

CASUS

Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

Mai 97

N° 105

**Donjons
& Dragons
racheté par
Magic ?**

**Post-apo
à la française
Atlantys
Dark Earth**

**Vive(z) le
grandeur-nature !**

**Seconde saison :
le Réseau divin contre-attaque**

M 3168 - 105 - 32,00 F



230 FB - 8,50 FS - 5.25 \$ can
Réunion/Antilles/Guyane 39 F - 9800 L

**Magic :
Richard Garfield
au Pro Tour de Paris**

L'asile Saint-Gilles

**pour les fous
de L'appel
de Cthulhu**



(FB)

BATTLETECH®

COMBATS DE TITANS AU XXXI^e SIÈCLE



L'aube du 31^{ème} siècle. L'humanité est revenue à un stade proche du Moyen Âge. Depuis près de 300 ans, cinq états ambitieux se livrent une guerre sans merci pour le partage des restes de l'Empire, autrefois dominé par la Ligue des Étoiles.

F959
CORPORATION

FLEUVE NOIR

Inédit - 34 F
Sortie le 6 Mai 1997

le plus grand spot

d'échange en Europe

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

maintenant ouvert
7 jours sur 7

le Dimanche de 14h à 19h
-10% sur tous les achats
jusqu'à fin Mai 97

Tournois
Magic® déposée Wizards of the Coast Inc.
gratuit

Dépôt-Vente
jeux et figurines
d'occasion

Wargames
Informatiques
Pc, Mac, Cd-Rom

Grandeur Nature
Armes, Accessoires

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

(M) Jussieu
10h15 à 18h45 du Lundi au Samedi
14h00 à 19h00 le Dimanche
Minitel 3615 AKELA*OEUF CUBE
E.Mail oeufcube@micronet.fr

le
dimanche
j'enlève
le haut



avec



les 14 et 15 juin
grand GN
médiéval fantastique



inscriptions
Œuf Cube Cyber

Hot Line
01 45 87 28 83

On n'a pas pour habitude de vous parler business et tractations, mais la nouvelle est de taille.

La rumeur courait depuis quelques jours, TSR, l'éditeur de *Donjons & Dragons*, le plus gros éditeur de jeu de rôle, allait être racheté... On s'attendait un peu à ce genre de nouvelle, puisque depuis décembre TSR n'avait sorti aucun produit nouveau.

Restait une inconnue : y aurait-il un acheteur ? Et qui ?

Plusieurs repreneurs étaient sur les rangs : Five Rings (éditeur des jeux de cartes *Legend of the Five Rings* et *Star Trek*), le groupe Hasbro (qui édite entre autres *Trivial Pursuit*, *Monopoly*, *Cluedo*), et... Wizards of the Coast, l'éditeur de *Magic* !

Vers le 8 avril, c'est le nom de Wizards qui courait le plus souvent dans les couloirs et sur le Net, mais sans certitude.

Finalement, le 11, en ouverture du Pro Tour de Paris, Yves Cognard (directeur de la filiale française) annonçait la raison qui empêchait Peter Adkison (directeur de Wizards of the Coast) de présider la manifestation : Mr Adkison était resté aux États-Unis pour négocier les conditions du rachat de TSR. Wow !

Ceux que crispe l'omniprésence des cartes auraient tort de voir le jeu de rôle menacé ou « récupéré » par les maîtres des cartes.

Un tel engagement montre au contraire que le patron de WotC reste accro à ses amours d'origine : le jeu de rôle, et qu'il y croit !

Didier Guiserix

Les crapougnats

Et maintenant...

Si la formulation du communiqué de presse montre bien que l'affaire n'est pas encore conclue (elle ne le sera au mieux que vers mi-mai), WotC se place donc en première ligne.

Et maintenant, que va-t-il se passer ?

Difficile à dire encore, et si l'info a fait le tour des joueurs, c'est qu'elle est surtout affectivement symbolique.

