43.43.80.54

59800 LILLE - ROCAMBOLE - 36, rue de la Clef - Tél. 03.20.55.67.01

87000 LIMOGES - LA LUNE NOIRE - 3, rue de la Boucherie - Tél. 05.55.34.54.23

69002 LYON - JEUX DESCARTES - 13, rue des Remparts d'Ainay - Tél. 04.78.37.75.94

13006 MARSEILLE - LA CRYPTÉ DU JEU - 7, cours Lieutaud - Tél. 04.91.94.22.50

57000 METZ - EXCALIBUR - 1, avenue Ney, Galerie du parking souterrain de la République
 Tél. 03.87.74.95.58

34000 MONTPELLIER - EXCALIBUR - 7 bis, rue de l'Ancien Courrier - Tél. 04.67.60.81.33

54000 NANCY - EXCALIBUR - 35, rue de la Commanderie - Tél. 03.83.40.07.44

06000 NICE - JEUX ET REFLEXION - 16, boulevard Victor Hugo - Tél. 04.93.87.19.70

30000 NIMES - LA VOUIVRE - 7, rue des Marchands - Tél. 04.66.76.20.04

45000 ORLEANS - EUREKA - Galerie du Châtelet - Tél. 02.38.53.23.62

64000 PAU - FALINE JOUETS - 7, rue Montpensier - Tél. 05.59.98.08.56

66000 PERPIGNAN - CELLULES GRISSES - 30, Place Rigaud - Tél. 04.68.34.89.39

86000 POITIERS - LE DE A 3 FACES - 35, rue Edouard Grimaud - Tél. 05.49.41.52.10

29000 QUIMPER - L'AMUSANCE - Centre Commercial Continent - Tél. 02.98.90.40.50

51100 REIMS - DOMINO - 26, rue de l'Étape - Tél. 03.26.47.79.91

35000 RENNES - L'AMUSANCE - CC des Trois Soleils - Tél. 02.99.31.09.97

76000 ROUEN - LE DÉ D'YS - 160, rue Eau de Robec - Tél. 02.35.15.47.46

42000 SAINT-ETIENNE - CACHE CACHE - 23, avenue de la Libération - Tél. 04.77.32.46.25

44600 SAINT-NAZAIRE - MULTILUD - 60, Centre République - Tél. 02.40.22.58.64

67000 STRASBOURG - PHILIBERT - 12, rue de la Grange - Tél. 03.88.32.65.35

65000 TARBES - LE JOUEUR - 3, rue de Gonesse - Tél. 05.62.44.17.53

83000 TOULON - CHOCHO'S - 8, rue des Bonnetières - Tél. 04.94.92.73.78

31000 TOULOUSE - JEUX DU MONDE - Passage St-Jérôme, 14-16, rue Fontvieille
 Tél. 05.61.23.73.88

37000 TOURS - LA REGLE DU JEU - 29, rue Marceau - Tél. 02.47.64.89.81

10000 TROYES - JEUX ET STRATÉGIE - 5, rue Aristide-Briand - Tél. 03.25.73.51.86



EUROPE ET CANADA

BELGIQUE - 1040 BRUXELLES

DEDALE - Galerie du Cinquantenaire,

32, avenue de Tervueren

Tél. 00.32.2734.22.55

CANADA - MONTREAL,

QUEBEC H2J2L1 - LE VALET DE CŒUR,

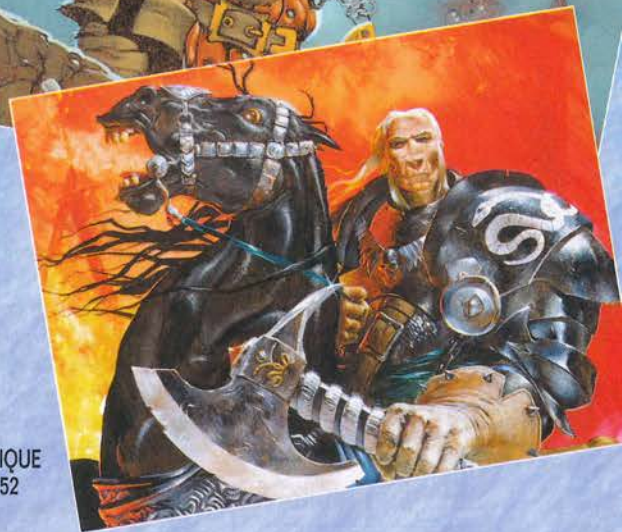
4408, ST-DENIS

Tél. 00.1.(514).499.9970

SUISSE - 1201 GENEVE

AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette

Tél. 00.41.22.734.25.76





Charnel Houses of Europe The Shoah™

Les Américains
sont des gens bizarres,
et les auteurs de
White Wolf le sont encore
plus que la moyenne.
À part eux, qui aurait eu
l'idée de faire de
l'Holocauste
un supplément
de jeu de rôle ?



FICHE TECHNIQUE
Un supplément pour
Wraith, publié en américain
par White Wolf, sous le
label Black Dog.
Auteurs : Jonathan
Blacke, Robert Hatch
et Richard Dansky.
Illustrateurs : Larry
MacDougal, Andrew
Ritchie, George Pratt.
Présentation : 126 pages
sous couverture souple.
Prix : environ 130 F.

Le Monde des Ténèbres et la Terre ont au moins un point en commun : les mêmes événements s'y sont déroulés de 1933 à 1945, et pour les mêmes raisons. *Charnel Houses of Europe The Shoah* (Les charniers d'Europe la Shoah) se penche sur leurs conséquences dans le monde des fantômes. Une fois franchi l'avant-propos, la nouvelle d'ouverture et l'introduction, on découvre un historique succinct de l'Holocauste (et de ses répercussions parmi les fantômes, vampires, loups-garous et autres mages). Il est suivi de la présentation de quatre lieux : le ghetto de Varsovie, le camp « modèle » de Theresienstadt, le ravin de Babi Yar, où cent mille personnes ont été abattues entre 41 et 43, et Auschwitz. Pour chaque lieu, il y a un historique, un plan, et des détails sur ce que sont devenues les victimes, une fois passées dans l'outre-monde. Cela posé, laissons nos deux experts White Wolf donner leur opinion.

L'avis de Tristan Lhomme

Charnel Houses of Europe est :

- Odieux. Jouer avec l'Holocauste ? Jouer avec six millions de morts ? Réduire le crime le plus monstrueux de toute l'histoire à de la matière première pour un scénario ? Ils sont tombés sur la tête ou quoi ? Cette période est comme un bloc de radium. On peut l'approcher et en tirer des choses, à condition de prendre quelques précautions. Mais on ne joue pas aux billes avec du radium !
- Maladroit. Le pire est que je ne doute pas de la sincérité des auteurs. Ils sont sans nul doute profondément convaincus qu'on ne doit rien oublier. « Il faut que les générations futures se souviennent. » Certes. Mais réduire le devoir de mémoire à une soirée pizza entre amis ? Vous imaginez ce que ça peut donner ? On papote, on boit du Coca, on fait des vannes nulles, et on va faire un tour dans un four crématoire hanté ?
- Réducteur. Dix pages d'historique et quatre lieux développés, pas plus. Auschwitz, mais pas Treblinka ? Ni Buchenwald ? Pour le prix de ce supplément, vous pouvez vous procurer quelques livres autrement plus sérieux, si vous avez envie de vous faire une culture sur le sujet.
- Raté. Tout ce qui, dans ce supplément, concerne l'histoire réelle est impressionnant et authentiquement terrifiant. Par contraste, tout ce qui concerne le Monde des Ténèbres paraît pâlot et sans intérêt. Je suis content d'apprendre que les savants nazis ont disséqué des loups-garous mais, franchement, par rapport aux crimes du Dr Mengele et de ses sbires, cela m'indiffère. La seule chose qui m'ait fait réagir est le nom des zones hantées par les fantômes nés de l'Holocauste. Ils résident dans des « ghettos libres ». Ghettos. Libres. Celle-là, il fallait l'oser !
- Injouable. Dans jeu de rôle, il y a « jeu », n'en déplaise à WW. Normalement, on est censé se réunir pour s'amuser et, s'il y a dans l'assistance des gens qui s'amusent à jouer dans un décor pareil, je ne veux surtout pas les connaître !

● Prétentieux. Les gens de WW se comportent comme s'il y avait un « mur de l'art » à franchir, une sorte de parent intellectuel du mur du son. Foutaises. Je ne sais pas si le jeu de rôle est un art et, de vous à moi, je m'en moque comme de mon premier dé à dix faces. Mais si c'en est un, c'en est un depuis le tout premier scénario AD&D. Lorsque je lis le petit texte de l'avant-dernière page, qui explique gravement que « ce que nous faisons est de l'Art » (sous-entendu « nous et pas les autres »), je m'énervé. Il y a deux noms pour cette attitude : naïveté ou terrorisme intellectuel. Disons donc que les gens de WW sont de grands naïfs...

L'avis de Fabrice Colin

L'argument employé par White Wolf pour publier *Charnel Houses of Europe* est le suivant : l'histoire ne doit jamais cesser d'être racontée. Par tous les moyens. Soit, mais pas n'importe comment. White Wolf pense que le jeu de rôle n'est pas qu'un jeu, qu'il est plus que ça. Je suis plutôt d'accord. Mais je ne suis pas certain qu'il soit le meilleur moyen pour raconter ça. Je ne suis même pas certain qu'il soit le meilleur moyen pour raconter quoi que ce soit. Pour moi, le jeu de rôle reste avant tout un outil d'exploration de l'imaginaire. Et l'Holocauste n'a rien d'imaginaire. Le jeu de rôle ne sert pas à raconter une histoire : il sert à la vivre. La différence est parfois bien peu perceptible. Ici, elle l'est. L'Holocauste est réel. La plupart des rôlistes, même aux États-Unis, n'ont pas plus de trente ans et ils n'ont pu appréhender la réalité des camps de concentration qu'à la télé ou dans des livres, plus rarement par témoignage direct. C'est bien, mais c'est malheureusement très insuffisant pour appréhender ce qui, définitivement, se trouve au-delà des mots. Marguerite Yourcenar le disait bien : on ne « peut » pas comprendre, on n'a pas la capacité cérébrale de le faire.

Première question : peut-on prendre le risque de déposer le sujet de sa substance et de sa réalité en en faisant un supplément de jeu de rôle ? Et une deuxième, directement liée : faut-il pour autant se taire ? Préférer le silence à un discours terriblement maladroit, insuffisant, inadéquat ? Peut-être quelques joueurs de par le monde prendront-ils conscience de l'horreur absolue qu'est l'Holocauste en lisant ce supplément. Et même s'il n'y en a qu'un, je pense que ça vaut le coup : il n'y en aura jamais assez de toute façon. Pour finir, deux choses : je pense qu'il faudrait d'abord demander aux gens ayant vécu l'horreur des camps ce qu'ils en pensent eux — qui sommes-nous pour parler de ce que nous ne connaissons pas ? Puis une évidence : les Américains ne possèdent pas la même mentalité que nous. Ils sont sans doute plus naïfs, plus optimistes. Leur pays n'a pas collaboré à cette horreur-là. Je préfère accorder à White Wolf le bénéfice du doute. Penser que ce supplément n'a rien d'un calcul. J'espère de tout cœur ne pas me tromper.

ILS SONT DÉJÀ QUALIFIÉS !!! POURQUOI PAS VOUS ?

29200 Brest
6, rue Graveran
☎ 02 98 33 70 43

21000 Dijon
44, rue Jeanin
☎ 03 81 65 82 99

38000 Grenoble
2, rue Auguste Gache
☎ 04 76 63 16 41
exca@alpes-net.fr

69002 Lyon
11, rue François Dauphin
☎ 04 78 37 51 86

57000 Metz
Galerie parking République
☎ 03 87 74 95 58

34000 Montpellier
7b, rue de l'Ancien Courrier
☎ 04 67 60 81 33

TOURNOI EN AVRIL 97

54000 Nancy
35, rue la Commanderie
☎ 03 83 40 07 44

45000 Orléans
Galerie Châtelet
☎ 02 38 53 23 62
excalibur@valcofim.fr

FINALE EN JUIN 97

86000 Poitiers
18 bis, rue Charles Gide
☎ 05 49 50 15 50

51100 Reims
9, rue Salin
☎ 03 26 77 91 10

42000 Saint-Etienne
2, rue Elise Gervais
☎ 04 77 21 32 26

TOURNOI EN AVRIL 97

Dijon



Michael Laboureau



Jean-Marc Pernot



Stéphane Thil



François Valentini

Metz



Christophe Covino



Olivier Dib



Geoffroy Kreitz



Guillaume Tilloca

Orléans



Dominique Berthezene



Thierry Bertin



Cédric King



Philippe Morin

Reims



Abdelah Bechata



Manuel Lefavrais



Philippe Pinoli



Gilles Rouze

* les photos ayant été mélangées, veuillez nous excuser si elles ne sont pas remises au bon endroit ;-)





Dorgendathor le Sanguinaire s'installa lentement sur le trône de fer. Il savourait chaque instant de la cérémonie du couronnement comme si ce devait être le dernier de sa vie. Et il se remémorait l'époque où il n'était qu'un aventurier, courant la gueuse et le dragon sans se soucier du lendemain. C'était avant. Avant que, à la tête de la Garde noire, il ne dépose la baronne de Dhoesone, arrache la couronne de sa tête encore tiède, et impose sa règle de fer à sa baronnie, son royaume, son empire. Avant qu'il ne boive à la coupe du pouvoir, et ne s'enivre de la puissance qu'il y avait goûtée. Dire que c'était il y a moins de deux ans. P..., deux ans!

Birthright

Le roi, c'est moi !

En effet, c'est en 1995 qu'est paru *Birthright*, le dernier monde en date pour AD&D. Le principe en était original : les aventuriers commencent leur vie comme seigneur de droit divin d'un comté, d'une baronnie, voire d'une guilde marchande, d'une Église, ou d'une source magique. En fait, dès le début, il apparut que ce nouvel univers était d'une exceptionnelle qualité. Tous les types de joueurs pouvaient trouver leur bonheur dans la boîte de base de *Birthright* et dans ses multiples suppléments. Cependant, à la différence du cochon, tout n'est pas bon dans la production de TSR, et c'est pourquoi ce Portrait de famille va vous aider à investir utilement vos pièces d'or durement acquises.

L'indispensable

Pour mener une campagne de *Birthright*, vous n'avez réellement besoin que de la boîte de base (en plus des règles d'AD&D!). Celle-ci contient toutes les règles nécessaires à la création et la gestion de votre épopée fantastique. Même l'écran de jeu est inclus! Cela fait plaisir de voir que, pour une fois, des créateurs n'ont pas délibérément semé leurs livrets de règles de points obscurs, destinés à

être couverts par « de futurs suppléments ». De même, l'ensemble du continent de Cerilia est décrit, et une région de départ plus particulièrement détaillée.

À partir de cet achat indispensable, le reste dépend réellement de vous, du temps que vous êtes prêt à consacrer à votre campagne, de la région où vous désirez installer vos personnages-joueurs (PJ), et, accessoirement, de votre compte en banque.

Les génériques

Ces suppléments traitent du monde de *Birthright* dans son ensemble, et sont (plus ou moins) intéressants quel que soit l'endroit où vous avez décidé de situer votre campagne.

Legends of the Hero-Kings

Ce recueil d'aventures (une douzaine) contient largement assez d'idées pour animer votre campagne de *Birthright* jusqu'au prochain millénaire. Non seulement ces aventures sont originales, détaillées, intelligemment conçues, mais elles permettent de découvrir comment concevoir des scénarios faisant intervenir des régents, et comment utiliser le moindre événement aléatoire pour lancer une aventure aux multiples rebondissements. Inconcevable.

The Book of Magecraft

Il s'agit d'un autre supplément de qualité. Non seulement les règles de magie de royaume sont éclaircies et étendues, mais vous pourrez également mieux appréhender la place des magiciens dans les diverses cultures de Cerilia. Si vous n'avez pas l'intention de faire jouer un rôle important à la magie (le monde de Birthright étant relativement pauvre en magiciens), vous pouvez différer l'achat de ce supplément, mais, tôt ou tard, il deviendra indispensable pour pouvoir comprendre Cerilia dans son intégralité.

Blood Enemies : Abominations of Cerilia

Ce supplément est largement aussi bon que les deux précédents. Chaque awnshegh, ainsi que son domaine, est décrit avec soin et amour. C'est un des rares suppléments de jeu de rôle qui se dévore comme un roman, tout en étant plein à craquer d'idées de jeu immédiatement applicables. Cependant, étant donné la puissance des monstres décrits, je vous conseille d'attendre un peu avant de les infliger à vos joueurs.

Naval Battle Rules : The Seas of Cerilia

Ce recueil est tout simplement inutile. Non que ces règles soient mauvaises, mais c'est simplement une redite de celles que vous trouverez dans l'excellent *Cities of the Sun* décrit plus loin. À moins que vous n'ayez absolument besoin de gérer le commerce maritime et les batailles navales, je vous conseille de faire l'impasse.

Les régionaux de l'étape

Les principales régions de Cerilia sont relativement indépendantes les unes des autres. C'est pourquoi, à moins que vos personnages ne soient d'irréductibles globe-trotters, un seul des suppléments régionaux devrait vous suffire pour animer de nombreuses nuits de campagne.

Cities of the Sun

Il s'agit là du meilleur des suppléments régionaux. L'ensemble dégage une atmosphère de *high fantasy*, où les héros sont vraiment chevaleresques et les vilains vraiment méchants. Le tout se démarque nettement de l'esprit « coup de poignard dans le dos et tacles à hauteur du genou » de Anuire, la région principale de Birthright. En bonus, vous aurez même droit aux règles de combat et de commerce navals. Au total, un sans faute, classique, mais passionnant de bout en bout (même le scénario inclus est d'excellente tenue).

The Rjurik Highlands

Voici l'exemple typique du supplément qui ne peut pas se tromper. Un territoire sauvage, peuplé de barbares vikings et de monstres

assoiffés de sang, c'est tout ce qu'il faut pour des siècles de campagne épique. Si vous décidez d'installer vos aventuriers dans cette région, il est clair que le côté « gestion pointue des ressources humaines et économiques » risque de laisser la place au côté « grand revers de hache à deux mains dans la g... du troll des glaces qui m'a grillé la priorité à droite ». Ce n'est pas forcément un mal, mais c'est un choix.

Havens of the Great Bay

Ce dernier supplément (en attendant *Tribes of the Heartless Wastes*, sur les sauvages Vos) décrit la culture du peuple Brecht, largement inspirée de celle des cités marchandes de la Hanse germanique. Cette culture, pragmatique et mercantile, présente aux PJ un type de défi différent de ceux rencontrés ailleurs dans Cerilia. Si vous désirez mener une campagne plus urbaine, axée sur les guildes et le commerce, c'est le supplément qu'il vous faut.

Bienvenue au domaine

TSR a sorti une véritable armada de suppléments régionaux pour Birthright. Même si la qualité de la plupart d'entre eux est très moyenne (surtout comparée aux mythiques *gazeteers* pour le Monde Connu de D&D), l'achat d'un ou deux devrait vous permettre d'avoir une idée de la façon dont développer votre propre domaine.

POUR ANUIRE...

Talinie

En soi, cette semi-théocratie perdue au nord-ouest d'Anuire ne présente aucun signe particulier. Mais ce supplément, écrit par Allen Varney, est l'exemple de ce qu'il est possible de réaliser de mieux dans le genre. Que ce soit au niveau de la description de la région, de ses habitants, de ses problèmes, ou de l'intégration des règles de gestion, c'est un sans faute. Le seul ennui est que ce domaine a besoin d'un régent particulièrement retors et expérimenté pour tout simplement survivre, sans même parler de prospérer. Achetez-le quand même, ne serait-ce que pour pouvoir concevoir vos propres domaines sur ce modèle.

Endier

Il s'agit d'un domaine plutôt urbain, jouxtant celui d'un dangereux awnshegh, et qui doit, s'il désire survivre, jongler avec les puissants seigneurs qui l'entourent de leur « attention fraternelle ». Cependant, Endier possède plusieurs atouts, et comblera tout régent voleur qui déciderait d'en assumer le contrôle.

Ilien

La ville d'Ilien (l'un des plus importants centres de commerce de Cerilia) constitue la majeure partie de ce domaine. Cette région intéressera principalement un personnage magicien un peu manipulateur, qui désirerait

diriger cette Suisse médiévale-fantastique. Si vous souhaitez confier à vos PJ un domaine où ils ne soient pas plongés la tête sous l'eau dès le premier tour de jeu, je vous conseille fortement celui-ci.

Roesone

Roesone est censé être le domaine de prédilection d'un régent nouveau venu dans le monde de Birthright. Il s'agit d'une région rurale, voire sauvage, entourée de voisins belliqueux et d'alliés fidèles. L'ensemble de la région souffre cependant d'une trop grande stabilité, qui risque de brimer les régents ambitieux.

Medoere

Ce qui est vrai de Roesone est en grande partie vrai pour la théocratie de Medoere, à ceci près que ce domaine part avec plus de problèmes et moins de ressources que Roesone. Ce fait peut le rendre plus ou moins intéressant à jouer que son voisin, selon votre degré de masochisme ou de sens du défi. Si vous désirez incarner un prêtre régent, je vous conseille

À-côté

C'est en confiant la plupart des royaumes d'Anuire à des employés de TSR que les créateurs de Birthright ont pu développer un monde aux relations entre régents aussi complexes. Étant donné l'ambiance machiavélique qui règne sur le continent, je vous laisse imaginer comment doit se dérouler le conseil de gestion de la société...

Pour vos longues soirées de printemps

Comme il est habituel chez TSR, la sortie de Birthright a été accompagnée par celle de nombreux romans dont la qualité littéraire est, en général, plutôt correcte. En dehors du fait qu'ils constituent une lecture agréable, je les recommande aux meneurs de jeu désirant approfondir leur connaissance de Cerilia, ou cherchant simplement de bonnes idées de scénarios ou des PNJ intéressants. The Spider's Test, War et The Iron Throne se dégagent du lot, plus par leur qualité littéraire que par leur intérêt pour un meneur de jeu de Birthright, l'ensemble de la production étant, sur ce point, d'un niveau égal.

Dans ma boule de cristal, je vois...

Le rythme de sortie des suppléments pour Birthright va nettement diminuer en 1997. Sont cependant prévus un Book of Priestcraft, pour les théocrates en herbe, un supplément sur les Vos, un autre sur un continent voisin de Cerilia, et quelques scénarios et divers livres. Pour les joueurs qui sont allergiques à la langue de Shakespeare et Shaquille O'Neal, il paraîtrait même qu'une traduction de la boîte de base serait prévue pour 1997.

Une petite histoire de Cerilia

Le monde de *Birthingright* est relativement classique. Il s'inspire plus de Tolkien que des *Royaumes oubliés*, et réussit à se démarquer de l'atmosphère habituelle d'*AD&D*. Pour résumer : lors d'une bataille entre les forces du Bien et du Mal, les dieux durent s'incarner pour s'affronter. Ils s'entre-tuèrent, et leur sang, en rejaillissant sur leurs fidèles compagnons, leur transmit des pouvoirs divins. Ce sont les descendants de ces compagnons, devenus seigneurs de droit divin, que les personnages incarneront. Et ce sont les monstres présents lors de cette bataille, les awnsheghliens, qui seront leurs principaux ennemis.

cependant plutôt le domaine de Talinie (où vous aurez encore plus d'occasions de vous en prendre plein la... euh, de faire la preuve de votre force de caractère).

Tuornen

Si vous croyez que diriger Medoere ou Talinie est une tâche ingrate, attendez de découvrir le duché de Tuornen. Entouré par les plus puissants royaumes d'Anuire, le plus humanophile des awnsheghliens, et un duché qui a juré sa perte, Tuornen est également la proie de problèmes domestiques... intéressants. Si vous recherchez les tâches ingrates et herculéennes, ce supplément est fait pour vous.

POUR KHINASI...

Ariya

Une autre réussite d'Allen Varney. Il parvient, dans les 32 pages de ce supplément, non seulement à décrire un passionnant royaume, mais également à présenter une société totalement différente de celle que l'on retrouve dans l'ensemble d'Anuire. En effet, vous vous retrouvez régent d'un peuple honnête, confiant, et honnête. Les temples et le sorcier travaillent pour vous servir, les guildes savent tenir leur rang. Les seuls problèmes sont quelques voisins un peu envahissants. Je vous l'ai dit : le bonheur ! Petit détail, ce domaine est prévu pour un régent paladin, prêt à entreprendre des quêtes épiques pour la plus grande gloire des forces du Bien. Un état d'esprit qui n'est pas à la portée de tous les PJ...

Binsada

Ce domaine nomade est tellement bien décrit que l'on en vient à regretter d'être meneur de jeu et de ne pouvoir mener les troupes du royaume à la conquête d'un nouvel empire. Il plaira principalement aux PJ guerriers (et fiers de l'être), qu'un royaume peu structuré, mais riche en combattants valeureux et nobles d'esprit, attire d'emblée. Qu'ils soient cependant prévenus qu'il se peut que les awnsheghliens voisins de Binsada voient les choses différemment.

Khourane

Dans ce royaume, tout va bien, le peuple est heureux et soudé, et les possibilités d'expansion sont nombreuses. Cependant, rien n'étant parfait, Khourane se trouve au milieu de trois régions contrôlées par des awnsheghliens ou assimilés. Ainsi, si votre régent aime l'aventure, les conquêtes et les dattes confites au miel, confiez-lui ce royaume, particulièrement agréable à diriger.

POUR RJURIK

Halskapa

Ce royaume est le plus puissant et le plus prospère de Rjurik. Le seul problème est qu'à la mort du roi, sept seigneurs de force comparable sont en mesure de se disputer le trône. C'est pourquoi je vous conseille de confier ce domaine à un PJ aux talents de négociateur développés.

Stjordvik

Ce domaine doit faire face aux mêmes problèmes qu'Halskapa (en plus nombreux), sans en avoir les ressources. En effet, les hordes d'humanoïdes sont aux portes du royaume, et la plupart des seigneurs locaux n'écourent que leur bon plaisir. Néanmoins, certains meneurs de jeu préféreront peut-être confier ce royaume, plutôt qu'Halskapa, à un groupe de personnages, les possibilités d'aventures « classiques » étant plus nombreuses qu'en tout autre endroit de Cerilia.

POUR LES RÉGENTS NON HUMAINS

Tuarhievel

Ce supplément décrit l'un des rares royaumes elfes accessible aux PJ. Dommage qu'il manque une atmosphère elfique réellement différente ! Cela dit, le background et la description des problèmes politiques de Tuarhievel sont bien faits, originaux, et présentent quelques problèmes inhabituels aux régents potentiels.

Baruk-Azhiz

Voilà un supplément sérieux et besogneux pour un peuple sérieux et besogneux. Mais comme c'est le seul qui décrive la culture naine, vous n'avez pas le choix. Ces Nains correspondent aux stéréotypes habituels des jeux de rôle tolkieniens. L'auteur s'est quand même efforcé de trouver des motivations pour un régent nain, et vous ne risquez pas (trop) de vous ennuyer au fond de votre grotte.

Quand est-ce qu'on tape ?

Le principal problème auquel ont à faire face les créateurs de scénarios est la difficulté à concevoir une intrigue suffisamment spécifique à *Birthingright*, mais qui puisse être jouée par tous les types de régents. Le seul supplément qui y parvienne avec bonheur est, pour l'instant, *Legends of the Hero-Kings* dont je vous ai parlé plus haut.

Warlock of the Stonecrowns

Il s'agit d'une mini campagne au cœur d'Anuire. C'est probablement le supplément qui réussit le mieux à intégrer actions de régence et aventures « classiques », et qui présente le meilleur rapport qualité/prix. (Niveau 4+ pour débiter).

The Sword of Roelle

C'est un scénario classique, qui saisit cependant bien l'esprit chevaleresque du supplément *Cities of the Sun*, et sait rester relativement ouvert (pour un donjon d'*AD&D*). (Niveau 5-8)

Sword and Crown

Là encore, il s'agit plutôt d'un donjon de base (d'ailleurs plutôt bien réalisé) avec un vernis de *Birthingright* pour donner une excuse aux aventuriers régents de s'y aventurer. L'ensemble n'est pas désagréable, mais ne révolutionne certainement pas le genre. (Niveau 5-7; à mon avis, au niveau 5, il faut courir vite)

Seeking Bloodsilver

Ce scénario d'excellente tenue (paru dans *Dungeon* n°59) emmène les aventuriers dans le Monde de l'Ombre pour une quête majeure, digne de régents de sang divin. Il constitue une excellente introduction au monde de *Birthingright*. (Niveau 2-4, avec des suivants motivés)

Pour démarrer du bon pied

Avant tout, choisissez soigneusement le domaine que vous allez développer. Prenez-le relativement distant des grands royaumes expansionnistes, près du territoire d'un awnshegh bien méchant, et possédant quand même quelques ressources en propre. Celles-ci permettront aux régents débutants d'avoir une marge de manœuvre suffisante pour survivre à leurs erreurs initiales.

Ensuite, réfléchissez bien avant de laisser vos joueurs choisir d'incarner chacun un régent. Plus les PJ auront de responsabilités, plus il sera difficile de les réunir pour partir ensemble en aventure. Il semble que le choix le plus simple soit qu'un joueur incarne un régent, et les autres ses fidèles compagnons (à la *Ars Magica*), ce qui laisse au meneur de jeu assez de temps pour se consacrer au côté role-playing de sa campagne.

Enfin, profitez de votre nouvelle campagne pour insister sur la partie « ambiance » de vos sessions de jeu. Par exemple, la magie étant rare et puissante, modifiez les règles de magie (en utilisant par exemple celles du *Players' Option: Spells and Magic*), déstabilisez vos joueurs, faites-les pénétrer par « hasard » dans le Monde de l'Ombre, n'hésitez pas à réutiliser des scènes lues dans les romans basés sur le monde de *Birthingright*, faites preuve d'imagination...

Samuel Delorme

Le Monde de MURPHY™

Tout peut fonctionner si vous jouez avec assez longtemps.

Le Monde Où Tout Peut Toujours Empirer...™

sur le plus hallucinant des mondes de l'ultra-univers.

Puisse votre tartine beurrée tomber du bon côté !

Moins il y a d'obstacles sur le chemin, plus il y a de chances qu'il ne mène nulle part.

Le temps qu'il faut pour l'aller est toujours plus long que celui du retour.



- 2 PRODUITS EN 1**
- ✓ un monde fantastique ouvert aux personnages de tous les jeux de rôle,
 - ✓ un jeu de rôle à part entière

Le MONDE DE MURPHY s'adresse à tous les meneurs de jeu et joueurs qui ont besoin d'oxygène !

SPLASH!

Les taches les plus difficiles sont inévitablement confiées aux plus incapables.

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir le jeu de rôle "Le Monde de Murphy" au prix de 189 F. (franco de port).
Ci-joint mon règlement à l'ordre de Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15.

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

DESCARTES



EDITEUR

Offre valable pour la France métropolitaine uniquement.

Cet homme est une perle. Un homme capable de créer deux merveilles aussi novatrices et différentes que *Cyberpunk* et *Castle Falkenstein*, pour ne citer qu'eux, est forcément un type bien. Démonstration et perspectives.

Casus Belli : *Peux-tu te présenter, toi et les principaux événements de ta vie de joueur, et nous expliquer comment Talsorian a commencé ?*

Mike Pondsmith : Au départ, dans les seventies, je jouais aux wargames. Un jour, un type s'est pointé à notre table avec un exemplaire de *D&D*, et on s'est dit « Pourquoi pas ? Essayons ! ». On y a joué pendant quelques années, puis j'ai arrêté. Plus tard, à l'université, j'ai rencontré celle qui allait devenir ma femme. Elle joue énormément, moi beaucoup moins. Mais son copain d'alors jouait aussi. Je me suis remis à *D&D* pour me débarrasser du copain en question (*rires*). Mais je n'étais pas un super fan du jeu. Puis est arrivé *Traveller* et là j'ai pensé « Wow ! ». Comme un peu tout le monde au bout d'un moment, je me suis dit : « Attends une minute, ça ne marche pas, il faut tout changer ! » et je me suis retrouvé à écrire un système de règles. C'était un système qui me permettait de faire ce que je voulais faire dans mes parties de *Traveller*, avec des sabres-laser, des robots, etc. Et un jour, j'ai mis la main sur un tas de comic books japonais qui parlaient de robots géants. Comme je ne lisais pas le japonais, je n'y comprenais rien, mais comme ça me plaisait bien, j'ai décidé d'adapter ces bouquins, de créer un monde autour de cet univers. Je n'avais aucune idée de ce qu'était l'animation japonaise à l'époque, mais je me suis mis à écrire quand même, et mes recherches m'ont aidé à me familiariser avec le thème.

CB : *C'était quand ?*

MP : En 80 ou en 81, je ne sais plus. Donc, j'ai fait ce jeu et je l'ai appelé *Mekton*. Et je suis allé à ma première convention. En fait, je voulais jouer à *Car Wars* et je savais que Steve Jackson serait présent. Je suis allé vers lui, je lui ai dit : « Bonjour, Mr Jackson » et je lui ai montré mon jeu. Et lui : « Va jouer, gamin, tu m'ennuies » (*rires*). Mais je ne me suis pas découragé. J'ai fait des démonstrations de *Mekton*. Le premier jour, j'ai eu 10 personnes. Le second, 40. Et je me suis dit : « Hé, je pourrais vendre ce jeu ! » Alors nous avons monté une maison d'édition... et lancé le premier *Mekton*. C'était des années avant *Battletech*. Quand *Battletech* est sorti, ça a été un grand succès, parce que les gens qui le faisaient étaient une plus grosse boîte que nous. Mais certains se sont alors rendus compte qu'il existait un autre jeu de robots, plus orienté

vers l'animation japonaise. Et c'est ainsi que tout a commencé, que mon hobby est devenu mon travail.

CB : *D'où vient le nom « Talsorian » ?*

MP : Au début, un ami à moi, qui était commercial chez Steve Jackson, m'a conseillé : « Ne donne jamais ton nom à ta compagnie ! » (*rires*). Mais je ne trouvais pas de nom. Alors j'ai pensé à cet investisseur. Il avait investi de l'argent dans notre boîte parce qu'on lui avait dit que c'était un bon moyen d'en perdre. Il s'est trompé, et me l'a souvent reproché par la suite : « A cause de toi, je paie encore plus d'impôts ! » En fait, ça n'a pas l'air de l'embêter tant que ça. Il s'appelle Ross Talsorian, et j'ai donné son nom à la compagnie.

Il n'allait jamais en convention, il ne savait rien sur le milieu du jeu – et personne ne pourrait jamais m'accuser d'avoir donné mon nom à ma compagnie. Ensuite, j'ai appelé la boîte RTG. Entre nous nous disons RTG, mais tout le monde aime bien Talsorian et continue à nous appeler ainsi.

CB : *Comment se porte Talsorian actuellement ? Comment marche un jeu comme Castle Falkenstein ?*

MP : Il faut séparer les choses. Globalement, nous allons bien. L'industrie a subi un sérieux revers, et nous avons été touchés comme tout le monde. Les jeux de cartes ont fait pas mal de dégâts. Nous nous sommes concentrés sur nos gammes principales. Mais nous nous en sortons. Et puis nous avons eu *Netrunner*, avec qui nous sommes entrés dans le marché des jeux de cartes. Et comme c'est Wizards of the Coast qui a publié le jeu, et que c'est la première boîte au monde pour ça, le jeu s'est retrouvé partout. En résumé... Ça a été dur. Mais on survivra. De toute façon, ça a été dur pour tout le monde ces derniers temps, dans l'édition, sur le marché des jeux informatiques, dans les comics... Toute cette industrie est en train de connaître de profonds changements. En ce qui concerne *Castle Falkenstein*, l'erreur consiste à croire que le but de tout jeu est de devenir un méga-hit, et de

se vendre à des milliards d'exemplaires. *Castle Falkenstein* était censé se vendre « correctement », et c'est ce qu'il a fait. Les suppléments se sont bien vendus aussi. Il n'a jamais été question d'en vendre autant que *Cyberpunk*. Si tel avait été le cas, ça aurait signifié que ce n'était pas un vrai jeu victorien.

CB : *Percevez-vous une différence entre les joueurs de Cyberpunk ou Mekton et ceux de Castle Falkenstein ?*

MP : Ce qui se passe avec les joueurs, c'est qu'ils jouent à l'un de ces jeux, qu'ils en découvrent un autre et qu'ils finissent par y jouer aussi. Je connais des joueurs qui ont découvert *Castle Falkenstein* en commençant

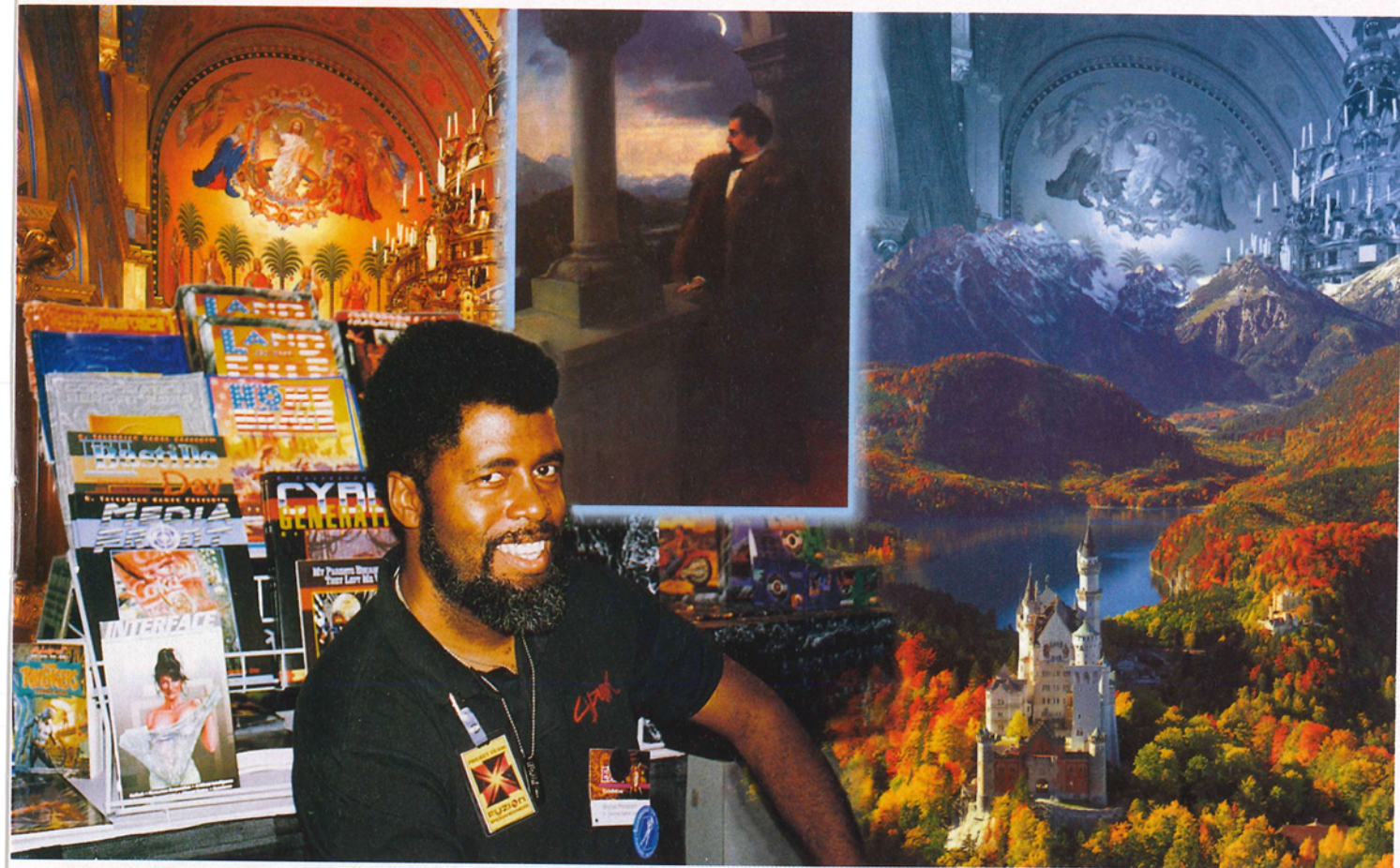
avec *Mekton*. Il y a aussi beaucoup de cross-overs *Mekton/Cyberpunk*, ce qui est l'une des raisons pour lesquelles nous avons fait *Bubblegum Crisis* (...) Les joueurs sont très versatiles, ils lisent beaucoup, sont curieux, regardent beaucoup de films et de séries et discutent sur tout. *Castle Falkenstein* touche les gens qui s'intéressent à l'histoire – nous avons une large proportion de filles parmi les joueurs – mais même s'il a remis un peu l'époque victorienne à la mode et qu'il a inspiré pas mal d'autres jeux (avec son système à base de cartes, par exemple), son succès était beaucoup moins « couru » que celui de *Cyberpunk*.

CB : *Castle Falkenstein semble être très imprégné de culture européenne, et brosse un tableau particulièrement bien documenté du vieux continent,*

Bismarck

surtout par rapport à d'autres jeux. Es-tu un fan de l'époque victorienne ?

MP : Plus que ça. J'ai une bibliothèque de deux mètres de haut sur quatre de large remplie de bouquins d'histoire. Je possède notamment des reproductions de bouquins de 1870 sur les bonnes manières, les coutumes et la société victorienne. Ce qu'il y a, c'est que lorsque nous pensons « société victorienne », nous pensons Victoria, donc Angleterre. Mais pas mal d'Européens de l'époque considéraient l'Angleterre comme un pays ennuyeux où il ne se passait jamais rien – une banlieue, en quel-



D'après photo Pierre Rosenthal

que sorte. D'accord, les Britanniques contrôlaient un immense empire, mais ils n'avaient pas d'armée digne de ce nom. Je me souviens d'une phrase de Bismarck qui disait : « Si l'armée anglaise nous envahissait, j'enverrai des policiers pour l'encercler et je la ferai arrêter. » Seule sa marine pouvait être prise au sérieux, mais comme l'Europe est un endroit plutôt grand et généralement dépourvu d'eau, ça ne lui servait pas à grand-chose. *Falkenstein* est né d'une visite au château Neuschwanstein en Bavière, il y a bien longtemps. J'ai toujours voulu voir ce château. J'avais déjà manqué l'occasion lorsque nous habitions là-bas. Il faut dire que je n'avais que cinq ans...

CB : Tu as vécu en Allemagne ?

MP : Mon père travaillait dans l'Air Force. Il a stationné en Allemagne et dans plein d'autres endroits. Nous étions près de Kaiserslautern. J'ai beaucoup aimé l'Allemagne. J'aime l'Europe, c'est un endroit très intéressant. Les gens regardent les choses différemment et c'est très rafraîchissant de découvrir d'autres points de vue. Ce n'est pas seulement la façon dont les Européens vivent qui y est passionnante, c'est aussi la façon dont ils voient la société américaine. Mon intention, quand j'ai commencé *Castle Falkenstein*, n'était pas seulement d'évoquer l'Angleterre victorienne. Je voulais aussi parler du reste de l'Europe. Les années 1870 sont une étape importante dans l'histoire du Vieux Continent et marquent un changement radical dans l'évolution du paysage politique, marqué par le début de la prédominance germanique... Laquelle prédominance a préparé le terrain de la Première Guerre mondiale, puis de la Deuxième et par extension de la Guerre froide. Tout cela tourne autour de l'Allemagne, et ça m'a toujours beaucoup intrigué. J'ai lu beaucoup de choses sur le sujet et je me suis

souvent demandé ce qui se serait passé si Louis II de Bavière n'était pas devenu à moitié cinglé et s'il n'était pas mort prématurément : de conséquences en conséquences, la face du monde occidental en aurait peut-être été changée... La Prusse n'aurait peut-être pas été aussi puissante, etc. J'ai commencé à reconstruire l'histoire en jouant sur ce seul élément et de fil en aiguille, tout s'est mis en place. Je me trouvais sur le parking en contrebas avec le château de Neuschwanstein au-dessus et je me suis dit « bingo ». C'est ainsi que *Castle Falkenstein* est né.

CB : Abordons maintenant un autre sujet. Penses-tu qu'il existe de réelles différences entre *Cyberpunk* et *Cybergeneration*, ou s'agit-il à peu de choses près du même jeu ?

MP : Ce sont deux jeux différents, qui s'adressent à des publics différents. Les personnages de *Cyberpunk* devenaient trop puissants pour l'univers. Il nous fallait donc inventer un nouveau modèle de société, avec un niveau technologique plus élevé. Quelque chose de plus excitant. *Cybergeneration* est plus orienté vers l'action, vers l'héroïsme, mais aussi vers le roleplaying. Il attire des nouveaux joueurs, séduits par le côté sombre de l'univers, mais aussi d'anciens joueurs de *Cyberpunk*, qui veulent juste jouer différemment. Moins de combat, plus de rôle : jouer des gamins rend le jeu plus difficile et la composante roleplaying s'en trouve renforcée. Nous avons contacté un certain nombre de professionnels de l'animation, pour voir s'il ne serait pas possible de faire quelque chose avec *Cybergeneration*. Certains sont intéressés. Nous verrons bien.

CB : Est-ce que *Cybergeneration* approche *Cyberpunk* en termes de vente ?

MP : Non. *Cyberpunk* reste le maître. Il a établi un nouveau genre.

FEUILLE DE PERSO : Mike Pondsmith

Caractéristiques : auteur et éditeur de jeux, n'est pas mauvais en mise en page.

Background : *Cyberpunk 2020*, *Castle Falkenstein*, *Mekton*, *Deam Park*, *Cybergeneration*.

Particularité : est le black connu du milieu (vous ne pouvez pas vous tromper !). **En projet :** *Cyberpunk 3rd Edition*.

CB : Tu disais que le marché était en train de changer ? Selon toi, à quoi va-t-il ressembler dans les années à venir ?

MP : Qui sait ? Une chose est sûre, c'est que le changement en question est universel et que la « collectionnite aiguë » est l'une de ses composantes les plus visibles – on le voit dans les comics ou dans les jeux de cartes. Nous avons là un nouveau type de client, une sorte de spéculateur. C'est une attitude dangereuse, parce qu'elle peut faire ressembler le marché à une espèce de Bourse géante, et ça, ça pose un problème de stabilité, il faut éviter de rentrer dans cette logique. Le problème, c'est que l'on a toujours envie de retours rapides sur les investissements que l'on consent. C'est là tout le génie de *Magic* : pour commencer, on peut y jouer, ce n'est plus seulement une affaire de collection. Ensuite, c'est presque comme tenter sa chance au loto : c'est un investissement à retour immédiat pour le joueur – quand il a de la chance. Mais tout ça est en train de se tasser, et les choses reviennent maintenant à un niveau plus normal. Nous sommes revenus à la réalité, certes. Mais une nouvelle génération de joueurs arrive. A nous de nous adapter...

Propos recueillis par Fabrice Colin, Didier Guiserix et Pierre Rosenthal

Abonnez-vous à CASUS BELLI et... ...changez de personnage chaque mois !

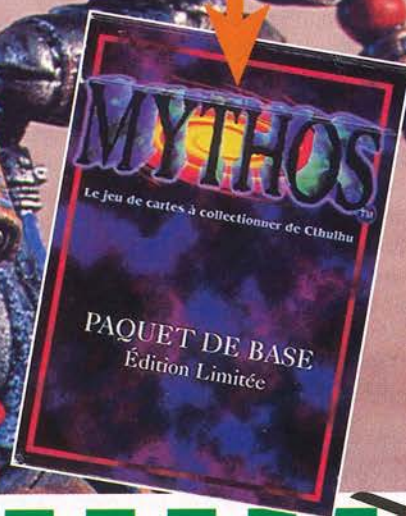


1 an - 11 numéros

294
francs

seulement
au lieu de 358 francs *

**EN CADEAU
DE BIENVENUE
LE JEU MYTHOS**



Réservé exclusivement
aux Abonnés de Casus Belli :
**UN SUPPLÉMENT MENSUEL CONSACRÉ AUX JEUX DE CARTES
À JOUER ET À COLLECTIONNER.**

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
et je recevrai en cadeau de bienvenue le fantastique jeu MYTHOS

Je choisis de régler par :

☐ chèque à l'ordre de Casus Belli

• Cochez la case de votre choix

☐ carte bancaire expire le : mois année

N°

Date et signature obligatoires

**Vous pouvez aussi vous abonner par téléphone au 01 46 48 47 17
ou sur Minitel en tapant 3615 ABON.**

* prix de vente chez votre marchand de journaux
Offre valable jusqu'à fin 1997 et réservée aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine.
Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au 01 46 48 47 08 ou 01 46 48 47 11.

Nom

Prénom

Adresse

Code postal Ville

L'année de votre naissance (facultatif) 19

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.

Bienvenue dans le passé véritable pour notre rendez-vous mensuel avec Guardians, le jeu de cartes le plus farfelu et le plus amusant de ce côté-ci de la galaxie.

Nous avons commencé la dernière fois (CB n° 103) par un tour d'horizon des différents jeux thématiques que l'on peut constituer dans Guardians. En voici quelques autres :

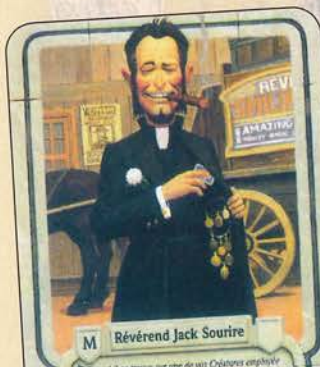
LES JEUX RÉCURSIFS

Dans cette catégorie, on trouve tous les jeux à combinaison qui cherchent à assommer l'adversaire par la répétition d'une série de sorts, d'objets ou d'effets redhibitoires. Certaines cartes permettent de récupérer les créatures, les objets voire les cartes de corruption déjà jouées : le *Sacré Graal* pour les créatures, *Champs le Super-chien* pour les objets, *Oeil aux mille projectiles* pour les créatures qui utilisent les attaques à distance, *l'Etendard angélique* de Brom (qui a l'effet d'un Graal pour les créatures situées dessous), etc. L'idée commune à ces jeux ? Si une carte contraire l'adversaire, autant lui mettre sous le nez le plus souvent possible !

LES JEUX À INFLUENCE

L'influence est l'une des données les plus originales de Guardians. Certaines créatures (à PMC vert) peuvent recevoir de la vitalité supplémentaire, n'excédant pas leur vitalité de base au cours d'un combat, ce qui permet de les maintenir en vie et de supprimer l'ennemi. Le sort *Déjeuner énergétique* autorise n'importe quelle créature à recevoir de l'influence ! Celle-ci ne peut provenir que des Guardians d'une part pour le coût d'une pierre de pouvoir, et d'autre part des créatures « émettrices » d'influence (chiffre au-dessus du PMC) situées dans les forteresses. Dans ce cas, cela ne coûte aucune pierre ! La plupart des jeux à influence utilisent une famille de créatures précise : les fées, les géants, certains élémentaires et les morts vivants (sur-tout les morts-vivants).

Ces jeux sont souvent constitués autour des Guardians Gaar (qui peut influencer une créature même non-réceptive), ou Harkin (qui a 10 pierres pour commencer). Ils utilisent le sort *Faire du jus* et *l'Autel Sacrificiel* pour renouveler leur réserve de pierres de pouvoir. Leurs faiblesses ? Le Guardian Sinn qui peut bloquer l'influence, les Ogres qui y sont insensibles et quelques sorts comme *Feedback magique* ou *Mangeur d'énergie*.



LES JEUX « À GROS MONSTRES »

soyons réalistes quelques instants. Quoi de plus agréable que de matraquer votre ennemi à coups de pingouins géants, d'Élémentaires de Terre, de Titans, d'Observateurs, bref, de tout ce qui dépasse 15 en vitalité ? La logique de ces jeux très subtils est : « Si ma créature est plus grosse que toutes les tiennes réunies, j'ai gagné ». Intelligent, non ? En fait, ces jeux sont d'excellents tests pour les decks « à thème », mais ils sont assez démunis devant des jeux mieux construits. Pour qu'ils soient réellement efficaces il faut respecter certaines règles.

1. Incluez plusieurs *Hideux Monstres Pustuleux*, *Déments Démoniaques* et *Monstres d'Avarice*. Ces créatures à vitalité très faible (1) vous protégeront contre la corruption et ne vous prendront pas beaucoup de place sous un bouclier.
2. Incluez quelques *Dispersions de la Magie*, comme d'habitude.
3. Mettez beaucoup de boucliers et de terrains (il n'y a rien de pire que de se retrouver avec 3 créatures à 18 de vitalité en main et un seul bouclier).
4. Jouez sur l'intimidation. Dans un jeu comme celui-ci, même un bouclier avec une seule créature est difficile à tuer et l'adversaire le sait.

UN PEU DE CUISINE : LA RECETTE DU JEU SANS TERRAINS

Voici la composition d'un jeu presque dépourvu de terrains. Son but est de violer régulièrement la limite des 30 points de vitalité sous un bouclier grâce au *Révérant Jack Sourire*. Celui-ci peut récupérer pour un combat une créature qui a été utilisée comme « terrain caché ». Gardez vos grosses créatures dans l'entrepôt, placez-les comme terrains cachés dès que vous occupez un espace et attendez l'ennemi avec le Révérant qui recrutera la « créature-terrain ». L'effet de surprise est garanti !

Le jeu se construit également autour de la *Mère Nature*. Elle dispense le bouclier qu'elle accompagne de sacrifier une créature lorsque celui-ci s'aventure sur un espace vide.

Ces deux cartes conjuguées permettent d'ignorer la nécessité d'inclure des terrains dans son jeu : La *Mère Nature* élimine la pénalité habituelle subie si l'on n'a pas de terrains en main, et le *Révérant Jack* exploite l'absence de terrains pour constituer des boucliers encore plus forts !

Elaborons un peu... Quel gardien ? Harkin, sans hésiter : Ses 10 pierres seront utiles pour transformer les créatures en terrains (cette action coûte une pierre). Si vous en avez, ajoutez des boucliers-terrains, sinon contentez-vous d'une douzaine de boucliers et, si vous le possédez, il faut inclure le *Porte-étendard de Maitz* qui protège contre la corruption (le *Révérant Jack Sourire*, est disons... fragile). Ajoutez 5 *Dispersions de la magie* pour contrer celles de l'adversaire, qui pourrait les utiliser pour vous empêcher d'employer la capacité de commandement du Révérant. Passons aux créatures : vous devrez collecter le plus de *Révérant Jack Sourire* possible, ainsi que quelques *Mères Nature*. Recrutez aussi tout ce que vous avez de vraiment costaud (dépassant 10 en vitalité). Peu importe si vous ne pouvez pas les placer sous un bouclier à cause des limites de Vitalité, car vous les placerez en « terrain caché ». Surtout, n'oubliez pas le *Clerc*, il guérira le *Révérant Jack* si celui-ci tombe sur quelqu'un d'insensible à son charisme. Le jeu fonctionne d'ailleurs très bien avec les grosses créatures mortelles (*Géants*, *Ogres*, etc...), qui bénéficient des soins du *Clerc*.

Voilà une composition possible qui comporte un soupçon de chevaliers et d'invocations de *Saint-Ballantine* pour se débarrasser des fortes créatures adverses.

Forteresse : Khnumian

Guardian : Harki

Amélioration de forteresse : Autel sacrificiel

Terrains :

4 Boucliers/Terrains

Boucliers : 7 Boucliers, le *Porte-Étendard de Maitz* « anti-corruption »

Sorts : 5 *Dispersion de la magie*, 4 *Faire du Jus*, 3 *Invocations de St Ballantine*

Objets : 3 *Graals sacrés*

Créatures : 5 Clercs, 4 *Révérant Jack*, 3 *Mère Nature*, 2 *Vieux Géants des Cavernes*,



2 *Observateurs*, 4 *Géants des Rochers*, 3 *Géants du Désert*, 4 *Archers*, 4 *Épistes*, 2 *Hacheurs*, 1 *Paladin*.

Le bouillon est prêt, servez chaud. A bientôt !



Bâtisseur de temples un kit de décors modulables

Une débauche de matos

Pour ceux qui ne se sont pas déjà exercés sur le kit « auberge », voici le mode d'emploi : vous disposez d'un poster double face, représentant d'un côté les éléments d'un temple « bon », de l'autre ceux d'un temple « mauvais » (certaines pièces peuvent servir pour les deux). Découpez les pièces avec un cutter. Suivez bien les repères : coupez au milieu de l'épaisseur des murs, chaque moitié servant à délimiter une pièce. Pour les couloirs et les escaliers, découpez au contraire au ras du dessin, vous pourrez ainsi vous en servir pour faire la jonction entre différentes pièces. Les pièces sont closes : mettez les ouvertures en posant des fenêtres et des portes où bon vous semble à cheval sur les murs. Vous pouvez ainsi constituer des dizaines de temples différents.

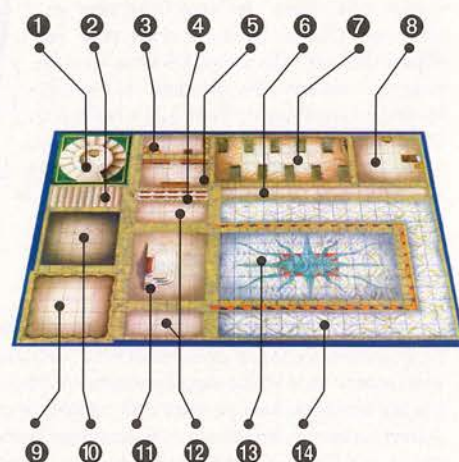
Toujours plus fort

Option possible... avant de vous lancer dans le découpage : photocopiez (en couleur !) l'une ou l'autre des faces du poster, voire les deux, et collez-les sur du carton. Vous disposerez alors d'un matériel solide. Avec les photocopies, multipliez le nombre de pièces : deux grandes salles mises bout à bout, et votre temple atteint des dimensions colossales ! En récupérant certains des éléments de l'auberge (CB n° 93), on peut créer les communs du temple (salle de repos pour les acolytes, écuries, etc.), et ainsi faire le plan d'une petite abbaye, d'un monastère. Meublez vos salles avec des figurines de prêtres, d'invocateurs, des lutrins, des candélabres, des statues... À défaut, dessinez-les !

EN DIRECT DU POSTER CENTRAL

On vous avait prévenu qu'on recommencerait !

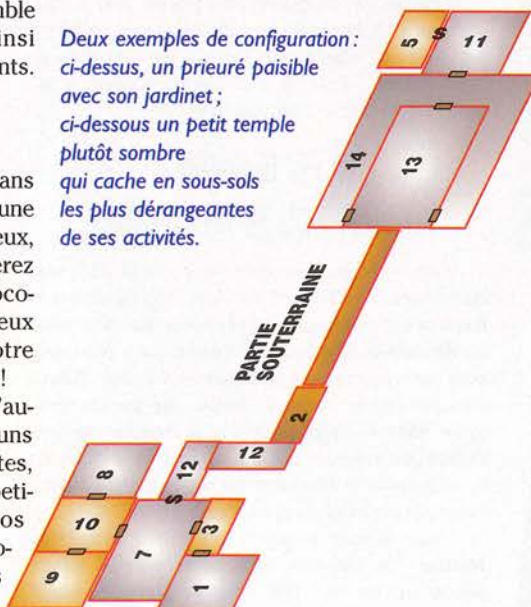
Un an jour pour jour après l'auberge modulaire en kit (CB n° 93), voici le temple dont vous êtes l'architecte : un ensemble de plans et décors modulables pour construire votre temple perso... Un mot de technique avant de détacher le poster central et de tout découper.



Après l'auberge et le temple, que manque-t-il à votre avis ? Faites-nous savoir quels types de décors modulables vous intéressent, et peut-être que dans un an...

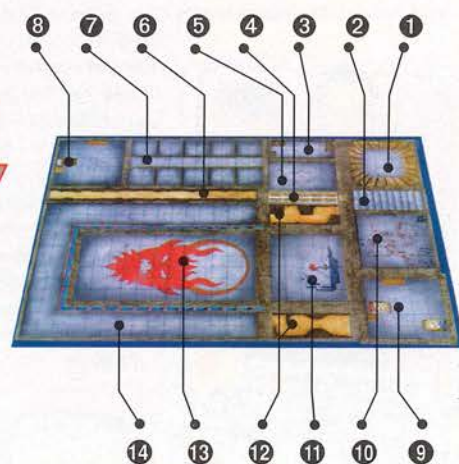


Deux exemples de configuration :
ci-dessus, un prieuré paisible avec son jardin ;
ci-dessous un petit temple plutôt sombre qui cache en sous-sols les plus dérangeantes de ses activités.



Temple du côté clair

1 Tour ou minaret à escalier extérieur. 2 Escaliers.
3 Cellier. 4 Portes. 5 Bibliothèque. 6 Couloir (à découper en tronçons inégaux). 7 Dortoir ou infirmerie.
8 Chambre du prêtre. 9 Crypte ou salle voûtée.
10 Pièce standard. 11 Salle de la relique. 12 Couloir.
13 Grande salle du temple. 14 Déambulateur :
il peut être placé sur une feuille de papier vert figurant un jardin intérieur, ou un lieu sacré (source, aven, etc.).



Temple du côté sombre

1 Tour ou clocher avec escalier intérieur en bois.
2 Escaliers. 3 Cellier ou cave. 4 Fenêtres.
5 Salle d'invocation ou de magie. 6 Souterrain.
7 Prison. 8 Chambre du prêtre. 9 Chambre d'invités.
10 Chambre des entretiens à caractère « secret défense ». 11 Salle des sacrifices. 12 Souterrains.
13 Grande salle du temple. 14 Déambulateur.

Créer son temple : mode d'emploi

Vous allez à présent devoir définir les caractéristiques de votre temple : quelle est sa taille, son aspect ? Où se trouve-t-il ? Quelles cérémonies s'y déroulent ? Est-il ouvert au public ou réservé aux initiés ? A-t-il des activités extra-religieuses ? Pour vous aider à répondre, voici une petite liste des paramètres à prendre en compte...



Rapports avec le pouvoir

Interrogez-vous sur le statut officiel du temple. Quels sont les rapports entre la religion concernée et le pouvoir politique ? Il peut s'agir de la religion officielle et dominante : les temples alors sont nombreux, riches et florissants. Les meilleurs architectes travaillent à les construire. Les grands personnages leur font des donations. Le public y afflue lors des grandes cérémonies. Ils sont situés au cœur des villes, sur les places des villages. Certains sont intégrés au sein de bâtiments plus vastes : palais impérial, assemblée sénatoriale...

À l'inverse, le temple peut appartenir à une religion interdite et réprimée. Ce sera alors un édifice secret, connu de quelques initiés, soigneusement dissimulé dans des bâtiments plus vastes, des souterrains ou des lieux isolés. Il disposera de peu de moyens financiers et sera bâti de bric et de broc.

Entre ces deux extrêmes, vous pouvez envisager de nombreuses nuances.

Emplacement et aspect

Où se trouve le temple ? Ne le situez pas au hasard. Essayez de créer un lien entre le culte et l'emplacement de l'édifice. Par exemple, un temple d'un culte de l'air sera bâti au sommet des montagnes, ou à l'endroit le plus élevé d'une ville. Tel temple dédié à une déité marine sera construit au bord de la mer, etc.

Raisonnez de même pour l'ornementation du temple. Certaines religions répugnent à la mise en scène, prônent le dépouillement, interdisent toute représentation divine. Les murs d'un tel temple seront nus, dépourvus de toute décoration. À l'inverse, certains cultes apprécient la représentation à outrance et la surenchère de statues, de tentures, de reliquaires, ainsi qu'une architecture travaillée et complexe. Là encore pensez à l'essence

du culte : un temple dédié à un dieu aquatique sera sans doute parsemé de fontaines, de bassins, de petits canaux...

Rythme de vie

● Quelle est la fréquence des cérémonies ? Tel temple est toujours ouvert en permanence : les offices sont quotidiens, des fidèles défilent toute la journée pour venir se purifier. Tel autre n'est ouvert que tous les sept ans, à l'occasion d'une fête religieuse de la plus grande importance. Le reste du temps il est fermé, interdit, gardé par des moines-guerriers farouches.

● Le temple est-il la résidence des religieux ? Certains temples ne sont pas habités, chacun repartant chez soi après les cérémonies. Le personnel religieux loge parfois à proximité, dans des bâtiments annexes. D'autres sont habités : ils servent de logement au grand prêtre, et parfois à une population abondante et hétéroclite : jeunes acolytes, serviteurs, moines, grands personnages retirés du monde. Plus il y a de monde et plus le temple perd son caractère sacré et solennel pour devenir une foire.

● Le temple est-il ouvert au public ? Son accès peut être réservé aux seuls initiés. Dans ce cas, les PJ qui n'appartiennent pas au culte devront s'introduire en secret ou bien se faire parrainer pour être autorisés à entrer. Le temple peut au contraire être ouvert au public en permanence, ou à certains moments (le matin, toutes les pleines lunes...). Peut-être est-il un lieu de pèlerinage et reçoit-il de nombreux fidèles dont certains, venus de fort loin, sont logés entre ses murs ?

Activités extra-religieuses

Enfin, le temple peut être le siège d'activités extra-religieuses. Si la religion s'y prête, vous

augmenterez les possibilités de jeu en donnant au temple une activité annexe. En effet, il est rare que les prêtres se consacrent exclusivement à la religion. Ils peuvent avoir en parallèle des activités profanes, souvent liées à leur culte : on peut ainsi imaginer les prêtres d'un culte de l'eau qui seraient en même temps les pompiers de la cité. Dans ce cas le temple aura en partie l'apparence d'une caserne de pompiers (réservoirs d'eau, échelles, dortoirs...). De même, certains religieux sont érudits et professeurs, leur temple faisant alors office d'université. Et que dire des ordres de prêtres-guerriers, des fameux moines-assassins, des religieux brasseurs de bière ou distillateurs de liqueurs fortement alcoolisées ?

Que faire dans un temple ?

Une fois votre temple créé, il vous reste à l'utiliser. Et qu'iraient faire vos personnages-joueurs dans un temple ? En premier lieu tout ce qui concerne les actes religieux. Les personnages, selon leur croyance, peuvent se rendre au temple pour prier, se purifier, régénérer des pouvoirs. Tel serment solennel devra être prononcé au temple, sous les auspices de telle divinité, de même pour un mariage ou un adoubement.

Quant au reste, on peut faire à peu près tout et n'importe quoi dans un temple : se réfugier (certains bénéficient d'une protection : il est interdit de s'y battre, les autorités armées ne peuvent y pénétrer, etc.) ; suivre un enseignement ; voler des objets précieux, des reliques sacrées ; chercher les conseils d'un sage ; lire un livre rare ; trouver l'hospitalité pour une nuit ; se faire soigner (nombreux sont les temples-hospices) ; délivrer un captif, future victime sacrifiée à un dieu sanguinaire ; s'engager comme garde ou serviteur ; infiltrer un dangereux culte secret, etc.



À

Æterné, on voue un culte secret aux dieux-animaux, des divinités représentées avec un corps humain et une tête animale. Chaque dieu est associé à un animal-totem, auquel sont attribuées certaines qualités : à l'ours l'endurance, au loup la vie en société, au renard la ruse, etc. Proche de la nature, cette religion a favorisé l'implantation de temples dans des sites géographiques choisis avec soin : vallée, forêt, combe... Ces édifices ont aujourd'hui presque tous disparu, détruits sur ordre de l'empereur. En effet, le pouvoir actuel professe l'adoration d'un dieu unique et ses agents pourchassent les prêtres des religions anciennes et saccagent leurs lieux de culte.

Le temple d'Æterné est donc un rescapé de cette guerre de religion. Il est caché dans la montagne, au fond d'une petite vallée difficile d'accès. Un village, situé quelques centaines de mètres en contrebas, abrite des fidèles, des bergers et des paysans pour la plupart.

Le temple est à la fois un lieu de culte, de soins et de repos pour la population alentour, mais aussi un centre de résistance politique. En effet, l'aristocratie impériale opprime le peuple et lui interdit l'accès au savoir (seuls les nobles savent lire et écrire). Certaines personnalités locales se sont regroupées afin de lutter, et ont installé leur base à Æterné.

Le culte compte une dizaine de disciples, qui logent dans de discrètes maisons de bois dissimulées alentour, ou parmi les gens du village. Le temple lui-même est à demi dissimulé dans le flanc de la montagne. Sa façade, discrètement sculptée, est creusée d'une simple ouverture. À l'intérieur, trois cavernes ont été aménagées. La plus grande salle est réservée à la prière, les autres, plus petites, à l'infirmerie et aux réunions/consultations. Des crevasses naturelles ont été élargies pour créer des puits de lumière et éclairer ainsi le réseau de grottes. Il n'est pas rare de voir des animaux entrer librement dans le sanctuaire, car l'alliance entre les membres du culte et les animaux est réelle. On dit même que de grands prédateurs (loups, grizzlis) protègent le lieu.

La prêtresse

Le temple d'Æterné est dirigé par Eibé de Fann, une aristocrate ayant renié ses origines. Jadis, cette femme dirigeait d'une poigne de fer les propriétés familiales, avant d'être lit-



UN TEMPLE
DU CÔTÉ
LUMINEUX

Eibé
de Fann
prêtresse
du temple
d'æterné

téralement touchée par la grâce. À la suite de visions, elle a développé des pouvoirs d'empathie, envers les hommes et les animaux. Elle est capable de percevoir leur souffrance, de la partager et de l'apaiser. Ce don mystique l'a bouleversée, et elle a tout abandonné pour se consacrer à l'ancienne religion, dont elle est aujourd'hui l'une des dernières prêtresses.

Âgée d'une cinquantaine d'années, Eibé est une femme douce, aux longs cheveux gris. Charismatique, peu bavarde, elle obtient tout

par la douceur, et on ne l'a jamais entendu élever la voix. Elle est vêtue simplement, comme pour renier le faste des années passées, de grandes robes de couleur claire.

Elle possède des pouvoirs de voyance et de guérison. Elle peut communiquer avec les animaux, un des pouvoirs spécifiques de cette religion. De plus, elle connaît des sortilèges qui ramènent la paix dans les esprits et calment une assemblée houleuse.

Elle connaît encore aujourd'hui des crises mystiques, périodes de trances qui peuvent durer plusieurs jours et pendant lesquelles elle est assaillie de visions. À l'issue de ces crises, Eibé est en mesure de délivrer des oracles.

Ces moments de spiritualité intense la tiennent écartée des contingences matérielles. C'est alors Embert Othiton qui prend les choses en main. Âgé d'une quarantaine d'années, c'est le second du temple, avec rang de prêtre-guerrier. Grand, carré, les cheveux noirs, cet ancien soldat est devenu soigneur d'animaux par passion. Il se déplace accompagné d'un splendide loup gris, avec lequel il semble communiquer à volonté. C'est un guerrier redoutable, un homme d'honneur, et l'un des chefs de la résistance. On raconte qu'une histoire d'amour le lie à Eibé.

Au fil des jours

L'activité religieuse commence à l'aube, lorsque la nature change de cycle. Puis pendant la matinée les membres du culte, sous la direction d'Embert, soignent les animaux blessés venus se réfugier près du temple, ou descendent dans la vallée aider les bergers et les paysans : soins aux troupeaux malades, aide à la naissance du bétail, etc. L'après-midi, les gens de la vallée peuvent se rendre au temple, afin d'y consulter les prêtres, s'y faire soigner ou conseiller.

Au crépuscule, une série de prières bénit les animaux : on souhaite bonne chasse aux prédateurs nocturnes, et on demande aux forces de la nature de veiller sur le sommeil des humains.

C'est durant les premières heures de la nuit que les résistants se réunissent, et décident des prochaines actions à entreprendre (sabotage, détournement de convois, alphabétisation clandestine...).

Jusqu'à présent, le temple d'Æterné n'a pas été découvert. Mais combien de temps encore pourra-t-il échapper aux inquisiteurs de l'empereur ?

Le culte de Lanath s'est récemment implanté en ville. Il a peu d'adeptes et pourrait passer pour une religion confidentielle si d'insidieuses rumeurs ne faisaient état de conversions dans les hautes sphères du pouvoir. L'influence de ses prêtres grandit chaque jour ; les dirigeants font de plus en plus appel à leurs pouvoirs et, en contrepartie, ils protègent et favorisent l'implantation du culte.

Lanath est un dieu sanguinaire très révérend dans de lointaines îles occidentales. Son culte se caractérise par de nombreux sacrifices animaux et, plus rarement, humains.

Il n'existe dans la cité qu'un seul temple qui lui soit consacré. C'est un édifice assez modeste qui ne peut souffrir la comparaison avec les grands temples des religions autochtones. Il est situé dans un bas quartier de la cité. Faute de place, il a été construit sur l'emplacement d'un ancien cimetière. Construit en pierre noire d'écume (une sorte de silex), il est percé de rares ouvertures et perpétuellement plongé dans la pénombre.

L'archiprêtre

Ashraïm d'Algone est l'archiprêtre du temple, et par là même le chef du culte de Lanath dans toute la région. Ce jeune homme, vêtu de la robe pourpre qui sied à sa fonction, ne sort que rarement du temple. Sa peau et ses cheveux sont blancs comme neige. Son visage aquilin n'est pas sans beauté, ses yeux sont noirs et pénétrants, et ses lèvres fines perpétuellement figées dans une ébauche de sourire.

Natif des îles occidentales et fils de prêtre, il a suivi un enseignement religieux intensif avant d'intégrer l'ordre du Trident (nom donné aux servants du culte de Lanath). Brillant, mais indiscipliné, il a été envoyé dans une lointaine cité, avec pour mission d'implanter sa religion. Ashraïm d'Algone est à présent libre de ses actes. Sa hiérarchie est trop loin pour lui imposer leurs dogmes, et il mène sa mission à sa guise. Fervent adorateur de Lanath, il n'en est pas moins réfractaire aux volontés prosélytes de ses supérieurs. Il préfère œuvrer auprès des personnages importants plutôt qu'auprès du peuple qu'il juge indigne de vénérer son dieu.

En apparence pondéré et maître de ses sentiments, Ashraïm sombre facilement dans des colères destructrices. Sans humour, il est

UN TEMPLE DU CÔTÉ SOMBRE

Ashraïm d'Algone, archiprêtre du temple de Lanath, petit maître de l'ordre du trident

d'une extrême susceptibilité et ne sait pas se maîtriser. En bon serviteur du culte il ne répugne ni à la torture ni au meurtre, mais il n'accomplit ni l'un ni l'autre par plaisir. Ce n'est que par vengeance ou sous le coup de la colère qu'il peut accomplir des infamies gratuites. Il mène une vie d'ascète et ignore les plaisirs de la chair.

Ashraïm possède de grands pouvoirs, qu'il monnaie adroitement auprès des dirigeants

de la cité. Il est capable d'invoquer, à l'intérieur du temple, de nombreuses entités prêtes à lui obéir. En outre, il a le don de connaître instantanément les phobies et les faiblesses psychologiques de ses interlocuteurs.

Acolytes et serviteurs

Ashraïm d'Algone habite des appartements privés à l'intérieur du temple. Il est entouré d'un personnel religieux restreint. En premier lieu duquel viennent deux prêtres, originaires des îles occidentales et qui sont arrivés avec lui. Ce sont des jumeaux d'une cinquantaine d'années, tout dévoués à leur maître (Lanath) et à leur supérieur (Ashraïm). Ils habitent à l'extérieur du temple et, bien que respectant à la lettre les préceptes du culte, ils passent leurs moments de liberté dans la débauche. Un autre natif des îles assiste l'archiprêtre, bien qu'il ne soit pas lui-même un ecclésiastique. Salif Kewatàn est un solide gaillard chargé d'élever les animaux rares qui serviront à certains sacrifices. Il habite et travaille hors du temple. C'est un bon buveur, un homme sans malice ni méchanceté.

Viennent ensuite une douzaine de « prédicants », des autochtones serviteurs du culte, sincères et dévoués, qui officient au temple tous les jours.

Les serviteurs de base sont tombés sous l'influence de l'archiprêtre et mènent une vie proche de l'esclavage. Ils habitent, solitaires, de petites cabanes proches du temple.

Reste les deux plus fidèles serviteurs d'Ashraïm. Malverne est un jeune aristocrate exalté récemment converti. Il a tout abandonné pour servir l'archiprêtre. Il est devenu son serviteur attitré, son chien-chien, à la fois secrétaire, garde du corps et porte-parole. Mais le meilleur allié d'Ashraïm est une créature étrange, mi-animale mi-minérale, qui a l'aspect d'une statue de pierre et la forme d'un petit lézard ailé. Capable de se déplacer partout dans l'édifice, de modifier son apparence et d'imiter à la perfection les statues du temple, cette créature n'est connue que d'Ashraïm. L'archiprêtre entre en contact télépathique avec elle quand il le souhaite. C'est l'espion parfait, avec une limitation toutefois : il ne peut pas sortir du temple sous peine de périr.

Didier Guiserix, Étienne de la Sayette
illustration : Éric Puech





QUOI DE NEUF, DOC ?

Second Age de la Terre... Une station de métro désaffectée.

« Tu m'as retrouvé finalement. Ouais, j'ai préféré quitter ma planque précédente. Trop de vieilles connaissances à mon goût. Tu sais, du genre qui n'oublie jamais... Allez, jeunot, assieds-toi. Tousjours dans les affaires ? Je vois que mes conseils t'ont bien servi, sinon tu ne serais pas là. Tu veux passer à la leçon suivante ? D'accord, petit, écoute-moi bien. »

Comme dans le Casus n° 103, nous retrouvons le Doc, vétéran des combats de gangs entre les chefs du monde de Dark Age. Une nouvelle fois, les conseils techniques seront entre parenthèses et en italique.

C'est pas tout de recruter les meilleurs, de les équiper et de les diriger, faut aussi les former. Voyons les choses en face, la plupart des types que tu recrutes dans la rue sont des abrutis incapables, des brutes épaisses et... hem... bon, tu m'as compris : regarde ton garde du corps ! Parfois, il est intéressant de leur apprendre quelque chose. Mais attention ! Si tes gars se font tuer, tu as tout perdu : du temps et ton homme (un combattant tué fait perdre les Armes et les Talents attribués.)

Si tu réfléchis un peu, tu comprendras qu'il est en général préférable de leur apprendre des trucs pour survivre : Ils ne meurent pas, tu n'as pas perdu ton temps et tout le monde est content ! (Esquive et planque-toi ! est un Talent qui retire 2 à la capacité de tir de l'ennemi. De la même façon qu'avec les armes, les Talents doivent servir à compenser les faiblesses de vos personnages ou à accentuer leurs avantages). Tiens, un exemple : un acolyte à qui tu as

appris à frapper pour assommer est un adversaire redoutable (l'acolyte fait une blessure au corps à corps sur 6+, deux blessures sur 10 ou +, trois blessures sur 12 ou +. Si la première blessure est utilisée pour assommer, l'adversaire subit -5 pour frapper ensuite et surtout -5 sur la résistance au coup. Le second round de combat lui sera sûrement fatal). Ajoute-lui un **Distracteur sonore** comme arme et tu as un vrai tueur !

C'est souvent ça qui fait la différence, tu vois. Un combattant bien équipé et formé peut bloquer tout un gang de branquignols (la règle du défenseur solitaire permet de protéger un site avec un combattant pour un coût en Commandement aléatoire et souvent peu élevé. Si le combattant désigné est très résistant, c'est une méthode très économique pour ralentir l'ennemi et garder ses Coms).

Une autre astuce qui peut te plaire, serait de faire de tes hommes des chasseurs de prime, ou des assassins. Ça peut te permettre d'accélérer les choses en gagnant vite grâce à eux. Toutefois, choisis des gars efficaces : un assassin qui ne tue personne, c'est pas utile ! Si ton ennemi sait que l'un de tes hommes est un tueur à gages, il hésitera beaucoup plus à le combattre (le Talent Assassin permet de gagner plus de points de victoire après un combat si le personnage survit et que l'adversaire a subi des pertes. Il existe plusieurs Talents de ce genre).

A propos d'efficacité, quelques cours d'arts martiaux seront utiles à tes combattants. Je connais un type nommé Strik et crois-moi, il peut devenir hyper-dangereux. En plus, il est pas cher et plutôt discipliné (le Talent Arts Martiaux ajoute 1 au dé en combat rapproché. Strik peut bénéficier deux fois de ce talent ! Ses scores de Toucher en Combat Rapproché étant 6-10-12, sur un 8 au dé, il provoquera 2 blessures car $8 + 2 = 10$). L'homme idéal quoi !

Tu vois, il ne faut rien négliger quand tu constitues ton gang car la moindre erreur et pan ! adios à jamais... »

MAINTENANT, A VOS CARTES !

Lorsque vous constituez un paquet de Dark Age, il est important de bien doser les différents éléments qui le composent. Il faut respecter certaines proportions, afin de tirer la bonne carte au bon moment. Ainsi, inclure trop de personnages dans son jeu peut nuire mais en manquer est plus grave encore !

Sur un paquet de 60 cartes, choisissez au moins 20 combattants. Parmi ceux-ci, essayez d'en avoir une dizaine avec un contrôle de 3 ou moins (par exemple, les guerrières banshees ne sont pas à dédaigner. Elles sont faibles mais leur contrôle est de 1). Contentez-vous de 5 Personnalités. Pour le reste, le dosage Armes/Talents dépend des personnages choisis. Incluez dans votre jeu plus d'Armes si beaucoup de vos personnages peuvent les employer, le raisonnement étant valable aussi pour les



Talents. Ne dépassez toutefois pas 15 Armes et Talents. Ajoutez enfin les cartes de victoire (2 ou 3 pour finir la partie), les artefacts (c'est toujours bien) et les interruptions. Préférez pour cette dernière catégorie de cartes, les « correcteurs de dés » comme Inspiration, et les aides au recrutement comme Vrai charisme.

Pour finir, voici quelques exemples de cartes faciles à obtenir (communes) et puissantes :

- **Le Pyromane** : vous pouvez l'armer, lui donner un Talent, il n'est pas trop indiscipliné et il est costaud au corps à corps. De plus, il peut vous permettre de tirer une carte en cas de pillage !
- **Le Cibleur** : cette Arme ajoute un 7 au Tir à Distance, ce qui donne à son porteur de très bonnes chances de toucher. Vous ne pouvez toutefois l'utiliser que si le personnage est attaquant solitaire. Si vous avez posé un personnage puissant, donnez-lui le cibleur et à l'assaut !
- **Pas tout à fait mort** : cet instantané vous permet de récupérer le super personnage que l'ennemi vous a tué il y a dix tours, et ce pour 1 Com !
- **Pillard** : Ce personnage, certes moyen, est très docile (contrôle 2) et peut recevoir une Arme. Si vous lui attribuez une Arme puissante, vous serez sûr de pouvoir la rentabiliser en l'employant souvent.

SEE YOU NEXT TIME...

Ces exemples prouvent que constituer un paquet efficace demande plus de réflexion que d'argent, les cartes communes étant souvent très rentables. C'est donc à vous de jouer, car il est temps de nous quitter pour cette fois. Ah ! je crois que le Doc, lui, n'a pas tout à fait terminé.

« Shade était sympa, tu sais. Mais je la trouve un peu trop sérieuse... On m'a dit que tu connaissais Venousa. Dis donc, elle est comment sans son masque ? »





L'ascendant sur l'« Ascendance »

p. 40

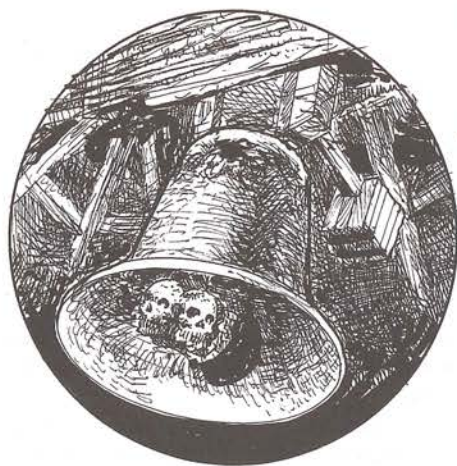
POUR EARTHDOWN



Une nuit au Blue Velvet

p. 44

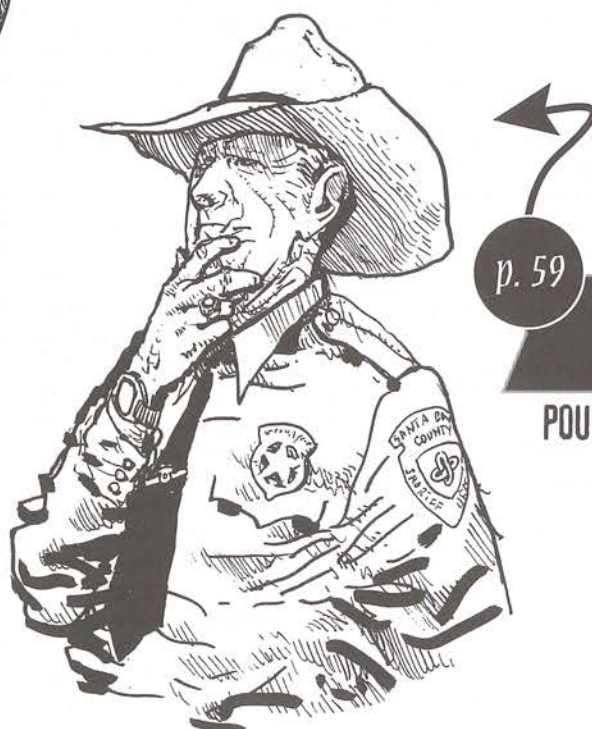
POUR VAMPIRE



p. 56

Au son des cloches

POUR RÊVE DE DRAGON



p. 59

Si calme d'habitude

POUR CONSPIRACY X-DOSSIERS X

EARTHDOWN



L'ascendant sur « l'Ascendance »

Cette aventure est conçue pour un groupe de 4 ou 5 personnages moyennement expérimentés, de cercle 2 ou 3, comprenant de préférence au moins un troll. Joueurs et MJ peuvent être de tous niveaux d'expérience. Pour les anglophones, le supplément « Barsaive » contient la description détaillée des lieux et des protagonistes, mais il n'est nullement indispensable pour jouer ce scénario.

Toile de fond

Nous sommes en 1507 TH, le 12^e jour du mois de charassa (le 3^e mois de l'année). La saison froide est sur le point de s'achever, mais l'humidité omniprésente rappelle que la saison des pluies est loin d'être terminée.

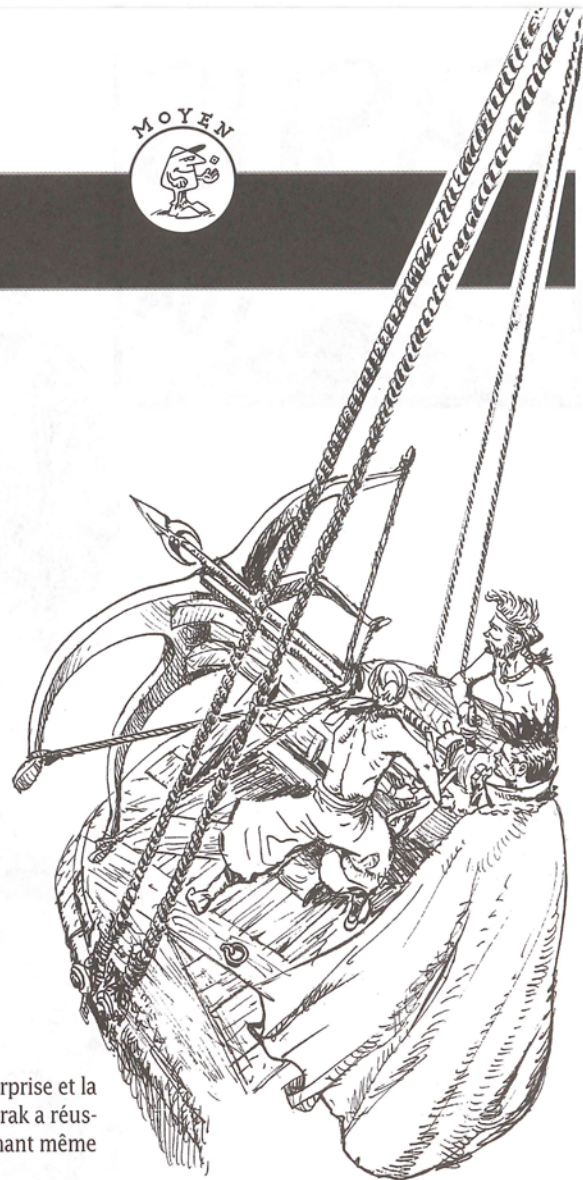
L'empire théran, sous les directives du nouveau Premier Gouverneur Kypros, a commencé sa campagne de reconquête de la province qu'il revendique, Barsaive. À la différence de ses prédécesseurs, Kypros fait davantage appel à la ruse, à la diplomatie et à l'espionnage, plutôt qu'au seul étalage de force. Cela lui a déjà valu quelques succès, dont la reconquête presque complète de la ville barsaivienne de Vivane, au sud-ouest de la province.

De leur côté, après la déroute qu'ils ont subi il y a quelques années, les trolls pirates du cristal, sous les ordres de Chorak Broie-les-Os, ont reconstitué une flotte aérienne de puissants drakkars et repris leurs pillages dans les régions avoisinant les pics du Crépuscule, non loin de Vivane. Ils manifestent d'ailleurs une nette préférence pour les raids contre l'empire. Leurs plus récentes attaques ont occasionné de lourdes pertes chez les Théran, et Chorak, malgré sa violence et sa sauvagerie pas toujours appréciée par la population barsaivienne, est devenu une sorte de symbole de la résistance à l'opresseur. Cet aspect du personnage gêne considérablement l'empire, qui a décidé d'en finir avec lui, quitte à avoir recours aux grands moyens. Kypros a commencé par faire courir le bruit qu'une livraison d'or monumentale partait vers Vivane. Chorak ne pouvait pas résister à un tel appât ! Avec trois de ses meilleurs navires, le troll est parti attaquer la barge « chargée d'or », à 1 km au sud de la ville, et est

tombé dans le piège. Mais malgré sa surprise et la présence de cinq navires théran, Chorak a réussi à sauver l'un de ses drakkars, éliminant même totalement les forces embusquées.

Cela contraint le Premier Gouverneur à mettre en œuvre la seconde partie de son plan, beaucoup plus coûteuse en moyens logistiques et humains. Les forteresses volantes théranes, qu'il avait placées dans un cercle à 10 km autour de Vivane, vont s'élever dans les airs et converger vers la ville, sous les ordres de l'amiral Tularch. Au sol, une armée déployée en cercle autour de Vivane, commandée par le général Crotias, va ratisser la région en progressant vers le centre. Et pour finir, une kila, énorme vaisseau volant dans laquelle se trouve Kypros en personne, l'*Ascendance*, patrouillera à partir de Vivane en direction du sud, de manière à rabattre le navire de Chorak vers le sud, où se trouve la plus forte concentration de vedettes de guerre aériennes.

L'*Ascendance* a été repérée par des éclaireurs de Chorak, qui lui ont en outre rapporté qu'une importante flotte aérienne n'allait pas tarder à arriver. Chorak ne se fait aucune illusion sur ses chances de survie face à un tel déploiement de forces. Son seul espoir réside dans la fuite. Mais il ne dispose pas pour l'instant de suffisamment d'informations pour que cette tentative ait un minimum de chances de succès. Il lui faut en savoir plus, et très rapidement, sur la position exacte des navires volants, de manière à prendre le chemin le moins dangereux. Après en avoir discuté avec son bras droit, Coriss l'Insoumis, ils ont conclu qu'il fallait infiltrer la forteresse volante en se faisant passer pour des informateurs, puis s'en échapper. Inutile de dire que les propres trolls de Chorak n'ont guère d'espoir de réussir dans une telle entreprise. Coriss va donc recruter



des héros dans la ville de Vivane pour une opération de la dernière chance.

Vivane, vivier d'esclaves

Leurs dernières aventures ont mené les PJ à Vivane. En ce début d'après-midi, le gris est toujours la couleur locale. Le crachin tenace qui détrempé les personnages depuis plusieurs jours déjà ne s'est pas atténué. La visibilité est de fait assez limitée. On ne distingue aucun élément, même imposant (colline, forêt, ville), au-delà de 900 mètres.

Les personnages n'ignorent pas que Vivane sert désormais les intérêts de l'empire, par l'intermédiaire de son magistrat fantoche, Quarique Pierre-de-Vœux. Aussi ne sont-ils pas vraiment surpris de remarquer un très imposant bâtiment aérien théran, large de 60 mètres et de forme carrée, flottant à 30 mètres de hauteur et amarré au rempart nord de la ville (il s'agit de l'*Ascendance*). Les soldats théran qui en surveillent l'accès ne les incitent guère à aller l'observer de plus près. En entrant dans la cité, les personnages peuvent admirer les superbes tours pointues bleues et les multiples dômes dorés qui confèrent à Vivane un charme unique. Ils remarquent malheureusement aussi les nombreuses ruines qui parsèment et défigurent la ville, vestiges de la récente Guerre Théran. Seul le quartier théran, entièrement reconstruit, est intact, mais il est interdit d'accès aux visiteurs. En se baladant un petit peu, les PJ sont frappés par le nombre très important d'es-

claves. Rien d'étonnant à cela, quand on sait que sur les 95 000 habitants que compte Vivane, 20 000 sont des esclaves. De nombreux prisonniers thérans sont déportés ici, puis vendus sur les marchés de Vivane, qui forment un important vivier de main-d'œuvre pour l'empire.

L'ambiance en ville est tendue. La milice patrouille, ayant reçu l'ordre du magistrat Quarique de capturer le moindre troll pirate du cristal repéré. Laissez les PJ vadrouiller comme bon leur semble (*Le nain sale* est une taverne réputée, comme le sont également les caves à vins de Vivane) et parlez-leur de la résistance organisée dans les sous-sols de la ville. Puis faites-les tomber nez à nez avec Coriss, quel que soit le lieu où ils se trouvent. Le troll est déguisé en marchand adorateur de Chorrolis, Passion du commerce. Coriss reconnaît immédiatement son ami d'enfance (voir l'encadré *Prière d'insérer*). Après des retrouvailles qu'il s'efforce d'écourter, Coriss explique sa situation aux personnages (reprenez les éléments importants fournis au paragraphe *Toile de fond*). Il conclut en demandant l'aide de son ami, le PJ, et de ses compagnons. Il a besoin très rapidement d'un groupe de Barsaiviens typiques pour l'aider à infiltrer l'*Ascendance*, la kila personnelle de Kypros, amarrée en ville. Une fois à l'intérieur, Coriss espère glaner suffisamment de renseignements tactiques pour permettre à Chorak d'échapper à l'étau qui se resserre autour de lui. Son idée est simple : se constituer prisonnier, en jouant son propre rôle. Les personnages n'auront qu'à se faire passer pour des collaborateurs venus « livrer » un prisonnier important à Kypros. Coriss ajoute qu'en dehors du prestige qu'ils gagneront par cette mission, Chorak saura se montrer généreux. Une fois l'accord passé, le troll borgne précise qu'un rendez-vous a été fixé à un peu plus d'un kilomètre à l'ouest de Vivane, dans une petite exploitation agricole abandonnée, la ferme d'Aron. Il faudra s'y rendre le plus vite possible. Là, des hommes de Chorak, déjà postés, emmèneront le petit groupe à bord du drakkar. Coriss s'assure une dernière fois que les PJ ont bien compris, puis les conduit vers l'*Ascendance*, rappelant que la moindre minute peut compter.

Ki (va) la ?

Tandis que le petit groupe se rapproche de l'imposante silhouette carrée de l'*Ascendance*, Coriss avoue aux PJ n'être pas sûr de pouvoir s'en sortir vivant. Il leur fait alors promettre, si jamais les choses tournaient mal et qu'il n'en réchappait pas, de continuer la mission sans lui et de rapporter toutes les informations dont ils disposeraient à Chorak.

Arrivés au pied de la kila, au nord de Vivane, les PJ constatent qu'un ascenseur magique, une sorte de grosse nacelle, permet d'entrer et de sortir du vaisseau, qui lévite à une trentaine de mètres du sol. La nacelle est gardée par quatre soldats thérans lourdement armés.

Dès qu'ils ont compris l'importance du colis livré par les PJ (test éventuel de Charisme, seuil égal à la Résistance sociale des soldats thérans), les gardes leur autorisent l'accès à la kila, et trois d'entre eux les escortent. Les personnages se retrouvent ainsi à l'intérieur de l'*Ascendance*. Ils ont juste le temps de distinguer des tours circu-

lares de 15 mètres de hauteur à chaque angle du bâtiment volant, ainsi que d'innombrables soldats qui vaquent à leurs occupations. Les PJ sont rapidement escortés jusqu'à une vaste tour, au centre de l'appareil. En y entrant, ils traversent un grand hall et sont conduits jusqu'à un escalier en colimaçon, qu'on les invite à monter (l'escalier semble aussi descendre vers ce qui doit être les cales).

Opération Étau

Le premier étage, dans lequel débouchent les personnages, est la bibliothèque personnelle de Kypros. Ce dernier est entouré de quatre conseillers et de dix gardes, dont deux mages (un nécromancien humain et un sorcier de race obsidienne). Les gardes et les conseillers sont vêtus de tuniques métalliques, or ou argent. Kypros, penché sur une carte, se détache nettement par sa tunique d'un blanc éclatant.

Une Détection des armes est discrètement faite à l'arrivée des PJ (voir *Earthdawn*, p. 102) par les mages thérans. Si les PJ ont dissimulé des armes, Kypros sera beaucoup plus méfiant à leur égard dans la discussion qui va suivre. Si les PJ portent leurs armes au grand jour, Kypros leur accordera une confiance mesurée mais spontanée. Voici les informations stratégiques que les personnages peuvent apprendre et que vous leur communiquerez au fur et à mesure de la conversation, en fonction de la tournure que prendront les événements.

- Même s'il comptait sur l'anéantissement de la flottille de Chorak dès la première attaque, Kypros a pensé à verrouiller son plan offensif. Il décide donc de mettre en œuvre la seconde partie de l'opération, très coûteuse en moyens logistiques et en « énergie vitale ».

- Kypros a réquisitionné la Huitième Légion, habituellement stationnée au Quai des Nuages, commandée par le général Crotias (une guerrière ork). Composée de 4200 fantassins et 700 cavaliers, la légion a été répartie en 35 divisions, constituées de 120 fantassins, et commandée chacune par un stratège. Ces troupes ont été déployées en cercle dans un rayon de 10 km autour de Vivane, aucune division ne devant être distante de plus de 400 mètres de sa voisine au début de la marche. Cette distance va aller en s'amenuisant au fur et à mesure de la progression des troupes, qui vont se regrouper lentement (voir plan). Leurs objectifs sont simples : intercepter les trolls de Chorak, au cas où ils auraient abandonné leur vaisseau (ce qu'ils savent peu probable, étant donné la fierté et l'orgueil du troll). Ils doivent aussi repérer le drakkar rescapé, puis l'attaquer si possible, ou envoyer des messagers prévenir le Premier Gouverneur de sa position. L'étau se resserre à la vitesse de déplacement des fantassins de Crotias, qui sont légèrement en avant par rapport à la flotte aérienne (environ 5 km/h).

- Toute la flotte du Quai des Nuages (un avant-poste théran), préalablement installée et dissimulée dans un rayon de 10 km autour de Vivane, vient de s'élever dans les airs. Cette lévitation massive coûte énormément d'énergie vitale aux esclaves-galériens. L'un des conseillers de Kypros fait remarquer qu'il faudra les remplacer après l'opération. Cette flotte compte 24 vedettes de

Prière d'insérer

Prenez l'un des joueurs à part et expliquez-lui qu'il lui faut rajouter un petit chapitre à l'histoire de son personnage. Si celui-ci pouvait être un troll, ce serait parfait. Il a été l'ami, dans son enfance, d'un troll du nom de Coriss le Borgne, qu'il a perdu de vue depuis des années.

Les protagonistes

- **Coriss l'Insoumis.** Autrefois appelé Coriss le Borgne, en raison de la balafre qui lui a fait perdre l'œil gauche, ses exploits auprès de Chorak lui ont valu un nouveau surnom. L'un des rares êtres vivants à bénéficier de l'entière confiance de son chef, Coriss est un troll extrêmement loyal et dévoué, doté d'une grande force morale.

- **Chorak Broie-les-Os.** Énorme, toujours recouvert de peinture rouge ou de sang, le chef du clan de la Soif du Sang est un pirate du cristal sanguinaire, qui respecte malgré tout un semblant de code moral : il ne tue ni les femmes, ni les enfants, et ne commet pas de viol. Chorak a la curieuse habitude de se mettre à rire très bruyamment en public, dans des situations le plus souvent incongrues.

- **Le premier gouverneur Kypros.** 41 ans, troubadour de haut niveau. Grand et mince, bien conservé, ses cheveux ébène laissent apparaître de plus en plus de gris. Il est entièrement vêtu de blanc, signe de très haut statut social dans l'empire. Les erreurs du précédent Premier Gouverneur l'ont privé de beaucoup de ressources. Il veut néanmoins rétablir le contrôle de Théra sur Barsaive, sous son mandat. Partisan de la diplomatie, il a sournoisement encouragé les luttes intestines parmi les populations la région et a conclu des alliances avec la plupart des grandes villes bordant la mer des Enfers. Kypros adore les agents doubles et les informations secrètes, et est habitué à recevoir des mouchards, des traîtres et autres collaborateurs. C'est pour cela qu'il accueillera les PJ sans se méfier autant qu'il le devrait.

guerre (des vaisseaux relativement rapides) et trois kilas (beaucoup plus lentes, mais aussi beaucoup mieux armées). Ce sont l'*Ascendance*, bien sûr, mais aussi le *Prestige* et le *Régat*, commandés par l'amiral Tularch (une elfe).

- La zone sud de Vivane est particulièrement bien quadrillée. On y trouve une concentration plus importante de vedettes de guerre que dans le nord, l'*Ascendance* étant censée rabattre le drakkar vers le sud.

- Dans la zone nord, la présence de deux kilas, le *Régat* (30 mètres de largeur, forme triangulaire) et le *Prestige* (36 mètres de diamètre, forme circulaire), est censée compenser le nombre un peu moins élevé de navires aériens par rapport au sud.

Le calvaire de Coriss

Au fur et à mesure que les PJ apprennent les informations susmentionnées, Coriss est régulièrement questionné par Kypros ou par ses hommes. Le troll se montre convaincant chaque fois qu'on lui parle de Chorak, qu'il connaît parfaitement, si bien que Kypros est rapidement certain de l'identité de son prisonnier. Mais Coriss se garde bien de fournir le moindre renseignement susceptible de compromettre son chef et ami. Après avoir vainement testé sur lui l'empathie (voir *Earthdawn*, p. 105) et l'hypnose (voir p. 109), les hommes de Kypros commencent à le torturer pour le faire parler (rappelons qu'il n'existe pas de sort permettant de détecter la vérité, ou de forcer quelqu'un à parler). En vain. Au bout d'un moment, Kypros a l'idée de faire appel aux PJ, pour vérifier leur bonne foi. L'un d'eux devra couper la main du troll, tout en le questionnant.

Si le personnage obéit, Kypros lui maintient sa confiance, et les discussions reprennent. S'il refuse, les PJ sont envoyés dans un cachot et doivent tenter de s'enfuir avec les seules informations qu'ils ont pu récolter jusqu'alors. Ils peuvent aussi tenter de s'évader sur-le-champ (voir plus loin). Le troll finira de toute façon par être tué par les Thérans.

Quand Coriss réalise que les PJ ont suffisamment d'éléments pour donner une chance à Chorak d'échapper à ses poursuivants, il essaye discrètement de faire comprendre à l'un des PJ qu'il vaut mieux qu'il soit achevé. Mimez la scène, et faites éventuellement procéder à un test d'Intelligence, de seuil 5, si le joueur ne comprend pas. Si le PJ est suffisamment fin pour comprendre l'importance de ce geste (mais quel terrible dilemme moral!) et qu'il exécute Coriss sans mettre la puce à l'oreille de Kypros, les PJ gagnent une confiance encore plus affirmée de la part du Premier Gouverneur. Ce dernier, ne voulant plus perdre de temps et ne pouvant plus rien apprendre du défunt prisonnier, fait conduire les PJ dans des quartiers agréables (où ils seront tout de même sous surveillance!). S'en échapper sera facile.

Si les PJ n'exécutent pas le troll, ou le font de manière maladroite, ils s'attirent la méfiance de Kypros. Faites en sorte que leur évasion soit très difficile. Ne leur laissez que peu de temps de réflexion entre chaque description. Ne les faites bénéficier de l'effet de surprise (voir *Earthdawn*, p. 206) que s'ils se montrent imaginatifs. Placez un ou deux gardes thérans dans des endroits stratégiques (dans un couloir, devant les escaliers), et essayez toujours de favoriser un enchaînement rapide des scènes, pour intensifier l'action.

Si un combat a lieu dans la bibliothèque, Kypros est immédiatement protégé, et reste hors de portée des PJ. En revanche, en plus des huit soldats thérans, les PJ subiront les assauts magiques

du sorcier et du nécromancien thérans (Cercle froid et Attaque mentale), durant au moins un tour. On peut supposer que les PJ ne s'attarderont pas. Dans le feu de l'action, ils auront la possibilité de voler la carte de Kypros. Recopiez alors le plan (sans le tracé du meilleur itinéraire de fuite, bien sûr) et remettez-le aux joueurs.

Fuite à la carte

Acculés vers les cales du navire, les PJ longent une vaste prison où sont entassés des centaines d'esclaves vêtus de haillons noirs, au regard vide, attachés à des rames. C'est l'énergie vitale de ces malheureux qui permet à l'Ascendance de voler. Mais les PJ ne peuvent rien y changer pour le moment. Un peu plus loin, les personnages découvrent une salle dans laquelle sont attachés cinq griffons. Après avoir éliminé les deux gardes qui surveillent l'accès, et s'ils pensent à fouiller la pièce, les personnages découvrent deux trappes, suffisamment grandes pour laisser passer un griffon... Voilà leur porte de sortie!

Les griffons sont en cours de dressage. L'empire est en train de tester ce nouveau moyen de déplacement, pour en doter sa flotte si l'expérience se révèle concluante. Un griffon peut accueillir un cavalier, éventuellement deux selon la taille des PJ. Tandis qu'ils ouvrent les trappes dans la paroi, décrivez le bruit inquiétant de dizaines d'armes

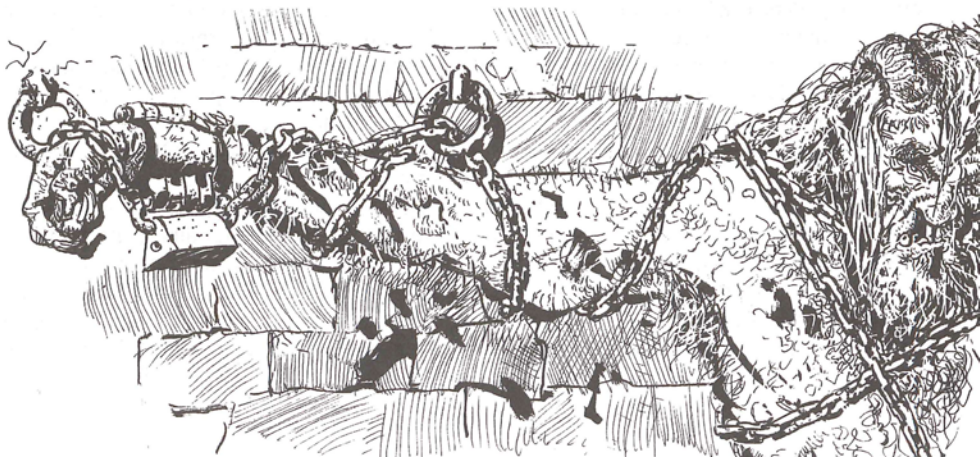
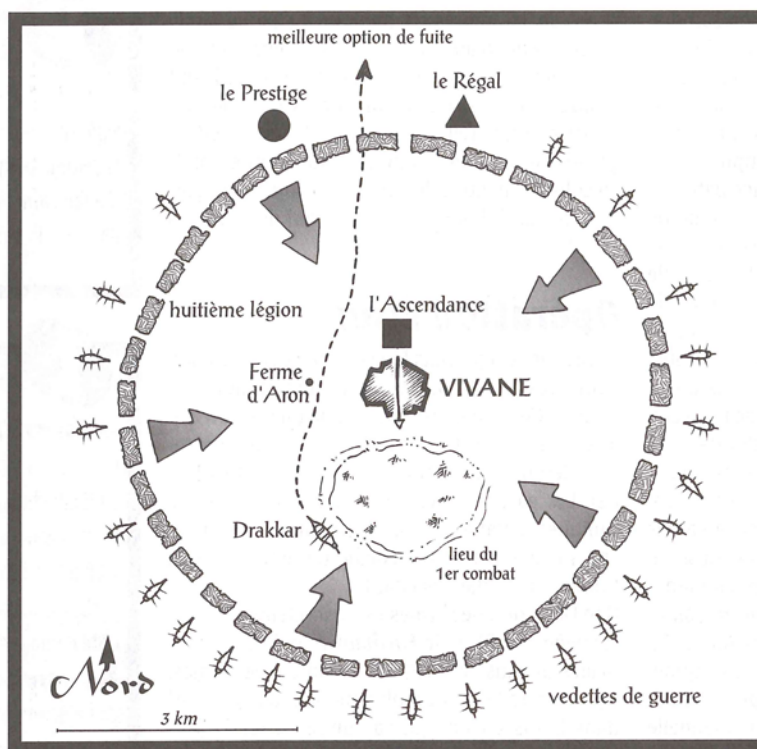
martelant la porte (au fait, ont-ils pensé à la fermer?). Au moment où les gardes font irruption dans la pièce, les PJ s'envolent sur leurs étranges montures.

Les griffons sont sellés et harnachés, et ils acceptent d'être dirigés par ceux qui les montent. Un test de Dextérité de seuil 7 (une réussite moyenne suffit) leur fait comprendre des ordres simples (accélérer, ralentir, à droite, à gauche, monter ou descendre). Avec un résultat médiocre, la créature vole tout droit sans rien faire d'autre durant le tour de jeu. Un échec catastrophique signifie que le cavalier chute. Des ordres plus compliqués ou des combinaisons d'ordres demandent une réussite au moins bonne. Enfin, pour faire attaquer les griffons, il faut soit obtenir une réussite excellente au même test de Dextérité, soit posséder le talent Dressage ou Ordre empathique et obtenir une bonne réussite contre un seuil de diffi-

culté de 6. Peu après l'envol des PJ, deux gargouilles enchantées (qui se trouvaient dans une autre cale) sont lancées à leur poursuite. Plus rapides et plus intelligentes que des gargouilles ordinaires, elles ne tardent pas à rattraper les PJ, qui doivent les affronter. Contrairement aux griffons, elles ne peuvent pas être montées, et n'ont donc pas de cavalier. Pour le combat aérien qui s'ensuit, consultez les règles d'*Earthdawn*, p. 202.

Entre le marteau et l'enclume

Dès qu'ils parviennent à la ferme d'Aron, les PJ se retrouvent rapidement entourés par une dizaine de trolls qui pointent leurs épées sur eux. Quand les personnages se sont expliqués, les trolls, conscients qu'il ne reste plus beaucoup de temps et qu'ils n'ont de toute façon plus réellement le choix, décident de faire confiance aux PJ. Ceux-ci sont immédiatement conduits à Chorak qui, malgré sa sauvagerie légendaire, ne tarde pas à comprendre l'importance des informations rapportées. Il ne perd pas de temps à se demander s'il y a ou non un piège, la situation étant suffisamment désespérée comme cela. Au moment où les informations parviennent à Chorak, on peut estimer la distance séparant les forces thérans de Vivane à 5 km.



Pour Earthdawn

Kypros



► Soldat théran

Dextérité (14) : 6/1d10
Force (16) : 7/1d12
Endurance (15) : 6/1d10
Perception (11) : 5/1d8
Volonté (12) : 5/1d8
Charisme (11) : 5/1d8

Talents

Anticipation (1) : 6/1d10, Armes de jet (2) : 8/2d6, Armes de mêlée (3) : 9/1d8+1d6, Combat à mains nues (2) : 8/2d6, Rituel karmique (1).

Compétences

Histoire militaire (2) : 7/1d12, Inscriptions runiques (1) : 6/1d10.

Déplacement : Course 65, Combat 33.
Initiative : 1d6.

Combat : Défense magique 7, Défense physique 8, Défense sociale 7, Protection mystique 1, Protection physique 8.

Dommages : Points de vie 38, Blessure grave 10, Seuil d'inconscience 29, Dés de récupération 1d10, Jets de récupération 3.

Équipement : Armure de cuir bouilli, bouclier d'infanterie, épée large.

► Nécromancien théran

Attributs du nécromancien humain, p. 85 d'Earthdawn.

► Sorcier théran obsidien

Attributs du sorcier obsidien, p. 87 d'Earthdawn.

► Griffons

Chapitre Créatures, p. 304 d'Earthdawn.

► Gargouilles enchantées

Chapitre Créatures, p. 304 d'Earthdawn, mais le Déplacement en vol devient 130/65.

Le drakkar de Chorak fait 30 mètres de long et est doté d'un mât. L'équipage est réduit à une poignée de guerriers, mais ce sont des braves ! Il n'y a pas de canons à bord (les trolls préfèrent l'abordage, et ils sont redoutables au corps-à-corps).

Chorak, qui avait l'habitude d'écouter les conseils de Coriss, demande l'avis du PJ ami de ce dernier (les personnages peuvent se concerter). Pendant ce temps, le vaisseau des trolls prend l'air. Comme tous les navires des pirates du cristal, il utilise l'énergie vitale de ses rameurs, mais est beaucoup moins gourmand que les vaisseaux thérans. Les pirates trolls se servent en effet à merveille des courants aériens et parviennent ainsi à économiser les forces de leurs rameurs.

Expliquez aux personnages que les forces théranes ne sont désormais plus qu'à 4 km de Vivane et qu'à présent, il leur faut faire un choix crucial quant à la voie à emprunter, toute erreur de jugement pouvant s'avérer fatale. S'ils ont un minimum de bon sens, les PJ auront compris qu'il n'y a aucune chance de fuir par voie de terre. S'ils optent malgré tout pour cette solution, considérez que leur tentative est un échec.

Leur seul espoir est bien entendu la voie aérienne. Deux possibilités s'offrent aux pirates :

- Se diriger vers la myriade de vedettes théranes (au sud, à l'est ou à l'ouest). Cette solution, suicidaire, est vraisemblablement vouée à l'échec. Seule une idée particulièrement ingénieuse de la part des PJ pourra convaincre Chorak de choisir cette issue.

- Remonter vers le nord, en essayant au passage une ou deux canonnades de l'Ascendance, puis passer exactement entre le Régat et le Prestige (les plus lents des navires théranes). Cette solution, la meilleure, se décompose en trois étapes.

Pour commencer, il faut éviter les attaques de l'Ascendance au moment où le drakkar contourne l'énorme kila. Le nombre de carreaux d'arbalète géante encaissés par le drakkar dépend de la réussite à un test de Manœuvre aérienne. Sur un succès excellent, il les évite tous. Avec un succès bon, il ne reçoit qu'un carreau, et sur un résultat moins que bon, deux carreaux.

Au moment où les PJ approchent des deux kilas, une vedette, dissimulée dans les cales du Prestige, se positionne exactement entre les deux mastodontes volants. Plutôt que de changer de cap, Chorak préfère tenter de forcer le passage en se dirigeant droit sur la vedette, espérant une rapide victoire qui ne laissera pas aux kilas le temps de l'aborder (ce qui signifierait la fin de l'aventure). Enfin, les PJ doivent éliminer la menace de la vedette de guerre. Dès que le drakkar passe à portée de celle-ci, elle le harponne automatiquement : une dizaine de grappins empêchent le vaisseau pirate de s'échapper définitivement. Les trolls (et les PJ) doivent à la fois résister à l'abordage de la vedette et couper les grappins avant l'assaut fatal des kilas.

Conclusion

S'ils se sortent vivants de la nasse, les PJ gagneront énormément de renommée. Ils deviennent, jusqu'à de plus grands exploits, « les héros qui ont sauvé Chorak ». Ils ont été les acteurs de l'un des importants chapitres de l'histoire moderne de

E

t vogue la galère !

Voici un petit résumé technique de la bataille finale.

- Demandez régulièrement des tests du talent Manœuvre aérienne (voir les règles, p. 113). Le niveau moyen de l'équipage est de 10 (1d10+1d6), le seuil de difficulté de 4. Une accélération nécessite un succès au moins bon, une manœuvre spectaculaire (ou une grande accélération) nécessite un succès au moins excellent. Les PJ peuvent consacrer chacun 1 point de Karma à l'un de ces tests.

- L'arbalète géante inflige des dégâts de niveau 30 (1d20+1d10+1d8+2d6), voir la table de résistance des obstacles, p. 213 d'« Earthdawn ». La coque du drakkar a une protection physique de 9 et 70 points de vie. Guidé magiquement, le carreau touche automatiquement sa cible si cette dernière est à portée de vue. Si la coque du drakkar est percée, celui-ci ne peut plus voler, et s'abîme quelques cent mètres plus bas. Mais la chute est progressive, et les PJ peuvent éventuellement y survivre.

- Pour résister à l'abordage de la vedette, les PJ doivent affronter 3 soldats théranes et couper deux câbles en moins de quatre tours. Les câbles ont une protection physique de 5 et 30 points de vie. Il va de soi que les trolls, de leur côté, se battent et coupent des câbles.

À partir du 3^e tour, le drakkar est à portée des arbalètes géantes des kilas et encaisse une attaque, ainsi qu'au 4^e tour.

Si le drakkar ne s'est pas libéré au 5^e tour, il est harponné par le « Régat » et le « Prestige », contre lesquels il n'y a plus aucun espoir. La tentative de fuite est un échec, et les PJ, s'ils s'en sortent, devront faire preuve de beaucoup d'ingéniosité pour survivre.

leur province, et leur légende ne tardera pas à se répandre dans Barsaive. Ils se sont faits de plus un allié de choix, en la personne de Chorak, qui se montrera généreux (attribuez-leur par exemple un bouclier d'argent, un fléau de foudre ou des gantelets à pointes, p. 277 à 283 d'Earthdawn). S'ils le souhaitent, ils peuvent commencer une vie de pirates avec les trolls.

S'ils échouent, tous les pirates trolls sont sacrés, mais Chorak, blessé, parvient miraculeusement à s'échapper. Les PJ gagnent nettement moins de points de Légende. L'attitude future du troll à leur égard dépend de la façon dont ils ont joué et échoué, à votre appréciation. Si Chorak a eu l'impression que les PJ, par leur maladresse, ont favorisé les Théranes, il deviendra un ennemi implacable lors de prochaines aventures. Si Chorak a eu le sentiment que leur plan était bon mais qu'ils ont joué de malchance, il ne leur en tiendra pas rigueur, mais il ne voudra plus les revoir.

Au total, chaque PJ gagnera entre 1000 (si le drakkar est capturé par les Théranes) et 2500 points de Légende (succès total dans toutes les étapes du scénario) pour cette aventure.

Léonidas Vesperini

illustration : Rolland Barthélémy

plan : Cyrille Daujean



VAMPIRE

Une nuit au Blue Velvet

Ce scénario conviendra à un petit groupe de vampires de création récente, à des joueurs moyennement expérimentés et à un Conteur connaissant les ficelles de « Vampire ». Le supplément « Chicago by Night » est pratiquement indispensable. Il est disponible en français, et les anglophones peuvent aussi se référer à sa seconde édition, qui figure dans le volume 2 des « Chicago Chronicles ».



Introduction

21 décembre 1991. Chicago est sous la neige. Le ciel est chargé de nuages qui déversent leurs flocons sur de larges avenues désertes. La ville semble figée par l'hiver. Cependant, les prédateurs nocturnes savent où se cache leur gibier en ces nuits froides. Depuis des semaines, le *Succubus Club* ne désemplit pas.

Lorsque les PJ pénètrent dans la célèbre boîte de nuit, ils sont immédiatement agressés par la musique tonitruante et l'odeur du sang. Il semble que toute la population de Chicago ait atterri en ces lieux. Au milieu de cette foule imposante, ils peuvent remarquer plusieurs caïnites. Certains cherchent une proie parmi les mortels, d'autres discutent... Leur principal sujet de conversation est un fait qui s'est produit pendant la journée. Vers 17 h 00, le lieutenant Murray Callahan, accompagné de dix policiers, a perquisitionné au *Blue Velvet*, une autre boîte de nuit fréquentée par les vampires. Il y aurait trouvé une grande quantité de drogue dissimulée dans les sous-sols. L'inspecteur a procédé à l'arrestation du gérant, un certain Ian Gibson. L'événement intrigue beaucoup les caïnites présents. Il est connu de tous que la police appartient au prince Lodin. La perquisition a forcé l'établissement à fermer ses portes. La plupart des vampires alimentent la conversation de leurs propres hypothèses... Ils sont, en général, mécontents de cet « abus de pouvoir ». Les anarchs, si les PJ connaissent certains d'entre eux, le considèrent comme une véritable agression, et sont prêts à y répondre par la violence.

L'important dans cette scène est d'intriguer les joueurs en leur faisant comprendre qu'il s'agit d'un fait surprenant et inhabituel. En effet, Lodin tolère les agissements du Ventrue Capone, qui contrôle le crime organisé, comme de son vivant.

Pourquoi interdirait-il au *Blue Velvet* de posséder de la drogue ? Par ailleurs, Gibson a toujours été un personnage énigmatique pour les caïnites de Chicago. Il ne semble pas avoir de protecteur attiré, alors qu'il s'agit manifestement d'une goule. C'est peut-être l'occasion de découvrir qui se cache derrière lui.

En réalité

Le *Blue Velvet* a ouvert ses portes en 1972 avec l'autorisation de Lodin. Quelques années auparavant, une ancienne Malkavian, Bronwyn, avait soutenu le prince de Chicago, lui permettant de déstabiliser l'industrie sidérurgique de Gary. Cela avait mis un terme à l'ascension de Modius, le prince de Gary, qui envisageait de destituer Lodin. Celui-ci s'était alors engagé à ne pas révéler la présence de Bronwyn à Chicago. Il lui avait également permis d'ouvrir le *Blue Velvet*. Ian Gibson est une goule au service de Bronwyn. Depuis 1972, celle-ci est parvenue à rester discrète, et seul Lodin est conscient de sa présence.

La nature de Gibson et les secrets entourant le *Blue Velvet* ont intrigué plus d'un caïnite. Jusqu'à présent, les curieux qui s'y sont intéressés de trop près ont brutalement disparu de la vie nocturne de Chicago. Malgré cela, quelques rares vampires poursuivent leurs investigations, le plus discrètement possible. Le Nosferatu Nathaniel Bordruff, l'un d'entre eux, a mis en place un stratagème risqué. Il veut créer des troubles au *Blue Velvet*, forçant ainsi son propriétaire à se dévoiler. Dans cette entreprise, il est aidé par ses descendants, créés dans le plus grand secret, ainsi que par Terence Cordan. Ce caïnite est un Malkavian qui œuvre pour le Sabbat. Son objectif est de déstabiliser la ville et de la préparer à un assaut majeur. Il se fait passer pour un nouveau-né récemment arrivé à Chicago. Dans un premier temps, Cor-

dan, ayant pris l'apparence de Lodin, a rendu visite à une journaliste, Veronica Harper, et lui a donné des ordres, grâce à sa Domination. Il s'est arrangé pour qu'elle photographie Al Capone, puis pour qu'elle prenne contact avec l'inspecteur Callahan. Ensuite, il a rencontré ce dernier qu'il a soigneusement programmé afin qu'il s'intéresse au *Blue Velvet*. Puis il a effacé la rencontre de la mémoire du policier, ne laissant que ses directives. Pendant ce temps, Nathaniel a envoyé sa progéniture déposer la drogue dans la boîte de nuit. Cordan a appelé l'inspecteur, qui a volontiers cru son histoire de trafic de drogue au *Blue Velvet*. Ensuite, Nathaniel a envoyé ses descendants surveiller la boîte et les domiciles de Harper et de Callahan, dans l'espoir que l'ancien qui possède le club se dévoile. Nathaniel est poussé par son désir de pratiquer la diablerie sur un tel caïnite. Il ne sait rien de lui, mais il l'imagine d'un sang puissant. Terence Cordan, de son côté, profite de l'occasion pour créer des troubles en ville, selon le vieux principe « diviser pour régner ».

Acte I

DERRIÈRE EUX

Scène 1 : Callahan

D'une manière ou d'une autre, les PJ finiront par obtenir l'adresse de l'inspecteur Callahan (en se rendant au commissariat du district ou tout simplement par l'annuaire). Il habite au quatrième étage d'un immeuble de classe moyenne, à proxi-

mité de l'ancienne zone sidérurgique. Le quartier semble délaissé par l'argent et le tourisme. Les grandes rues boueuses et mal éclairées sont désertes à partir de vingt heures. Il n'y a aucun endroit à la mode aux alentours, et les petits commerces ont fait faillite depuis longtemps. L'immeuble ne bénéficie d'aucun système de sécurité, l'ascenseur est en panne et le hall d'entrée n'est jamais fermé. La plupart des appartements sont occupés par des familles pauvres, qui vivent à huit ou dix personnes dans trente mètres carrés. Lorsque les PJ entrent dans le bâtiment, ceux qui obtiennent au moins deux succès sur un jet de Perception + Vigilance (diff. 8) se sentent mal à l'aise, comme s'ils étaient observés. Ils sont, cependant, incapables de repérer qui que ce soit. L'inspecteur Callahan est absent lorsque les personnages arrivent. L'appartement se compose d'une chambre, d'une salle de bain, de toilettes et d'une pièce centrale qui fait office de salon, de bureau et de cuisine. Le mobilier est vieux, abîmé et la décoration est inexistante. Cependant, l'appartement est parfaitement propre et en ordre. Restent quelques indices, que les PJ trouveront sans trop de problèmes.

- Le catalogue d'une exposition de tableaux ayant lieu à la galerie Berkeley. Le vernissage a lieu le soir même, de 21 h30 à 0 h30. La date est entourée.

- Le brouillon d'un rapport de police concernant la perquisition au *Blue Velvet*. On y découvre que Callahan a été renseigné par un indic. L'homme lui a téléphoné à son domicile la veille, à 19 h35. Il semble que l'inspecteur ne sache rien de lui. On apprend également que la police a saisi plus de dix kilogrammes de cocaïne dans la réserve du sous-sol.

- Une enveloppe a été dissimulée dans le fond de l'armoire de la chambre (au moins deux succès sur un jet de Perception + Investigation, diff. 8, pour la remarquer). Elle contient une photo du Ventrué Capone, prise au téléobjectif et datée du 20/12/1991. Un nom, «Harper», est noté au dos, ainsi qu'un numéro de téléphone. L'écriture n'est pas celle de Callahan.

Les PJ peuvent avoir recours à la psychométrie (Auspex, niv. 3, diff. 7). Chaque succès leur permet d'obtenir l'un des renseignements suivants.

- Ils ont été devancés.

- Une femme nommée Angela Mac Evans a inspecté les lieux avant eux.

- C'est une goule, âgée d'une centaine d'années.

- Son aura indique qu'elle était calme, mais préoccupée. Elle cherchait visiblement une explication à la perquisition au *Blue Velvet*.

Ni son nom, ni sa description ne disent rien à personne.

Scène 2 : Comptes à rendre

Dès que les PJ sortent de l'immeuble, un fourgon noir aux vitres teintées s'immobilise devant eux. Quatre hommes, costumes sombres et imperméables clairs, en sortent, leurs Uzis dissimulés mais prêts à servir. Les PJ reconnaissent en eux le service de sécurité du prince. Ils leur demandent de bien vouloir les suivre à la Sears Tower. (Lodin faisait surveiller le domicile de Callahan, dans l'espoir de comprendre la raison de sa perquisition, qu'il n'a pas ordonné.)

Les personnages sont conduits dans le bureau du prince, au sommet du gratte-ciel. Lodin les reçoit froidement. Il ne leur laisse pas le temps de se mettre à l'aise, et leur demande sévèrement la raison de leur présence au domicile d'un policier. Il leur rappelle que la police de Chicago est son domaine. Il considère leur intrusion comme une faute grave. Lodin comprend vite que les personnages ne sont pour rien dans les événements du *Blue Velvet*, mais cela ne l'empêche pas de donner l'impression aux PJ qu'il les tient pour responsables de la crise. Après leur avoir fait un rapide résumé des lois de Chicago, le prince leur ordonne de boire une fois de son sang. Cette «formalité» accomplie, il accepte de leur laisser une chance de s'innocenter en lui livrant les véritables coupables. Ayant obtenu leur accord, Lodin finit par les congédier. S'il y a un Ventrué dans le groupe, le prince ne sera pas aussi dur avec lui. Néanmoins, il lui fera remarquer qu'il a encouru son déplaisir en s'immisçant dans les affaires de la police. Il lui propose donc de se racheter en recherchant les véritables coupables.

Dès qu'ils ont quitté le bureau, ils sont abordés par Dennis Fornwell, l'une des goutes du prince. Ce dernier leur permet d'aller enquêter au *Blue Velvet*, s'ils le lui demandent. En outre, Fornwell exige un rapport tous les jours à 21 heures. (Cette situation est dégradante pour les PJ, qui se retrouvent sous les ordres d'une vulgaire goule pendant la durée de l'enquête.)

Le point important de cette scène est de faire comprendre aux PJ que Lodin n'est pas responsable de la descente de police au *Blue Velvet*. Donnez-leur l'impression que Lodin les considère comme des suspects, même si ce n'est pas le cas. Lodin compte tirer parti de la situation en les forçant à agir pour son compte. Il n'hésite pas à utiliser sa Présence afin de les impressionner, et, éventuellement, sa Domination sur les plus récalcitrants.

Scène 3 : Le « Blue Velvet »

La boîte de nuit est évidemment fermée. Des scellés ont été mis sur les portes, et une voiture de police patrouille dans le quartier. Elle met dix minutes pour faire le tour du pâté de maisons. Au moindre signe inhabituel, les deux policiers entrent dans la place, non sans avoir signalé l'incident. Si les PJ ont pensé à demander à Lodin l'autorisation d'inspecter les lieux, la voiture de police disparaît du paysage pendant une heure.

Gageons que les PJ parviendront à s'introduire à l'intérieur du *Blue Velvet* sans gros problèmes. Une fois entrés, ils trouvent la grande salle en désordre. Des verres vides sont encore sur les tables, des prospectus traînent par terre. L'endroit n'a pas été nettoyé depuis la descente de police. Les bureaux sont propres, mais inoccupés. Il n'y a rien ici qui puisse leur permettre d'avancer dans leur enquête. Les dossiers, informatisés ou manuscrits, ne contiennent rien sur un trafic de drogue, et il semble bien que le propriétaire de l'endroit soit Ian Gibson.

Un escalier permet de descendre au sous-sol. On trouve, dans la réserve, une grande quantité d'alcool, un peu de nourriture, ainsi que du matériel de sonorisation. L'endroit a déjà été fouillé par la police, et les PJ n'y trouvent aucun indice maté-

riel. Il leur faut trois succès sur un jet d'Intelligence + Investigation (diff. 6) pour se rendre compte qu'il n'existe aucun aménagement particulier permettant de stocker de la drogue.

L'autre partie du sous-sol est un petit appartement confortable, comprenant un salon, une cuisine, une salle de bain, des toilettes et deux chambres. L'endroit est bien équipé et dispose d'un excellent système de sécurité, qui est désactivé (au moins un succès sur un jet de Perception + Sécurité, diff. 8, pour le remarquer). La police a fouillé l'appartement, et les PJ n'y trouvent rien.

Les PJ ont intérêt à utiliser leurs pouvoirs. C'est le seul moyen d'obtenir des informations supplémentaires. La psychométrie peut être utilisée dans divers endroits avec succès.

- Sur la caisse qui contenait la drogue, avec un jet de Perception + Empathie, diff. 8. Entre un à trois succès, on apprend qu'Angela Mac Evans est venue enquêter sur les lieux. Avec quatre succès et plus, on distingue l'image de deux Nosferatus. L'un, Patrick Douglas, est un homme âgé de trente ans. Son aura indique qu'il s'agit d'un personnage violent et malsain. L'autre (Dolorès Alvarez) est une femme âgée d'une vingtaine d'années, aux pensées cyniques et instables. Tous deux sont inconnus en ville et semblent proches de la Bête. Avec cinq succès, il est possible de les voir déposant la drogue dans la réserve.

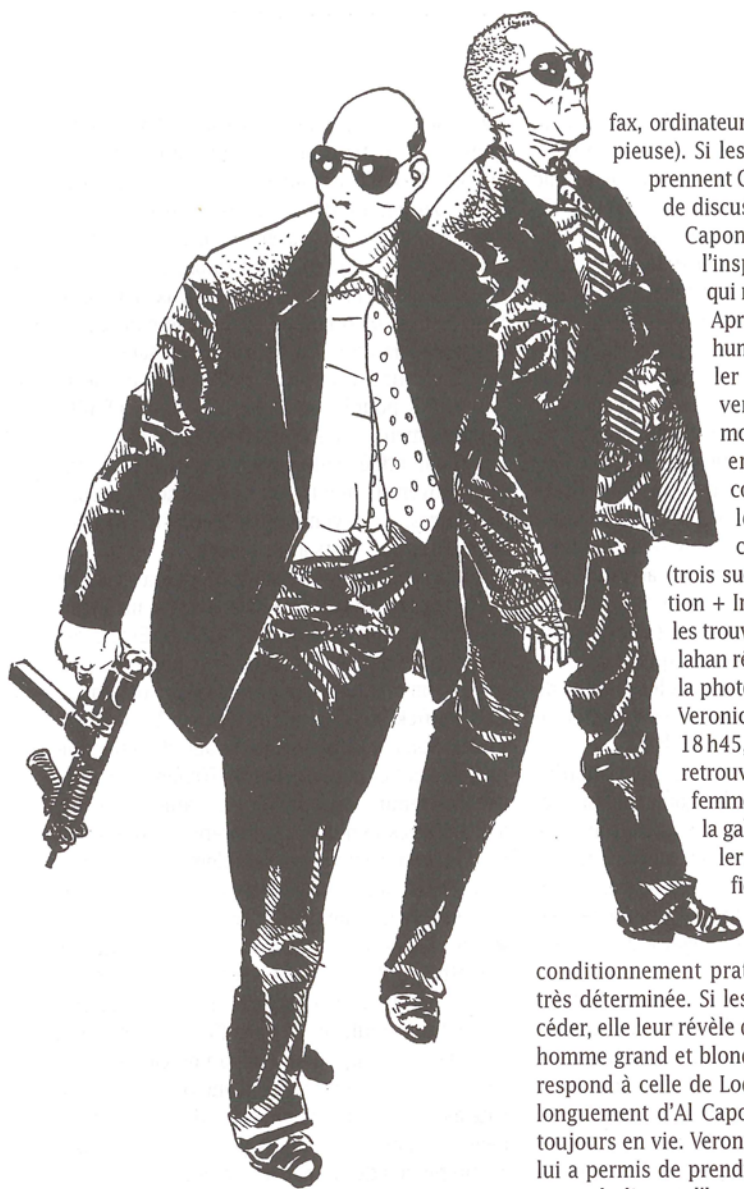
- Dans l'appartement, sur un jet de Perception + Empathie (diff. 8), chaque succès permet d'obtenir un renseignement parmi les suivants. Ian Gibson est une goule assez âgée (95 ans). Son aura indique qu'il s'agit d'une personne calme. Avec cinq succès, le PJ voit une scène où Gibson discute avec une jeune femme blonde, particulièrement charismatique (Bronwyn, mais les PJ n'ont aucun moyen de connaître son nom).

Acte II

CHASSE AU CAÏNITE

Scène 1 : Soirée mondaine

La galerie Berkeley est au cœur du quartier chic de Chicago. Ayant pignon sur la Cinquième Avenue, cet établissement jouit d'une excellente réputation au sein de la haute société. Le directeur, Daniel Harper, fait partie du troupeau d'Annabelle Triabelle, la primogène toréador de Chicago. L'exposition de ce soir est consacrée à un jeune peintre de Washington, Michael Clarence, encore peu connu, mais au talent certain. On ne peut être admis à l'intérieur sans smoking (ou robe du soir, pour les femmes). La galerie est magnifiquement décorée : meubles anciens, parquets en bois précieux, murs tendus de velours sombre... Du champagne est servi aux invités pendant la soirée, et le buffet a été confié au meilleur traiteur de Chicago. Lorsque les PJ arrivent, une trentaine de personnes sont déjà sur place. Parmi elles, ils peuvent remarquer Annabelle Triabelle, qu'il est déconseillé d'ignorer, ainsi que Bret Stryker, qui accompagne toujours sa maîtresse. Annabelle est ravie de rencontrer les PJ, surtout s'il y a un Toréador dans le groupe. Il est même possible qu'elle tente de séduire le plus élégant des PJ.



fax, ordinateur avec modem et photocopieuse). Si les PJ sont discrets, ils surprennent Callahan et Harper en grande discussion autour de photos de Capone. Dans le cas contraire, l'inspecteur appelle la police, qui met cinq minutes à arriver. Après avoir maîtrisé les deux humains, les PJ peuvent fouiller l'appartement. Ils y trouvent des photos de Capone montant dans une limousine, entouré de ses gardes du corps. Veronica a dissimulé les pellicules derrière un carreau de la salle de bain (trois succès sur un jet de Perception + Investigation, diff. 7, pour les trouver). L'interrogatoire de Callahan révèle qu'il a trouvé chez lui la photo de Capone, et a contacté Veronica Harper le jour même à 18h45, pour lui proposer de se retrouver quelque part. La jeune femme lui a donné rendez-vous à la galerie de son père. Faire parler la journaliste est plus difficile. En effet, elle considère

cette affaire comme le scoop de l'année, et le conditionnement pratiqué par Cordan la rend très déterminée. Si les PJ parviennent à la faire céder, elle leur révèle qu'elle a reçu la visite d'un homme grand et blond, dont la description correspond à celle de Lodin. Ce dernier lui a parlé longuement d'Al Capone, en précisant qu'il est toujours en vie. Veronica ajoute que c'est lui qui lui a permis de prendre ces photos, en lui indiquant le lieu et l'heure où trouver le gangster-vampire. De plus, il lui a demandé d'entrer en contact avec Callahan. La jeune femme et l'inspecteur pensent que cet homme est aussi l'indigène qui l'a aiguillé sur la piste du *Blue Velvet*. L'usage d'Auspex ou de Domination peut permettre aux PJ de découvrir que l'un comme l'autre ont été conditionnés. Pour eux, Capone est un être surnaturel qui ne vieillit pas (ils acceptent cette explication comme une évidence). Par ailleurs, dans leur esprit, cette affaire est primordiale. Il est impératif que le monde sache... L'apparence de l'homme qui a renseigné Veronica est bien celle de Lodin, et ce qu'elle a dit est exact. Quant à Callahan, il n'a aucun souvenir d'une rencontre similaire. Avec ces renseignements, que vont faire les PJ? Ils peuvent en parler à Lodin, qui exige qu'on lui amène immédiatement toutes les preuves et les deux mortels. Ils peuvent aussi aller voir Capone, qui se fera un plaisir d'exploiter la situation à son avantage. Enfin, ils peuvent ne rien dire à personne...

Scène 3 : La mort a un visage

Peu après avoir quitté l'immeuble (avec ou sans les deux humains), les PJ font une mauvaise rencontre. En effet, quatre Nosferatus au service de Nathaniel Bordruff cherchent à les tuer (ils ont ordre de capturer l'un d'eux). Les PJ ont la possibilité de remarquer quelque chose d'anormal, un signe précédant l'attaque (cinq succès sur un jet

de Perception + Vigilance, diff. 7). L'embuscade doit se dérouler dans un lieu donnant l'avantage aux Nosferatus. Ces derniers préparent bien leur coup, et ne laissent rien au hasard. Il ne s'agit pas d'une petite escarmouche de jeunes anarchs cherchant à tabasser quelqu'un. Nathaniel a éduqué quatre tueurs impitoyables.

Faites clairement comprendre aux PJ que l'opposition est importante et qu'un combat risque d'être mortel. La fuite est la meilleure solution. Pendant cette scène, vous allez devoir gérer un autre élément. En effet, Angela Mac Evans, la goule de Bronwyn, a reçu l'ordre de capturer l'un des PJ. Elle a remarqué qu'elle n'était pas la seule à les surveiller, et compte bien profiter de la situation. Elle s'interroge, malgré tout, sur l'identité des Nosferatus.

Cette scène peut donner lieu à une poursuite dans les rues enneigées de Chicago. N'hésitez pas à la rendre spectaculaire, effrayante. Il faut que les PJ la vivent comme une expérience terrible. Si l'un d'eux est capturé, il est conduit devant Nathaniel. Ce dernier, se rendant compte qu'il n'est pas au service de l'ancien qui dirige le *Blue Velvet*, décide d'éliminer le malheureux. Il sera exposé au soleil le lendemain matin... donnez-lui une petite chance de fuir mais, s'il ne la saisit pas, tant pis pour lui !

Acte III

DES OMBRES AU GRAND JOUR

Scène 1 : Bronwyn

Le refuge de Bronwyn est une vieille bâtisse au nord de la ville. La maison se situe au centre d'une grande propriété boisée, bordée par le lac Michigan. Il s'agit d'un bâtiment de deux étages datant de la fin du XIX^e siècle. Elle est imposante et sinistre. Toutes les pièces du rez-de-chaussée, du premier et du deuxième étage sont vides et inoccupées. L'endroit semble sans vie, inquiétant... La Malkavian partage l'endroit avec Angela, son autre goule. Elles résident au sous-sol, qu'elles ont aménagé en petit appartement. Il y a deux chambres, un salon, une salle de bain et un bureau. De nombreuses toiles couvrent les murs, représentant pour la plupart les Highlands écossais.

Si les PJ sont parvenus à suivre Angela jusqu'ici, ils doivent s'introduire discrètement dans la maison. À la moindre alerte, Bronwyn se prépare à livrer bataille. Elle est seule, mais elle est âgée de 500 ans. Dans le cas où Angela ramène l'un des PJ, Bronwyn modifie son apparence et le questionne. Pourvu que les PJ se montrent raisonnables et essayent d'éviter une confrontation!

La suite dépend d'eux. S'ils parviennent à convaincre Bronwyn que Lodin n'est pas responsable de l'incident du *Blue Velvet*, elle décide de rencontrer le prince pour régler le problème avec son aide. Mais les personnages sont-ils eux-mêmes convaincus de l'innocence de Lodin?

Quelle que soit l'attitude des PJ dans cette scène, Bronwyn ne dévoile son identité que si elle est

Pendant l'exposition, les PJ repèrent sans difficulté le lieutenant Callahan, qui passe la soirée en compagnie d'une jolie brune d'une trentaine d'années. En se renseignant auprès des invités, ils apprennent qu'il s'agit de Veronica Harper, la fille du directeur de la galerie. Elle est journaliste à la *Chicago Gazette*. Ils quittent tous les deux la soirée vers minuit, en même temps que la plupart des invités.

Scène 2 : Mascarade

L'inspecteur Callahan et Veronica Harper rentrent directement chez la jeune femme, qui occupe un appartement dans un quartier résidentiel du centre-ville. Visiblement, elle n'est pas dans le besoin. Pendant le trajet, Callahan est sur ses gardes, mais un conducteur habile peut arriver à les suivre. L'appartement de mademoiselle Harper porte le numéro 19, et se trouve au premier étage du bâtiment. Le gardien est un homme de quarante ans, qui prend son travail au sérieux. Il surveille le hall d'entrée, dont il ouvre la porte dès qu'il aperçoit un résident. Un ascenseur dessert les six étages.

L'appartement est moderne et fonctionnel. Il comprend une chambre, un salon, un bureau, une cuisine, une salle de bain et des toilettes. Le mobilier est moderne et les murs sont couverts de photos. Le bureau contient tout le matériel nécessaire à un journaliste (téléphone, répondeur,

certain que Lodin est innocent, et que les personnages travaillent pour le prince.

Scène 2 : Association de malfaiteurs

Si les PJ sont parvenus à capturer l'un des Nosferatus, ils peuvent l'interroger. Il finit par leur révéler l'adresse du repaire de son maître, sans mentionner son nom. Il s'agit d'un entrepôt désaffecté situé à proximité de Gary. L'endroit est abandonné, à part quelques clochards qui ont trouvé refuge à l'intérieur de vieux bâtiments branlants, qui menacent à chaque instant de s'effondrer. Le vent s'engouffre en hurlant à l'intérieur. Terence Cordan et Nathaniel Bordruff résident ici, tandis que les jeunes Nosferatus courent les rues à la recherche du propriétaire du *Blue Velvet*. Au moindre signe de danger, les deux cainites disparaissent (Dissimulation, niv. 4) et jaugent la menace. Si les PJ sont trop nombreux, ils prennent la fuite. Dans le cas contraire, ils se servent de leurs pouvoirs pour prendre l'avantage. Rendez l'atmosphère de cette scène pesante, terrifiante. Les entrepôts émettent des bruits étranges, les PJ ont la sensation d'être observés, des

silhouettes furtives apparaissent au coin d'un bâtiment...

Épilogue

Il existe trop de fins possibles pour toutes les énumérer. Les conséquences de ce scénario dépendent essentiellement des actions des PJ.

- Les PJ sont peut-être restés fidèles au prince. Dans ce cas, Bronwyn se rend compte que Lodin n'est pas responsable de ses problèmes. Dans le meilleur des cas, les PJ, représentants du prince, s'associent à la Malkavian contre les vrais coupables. Ils se font une alliée de taille. Le scénario terminé, Lodin se montrera généreux, cette fois.

- Si Capone est entré en possession des photos et si les PJ lui ont fourni toutes les informations dont ils disposaient, le Ventrue aura un moyen de pression sur le prince. Il s'en servira pour rallier les insatisfaits de Chicago à sa cause. Cet incident divisera le clan Ventrue, déjà peu soudé. L'ancien gangster n'hésitera pas un instant, si cela peut lui permettre d'affirmer son pouvoir.

- Si les PJ, peu sûrs de l'innocence de Lodin, ne sont pas parvenus à en convaincre Bronwyn, la Malkavian tentera de gagner la confiance des PJ afin de s'en faire des alliés. Une chose est sûre, on ne la trahit pas!

- Si l'article de Veronica Harper est publié, la population n'accordera aucun crédit à ces « absur-

Bronwyn



dités». Mais si un inquisiteur le lisait... De plus, les nombreux ennemis du prince profiteront d'une telle occasion pour l'affaiblir.

Jean-Baptiste Touron

illustration : Roland Barthélémy

LES PNJ

Pour Vampire

► Angela Mac Evans, goule

Elle est née en Écosse au début du siècle, dans une famille de riches paysans. En 1922, au cours de l'un de ses voyages, Bronwyn a fait d'elle sa goule. Apparemment âgée d'une vingtaine d'années, Angela est élégante, raffinée et déterminée.

FOR 4 DEX 4 VIG 3
CHA 3 MAN 4 APP 3
PER 4 INT 3 AST 5

Capacités : Vigilance 4, Bagarre 3, Esquive 4, Conn. rue 3, Subterfuge 3, Conduite 2, Étiquette 2, Armes à feu 3, Mêlée 2, Sécurité 3, Furtivité 4, Investigation 3, Occultisme 2, Informatique 2, Procédures policières 4.
Vertus : Conscience 1, Maîtrise de soi 3, Courage 4.

Disciplines : Puissance 1, Célérité 1, Auspex 1, Dissimulation 1.

Humanité 6
Volonté 6

► Murray Callahan, flic corrompu

1,85 m, 40 ans, brun.

FOR 3 DEX 3 VIG 3
CHA 2 MAN 3 APP 2
PER 2 INT 3 AST 3

Capacités : Vigilance 2, Bagarre 2, Esquive 2, Empathie 2, Intimidation 3, Conn. rue 4, Conduite 2, Armes à feu 3, Furtivité 2, Sécurité 1, Investigation 4, Droit 3, Procédures policières 4, Bureaucratie 2, Informatique 2.
Vertus : Conscience 1, Maîtrise de soi 4, Courage 2.

Humanité 6
Volonté 4

► Veronica Harper

1,70 m, 31 ans, brune.

Vicieuse, manipulatrice et sans scrupule, cette jeune journaliste est prête

à tous les coups tordus pour se faire une place parmi les meilleurs.

FOR 2 DEX 2 VIG 2
CHA 4 MAN 4 APP 3
PER 2 INT 3 AST 3

Capacités : Comédie 3, Empathie 2, Subterfuge 4, Étiquette 2, Conduite 2, Investigation 3, Bureaucratie 3, Informatique 2, Linguistique 2.

Vertus : Conscience 1, Maîtrise de soi 5, Courage 3.
Humanité 5
Volonté 5

► Nathaniel Bordruff

Voir les deux éditions de *Chicago by Night*.

► Bronwyn

Voir *Chicago by Night*, 2nd édition. Si vous ne possédez pas ce supplément, considérez qu'elle est très puissante (toutes les disciplines des Malkavians entre 3 et 5, au minimum, plus 1 ou 2 dans la plupart des autres).

► Les descendants de Nathaniel

Nosferatus 9^e génération, étreints entre 1980 et 1985.

Dolorès Alvarez, Patrick Douglas, Anton Wegler et Travis Garnay étaient des clochards avant d'être étreints par Nathaniel. Celui-ci leur a appris à haïr et à craindre les autres vampires. Se faire remarquer signifie la mort, leur a-t-il dit. Ils ont appris à ne jamais être vus et à vivre comme des bêtes. Ils sont impulsifs et violents. Par ailleurs, ils sont liés par le sang à Nathaniel.

FOR 4 DEX 4 VIG 4
CHA 2 MAN 1 APP 0
PER 4 INT 2 AST 3

Capacités : Vigilance 3, Bagarre 4, Esquive 3, Sports 2, Conn. rue 3, Animaux 2, Armes à feu

3, Mêlée 2, Furtivité 5, Survie 4, Investigation 2, Conn. égouts 3,
Vertus : Conscience 0, Maîtrise de soi 1, Courage 5.

Disciplines : Puissance 3, Célérité 2, Dissimulation 4.

Humanité 1
Volonté 6

► Terence Cordan

Antitribu Malkavian, 10^e génération, étreint en 1892.

Né en 1864 en Nouvelle-Angleterre dans une famille d'artistes, il a voué sa vie à sa seule passion : le théâtre. Lorsqu'il interprétait un personnage, il s'investissait complètement, et entraînait dans la peau du rôle au point d'avoir du mal à revenir dans le monde réel une fois la pièce terminée.

Une Malkavian de l'antitribu l'a étreint en 1892. Depuis cette époque, il sert loyalement le Sabbat et veille à ne jamais échouer. Arrivé en ville depuis peu, il prend ses ordres de Philippe Rigaud, le principal agent du Sabbat à Chicago.

FOR 4 DEX 5 VIG 4
CHA 3 MAN 4 APP 4
PER 4 INT 4 AST 4

Capacités : Comédie 5, Vigilance 4, Esquive 3, Conn. rue 4, Subterfuge 5, Sentir trahison 4, Étiquette 4, Mêlée 5, Conduite 2, Furtivité 4, Investigation 2, Linguistique 3, Médecine 3, Occultisme 2, Politique 4.

Vertus : Callousness 4, Instinct 3, Morale 4.

Disciplines : Dissimulation 5, Auspex 3, Domination 5, Force d'âme 3, Célérité 1.

Path of Caine 7

Volonté 9

Dérangement : Il s'identifie à chaque personne dont il prend l'apparence avec Dissimulation 3, à un tel point qu'il doit réussir un jet de Volonté de diff. 8 pour redevenir lui-même.



RÊVE DE DRAGON

Au son des cloches

Ce scénario est prévu pour des voyageurs d'expérience moyenne, mais possédant des compétences de combat. Il est indispensable que le groupe comprenne un haut-rêvant connaissant un rituel susceptible d'aboutir à un cas de « magie impossible » (Enchantement, Communication d'Hypnos), afin de créer volontairement une déchirure du rêve.



Le sujet dans ses grandes lignes

Sortis du gris rêve, les voyageurs se retrouvent dans un pays apparemment accueillant, mais où les villageois ont un curieux comportement à leur égard, comme à l'égard de tous les voyageurs en général. Ils refusent de leur accorder l'hospitalité autrement qu'enfermés dans un hangar verrouillé à double tour. Le prétexte est que les voyageurs se comportent systématiquement comme des sauvages, assassinant les villageois durant la nuit. Le même accueil se répète à chaque village... Or, durant la nuit, qu'ils campent à la belle étoile ou soient effectivement enfermés, les voyageurs sont réveillés par un étrange son de cloche, d'autant plus insolite qu'aux dires des villageois, il n'y a aucun clocher dans le pays. Parallèlement, s'ils inspectent nuitamment un village, ils le découvrent plein de zombis, tel un remake de *La nuit des morts-vivants*... Au matin, tout est rentré dans l'ordre, sauf qu'à la place de chaque zombi détruit durant la nuit (en cas de combat) gît le cadavre « normal » d'un villageois. La tâche des voyageurs est alors de comprendre ce qui se passe, en faisant éventuellement le lien avec le son du clocher inexistant. L'aventure doit les conduire à l'autre bout du pays, dans un village nommé Grand Clocher, où autrefois, selon la légende, se dressait effectivement un clocher, aujourd'hui disparu. Le village est situé près d'une forêt soi-disant habitée par une créature maléfique. Explorer la forêt semble tout indiqué, nonobstant les dangers. En réalité, c'est le domaine d'une entité de rêve (et non point de cauchemar) qui pourra dévoiler la vérité aux voyageurs, leur révélant l'histoire d'un haut-rêvant de Thanatos ayant vécu au Second Âge, et de son noir thanaclocher, responsable de la malédiction qui frappe toujours

le pays. Incapable de s'engager personnellement, l'entité en donne toutefois le moyen aux voyageurs. Ces derniers doivent se rendre dans un microrêve où réside ce qui reste du puissant thanatosien, sous la forme d'une monstrueuse entité de cauchemar, et le détruire. Cela fait, le clocher fantôme et son funeste son de cloche ne viendront plus jamais hanter le pays. L'ironie est toutefois que les villageois n'ont jamais eu conscience de leur malédiction et n'en auront donc pas davantage d'avoir été libérés. Les voyageurs n'ont d'autre récompense à espérer que la satisfaction d'avoir œuvré dans le sens de l'oniriquement correct.

Nécros le Tumulaire

La fin du Second Âge fut le temps des haut-rêvants les plus puissants. La magie, dont le principe est d'influencer contre leur volonté le rêve des Dragons, est en soi source de cauchemar. Quand certains haut-rêvants découvrirent qu'ils pouvaient décupler leur influence en travaillant directement sur le malaise (tout ce qui glace et paralyse un rêveur : l'asservissement de son esprit, la crainte de la mort, les métamorphoses hideuses), ils découvrirent la voie de Thanatos et leur pouvoir devint incalculable... Ce fut le temps des pires exactions. Le thanaclocher de Nécros le Tumulaire en est un exemple.

Nécros le Tumulaire, haut-rêvant de Thanatos, eut pour dessein d'asservir toutes les populations. Peut-être avait-il déjà conscience que les Dragons se réveillaient ; mais avant que tout ne sombre dans le néant, il voulait en être le maître absolu, maître des créatures tout autant que des Grands Rêveurs qui les rêvaient... Dans ce but, il érigea des clochers dans tous les pays qu'il connaissait, dotés de cloches spécialement enchantées par la voie de Thanatos. C'était le moyen qu'il avait trouvé pour influencer à dis-

tance le plus grand nombre possible de gens, un dispositif patiemment élaboré pendant de longues années. Le grand jour venu, les cloches sonneraient toutes ensemble, et tous ceux qui les entendraient seraient zombasservis, privés de volonté et de l'apparence de la vie, cadavres ambulants, mais capables d'agir, et totalement à ses ordres. Pour maintenir sa domination, les cloches continueraient à sonner à intervalles réguliers... Mais les Dragons se réveillèrent, peut-être plus tôt que prévu, et tout fut provisoirement relégué dans le non-rêve des Limbes. Aujourd'hui, les Dragons se sont rendormis, mais il reste encore çà et là des vestiges de l'horreur de la fin du Second Âge, et notamment, dans un pays nommé la Mercidoine, un des clochers de Nécros le Tumulaire. Toutefois, avec le Grand Réveil, son pouvoir s'est affaibli. Nécros lui-même n'existe plus, sinon comme un souvenir de cauchemar, mais son clocher continue à agir, comme une mécanique à moitié déréglée qui fonctionne de façon autonome et sans but.

Le thanaclocher

Le thanaclocher se manifeste près du village de Grand Clocher. Au milieu de l'heure du Serpent, il apparaît au sommet de la petite colline qui domine le village et sonne trois coups. La portée du son est telle qu'on l'entend, même s'il est affaibli par la distance, d'un bout à l'autre de la Mercidoine. Aussitôt, tous les habitants du pays se « réveillent » et prennent l'apparence de zombis, c'est-à-dire de cadavres ambulants, à moitié décharnés et squelettiques. Tous, hommes, femmes, enfants, vieillards, quittent leurs maisons et errent dans les villages. Étant dépourvus d'ordres explicites, ils ne font rien. Ils ne s'agressent pas mutuellement, mais s'ils tombent sur un étranger (par exemple un voyageur), ils se ruent sur lui,

leur nature thanataire étant fondamentalement destructrice. Puis, au milieu de l'heure du Château Dormant, la cloche sonne à nouveau, trois coups. À son écoute, les zombies regagnent leurs lits et se rendorment. Quand vient le matin, tous ont retrouvé leur forme humaine et vivante, et nul ne se souvient de ce qui s'est passé durant la nuit. À la vérité, chacun est persuadé d'avoir dormi, comme toutes les nuits, du sommeil du juste. Parallèlement, à peine le thanaclocher a-t-il sonné pour la deuxième fois, qu'il disparaît du sommet de la colline, n'y laissant qu'une marque de terre bien tassée, où l'herbe ne pousse jamais. Dans la journée, les villageois vaquent à leurs occupations normales; puis tout recommence la nuit suivante à la réapparition du clocher et de son triple son de cloche.

En vérité, le pouvoir du thanaclocher s'est affaibli par rapport à ce qu'il aurait dû être du temps de Nécros. Il ne suffit pas, en effet, d'entendre une fois le son de la cloche pour devenir zombi. S'il a cet effet sur les villageois, c'est qu'ils l'entendent depuis leur enfance, nuit après nuit répétée. Ce n'est qu'à la longue qu'ils deviennent zombasservis et que peut s'opérer leur nocturne métamorphose. (Les bébés restent dans leurs berceaux; ce n'est que vers l'âge de deux ans qu'ils subissent réellement l'effet pour la première fois. De même, les PJ ne seront pas affectés d'emblée.)

Le thanagardien

Dans la journée, tandis que la colline est vide, le thanaclocher se replie dans un microrêve. Là réside le thanagardien, une entité de cauchemar incarnée, de l'apparence d'un énorme vaseux. C'est en réalité cette entité, vestige de la volonté cauchemardesque de ce que fut Nécros, qui opère les changements de rêve. Le thanagardien envoie périodiquement le thanaclocher dans le rêve de la Mercidoine et le rappelle pareillement, à intervalles réguliers, tandis qu'il reste lui-même dans le microrêve.

L'enchantement du clocher et de sa cloche est d'un tel niveau de magie qu'aucun haut-révérant du Troisième Âge n'est capable de l'annuler. À la rigueur, on peut essayer de le détruire matériellement. Mais comme il n'apparaît que la nuit, au moment où tous les habitants du village de Grand Clocher sont zombasservis, il faudrait pouvoir le faire sans attirer leur attention (une gageure!) ou commencer par affronter une bonne cinquantaine de zombies.

L'annihilation du thanaclocher ne peut en réalité s'opérer que d'une seule façon : prendre place dans la salle de la cloche avant que celle-ci ne résonne (mi-Château Dormant) de façon à se retrouver soi-même dans le microrêve, ayant «voyagé» avec le clocher. Là, il faut combattre et détruire le thanagardien. Une fois l'entité annihilée, le thanaclocher sera à jamais prisonnier de son microrêve, et la malédiction sera levée en Mercidoine. (Un petit problème restera toutefois à résoudre : comment quitter ensuite le microrêve pour revenir en des lieux moins malsains?)

Telle est la tâche que devront affronter les voyageurs. Pour cela, ils doivent d'abord commencer par comprendre ce qui se passe.

La Mercidoine

La Mercidoine est un pays verdoyant et prospère, ponctué d'une demi-douzaine de villages reliés par des routes. Il n'y a aucune grande cité. Les habitants y mènent (apparemment) une vie normale, s'occupant de leurs fermes, de leurs champs et de leurs troupeaux. Chaque village comprend une trentaine de bâtiments, habitations et dépendances, pour une cinquantaine d'habitants adultes, c'est-à-dire devenant zombies la nuit venue.

Au nord, le pays est fermé par des montagnes. Au sud, la plaine s'appauvrit et devient une lande sans intérêt, sans village ni population. À l'est, la frontière est formée par une vaste forêt, et à l'ouest par des collines. Le son du thanaclocher est circonscrit dans ces limites.

Au-delà des collines de l'est, une route mène au pays voisin, le pays de Kolk, avec qui les Mercidoniens n'entretiennent que peu de rapports. Chaque fois que les habitants de Kolk se rendent en Mercidoine, ils reçoivent le même accueil que les voyageurs; et comme la Mercidoine se suffit, économiquement parlant, à elle-même, il n'y a pas de grands échanges commerciaux. Les gens de Kolk considèrent les Mercidoniens comme des paranoïaques mythomanes et ont fini par se désintéresser d'eux. Ces derniers, inversement, répugnent à se rendre en pays de Kolk, où il est impossible de dormir correctement la nuit, à cause, probablement, de l'air du pays «qui rend insomniaque». De fait, aucun Mercidonien n'a jamais réellement dormi la nuit, sous l'influence de la thanacloche. Se retrouver hors de la sphère d'influence de cette dernière les plonge dans un vide et un trouble dont ils ne saisissent pas la cause.

En ce qui concerne la grande forêt, appelée forêt de Mélusca, personne n'y va, car elle est censée être hantée par une créature malveillante : Mélusca la Sorceresse.

Un curieux accueil

Au début de cette aventure, les voyageurs sortent du gris rêve et se retrouvent dans un charmant pays. Des vallons parcourus de petits ruisseaux alternent avec des bosquets. Puis ils découvrent une route et bientôt un petit village entouré de ses cultures. Tout le monde a l'air prospère et heureux de vivre. Le village a pour nom Vieux Paillé.

Les voyageurs sont néanmoins bizarrement accueillis. En dépit d'un abord aimable, les villageois leur demandent de passer leur chemin. «Non, disent-ils, il n'y a pas de maison des voyageurs, ni d'auberge. Non, vous ne pouvez pas coucher non plus chez l'habitant, pas même dans une grange, allez-vous en!»

Les voyageurs peuvent partir, ou insister. Ce n'est peut-être qu'au village suivant qu'ils auront davantage d'éclaircissements. De fait, c'est au gardien des rêves de gérer entièrement l'aventure selon les actions des personnages.

«La vérité, disent les villageois, c'est qu'à chaque fois que nous accueillons des voyageurs pour la nuit, ils commettent des meurtres. Au matin, nous retrouvons plusieurs des nôtres sauvagement assassinés, devant leurs maisons, baignant encore dans leur sang, et parfois même des enfants.» (Ce qui se passe en réalité, c'est que les voyageurs,

Motivation

C'est la pure curiosité qui doit servir de moteur aux personnages, et leur donner envie de comprendre ce qui se passe, puis d'y remédier. Si des voyageurs préféraient d'emblée quitter ce «pays de fous», et prendre la route de l'ouest pour aller en pays de Kolk, improvisez une rencontre de voyageurs venant eux-mêmes de quitter la Mercidoine il y a quelques jours. Ils pourront parler de la curieuse cloche inexistante, voire, si ce n'est pas suffisant, parler des zombies nocturnes qu'ils ont dû combattre. Cela devrait remotiver les joueurs à rentrer dans le scénario.

réveillés par la cloche et entendant du bruit dehors, sortent à leur tour, tombent sur les zombies qui les agressent, et sont obligés d'en pourfendre un ou deux avant de prendre la fuite. Le matin venu, quand cesse la métamorphose, les villageois découvrent les cadavres «normaux» de leurs compatriotes, et accusent (à raison) les voyageurs, sans toutefois pouvoir en comprendre leur motif.) «Éventuellement, ajoutent les villageois, nous pouvons vous garder, si vous acceptez de vous laisser enfermer à double tour durant la nuit. Nous avons un hangar qui ferme à clé.»

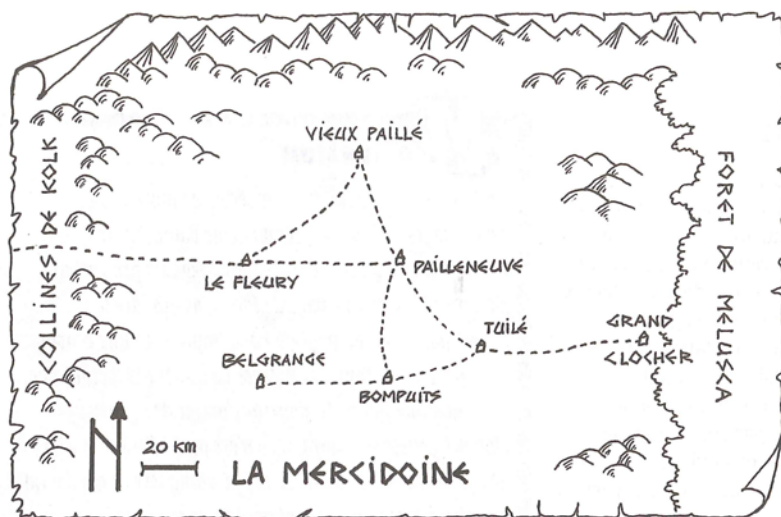
Le hangar en question est une petite construction de bois (3 m sur 5 m), avec un solide toit de planches (contrairement aux habitations qui sont couvertes de chaume) et une porte non moins solide, pourvue d'une bonne serrure. Il n'y a pas de fenêtre, la porte est la seule ouverture. L'unique pièce est meublée d'une demi-douzaine de couches rudimentaires, avec des paillasses et des couvertures. Il y a également une jarre d'eau et une cuvette. L'ensemble est à mi-chemin entre une maison des voyageurs des plus frustes et une prison, et, à l'évidence, a déjà servi. Il n'y a là rien d'improvisé. (Plus tard, dans les autres villages, les voyageurs trouveront le même genre de dispositions, et on leur fera la même proposition de les enfermer.)

«N'ayez crainte, ajoute un villageois, nous ne sommes pas sanguinaires, nous! Vous passerez une nuit paisible, et vous serez délivrés sans faute au petit matin. Vous pourrez prendre le petit déjeuner avec nous.»

Réactions

Intrigués par l'existence d'un tel hangar (et de sa serrure!), les voyageurs peuvent apprendre que le bâtiment a surtout servi, jusqu'à présent, à loger (et à enfermer) les gens de Kolk de passage en Mercidoine, encore qu'il en vient aujourd'hui de moins en moins souvent. Les voyageurs peuvent ainsi apprendre l'existence de cet autre pays, à l'ouest des collines. Les Mercidoniens n'en disent pas grand bien, ajoutant qu'il est impossible d'y dormir comme il faut. «Là-bas, on se sent nerveux! On ne ferme pas l'œil de la nuit, on reste sur le qui-vive...»

(Jouant le rôle des villageois, le gardien des rêves peut développer plus ou moins cette fausse piste, laissant croire que tout le mal provient de Kolk et que ses habitants sont tous des assassins psychopathes.)



Cela dit, les voyageurs peuvent accepter l'emprisonnement, puis, bien que réveillés par la cloche, attendre sans broncher jusqu'au matin qu'on les délivre. Auquel cas, ils ne se rendront compte de rien. Inversement, ils peuvent crocheter la serrure (Dextérité/Serrurerie à -3), et là, tomber sur les zombis... Autre alternative, ils peuvent quitter le village et camper à la belle étoile, à plus ou moins grande distance des maisons. Si c'est le cas, ils entendront la cloche, qui les réveillera. S'ils décident alors d'aller voir ce qui se passe au village, ils tomberont sur les zombis comme précédemment.

Même si toute la population du village est zombasservie, elle ne reste pas groupée comme une armée, les individus errant, seuls ou par petits groupes, entre les maisons. Il n'y a non plus aucune coordination entre les zombis. N'opposez donc aux voyageurs qu'un petit groupe à la fois, dont ils puissent venir à bout, mais tout en laissant clairement comprendre que ce ne sont pas les renforts qui manquent. Le but est de les faire décamper après la première échauffourée, afin qu'ils ne soient pas là pour constater au matin l'inversion de la métamorphose, et ne découvrent ce fait, la clé de toute l'histoire, qu'au bout d'un certain temps.

Ayant entendu le son de la cloche durant leur sommeil, les voyageurs seront incapables d'en situer la provenance. Peut-être même croiront-ils l'avoir rêvé (au gardien des rêves de le leur suggérer). C'est du moins ce qui se produira la première nuit. Pour les fois suivantes, si les voyageurs décident de rester volontairement éveillés et de guetter consciemment l'arrivée du son, demandez un jet d'Ouïe à -4. En cas d'échec, on a l'impression étrange que le son de la cloche ne vient d'aucune direction spécifique. Il faut une réussite pour réaliser qu'il semble plus particulièrement provenir de l'est.

Dans tous les cas, la cloche doit intriguer les voyageurs. Où se trouve-t-elle? Interrogés, les villageois répondent qu'il n'y a aucune cloche ni clocher dans tout le pays. Il y a certes un village nommé Grand Clocher, tout près de la forêt de Mélusca, parce qu'il y avait autrefois un clocher; mais il n'existe plus depuis longtemps. Aucun villageois n'a non plus souvenir d'avoir jamais entendu une cloche la nuit: «ils dorment».

Le matin, les villageois sont moins tendus, moins méfiants (à moins, évidemment, qu'il n'y ait eu des «meurtres» durant la nuit, auquel cas les voyageurs feront des suspects tout désignés). Il est ainsi possible de bavarder normalement avec eux. Ce n'est qu'à l'approche du soir que la pré-

sence des étrangers les angoisse. Si besoin est, les voyageurs peuvent également se ravitailler. Pour les provisions, utilisez les prix indiqués dans les règles.

Tout cela, avec ou sans combat contre les zombis, devrait normalement faire se diriger les voyageurs vers Grand Clocher, où ils pourront entendre parler de la légende de Mélusca la

Sorceresse. Cette légende a l'apparence d'un «piège», c'est-à-dire qu'elle est censée dissuader les voyageurs d'aller dans la forêt, alors qu'ils doivent au contraire le faire. Mais par ailleurs, les voyageurs peuvent penser que c'est justement cette sorceresse qui est la cause de la malédiction, et pour cette raison enquêter dans la forêt.

La légende de Mélusca

On la décrit comme une vieille femme hideuse, au pouvoir pire que ceux des haut-révants. Elle transforme les femmes en pommes et les hommes en poires, qu'elle accroche aux arbres de la forêt. (Cette dernière est effectivement pleine de pommiers et de poiriers sauvages.) Malheur, dit-on, à ceux qui mangent ces fruits, car, ce faisant, ils mangent des gens! Et puis, il y a le chat de la sorceresse. Il s'appelle Luski. Malheur à qui l'entend miauler dans la forêt! Il transforme hommes et femmes en petites taupes qu'il rapporte à sa maîtresse. Et puis, il y a sa chouette, Luma. Malheur à qui l'entend hululer dans la forêt! Elle transforme les gens en petites couleuvres qu'elle rapporte à sa maîtresse...

Tout cela n'est en réalité que pures sottises, destinées à effrayer ou à intriguer les voyageurs. S'ils juxtaposent les trois noms: Mélusca-Luski-Luma, ils peuvent se dire que l'ensemble a une consonance typique de nom d'entité de rêve (faites éventuellement tirer Intellect/Légendes à -2.) Quand ils la rencontreront, Mélusca aura l'apparence d'une femme voilée de blanc, mais pouvant se

transformer à volonté en chouette blanche ou en chatte blanche. Une fois bien enfoncé dans la forêt, demandez par exemple un jet de Vue/Survie en forêt à -2. Tout personnage le réussissant croira avoir aperçu une petite forme blanche, peut-être un chat, disparaissant dans les fourrés, dans une certaine direction. Aux voyageurs de juger bon de se lancer sur ses traces (sans, évidemment, parvenir à le retrouver). Renouvelez l'opération un peu plus tard, dans une direction légèrement différente, et ainsi de suite. Le soir venu, même chose avec un curieux hululement dans le lointain, voire l'apparition fugitive d'une petite chouette blanche. Au gardien des rêves de gérer ainsi la quête dans la forêt et de décider du moment de l'apparition réelle de l'entité.

Meluscaluskiluma

Meluscaluskiluma est une entité de rêve, ni bonne ni mauvaise. Les voyageurs l'ayant finalement rencontrée, elle leur révèle toute l'histoire de Nécross et de ses buts, ainsi que la vérité sur le thanaclocher et son fonctionnement. Meluscaluskiluma ne peut s'opposer directement au thanagardien, sous peine de se détruire elle-même, les deux forces antagonistes de rêve s'annihilant mutuellement, la sienne et celle du cauchemar; mais les voyageurs le peuvent s'ils ont assez de force et de bravoure. Non seulement, Meluscaluskiluma leur révèle cela, mais elle leur indique la façon dont ils doivent se rendre dans le microrêve en «voyageant» avec le clocher. Puis elle leur confie une fiole contenant un élixir bleu, destiné à leur permettre de revenir dans le rêve de la Mercidoine.

Ayant détruit le thanagardien, il faut répandre l'élixir sur le sol, suffisamment loin du thanaclocher, de manière à dessiner un cercle. Les voyageurs doivent alors prendre place à l'intérieur de ce cercle. Cela fait, l'un des haut-révants du groupe doit accomplir un cas de magie impossible, par exemple un rituel d'Enchantement dans le vide ou un rituel de communication d'Hypnos sans son support (harpe, miroir, etc.). Le résultat — normal — sera de créer une déchirure du rêve qui emportera les voyageurs. Toutefois, au lieu d'être aléatoire, comme toujours en pareil cas, cette déchirure les ramènera en Mercidoine, par la vertu de l'élixir.

À Grand Clocher

Ce sera le même accueil que partout ailleurs, avec proposition d'être enfermé, etc. Par ailleurs, on pourra montrer aux voyageurs l'emplacement où il y avait autrefois un clocher, sur la colline voisine. C'est un espace circulaire de 7 m de diamètre. Pour une raison inconnue, l'herbe n'a jamais voulu y repousser. Du clocher lui-même, il ne reste (évidemment) aucune ruine ni vestige. La colline en question est située à quelques 150 m à l'est du village, et à environ 400 m de la lisière de la forêt, elle-même plus à l'est. La colline est abrupte côté forêt; côté village, un chemin permet d'accéder facilement au sommet.

Les sons de cloche

Partout en Mercidoine, le son de la cloche réveille (automatiquement) les voyageurs, mais sans autre conséquence. À eux de réagir ensuite com-

LES PNJ

Pour Rêve de Dragon

► Les zombis

Taille	10
Rêve	12
Niveau	+1
Endurance	21
Grieffes	11 niv. +1 init. 6 +dom. +1
Esquive	11 niv. +1

► Le thanagardien

Taille	18
Rêve	18
Niveau	+4
Endurance	36
Attaque	18 niv. +4 init. 13 +dom. (+6)
Parade	18 niv. +4

Toutes les règles concernant le vaseux s'appliquent pareillement au thanagardien (Rêve de Dragon, livret III, p. 60).

me bon leur semble, éventuellement se rendormir. À Grand Clocher (où le son est plus fort), ainsi que dans le voisinage de ce village, faites tirer un jet de points actuels de Rêve à 0 à chaque fois que la cloche se manifeste, c'est-à-dire une fois à mi-Serpent, et une fois à mi-Château Dormant. Tout personnage échouant ce jet n'entendra, lors de la manifestation suivante, la cloche sonner que deux coups (au lieu de trois). Plus tard, s'il échoue encore son jet de Rêve, il ne l'entendra sonner qu'un coup ; puis, s'il échoue un troisième jet de Rêve, il ne l'entendra plus du tout et pourra continuer à dormir. Toutefois, dès cet instant, à la prochaine manifestation de mi-Serpent, ce personnage sera zombasservi, se transformant en zombi de la même façon que les villageois, et agressant évidemment les autres voyageurs. (Calculer ses caractéristiques de zombi d'après sa Taille et son Rêve, voir *Rêve de Dragon*, livre III, p. 57.) Étrangement, le son de la cloche ne pénètre pas dans la forêt de Mélusca au-delà de 7 mètres. Les zombis n'y vont jamais non plus. Au-delà de cette distance, on peut donc y dormir tranquillement.

Clocher et microrêve

Le clocher est une tour ronde de 7 m de diamètre et d'une hauteur de 20 m, avec à la base une

ouverture (sans porte) donnant sur les premières marches d'un escalier en colimaçon. L'escalier débouche, 15 m plus haut, dans la salle de la cloche, juste sous cette dernière : une énorme cloche (1 m50 de haut) faite d'un métal noir et mat, accrochée à la charpente du toit. La salle de la cloche fait elle-même 7 m de diamètre et 5 m de haut. Le bas de la cloche se trouve à environ 3 m du sol de la salle. Cette dernière, enfin, est percée de quatre hautes fenêtres ogivales, orientées aux quatre points cardinaux. La tour proprement dite ne contient rien d'autre que l'escalier. L'ensemble résiste à toutes les transmutations élémentales.

Pour les voyageurs, un plan possible est d'attendre la fin de la nuit à la lisière de la forêt, puis de se faufiler discrètement jusqu'au clocher. Au gardien des rêves de juger alors s'ils doivent, ou non, tomber sur quelques zombis errant dans les parages. Tout dépend de la façon dont ils s'y prennent. Un autre plan serait de guetter l'apparition du clocher, toujours depuis la lisière de la forêt, de s'y rendre directement, avant l'arrivée des premiers zombis, et là, d'attendre toute la nuit le départ du clocher dans la salle de la cloche. La nuit, à Grand Clocher, les zombis errent principalement autour de la colline, mais aucun ne monte jamais en haut du clocher.

Le microrêve a la forme d'un cercle de 3 km de diamètre, directement entouré par les Limbes. Intérieurement, c'est une désolation rocheuse, parsemée de mares pleines d'une « eau » noire et visqueuse. Il n'y fait jamais jour ni franchement nuit. Tout baigne dans un permanent crépuscule verdâtre.

Au centre de cette désolation se dresse un petit tertre, où se retrouve le thanaclocher quand il n'est pas en Mercidoine. Près du tertre s'étend la plus grande des mares. C'est de là que surgira le thanagardien que les voyageurs devront combattre et détruire.

Conclusion

Une fois cette malédiction levée, les villageois n'en continueront pas moins à se comporter comme par le passé envers les voyageurs, pour la bonne raison qu'ils n'ont jamais eu conscience de rien.

Laissons les personnages trouver le moyen de les convaincre que le temps des « meurtres nocturnes » est désormais révolu.

Denis Gerfaud

illustration : Roland Barthélémy

plan : Denis Gerfaud

Un scénario Casus Belli pour

CONSPIRACY X/DOSSIERS X

Si calme d'habitude

Cette aventure est idéale pour des personnages novices. Elle leur permettra de se familiariser avec l'ambiance paranoïaque et tourmentée du monde de « Dossiers X » sans trop risquer leur peau.

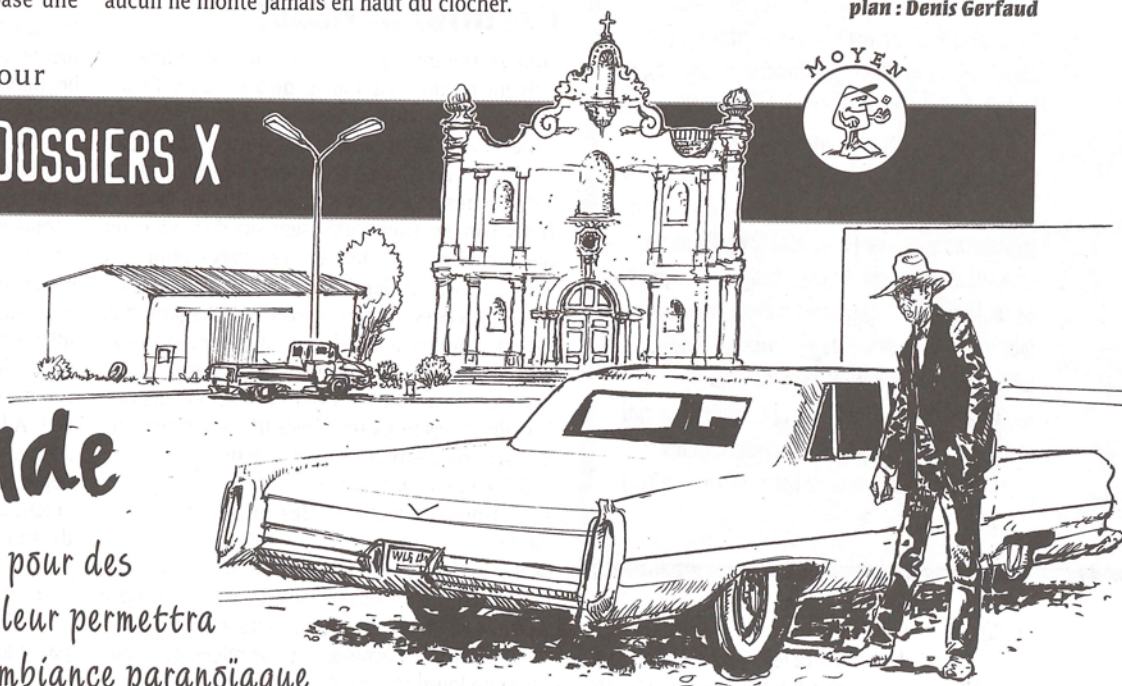
En revanche, il est préférable que le MJ et les joueurs soient déjà moyennement expérimentés, le jeu ne s'adressant pas, a priori, à des débutants complets. Les caractéristiques sont données pour la version française du jeu, dont la sortie est imminente.

New Mexico

Ce scénario se déroule au Nouveau-Mexique, aux abords d'une petite bourgade du nom de Santa Croso. Le Nouveau-Mexique est très important dans le monde de *Dossiers X*. C'est là qu'est dissimulée la base Dulce, le quartier général souterrain du Livre Noir. C'est également là

que se trouve la base de Roswell, dont il semble superflu de rappeler le rôle. Pourtant, notre aventure n'a pas grand-chose à voir avec les extraterrestres... même si c'est sûrement la première chose à laquelle penseront les personnages. La petite ville de Santa Croso ne compte pas plus de 3 000 habitants. Regroupée autour de sa petite église, une bâtisse d'une blancheur éclatante à l'archi-

tecture hispano-américaine typique de la région, Santa Croso est principalement peuplée d'agriculteurs, d'ouvriers, d'ingénieurs ou de militaires travaillant pour la base militaire de Tusca, distante d'une quinzaine de kilomètres. Le Nouveau-Mexique présente des paysages d'une beauté aride. En été, la saison où se déroule le scénario, les températures diurnes peuvent grimper jus-



V

ivre à Santa Croso

Les habitants de Santa Croso se divisent en deux classes bien distinctes : ceux qui travaillent à Tulca... et ceux qui n'y travaillent pas. Dans leur grande majorité, ces derniers sont les descendants des fondateurs de la ville. Ce sont des hommes rudes, méfiants, peu enclins à discuter avec les étrangers (entendez par là avec quiconque ne vit pas sur place depuis cinquante ans au moins). Les autres ne sont pas là par goût pour la région, même si certains en apprécient le calme et la chaleur, mais bien pour des raisons professionnelles. Ils n'entretiennent avec les véritables habitants que des relations purement formelles, et ne font rien pour gagner leur sympathie. La plupart des scientifiques qui travaillent à Tulca les considèrent même comme d'incurables « bouseux » et les méprisent ouvertement. Obtenir la coopération des « émigrés » de Santa Croso ne présente pas de difficulté majeure, pas plus que s'il s'agissait d'habitants d'une ville américaine moyenne. En revanche, les agriculteurs se montrent plus renfermés, et ne disent pas forcément tout ce qu'ils savent, à moins d'y être forcés. Se présenter comme agents du FBI n'arrange pas automatiquement les choses. Le mieux reste encore de se montrer patient, attentif et bienveillant envers les habitants du cru. En les menaçant ou en les traitant avec dédain, les personnages se coupent de tout soutien et s'exposent même, s'ils vont trop loin, à des actes de sabotage. Jouez sur le côté un peu caricatural de ces campagnards qui se calfeutrent chez eux à la tombée de la nuit et épient les étrangers derrière leurs rideaux poussiéreux. L'ambiance de votre partie n'en sera que plus inquiétante.

qu'à 40°C, pour descendre la nuit sous la barre des 10°C. Santa Croso et sa base militaire sont situées à mi-chemin entre les villes d'Alamogordo et d'Albuquerque, au centre d'une vaste plaine semi-désertique. Seul un système d'irrigation très perfectionné permet aux agriculteurs de faire pousser blé et maïs dans les champs immenses qui bordent leurs fermes, même si cette concession à la modernité n'a guère bouleversé les habitudes des natifs de la région. On supposera, pour les besoins de l'aventure, que les personnages ne se trouvent pas très loin du Nouveau-Mexique, à Phoenix par exemple, ou à Denver. C'est la raison pour laquelle Ægis fait appel à eux pour la présente mission.

Tombés du ciel

Les personnages reçoivent un appel de l'un de leurs contacts basé à Dallas. L'homme leur demande de se rendre à Santa Croso, Nouveau-Mexique, pour enquêter sur un cas possible d'apparition

d'ovni. Le contact en question, sans doute issu de la cellule-mère, ne peut se permettre de se rendre lui-même sur place. Il vient d'être appelé à Houston pour une affaire de la plus haute importance, mais il fait confiance aux personnages pour résoudre le problème dans les plus brefs délais. À vous de décider, en fonction du background des PJ, à quelle instance gouvernementale appartient ce « contact », et quelles sont leurs relations avec lui. En tout état de cause, les personnages ne refuseront pas cette mission. C'est la première fois qu'on leur confie quelque chose de sérieux, l'occasion ou jamais de prouver qu'ils sont dignes de la confiance de leurs supérieurs. Le contact des PJ les prévient qu'ils risquent de devoir collaborer avec les autorités de Santa Croso. Dans cette perspective, il leur fait parvenir de fausses cartes du FBI. À eux de voir s'ils souhaitent s'en servir. Ægis niera toute implication dans l'affaire si les choses tournent mal. Selon le contact des personnages, il y a peu de risques que les autorités se doutent de quoi que ce soit. Les shérifs des États du sud ne sont pas réputés pour leur grande subtilité, et l'information n'est pas encore parvenue aux oreilles des médias. Les PJ devront simplement faire preuve de discrétion.

Premier contact

Pour se rendre à Santa Croso, les personnages doivent prendre l'avion jusqu'à El Paso, Texas, puis louer une voiture sur place. Santa Croso est située à 280 kilomètres au nord-ouest d'El Paso. Les PJ arrivent sur place aux environs de midi, et sont invités à se rendre directement au *Frenton Hotel*, l'un des trois établissements de la ville, où des chambres ont déjà été réservées pour eux sous de fausses identités. Avant de se mettre au travail, les personnages peuvent lire les journaux locaux, allumer leur télé ou interroger les habitants de Santa Croso en se faisant passer pour des touristes de passage. Dans les deux premiers cas, la collecte des infos sera facile (dans le troisième, elle sera peut-être un peu plus délicate, voir l'encadré *Vivre à Santa Croso*). Les PJ pourront obtenir les informations suivantes.

- Il y a six jours, un cercle de huit mètres de diamètre a été découvert dans un champ, un peu à l'écart de la ville. Il est toujours visible aujourd'hui. L'herbe est écrasée et ne se relève pas, comme si un lourd engin circulaire s'était posé là l'espace de quelques heures. Le terrain appartient à un homme du nom d'Adam Hurley, un vieil alcoolique qui vit avec son fils dans une grande ferme à moitié délabrée.

- Il y a trois jours, plusieurs habitants ont déclaré avoir aperçu un appareil lumineux filant à vive allure dans le ciel nocturne. L'objet s'est dirigé vers l'église, sur la place centrale, avant de disparaître. Tous les témoignages concordent sur ce point. En ce qui concerne sa taille, en revanche, les avis divergent. Certains évoquent un disque d'un mètre de diamètre à peine, d'autres parlent d'un appareil beaucoup plus large. Les PJ se rendront bientôt compte qu'il existe autant de versions que de témoignages...

- Ce matin même, plusieurs centaines de mulots ont été retrouvés morts, tout près de la route principale. Les deux vétérinaires de la ville se

sont révélés incapables d'expliquer la cause de leur présence, mais s'accordent à dire qu'ils ont heurté le sol avec violence.

Première journée

Les PJ peuvent commencer leur enquête dès le début de l'après-midi. À 16 heures environ, des employés municipaux débarrassent la route des mulots qui l'encombrent, avec une mauvaise volonté évidente. Ils n'ont pas été payés pour ça, et l'incident les met mal à l'aise. Les PJ ont jusqu'à cette heure pour venir se rendre compte sur place de l'étendue du carnage. Laissez-les prendre des photographies, prélever des échantillons et faire des calculs. Quoi qu'ils fassent, ils ne seront pas plus capables que les autres de comprendre ce qui s'est passé. Manifestement, les mulots sont tombés du ciel, point final. Les habitants de Santa Croso, frappés d'une crainte superstitieuse, évitent soigneusement l'endroit. Les PJ ne seront donc pas dérangés dans leur travail, le shérif étant déjà passé dans la matinée. Au cours de la même journée, les personnages peuvent se rendre à la ferme des Hurley pour observer le cercle. C'est une formation de huit mètres de diamètre, en plein milieu du champ de blé qui jouxte le domaine d'Adam. Arrangez-vous pour que le shérif Barry Gibson et ses hommes s'y trouvent au même moment que les PJ. Gibson est un gaillard bedonnant d'une cinquantaine d'années qui prend son boulot à cœur mais reste d'un abord très sympathique. Il se montre prêt à collaborer avec le FBI, ou avec toute autre autorité dont les PJ voudront bien se réclamer, et se déclare même « soulagé » de leur présence. De toute évidence, Santa Croso est une ville très calme, et Gibson a envie qu'elle le reste. Lui et ses hommes (Haines, un grand-père moustachu, Pedrick, un jeune premier un peu exalté et Alfonso, un grand benêt mexicain) seront de précieux alliés pour les PJ si ces derniers parviennent à gagner leur sympathie. Adam Hurley, de son côté, ne veut voir personne. « Il reste enfermé là-dedans avec son fiston depuis quelques jours, déclare Gibson en pointant la ferme du menton. C'est pas sain, pour un gamin de son âge. Je pense qu'on ira y faire un petit tour demain matin, quand les esprits se seront un peu calmés. De toute façon, après 10 heures, le père Hurley est plein comme une outre, et il n'y a pas grand-chose à en tirer, croyez-moi. »

Soirée entre amis

Si les PJ n'ont pas rencontré le shérif, ils sont libres de vaquer à leurs occupations au cours de cette première soirée. Lancez-les au besoin sur une ou deux fausses pistes pour gagner du temps. S'ils se sont rendus à la ferme des Hurley, Gibson les invite à venir boire une bière chez lui le soir même. Les PJ n'ont aucune raison de refuser l'invitation. Peut-être se montreront-ils un peu méfiants, flairant le coup monté... En vérité, cette soirée sera surtout l'occasion pour les joueurs de se lancer dans une agréable séance de role-playing, car il ne se passera rien d'important. Les personnages font la connaissance de Suzanne, la femme de Barry, de leurs deux enfants, Lisa (7 ans) et Greg (12 ans), de leur grande maison avec terrasse, de leurs trois chiens, de leur barbecue, etc. Le

soir, le soleil se couche lentement sur la plaine, et le spectacle est saisissant. Les PJ peuvent se détendre. Pourtant, qu'on ne s'y trompe pas, l'invitation de Barry n'est pas totalement innocente. Il attend des personnages qu'ils lui fassent part de leurs projets concernant les récents événements, car lui-même se trouve un peu à court d'idées. Aux personnages de mettre au point un plan d'action convaincant. Gibson n'en demande pas beaucoup, mais il espère que les PJ vont prendre les choses en main et faire avancer l'enquête ; c'est pourquoi il accueille toutes leurs propositions avec un enthousiasme sincère. Le shérif croit connaître la vie d'Adam Hurley (voir *Le passé, c'est le passé*), mais il n'en parle que si les personnages évoquent eux-mêmes la question. Vers 23 heures, le digestif aidant (car Suzanne a pratiquement forcé les PJ à rester pour le dîner), Barry commence à évoquer ses premières enquêtes et à parler du bon vieux temps. Les personnages devraient comprendre qu'il est temps d'aller dormir...

Le passé, c'est le passé

Adam Hurley a plusieurs vies. Il y a celle que tout le monde (ou presque) connaît, et celle, plus sombre et plus secrète, qu'il est parvenu à dissimuler jusqu'à maintenant aux yeux de ses semblables. La plupart des habitants de Santa Croso pourront vous le dire : Adam était un type bien... avant.

Avant que sa femme ne le quitte, un beau matin, sans prévenir, sans emmener aucune de ses affaires et sans laisser le moindre mot d'explication (Gibson et ses adjoints sont même venus chez lui, histoire d'en savoir un peu plus, car la famille de la jeune femme restait elle aussi sans nouvelles, mais ils n'ont rien trouvé). Avant qu'il ne reste seul avec un enfant à charge, le petit Michael (trois ans à l'époque). Avant qu'il ne se mette à boire. Avant qu'il ne perde son emploi à Tulসা, un travail certes modeste (il était chargé, avec une dizaine d'autres ouvriers, de l'entretien de la base), mais qui lui permettait de penser à autre chose.

Ce que les habitants de Santa Croso ne savent pas, c'est que Lydia Hurley n'a jamais quitté le domicile conjugal. Elle repose à deux mètres sous terre, enterrée par son époux près de la balançoire où Michael s'amusait encore il y a quelques années. Même si les hommes de Gibson exhumaient ses restes maintenant, il leur serait facile de conclure à un assassinat, étant donné les nombreuses blessures (une vingtaine au total) visibles sur le corps. Michael lui-même aurait du mal à les démentir : il a vu son père tuer sa mère. Seulement, il n'avait que trois ans, et c'est surtout la partie subconsciente de son esprit qui a enregistré le drame. Le problème, c'est que Michael est un focus. Le Flux se concentre autour de lui, et ses manifestations sont multiples : cercles et apparitions, notamment. Depuis sa plus tendre enfance, Michael est témoin d'événements bizarres, et la texture même des choses semble prendre en sa présence une coloration étrange. Lydia l'avait bien remarqué. Elle l'avait même emmené à Denver, contre l'avis de son époux, pour le faire examiner. Daren Crespo, le psychologue à qui elle l'avait confié, n'était pas parvenu à fournir d'ex-

plication aux étranges « pouvoirs » du petit. En revanche, il était devenu l'amant de sa mère, et le séjour de Lydia et Michael s'était quelque peu prolongé. Un an plus tard, Lydia mourait, assassinée par son mari. Daren oublia le petit Michael... jusqu'à ce que ses supérieurs hiérarchiques au sein du Livre Noir lui demandent, il y a une semaine, de se rendre à Santa Croso, Nouveau-Mexique, pour enquêter sur le fameux cercle, et jusqu'à ce qu'il reconnaisse en Michael le fils de celle qu'il avait brièvement aimée.

Daren Crespo

Daren est âgé de 38 ans. Psychologue de formation, il travaille pour le Livre Noir depuis plus de dix ans. C'est un homme athlétique, aux cheveux noirs déjà clairsemés, au regard perçant et aux manières très calmes. Il a contacté plusieurs fois ses supérieurs pour leur demander des renforts et/ou la permission d'enlever Michael pour pouvoir l'étudier plus longuement, mais le Livre Noir reste méfiant. Au moment où arrivent les PJ, il n'a toujours pas accédé à sa demande. Daren n'a pas la preuve que Lydia a été assassinée, mais il commence à s'en douter. À deux reprises, il a vu la jeune femme courant dans les champs, éperdue de frayeur, avant de trébucher et de disparaître : de simples apparitions, sans doute, mais terrifiantes de netteté. Daren a fini par comprendre que c'était Michael qui, sans le savoir, créait ces mises en scène, mais le cercle reste pour lui une énigme, tout comme la mort des mulots. Daren s'est pris d'une certaine affection pour le gamin. Il a déjà parlé avec lui à plusieurs reprises, se faisant passer aux yeux des habitants de Santa Croso pour un historien préparant une thèse sur le passé de la région. Son plan est simple. Au soir du troisième jour, il enlèvera Michael, avec ou sans l'accord de ses supérieurs, et le ramènera à Denver, loin de son père alcoolique (que Daren exècre) et de ces paysans qui ne comprennent rien à son « don ». Lorsqu'il prendra conscience que les PJ sont là pour la même chose que lui, il essaiera de noyer le poisson et de sympathiser avec eux pour endormir leur méfiance. Il n'hésite pas à leur tirer dessus s'ils se dressent ouvertement sur son chemin. À vous de voir à quel moment les PJ seront mis au courant de son existence. Gibson peut glisser son nom au détour d'une conversation (Daren lui est indifférent, et le shérif croit ses mensonges). Il est également possible que les PJ le rencontrent eux-mêmes par hasard, en ville ou près de la ferme des Hurley.

Au deuxième jour...

Si les personnages reviennent rôder aux abords de la ferme des Hurley, vous pouvez leur ménager quelques surprises. Plus aviné que jamais, Adam tente de les chasser à coups de fusil. C'est un homme gras et vulgaire, couvert de crasse et de sueur, arrogant, agressif et, en définitive, très lâche. Les PJ n'auront aucun mal à le remettre à sa place. Si Adam fait la sieste, ils ont une chance de rencontrer Michael. En période de congés, comme en ce moment, l'enfant est livré à lui-même, et passe son temps à errer dans les champs de maïs, à s'inventer des amis imaginaires. C'est un gamin craintif et renfermé, mais aussi très attachant.

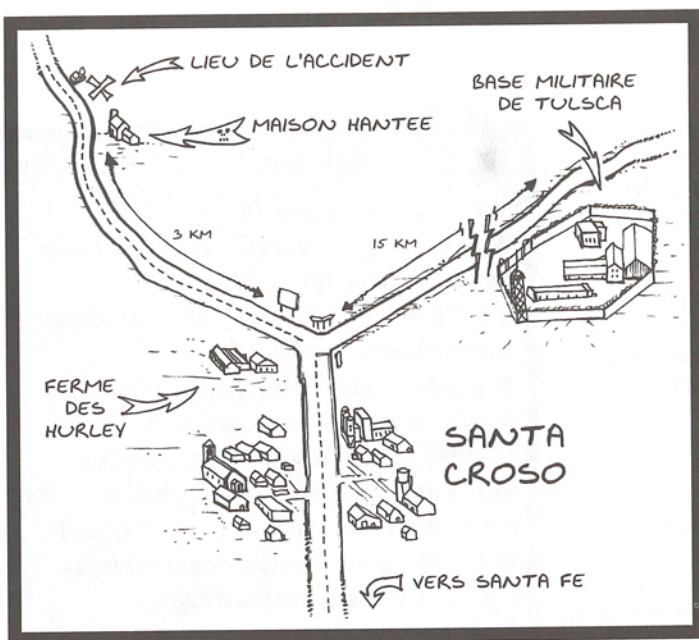
Chronologie

- **J - 12 ans** : Naissance de Michael.
- **J - 11 ans** : Premières manifestations de ses étranges pouvoirs, télékinésie, pyrokinésie, etc.
- **J - 10 ans** : Lydia Hurley emmène Michael à Denver, rencontre Daren et s'éprend de lui.
- **J - 9 ans** : Adam Hurley assassine sa femme à coups de couteau et enterre son corps à quelques mètres de la ferme. Tout Santa Croso croit à une disparition.
- **J - 7 ans** : Alcoolique, Adam Hurley perd son emploi à Tulসা et décide de « travailler à la ferme ». Il bat son fils.
- **J - 1 an** : Les « visions » de Michael se font de plus en plus précises, et de plus en plus effrayantes. Il revit les circonstances de la mort de sa mère en les matérialisant. Adam commence à prendre peur, et s'enfonce de plus en plus dans l'alcoolisme.
- **J - 6 jours** : Pour la première fois, Michael fait apparaître un cercle dans le champ de blé. Mis aussitôt au courant par un informateur local, le Livre Noir envoie Daren Crespo sur place.
- **J - 3 jours** : Karl et Jimmy, deux adolescents, font voler un « ovni » de leur fabrication.
- **J - 1 jour** : Pluie de mulots provoquée par Michael.
- **Jour J** : Arrivée des PJ.
- **J + 3** : Dans la soirée, Daren enlève Michael et roule à vive allure vers le nord, jusqu'à ce que...

Tout le problème est de le faire parler. Évidemment, Michael ne sait rien de ses pouvoirs, mais il pourra apprendre aux PJ qu'un « professeur » (Daren) est venu le voir à plusieurs reprises pour parler avec lui. Il a posé des questions sur lui, sur son père et sur ses « visions ». S'il est mis en confiance, le gamin se confiera aux personnages comme il s'est confié à Daren (qui lui a fait promettre de ne rien dire de leurs petits entretiens). Cette conversation leur apportera plus de précisions sur la nature de ses visions. Sa mère y tient un rôle prédominant. Peut-être les PJ auront-ils la « chance » d'assister à l'une de ses apparitions ? N'hésitez pas à leur faire peur. Avec ce meurtre, vous en avez vraiment les moyens. Dernier point, Michael croit dur comme fer en l'existence des extraterrestres. Vous pouvez vous amuser à brouiller les pistes en utilisant ce dernier élément.

Présentez... armes !

Au cours de cette deuxième journée, les PJ peuvent également mener une petite enquête sur la base militaire de Tulসা. Là aussi, vous pouvez facilement les mener en bateau, en leur faisant bien sentir qu'ils ne savent pas grand-chose de cette base. Le colonel Morgan Schlessinger, qui n'accepte de les recevoir que s'ils se réclament du FBI, est une parfaite caricature d'ancien Marine : blond, les cheveux courts, des lunettes bleues teintées et une mâchoire carrée. Cigare au bec, il écoute les explications des PJ sans sourciller, leur vante les vertus de l'armée américaine et déclare qu'Adam « était un brave type, pas très causant ».



mais plutôt efficace. Je regrette ce qui lui est arrivé, ajoute-t-il, et croyez-moi, nous avons essayé de l'aider. Mais entre l'alcool et l'armée, il faut savoir choisir, et Adam a fait le mauvais choix.» Légèrement paranoïaque, Morgan reste sur ses gardes si les PJ lui posent des questions sur la base. Si les personnages ont l'impression qu'il leur cache quelque chose, tant mieux! Il n'est pas impossible que certains joueurs suivent un raisonnement du type «base de l'armée en plein désert = extraterrestres = expériences secrètes». Les personnages peuvent même retourner sur place à la nuit tombée pour essayer d'en savoir plus. Si vous vous sentez en forme, préparez-leur une intrigue parallèle, décrivez-leur de grands hangars mystérieux, des lumières dans le ciel, des militaires tendus et discrets, des bourdonnements incompréhensibles... Veillez tout de même à ce qu'ils n'aillent pas trop loin dans leur enquête. Ægis aurait beaucoup de mal à les couvrir s'ils se faisaient prendre à deux heures du matin près des clôtures de la base, un coupe-boulons à la main!

L'affaire se complique

Deux événements totalement indépendants vont avoir lieu au cours de la deuxième nuit passée par les PJ à Santa Croso. Tout d'abord, une nouvelle «apparition d'ovni» va avoir lieu. Cette fois, il serait bon que les PJ en soient témoins et qu'ils parviennent à suivre l'engin, par exemple en voiture. S'ils ne le font pas, c'est Gibson, également sur place, qui s'en charge. N'hésitez pas à mettre en place une atmosphère inquiétante. Les nuits dans le désert sont silencieuses, et cette lumière est si... réelle! En vérité, même si les personnages ne le découvriront sans doute qu'à l'aube, cette apparition, tout comme celle qui a eu lieu il y a quelques jours, n'est qu'un canular monté par deux adolescents férus de maquettes, Karl et Jimmy. Ils sont parvenus à tenir toute la ville en haleine pendant quelques jours avec un simple avion radiocommandé, surmonté d'un cercle d'acier et de tissu auquel ils ont fixé des lumières clignotantes. En le découvrant écrasé dans un champ, les enquêteurs se sentiront sans doute un peu stupides... tout comme les deux farceurs, qui passeront la journée au poste. Par ailleurs, trois nouveaux acteurs font leur apparition sur la scène de Santa Croso vers cinq heu-

res du matin. Il s'agit de trois Hommes en Noir, des sauriens mandatés par le Livre Noir pour ramener Daren à la raison. Les possibilités d'interactions entre eux, Daren et les PJ sont multiples, et vous pouvez jouer sur elles au cours de la troisième journée. Crespo refuse évidemment d'écouter ses collègues, et les PJ seront peut-être témoins d'une altercation. Les Hommes en Noir ne prêtent guère attention aux personnages, jusqu'à ce qu'ils se rendent compte que ceux-ci s'intéressent aussi à l'enfant. À ce moment-là, ils n'hésiteront probablement pas à les supprimer. Enfin, si vous sentez

que les PJ s'en tirent trop bien, vous pouvez faire intervenir quelques journalistes trop curieux. Si le cœur vous en dit, ils peuvent même être sur place avant les personnages. Rien de tel qu'un chasseur de scoops pour vous mettre des bâtons dans les roues...

Fuite en avant

Les PJ sont libres de passer leur troisième journée à Santa Croso comme bon leur semble. Entre Gibson, Michael, Crespo, les HeN, les militaires ou même Adam Hurley, ils ont largement de quoi s'occuper. L'une des possibilités qu'il serait intéressant d'exploiter est la visite de la ferme des Hurley. Adam ne tient pas de journal intime, mais quelques indices indiquent aux personnages que Lydia ne s'est pas «volatilisée» un beau jour sans prévenir. Toutes ses affaires sont encore là. Dans la chambre de Michael, les dessins de meurtre

abondent. On y reconnaît Adam, armé d'un couteau et arborant un rictus menaçant. Il suffirait de quelques menaces pour faire avouer au père du gamin son horrible forfait. Après tout, la culpabilité n'a jamais cessé de le ronger. À vous de voir si les PJ découvrent le corps de Lydia sous la balançoire et le cas échéant, quand ils le feront. Dans la soirée, aux environs de 22 heures, Daren passe devant la ferme des Hurley au volant de sa Pontiac. Michael l'attend avec son petit baluchon et monte sans hésiter. Crespo est parvenu à le convaincre qu'une vie meilleure l'attendait à Denver. Évidemment, les actions des PJ ont pu influencer sur le déroulement des événements, mais il serait fort dommage de se priver de ce final. Au bout de trois kilomètres, une apparition monstrueuse se dresse sur la route: un épouvantail aux griffes acérées, tout droit sorti de l'esprit de Michael. La voiture fait une embardée et verse dans le fossé. Daren est éjecté et reste à terre, inconscient, tandis que Michael, fou de terreur et de confusion, s'extirpe du véhicule et court à travers champs. Sans réfléchir, il se dirige vers une vieille maison abandonnée, serrant contre lui son petit baluchon. C'est dans cette maison que les PJ pourront le retrouver... s'ils arrivent là-bas avant les HeN. Toutes les hypothèses sont possibles, selon la façon dont les PJ auront progressé dans leur enquête: course-poursuite avec les HeN, fusillade... Au bout de quelques minutes, Daren reprend conscience et tente de retrouver Michael. Il n'hésite pas à tirer sur ses acolytes du Livre Noir si ces derniers tentent de s'opposer à lui. Avec tous ces éléments, vous pouvez concocter un final paroxystique. Michael s'est réfugié dans une maison «hantée». Ses facultés réveillent le passé de l'endroit. L'homme qui vivait ici s'est suicidé après avoir tué sa vieille mère malade. Les apparitions se multiplient, morbides, effrayantes, et Michael se terre dans le grenier de la vieille bâtisse qui, à en croire les sinistres craquements qu'émettent son plancher, risque de s'effondrer à tout instant. Pour le reste, tout est possible. Si les PJ parviennent à limiter la casse et que Michael s'en sort vivant, l'opération pourra être considérée comme un succès.

Épilogue

Pour un premier contact avec le Livre Noir, les PJ n'ont pas été déçus. Si Daren ou les HeN sont toujours vivants, nul doute que les personnages les retrouveront plus tard, en d'autres circonstances et en d'autres lieux. Si les PJ ont résolu l'affaire (c'est-à-dire prouvé la nature des pouvoirs de Michael et écarté toute hypothèse de présence extraterrestre), Ægis les félicitera pour leur efficacité et leur confiance sûrement des missions plus importantes à l'avenir. Michael, lui, sera placé dans une institution spécialisée, où des psychologues tenteront de percer le mystère de ses «visions». À moins que les personnages n'obtiennent d'une façon ou d'une autre la garde de l'enfant, ce qui paraît fort improbable, vous pouvez terminer le scénario là-dessus: le regard éperdu d'un petit garçon derrière une fenêtre entrouverte.

Fabrice Colin

illustration : Rolland Barthélémy
plan : Cyrille Daujean

LES PNJ

Pour Dossiers X

► Daren Crespo

Force 4 Taille 4 Réflexes 3 Agilité 4
Perception 4 Volonté 3 Intelligence 5
Chance 2/12

Compétences : Armes automatiques 3,
Hypnose 3, Médecine 3, Discrétion 4.
Dossier médical : Poussée d'adrénaline,
Résistance à la douleur.

► Michael

Force 2 Taille 2 Réflexes 3 Agilité 3
Perception 2 Volonté 4 Intelligence 5
Chance 2/12

Compétences : Hypnose 2, Discrétion 2.

Profil psychologique : Flash-back.

Talent spécial : Focus surnaturel.

Description : Un petit garçon aux cheveux bruns mal coiffés et au visage renfermé, vêtu d'une salopette crasseuse et d'un tee-shirt *The Simpsons*, toujours le même.

► Les Hommes en Noir

Leurs caractéristiques se trouvent en p. 205 de *Conspiracy X*. Vous pouvez éventuellement les adapter aux forces en présence.

EARTH DAWN™

**LES HÉROS
D'AUJOURD'HUI
SONT LES LÉGENDES
DE DEMAIN**

- Valaurus III, roi de Throal

Le jeu de rôle
des nouveaux
héros



**les Brumes
de la
Trahison**

**Vient de
paraître**

B O N D E C O M M A N D E

Je souhaite recevoir :

- EARTHDAWN, livre de base.....289 F
- ÉCRAN (3 volets + livret 64 pages).....120 F
- LES BRUMES DE LA TRAHISON129 F

Total =

Ci-joint mon règlement de (franco de port) à l'ordre de :

Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

NomPrénom.....

Adresse

Code Postal.....Ville.....

Offre valable pour la France métropolitaine uniquement.





Cette aide de jeu propose une refonte complète des règles d'apprentissage draconic, plus simples et plus complètes, tout en conservant le même grand principe. Une alternative aux règles « officielles » que joueurs et gardiens des rêves sont invités à tester, puis à adopter si bon leur semble.

L'apprentissage Draconic



L'apprentissage se situe à deux niveaux : d'une part, acquérir la compréhension du draconic, la compétence, et de l'autre, savoir l'utiliser pratiquement pour produire un effet, les sorts. Les deux s'obtiennent par la méditation draconique.

Les éléments et les signes

Le but du haut-rêvant est de découvrir des signes draconics, puis de les décrypter et de les interpréter. Ces signes, il peut les découvrir en contemplant quatre des éléments qui composent le monde : l'Air, le Feu, l'Eau, et le Septième. Pour servir de support à la méditation, ces éléments doivent être libres. C'est dans leur mouvance, leur incessante métamorphose, leur apparence de « vie » (vie réelle en ce qui concerne le Septième), que le haut-rêvant peut parvenir à découvrir un signe. La Terre, le Bois et le Métal sont impropres à la méditation, étant fixes et inertes.

● **L'Air.** Il s'agit plus à proprement parler de son effet, que de l'air lui-même qui est invisible. C'est par exemple la course des nuages, l'agitation des feuilles des arbres ou de l'herbe sous l'effet du vent, le claquement d'un drapeau, etc.

● **L'Eau.** N'importe quelle quantité d'eau, du moment qu'elle est libre : une source, une fontaine, un ruisseau, une rivière, un lac, un étang, la mer, la pluie, etc. Par contre, l'eau contenue dans un récipient (gobelet, seau, auge, citerne, abreuvoir, etc.) ne convient pas, n'étant pas libre.

● **Le Feu.** Toutes flammes libres : feu de camp ou brûlant dans un âtre, mais pas la flamme d'une bougie ou d'une lampe, prisonnière de sa mèche.

● **Le Septième.** Le septième élément est la matière organique. Libre veut dire ici vivant, nu et sans entrave. On peut méditer sur un animal s'il n'est ni attaché ni emprisonné et s'il ne porte rien (collier, harnais, etc.), ou sur un humanoïde (un autre voyageur, par exemple) du moment qu'il est intégralement nu et sans entrave.

Méditation

Une séance de méditation dure une demi-heure (60'), durant laquelle le haut-rêvant doit être immobile et concentré. Au bout de ce temps, il joue un jet de Méditation. C'est un jet d'EMPATHIE, sans compétence, mais ajusté astrologiquement selon l'heure en cours (par rapport à son heure de naissance et le nombre astral du jour), un ajustement qui peut donc être de +4, +2, 0, -2 ou -4 (RdD, I, page 82). Jet de Méditation réussi : le haut-rêvant perçoit un signe qu'il doit maintenant tenter de décrypter. Jet échoué : il ne perçoit rien, et peut recommencer pour une autre demi-heure s'il le souhaite (sauf cas d'échec grave, voir ci-après). Chaque demi-heure de méditation, réussie ou échouée, coûte en soi 2 points de fatigue.

Lecture

Ayant perçu un signe, le haut-rêvant doit monter en TMR pour tenter un jet de Lecture.

Pour cela, il doit se rendre sur sa case de résonance (voir ci-après). Le jet de Lecture est un jet d'INTELLECT. Deux possibilités s'offrent alors au haut-rêvant : soit utiliser la teneur du signe pour augmenter sa compétence de draconic (l'une des quatre voies), soit l'utiliser pour acquérir des points de sorts (dans l'une des quatre voies), points qui lui serviront à synthétiser un sort. Dans le premier cas (augmentation du draconic), son jet d'INTELLECT est pur, sans compétence ; dans le second cas, c'est un jet d'INTELLECT/Draconic (la voie pour laquelle il désire gagner des points de sort). Dans les deux cas, la difficulté du jet de Lecture dépend du niveau de réussite du jet de Méditation (le jet d'EMPATHIE précédent). Puis, selon la réussite du jet de Lecture, sont gagnés un certain nombre de points, points d'expérience en voie ou points de sort.

Limitations

Chaque élément ne peut fournir qu'un seul signe par jour. Pour chaque élément, on peut persévérer tant que le jet de Méditation échoue (signe non perçu), mais dès qu'un signe apparaît, ce sera le seul aujourd'hui pour cet élément-là, que le jet de Lecture échoue ou réussisse.

Notez bien qu'il s'agit de l'élément dans son ensemble : il ne sert à rien de changer de ruisseau, de feu ou de créature, si, respectivement, l'Eau, le Feu ou le Septième ont déjà « parlé » aujourd'hui. Tous les éléments redevennent disponibles au début de l'heure du Vaisseau de chaque nouvelle journée.

Choix

Le haut-rêvant ne fait son choix quant à l'orientation de sa lecture (pour le draconic ou pour les sorts) qu'une fois sa méditation réussie, étant monté en TMR. Ce choix est totalement libre, mais évidemment exclusif. Un signe ne peut fournir qu'un seul type d'interprétation, voie de draconic ou sort. Les éléments n'ont aucune spécificité en eux-mêmes. On peut par exemple méditer sur l'Eau pour le draconic, puis sur l'Air pour les sorts ; et le lendemain, méditer à nouveau sur l'Eau, mais cette fois pour les sorts, et ainsi de suite.

Échecs

Un échec particulier ou total au jet de Méditation obscurcit définitivement l'élément considéré pour le reste de la journée en cours. Il ne sert plus à rien de s'obstiner sur cet élément-là ; mais il redeviendra accessible le lendemain.

Un échec particulier ou total au jet de Lecture est plus grave. Le haut-rêvant découvre dans le signe une signification indésirable et dérangeante. Il doit réussir un JR points actuels de rêve à -8, ou recevoir une queue de Dragon.

Case de résonance

C'est la case des TMR où le haut-rêvant doit conduire son demi-rêve afin d'y tenter son jet de Lecture. Cette case est unique et différente pour chaque haut-rêvant. Elle dépend en effet de lui seul et non pas de l'élément sur lequel il médite. Toutefois, cette case change chaque fois que le personnage change de rêve. Arrivé dans un nouveau rêve, le haut-rêvant doit découvrir sa nouvelle case de résonance. Cela fait, ce sera toujours la même et la seule dans ce rêve-là. (S'il revient à un rêve précédemment quitté, une nouvelle case doit être découverte qui ne sera pas forcément la même.)

La case de résonance ne peut être découverte que lorsqu'un signe a été perçu (en l'absence de signe, toutes les cases sont muettes). Son jet de Méditation ayant donc réussi, le haut-rêvant monte en TMR, et, selon la règle, joue un jet de rencontre pour chaque nouvelle case où il pénètre. La case de résonance est celle qui, la première, lui fournit une rencontre. Cette dernière doit être résolue, puis, s'il en est venu à bout, le haut-rêvant tente son jet de Lecture.

Les signes draconics perçus par la méditation sont fugitifs et ne durent qu'un round. Quand un haut-rêvant connaît déjà sa case de résonance, il a intérêt à se pré-positionner sous elle avant de commencer sa méditation, en sorte d'y parvenir en un round. A défaut, il doit monter en accéléré, de même que la toute première fois, quand il recherche ladite case, le signe ne durant toujours qu'un round. Si la rencontre le fait redescendre, ou le retient plus d'un round, le bénéfice du signe est perdu, mais la case où a eu lieu la ren-

contre n'en demeure pas moins la case de résonance, qui n'aura plus à être recherchée, pour les lectures ultérieures.

Recherchant sa case de résonance, le haut-rêvant doit changer de case à chaque fois. S'il revient sur une case déjà testée et n'ayant précédemment fourni aucune rencontre, et qu'il en fasse une maintenant, ce n'est qu'une rencontre ordinaire, ce n'est pas l'annonce de la case de résonance. Une case ne peut éventuellement être testée une seconde fois que lorsque toutes les cases de la carte ont été essayées sans succès (statistiquement assez peu probable).

Les signes durables

Des signes durables peuvent par contre exister dans les éléments fixes comme la Terre, le Bois ou le Métal. Il n'y a pas besoin de jet de Méditation, puisque ces signes pré-existent. Le haut-rêvant passe directement au jet de Lecture, et là aussi, utilise sa propre et unique case de résonance. La difficulté du jet de Lecture est par contre à décider par le gardien des rêves (le scénario). Le nombre de points gagnés, dépendant du jet de Lecture, est en principe le même, à moins que le gardien des rêves (le scénario) ne décide d'un signe particulièrement lucratif. Des signes fugitifs spontanés, durant un ou plusieurs rounds, peuvent pareillement exister : même procédure.

Synthèse des sorts

La synthèse des nouveaux sorts s'accomplit sans changement par rapport à l'ancienne règle (RdD, II, page 26), sauf une différence concernant le nombre de points à dépenser. Ce nombre ne dépend plus du niveau du sort considéré isolément, mais du rapport entre le niveau de draconic du haut-rêvant et celui du sort convoité*.

Sort de niveau égal ou inférieur au draconic considéré : 10 points

Sort supérieur de 1 niveau : 20 points

Sort supérieur de 2 niveaux : 30 points

Sort supérieur de 3 niveaux : 40 points

Sort supérieur de 4 niveaux et plus : inaccessible

Exemple. Un haut-rêvant ayant +3 en Draconic et synthétisant un sort R-2 ou R-3 dépense 10 points. Pour un sort R-5, il en dépense 30. S'il avait +4 en Draconic, le sort R-5 ne lui coûterait que 20 points, et toujours 10 points pour les deux premiers.

Réussite particulière au jet de synthèse : on ne dépense que la moitié des points. *Échec :* un point dépensé pour rien.

Échec particulier et total : la moitié des points dépensés pour rien.

Jet de Méditation

EMPATHIE pure + ajustement astrologique en cours.

Jet de Lecture, augmentation du Draconic

INTELLECT pur + ajustement

Réussite du jet de Méditation	Ajustement du jet de Lecture
Normale	4
Significative	2
Particulière	0

Jet de Lecture, gain de points de sort

INTELLECT/Draconic + ajustement

Réussite du jet de Méditation	Ajustement du jet de Lecture
Normale	7
Significative	3
Particulière	0

Points gagnés

Réussite du jet de Lecture	Points gagnés (voie ou sort)
Normale	2 points
Significative	3 points
Particulière	4 points

Des grimoires sont toujours possibles, conférant des bonus au jet de synthèse, bonus de niveau uniquement puisque le nombre de points de sort à dépenser en dépend directement.

Pourquoi de nouvelles règles ?

Cette nouvelle approche met à égale contribution les trois grandes caractéristiques mentales : l'Empathie pour percevoir, l'Intellect pour comprendre, et le Rêve pour œuvrer. Elle rend plus accessibles les sorts qui sont au niveau du haut-rêvant, et inversement ceux qui sont d'un niveau supérieur. Enfin, elle permet de progresser dans les voies autrement que par les réussites particulières et les points de stress, notamment pour les haut-rêvants qui viennent juste d'acquérir le don (-11 en Draconic).

Denis Gerfaud

illustration : Sandrine Gestin

* Cette règle ne s'applique qu'aux sorts acquis en cours de carrière. Utiliser sans changement la règle d'acquisition de sorts à la création d'un personnage.



L'Encyclopédie transuniverselle de Gwô & Millord présente

Ce soir chez Gwôrîs, c'est... Soirée disco !

A lors, n'hésitez pas, c'est 15 balles pour les monstres, gratuit pour les filles. On éteint les lumières, on réunit les bardes, et c'est parti ! Spotlights, pattes d'ef' et chaussees blanches, ça va chauffer sous les cottes de mailles ! Allez, venez vous mesurer aux Naröckhs dans un grand concours d'orguaröckh. Admirez les prouesses de Pierric l'Oiseleur de David Vignau sous la boule à facettes. Tandis qu'au milieu de la piste, le splendide Gwô danse... Allez danse, Gwô, danse ! Pour les aventuriers, c'est l'éclate assurée, quand le MJ marche au rhum, c'est top délire mégadrome ! Parce que ce soir, chez Gwô & Millord, c'est soirée disco !

« Gomina ? Gomina. Perfecto ? Perfecto... Tu es parfait mon grand, tu vas faire un malheur...
— Nom d'un Gawax bondissant, Maître ! Lorsque vous aurez fini de parler tout seul, enfermé dans la salle de bains, j'aimerais pouvoir me... »

— Ah... Tu étais là, mon bon Gwô... Je... Je répétais mon discours pour la réunion que je préside ce soir et...

— DING DONG.

— Tiens, va plutôt ouvrir, veux-tu, ce doit être Miss Tabatha Trash.

— Millouchounet chéri, il va falloir y aller sinon on va être en retard.

— J'arrive, chère Tabatha. GWWÔÔ!!! Quand tu auras fini de t'esclaffer bêtement tu pourras m'aider à enfiler mes bottes !

— Et n'oublie pas ta hache, mon Millouchounet : les Rage Against The Magos sont déchaînés ce soir... »

phie : écumer les pistes chauffées à blanc des régions désertiques, vider les tonneaux d'hydromel de toute auberge sur leur passage et hurler à tue-tête les chansons violentes de leurs bardes préférés : les Naröckh's Total Magnitude. Ils chevauchent des härllhs, des monstruosités affublées d'un cri rauque et terrifiant, semblable à un cor de chasse, et capable de provoquer de curieuses réactions chez l'adversaire. Ces carnivores bipèdes au cuir épais, évoquent de petits tyrannosaures dotés de formidables cornes de taureau. Les härllhs constituent de fantastiques montures : d'un courage et d'une loyauté à toute épreuve envers leur maître, ils sont d'une endurance exceptionnelle et rivalisent sans peine avec les créatures les plus rapides. Le härllh

est donc le bien le plus précieux du Naröckh, comme l'illustre ce célèbre couplet du barde Avïdh : « Je ne crains plus personne, quand les härllhs laids d'Avïhd sonnent... » Mais ce qui fait l'originalité des Naröckhs, c'est leur amour immodéré de la musique et de la violence. Aussi, ont-ils mis au point d'étranges instruments aux pouvoirs destructeurs : les orguaröckhs. Patiemment ciselés dans les os creux et résistants des härllhs, ils ressemblent à des sortes de flûtes de pan horizontales. Selon la taille de l'instrument, un simple frottement régulier sur les parois ou un souffle puissant dans les tubes permet de produire un son d'une pureté inégalée, capable de faire entrer en résonance n'importe quel matériau. Ainsi, au bout de quelques secondes, la

Où Naröckh qui rolle n'amasse pas troll

« ... Ouaip, crois-moi fiston, rien n'avaut le cri du troll qu'on explose à grands coups d'orguaröckh. Sauf p't-être la dernière ballade des Rage Against The Magos. Bon allez, assez parlé fiston, paye-moi un coup d'c't'hydromel avant qu'j'reprenne la piste. Y a mon härllh qui s'impatiente. Et moi, c'que j'aime c'est sentir la poussière de la route, chopper un barde et lui montrer de quelle viole j'm'chauffe... »

Propos de Fishkär Dröhlîn, Naröckh,
recueillis au « Troll écorché », Route naine 66.

Avec leurs scarifications rituelles boursouflant leurs traits endurcis de nomades, leurs barbes démesurées sommairement nouées et leurs casques taillés dans le crâne de créatures carnivores, les Naröckhs inspirent la terreur. Nul ne connaît la véritable origine de cette bande de nains errants, et les légendes les plus fantaisistes circulent à leur propos : certains affirment même qu'ils seraient issus des amours complexes d'un élémentaire de l'air et d'une reine naine passablement éméchée...

En revanche, on connaît bien leur philoso-





cible visée avec l'orguaröckh commence à vibrer puis... explose. Les plus petits, de la taille d'une arbalète, peuvent disloquer une armure métallique, un mur peu épais ou un troll, tandis que les plus gros, nécessitant trois ou quatre manipulateurs peuvent faire écrouler une auberge ou disperser une dizaine d'assaillants aux quatre vents...

POUR AD&D2

● **Naröckhs.** Ils possèdent toutes les caractéristiques des Nains, mais leur aspect rebutant leur coûte 2 points en charisme et en beauté. Ils excellent dans le maniement des armes et sont les seuls à maîtriser les orguaröckhs et à pouvoir dompter un härth. Enfin, ils détestent ouvertement tous les elfes, trolls et orques qu'ils mettent sans distinction dans le même panier.

● **Härth.** CA 1, DV 5+5. Cri : 50 m de rayon, effet 1d6 mn. JdS annule. Tirez 1d4, 1 : peur, 2 : folie, 3 : berserker, 4 : rien. Au contact, il combat avec griffes, dents et cornes : 4 att/r, 1d6x2/3d6/1d10.

● **Orguaröckh.**

Version individuelle, portable, se déclenche par simple frottement régulier : dég. 2d6 (JdS 1/2), portée cible à 15 m, aire d'effet 1,5 m de diamètre.

Version « char » tirée par 4 härths : dég. 5d6 (JdS 1/2), portée 40 m, aire d'effet 5 m de diamètre.

Version « forteresse mouvante » : très encombrante et fragile, nécessite 20 Naröckhs pour l'utiliser : dég. 10d6 (JdS 1/2), portée 100 m, aire d'effet 15 m, 3 chances sur 20 de se briser à chaque utilisation.

« Millouchounet! Millouchounet! Mais que fait-il? Il... Il saute sur la scène! Ouais, vas-y Millouchounet chéri!... Mais, mais il veut chanter? Ah, non? Et pourquoi veut-il absolument arracher cette hache au chanteur?... Et là? Oh, mon pauvre Millouchounet... »

Où la musique adoucit les meurtres

« Oyez, braves gens, oyez les chants mélodieux des compagnons zélés et ailés de Pierric, l'oiseleur merveilleux! Écoutez les vers sages du grand duc Altimor, dont la prose posée a émerveillé l'oreille de nombreux souverains. Laissez-vous bercer par les mélodies enchanteresses de la noble dame épervier Jacqueline de Biancourt et admirez les prouesses vocales de Pietro, la pie facétieuse. Oui, venez voir ces volatiles sans entrave qui s'octroient le meilleur oiseleur de toute la Bretagne... »

C'est en ces termes élogieux, dit-on, que Pierric Frangazil, halfeling de son état, présente son spectacle itinérant à travers tout l'empire. Car il est difficile de discerner la vérité parmi les nombreuses histoires qui circulent sur ce personnage. Instable et imprévisible, il semble apparaître comme par magie, avec sa charrette bariolée, au détour d'une fête de village ou d'une cour princière, changeant sans cesse d'identité et d'apparence. Après trois ans d'enquête minutieuse, je puis affirmer que cet oiseleur laisse dans son sillage nombre de mystères irrésolus : disparitions, vols, assassinats... Et je commence à entrevoir, derrière le voile de l'artiste, une activité moins avouable et plus rémunératrice. J'ai déjà réuni de nombreux témoignages disant que Pierric serait un ancien piller de tombes. Il aurait trouvé la dernière demeure d'un sorcier légendaire, le grand Zharik, qui avait la particularité de réincarner ses adversaires dans le corps d'oiseaux immortels. C'est ainsi que Pierric aurait sauvé une trentaine « d'oiseaux » dont il compris rapidement les capacités. La plupart, reconnaissants, restèrent à ses côtés pour le servir, car bien qu'ayant perdu leur forme humaine, ces créatures conservaient quelques-uns de leurs pouvoirs... C'est pourquoi, à présent, Pierric compte dans sa volière itinérante des familiers fort intéressants : Altimor, un grand duc,

sage et pondéré, doué de parole, qui fut un grand sorcier et qui a initié Pierric à la magie. Le jour, il chante fables et chansons de geste de Bretagne, mais la nuit, il se transforme en redoutable espion. De même, Pietro, une pie aux reflets bleutés, est-il un ancien voleur qui garde un don exceptionnel pour voler de petits objets, ou encore dame Jacqueline, un superbe épervier qui accomplit les basses besognes. Ainsi, le spectacle n'est qu'une façade : Pierric loue, en effet, les capacités de ses oiseaux au plus offrant. Évidemment, je n'ai aucune preuve et j'ignore encore de quoi sont capables les autres créatures de l'oiseleur, mais je suis près de la vérité, je le sens... »

Fragment de parchemin retrouvé sur la dépouille, aux yeux crevés et criblée de centaines d'impacts de becs, d'un haut-enquêteur de Bretagne.

POUR WARHAMMER

● **Pierric Frangazil, halfeling**

M 4, CC 35, CT 42, F 2, E 3, B 7, I 62, A 2, Dex 52, Cd 35, Int 41, Cl 31, FM 33, Soc 53, PM 4.

Ancien cambrioleur, apprenti sorcier, bateleur. Dressage, soins des animaux, crochetage, escalade, perception des alarmes magiques, lang. secret des voleurs, déplacement silencieux urbain, éloquence, incantations de magie mineure, lang. hermétique, magikane et tous les sorts de magie mineure.

● **Altimor, grand duc argenté**

M 2, CC 59, CT 0, F 1, E 2, B 5, I 50, A 2, Cd 66, Int 49, Cl 66, FM 89, Soc 43.

Lang. secret, alphabétisation, incantations de magie mineure, lang. hermétique et magikane, connaissance des parchemins, des runes, identification des plantes, sens et conscience de la magie.

« AAAAAIIIIIEUUHHH!!! Mais aaiieuh!

— Tss... Arrêtez de bouger, Maître, vous décollez le sparadrap... Et là, ça fait mal?

— AAAAAIIIIIEUUHHH!!!

— Encore un peu de patience et je vais pouvoir ouvrir votre œil droit... Vous allez voir, ça vaut vraiment le coup : on vous voit sur toutes les photos. Tenez... Oh, quel Maître vous faites, Maître! Regardez là, vous êtes magnifique en torche humaine et ici quand le chanteur a voulu vous étripier. Ah! Quel talent! »

Christophe Debien
et le soutien moral de Patrick Bousquet
illustration : Thierry Ségur

Note du rédac chef

Si vous voulez rencontrer les escl... auteurs de l'Encyclopédie pour les féliciter/insulter/couvrir de fleurs/embrasser, venez sur le Salon du jeu le 12 avril 1997, stand Casus Belli.

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

Résumé des épisodes précédents.

Notre « héros » essaye de trouver des arguments pour définir le jeu de rôle, première étape avant de mieux le faire connaître. Guidé par la jeune Fenille de thé, il rencontre un apprenti philosophe chinois (CB 99 et 100) et un éducateur social (CB 101), avant d'aller interroger seul un créateur de jeu (CB 102) et des joueurs en quête de club (CB 103). Avant de retrouver Fenille de thé au Salon des jeux, Axel se pose à nouveau des questions.

Samedi 8 mars 1997. Journée internationale de la femme (vaste débat en perspective) ! Je frappe à la porte de Souen Kou avec qui j'ai pris un nouveau rendez-vous. Je ne sais pas quelle doit être mon attitude vis-à-vis de Fenille de thé au Salon des jeux. J'ai le vague sentiment d'être manipulé et je n'aime pas cela. Je sors mon petit magnéto et mon calepin.

Dans l'appartement, il y a

de nombreux cartons. Souen Kou et deux de ses amis sont en train de déménager.

« Bonjour, comment allez-vous ? Je repars en Chine. Jacques et Igor m'aident à faire mes bagages. C'est Igor qui va reprendre mon appartement, il travaille sur le chantier du Stade de France.

— Vous êtes expulsé ?

— Non, mais disons que rester serait compliqué. Et vous, pour quelle raison veniez-vous me rendre visite ? »

Je lui explique mes derniers entretiens, et l'état de confusion dans lequel je me trouve après autant d'avis différents. Je m'ouvre aussi des questions que je me pose à propos de Fenille de thé. Qui est-elle réellement ? Une étudiante ? Un policier ?

« Ah ! Voilà le schéma bien traditionnel de l'élève qui part au loin chercher des réponses et revient voir son maître. On a publié récemment de belles niaiseries en utilisant cette méthode, ce qui ne veut pas dire qu'elle est mauvaise. En tout cas, ce qui m'intéresse dans vos questions, ce n'est pas tant que vous vous interrogiez sur le jeu de rôle, mais sur Fenille de thé et ses possibles affinités avec la police. Visiblement, cette jeune femme ne vous laisse pas indifférent, et le fait qu'elle puisse être en cheville avec l'autorité vous trouble. N'est-ce pas ? »

J'ai quelque mal à me défendre de ses allégations, notamment de mon « attachement » à Fenille de thé. Néanmoins, il est vrai que, sans bien savoir pourquoi, l'idée d'avoir un « flic » pour amie me met mal à l'aise.

« Reprenons au début, voulez-vous ? En simplifiant à l'extrême, on peut dire que la philosophie a toujours essayé d'expliquer le monde. Elle est partie de l'extérieur, de l'univers, tentant de réconcilier la religion (les dogmes) et l'observation (les lois de la nature). Toute la recherche de la morale qui a suivi et de ce qu'est l'homme peut être envisagée sous l'angle de la recherche de lois « naturelles » auxquelles l'homme pourrait, ou devrait, obéir pour vivre en société. Les lois, les droits de l'homme, la morale, tous ces concepts apportent des cadres, des règles à la vie en société. On peut toujours gloser sur un homme libre de toute entrave, cet homme idéal n'existe pas !

— Euh, oui ! Il faut des lois pour protéger les faibles des forts. C'est cela ?

— Ça, c'est une volonté, ou une conséquence de l'application de la morale. Ce que l'on recherche d'abord c'est un cadre pour mettre tout le monde d'accord. Les lois sont du domaine de l'application, pas des principes généraux. Mais retournons au jeu de rôle.

— Ah ! Il y a un rapport ?

— Presque. Dans un groupe de joueurs, il y a d'abord le choix d'un jeu. Ce jeu propose un univers et des règles. Autour de la table, le consensus minimum est celui-là : quelles sont les lois naturelles de l'univers que nous reconnaissons tous comme communes. Le meneur de jeu, au cours des aventures, va se référer à cet ensemble défini pour juger des situations, exercer son arbitrage. Il va créer des lois, voire une jurisprudence. En cas de conflit, il y a référence aux règles (la loi naturelle) ou bien il peut y avoir mutuel accord des joueurs pour amender celles-ci, que ce soit par consensus général ou par vote. On arrive dans le domaine de la loi. Ces lois, auxquelles les joueurs se soumettent, sont parfois considérées comme justes, parfois absurdes ou aberrantes. Néanmoins, le meneur de jeu est en général



respecté dans ses décisions. C'est parce que la loi est ici objet de consensus direct. Et l'autorité qui en émane a été confiée en toute liberté. Le meneur de jeu possède l'aura de l'autorité et pourtant personne ne le trouve antipathique.

— Oui mais là on parle de règles, pas de lois. C'est moins important non ?

— Ah, là vous vous trompez ! Il y a de toute façon une grande confusion sur les diverses significations du mot loi. Si on parle de lois scientifiques, on se réfère à des règles auxquelles la nature ne peut déroger, elles sont indépendantes de la volonté de l'homme. Au contraire, la loi faite par les hommes (que les philosophes appellent étrangement loi positive) est sujette à négociations, amendements, modifications. Elle est mutable et essaye de s'approcher d'un objectif. Cet objectif a été défini dans les premiers temps par les religions. Ce qui, pour nous, s'en approche le plus, c'est la Déclaration universelle des droits de l'homme. D'ailleurs l'article 2 de la Déclaration de 1789 indique expressément les droits à la liberté, la propriété, la sûreté, et la résistance à l'oppression. La règle permet donc de s'opposer à la loi si celle-ci implique perte de liberté ou oppression.

— Holà. C'est pas un peu compliqué pour parler d'un jeu.

— Disons que j'utilise l'image du jeu pour vous faire réfléchir à un autre sujet en effet. Si l'image de l'autorité est parfois altérée dans les sociétés complexes, c'est par la plus grande distance qui existe entre le citoyen et la loi. Son élaboration est faite par des mandants (les députés). Son application n'est plus transparente, passant par les filtres différents des autorités policières, judiciaires ou réglementaires. On a alors l'impression que la loi, et surtout son application, est arbitraire, n'ayant pas personnellement participé à son élaboration. Quoiqu'une démocratie directe avec cinquante millions de personnes soit une utopie. Ainsi, le policier, chargé de l'application de la loi, n'est plus toujours considéré avec respect, mais avec méfiance. Alors que dans l'absolu, cela devrait être le contraire.

— Je crois qu'il va falloir que je réfléchisse un peu à ça.

— Pas de problème, on descend un carton à la cave et on parlera de l'application de la loi, et à l'intérieur d'une partie de jeu de rôle cette fois-ci.

— Euh !, je ne sais pas si je vais tout suivre. Et qu'allez-vous faire en Chine ?

— Je vais travailler dans la distribution de l'eau. Quel que soit le pays, celui qui gère l'eau gère le peuple, donc la politique. C'est le vrai pouvoir, et il vaut mieux qu'il soit contrôlé par des démocrates. J'ai d'ailleurs un contact avec une entreprise de tuyauterie au Tibet. Mais ne vous en faites pas, je pense revenir bientôt en tant que touriste. Vous me raconterez le Salon des jeux, voulez-vous ?

(la suite au mois prochain)

Axel Trainot

Jeux de société, Jeux de rôles,
Jeux de réflexion,
Dés, Cartes,
Figurines et Accessoires



NAMUR: Rue Lelièvre, 24, Tél./Fax: 081.22 56 58.

LIÈGE: Rue Saint Gilles, 166, Tél./Fax: 042.21 17 65.

CINEY: Zoning de Biron, 3, Tél.: 083.21 64 80.

LUDOS Bruxelles: 10, avenue Brillat-Savarin
(près de l'U.L.B.) 1050 Ixelles Tél.: 02.640 10 89.

LUDOS Valenciennes: 21, rue Saint Géry
Valenciennes Tél.: 27 33 12 64.

Vous voulez faire de votre passion, votre métier... Contactez-nous!
Int + 32 83 21 64 80 pour la France et l'étranger
083 21 64 80 pour la Belgique

10 rue de la monnaie
54000 NANCY



SPÉCIALISTE WARHAMMER BATTLE®

PROMO X-FILES:

POCHETTE SEASON 1 : 8 F

POCHETTE SEASON 2 : 9 F

POCHETTE SEASON 3 : 9 F

AUTRES TARIFS NOUS CONSULTER

TEL: 03 83 32 25 06

Avec 3615 SELF ***
(Remplacez les pointillés par votre code)
Ouvrez
VOTRE PROPRE
SERVICE TELEMATIQUE
en 10 Minutes

Animez
votre service
3615 SELF***
sur 3614 CRETEL

SELF • Internet	SELF • Club
SELF • Bébé	SELF • ...
SELF • Chiens	SELF • ...
SELF • Chats	SELF • ...
SELF • Radio...	SELF • ...
SELF • Vampires	SELF • ...
SELF • Mairies	SELF • ...

3615 SELF

Excelsior Publications - 2,23 F TTC/Mir

Les contenus de tous les services créés répondent à des règles de moralité sous la surveillance et la responsabilité de l'éditeur Excelsior Publications.

A R M E S
EN LATEX

G & V
FABRICANT DEPUIS 1990

Infos, commandes en gros et demi-gros:
tél. & fax : 32 2 344 22 88 - gvarmeslatex@linkline.be

Atelier, show-room,
séries spéciales et occasions :
Art Casting - 56, av. Everard - B-1190 Bruxelles
(de 10H00 à 18H00)

Revendeurs :
Sur Bruxelles: Fig's
rue des Grands Carmes, 5 - B-1000 Bruxelles - tél.: 512 02 80
Autres régions: nous consulter

G & V Armes Latex - 238, chée d'Alseberg - B-1190 Bruxelles

SHOPPING

Écho 97

On a beau se promener dans les manifestations, fouiner dans les boutiques, lire le courrier, taper sur minitel et détricoter les mailles du Net, on y rencontre plus ou moins les mêmes joueurs, qui font largement entendre leurs goûts en matière de jeux et de magazines. Cette fois, c'est à vous de donner votre avis! Faites-vous entendre. Même si vous aimez jouer à votre façon, tranquille dans votre coin, et surtout si vous aimez jouer comme ça, il faut que cela se sache! C'est le moment de peser sur la marche de Casus, de modeler le domaine du jeu à votre façon de voir. Et si d'autres personnes autour de vous ont leur mot à dire, merci de leur donner une copie de ce sondage.

Note : les chiffres rouges à gauche des questions n'ont de sens que pour les personnes qui vont dépouiller les réponses.

1 Depuis quand lisez-vous Casus Belli ?

- ☐ depuis 1 an environ (n° 93)
☐ depuis 2 ou 3 ans (n° 81)
☐ depuis 5 ans environ (n° 68)
☐ depuis 6 à 10 ans
☐ depuis le début

2 D'où vient ce numéro ?

- ☐ je l'ai acheté en boutique
☐ je l'ai acheté en kiosque
☐ je suis abonné
☐ on me l'a prêté, donné, autre

3 Lisez-vous Casus Belli (le mensuel)

- ☐ chaque mois
☐ assez souvent (1 numéro sur 2)
☐ rarement (1 à 4 numéros par an)
☐ jamais (on m'a juste donné une copie du questionnaire)

4 Si vous l'achetez irrégulièrement, qu'est-ce qui vous incite à acheter un numéro plutôt qu'un autre ?

- ☐ l'illustration de couverture
☐ les titres de la couverture
☐ le sommaire
☐ l'avis d'un copain, d'une boutique

5 Habituellement, d'autres personnes feuilletent-elles le numéro de Casus Belli que vous lisez ?

- ☐ vous êtes seul(e) à le lire
☐ une autre personne le lit également
 si plus de deux, combien ?

6 Ces personnes font-elles partie (plusieurs réponses possibles)

- ☐ de votre foyer
☐ de votre club
☐ de votre lycée/fac/bureau/atelier/antre
☐ autres (précisez)



7 Citez vos trois rubriques préférées (Actualité

du jeu, Actualité des jeux, Coups d'œil du kritik, Antre du kritik, Portrait de famille, background, scénarios, etc.; aidez-vous des sommaires)

- 1.....
 2.....
 3.....

8 Citez les trois rubriques que vous aimez le moins

- 1.....
 2.....
 3.....

9 Dans Casus Belli, trouvez-vous que nous avons: pas assez (1), assez (2) ou trop (3) de ces articles

- | | | | |
|--------------|---|---|---|
| aides de jeu | 1 | 2 | 3 |
| critiques | 1 | 2 | 3 |
| scénarios | 1 | 2 | 3 |
| news | 1 | 2 | 3 |

10 Voudriez-vous: moins (1), autant (2), ou plus (3) de pages consacrées

- | | | | |
|-------------------|--------------------------|---|---|
| aux Coups d'œil | 1 | 2 | 3 |
| aux cartes | 1 | 2 | 3 |
| aux wargames | 1 | 2 | 3 |
| ne touchez à rien | ☐ | | |

11 Casus fait des courts backgrounds en 5 pages (Plateau des Cendres, Pirates de Sergalane), et...

- ☐ c'est un bon format
☐ c'est bien mais il en faut aussi des plus longs en alternance
☐ c'est trop court
☐ il faudrait moins de détails d'ambiance, et plus de technique et de fiches
☐ il vaut mieux que ce soit riche en détails d'ambiance, et tant pis pour la technique

Casus publie deux posters par an.

Notez votre intérêt de 0 à 10 (0 = sans intérêt, 10 = super) lorsque ce poster présente

- 12 des plans de bâtiments à découper
 13 un superbe dessin
 14 une carte de région liée à un background
 15 un jeu de plateau sur un thème lié au jeu de rôle
 16 un jeu de plateau sur un thème quelconque ...

17 Donnez une note globale à Casus Belli, allant de 0 à 10 (0 = nul, 10 = super génial)

.....

Aimeriez-vous avoir des hors-série sur les sujets suivants: non (1), de temps en temps (2), régulièrement (3)

- | | | | |
|--|---|---|---|
| 18 scénarios de jeu de rôle | 1 | 2 | 3 |
| 19 univers de jeu de rôle | 1 | 2 | 3 |
| 20 encyclopédie (lieux, PNJ, créatures et scénarios) | 1 | 2 | 3 |
| 21 jeu de rôle complet à thème classique | 1 | 2 | 3 |
| 22 jeu de rôle complet lié à une BD, un roman | 1 | 2 | 3 |
- (citez-en 3 dont les univers vous tentent)

- | | | | |
|------------------------------------|---|---|---|
| 23 wargames | 1 | 2 | 3 |
| 24 jeux avec figurines | 1 | 2 | 3 |
| 25 cartes à jouer et collectionner | 1 | 2 | 3 |
| 26 autre (précisez) | | | |

27 Où jouez-vous le plus souvent? (2 réponses possibles)

- ☐ dans un club
☐ chez des amis
☐ à votre domicile
☐ au lycée, à l'université
☐ autre

28 Combien dépensez-vous par mois en matériel de jeu (règles de jeu, accessoires, sauf cartes et logiciels)?

.....

29 Combien dépensez-vous par mois en moyenne en cartes à collectionner?

.....

30 Combien dépensez-vous par mois en moyenne en logiciels de jeu?

.....

Pour chaque famille de jeu, indiquez si vous jouez : jamais (1), rarement (2), parfois (3) ou souvent (4), et le nombre de jeux différents que vous pratiquez avec un minimum de régularité sur l'année.

- 31** jeu de rôle
en tant que meneur de jeu 1 2 3 4 ...
- 32** jeu de rôle en tant que joueur 1 2 3 4 ...
- 33** jeu de rôle grandeur nature 1 2 3 4 ...
- 34** wargame avec pions 1 2 3 4 ...
- 35** jeu d'histoire avec figurines 1 2 3 4 ...
- 36** jeu de figurines fantastiques 1 2 3 4 ...
- 37** jeu de plateau
« simulationniste »* 1 2 3 4 ...
- 38** jeu de plateau « peu ou pas simulationniste »** 1 2 3 4 ...
- 39** jeu de cartes à collectionner 1 2 3 4 ...
- 40** jeu de stratégie abstrait*** 1 2 3 4 ...
- 41** jeu de société autre **** 1 2 3 4 ...

* Civilisation, Dune...

** Power, Rencontre cosmique, Formule dé, Stratego...

*** Échecs, Dames, Abalone, Quarto...

**** Trivial poursuit, Tarot, dominos, tout le reste, quoi !

— QUESTIONS RÔLISTES (SUR TABLE!) —

Citez, par ordre de préférence, vos jeux de rôle préférés (même si vous n'avez pas trop l'occasion de les pratiquer (voir Q suivante !))

- 42.**
- 43.**
- 44.**
- 45.**

Citez, par ordre de fréquence, vos jeux de rôle les plus pratiqués, même si ce ne sont pas vos jeux préférés (voir Q précédente !)

- 46.**
- 47.**
- 48.**
- 49.**
- 50.**

51 Un jeu de rôle nouveau vient de sortir, quelle est votre réaction ?

- ☐ je me jette dessus sans tarder
- ☐ apprendre un jeu c'est du boulot, mais ça rompt la monotonie, je l'essaye
- ☐ c'est trop de boulot, j'attends un an ou deux, histoire de voir s'il y a du suivi et si on m'en dit du bien
- ☐ moi, je n'aime pas les nouveaux jeux

52 Combien de temps consacrez-vous en général à une séance de jeu ?

- ☐ moins de 2 h
- ☐ de 2 à 4 h
- ☐ de 4 à 8 h
- ☐ plus de 8 h



53 A quelle fréquence jouez-vous ?

- ☐ plus de 3 fois par semaine
- ☐ 2 à 3 fois par semaine
- ☐ 1 fois par semaine
- ☐ 1 ou 2 fois par mois
- ☐ moins d'une fois par mois

54 Y a-t-il trois joueuses de rôle (sur table) ou plus dans votre entourage ?

- ☐ oui ☐ non

55 Depuis combien de temps jouez-vous au jeu de rôle ?

- ☐ moins de 1 an
- ☐ de 1 à 2 ans
- ☐ de 3 à 5 ans
- ☐ de 5 à 10 ans
- ☐ plus de 10 ans !

56 Par quel biais avez-vous connu le jeu de rôle ?

- ☐ des copains, des parents
- ☐ un club de jeu, une convention
- ☐ une boutique de jeux
- ☐ Casus Belli
- ☐ un média non spécialisé (radio, journal...)
- ☐ autre (précisez)

Pratiquez-vous les activités qui suivent :

jamais (1), rarement (2), parfois (3) ou souvent (4)

57 Aller au cinéma 1 2 3 4

58 Lire des livres (vos 3 auteurs préférés) 1 2 3 4

59 Lire des BD (vos 3 BD favorites) 1 2 3 4

60 Ecouter de la musique (vos 3 artistes préférés) 1 2 3 4

61 Regarder la télé 1 2 3 4

62 Avoir une activité créative (précisez : musique, dessin...) 1 2 3 4

63 Jouer sur micro (vos 3 jeux top) 1 2 3 4

64 Jouer sur console (vos 3 jeux top) 1 2 3 4

65 Se balader 1 2 3 4

66 Sortir (au resto, en boîte) 1 2 3 4

67 Faire des fiestas entre copains 1 2 3 4

68 Aller au théâtre 1 2 3 4

69 Aller à des concerts 1 2 3 4

70 Aller dans des musées 1 2 3 4

71 Pratiquer un sport 1 2 3 4

72 Parmi vos loisirs, à quel rang mettez-vous les jeux ?

Quels magazines (de jeu ou hors jeu) lisez-vous le plus souvent ?

73.

74.

75.

76.

77 Êtes-vous

- ☐ Un garçon ☐ Une fille

78 Quel âge avez-vous ?

79 Dans quel département résidez-vous ? (notez 99 si hors de France)

80 A quelle catégorie socioprofessionnelle appartenez-vous (si vous êtes élève ou étudiant,

notez votre niveau et la catégorie du chef de famille, même s'il est actuellement sans emploi)

- ☐ collégien (classe.....)
- ☐ lycéen (classe.....)
- ☐ étudiant (année.....)

- ☐ agriculteur
- ☐ ouvrier
- ☐ ouvrier qualifié
- ☐ employé
- ☐ profession intermédiaire (instituteur, fonctionnaire, technicien)
- ☐ cadre fonction publique (professeur, haut fonctionnaire)
- ☐ cadre d'entreprise
- ☐ commerçant
- ☐ profession libérale
- ☐ chef d'entreprise
- ☐ autre (précisez)

81 Laissez libre cours à votre plume...

Si vous êtes inspiré, joignez une feuille libre.

Merci de renvoyer ce questionnaire à :
Casus Belli - CB Echo 97
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15.

Si vous passez sur le Salon des Jeux, vous pouvez le déposer sur le stand Casus.

L'Ange de Serra survivra-t-elle à la Reine sorcière ?

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la Cinquième Édition de Magic : L'Assemblée...

Plus des articles de présentation et des listes complètes pour :

Le Seigneur des Anneaux : Les Sorciers

Dragon Dice

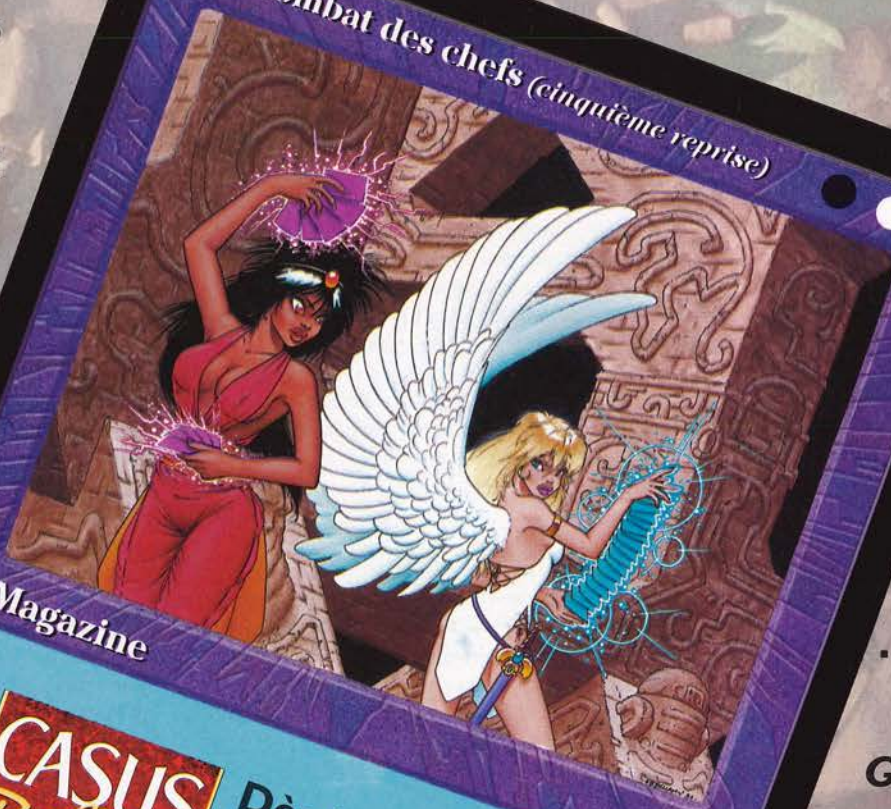
Doomtrooper

Netrunner

Guardians

Mythos...

Le combat des chefs (cinquième reprise)



Magazine

CASUS
Belli
jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

Dès le 9 avril, le
HORS-SÉRIE N°18,
Spécial cartes à
collectionner, de
Casus Belli est disponible en
kiosques et boutiques de jeux.

Illus. Bruno Bellamy

...Rage

Kabal

Guildes

Arcadia

Spellfire

Dark Age

Star Wars

Intervention

Divine

Vampire : The
Eternal Struggle

ET :

- Une carte gratuite de *Mythos* (choisie au hasard dans la collection complète du jeu).
- Gros Bolger: une carte exclusive pour *Le Seigneur des Anneaux : Les Sorciers*.
- Des paquets de base *Magic : L'Assemblée – Cinquième Édition* à gagner avec le concours Casus Belli / Wizards of the Coast.

Édito

L'édito, c'est l'endroit où le rédacteur il dit ce qu'il pense.
Ou ce qui se passe dans la vraie vie.
Cette fois-ci : silence.
Mais si vous passez au Salon des jeux à Paris. Ou au Pro Tour Magic, venez donc me dire un petit mot, on discutera de cette rubrique.
Ça fait toujours plaisir de rencontrer des lecteurs.



La combinaison du mois

Bibliothèque sylvestre (4e et 5e Édition, rare)
+ **Varenne** (Visions, rare)
Varenne n'est pas une très bonne carte à utiliser seule. On montre toutes les cartes que l'on pioche, et on ne récupère une nouvelle carte que si celle que l'on retourne en premier est un terrain (en général une chance sur trois). Heureusement, avec la Bibliothèque sylvestre, on met toujours un terrain au-dessus, que l'on ne choisira jamais. Et on pourra ainsi piocher deux cartes par tour. Une combinaison bien moins chère que le Grimoire de Jayemdae. Mieux encore, chaque nouvelle Varenne vous fera piocher une carte supplémentaire.

Aux quatre coins des cartes

Actualités

Casus Belli

● Au programme de notre **numéro hors série consacré aux jeux de cartes** (sortie le 9 avril) : tout ce que vous voulez savoir sur la 5e édition de Magic, des conseils de jeux pour débutants et joueurs de tournois de Magic, des présentations et des listes complètes de la plupart des jeux en français, et quelques autres (Le Seigneur des Anneaux, Netrunner, Doomtrooper, Dragon Dice, Guardians, Mythos, Dark Age, Kabal, Intervention Divine, Guildes, Spellfire, Star Wars et les trois jeux du Monde des Ténèbres). Et puis, histoire que ce soit aussi un peu cadeau : une carte délivrée au hasard de Mythos (rare, peu courante ou courante), la carte exclusive Gros Bolger pour ceux qui veulent se faire un jeu hobbit pour Le Seigneur des Anneaux, un concours pour gagner des paquets de base 5e Édition et... une superbe couverture de Bruno Bellamy. Ouf ! Alors surveillez bien vos kiosques dans les jours à venir.

Chaosium

● Après *Mythos: The Dreamlands*, la prochaine extension (en stand alone ?) sera consacrée au monde moderne et s'intitulera **Mythos: New Aeon** (et non pas *Mythos Now* comme annoncé précédemment). Attendez-vous à la voir cet été (pour la Gen Con en août). En attendant, le projet de jeu de cartes sur *Elric* est repoussé à avril 1998, enfin, à quelques mois près.

Ice

● Et comme si ça ne suffisait pas de publier une nouvelle extension pour *Middle Earth: The Wizards* de temps en temps, ICE nous gratifie à chaque fois d'un livret reprenant les cartes de cette extension (cette fois-ci, c'est le **Dark Minions Player Guide**), les détaillant et donnant des conseils. C'est pour une fois une idée marketing qui n'est pas mal du tout, et qui pourrait être avantageusement reprise par d'autres éditeurs ! En dehors de cela, l'extension autonome **The Lidless Eye** ne saurait tarder et réjouira tous les fans du grand méchant Sauron.

● Y a pas qu'avec Magic que cela se produit (souvenez-vous de l'opération Plaine inondée/Veine de cristal). Dans la première édition à bord noir du *Seigneur des Anneaux: Les Sorciers* (la v.f. de ME: TW), la carte Merry est manquante. Ce qui est dommage pour les amateurs de hobbits. Si elle n'est pas là, c'est que la carte Fili a été imprimée deux fois plus que prévu. Une opération d'échange va donc être mise en place dès mi-avril. Vous pourrez a priori envoyer une carte Fili à Hexagonal (le traducteur français du jeu) pour recevoir une carte Merry à bord noir. L'opération commencerait dès le Salon des jeux de Paris, sur le stand Hexagonal.

Panini

● **Canaille** est un jeu de combats soft dans les cours de récré entre gamins turbulents. Ses règles très simples le destinent aux 7-10 ans. Pourquoi ne pas le faire découvrir à votre petit frère, histoire qu'il oublie un peu vos Dragons shivân ?

Target Games

● **Dark Eden** devrait être disponible ces jours-ci. Situé dans le même univers de jeu que *Doomtrooper* et *Mutant Chronicles*, *Dark Eden* est un jeu stratégique là où *Doomtrooper* est un jeu tactique. Vous incarnerez un commandant cherchant à gérer ses ressources d'armes, de terrains, de matériel, pour conquérir des terrains adverses. La traduction française n'est pas prévue.

Wizards of the Coast

● Bon, vous le savez, la 5e Édition de **Magic: L'Assemblée** est parue. Il y a plein de nouveaux dessins (plus de 200), de nouvelles cartes venues des extensions *Arabian Nights*, *Legends*, *The Dark*, *Fallen*

Empires, *Ère Glaciaire*, *Terres Natales* et *Chronicles*. Si vous voulez savoir qui a gagné le duel entre l'Ange de Serra et la Reine sorcière, pour savoir quelles cartes restent et quelles cartes disparaissent, lisez donc notre hors-série n° 18 (voir plus haut).

● La prochaine extension pour Magic, à paraître en juin, s'appellera **Weatherlight** en anglais et **Aquilon** en français. C'est le nom du bateau volant de l'exploratrice Sissay, kidnappée par de méchantes gens et que l'équipage va essayer de sauver. On y retrouvera des créatures et des sorts de pays bien connus comme Bénalia, Hurloot et Argive.

● **Portal** est le nom d'une version simplifiée de Magic, vendue sous forme de double-paquet fixé pour deux adversaires (un peu comme *Rival/Magic* pour débutants), plus des pochette-recharges. Les règles sont réduites au minimum, toutes les cartes sont simples à comprendre et les notions d'interruptions n'existent pas. Les 200 cartes (à peu près) de ce jeu sont originales et compatibles avec Magic version normale. La version américaine est prévue pour juin, la version française pour la rentrée scolaire.

● **Battletech** semble marcher très fort aux USA. Une première extension, *Counterstrike*, apportera (en avril) un peu plus de puissance à ce jeu de baston entre robots géants.

TÉLÉGRAMMES

Déferlante de nouveautés et d'annonces pour Decipher. Il va y avoir des jeux pour toutes les séries dérivées de *Star Trek: The Next Generation*, *Deep Space Nine*, *Voyager* et *First Contact*. Plus des boîtes pour débutants, des anthologies (comprenez des rééditions en packages spéciaux). Même chose bien sûr pour *Star Wars*. Pour dépenser tous vos sous, Decipher est là pour vous ! — *Crimson & Jade*, la nouvelle extension pour l'excellent *Legends of the Five Rings* devrait être là. Le jeu de rôle du même nom est en cours de réalisation. — Mayfair Games met la clé sous la porte. Le jeu *Sim City* aurait été repris par l'imprimeur Carta Mundi en échange des dettes sur ce jeu (information non vérifiée). — Les paquets additionnels de dés pour le jeu *Star Trek* (critiqué dans notre dernier numéro) devraient être bientôt disponibles (« Toute résistance est futile ! »), suivis de peu par un vaisseau klingon et un nouveau vaisseau de la Fédération. — On attend pour bientôt la suite de *Feudal Lords* (*Dark Age*), sous le titre de *The Brood*. Enfin, on attend surtout les superbes dessins ! — Tout vient à point à qui sait attendre. *Inferno* (non, pas le jeu de figurines) est la première extension pour le jeu de cartes *Kult*. À quand la suite du jeu *Heresy* (on peut

toujours rêver) ? — À force de voir ses livres se vendre parce qu'il y avait des petits bouts de carton à gagner dedans, l'éditeur de livres Harper Prims se lance dans le jeu de cartes à collectionner. Deux projets bien différents sont en cours. L'un sur les univers sombres et délirants de Clive Barker ; des cartes seraient dessinées par H.R. Giger. L'autre sur *Alien* et *Predator*. On pourrait jouer des paquets *Alien*, *Marine* ou *Predator*, les conditions de victoire étant différentes pour chaque camp.

Sur compatible PC

- version Microprose/Ubi soft

Magic : The Gathering

Black Lotus, Mox, Ancestral Recall, Forcefield, Fork, Time Walk, TimeTwister, autant de cartes mythiques que la plupart d'entre nous n'ont jamais vu, et a fortiori jamais joué avec. C'est désormais chose possible avec la version informatique de *Magic*. Enfin disponible après des mois d'attente (des années !), elle contient plus de mille cartes provenant de la 4^e édition et des extensions *Arabian Nights*, *Legend*, *Antiquities* et *The Dark*, plus douze cartes inédites utilisant des effets aléatoires (couleur d'un terrain, effet magique...). Attention ! Toutes les anciennes cartes ne sont pas présentes ; ainsi toutes celles à plusieurs couleurs (les doubles-terrains, les

multicolores), le Désert, le Cimetière des éléphants ou la Guardian Beast sont absentes... Ce qui est surprenant quand des cartes bien plus puissantes, comme le Time Walk ou le Black Lotus, sont elles incluses.

Le jeu lui-même se décompose en trois parties distinctes : un jeu d'aventure, des duels contre l'ordinateur et un module de construction de paquets. Pour ce dernier point, il est à noter qu'aucune restriction de cartes n'est prévue. On peut ainsi fabriquer un jeu bourré de Mox ! Les paquets ainsi créés sont utilisés pour mener des duels contre la machine (l'option réseau n'est pas disponible pour l'instant). Durant les duels, les phases de jeu sont scrupuleusement respectées et le joueur est aidé de nombreuses manières (boîtes d'alerte, surlignage des cartes jouables, visualisation des cartes). À noter que la procédure des effets rapides (Fast Effects) n'est pas très intuitive et peut mener à des brûlures de mana par erreur.

Mais le plus intéressant est sans doute le jeu d'aventure, non pour son côté graphique, assez moyen, mais pour la constitution et la gestion du paquet. Le joueur incarne un apprenti sorcier cherchant à venger la mort de son maître. Doté de peu de points de vie et d'un paquet maigrichon, il voyage dans l'émirat de Shalandar et récupère des cartes pour gonfler son jeu. Il monte ainsi en grade et en puissance en trouvant des cartes, en les gagnant par des quêtes ou en mises lors de duels, ou encore en les payant dans les villes. Petit mago deviendra grand, au moins là tout le monde part à égalité...

Frédéric Roméro et Pierre Lejoyeux

Deux jeux pour le prix de deux

L'adaptation sur ordinateur (sur PC uniquement !) de *Magic* était attendue depuis deux ans. Depuis, Wizards of the Coast a également vendu une licence à l'éditeur Acclaim pour la réalisation sur PC et Playstation d'un jeu d'action inspiré de *Magic*. En bref, le jeu d'Acclaim est un jeu d'action en temps réel où un magicien conquiert des territoires grâce à des sorts qu'il lance (sorts similaires à ceux du jeu de cartes).

Et le jeu Microprose/Ubi Soft est une adaptation qui se veut la plus fidèle possible aux mécanismes du jeu de cartes, un peu comme les adaptations de jeux de bridge ou d'échecs. En ce qui concerne la version multijoueur de *Magic* Microprose, un CD d'extension est prévu pour cet été. Il contiendra de nouvelles cartes (lesquelles, mystère !) et donc le logiciel pour pouvoir s'affronter en réseau.



Et si on jouait sur ordinateur et en solitaire à un jeu de cartes convivial ?

- Jeu édité par Microprose, en anglais. Nécessite un PC puissant doté de Windows 95.
- Test effectué sur la version finale anglaise. Version française prévue courant avril/mai.
- Diffusion/traduction par Ubi Soft.
- Prix : 399 F.

Double page
présentée par
Pierre Rosenthal



Dans la famille Fenryll, je voudrais :
Le nain sur ours Les jumeaux de l'espace

Le commandement goblin

Le couple de magiciens

Argl. gasp. damned !! Après sept ans de bons et loyaux services, 50 numéros, deux guides de peinture et des centaines de figurines peintes, appelé vers d'autres horizons, je quitte cette belle rubrique. Merci à tous les lecteurs de m'avoir supporté si longtemps, et rendez-vous le mois prochain pour du sang neuf dans Métalliques.

Si vous avez des questions, remarques, suggestions concernant cette rubrique, vous pouvez toujours me contacter sur 3615 Casus, bal Triplezero.

Ärgotik

Après le pont et les ruines modulaires, les alchimistes d'Ärgotik projettent de réduire une église. A guetter avec intérêt.

Fenryll

Sont disponibles les nains sur ours (avec lance ou hache à deux mains), un commandement goblin (chef, musicien et porte-étendard), et deux immondes créatures de l'espace, livrés avec un psychodémodulateur à biglotron inversé capable de détecter les Gibolins et de donner la réponse à la Question (42!).

Enfin, deux séries sont particulièrement remarquables par leur qualité de gravure : les magiciens (dont une superbe magi-

ami Bolagg, et vous conviendrez avec moi que cette gamme vaut beaucoup plus qu'un coup d'œil.

Bolagg, dit le roi du hachis (Global Games).

Heartbreaker

Au menu du mois, Chroniques de Warzone n° 6, et quelques nouveautés de plus, notamment des véhicules et de nouvelles célébrités.

Old Glory

Cette marque américaine, connue pour ces figurines historiques, se met à la fantasy, avec une quinzaine de références d'orques, trolls, nains, rangers et autres elfes. A réserver toutefois aux plus fanatiques d'entre vous, car hélas diffusée en France

Métalliques

cienne) et les anti-paladins. Ces derniers ont des « tronches » de bons vieux méchants de série B, un vrai régal.

Global Games

Plus de vingt références différentes sont déjà disponibles pour Inferno, ce jeu original autant par son thème que par ses règles. Hélas, ces figurines cumulent deux handicaps : leur prix assez élevé, et leur manque d'intérêt au premier coup d'œil. En effet, les figurines les plus belles sont à monter, et l'emballage ne montre pas le modèle assemblé. Mais regardez notre

de façon confidentielle (pour l'instant, uniquement à la boutique Champs de Mars à Paris).

Thunderbolt Mountain Miniatures

Deux blisters « gag » qui sont déjà entre les mains de notre service peinture : un groupe de rôlistes, et des personnages pour AD&D à la sauce Monty Python matinée de Terry Pratchett. En image et en couleur dès le prochain numéro.



Textes : François Décamp. Images : Olivier Vignes. Peintres : Michel Dauvillier, Bruno de Grimouard et Philippe Simon.



Anciens numéros & Reliures

JE: Jeu en encart; sc: scénario; MM: Moyen Métrage;
GE: scénario Grand Écran; C: Jeu de cartes;
500 000: 500 000 rôlistes; Prof: Profession;
PDF: Portrait de famille; EdF: Épreuve du Feu; FJ: Fiche-Jeu;
PL: Première Ligne; Adj: aide de jeu;
JpC: jeu par correspondance; DA: Destination Adventure.

Anciens numéros disponibles

Numéros 20, 23, 24, 26, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 56, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82.

83 - EdF: Chimères, Mutant Chronicles, Diplomatie, Rise of the Luftwaffe. FJ: Ravenloft, Junta, La Foi et le Glaive, Survivor One (JpC), Stalngard: opération Uranus, Triumphant Fox, Operation Mercury. Adj: Entrez dans la caravane, Dayak, Fous du volant. DA: Composer un rôle pour son personnage. Point de vue sur la Guilde (Mega), Interview d'Eric Wujcik. Sc: Elic, AD&D2, Nephilim, Star Wars. GE: Chill/AD.

84 - L'opinion des parents Maltese. EdF: Ecryme, Les dieux nomades, Second Front. FJ: Oniros, Mellicie Warlord (JpC), Seigneurs Dragons, Grand Siècle, Lost Victory, Ring of Fire. Adj: Taurais pas un tuyau, Sono d'enfer, Un verre ça va... DA: Jusqu'où aller trop loin; Lamies, totems et fantômes (Simulacres), Anne McCaffrey. JE: Totale Apokalypse. Sc: Cthulhu, Mutant Chronicles, Chimères, INS.

85 - Réponse à Zone interdite. EdF: Elfquest (v.f.), Mage (v.f.), The Battles of Waterloo. FJ: Castle Falkenstein, Condottiere, Battlespace, Cyber League (JpC), Charges, Enemy at the Gates. Dossier: les jeux de cartes. DA: Gérer les combats. Adj: Chimères, Kabaal + les morts-vivants, Visite touriste (Mega), règles pour Totale Apokalypse. Sc: Ars Magica, Shadowrun, Vampire, Ecryme; GE: AD&D.

86 - Résultats des trophées du jeu de rôle 94. EdF: Légendes des Contrées oubliées, Kult, SPQR. PDF: Gurus en v.f., Warhammer en v.f. DA: Maîtrisez le temps. Sc: Mega, Gurus Japon, Cthulhu, Légendes des Contrées oubliées; GE: Star Wars. Adj: Les conquérants de l'Océan Oriental, Devine qui vient damner ce soir?, Nuisances & Nature (Simulacres), Les Japonais Kamakura (Charges). FJ: Guerre & Frontière, Dragons et Nacelles, Hunters from the Sky, Kollin.

87 - EdF: Thoon, Titan Legions, Dixie. PDF: Rifts. FJ: A Famous Victory, The Rising Sun, Necroverse (JpC). DA: Jouer en campagne. Adj: Asylum, Magistra, Créer un monde (Mega), Les Romains (Charges). Sc: Elfquest, Thoon, AdC, Kult. GE: AD&D.

88 - EdF: miles Christi, Warhammer Quest, Rossyia 1917. FJ: Alexander Deluxe, De l'IQF à AH. PDF: Shadowrun. DA: Créer sa campagne. Adj: Ze beast of 95, Rencontres autour de Majistra, Les origines (Simulacres), Les Arabes (Charges), Pourquoi jouer des immortels. Sc: Warhammer, Shadowrun, Eléctasé, Nephilim. Listes: Spellfire v.f., Renaissance v.f., Ice Age v.o.

89 - EdF: Château Falkenstein; Crisis: Sinaï 1973/Yom Kippur. FJ: Changeling; Soirée de meurtre: Flight Commander II; Nemak II/Chronos (JpC). PDF: 3V. DA: Les situations impossibles. Adj: La Nouvelle République pour Star Wars; Shkhratz (Paorn); Ze beast of 95 (II); La négociation en six règles; Les Bourguignons (Charges). Sc: Vampire, Star Wars, miles Christi, Cthulhu, AD&D (GE).

90 - EdF: Conspirations, Birthright, Everway, Credo, ASL Solitaire, The Great War in Europe, Geronimo, Alliances royales (JpC). PDF: Nephilim. Adj: Simulacres, Les portes de la création (Thoon), Dark Sides (Star Wars). DA: Devenez meneur de jeu. Sc: Château Falkenstein, Thoon, Cyberpunk, Warhammer. Poster: carte du monde de Thoon, pin-up.

91 - EdF: Nightprowler, Wraith, Necromunda, Il était une fois, Machiavelli. FJ: The 3 Days of Gettysburg, Nache Frankreich, The Last Crusade. Comment expliquer le jeu de rôle à sa grand-mère. DA: Pour des descriptions vivantes. Adj: Causer l'arguence des voleurs, Mad Mage. Sc: Necromunda, L'appel de Cthulhu, Conspirations, AD&D, Cyber Age, Vampire (GE).

92 (mensuel) - EdF: JRTM 2e édition v.f.; Mondes et Héros. Le Monde des Ténébres; L'évolution du JdR. Adj: Gworrassic Park; Maîtrisez les combats épiques; Adapter les scénarios méd-fan à Simulacres; Feuille d'aide pour Skills & Powers; Les déplacements pour Middle-Earth - The Wizards. DA: Je ne suis pas un numéro! Sc: Nightprowler, Cthulhu, Hawkmoon, AD&D; Warhammer Batailles. Et nos rubriques habituelles.

93 (mensuel) - Mekton Z. Heavy Gear, Soirée Enquête. Jeux, joueurs & Internet. PDF: Vampire. Adj: La petite bastion dans la prairie (G&M); Propriétaires d'une auberge de vos propres mains; Seven: les sept règles de l'effroi; des cartes pour Il était une fois...; conseils pour Space Marine/Titan Legion. DA: La vie ne commence pas au premier jet de dés. Poster: des décors modulables d'auberge. Sc: Necromunda (figu.), Elic, Warhammer, Nephilim, Château Falkenstein.

94 (mensuel) - Guildes JdR; Vampire: Dark Ages; Léviathan (figu.). PDF: Loup-garou, Mage, Wraith, Changeling. Adj: Les cavouineurs; Le catalogue de l'ordre moderne (G&M); Le mémento de l'investigateur; L'ordre des chevaliers d'Aïran (Simulacres). DA: Enquêtes & prétextes. Interview: J.-M. Ligny; Miss Wraith et Mister Changeling. Sc: Star Wars, Magna Veritas, Shadowrun, L'appel de Cthulhu, JRTM (MM), AD&D (MM). Et nos rubriques habituelles.

95 (mensuel) - Empyrium; Space Hulk. Adj: L'œil de Caza; Le trombinoscope éloquent; De ce côté du miroir; Le trombinoscope; Nouveaux profils pour Star Wars (G&M); Miss Grubert, cyber psychiatrie. DA: Prends ton crayon et ta gomme... Écrivez des scénarios pour Casus. Sc: Guildes, Mutant Chronicles, AD&D-Ravenloft, Rêve de Dragon, AdC (GE); Léviathan/Warhammer 40K. C: Netrunner; Mythos.

96 (juillet-août): Earthdawn (v.f.), Rolemaster 3e éd., Les Colons de Katane (plato), Warzone (figu.). Adj: Rhadjabân, Bouillabaisse... (G&M); Adapter les scénarios space opera à Simulacres. Cave canem. Int: Jonathan Tweet. Sc: AD&D, Earthdawn, Mage, Empyrium, Star Wars (GE), Space Hulk, WH 40K.

97 (mensuel). Changelin, Shaan. PDF: Star Wars. DA: Guide d'achat du 1er jeu. Accessoire: la feuille d'équipement. Adj: Djarabân: Les monstres de Djarabân; Un nouveau Credo (Credo); Warhammer/ Léviathan: mêmes combats (figu.); La voie du guerrier (Simulacres). Sc: AdC, Shaan, Nightprowler, Thoon, AD&D (GE).

98 (mensuel). DragonLance 5th Age, Bitume 10 ans, Maharajah (plato), Mirage (cartes). Adj: La conspiration: mode d'emploi; Histoires abominables (G&M); Liste des cartes Mirage; Feuille d'aide au combat et SAN (AdC); Le fantastique contemporain (Simulacres); Plus on est de fous (Colons de Katane); Godzilla (Manhattan). Créer son club. Int: Greg Stafford. Premier contact avec un scénario (DA). Sc: Shadowrun, Changelin, Guildes, Bitume, AD&D (GE); Warhammer Bataille.

99 (mensuel). Hawkmoon NE; Nephilim 2. Power (plato); Flintlock (figu.). Adj: Faire des parchemins; Galactic Born Killer (G&M); Jeunes loups et vieux renards... (DA); feuille d'aide à la création pour Nephilim; Citations de méd-fan; Les wangs de la marine (Simulacres). JC2: Guardians; règle option. pour Le Seigneur des Anneaux: Les sorciers. Sc: Star Wars, Hawk-

moon NE, Cthulhu, Pendragon, Vampire (MM), Warhammer (MM).

100 (mensuel). JdR: Vampire: L'âge des Ténébres; Le monde de Murphy. Plato: Elixir; Méditerranée. Cartes: X-Files; The Sabbath; Dark Age. Spécial n°100: Carte blanche aux dessinateurs; 200% subjectif; Concours G&M. Int: Marc Rein-Hagen. Vade mecum. S: Réseau divin, AD&D, Nephilim, Warhammer.

101. Netheril (AD&D); Gurus Vampire. Warhammer Batailles fantastiques (figu.). Age of Renaissance (plato). Background: L'archipel de Sergalane. Prof: Maître de l'ambiance. Urgences (G&M). Simulacres mis à l'index. Acc: Le mémo du joueur de Star Wars. Sc: Cthulhu, Vampire - L'âge des ténébres, Le Réseau divin (5, 6, 7), Gurus médiéval, Shadowrun (GE); Warhammer (figu.). 500 000: Jeu de rôle et crime.

102. Polaris; Monde des Ténébres: France; Deadlands, In Nomine. Meurtre à l'abbaye (plato); Inferno (figu.). Int: L'équipe de Guildes. Prof: Personnage en clair-obscur. Adj: Le hangar de Marty F. Manifeste pour le 10e art. La liste bilingue pour Visions/Magic. Sc: AD&D, Kult, Elic, Cyberpunk, Magna Veritas (MM), Réseau divin (MM); Warhammer (figu.).

103. Imago, L'Unirève, Ars Magica 4th E, Chivalry & Sorcery 3rd E. PDF: Warhammer Batailles fantastiques. Wargame: Alexandria 1801; La bataille de Friedland; Waterloo, Back: Le collage des Cendres. Prof: Motivations à Cthulhu. 500 000 rôlistes: la presse positive. Sc: Polaris; JRTM; AD&D; Conspirations; Star Wars (GE).

Hors-série Casus Belli

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de CB. Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage: le samouraï, le barbare, la courtisane; Devine..., Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature: définitions et précisions, killer, murder-party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Fabriquer ses costumes, ses armes. Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Sc: ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. First Battle - Friedland juin 1807 - The Emperor Returns - Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques médiévales - Jeux de pions - Jeux antiques, Jeux de parcours, les cousins du Risk - Variantes: Grands Stratèges, World War II, Full Metal Pla-

nète, Dune -Wargame et enseignement, Génèse d'un jeu - War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Les limites de l'invincibilité - Ad. Third Reich - Empires in Arms - Interview: A. Adler. JE: La bataille de Marengo.

HS 8 - SCÉNARIOS. Sc: Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurlements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE. JE: Hastings-1066. Dossiers: Antiquité (RPR, Peloponnesian War, GBOA/SPQR), ASL, Diplomatie, Guerre du Pacifique. Figurines: les armées précolombiennes. Wargame et JpC. Wargame et SF. Europa Universalis, Empires in Arms, Advanced Third Reich, V for Victory.

HS 10 - SIMULACRES. Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils.

HS 11 - SANGDRAGON. Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie détaillé, le monde médiéval-fantastique de Malindi et une campagne méd-fan.

HS 12 - SPÉCIAL VACANCES. Jouer seul; sc. solo, crypto, labyrôle. Adj: Le monastère du Souffle divin. Sc: Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica.

HS 13 - WARGAMES ET JEUX DE PLATEAU. Jeu de plateau: Civilisation, Junta, Formule Dé, Car Wars, SuperGang, Zargos, Aristo, Fief, Blood Berets, Condottiere, les jeux d'enquête, les jeux de plateau avec figurines, Man o'War, Seigneurs-Dragons. Cartes: Jyhad, Magic, Spellfire, les autres jeux de cartes. Wargames: Diplomatie, Grand Siècle, L'échiquier de Machiavel, La guerre des Héros - Les dieux nomades, Cry Havoc, Battletech, l'archer à cheval, Res Publica Romana, Les Diadoques, les aides de jeu informatisées, l'exercice Stratégie, Lion of the North, ASL, Afrika, Sands of War, Job d'été, France 1940, guerre du Golfe. Bibliothèque, interviews, humeurs.

HS 14 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE volume I. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D/Warhammer/ Simulacres.

HS 15 - SPÉCIAL VACANCES. Sc: AD&D, Loup-garou, Chimères, AdC, Mega, RdD/Oniros, INS/MV, Écryme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc. solo, labyrôle, cryptographie; liste des scénarios publiés dans CB.

HS 16 - CYBER AGE. Jeu de rôle complet pour Simulacres: encyclopédie cyberpunk, règles de Simulacres et de Cyber Age, secrets de Cyber Age, 3 scénarios.

HS 17 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE volume II. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D, Warhammer et Simulacres.

Bon de commande des anciens numéros et des reliures*
à retourner paiement joint à Casus Belli,
1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

- Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI: _____ soit _____ numéros au prix unitaire de 32 F franco (Étranger: 37 F).
- Je commande les hors-série suivants de CASUS BELLI aux prix unitaires de:
 - 40 F franco (Étranger: 45 F): _____ HS n°2, _____ HS n°3
 - 45 F franco (Étranger: 50 F): _____ HS n°4, _____ HS n°6, _____ HS n°8, _____ HS n°11, _____ HS n°12, _____ HS n°14, _____ HS n°15, _____ HS n°16, _____ HS n°17
 - 49 F franco (Étranger: 54 F): _____ HS n°7, _____ HS n°9, _____ HS n°10, _____ HS n°13.
- Je commande _____ reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros) au prix unitaire de 65 F franco (Étranger: 72 F).
- Je joins mon règlement de _____ F par chèque à l'ordre de Casus Belli.

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

(* Dans la limite des stocks disponibles. Offres valables jusqu'au 28/02/97, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (1) 46 48 47 08. Conformément à la loi informatique et Libertés du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

La Bataille Des Cinq Armées



Une horde de reptiles et d'Hommes-Lézards, fraîchement débarquée de Lustrie ou des terres du sud, fonce vers les plaines qui séparent Quenelles du massif Orquemont. Des chevaliers bretonniens et leurs suivants tentent de stopper cette invasion. Mais le terrain choisi pour la confrontation n'a rien d'une morne plaine. Des morts-vivants, des Nains et des Elfes sylvains comptent bien mettre leur grain de sel dans l'affaire. Chaque camp a des raisons d'être là et rien ne va être simple !

Cette grande bataille est prévue pour occuper une bonne journée et durer tant que les conditions de victoire ne sont pas remplies (au lieu des six tours habituels). Les deux armées principales (Hommes-Lézards et Bretonniens) doivent être construites avec un budget de 2000 points chaque, sans que leurs joueurs sachent réellement ce que l'on attend d'eux. La présence d'un arbitre est indispensable, entre autre pour jouer les Elfes sylvains (voir plus loin).

Le scénario est prévu pour voir s'affronter des Hommes-Lézards et des Bretonniens, mais quelques modifications du background devraient permettre de l'adapter pour d'autres armées (sauf bien sûr Nains, morts-vivants ou Elfes sylvains).

Décomposition d'un tour de jeu

Le tour de jeu devra être modifié comme suit. Les phases indiquées en italique sont jouées normalement, pour le reste, consultez le texte qui suit.

Tour de l'arbitre

Début du tour : les momies surgissent de terre pour frapper les intrus. Les Nains testent pour savoir s'ils choisissent un camp. Mouvement : les Elfes sylvains et les dryades peuvent se déplacer.

Tir : les unités des Elfes sylvains peuvent utiliser leurs armes de jet.

Corps à corps : toutes les troupes au contact combattent.

Magie : il n'y a pas de magie dans le tour de l'arbitre.

Tour du joueur 1

Début du tour

Mouvement : si les Nains se sont rangés de son côté, il peut les déplacer.

Tir

Corps à corps

Magie

Tour du joueur 2

Début du tour

Mouvement : si les Nains se sont rangés de son côté, il peut les déplacer.

Tir

Corps à corps

Magie

But du jeu et conditions de victoire

La façon de comptabiliser les points est différente des parties normales. Chacun des deux joueurs devra tirer, secrètement mais en présence de l'arbitre, sur la table des conditions de victoire ci-dessous. Les deux camps peuvent faire le même jet de dé et donc avoir le même but.

1) L'arme sacrée du roi nain

Le général de l'armée doit entrer dans la mine, y combattre à la loyale (aucune intervention extérieure) le fantôme du héros enterré là, pour récupérer une arme magique dont la présence lui a été révélée par un rêve prémonitoire. Le jeu s'arrête alors immédiatement par cette victoire. Récupérer l'arme magique après avoir tué le fantôme ne prend pas plus de quelques secondes et la victoire est donc acquise avant la fin du tour de combat en cours.

Fantôme

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sve.
4	2	0	3	3	3	3	1	5	-

Le fantôme ne peut être touché que par une arme magique. Si le général n'en possède pas, il peut en emprunter une à un autre héros de son armée en contact avec l'entrée de la mine (mais il perd une phase de combat pour que le héros la lui apporte. Le fantôme attaque normalement pendant ce temps). L'arbitre ne doit pas dévoiler les caractéristiques du fantôme avant que le général ne le combatte.

2) Le vampire de Quenelles

Le général de l'armée doit entrer dans le cimetière, se trouver au contact du mausolée, puis passer un tour entier sans rien faire pour y entrer et planter un pieu dans le cœur du vampire qui terrorise la région. Cette action est réussie en obtenant une touche contre un ennemi de CC 7. Une seule attaque est autorisée par tour même si le général en possède plusieurs. La victoire est obtenue au moment même où le vampire est tué.

3) Contrôle de la forêt

Les deux unités elfes (les forestiers et les dryades) doivent être détruites, mais pas forcément par l'armée qui doit réussir cette mission. Le général doit ensuite être placé dans la forêt et aucune unité adverse ne doit s'y trouver pendant un tour entier. La victoire est obtenue à l'instant même où le général est dans la forêt et qu'aucune unité adverse ne s'y trouve depuis un tour entier.

4) Détruire la mine

La mine qui sert de sépulture au héros nain peut encore produire de l'or et de l'argent, et votre adversaire ne doit pas pouvoir en disposer. Votre général porte donc des explosifs destinés à la détruire purement et simplement. Il est si chargé qu'il perd 1 point de sa caractéristique de déplacement (M). S'il atteint la mine, il doit y rester deux tours entiers sans bouger ni combattre (et sans pouvoir utiliser sa capacité spéciale de général). La mine est alors détruite et la partie gagnée.

5) Destruction de la forêt

Votre général porte des brûlots destinés à mettre le feu à la forêt. Il est si chargé qu'il perd 1 point de sa caractéristique de déplacement (M). Les deux unités elfes (les forestiers et les dryades) doivent être détruites, mais pas forcément par l'armée qui doit réussir cette mission. Le général doit ensuite être placé dans la forêt pendant deux tours, le temps de mettre le feu à tous ces arbres. La partie est alors gagnée.

6) Assaut

L'armée est là uniquement pour détruire son adversaire. Le joueur gagne si toutes les unités en jeu (pas les héros ou les figurines qui se déplacent seuls) sont en fuite, en dehors de la table ou détruites à un moment quelconque de la partie.

La mine du héros nain

Cette partie du terrain est constituée par une mine où un grand héros nain a été enterré voilà plus de trois cents ans. Ayant entendu dire qu'un combat se préparait dans la plaine qui sépare Quenelles du massif d'Orquemont, une bande de Nains a fait le déplacement et pour défendre cette sépulture au cas où les combattants décideraient d'y pénétrer ou même de s'en approcher. Cela fait six jours et six nuits que les Nains se préparent à repousser les envahisseurs en sifflant bières sur bières. Leur intervention dans la partie est

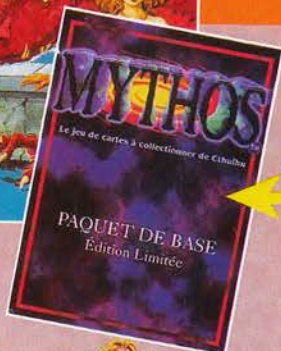
**Abonnez-vous à CASUS BELLI et ...
...changez de personnage
chaque mois !**



1 an - 11 numéros

294
francs

seulement
au lieu de 358 francs *



**EN CADEAU
DE BIENVENUE
LE JEU MYTHOS**

Réservé exclusivement
aux Abonnés de Casus Belli :
UN SUPPLÉMENT MENSUEL CONSACRÉ AUX JEUX DE CARTES
À JOUER ET À COLLECTIONNER.

**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 et je recevrai en
cadeau de bienvenue le fantastique jeu MYTHOS.

● Je joins mon règlement à l'ordre de Casus Belli

NOM

Prénom

Adresse

Code postal VILLE

L'année de votre naissance (facultatif) 19

**Vous pouvez aussi vous abonner par téléphone au
01 46 48 47 17 ou sur Minitel en tapant 3615 ABON.**

Offre valable jusqu'à fin 1997 et réservée aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine.
Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au 0146 48 47 08 ou 01 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 adres-
se soient communiqués ultérieurement.

RCS Paris B 572 134 773

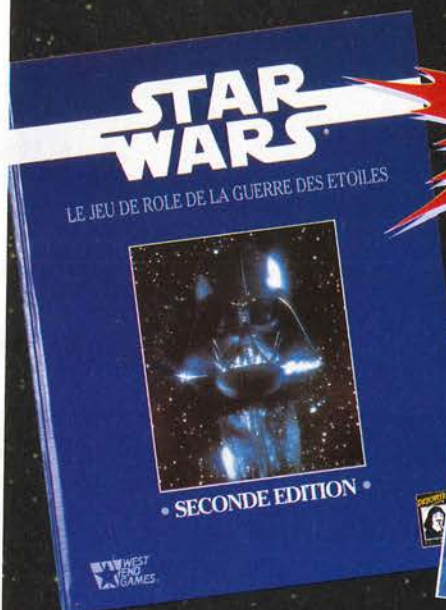
* prix de vente chez votre marchand de journaux

CB 104

STAR WARS®

-10%

**SUR LA GAMME JEU DE RÔLE,
LES MAQUETTES,
LES FIGURINES...**



**En cet inoubliable mois d'avril,
dans la proche galaxie DESCARTES,
STAR WARS® fait son cinéma !**



* Hors presse et librairie. Non cumulable avec la carte de fidélité.

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

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

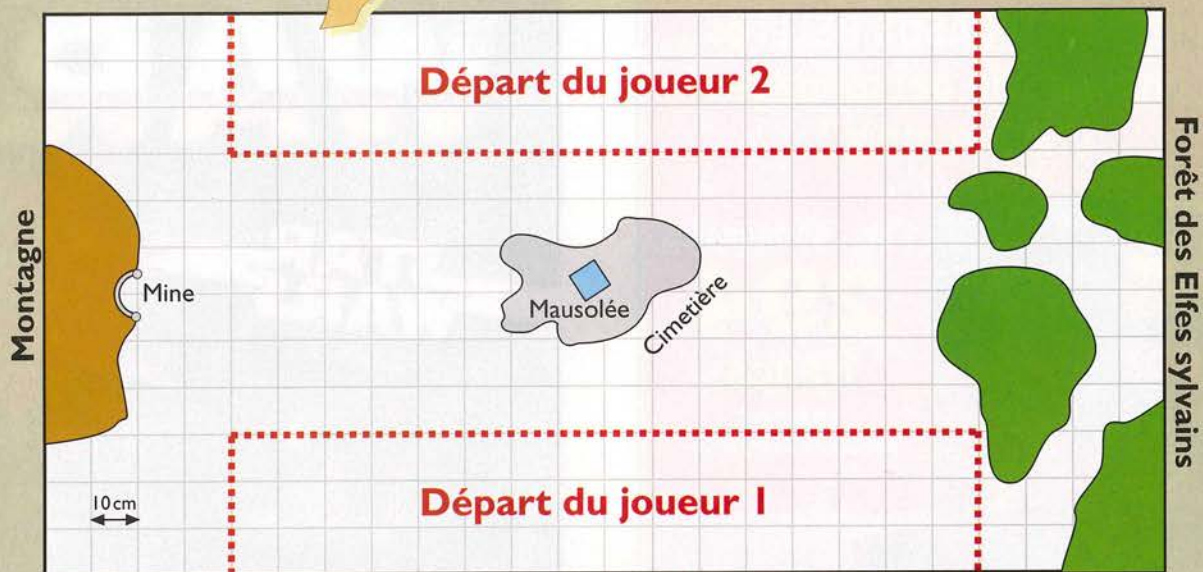


Paris 17^e
6, rue Meissonier
75017 Paris
Tél. 01 42 27 50 09
Métro : Wagram

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

STAR WARS ®, ™ et © 1997 Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

La Bataille Des Cinq Armées



plus qu'aléatoire puisque leur état d'ébriété a légèrement diminué leur sens tactique. A l'atta... hips... que...

Unité de brise-fers comprenant 8 Nains plus un leader (champion)

Champion

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sve.
3	5	4	4/6	4	1	3	2	9	3+/4+

Brise-fer

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sve.
3	5	3	4	4	1	3	1	9	3+

Le champion est équipé d'une armure lourde frappée d'une rune de pierre, d'un bouclier et d'une hache à deux mains. Au contact, il range son bouclier pour pouvoir utiliser sa hache et ne possède plus qu'une sauvegarde de 5+.

Les brise-fers sont équipés d'une armure lourde frappée d'une rune de pierre et d'un bouclier. Ils sont armés de marteaux et l'unité comprend une bannière.

Les Nains restent cachés dans la mine jusqu'à ce qu'une figurine approche à 8ps de l'entrée. Ils sont alors immédiatement placés devant l'entrée de la mine. A partir de ce moment, au début de chacun de ses tours, l'arbitre devra jeter 1d6. Sur un résultat de 1 ou 2 les Nains sont trop saouls pour résister à un combat si passionnant et se jettent dans la bataille, se rangeant du côté opposé à celui qui possède la figurine la plus proche de la mine. S'ils sont chargés avant d'avoir choisi un camp, ils soutiennent l'assaut et prennent parti pour le camp opposé.

La nécropole maudite

Cette partie du terrain est constituée d'un petit mausolée entouré d'un cimetière. Ce terrain compte comme un terrain difficile et les troupes qui s'y trouvent peuvent facilement se cacher derrière les pierres tombales, ils bénéficient ainsi d'une couverture légère en cas de tir contre eux. Ce terrain ne modifie en

aucun cas le corps à corps. Dormant profondément dans les plus vieilles tombes du cimetière, vivent 5 momies, vestiges de terribles combats qui se sont déroulés dans cette plaine trois cents auparavant. Elles n'apparaîtront sur le jeu que si elles sont dérangées par des êtres vivants.

Unité de momies comprenant 5 figurines

Momie

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sve.
3	3	0	4/6	5	4	3	2	8	6+

Les momies sont les restes de puissants guerriers et possèdent des armures légères et des armes à deux mains qui leur donnent une attitude à la fois grotesque et terrifiante. Les momies provoquent la peur, sont immunisées à la psychologie et reçoivent des dommages doublés des attaques de feu.

Dès qu'une figurine pose le socle dans le cimetière, les momies sortent de leur tombe et sont immédiatement placées au contact de l'unité ou de l'individu qui vient de troubler leur sommeil. Si l'initiative de l'intrus est supérieure à celle des momies, on considère qu'il a chargé, dans le cas contraire ce sont les momies qui sont considérées comme ayant chargé. L'attaque venant de sous la terre, l'unité ou le personnage attaqué ne peut ni fuir ni tenir sa position en tirant. Si l'intrus est détruit ou s'il fuit au-delà du cimetière (les momies ne le poursuivront pas), les momies sont retirées du jeu et surgiront à nouveau en cas de nouvelle intrusion. Si le cimetière est déjà envahi, les momies restent un tour (de l'arbitre) sous terre et surgissent au tour suivant.

La forêt sacrée

Lorsque les autorités elfiques ont entendu parler de la bataille qui se préparait, elles ont dépêché sur place deux unités rapides et

légères dans le but de défendre les bois qui bordent la zone d'affrontement. Ces elfes ont donc pratiquement le même but que les Nains (défendre leur bien), mais ils ne se sont pas saoulés depuis six jours et sont donc tout à fait clairs. Ils agiront le plus intelligemment du monde et ne prendront pas parti pour quelque camp que ce soit. Ils ne sortiront même pas de leur forêt.

Unité de forestiers comprenant 8 Elfes sylvains

Forestier

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sve.
5	5	5	3	3	1	6	1	8	-

Les forestiers sont équipés d'épées et d'arcs longs. Ils ne portent aucune armure et n'arborent aucune bannière. Ils se déplacent en tirailleurs, très facilement dans les bois, et ils peuvent poser des pièges (pour ces deux capacités, voir le livret d'armée des Elfes sylvains).

Unité de dryades comprenant 5 figurines

Dryade

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sve.
5	4	3	4	4	2	4	2	8	5+

Les dryades n'ont aucun malus en traversant la forêt. Leur sauvegarde fonctionne même contre les armes incendiaires ou magiques. Elles peuvent prendre l'apparence d'arbres (voir le livret d'armée des Elfes sylvains).

Les Elfes sylvains sont placés par l'arbitre qui les jouera durant son tour, au mieux de leurs possibilités. Il doit empêcher à tout prix les autres armées d'entrer dans la forêt. Il ne peut, lui-même, pas en faire sortir ses unités.

Croc
plan : PR

SPECIAL ARKHAM

Publi-Rédactionnel

Les Arcanes du Jeu.

N'en déplaise aux Grands Anciens, cette rubrique vous présente des conseils éso-tériques pour jouer à Mythos sans sombrer dans la folie. Aujourd'hui, un secret essentiel sans la connaissance duquel vous ne saurez pas jouer correctement.

Mythos est un jeu de cartes un peu particulier, puisqu'il est très proche d'un jeu de rôle dans le déroulement de la partie. Bien qu'il soit important de garder sa santé mentale ou d'éliminer ses adversaires, le but essentiel du jeu reste avant tout de faire vivre à son personnage une aventure aussi épouvantable que riche en rebondissements.

Toute la difficulté de Mythos réside donc dans la place à donner aux différentes cartes qui composent votre jeu. Ainsi, avec un jeu puissant - constitué essentiellement de phobies, de sorts d'attaques, d'alliés

corrompus et autres monstruosité cthulhiennes - vous éliminerez rapidement vos adversaires... au risque de délaissier la dimension narrative de Mythos. A l'inverse, un jeu uniquement composé de cartes destinées à réaliser des aventures intéressantes risque de vous laisser un peu démuni devant les attaques adverses.

La formule magique pour préparer un bon jeu de Mythos consiste à mélanger harmonieusement ces éléments. Construisez un jeu suffisamment riche pour atteindre votre but (réaliser des aventures) sans sombrer dans la démence sous les attaques des cartes de vos ennemis. Ce n'est pas si facile, mais conservez bien à l'esprit que Mythos est avant tout un jeu d'ambiance où, comme dans un jeu de rôle, le but ultime n'est pas forcément de remporter la partie.

MYTHOS

L'Invocation du mois.

197, E. Pickman Street

Comme le raconte H.P. Lovecraft dans La Maison de la Sorcière (« The Dreams in the Witch House ») Keziah Mason et son abominable compagnon Brown Jenkin vivent dans cette maison. Les pouvoirs maléfiques qui habitent l'endroit vous permettent d'y faire apparaître autant de monstruosité que votre santé mentale vous le permet. Pour plus de cohérence, n'oubliez pas d'ajouter à votre jeu les cartes de ses terrifiants occupants : Keziah Mason et Brown Jenkin... mais rien ne vous y oblige (à part peut-être le Grand Cthulhu lui-même).

Delirium Mythus

Idees les plus folles autour de Mythos.

Vous avez programmé pour ce soir une petite partie de l'Appel de Cthulhu entre amis et vous n'avez pas eu le temps de préparer tous les détails ? Pas de problème, Mythos est là pour vous aider ! En utilisant les cartes, vous pourrez facilement aider vos joueurs à visualiser les lieux importants. De même, en tirant des cartes au hasard, vous pourrez faire apparaître à une vitesse monstrueuse : un PNJ, une entité cosmique et, pourquoi pas, un livre occulte, un sort ou un objet maudit. Une autre idée ? Après un séjour prolongé sur Yuggoth, l'un vos joueur est sujet à une petite astrophobie passagère (peur des étoiles) : confiez-lui la carte du même nom pour qu'il n'oublie sa phobie pendant le jeu.

Un jeu de folie pour garder sa santé mentale : Terreur à Arkham

Votre investigateur :

Le Professeur d'Université Raisonnable (de l'Université Miskatonic, bien entendu !)

Aventures :

- Une journée banale (8 points).
- Sur le fil du rasoir (6 points).
- Le colis mystérieux (6 points).
- Une intéressante boutique (5 points).

Lieux :

Les 4 cartes de l'Université Miskatonic

Faculté de Médecine, Annexe des Sciences, Memorial Hall (2), Bibliothèque Orne (2).

Quelques endroits clefs à Arkham...

Société Historique d'Arkham, Le Café de Lowell Street, Livres et Cartes Rares d'Arkham, Cimetière de Christchurch, L'Arkham Advertiser.

et certains lieux incontournables

Fondrière du Pendu, Société de l'œil d'Or, Asile d'Arkham, 197 E. Pickman St., Asile de Sefton (2).

Alliés :

Herbert West, Harvey Walters, Dr Allen Halsey, Keziah Mason, Brown Jenkin, K. J. Hooper, Henry Armitage, Asenath Waite Derby, Edward Pickman Derby, Robert W. Chambers.

Monstres :

4 Byakhees, 1 Shoggoth, 2 Mi-Go, 1 Polype Volant, 2 Peuple Serpent, 3 Ghoules.

Sortilèges

Anneau d'Eibon, Résurrection, Trou de mémoire, Malédiction de la Chose-Rat, Réveiller les Morts.

Grimoires et Objets :

L'Appel de Cthulhu, Le Necronomicon (Latin) (2), Dynamite (2), Mitraillette (2), Lekythos Grec, Projecteur de Brume.

Événements :

Voiture (2), Hydrophobie (2), Iatrophobie, Contact Mental Yithien, Découverte d'une Cache Secrète.

Les astuces des Grands Anciens

Vous avez des combinaisons de cartes imparables ? Des monstres préférés et des objets fétiches ? Des aventures que vous avez inventées ? N'hésitez pas à nous les faire parvenir pour en faire profiter tous les adeptes de Mythos en nous écrivant à :

Jeux Descartes - (Mythos)
1, rue du colonel Pierre Avia
75503 PARIS CEDEX 15

Mythos et le mythe de Cthulhu

Une carte du jeu est particulièrement chargée en Mythe de Cthulhu : il s'agit de Herbert West, plus connu sous le nom de Reanimator. Ce neurochirurgien sévissant à l'Université Miskatonic apparaît pour la première fois dans la nouvelle de H.P. Lovecraft, *Reanimator*. Dans le film du même nom, réalisé en 1985 par Stuart Gordon, il développe à nouveau sa méthode infailible pour ranimer les tissus humains morts à partir d'une substance de sa composition. En 1991, une suite intitulée *La Fiancée de Reanimator* (*Bride of Reanimator*) lui permet de s'adonner à nouveau à son loisir préféré après un stage de perfectionnement au Pérou !

Xavier Soult et
Laurent Vidal



Édito

Des goûts et des couleurs
Le numéro 40 de *Command*, la revue dirigée par le fameux Ty Bomba, est accompagné de deux jeux aux thèmes originaux*. *The battle of Buena Vista* évoque une bataille quasi inconnue de ce côté de l'Atlantique, qui opposa en 1847 une armée U.S. commandée par Taylor à une armée mexicaine sous les ordres du président Santa-Anna soi-même, lors de la guerre qui décida du destin d'une grande partie du continent nord-américain. La victoire des États-Unis se traduisit en effet par l'annexion du Nouveau-Mexique, de la Californie, du Texas et j'en passe. Thème original, règles légères, présentation agréable : rien à jeter. Le second jeu, lui, s'intitule *Moscow Burning*. Un napoléonien (1812) ? Un what if germano-soviétique (1941) ? Point du tout. Une « simulation » des premières semaines d'une hypothétique guerre civile russe, de nos jours. Ce thème pose deux questions. La première, de forme. Dans l'ignorance totale des forces en présence lors d'une telle guerre civile, on ne peut valablement simuler le moindre ordre de bataille. Les auteurs recourent donc à un tirage aléatoire, procédure efficace, mais qui n'a rien à voir avec une réflexion politique, même de politique-fiction. Le jeu a-t-il donc un intérêt autre que purement ludique ? Sans doute pas, mais cela pose un autre problème, de fond. Est-il de bon goût d'élaborer une telle simulation, qui concerne la vie (et la mort) de millions de nos contemporains ? Je vous laisse bien sûr la réponse, car des goûts et des couleurs... Cependant, les amateurs de simulation classique, sur un thème classique, et en français qui plus est, préféreront sans doute le dernier numéro de *Vae Victis*, dont le jeu en encart est consacré à l'opération Market-Garden (Arnhem, 1944). Cocorico !

Frank Stora

* Et il comprend par ailleurs un excellent article sur la marine de surface allemande de 1933 à 1945, et un dossier sur l'état actuel des armées des pays de l'ex-URSS.

Parabellum



Over the Reich Le Grand Cirque informatique

Vous que les légendes du temps des hélices font rêver, vous qui avez dévoré Le Grand Cirque de Clostermann, vous dont les pions d'Air Force sont usés par de nombreuses parties, réjouissez-vous. L'ordinateur, votre ami, vous permet de jouer les squadron leaders comme vous ne l'aviez jamais rêvé. Laissez les panthères d'acier ramper dans la boue, à vous les aigles de l'azur !

Bon sang ne saurait mentir

D'abord, une précision essentielle : *Over the Reich* n'est pas une simulation de pilotage en temps réel, mais de combat aérien tactique. Bref, un jeu de réflexion, pas de réflexes. Sa généalogie remonte bien sûr à *Air Force*, le grand ancêtre. Mais le jeu informatique d'aujourd'hui est en fait le descendant de l'*Over the Reich* en papier et carton publié il y a quelques années par Clash of Arms (sur le même sujet exactement), et du *Flight Commander 2* informatique publié par Avalon Hill sur les combats aériens du temps des réacteurs (1950-2000). Avec des parents pareils, comment voudriez-vous que l'enfant ne soit pas surdoué ?

Et surdoué, il l'est ! Car que peut-on demander à une simulation historique informatique ? La précision, la jouabilité, l'esthétique, la variété ? Tout y est. Plus, bien sûr, la possibilité de jouer par Internet avec vos correspondants de Santiago du Chili ou d'Osaka, aussi bien que de jouer sur la même machine avec votre petit frère (celui qui vous met la pâtée à *F-18 Hornet* et à qui vous allez enfin pouvoir montrer ce que c'est que le combat aérien).

— De son papa *OtR* de carton, *OtR* CD-Rom tient la fidélité méticuleuse des performances des avions. Vous pouvez d'ailleurs les vérifier dans une copieuse banque de données qui vous permet les comparaisons entre deux modèles différents.

— De sa maman *FC2*, il tient la facilité déconcertante d'utilisation : il suffit de souripuler (manipuler avec la souris,

● FICHE TECHNIQUE

- *Over the Reich* est un wargame informatique en anglais édité par Avalon Hill. Support : CD-Rom Mac/Windows.
- Sujet : la guerre aérienne en Europe de l'Ouest, de 1943 à 1945. Échelle : 4 secondes par tour de combat ; 1 unité de distance = 100 m. Prix : 489 F.



Over the Reich : comme si vous y étiez !

Traduction prochaine par Alcid pour environ 400 F.

néologisme non breveté) un manche à balai et une manette des gaz sur l'écran et la trajectoire que suivra votre Spit, votre Mustang ou votre FW-190 s'inscrit sur l'écran ; cliquez GO quand vous êtes satisfait. Pour faciliter les choses aux bleus et autres novices, vous pouvez choisir votre niveau de réalisme parmi cinq, de Lieutenant à Général.

— De ses deux « parents », le jeu tient l'élégance des figurines d'avion et du décor, sans parler des séquences vidéo authentiques prises à la cinématrice et de l'environnement sonore (le thème musical est de la musique classique, ça change de la plupart des jeux informatiques !).

Bandits, two o'clock, high !

Quant à la variété, vous avez droit à toute la gamme des chasseurs et bombardiers de jour des États-Unis, de Grande-Bretagne et d'Allemagne entre 1943 et 1945. Le tout est présenté sous formes d'engagements simples (*dogfights*), de missions et de tours d'opérations.

Les *dogfights* sont à choisir parmi plusieurs dizaines de passes d'armes historiques. Ceux qui ne concernent que peu d'avions se jouent en peu de temps.

Les missions, elles aussi sur fond historique, vous donnent le commandement d'un groupe d'appareils, chasseurs, chasseurs-bombardiers ou chasseurs et bombardiers. Il s'agit par exemple de mettre le cap sur une zone où des chars ennemis sont signalés, d'en faire du hachis (oui oui, les attaques au sol sont prévues), et de rentrer à la base, le tout malgré l'opposition des chasseurs adverses. Vous suivez d'abord le trajet de vos avions sur une carte de l'Europe ; lors d'une rencontre avec l'adversaire, l'ordinateur zoome et vous projette en plein combat.

Les tours d'opérations justifient (plus ou moins) la mention de prime abord curieuse portée sur la boîte : « Strategy and role-playing game of WW II aerial combat ». Jeu de rôle ? Si on veut : vous êtes nommé chef d'escadrille et vous devez diriger pendant une bonne partie de la guerre les missions confiées à vos hommes. Il vous faudra chaque fois choisir les pilotes les mieux préparés, les moins fatigués, pour être le plus efficace possible et hâter (ou retarder, si vous jouez l'Allemand !) la fin de la guerre. Inutile de préciser qu'il s'agit d'un mode de jeu de longue haleine.

Blue flight, this is Blue leader. Attack !

En conclusion, il est difficile de trouver des reproches à faire à ce jeu. Une ombre bien française au tableau : son prix. Mais c'est un défaut qu'il partage avec bien d'autres jeux informatiques, hélas.

Ah, j'en entends dans le fond qui râlent : la guerre n'a pas commencé en 43 ! C'est vrai. Aussi, dans sa grande bonté, Avalon Hill nous promet pour Pâques (aux États-Unis, en France ce sera à la Trinité) *Achtung, Spitfire !*. Rien de moins que la guerre aérienne en Europe de l'Ouest de 1939 à 1942. Quant au front russe et au Pacifique, je ne sais... Mais on peut rêver. Et rêver, aussi, à une version 14-18 du jeu, qui ne devrait pas être trop difficile à mettre en place. Ah, l'odeur d'huile de ricin du moteur et le sifflement du vent dans les câbles des biplans...

HISTOIRES de WIF

1 - Petits différends soviéto-nippons (septembre 39)

Il y a peu de temps (dans CB n° 101 exactement), nous avons brièvement décrit, à l'occasion de la sortie de son édition « définitive », le monument qu'est *World in*



Flames. Pour vous donner une idée des possibilités de ce colosse, nous allons évoquer, en quelques épisodes, diverses situations concrètes que peuvent rencontrer les joueurs aux commandes des différents belligérants. Aujourd'hui, un aspect d'un théâtre un peu méconnu : la Sibérie, où règne un équilibre délicat entre Étoile rouge et Soleil levant.

La particularité de l'Union soviétique et du Japon est que, bien qu'ils soient dans des camps opposés, ils restent souvent en paix pendant toute la guerre. Pourtant, il existe une pomme de discorde frontalière : Vladivostok. Depuis 1905 pour les historiens, depuis que l'usine de la ville est rouge pour les joueurs de *Wif*, Japonais et Soviétiques se disputent la région. (Une usine rouge, toujours située dans une zone historiquement disputée, produit pour le pays qui la possède, ce qui la rend doublement intéressante : on accroît sa capacité industrielle et on réduit celle de l'adversaire.)

En général, le premier qui attaque gagne, grâce à la surprise et au choix du terrain. Le Japonais peut profiter de sa flotte et de son aviation. Le Soviétique dispose de plus d'unités, de blindés et de cavalerie. Le Japonais attaquera donc sur la côte, et son opposant préférera l'intérieur des terres. Mais aucun des deux ne peut se permettre de gaspiller des ressources pour Vladivostok. Ils auront d'autres problèmes plus importants... Il n'y a donc aucun risque de guerre longue, d'autant plus que des règles peuvent contraindre à une paix forcée. Cette dernière peut d'ailleurs arriver très rapidement. La paix revenue, chacun vaquera à ses occupations.

Or, le Japonais commence à jouer. En neutralisant temporairement le front chinois, il peut disposer d'unités. Il s'agit de bâtir face à Tchong Kai-Tchek une défense étanche, quitte à laisser (temporairement) une ressource au Chinois, à la frontière entre Chine et Chine occupée. Pour le reste, pas de grosse difficulté. La météo est bonne (septembre). Le placement du Soviétique n'est probablement pas optimisé. Le Nippon se place en second. Il est facile de couper le mouvement stratégique communiste. Le seul problème est que l'entrée en guerre des États-Unis risque d'être avancée par cette agression, bien que l'Oncle Sam ne sache pas trop où se trouve Vladivostok.

En fait, le Soviétique est normalement coincé. Il ne peut espérer qu'une aide du Bon Dieu (normalement fort rare, pour lui surtout)... ou, indirectement, de l'Allemagne. En effet, si l'Allemand choisit l'option méditerranéenne (prise de Gibraltar et Suez) ou britannique (traversée de la Manche), laissant les steppes en paix, le Soviétique aura tout loisir, en 42, de rappeler à Sa Majesté l'Empereur que le Petit Père des Peuples a un léger défaut (entre autres) : la rancune. Il est donc conseillé au général Tojo de s'informer auprès de l'OKW (Quartier général allemand) des intentions de son allié avant de piquer Vladivostok à l'URSS. Sans oublier de chercher comment on prononce Vladivostok en japonais...

Maxime Choucroun

LE CHOUCHOU THE GREAT WAR AT SEA

14-18 en Méditerranée

Sur mer comme sur terre ou dans les airs, la guerre dite Grande fut une période de mutation. En 14, la plupart des grands bâtiments sont de lourdes masses qui paraissent sorties de l'imagination d'un ingénieur gnome trop porté sur la bière, avec leur artillerie en barbettes et leurs mâts tarabiscotés qui semblent encore attendre des voiles. En 18, les navires de ligne sont des fauves au profil aigu dont les canons en tourelles voudraient déjà des radars pour tirer au-delà de l'horizon. 14-18 sur mer, c'était jusqu'alors surtout le Jutland : Home Fleet contre Hoch See Flotte. Idée géniale d'Avalanche Press : aller voir en Méditerranée, où, malgré les apparences, il s'est passé bien des choses entre Autrichiens, Russes, Turcs, Italiens, Grecs, Français, Anglais, et deux Allemands en guest stars : le croiseur de bataille *Goeben* et le croiseur léger *Breslau*. Tout ce monde est représenté par des pions qui sont parmi les plus beaux jamais réalisés pour un wargame naval. Vue en plan d'un côté, profil de l'autre, on en mangerait.

Les règles sont comme je les aime : 8 pages bien claires*. Et 24 pages de scénarios, allant de 1911 (guerre italo-turque) à 1918. Engagements historiques et hypothétiques sont au programme, plus nombre de campagnes où tout peut arriver. Les flottes se déplacent sur une carte stratégique (55 x 95 cm), et les batailles sont résolues sur une carte tactique (45 x 55 cm). Comme la radio et l'aviation en sont à leurs balbutiements, les surprises sont fréquentes. *The Great War at Sea* (volume 1 : *The Mediterranean*) mérite bien d'être chouchouté. Comment ne pas craquer devant un jeu où le Sultan Isman et le Szent Istvan peuvent affronter l'Imperatritza Ekaterina et le Voltaire ? On dirait un épisode de *Château Falkenstein* !

* Petit reproche : la sévérité vis-à-vis des artilleurs français me semble excessive. Donnez aux BB français (pas aux B) les mêmes capacités qu'aux autres.

Double page
présentée par
Frank Stora

Universalis

A lire

La fonction des Inspis est de vous fournir des bouquins, des disques, des BD et autres matières exploitables en jeu. Pour une fois, je vais tricher. **Les bourreaux volontaires de Hitler**, de Daniel Jonah Goldhagen (éditions Seuil) n'est PAS une source de matière première pour scénarios. Surtout pas. En revanche, c'est une bonne remise des pendules à l'heure pour ceux qui trouveraient que notre réaction à chaud à Charnel Houses of Europe The Shoah™ (voir p. 24) est excessive. C'est une longue étude historique serrée et bien écrite (chose rare chez les universitaires !). Très contestée par les spécialistes de la période, elle n'en apporte pas moins la première réponse convaincante que je lis à la question centrale de l'Holocauste : qu'est-ce qui a bien pu pousser un pays civilisé, en plein XX^e siècle, à basculer dans une barbarie si absolue qu'elle n'a jamais eu d'équivalent, ni avant, ni après ? Goldhagen analyse les mentalités, explore le paysage mental de l'Allemand moyen, et arrive à des conclusions absolument terrifiantes. Un livre à méditer...

Vaut le détour

● Si vous n'avez pas vu **Mars Attacks!**, courez-y toutes affaires cessantes. Et une fois que vous aurez constaté de vos yeux que Tim Burton est un fou dangereux, faites un saut chez le disquaire et achetez la bande originale du film, œuvre de son complice Danny Elfman (chez Atlantic Records). Elle est courte, mais contient quelques morceaux déjantés à souhait (notamment les deux génériques) qui pourront certainement servir à sonoriser... euh, quelque chose. Spontanément, je pense à une partie de *Paranoïa*, mais avec un peu d'imagination, elle devrait pouvoir être employée pour quelque chose de plus sérieux (*Mage ?* *Dossiers X ?*). La BO de **The Frighteners** (en France : *Fantômes contre fantômes*), du même Elfman, est considérablement plus classique, avec des chœurs, des morceaux soigneusement calculés pour être angoissants, et tout et tout. Elle est d'une désagréable brièveté, mais elle est nettement plus facile à exploiter que celle de *Mars Attacks!*, par exemple dans un *Cthulhu* ou n'importe quel jeu fantastique-contemporain (MCA Records).

● Amis anglophones, si vous avez envie de briller en société, procurez-vous **The science of The X-Files** (Michael White, Legend Books). C'est de la vulgarisation scientifique pas trop ardue, écrite dans un anglais facile à comprendre. En dix chapitres, White fait le tour des



Inspirations...

SF & Fantasy

principaux thèmes abordés par la série, et nous fait un petit cours dessus. Fantômes, pouvoirs psis, soucoupes volantes... On y découvre, entre autres petits bijoux, la fameuse équation de Drake, qui démontre mathématiquement que le nombre de civilisations extraterrestres est compris entre zéro et l'infini ! (parfois, les maths, c'est tellement beau qu'on en pleurerait).

Pour les curieux

● **Les troubadours**, d'Henri-Irénée Marrou (Points) est une étude historique bien faite, qui nous emmène dans l'Occitanie des XI^e et XII^e siècles. Au passage, l'auteur tord le cou à un tas de délirés ésotéristes ou catharistes. Visiblement, il n'aime pas qu'on mêle « ses » troubadours à ce genre de mauvaise compagnie. Pour nous autres rôlistes, ce petit bouquin vaut surtout pour les petites mentions de vie quotidienne qui surnagent au milieu d'un océan d'érudition parfois un peu difficile à supporter. Saviez-vous qu'en fait, il existait deux classes de « troubadours », les auteurs-compositeurs et les interprètes ? Qu'un bon tiers de ces braves chanteurs itinérants ont fini par entrer en religion ? Plusieurs ont même fini évêques, et l'un d'eux a mené la répression contre les Cathares toulousains. Qu'est-ce qui a bien pu le pousser à changer de vie à ce point ?

● **Aladin** se range dans notre grande série « parfois, en cherchant, on trouve des trucs marrants dans les kiosques ». C'est un mensuel consacré aux antiquités, aux collections et à la brocante, entre autres. Les articles sont à des années-lumière de nos centres d'intérêt, mais il y a des photos. Beaucoup de photos, représentant des foules d'objets, autour desquels il est facile de bâtir des histoires. Fétiches africains hérissés de clous, poupées aux visages figés, coffres médiévaux, boutons ornés de symboles étranges... En cinq minutes, on peut en trouver des choses ! Et puis, en lisant le numéro de décembre, j'ai découvert qu'il existe, quelque part, un homme qui fait une collection de... réverbères ! C'est une activité à laquelle je n'avais encore jamais pensé, mais qui trouverait bien sa place dans un *Cthulhu*, non ?



● Franchement, en tant que roman, **Néanderthal** n'est pas terrible. Il a été commis par un certain John Darn-ton, et édité par Flammarion. Il ne lui manque pas grand-chose pour être efficace : il suffirait d'un peu plus de rythme, d'un peu moins de blabla et de personnages un peu plus crédibles. En revanche, si vous avez le courage de le lire jusqu'au bout, c'est un bon exercice de construction de scénarios (ses défauts sont des défauts de style, pas de structure. Et autour d'une table, c'est celle-là qui compte). Cette partie de chasse à l'homme préhistorique sur les hauts plateaux d'Asie centrale contient pas mal d'ingrédients sympas : décor grandiose et mal connu, deux préhistoriens, des espions, un vieux-savant-mystérieusement-disparu... Dommage !

Tristan Lhomme

Templiers et immortels

Le chant de la Terre, d'Isabelle et David Collet, se situe dans l'univers des Nephilim, ces immortels voleurs de corps que les Templiers traquent sans relâche. Comme avec beaucoup de romans inspirés d'un jeu de rôle, on pourrait craindre qu'il soit difficilement compréhensible pour qui ne connaît pas le jeu en question (1). Ce n'est heureusement pas le cas, les explications fournies par les auteurs suffisant largement pour que le lecteur se fasse une idée de la nature – et de la richesse – de l'arrière-plan. Le style est clair, agréable et direct, avec quelques pointes de sophistication bienvenues, surtout dans les scènes situées dans le passé. Par contre, l'intrigue semble plutôt confuse ; non seulement la narration est éclatée dans l'espace et dans le temps, mais elle est confiée à plusieurs narrateurs, ce qui induit une certaine confusion – d'autant plus que l'histoire en question est très complexe. Ce défaut est par bonheur compensé par le soin accordé aux personnages :

vivants, crédibles et attachants, ils constituent d'excellents modèles psychologiques – utilisables, de surcroît, pour d'autres JdR mettant en scène des immortels. Leurs émotions rendent un son authentique ; là réside la grande qualité de *Chant de la Terre*. (Mnémos « Surnaturel »).

Cauchemars surnaturels

Il aurait eu la vedette ce mois-ci si Tristan Lhomme ne l'avait pas déjà encensé dans le précédent numéro. Je veux bien entendu parler de **Neuvième cercle**, de notre collaborateur Fabrice Colin, qui semble bien être le roman de ce début d'année. Son écriture, à elle seule, lui vaudrait d'être signalé dans cette rubrique ; rares sont les jeunes auteurs qui parviennent du premier coup à une telle maîtrise, et certains écrivains confirmés et reconnus en sont toujours à tenter de l'acquiescer. La structure est elle aussi digne d'éloges, avec sa narration plurielle soigneusement agencée et son final frénétique. Un très bon livre, toutefois réservé à ceux qui ont le cœur bien accroché, en raison de son climat d'hyper-violence et de la crudité de certaines scènes. (Mnémos « Angle Mort »).

Rêves et cauchemars, de Stephen King, est un énorme recueil de nouvelles coupé en deux tomes. Parmi



Bande Dessinée

ces vingt-deux textes qui passent en revue une bonne partie des thèmes fantastiques habituels, revus et corrigés à la sauce King, ma préférence va sans doute à *Un groupe d'enfer*, avec en guest stars un certain nombre de rockers décédés. A Rock & Roll Heaven, le maire s'appelle Elvis Presley, et c'est Marvin Gaye qui fait la police. (J'Ai Lu « Épouvante ».)

Fred Saberhagen continue à explorer les particularités de la vie vampirique dans *Un amour de Dracula*. Moins réussi que l'excellent *Dossier Holmes-Dracula* — que je vous recommande chaudement —, c'est néanmoins un roman fantastique fort attrayant, le célèbre immortel aux dents longues y jouant pour l'occasion les détectives privés : un scénario tout trouvé pour *Vampire*. Décidément, les buveurs de sang sont de plus en plus sympathiques, par les temps qui courent... (Pocket « Terreur » 9173.)

Voyage avec les morts, de Barbara Hambly, parle également de vampires, mais il emprunte les techniques et ficelles de la littérature d'espionnage là où Saberhagen pioche dans le roman policier. Un roman dynamique et délicieusement paranoïaque, tout particulièrement conseillé aux MJ intéressés par les prémisses de la Première Guerre mondiale. (Pocket « Terreur ».)

Mondes futurs ou intérieurs

Projet miracle, de Mike Resnick, conte la lente déshumanisation d'un homme à qui l'on fait endosser les corps de différents extraterrestres. Malgré une construction déséquilibrée (la première métamorphose occupant une place disproportionnée par rapport aux suivantes), c'est un livre très intéressant, car son auteur réussit, l'espace de quelques pages, à nous montrer de l'intérieur une conscience fort différente de la nôtre. Une expérience brève, mais saisissante ! (Denoël « Présence du Futur ».) Avec *Wonderland*, Serge Lehman approfondit un élément de décor de l'univers mis en place dans sa série *FA.U.S.T.* : l'immense dépotoir, peuplé de mutants traqués par les pièges à hommes automatiques, qui s'étend de Lille à Moscou — un dépotoir où échouent parfois de bien curieux « déchets »... Un sympathique roman d'aventures, qui se lit d'une traite. (Fleuve Noir « Anticipation ».)



La nuit des mutants est le premier roman de Christophe Lambert ; attention, il ne s'agit pas de l'acteur, mais d'un amateur de jeux de rôle. La preuve : pensant aux MJ, il a tenu à faire figurer en fin de volume un plan de la station spatiale où se déroule son intrigue. Si vous avez un cadeau à faire à votre petit frère... (Hachette « Vertige Science-fiction ».)

Après les cycles de Mars, Vénus et la Lune, c'est celui de **Pellucidar** qui connaît les honneurs d'une réédition (en trois volumes Omnibus, dont le premier vient de paraître). Edgar Rice Burroughs exploite dans cette série l'idée de la Terre creuse, plaçant à l'intérieur de l'écorce de notre planète un monde barbare, peuplé de ptérodactyles et d'hommes des cavernes. N'oublions pas que le créateur de Tarzan est aussi l'un des inventeurs de l'heroic fantasy... (Lefranc « Volumes ».)

Roland C. Wagner

(1) Comme par exemple les titres publiés dans la collection « Shadowrun » du Fleuve Noir.

Petit chouchou deviendra grand

Avec des gentils, des méchants, des bêtes, normales pour certaines et franchement évadées d'un bestiaire fantastique pour les autres, et aussi quelques humains un peu perdus il faut bien le dire, voici **Hellboy**, de Michael Mignola, chez Dark Horse.

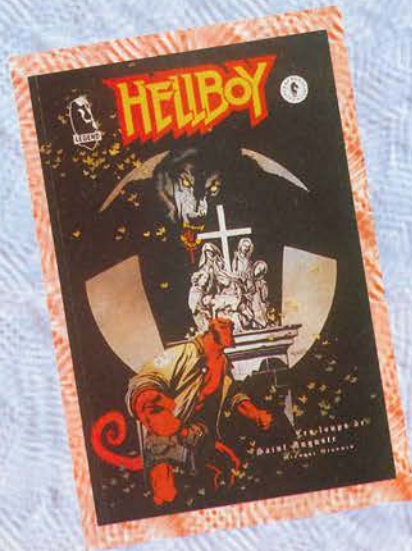
C'est un petit fascicule tout de noir vêtu, dont le sous-titre (*Les loups de Saint Auguste*) est celui d'une des trois petites histoires, la plus longue, présentées. Si vous jouez à *Changelin*, vous y trouverez quantité de créatures du petit peuple aux caractères tous plus farfelus les uns que les autres.

Parfois féroces, parfois gentils, toujours bizarres, ces petits personnages pourront à coup sûr semer le trouble dans vos parties. **Hellboy**, c'est un personnage déroutant, à mi-chemin entre un chasseur de primes et un super-héros, mi-humain, mi-autre chose, toujours prêt à lutter contre l'injustice et les agressions venues d'ailleurs. L'histoire titre de l'album est inspirée de la vie de saint Patrick, c'est l'auteur qui le dit. Mais pour moi, simple mortel comptant peu de saints parmi mes relations immédiates (à moins que...), ce n'est pas flagrant. Qu'importe, le plaisir à découvrir ce petit album noir dedans et dehors reste entier, et en plus les illustrations ont une pêche d'enfer (au sens propre !). À suivre, certainement.

Restons bizarres

Aux éditions Le Téméraire, c'est encore un petit format (format comics, si vous préférez) qui m'a attiré, avec un titre simple, sobre : **Preacher**. Il s'agit d'un tome 1 (*Ballade au Texas*), signé Ennis et Dillon, deux habitués du genre. Ça parle, en vrac, de saints, d'anges, de gardiens du Paradis, de héros « avec pouvoirs », de « saint des tueurs » (on ne plaisante pas avec le monsieur, il est irritable !), le tout accompagné d'un vampire. En plus, le tout se déroule sur fond de guérilla urbaine entre le Paradis et les Enfers ! Ça ne vous dit rien ? Une petite mine pour mettre de la nouveauté dans vos parties de *INS/MV* ! Attention, ketchup et effets spéciaux de couleur rouge à toutes les pages ou presque.

Je suis certain que vous vous êtes posé un jour LA question essentielle : qui de Superman ou de Hulk est le plus fort ?, ou encore : quel est le meilleur combattant, Batman ou Captain America ? Pour les inconditionnels du genre, Semic offre depuis le début de l'année une sorte d'ultime cross-over, le clash des univers : **Marvel Comics** d'un côté et **DC Heroes** de l'autre. L'enjeu ? Rien moins que la destruction du monde du clan perdant. C'est l'occasion de réviser ses classiques, en attendant la fin de la confrontation, d'autant plus que **DC versus Marvel / Marvel versus DC** (c'est le titre de la série) propose des fiches-cuisine récapitulatives des principaux héros



des deux éditeurs américains (à propos, vont-ils fusionner ou l'un va-t-il racheter l'autre ?...).

Le tome 7 de **Cybersix** vient de paraître, chez Vents d'Ouest. C'est étonnant comme les auteurs (Meglia et Trillo) arrivent à se renouveler et assurer une suite infernale aux tribulations d'une pôvre héroïne solitaire dans un monde de brutes. Bon, certes, c'est elle-même un monstre, mais avec des états d'âme, une réflexion sur le monde et la société, et une façon tout à fait particulière de rencontrer d'autres monstres, d'autres exclus, d'autres êtres différents. J'aime bien cette série, qui peut servir de trame et d'aide de jeu à tout ce que vous avez de cyber dans vos JdR du moment.

En quête d'émotions

Son nom est Dickson, Harry Dickson, et c'est sûrement le plus british des détectives privés américains. Contrairement à son confrère anglais (un certain S. Holmes), son art s'exerce à la frange de la logique, là où crime rime avec fantastique. Dans **L'ombre de Blackfield**, de Nolane et Roman, paru chez Soleil, notre héros affronte une ancienne horreur venue d'Égypte, un monstre qui boit la vie de ses victimes et les momifie en un clin d'œil. Si vous faites jouer à *Cthulhu* ou *Chill*, le scénario est tout écrit. En cerise sur le gâteau, vous aurez une excellente description d'un journaliste-poison typique.

Dans l'esprit « enquête », toujours chez Soleil, je vous propose aussi **Mycroft Inquisitor**, par Arleston, Latil et Manini, dans un épisode intitulé *La bête d'Écume*. Beaucoup d'humour dans cette aventure sous un soleil vraiment différent (celui de la planète Écume), que mène tambour battant le plus futuriste des avatars du Sherlock H. cité plus haut. Pour vos aventures à la mode space op, vous aurez droit à quelques E.T. sympathiques et une assistante-PNJ plutôt sexy qui n'hésite pas à payer de sa personne dans des moments, hum... difficiles.

Détours mythologiques

Si l'Égypte vous attire, ne ratez pas **La nuit de lumière - 1^{re} partie**, de Convard, Mosdi et Bihel, édité par Glénat. Dieux et humains cohabitent dans une histoire compliquée à souhait. Amour, haine, espoir et accablement, le tout très vivant.

En passant par Merlin et la mythologie celtique, **Rogon le Leu**, tome 2, *Frères de sang*, de Convard et Chabert, chez Delcourt, explore un univers poétique et cruel, très graphique.

Un jour, il y eut un jeu pour exploiter ces univers, c'était *Légendes*. La mode est aux rééditions, alors pourquoi pas celle-là !

André Foussat

Choisissez votre CD-Rom*
...nous faisons le reste!

3617 CDROM

Capitalisez vos points CD à chaque appel !
Un système d'identification sécurisé
Un suivi des envois par minute
Une formation multimédia et des tests

- > Des titres importés exclusifs
- > Des versions Françaises recherchées
- > Des stocks importants
- > Un choix permanent de 250 titres !

Vous trouverez aussi
des consoles :
Sony, Saturn, Formula1

Le 11^{ème} CD est livré
automatiquement
dès le 10^{ème} envoi !

Sécurité
et
fiabilité
100%

RCS PARIS B 381 281 492

* Sans autres frais que le coût de la communication 5,57 F/mn



Pour ceux qui aiment
Duke Nukem



Le célèbre
Doom Like !



Les jeux les
plus exaltants



Le plus connu
des simulateurs



Plus de 20
Jeux d'action...





CORPUS DELICTI

12e Salon des jeux Nains de jardin & panier de crabes

EDITO ANTI-SALON

Et c'est reparti pour un tour ! Le grand bac à sable dans lequel tous les éditeurs de France viennent se donner des coups de pelle ouvre ces jours-ci, dans l'indifférence quasi générale. On observe notamment un notable

manque d'enthousiasme de la part de nos innombrables lecteurs des îles Kerguelen, et ils ont raison, c'est pas ça qui va bouleverser leurs existences. Aux yeux d'un observateur impartial, le spectacle est dérisoire. Seule une poignée de Parisiens fous vibronne dans le hall immense de la porte de Versailles.

Observée au microscope, on y découvre des auteurs dépressifs, des éditeurs épuisés, des fans loboto... passionnés, des néophytes aux grands yeux pleins d'enthousiasme, et des douzaines d'autres variétés qui passionneraient un zoologue, s'il s'en trouvait un pour se spécialiser dans les nains de jardin.

Tout ce petit monde s'agite, dit du mal des types du stand d'à côté qui craignent franchement, des concurrents

qui pourrissent l'ambiance, des joueurs qui n'achètent pas, des éditeurs qui ne prennent pas de risques, des auteurs qui écrivent de la merde, des magazines qui disent n'importe quoi, et ainsi de suite ad nauseam (ça ferait un bon titre ça !).

Dans la grande tradition des journaux polémiques et incisifs, *Corpus Delicti* vous dit tout sur ce 12e Salon, et ce avant même qu'il ait ouvert ses portes !

Ce n'est pas dans les vrais journaux qui ne parlent que de ce qu'ils ont vu que vous trouverez ce genre de scoop !

PUTAIN, DOUZE ANS !

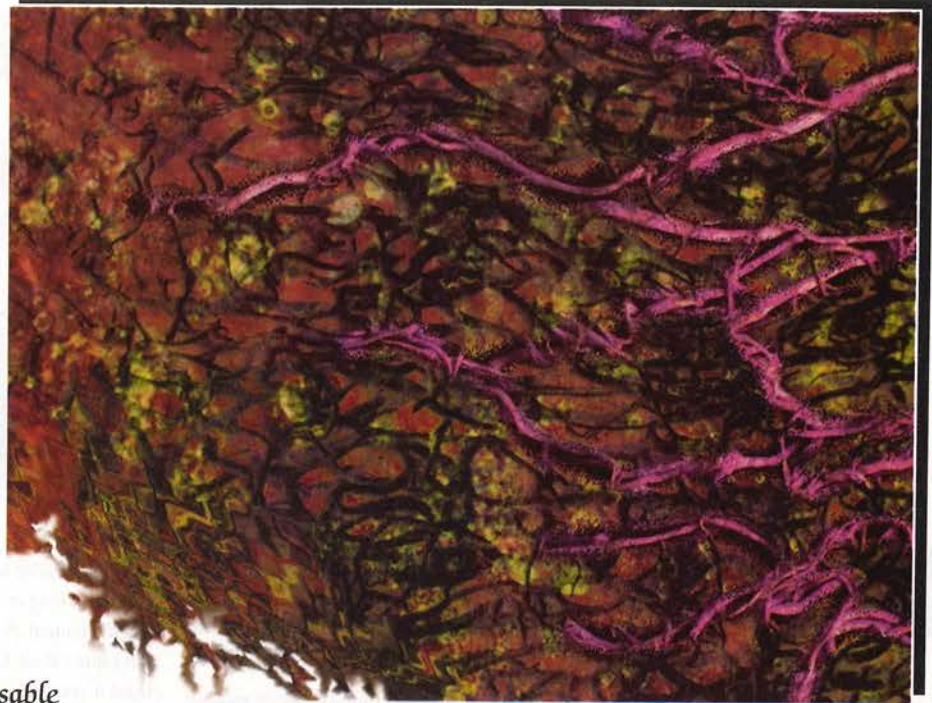
Les vétérans vous le diront tous : les précédents Salons étaient mieux. D'ailleurs, à l'époque, ils étaient jeunes et innocents, et le monde était pur. Pourtant, à les voir, il n'y a guère de changements. Il y a moins de cheveux et plus de ventre chez la plupart, mais les transformations s'arrêtent là. A l'époque, ils se plaignaient déjà mais, aujourd'hui, ils se rappellent de mythiques batailles de tartes, de fabuleuses batailles au pistolet à eau, de salles immenses bondées de monde qui n'ont jamais existé que dans leur imagination... Laissez-les parler, foncez la tête de temps en temps, et faites comme tout monde : ignorez-les. Qui sait, en 2005, vous serez peut-être en train de bavoter nostalgiquement sur le Salon de 1997.

LES TENDANCES POUR CETTE ANNEE

Toutes les interviews de créateurs le confirment, cette année, la mode est au minimalisme. Le Salon reflète fidèlement cette tendance, avec moins de cartes, moins de moins en moins de jeux de rôle, moins de bruit, moins de place, moins de poussière, bref moins de tout !

A part ça, il y aura, comme tous les ans :

- Des jeux plus-super-vachement-plus-mieux...
- ... qui sortiront super-vachement-plus en retard.
- Une grande réconciliation entre éditeurs, suivie d'une nouvelle engueulade généralisée pour d'autres motifs futiles.
- Des gorilles un peu plus gros à l'entrée.
- Des badges magnétiques couplés à une charge de TNT qui explosent si vous les confiez à un copain pour qu'il puisse rentrer sans payer.
- Des sandwiches plus petits, mais plus chers.



Nous, à *Corpus Delicti*, revendiquons le droit à une action rôlistique culturelle et pluridisciplinaire où chaque vecteur du milieu serait profondément lui-même et pour les autres.

A cette fin et pour lutter contre la pression capitaliste de l'univers galériiste, nous offrons cet espace à tous les plasticiens-rôlistes dont les préoccupations fulminent.

Nous débutons aujourd'hui cette action revendicatoire par une oeuvre de Jean-Mi Bouthier, un jeune et talentueux peintre en vomit, en hommage à H.P. Lovecraft.

VOTEZ CTHULHU !

Les élections présidentielles sont encore loin, mais ce n'est pas grave, il y a des législatives l'année prochaine ! Et nos reporters sont en mesure de révéler que le Grand Cthulhu va fonder un nouveau parti, le Poulps, le Parti Organisé et Unifié pour la Libération des Pieuvres Stellaires. Il compte présenter des députés dans toutes les circonscriptions côtières, et espère récolter au moins cent sièges. A partir de là, la route du pouvoir lui sera ouverte. A l'horizon 2002, il n'est pas déraisonnable d'espérer que la présidence de la République revienne aux Anciens Dieux.

Ralliez-vous au Poulps pendant qu'il en est encore temps ! Si vous attendez trop, vous perdrez toute chance d'assister aux profondes transformations qui attendent le monde, maintenant que les étoiles sont propices !

LE PROGRAMME DU POULPS

- SUPPRESSION IMMEDIATE DE L'ARMEE. QUI OSEAIT ATTAQUER UN PAYS GOUVERNE PAR UN TAS DE BAVE IMMORTEL ET PLUS HAUT QU'UNE MONTAGNE ?
- DISPARITION DU CHÔMAGE EN TROIS MOIS. LES INACTIFS SERONT MANGES. LES ACTIFS AUS-SI, MAIS APRÈS.
- HALTE AUX IDEES FAUSSES ! L'IMMIGRATION EST UNE GRANDE CHANCE POUR LA FRANCE. SI LE POULPS EST ELU, IL PROCEDERA IMMEDIATEMENT A UNE VAGUE DE NATURALISATIONS, Y COMPRIS POUR LES SANS-PAPIERS ORIGINAIRES DE YUGGOTH.
- TRANSFORMATION DE L'ASSEMBLEE NATIONALE EN AQUARIUM.
- REDRISE DES ESSAIS NUCLEAIRES A MURUROA. LE POULPS EXIGE POUR LA FAUNE MARINE LE DROIT DE MUTER EN TOUTE LIBERTÉ !
- SUPPRESSION IMMEDIATE DU GOUVERNEMENT, REMPLACÉ PAR UN SEUL ET UNIQUE MINISTÈRE DE L'ALIMENTATION ALIMENTAIRE.

AU SALON DES JEUX ON NOUE DES CONTACTS PROFESSIONNELS



DOSSIER

DEVENEZ RICHE ET CÉLÈBRE

Vous voulez travailler dans le jeu de rôle ? Ça tombe bien, tout ce que le milieu compte d'éditeurs est là, sagement alignés dans les stands, à s'emmerder mortellement devant des bouteilles de Coca éventé. C'est sans doute le seul moment de l'année où ils seront heureux de recevoir un petit jeune désireux de se lancer — même ça leur fait une diversion bienvenue, c'est dire l'état dans lequel ils se trouvent. Voici donc quelques conseils pour nouer des contacts et, ensuite, faire vos premiers pas dans le monde merveilleux de l'édition ludique.

LES DIX CHOSSES À NE SURTOUT PAS FAIRE

1. Discutez longuement avec un éditeur et expliquez-lui combien tout ce qu'il fait est nul. N'hésitez pas à être blessant et à traîner ses jeux dans la boue. Terminez la conversation par : « Au fait, je peux bosser pour vous ? »
2. Écrivez un jeu de rôle de 4000 pages avec 712 classes de persos, 11000 compétences et autant de monstres, et envoyez-le en Colissimo aux éditeurs. Pour achever de vous couler, n'oubliez pas de leur téléphoner trois fois par semaine pour avoir leur réaction à chaud.
3. Essayez de prendre contact avec l'éditeur de votre choix en vous réclamant d'amis imaginaires (« c'est mon cher et bon copain Duglu qui m'envoie »). Le milieu étant minuscule, il y a de fortes chances pour que vous soyez en train de parler à Duglu...
4. Rédigez à la machine un fanzine illustré par vous-même, avec le concours de votre petite sœur, puis promenez-vous en expliquant à tout le monde que c'est le point de départ de votre empire d'édition, qui s'étendra bientôt à l'Europe, puis au monde.
5. Soyez parano. Soyez toujours très, très parano. Les éditeurs sont tous des crapules qui veulent vous rouler. Donc, lorsque vous en rencontrez un, ne lui serrez pas la main, ne lui tournez pas le dos, parlez de vos projets en termes aussi vagues que possible,

et refusez d'écrire la moindre ligne tant qu'il ne vous a pas envoyé un contrat. Celui-ci doit être long et détaillé (parce que s'il est court, c'est que l'autre vermine le laisse délibérément flou pour vous arnaquer). Toutefois, il doit aussi être très court (parce que s'il est long, c'est forcément qu'il est bourré de clauses en petits caractères visant à vous spolier).

6. Soyez toujours très sûr de vous et, bien entendu, refusez que l'on vous adjoigne des collaborateurs. Evidemment que vous êtes capable de rendre un jeu de rôle de 300 pages pour dans un mois ! Et que vous allez le maquetter et l'illustrer vous-même ! Si l'éditeur s'avise d'en douter, c'est qu'il a envie de faire bosser des copains à lui sur le projet — des lèche-bottes incompetents qui vous rendront la vie impossible.
7. Si par hasard vous avez trouvé un éditeur assez naïf pour vous commander un boulot, rendez-le très en retard, voire pas du tout, ou rendez quelque chose qui n'a qu'un lointain rapport avec ce qu'on vous avait demandé (« oui, je sais que je devais rendre un scénario Cthulhu, mais tu comprends, j'aime Chapi Chapo RPG »). Pour l'art et la manière de gérer les retards, voyez « Je suis en retard », en page suivante.
8. Vous pouvez aussi envoyer le texte définitif de ce qu'on vous a commandé environ quinze jours après la date limite. Deux jours après, postez trois pages de rectifications. Encore une semaine, et l'éditeur reçoit une refonte complète du système de combat. Enfin, le coup de grâce : au moment où le jeu est sur le point de partir chez l'imprimeur, proposez de revoir toute la philosophie du monde, pour intégrer vos « nouvelles idées géniales » qui consistent à prendre le contre-pied exact de tout ce qui a été fait jusque-là.
9. Ne fixez aucune limite à vos exigences, et faites-les porter sur une foule de points de détail. Des phrases comme « Non, tu comprends, le titre de mon jeu, je le sens mieux en jaune. Oui, je sais que tu viens de passer trois jours à faire ce joli logo vert, mais il ne me plaît pas » peuvent vous emmener très loin (notamment à l'hôtel si vous tombez sur un maquettiste caractériel — et ils le sont tous).
10. Utilisez l'héritage de votre grand-mère pour éditer votre chef-d'œuvre... ah non, ça, il arrive que ça marche.



LE SALON DES JEUX, C'EST BIEN. (MAIS EN FAIT, NON.)

JE SUIS DESSINATEUR ET J'ADORE DEDICACER AU SALON DES JEUX.



JE SUIS EN RETARD!

Pour travailler dans le jeu, il n'y a pas besoin d'avoir du talent, ni de savoir taper à la machine comme un dieu. En fait, savoir lire et écrire est tout juste nécessaire, et encore. Il suffit de savoir com-mu-ni-quer! Et la première chose à savoir, c'est comment gérer son retard. Grâce à ce merveilleux Générateur aléatoire d'excuses bidon™, vous pourrez duper les éditeurs pendant... oh, au moins trente secondes!

Jetez 1d10 et consultez la table suivante :

1. « Ma grand-mère est morte. » Attention : ne marche que deux fois, trois à la rigueur, mais vous risquez alors de vous enfoncer en expliquant pourquoi vous avez trois grands-mères. Peut être décliné avec les grands-pères, les parents, les oncles, les tantes et les poissons rouges, mais aux alentours du trois centième décès en six mois, même le plus obtus des éditeurs commencera à vous regarder d'un air bizarre.
2. « Mon disque dur a planté. » Surtout pas ! A force d'être ressassée par tout le monde, cette excuse a perdu toute crédibilité. Et puis, si vous êtes pro, vous avez effectué une sauvegarde. Vous êtes cuit... mais rassurez-vous : tout le monde dans le milieu sait que les disques durs ne plantent que lorsqu'on ne sauvegarde pas.
3. « Il y a eu une panne de courant, et je n'ai rien sauvegardé. » Variante imparable de la précédente, mais à utiliser avec modération car on ne se fait avoir qu'une fois quand ça vous arrive vraiment, sans parler de ces foutus systèmes de sauvegarde automatique, de plus en plus répandus.
4. « Je comprends pas : je t'ai tout envoyé par la Poste il y a trois jours. » Une valeur sûre. Pensez toutefois à expliquer pourquoi vous n'avez pas appelé avant. Existe en variante Internet, mais on risque de vous demander de renvoyer le fichier en direct.
5. « Mon chat a bouffé ma souris. » Tordu, surtout s'il est de notoriété publique que vous n'avez pas de chat ou que vous n'utilisez pas d'ordinateur.
6. « Je suis mort. » Efficace, mais on ne vous confiera plus jamais rien.
7. « 15 janvier ? Ah, c'est pour ça : j'avais compris 15 mars ! » En gros, vous prenez votre commanditaire pour un con. Vous êtes sûr de bien le connaître ?
8. « J'ai fini, mais je ne suis pas content du résultat. Je préfère recommencer. » Mauvais plan : 1) vous êtes clairement incompetent et 2) vous prenez le risque de vous entendre répondre « on n'a plus le temps, envoie ce que tu as déjà fait et on se débrouillera. » Gloups !
9. « Allô ? Vous demandez qui ? Non, désolé, il n'y a personne de ce nom à ce numéro. » Stratégie désespérée, surtout si vous ne vivez pas seul. Et maintenant, vous allez faire quoi ?
10. « Envoyez-moi le chèque d'abord ». Aucune chance, vieux.

QUELQUES CONSEILS DE BASE

- Entraînez-vous à prendre un ton emmerdé, mais pas trop quand même. Il y a un équilibre à atteindre, c'est tout un art.
- Plaignez votre éditeur pour le retard occasionné, mais n'oubliez pas de vous plaindre vous-même également, ce sera plus crédible. Exemple : « Putain, j'suis vert, quand je pense que la disquette était prête à partir il y a une semaine... »
- Quoi qu'il arrive, ne commencez jamais votre explication par « tu vas pas me croire ». « Ecoute, tu vas rire » est également à proscrire.

BONUS : la vraie réponse (elle peut vous sauver la vie !)

En fait, le seul moyen de calmer un éditeur furieux de votre retard est de prononcer très vite la phrase magique suivante : « OK, pose ce flingue, on peut négocier. Je te fais tout ça pour demain, d'accord ? »

LES IRRESPONSABLES : FABRICE C., T. L'HOMME, TRISTAN L., F. COLIN. FAISEUR DE GROS RAÛLS QUI SENTENT SOUS LES BRAS : LARCENET.

COMMENT SE FAIRE DES ENNEMIS MORTELS A LA PELLE

Voici, stand par stand et en trois phrases clés, de quoi réduire tous ces éditeurs placides et vaguement somnolents à l'état de bêtes bavantes qui rongent les parois de leurs stands en vociférant des mots inarticulés.

Mode d'emploi : prenez un air bête, inspirez, énoncez l'une des phrases proposées et reculez de trois pas. Effet garanti.

Variante : si, en plus, vous voulez déclencher une guerre civile, prenez soin de préciser « c'est Machin (un autre éditeur) qui m'envoie vous poser la question ».

BACKSTAB

- C'est ici SPSR ?
- C'est ici qu'on envisage le jeu comme un phénomène global ?
- J'ai fait la moyenne des notes que vous donnez aux jeux Siroz comparée à celles des autres éditeurs et j'ai un truc à vous demander...

CASUS BELLI

- Ça fait quoi d'être vendu à... [mettre ici l'éditeur de votre choix] ?
- Casus Belli... Casus Belli... C'est pas le nom d'un magazine qui est mort il y a deux ans ?
- Pourquoi vous ne passez jamais de scénario pour... [mettre ici le nom d'un jeu s'étant vendu à moins de 500 exemplaires en dix ans] ?

DESCARTES

- Est-ce que vous allez continuer Thoon ?
- Est-ce que vous avez des suppléments pour le jeu Héritage ?
- Tiens, vous avez le même stand qu'Eurogames ?

HEXAGONAL

- Traducteur chez Hexagonal, c'est payé combien ?
- Vous auriez Wraith en français ?
- Vous auriez Vampire en anglais ?

MULTISIM

- Epelez « or-tho-gra-phie » en détachant soigneusement les syllabes.
- Bonjour, j'appartiens à l'ordre du Temple solaire. Je voudrais voir votre grand maître !
- J'ai une question à poser sur les règles de Nephilim 2.

ORIFLAM

- Y a des suppléments prévus pour MultiMondes ?
- Je voudrais voir Eric Simon.
- Pourquoi aucun magazine ne propose de scénarios pour Mekton Z ?

SIROZ

- Est-ce que Mathias Twardowski doit passer aujourd'hui ?
- C'est quoi le prochain supplément Scales ?
- Quand est-ce que vous traduirez In Nomine, le jeu de Steve Jackson ?



L'actualité du jeu

Debriefing

Ça se passe comme ça à Genève!

Message personnel aux joueurs de Suisse et du Sud-Est : si vous n'étiez pas à la 2^e convention Rhône-Alpes des jeux de simulation les 8 et 9 mars derniers, alors vous avez raté quelque chose ! Un lieu sympa, une organisation impressionnante, quelque six cents visiteurs sur le week-end, des tas de jeux de rôle (plus de soixante parties, de *Bloodlust* à *Écryme* en passant par *Capitaine Vaudou*)... bref, le bonheur ! Et il n'y en avait pas que pour les rôlistes : les figurinistes, les joueurs de *Magic* et les diplomates, pour ne citer qu'eux, avaient également de quoi s'amuser. Le plus gros du milieu ludique genevois s'était déplacé. Entre autres, on a pu croiser les gars du *Tinkle bavard* et leur mascotte, les auteurs locaux, des magasins... et le vice-président de l'Association genevoise de promotion ludique, qui s'appelle Robin G. Gygax (la coïncidence n'est pas si étonnante : l'autre G. Gygax descend de Suisses immigrés aux États-Unis il y a quelques générations). Quant aux invités-représentatifs-du-petit-milieu-parisien, notre célèbre Tristan Lhomme et le très ambrien Patrice Mermoud, ils ont été accueillis au champagne dès la descente du train (une habitude qu'il faudrait généraliser !). Ensuite, ils ont fait comme tout le monde : ils ont beaucoup bavardé, ils ont trouvé le temps de faire quelques parties, et ils sont rentrés contents. Des conventions comme ça, il en faudrait plus souvent ! Les absents pourront peut-être se rattraper l'année prochaine...



Initiatives

Salon

Nord. Les Chevaliers Héraldiques organisent un déplacement à Paris à l'occasion du Salon des jeux le dimanche 13 avril, au prix de 100 francs.
✉ : Les Chevaliers Héraldiques, Maison de l'Animation, 59210 Coudekerque-Branche.
☎ : Laurent au 03 28 28 08 84.

Boutique

Paris. Ça bouge à *Jeux Descartes Écoles* ! Deux jours de promotion Ral Partha les 18 et 25 avril, avec démonstrations de peinture sur figurines et sur décors. Un pot de peinture est offert à tout acheteur de figurines. Le 12 avril, démonstration de go par le club d'Antony. Fin avril, vente promotionnelle sur White Wolf. Dernier point : pour tout jeu de rôle acheté, les dés sont offerts. Ouf !
✉ : Jeux Descartes, 52 rue des Écoles, 75005 Paris.
☎ : 01 43 26 79 83.

Initiation

Paris. La boutique *Phénomène J* continue ses parties d'initiation, avec Benoît Attinost en meneur de jeu. *Imago* le 5 avril et *Dark Earth* les 12 et 26 avril, ainsi que le 4 mai. D'autres initiations sont possibles, à la carte et sur demande.
✉ : *Phénomène J*, 23 rue Jean de Beauvais, 75005 Paris.
☎ : 01 44 07 12 32.

Dédicace

Paris. Bruno Faidutti dédicacera son jeu « Meurtre à l'abbaye » le samedi 26 avril (à partir de 16 heures) à la boutique *Variantes*, 29 rue St-André-des-Arts, 75006 Paris. ☎ : 01 43 26 01 01.



Résultats du concours Gwô & Millord du n° 100

Quest Star : Mathieu Blery

D'abord nous tenons à vous féliciter ! En effet, vous avez été si nombreux à répondre que la rédaction a été transformée en antichambre de l'Enfer pour « dépouilleur de courrier neurasthénique » et que notre facteur attiré a donné sa démission... Mais voici la liste des réponses au concours du n° 100.

Énigmes dans l'obscurité

R1- Gollum.
R2- Ralph Bakshi.
R3- Le couloir ouest : la lettre W est bien située « au cœur (c'est-à-dire au milieu) de ton disciple (c'est-à-dire Gwô) » et signifie, sur une boussole américaine, west c'est-à-dire l'ouest.
R4- Tolkien déclare avoir trouvé l'inspiration pour le personnage de Gandalf sur une carte postale représentant un tableau de J. Madelener : *Der Bergeist*.

C'est ce que raconte Humphrey Carpenter dans la biographie qu'il a consacré à Tolkien (Presses Pocket n° 4614).

Torture de méninges

R5- La peur.
R6- Plusieurs réponses étaient possibles. Nous avons compté bonnes les deux suivantes : Al Azif désigne le bruit des insectes nocturnes dans le désert et qui est censé être le hurlement des démons (source HP Lovecraft, *Histoire du Necronomicon*, Bouquins, vol1) ; le livre des hurlements des démons/djinn du désert ou le livre de Celui qui approche (source 5e édition des règles de L'appel de Cthulhu).
R7- Hastur (As-Ture) : les as étant plus forts que les rois dans la plupart des jeux de cartes et ture constituant la moitié du mot voiture.
R8- « Il est le sésame et la clef qui ouvrent les riches cavernes du rêve et du souvenir dont on ne saisit que les fragments. Non seulement c'est un poète, mais celui qui transforme à son tour chaque lecteur en poète. » C'est ainsi que Lovecraft parlait de Lord Dunsany.

Sondage dans l'espace

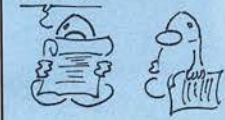
R9- Georges Lucas pour La guerre des Étoiles en 1976 ; Irvin Kershner pour L'Empire contre-attaque en 1979 et Richard Marquand pour Le retour du Jedi en 1982.
R10- Traveller.
R11- Deux, évidemment ! C'est-à-dire Gwô et Millord puisque les autres n'ont rien à voir avec l'affaire...

Sphinx dans la Matrice

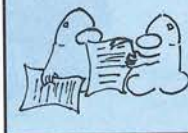
R12- Pour ce petit exercice de cryptographie, il suffisait d'opérer une simple substitution en faisant correspondre l'alphabet classique avec l'ordre des lettres sur un clavier Azerty : A=A, B=Z, C=E, D=R, etc. Ainsi, le message était : « Je suis le magre du cywmspace. » Mais Gwô voulait sûrement écrire : « Je suis le maître du cyberspace. » (Il aurait dû enlever ses moufles !) Ces deux messages sont comptés bons.
R13- William Gibson.
R14- Blade Runner, adapté du roman de Philip K. Dick.
R15- Notre première parution : Winterblue, un scénario Cyberpunk, qui date du numéro 56, le numéro des 10 ans de Casus !

Monghol & Ghoti

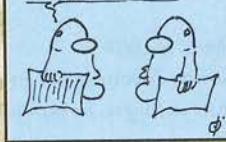
COMME COMPÉTENCES ANNEXES, JE PRENDS "NAGER" "MONTER À CHEVAL" ET "PISTER"



ET TOI ?



"MANGER", "FUIR" ET "CHANGER DE NIVEAU"...



Question subsidiaire

11 lecteurs perspicaces
ont réussi à déjouer
tous les pièges du concours!

Christophe Debien
et Patrick Bousquet

Les dubs sont sur
3615 casus
rubrique (LU)

*Ils sont venus, ils ont vu,
ils ont vaincu !*

1er Mathieu Blery (Lagnes)
2e Stéphane Rigoni (L'Union)
3e Laurent Calluud (Nice)
4e Alain Barnicaud (Avignon)
5e Jean-Michel Hernandez
(Civrac de Blaye)
6e Aimée Jacquot (Besançon)
7e Nicolas Hyon
(Ste Luce-sur-Loire)
8e Xavier Champagne
(Montigny-le-Bretonneux)
9e Hélène Jacquot (Besançon)
10e Élise Banaszak
(Chanteloup en Brie)
11e Olivier Banaszak (Strasbourg)
12e Christophe Grosson
(Strasbourg)
13e Denis Ribaud
(Épinay-sur-Seine)
14e ex aequo : Guillaume Pique
(Juvisy) et Michaël Ivorra
(Le Havre)
16e Guillaume Le Quéau
(L'Hay-les-Roses)
17e Rémi Delcan (St Dizier)
18e Norbert Salamand

(Saint-Étienne)
19e Arnaud Demey (Le Mans)
20e Xavier Langlet (Persan)
21e Philippe Jouannot (Balma)
22e Vincent Mottier (Suisse)
23e Emmanuel Fleury
(Bures-sur-Yvette)
24e Roland Allain (Brest)
25e Benoît Vinkel (Garancières)
26e Semra Sarpdag (Orsay)
27e Benoît Anceau (Montpellier)
28e Roland Allain (Concarneau)
29e Catherine Patoux
(St Michel-sur-Orge)
30e Véronique Allain (Concarneau)
31e Marcel Delaporte (Évreux)
32e Lévan Sharif
(Verrières-le-Buisson)
33e David Chemoul
(St Michel-sur-Orge)
34e Philippe Hovaere (Poitiers)
35e Louis Loussouran
(Concarneau)
36e Valentin Anceau (Montpellier)
37e Catherine Arnault (Bagneux)
38e Sophie Brugnoli (Montbéliard)
39e Cyril Vinkel (Garancières)
40e Dominique Macre
(Montpellier)



Vos zines

N'oubliez pas de préciser
la périodicité de votre zine, ni de
mettre votre adresse à l'intérieur !

Nouveaux

• **Amarante** n° 1 et 2, 38
et 50 p., 10F pièce, périodicité
inconnue. Une bon zine,
si vous aimez Cthulhu, Kult,
Nephilim et la Normandie.
Hugues-Alexandre Blain, 54 rue
de Bernières, 14000 Caen.
• **Antisèche Citron** n° 1 à 3,
entre 15 et 18 p., 15F pièce,
périodicité inconnue.
Un supplément au jeu de rôle

Lycéenne, dont j'ai parlé
il y a quelques mois. Aides
de jeu sur les couvents du XVIII^e
siècle et les pensionnats
de jeunes filles au XIX^e,
scénarios, PNJ... Alain Severac,
695 avenue Mazenod n° 32,
13100 Aix-en-Provence.

• **Arkham** n° 0, 4 p., gratuit,
trimestriel. Un démarrage
très léger. On verra le n° 1.
L'Assemblée, 72 bis rue
Alexandre Georges, 62000 Arras.
• **La bulle volante** n° 1, 12 p.,
10F, périodicité inconnue.
Tiens, un zine spécialisé
Rêve de Dragon, avec un
scénario et des aides de jeu.
Michel Poupert, 13 rue
de l'Église, 22120 Yffiniac.

• **Megacorp** n° 1, 6 p.,
10F port compris, périodicité
inconnue. Un « zine » qui n'est
qu'une liste des cartes
de Netrunner, avec en prime
quelques statistiques.

Faut aimer... Frédéric Bizet,
Les Marettes, 76690 Clères.

• **Parchemins** n° 0, 12 p., 5F,
mensuel si j'ai bien compris.
Essentiellement un gros
scénario Toon, que j'ai bien
aimé, plus la milliardième



PROCHAINEMENT À BORDEAUX OUVERTURE D'UNE NOUVELLE BOUTIQUE JEUX DESCARTES



162 rue Sainte Catherine
33000 Bordeaux

Les Clubs d'initiation Casus Belli

L'actualité du jeu

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 pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, des responsables 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.

Arnouville-les-Mantes

Les Loups de l'Apocalypse

4 rue des Prés, 78790 Arnouville-les-Mantes ; tél. : 01 30 93 99 39.
Horaires : samedi de 14h30 à 19h ; le soir à partir de 20h30, jusqu'à la fin des parties. **Responsable** : Jean-François Doussain. Possibilité de transfert vers la gare la plus proche. **Boutique** : « La Réserve », 4 rue Henri Rivière, 78200 Mantes-la-Jolie ; tél. : 01 30 94 53 23.

Boulogne-Billancourt

Ludothèque Yves Kermen

624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt ; tél. : 01 41 41 92 51. **Horaires** : mercredi de 14h à 18h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable).

mouture des Dix commandements du parfait MJ, que j'ai beaucoup moins aimé. Julien Loubiou, 30 rue Emile Zola, 47510 Foulayronnes.

Anciens

- **Adeptes** n° 1, 24 p., 5F, périodicité inconnue. Des scénarios pour Car Wars, Rolemaster et Villains & Vigilantes (coucou l'ancêtre !). Ça ne rajeunit personne ! Dans l'ensemble, j'ai préféré l'aide de jeu sur les tournois. La prochaine fois, pensez à mettre l'adresse, les gars !
- **Ars Mag** n° 10, 40 p., 20F, vaguement trimestriel. Une Alliance prête à servir, des infos sur le duché de Bourgogne, des aides de jeu et surtout un errata à la quatrième édition... Bref, plein de bonnes choses ! Éric Kouris, app. 42, 4 av. Youri Gagarine, 93270 Sevran.
- **Les elfes se torchent aussi** n° 2, 20 p., 8F, bimestriel. Rêve de Dragon et Nephilim, plus des critiques de bouquins. J'ai bien aimé leur concept

Responsable : Fabrice Barboni.
Boutique : « Jeux Descartes », 52 rue des Écoles, 75005 Paris ; tél. : 01 43 26 79 83.

Bruges

Moorslieb

Rue Jules Ladoumègue, BP 36, 33522 Bruges Cedex. **Horaires** : le samedi de 14h à 19h. Tél. : 05 56 28 24 32. **Responsable** : Thierry Pellé ; e-mail : pelle@math.u-bordeaux.fr. **Boutique** : « L'Antre des Dragons », 56 rue du Loup, 33000 Bordeaux.

Bruxelles (Belgique)

Alpha Ludisme ASBL

19 rue Solvay, 1050 Bruxelles. **Horaires** : le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant). **Responsable** : Michel Van Langendonck ; tél. : 00 32 02 51 18 077. **Boutique** : « L'enfer du jeu », même adresse.

Dijon

● MJC Montchapet

3 rue de Beaune, 21000 Dijon ; tél. : 03 80 55 51 65. **Horaires** : samedi de 14h à 20h. **Responsable** : Régis Nuke ; tél. : 03 80 78 16 66 (le soir). **Boutique** : « Excalibur », 44 rue Jeannin, 21000 Dijon ; tél. : 03 80 65 82 99.

● MJC Léo Lagrange, section jeux de rôle

Rue des Prairies, 21800 Quétigny ; tél. : 03 80 46 35 73. **Horaires** : vendredi et samedi à partir de 20h30, samedi 14h30 (appeler avant). **Responsable** : Aubert Bonneau ; tél. : 03 80 46 35 95. **Boutique** : voir ci-dessus.

de jeu révolutionnaire, le History Raconting©. S. Fabre, 3 rue Clisson, 75013 Paris.
● **Les faconnneurs de rêves** n° 3, 25 p., 15F, bimestriel. Un zine sur le jeu méd-fan des auteurs, avec un dieu, des orques et toutes ces sortes de choses. Il y a aussi un scénario. Loïc Daulny, 1 rue Adolphe Wurtz, 67000 Strasbourg.
● **Fumble** n° 60, 18 p., 1,25 \$C, mensuel et régulier depuis le commencement des temps ou peu s'en faut. Comptes rendus de parties et inspis, et une jolie juxtaposition de titres : « Chroniques du passé – l'élection présidentielle de 2056 ». La guilde des maîtres du temps, 2114 bd Pie-XI Nord, Val Bélaire, Québec, Canada G3J 1R2.
● **GéNériques** n° 11, 28 p., 15F, bimestriel. Le zine de la fédération française de GN, où l'on cause de toutes sortes de choses : sécurité, armures, GN à venir... Au fait, ils cherchent un nouveau titre. Si vous avez des idées, vous pouvez leur en faire part. B. Mendiburu, 89 rue Pouchet, 75017 Paris.

Limoges

La Compagnie grise

44 rue R. Péchiéras, 87100 Limoges. **Horaires** : vendredi à partir de 20h au centre culturel Jean Le Bail, 9 rue Le Bail et samedi 14h-18h au centre culturel Jean Gagnant, 7 avenue Jean Gagnant. **Responsables** : Sylvie et Philippe Masson ; tél. : 05 55 37 63 61. **Boutique** : « La Lune noire », 3 rue de la Boucherie, 87000 Limoges.

Le Mans

Association Mans-Songes

Maison des jeunes et de la culture Jacques Prévert, 97 Grande Rue, 72000 Le Mans. **Horaires** : le vendredi soir à partir de 21h et le samedi à partir de 15h ; tél. : 02 43 24 73 85. **Responsable** : Yann Bruyère ; tél. : 02 43 84 45 10. Organise les Cénoludies, une manifestation annuelle axée sur l'initiation.

Les Ulis

Lud'Avag

MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis ; tél. : 01 69 07 02 03. **Horaires** : vendredi à partir de 20h30. **Responsable** : David Le Gall ; tél. : 01 64 46 64 31. **Boutique** : « Rêve de Licorne », 27 rue Charles De Gaulle, 91400 Orsay ; tél. : 01 69 28 80 51.

Montpellier

Le Dragon des Brumes

14 rue Dom Vaissette, 34000 Montpellier ; tél. : 04 67 06 92 21. **Horaires** : 7 jours sur 7, 24 heures sur 24. **Responsable** : Nathalie Charasse. En contact avec l'association de grandeur-nature « Rêves de Salamandre ».

- **Geste d'Anjou** n° 5, 54 p., 20F, trimestriel. Un zine dense et bien fait, avec des scénarios (James Bond et Shaad – et non pas Shaan), un château prêt à jouer, etc. 36 rue Haute de Reculée, 49000 Angers.
- **Méluzine** n° 19, 40 p., 20F, hautement apériodique et d'ailleurs daté de juin 96. Un spécial Lyonnaise, le cycle de romans de J. Vance. Sympa. 124 avenue A. Brian, 92120 Montrouge.
- **Tinkle bavard** n° 40, 30 p., 5 FS/20 FF/95 FB, bimestriel. Scénario Rêve de Dragon et Cyberpunk, aide de jeu Ars Magica. F. Suter, 33 rue de Lyon, CH-1201 Genève, Suisse.
- **Vampire dark news** n° 6, 35 p., 24F (27F pour l'étranger), bimestriel. Un numéro spécial The Crow, avec les films, la BD, la musique, et tout et tout.

Tous les fanzines sur
3615 Casus
rubrique ZIN

Montreuil

Sortilège

Centre culturel des Ramenas, 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil ; tél. : 01 42 87 43 12. **Horaires** : mercredi de 14h à 18h, vendredi de 20h à 24h, samedi de 14h à 24h. **Responsable** : Franck Godefroy ; tél. : 01 48 57 08 78. **Boutique** : « L'Euf cube », 21 rue Linné, 75005 Paris ; tél. : 01 45 87 28 83.

Nancy

Club Légendes

MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy ; tél. : 03 83 32 80 52. **Horaires** : samedi de 14h à 19h et de 21h à 8h. **Responsable** : Jean-Sébastien Lutz ; tél. : 03 83 36 58 10. **Boutique** : « Excalibur », 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy ; tél. : 03 83 40 07 44.

Paris

Club Loisir Dauphine

Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris (M° Porte Dauphine) ; tél. : 01 44 05 44 38. **Horaires** : vendredi de 18h à 24h. **Responsable** : Frédéric Savary ; tél. : 01 47 55 02 36.

Tours

Hommes & Démons

86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours. **Horaires** : une semaine sur deux (contacter le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir. **Responsable** : Alain Duchamp ; tél. : 02 47 54 37 55. **Boutique** : « Poker d'as », Pagninaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours

22 allée Claude Monet, 92300 Levallois-Perret.
● **Virus** n° 5, 34 p., 10F, périodicité imprécise. Heroic fantasy, fées, GN, scénario Cthulhu, et un peu d'humour pour faire le lien. J'aime ! B. Selles, 17 rue de la Lanterne, 66000 Perpignan.

Tristan Lhomme

Notre minitel

Début d'année en douceur.

Pas de scandale, pas de débats acharnés, seuls les fervents des jeux « Dark » (Croaa ?) se sentent un brin menacés par la société. Ils ont tort, mais sait-on jamais ?...

Partagez vos idées d'aventures (MUR + Envoi)

Vous savez qu'il existe un mur « Scénarios » sur 3615 Casus ? Allez donc y jeter un œil. Vous y

trouverez des synopsis capables de vous ouvrir de nouvelles perspectives. Sachez cependant vous montrer fair-play : si vous « piquez » une idée sur ce mur, ajoutez-en une de votre cru ! Les petits ruisseaux faisant les grandes rivières, c'est en participant à l'effort commun que vous contribuerez à offrir des heures de plaisir aux autres joueurs de France.



Clubs et zines (CLU + Envoi)

Manifestement, certains créateurs de clubs et de fanzines ignorent encore l'existence de rubriques qui leur sont destinées sur notre service télématique. Il suffit de taper CLU (ou ZIN), avant d'appuyer fermement avec son petit doigt délicat sur la touche <Envoi>. Ce n'est pas si difficile...

Le Net façon Casus (<http://www.excelsior.fr>)

Il y a toujours de nouvelles choses à découvrir sur notre « forum hypernews », et puis si vous voulez contacter directement certains de nos collaborateurs, rien n'est plus rapide que le Web. Si vous avez un modem, un micro et un accès Internet, venez nous rendre visite! ➤

ÉCHOS DES MURS

Scully et Mulder sont dans le vrai : il y a des complots partout ! Les joueurs de Kult s'organisent de plus en plus, les adversaires d'AD&D refont surface et les non-fumeurs doivent combattre la nicotine pour jouer. Il suffit de lire les murs de 3615 CASUS pour être pris de frissons irréprouvés. Mais où tout cela s'arrêtera-t-il madame Michu?...

- « La plupart des murs sur les censeurs fous parlent de la difficulté à faire comprendre que Kult ou le WoD ne sont pas des instruments du diable. C'est un faux débat : le premier jeu accusé de satanisme, de sorcellerie et d'autres horreurs, c'est D&D. Oui, D&D. Pas Kult. Ensuite, sachez que les gens qui fustigent les jeux de rôle accusent également les Schtroumpfs, Gargamel et tout ça. Bref, ce sont des c... sans intérêt. » Gez.
- « Y'en a marre d'AD&D ! Cette bécane a fait son temps. Le moment est venu de faire la place à des systèmes de jeu plus « réalistes » et moins bancals que ce vénérable ancêtre. De plus, la firme TSR n'a eu de cesse d'exploiter les petites bourses à grand renfort de suppléments tous plus incomplets les uns que les autres... » A. Nonyme.
- « Je pense que Kult, dont on a beaucoup dit de mal, est un jeu de rôle très intéressant... Ce qui me tracasse, c'est de savoir s'il est vraiment nécessaire de faire ce genre de jeu, que je n'appelle d'ailleurs pas un jeu. » MAXX.
- « ... Tu n'es pas responsable de la tête que tu as, mais tu es responsable de la tête que tu fais (Confucius, je crois). Pour le JdR, c'est la même chose. Si tu tentes d'expliquer pourquoi tu aimes le côté « Dark », comme tu dis, et que tu es déjà mal à l'aise, la partie n'est pas gagnée... On peut argumenter que tout le monde a, un jour ou l'autre, des pensées noires envers autrui ou soi-même. Il vaut mieux les contrôler autour d'une table et les exploiter sous forme de jeu, plutôt que de les refouler. C'est presque une thérapie. Est-ce un crime d'avoir goût pour Kult et son environnement ? Non. Seuls les actes comptent. Les pensées ne sont pas dangereuses, tant qu'elles ne sont pas mises en application dans la réalité. » Bobo.
- « ... Pour expliquer les jeux de rôle, traduire par : théâtre interactif à scénario non linéaire. C'est snob, mais ça en jette... » Pendrifter.
- « ... Pourquoi incarner des personnages noirs dans un monde noir ? La vie est assez difficile comme ça, sans avoir besoin d'en rajouter, non ? » Wooky.
- « Je fais partie d'un club de Montpellier depuis peu de temps. Nos locaux sont cools et tranquilles, mais tous les joueurs fument... et il n'y a pas de fenêtre... Le tabac me dissuadera-t-il de jouer?... » Wan Tengri.

Grand tirage au sort CASUS BELLI

Participez au tirage au sort CASUS BELLI* et gagnez 30 magnifiques figurines en plomb, tirage limité et numéroté, représentant Arkhan, le héros du jeu vidéo.

Pour la sortie de :

DARK EARTH



Nom

Prénom

Adresse



* jusqu'au 30 juin 1997 en retournant le bulletin réponse dans Casus Belli ou sur papier libre en précisant vos noms, prénoms et coordonnées à retourner à : CASUS BELLI 1 rue du colonel Pierre Avia 75015 Paris

3615 CASUS

Le service télématique du magazine Casus Belli est LE service du jeu de rôle et de simulation : nouveautés, initiation, calendrier des manifestations ludiques, annuaire des clubs, forums d'expression, etc. Mais aussi une sélection des meilleurs jeux à plusieurs joueurs connectés en direct : STARBUSTER (space opera), U-BOOT (combats de sous-marins en surface ou en profondeur).

Casus Internet <http://www.excelsior.fr>



3615 BIG

Vous pratiquez les jeux de votre choix pour gagner des points. A tout moment vous transformez les points de votre score en lots et les recevez chez vous ! Simple, rapide et efficace.



3615 KIL

Dans ce jeu unique en son genre chaque joueur a pour mission d'éliminer un autre joueur et s'il y parvient se substitue à lui dans une pyramide hiérarchique où les pouvoirs évoluent. Un autre « contrat » est au rendez-vous de cette nouvelle position, jusqu'à atteindre la très dangereuse et très convoitée position de Numéro 1. (Jeux primé mensuellement et semestriellement).



Les services télématiques en 3615 coûtent, selon les cas, 1,29 F TTC/mn ou 2,23 F TTC/mn.

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

Paris. 5 avril. Le club WARP 19 organise un tournoi Magic standard type II. ☎ : A-P

Games, 64 rue de Meaux, 75019 Paris. ☎ : 01 42 02 08 08.

Lyon. 5 avril. L'association La Croisée des Temps organise une soirée jeu de rôle à thème Cyberpunk, gratuite pour les joueurs et les meneurs de jeu. ☎ : Chantelouve, 2 rue Saint-Georges, 69005 Lyon. ☎ : 04 72 77 62 60.

Mulhouse. 5 avril. Les Arpenters de Réalité organisent un tournoi Magic type II au bar « Le Stop », rue de Nordfeld à Mulhouse. ☎ : Magasin Ordiland, 43 rue de Nordfeld, 68100 Mulhouse. ☎ : 03 89 64 45 85.

Strasbourg. 5/6 avril. L'association AIUS organise Ragnarök, un tournoi de jeux de rôle sur Vampire, AD&D et Berlin XVIII (le samedi), puis Nephilim, Cyberpunk et Star Wars (le dimanche). Il y aura également des démonstrations (Polaris, Earthdawn, Streetfighter, etc.). ☎ : Fabrin Royer, Amicale des Informaticiens de l'Université de Strasbourg, 7 rue René Descartes, 67084 Strasbourg Cedex. ☎ : 03 88 41 64 13.

Paris. 5/6 avril. Le Club Loisirs Dauphine organise Hélios 97, sa convention universitaire de jeux. Au programme : tournois de jeux de rôle (AD&D, Vampire, Hawkmoon, L'appel de Cthulhu, Guildes), 6^e Open de Diplomatie, 1^{er} Open national de SPQR et tournoi de Magic. ☎ : Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris Cedex 16. ☎ : 01 44 05 44 38.

Saumur. 5/6 avril. Le mythe d'Avalon est un grandeur-nature médiéval à Brain-sur-Allonnes organisé avec Orage Celta et se déroulant dans le contexte des légendes de la Table ronde. ☎ : Eclipse, 36 rue Haute de Reculée, 49000 Angers. ☎ : 02 41 72 88 89.

Pau. 5/6 avril. L'association Histoire et Légendes organise le 3^e trophée Henri IV. Au programme : 2^e championnat de France des jeunes, règles Ramsès (antique-médiéval), duel moderne (14-18 et 39-45), fantastique (Warhammer), guerre de Sécession, exposition de figurines, etc. ☎ : Histoire et Légendes, MJC de Lau, 64000 Pau. ☎ : M. Taupiac au 05 59 02 54 09 (après 18h) ou M. Duffau au 05 59 30 50 85.

Ile-de-France. 5/6 avril. L'association Smoking et cote de mailles organise un grandeur-nature à une soixantaine de kilomètres de Paris. On ne sait pas trop ce que ça va être, mais ça a l'air bien, vu que les organisateurs déconseillent aux âmes sensibles de s'inscrire... ☎ : Yann Le Menn, chez Dominique Simon, 14 rue Charles Gouppy, 93600 Aulnay-sous-Bois. ☎ : 01 48 79 83 19.

Toulouse. 5/6 avril. Le club du Donjon de l'Union organise sa 14^e Nuit du jeu de rôle. Au menu : démonstrations de jeux de plateau (Warhammer 40000, Blood Bowl, Necromunda) l'après-midi et jeux de rôle toute la nuit ! ☎ : Le Donjon de l'Union, MJC L'Union - section JdR, place de la Mairie, 31240 L'Union. ☎ : 05 61 74 75 75.

Nantes. 5/6 avril. Les associations Stratèges et Maléfices, Loth Productions et les Lanciers de l'Ouest vous convient à une manifestation gratuite de découverte et d'initiation aux jeux de rôle, de plateau et avec figurines. Le lieu : boulevard Stalingrad, 44000 Nantes. ☎ : Benoît Ouvrard au 02 40 93 03 37.

Paris. 5/13 avril. Comme chaque année, le Salon des jeux (c'est déjà le douzième) se tiendra à Paris-Expo, Porte de Versailles, parallèlement au 18^e Salon de la maquette et du modèle réduit. La plupart des éditeurs français seront présents (à l'exception de Ludis). Au programme :

- Casus Belli : parties-test sur Basic, le nouveau jeu de rôle d'initiation de Casus, et démonstrations de Simulacres, Mega III et Totale Apokalypse à la demande.
- Descartes Éditeur : démonstrations permanentes de jeux de société (Méditerranée, Les colons de Katane, Condoctière...), jeux de cartes (Spellfire, Guardians, Doomtrooper, James Bond 007, Mythos, Dark Age), jeux de rôle (AD&D), jeux de stratégie (Dune, Civilisation, Diplomatie, Maharajah), jeux de combat avec figurines (Warzone). Démonstrations Star Wars en semaine, démonstrations Théo les 9 et 11 avril en présence de Léonidas Vespérin et Alexis Santucci, atelier de peinture sur figurine les 7, 9 et 11 avril.
- Hexagonal : tournoi Seigneur des Anneaux (le jeu de cartes) le 12 avril, démonstrations jeux de rôle (Vampire, JRTM, Rolemaster, Mage, Loup-garou) en permanence.
- MultiSim : démonstrations Dark Earth - avec présentation en avant-première du jeu vidéo. Séances de dédiées avec Julien Delval et Roland Barthélémy.
- Oriflam : démonstrations sur tous les jeux Oriflam.
- Siroz/Asmodée : démonstrations de Il était une fois et d'Élixir, ainsi que de jeux de rôle. Présence des équipes de SPQR et de Backstab.
- Wizards of the Coast. Démonstrations de Magic et Netrunner ; tests d'arbitrage pour devenir arbitre officiel. Richard Garfield sera présent le 8 avril après-midi !

Évreux. 6 avril. L'association Si Évreux m'était joué organise un tournoi AD&D par équipe de 5 joueurs à la Jeune Cité Netreville. ☎ : Si Évreux m'était joué, mairie d'Évreux, place Charles De Gaulle, 27000 Évreux. ☎ : 02 32 28 39 61.

Cambrai. 6 avril. Le club de Cambrai organise un tournoi Magic type I. ☎ : Guillaume Delsaux, 3 bis rue Saint Fiacre, 59400 Cambrai. ☎ : 03 27 83 75 32.

Aisne. 11/13 avril. Les Créateurs d'univers organisent La clameur de l'aube, un grandeur-nature médiéval, au fort de Bruyères et Montbérault (à 5 km de Laon). ☎ : Créateurs d'univers, 57 rue des Sports, 59280 Armentières. ☎ : 03 20 35 72 37 ou e-mail : Christophe.Ghesquier@hol.fr.

Paris. 11/13 avril. Ça va être monstrueux : la filiale française de Wizards of the Coast organise le 7^e Pro Tour Magic : L'Assemblée au cirque d'hiver Bouglione, une compétition qui rassemblera 250 joueurs



préqualifiés du monde entier, mais qui sera aussi ouverte au public. ☎ : 01 40 13 80 40.

Marseille. 12 avril. Role Games organise un **convention de jeux de rôle** au Centre Julien, 13006 Marseille. ☎ : Role Games au 04 91 42 10 29.

Tarn. 12 avril. L'association Le Double R organise une **journée/soirée jeux de rôle** à Lavaur, sur le thème des mondes médiévaux-fantastiques, autour des jeux AD&D, Pendragon et Earthdawn. ☎ : Le Double R, L'Oustal Nouu, 81220 Servies. ☎ : 05 63 70 54 27.

Bayonne. 12/13 avril. Le club Theon Genesis organise **Affaire non classée**, un **grandeur-nature fantastique-contemporain**. Le thème : une étrange enquête sur des phénomènes paranormaux. ☎ : Theon Genesis, 13 cité Hureous, 64340 Boucau. ☎ : Bruno au 05 59 64 29 91 ou e-mail : marchess@gd.u-bordeaux.fr.

Montgenou. 13 avril. Terriens, ceci est notre **dernier avertissement**. Au nom de l'amitié sacrée unissant tous les peuples de la galaxie, arrêtez de diffuser « Perdu de vue ». S'il vous plaît.

Saint-Symphorien d'Ozon. 13 avril. La ville de Saint-Symphorien d'Ozon organise pour la deuxième année jeux, tu, ils, un **grand rendez-vous autour des jeux de société, jeux de cartes, jeux de rôle, jeux de stratégie et wargames**, avec la collaboration de nombreux magasins de la région. ☎ : Mairie de Saint-Symphorien d'Ozon, 69360 Saint-Symphorien d'Ozon. ☎ : 04 78 02 93 68.

Coudekerque-Branche. 17/19 avril. Les Chevaliers Héraldiques organisent leur **5^e Salon des jeux** à l'espace J. Vilar. Au programme : Warhammer 40000, Magic type III, Guildes, INS, AD&D, L'appel de Cthulhu. ☎ : Les Chevaliers Héraldiques, Maison de l'Animation, 59210 Coudekerque-Branche. ☎ : Laurent au 03 28 28 08 84 en soirée.

Toulon. 18/20 avril. Les Contes de Provence organisent **La guerre des Avatars**, second chapitre de la première *Chronique des Terres du Sud*, soit un **semi-réel médiéval-fantastique** décrivant l'affrontement politique et militaire des grands des Terres du Sud. ☎ : Boutique Chocho's, 8 rue des Bonnetières, 83000 Toulon. ☎ : 04 94 92 73 78.

Montbérault. 18/20 avril. La Compagnie de la Rose Noire organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au château de Montbérault, dans un univers « proche d'AD&D ». ☎ : Compagnie de la Rose Noire, c/o Ludovic Droulez, 88 bd Albert Schweitzer, 62110 Hénin Beaumont. ☎ : 03 21 20 65 62.

Ile-de-France. 19 avril. L'association Clepsydre organise **Ordalie**, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le monde primitif de Brume. Le lieu ? Une forêt d'Ile-de-France. ☎ : Inscriptions auprès de l'association Clepsydre, c/o François Jammet, 128 rue Saint-Denis, 75002 Paris. ☎ : 01 40 13 06 14 (répondeur).

Longjumeau. 19 avril. L'association Lords of Darkness, en collaboration avec le club Présence d'Esprits, l'AJDR et la Fédération française de jeux de rôle, organise le **1^{er} tournoi multijeux essonien** au théâtre Adolphe Adam de Longjumeau. Au programme, un tournoi de jeux de rôle (AD&D, L'appel de Cthulhu, Vampire, Shadowrun et Star Wars), un tournoi amical de Magic type I, un tournoi de Diplomatie et un tournoi de Formule Dé. Des initiations sont également prévues. ☎ : Grégory Janer, Lords of Darkness, 120 rue Championnet, 75018 Paris. ☎ : 01 42 64 81 25.

Belfort. 19/20 avril. L'association Cérbe organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** intitulé *Noturus*. ☎ : Yannick Kohler, 56 Grand Rue, 90160 Denney. ☎ : 03 84 29 81 70.

FUTUR

Lyon. 26 avril. L'association La Croisée des Temps organise un **tournoi de X-Files**

ainsi qu'une **soirée jeu de rôle à thème Mage**, gratuite pour les joueurs et les meneurs de jeu. ☎ : Chantelouve, 2 rue Saint-Georges, 69005 Lyon. ☎ : 04 72 77 62 60.

Chilly-Mazarin. 26 avril. La Guilde de l'Icosaèdre organise une **journée jeux de rôle sur le thème de la science-fiction**. Au programme : L'appel de Cthulhu « espace » (pourquoi pas, hein ?), Star Trek, Star Wars, Shadowrun et Mutant Chronicles. ☎ : MJC de Chilly-Mazarin, 18 rue Pierre Mendès France, 91380 Chilly-Mazarin. ☎ : Eric ou Emmanuelle au 01 69 09 01 87.

Marseille. 26 avril. Josiane, si tu lis ces lignes, je t'en prie, reviens. Je ne sais même pas comment on arrête la machine à laver.

Mulhouse. 26 avril. Les Arpentiers de Réalité organisent un **tournoi Netrunner** au bar « Le Stop », rue de Nordfeld à Mulhouse. ☎ : Magasin Ordiland, 43 rue de Nordfeld, 68100 Mulhouse. ☎ : 03 89 64 45 85.

Lyon. 26 avril. L'association La Croisée des Temps organise un **tournoi de X-Files** le jeu de cartes. ☎ : Magasin Chantelouve, 2 rue Saint-Georges, 69005 Lyon. ☎ : 04 72 77 62 60.

Paris. 26 avril. Le club WARP 19 organise un **tournoi Magic** restreint type III homologué. ☎ : A-P Games, 64 rue de Meaux, 75019 Paris. ☎ : 01 42 02 08 08.

Bourg-en-Bresse. 26 avril. La Nuit du jeu se déroulera cette année à la MJC de Bourg-en-Bresse. Le prix d'entrée, situé entre 0 et 30 francs, sera tiré à la roulette. L'après-midi sera consacré à l'initiation des néophytes, par le biais de parties rapides, aux jeux de rôle et aux jeux d'histoire. La soirée verra se dérouler des parties plus longues où pourront se côtoyer débutants et joueurs confirmés. Au programme également : combats médiévaux et expositions diverses. ☎ : MJC de Bourg-en-Bresse, 4 boulevard Joliot-Curie, 01000 Bourg-en-Bresse. ☎ : 04 74 23 27 44.

Lille. 26/27 avril. Les Chroniques du Rêve (ISEN) et les Légendes d'Unnord (EDHEC) organisent les **2^e croisades d'Unnord** sur le campus de la Catho à Lille. Au programme : tournoi de jeu de rôle (médiéval, occulte et futuriste) avec Rêve de Dragon, AD&D, Warhammer, Kult, L'appel de Cthulhu, Star Wars, Cyberpunk, mais aussi parties rapides (Toon), jeux de plateau, tournoi Magic, soirée enquête et démonstrations de jeux par des professionnels. ☎ : Les Chroniques du Rêve, ISEN, 41 boulevard Vauban, 59800 Lille. ☎ : Pierre Grout au 03 20 09 44 84, e-mail : chr_du_reve@mail.dotcom.fr.

Braine. 26/27 avril. L'association Dédales présente *Vent de guerre*, son dixième **grandeur-nature médiéval-fantastique**, qui se déroulera dans le monde des Terres d'Astria, sur le site du château de la Folie. ☎ : Association Dédales, c/o Michel et Isabelle Beaume, 7 allée de la Pagerie, 92500 Rueil-Malmaison. ☎ : 01 47 14 09 75 (avant 21 h).

Pierrefonds. 26/27 avril. Vous l'aurez voulu : Asile 2 est un **grandeur-nature contemporain** se déroulant en huis clos au centre Saint-Séverine. Vous pourrez y jouer un membre du personnel, un client (cool...) ou un visiteur. Vu d'ici, ça a l'air sympa, alors dépêchez-vous : il n'y a pas des tonnes de places. ☎ : Olivier Guillo, 4 rue de la fontaine Bray, 60810 Rully. ☎ : Olivier au 01 43 45 40 51 ou 03 44 54 74 05 (répondeur) ou Mathieu au 01 43 79 51 79.

Mantes-la-Jolie. 27 avril. Les Chevaliers du Vent vous invitent au **2^e Trophée Du Guesclin** au C.A.C. Georges Brassens, 18 rue de Gassicourt, 78200 Mantes-la-Jolie. Au menu : L'appel de Cthulhu, AD&D et Vampire/Loup-garou (avec adaptation à Gurps). ☎ : Stéphane au 01 30 33 46 54 ou Olivier au 01 30 90 37 13.

Brest. 2/4 mai. L'association Terre des Rêves et le club JdR de Télécom Bretagne organisent le **9^e tournoi de l'Ouest** sur le site de Télécom Bretagne. Au menu : parties de Vampire, AD&D, INS, Shadowrun, tournoi de Diplomacy, murder-party, tournoi Magic,

Tournois Magic à Boulogne-Billancourt

La ludothèque Yves Kermen de Boulogne-Billancourt organise une série de tournois Magic, aux dates suivantes :

● Les 20 et 27 avril (type I)

● Les 11 et 25 mai, les 8 et 22 juin, le 6 juillet (type II)

Tous les tournois types II sont homologués WoC, adresse : ludothèque Yves Kermen, 624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt. ☎ : 01 41 41 92 51.

paintball, initiations Rêve de Dragon et Nephilim, wargames et animations divers (BD, mangas...). ☎ : Séverine Fussey, 16 rue Millet, 29820 Guilers. ☎ : 02 98 07 55 70. E-mail : Samuel.Maes@enst-bretagne.fr.

Paris. 3 mai. Pax Vobiscum est le troisième tournoi de jeux de rôle des Créateurs de Rêves de Montmartre. J'adore ce nom. Au programme : AD&D, Ars Magica, L'appel de Cthulhu, Deadlands (bonne idée, ça), Earthdawn, INS/MV, JRTM, Nephilim, RuneQuest, Shadowrun, Vampire, Warhammer et d'autres encore ! Le lieu ? La salle Saint-Bruno, 9 rue Saint-Bruno, 75018 Paris. ☎ : 01 42 58 58 64.

Meuse. 9/11 mai. Les associations Alkhemia et Smoking & cottes de mailles organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** à Montmédy, dans le monde du Royaume Très Béné de Kandahar. ☎ : Jean-Jacques Marenco, 1 rue du Colonel Fabien, 94460 Valenton. ☎ : 01 43 89 90 88.

Angers. 10/11 mai. Le club Rêveries angevines, associé aux Conjurés du Temporel, organise le **2^e championnat de France de Dixie** sur la bataille de 1st Bull Run. D'autres animations sont prévues, notamment un tournoi Warzone et des parties de Consensus. On nous demande de préciser que Grant Dagliesh sera là (d'accord, mais c'est qui ? - Tais-toi, Averell !). ☎ : Philippe au 02 41 68 12 03 ou Marc au 02 41 24 82 24.

Alsace. 10/11 mai. L'association Hydra et Les Nombreux Ombreux organisent *Ombres sur Vernumar*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au fort de Giromagny (à 15 km de Belfort). ☎ : Fabien Fischer, 4 rue de la Fonderie, 68620 Bitschwiller. ☎ : 03 89 37 01 62.

Paris. 10/11 mai. Rien de spécial.

Villeneuve d'Ascq. 10/11 mai.

Les **7^e Rencontres villeneuvoises** vous proposent cette année un tournoi d'ASL Ring, des parties amicales ou des parties d'initiation, au choix des participants. La manifestation bénéficie du soutien des revues Vae Victis, Casus Belli, ASL News, 39/45 Magazine et des Éditions Heimdal. ☎ : François Boudrenghien, 4 rue du Blason, bâtiment 62, 59650 Villeneuve d'Ascq. ☎ : François au 03 20 47 49 98 ou Jean au 01 42 55 41 44.

Palaiseau. 17/18 mai. Faërix, le club de jeux de simulation de l'École polytechnique, organise en partenariat avec les associations Yggdrasil, Shantâr et Encre Noire les **Premières Rencontres rôlistes de l'X**. Au programme, nombreuses parties de jeu de rôle sur AD&D, Rolemaster, Rêve de Dragon, JRTM, Elric, L'appel de Cthulhu, Mage, Vampire, Nephilim, Shadowrun, Star Wars, INS, Shaan, Vraith, Pendragon, Miles Christi. Inscription gratuite pour les MJ. Horaires : de samedi 14 h (10 h pour les MJ) à dimanche 9 h. ☎ : Faërix, Kés des élèves, École polytechnique, 91128 Palaiseau Cedex. ☎ : Jean-Philippe Dufour au 01 69 33 58 29 ou Christophe au 01 69 33 52 80 (répondeurs dans les deux cas), e-mail : faerix@poly.polytechnique.fr. Web : <http://www.polytechnique.fr/poly/~faerix/convention.html>.

Ternay. 17/19 mai. L'association Éclipse organise *Les rêves d'Alda*, un **grandeur-nature fantastique et onirique** au château de Ternay (Vienne), initialement prévu les 5 et 6 avril. ☎ : Éclipse, château de Varennes, 49170 Savenières. ☎ : 02 41 72 88 89.

Le Havre. 17/24 mai. Organisé à l'initiative des étudiants de la Faculté des affaires internationales du Havre

et de l'association Chasseurs de Rêve, le **2^e Festival de l'Imaginaire**, avec une exposition Florence Magnin/Siudmak (assortie d'une rencontre-dédicace le 17), une journée Contes & Légendes le 22, une nuit du cinéma Carot & Jeunet le 24, une initiation aux jeux de rôle les 19 et 20 (Star Wars, L'appel de Cthulhu et Ambre) et un concours permanent portant sur les œuvres de Siudmak et de Florence Magnin. ☎ : Mickaël Ivorra, 89 avenue du Mont Gaillard, 76620 Le Havre. ☎ : 02 35 44 13 09.

Issy-les-Moulineaux. 31 mai/1^{er} juin. La ludothèque municipale et Jean-Yves Filloque organisent **Ludissimo**, une manifestation centrée sur l'initiation et la découverte des jeux de rôle. Au programme : démonstrations, tournois, avant-premières et nuit du jeu pour les plus expérimentés. ☎ : Ludothèque municipale, 18 rue de l'Abbé Derry, 92130 Issy-les-Moulineaux. ☎ : 01 45 29 23 01.

Provins. 7/8 juin. Le club Pythagore de Provins organise les **7^e journées Chimères/Hurllements/Miles Christi** en présence des auteurs de ces jeux et de la Guilde des Veneurs. Au programme : parties sur table, rencontres, discussions et grandeur-nature dans le Donjon de Provins. ☎ : Club Pythagore de Provins, 36 rue de Villecendrier, 77160 Chalaud-la-Petite.

Paris. 14/15 juin. L'association Faërie Act présente son premier **grandeur-nature médiéval-fantastique**, à 40 km de Paris en forêt. ☎ : Ulric Maes et Delphine Lelievre, 14 rue Saussier Leroy, 75017 Paris. ☎ : 01 47 66 12 37.

Hérault. 27/29 juin. L'association Flamen Temporis organise *Les Brumes de Malecombe* un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans l'univers du *Seigneur des Anneaux*, sur un site du XII^e siècle à 30 km de Montpellier. ☎ : Flamen Temporis, 9 route de Méze, 34560 Villeveyrac. ☎ : Olivier au 04 67 63 09 71.

Oise. 5/6 juillet. L'Association Ludique Et Lucrativum Uniquement Inspirée par l'Argent (Aleluia – il fallait y penser) organise *Le peuple du Soleil*, un **grandeur-nature** ayant pour cadre l'Amérique du Sud. ☎ : 01 34 90 13 63.

CÔTÉ JARDIN

Suisse. 25/27 avril. L'association ad hoc du Génie de la Lampe et l'association siéroise de Loisirs et Culture et le Maître de Jeux à Sion organisent la **48^e heure ludique**. Au menu : euh, un peu de tout en fait, avec jeux de rôle (26 différents), de plateau, de cartes, initiations, tournois, démonstrations de duels à l'épée et murder-party. ☎ : Le Maître de Jeu, place du Midi 30, CH-1950 Sion. ☎ : 0041 27 322 51 23 ou sur le web : www.esis.vsneth.ch/students/carroz/24h_jdr.html

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.

Prochains numéros :

7 mai (n° 105)

et 4 juin (n° 106)

Date limite de réception des annonces de manifestations :

4 avril pour le n° 105,

9 mai pour le n° 106.

BACKSTAGE

Confidences, avant-premières, people, rumeurs : le jeu comme si vous y seriez !
par Scarlet M.

LE SAVIEZ-VOUS ?

New Millennium veut sortir une version grandeur nature de son *Conspiracy X*. C'est malin ça, comment on va distinguer les vrais extraterrestres des faux, maintenant ? On imagine déjà l'échappé de Roswell déboulant en pleine partie : « Mais puisque je vous dis que je viens d'Alpha du Centaure ! » Ta gueule Marcel, on a dit qu'on jouait sérieusement.

NOUS VOILÀ RASSURÉS...

Babylon Project va être distribué en Angleterre et en Europe (ça veut dire quoi, ça ?), grâce à l'éditeur Titan Books – mais pas avant juin. Dans un communiqué laconique, Chamaleon Eclectic (l'éditeur américain) nous promet en gros le même fantastique système de jeu et le même background si-tellement-profond-de-la-mort qu'aux joueurs américains. C'est peu dire qu'on ne tient plus en place.

IL REVIENT !

Enfin, il essaie. *Corum*, concurrent sérieux au titre du jeu le plus en retard du monde, sera finalement un supplément *Elic*, et sortira si tout va bien en mai 1997. L'*Atlas des Jeunes Royaumes Volume II* est lui aussi annoncé pour 97, mais sans plus. A priori, ça ne devrait pas être en janvier.

PAS CONVAINCU

Après *Bubblegum Crisis*, Talsorian s'attaque au fameux *AT Votoms*, tiré de la série Anime du même nom. L'univers sera... euh, attendez cinq minutes... riche, ouais, c'est bien ça, riche et complexe, avec du combat, des robots, et bon... ça devrait sortir cet été, et ça a l'air... comment dire?... très excitant. Quelque part, il faudrait que j'arrête de repomper les communiqués de presse.

Tu dis ça ? T'es mort !
Les « Famous Last Words » des personnages, on connaît tous ça, et on en a toujours une demi-douzaine sous le coude pour amuser les copains. Mais pas 1259, comme ce cinglé d'Oliver Rosenkranz, qui les a rassemblés sur <http://user.cs.tuberlin.de/~rossi/flws.txt>. Quelques morceaux choisis : « Manifestement, vous ne savez pas à qui vous parlez » ; « Oops » ; « Moi d'abord ! Moi d'abord ! » ; « Tu veux dire... que c'est la dernière torche ? » ; « J'essaie de parler au blob » ; « Des dauphins ? Je vais nager » ; « Merde... Pourquoi j'ai tué le soigneur ! » ; « Bah, t'en fais pas : je suis sûr qu'il a oublié, pour la dernière fois » ; « Ne tirez pas : c'est moi ! »

« Déshabillez-moi... »

Les bellaminettes de Casus Belli et leurs charmantes petites copines ont déjà pris position sur le serveur de notre dessinateur le plus controversé – j'ai nommé Bruno Bellamy. On les trouve sur le serveur <http://www.netpress.fr/bellamy> pour moins cher qu'un numéro de *Playboy*, avec la caution artistique en plus.

« Mais chérie, c'est pas des filles à poil, c'est des fées ! »



Droits Réservés

Je vous jure, c'est pas de ma faute

« On » m'a forcée à lire ça (rassure-toi, Pierre, je ne citerai pas ton nom). « Ça », c'est *Le Poëlon magique*, une petite BD parue dans le *Mickey Parade* n° 206, et accessoirement remake

Des stars défendent le jeu de rôle

Il n'est pas encore sorti, mais il ne devrait plus tarder. Je veux bien sûr parler de l'album « Rôle ta Vie ! », enregistré par plusieurs stars du sport et du show-bizz, anciens joueurs ou pratiquants confirmés, pour défendre notre passion. Ticky Holgado devrait y chanter en duo avec Jacques Villeneuve, et on nous promet une version trash du déjà cultissime « Cthulhu-Panard », interprétée par le sémillant Alain Chabat. A vos porte-monnaie !

Ce mois-ci, nous confions notre rubrique « Trois questions... » à Jean-Paul Krassinsky. Le pronostic des médecins reste très réservé.

Trois questions à ...

Cracotte

CRACOTTE ! QU'EST CE QUE TU AS ENCORE FAIT ?



VILAIN CRACOTTE ! TU SAIS QUE TU FAIS DE LA PEINE À MAMAN, VE SAIS TU ?



C'EST BON, TU AS GAGNÉ ; JE TE PARDONNE, VIENS FAIRE NINI. TU NE RECOMMENCE RAS PLUS, HEIN ?



Krassinsky 97

Dessin original pour l'affiche de la 2e convention Rhône-Alpes des jeux de simulation (voir Debriefing p. 90).

Dans Casus Belli n°105

parution le 7 mai 1997

Et un Background Casus de plus :

Découvrez l'asile de Saint-Gilles, où vos braves aventuriers pourront retrouver leur précieuse santé mentale. Enfin, en espérant qu'ils n'auront pas affaire aux événements décrits dans le scénario qui est fourni avec.

C'est avril !

Et les éditeurs exposent leurs nouveaux jeux au Salon de la Porte de Versailles. Après les avoir examinés, nos critiques vous parlent de deux jeux post-apocalyptiques : le très sombre *Dark Earth* et le très new age *Atlantys*.

Le dicton du mois prochain :
Découvrez-vous d'un fil,
mais restez habillés
pour l'hiver.



Les scénarios que vous verrez dans Casus Belli le mois prochain :

(par Jacqueline C., de FR4)

« Témoins gênants », pour *Nightprowler*; « La danse des masques », pour *Dark Earth*; « Mister George », pour *Deadlands*; « Sous le regard de Solkan », pour *Warhammer*; « Alién(é)s », pour *L'appel de Cthulhu* (avec son asile pour personnes mentalement fragiles).

Les sémillants et enthousiastes Pat & Chris nous demandent aussi de signaler que « l'extraordinaire série de scénarios présentée sous le titre *Le Réseau divin* (CB n° 100, 101 et 102) voit arriver une nouvelle saison avec *Le Réseau divin II* (la suite du retour?) ».

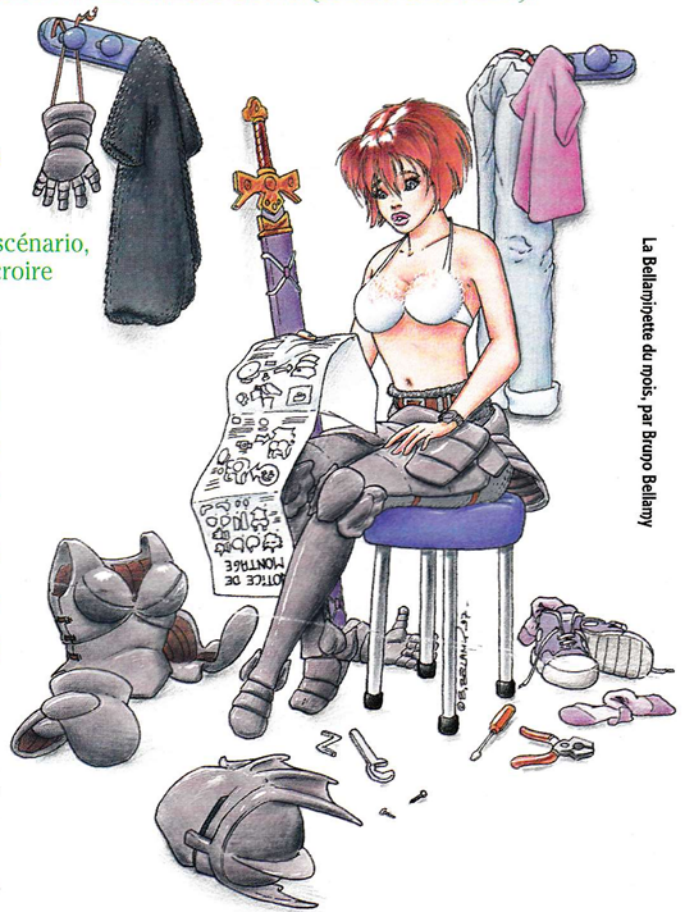
Toujours plus génial,
toujours plus de suspense,
toujours plus d'action,
toujours plus de Pat & Chris.
Une série d'aventures qui
vous plongera dans le véritable
futur de la Terre, jouable
avec le *Basic Role Playing*.

Comme je n'ai pas encore lu ce scénario,
je pense que nous pouvons les croire
de bonne foi. N'est-ce pas ?

Et si on faisait du

GRANDEUR - N A - TURE ?

C'est vrai ça. On s'encroûte à force de rester autour d'une table à sauver le monde ! Par notre expert Tristan Lhomme, les conseils de base pour bien débuter dans le monde du GN.



La Belamjette du mois, par Bruno Belamy

CASUS BELLI n° 104 avril 1997. 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 : 2^e trimestre 1997. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright © CASUS BELLI 1997. Excelsior Publications S.A., capital social : 11 100 000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M^{lle} 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. **RÉDACTION.** 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. Direction artistique et maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Valérie Sadoun. Illustrateurs : Roland Barthélémy, Olivier Bédoué, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, Coucho, Cyrille Daujean, Sandrine Gustin, Didier Guiserix, Jean-Paul Krassinsky, Manu Larcenet, Christopher Longé, Eric Puech, Nicolas Ryser, Thierry Ségur. **SERVICES COMMERCIAUX.** Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing : Capucine Jahan. Chefs de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Réassort et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 0800 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. **PUBLICITÉ.** 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 : 326 F, 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 : *Earthdawn* est édité en français par Descartes sous licence Fasa; *Vampire* est édité en français par Hexagonal sous licence White Wolf; *Rêve de Dragon* est édité par MultiSim; *Conspiracy X* est édité par New Millennium Entertainment. 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 SAIT, tél. : 01 39 44 07 08 et SIEP, tél. : 01 60 69 56 16.

MULTISIM et KALISTO

présentent

Le CD-Rom
de présentation
du jeu vidéo inclus
dans la boîte
(tirage limité)



Le jeu de rôle



DARK EARTH®

DARK EARTH, le jeu de rôle des conquérants de la lumière
Retrouvez l'univers de **DARK EARTH** dans le jeu vidéo
d'aventure temps réel réalisé par **KALISTO** entertainment

sortie avril 1997

sortie été

Advanced Dungeons & Dragons[®]

2nd Edition

EN
FRANÇAIS

2160F



Guide du Maître

Advanced
Dungeons & Dragons[®]
WORLDS OF ADVENTURE

NOUVELLE
ÉDITION