Probablement rien, on l'a dit, avant fin mai : il faut le temps que les repreneurs analysent la situation et décident de leur politique. Ils ne trouveront pas une entreprise arrêtée : TSR a déjà été rachetée par le passé (Gary Gygax, alors patron, avait un peu trop laissé grossir sa société sans vraiment maîtriser les cordons de la bourse), et on ne s'y affole pas. Même si aucun produit n'était publié, les créateurs ont continué à créer, les dessinateurs à dessiner et les maquettistes à maquetter : des dizaines de suppléments de jeu sont donc en attente de départ vers l'imprimeur...

Ce qui ne veut pas dire que tout va reprendre comme avant. Peter Adkison (ancien ingénieur de Boeing, rappelons-le) a montré qu'il savait faire des choix, et si c'est à contrecœur qu'il avait abandonné les activités de jeu de rôle de WotC (Everway), c'est qu'il était bien conscient que sa société devait éviter de disperser ses efforts, et se cantonner à ce qu'elle savait bien faire.

Il est probable que la même politique s'appliquera à TSR, qui sait surtout bien faire... *Advanced Dungeons & Dragons* !

L'incertitude est plus de mise pour des produits comme *Dragon Dice*, *Birthright*, ou des gammes à la limite de l'esprit AD&D, comme *Planescape*...

Pour voir apparaître les fruits de ce changement, il faudra être cet été à la Gencon, qui reste pour l'instant à Milwaukee (que ceux qui ont prévu d'y aller n'annulent pas leur vol !).

Suite en page 6



Si notre article vous a donné envie d'en apprendre encore plus sur le grandeur-nature, sachez que nous avons édité un hors-série sur ce thème (n° 4), plein d'infos, de conseils, d'adresses. Pour le commander, voir nos anciens numéros page 95.

WADU SUPER LE JEU
Une nouvelle rubrique pour vous faire partager nos jeux « coup de cœur ».

Critiques

- 18 ► jeu de rôle: Atlantys, là, tout n'est qu'Ordre, Justice et Paix!
- 22 ► jeu de rôle: Dark Earth, que la lumière soit sur toi!
- 26 ► jeu de rôle: Solos et Sagas Quasar, livres-BD pour héros débutants.
- 74 ► jeu de plateau: Stratego 4, le cercle des ennemis s'agrandit.

105

Sommaire

Magazine & aides de jeu

- 6 ► Actualité: **Magic** rachète AD&D, avis et opinions!
- 28 ► Magazine **grandeur-nature**: Vive l'adrénaline, l'air pur et les épées en latex.
- 32 ► Waou! SUPER ce jeu: **Castle Falkenstein**.
- 68 ► Background Casus: **L'asile Saint-Gilles**, pour L'appel de Cthulhu.
- 73 ► Dans la vie il y a des règles aussi: **Le courrier du lecteur**.
- 78 ► Reportage: **Le Pro Tour de Magic à Paris**; interview de Richard Garfield.
- 82 ► Scénarios Inferno: **Les bijoux noirs / Le sorcier tant convoité**.

Scénarios de jeu de rôle

- 36 ► Warhammer JdRF: **Sous le regard de Solkan**
Difficile, pour aventuriers de moralité plutôt bonne et meneur de jeu expérimenté.
- 40 ► Deadlands: **Mister George**
Moyen, pour tous personnages, joueurs et meneurs de jeu.
- 44 ► Dark Earth: **La danse des masques**
Moyen, pour joueurs et meneurs de jeu expérimentés, personnages débutants.
- 48 ► Nightprowler: **Témoins gênants**
Difficile, pour personnages, joueurs et meneurs de jeu plutôt expérimentés.
- 52 ► L'appel de Cthulhu: **Alién(é)s**
Moyen métrage, Complexe, pour Investigateurs expérimentés, joueurs et meneurs de jeu vétérans.
- 58 ► Le Réseau Divin – Seconde saison: **Épisodes 10, 11 et 12**
Moyen métrage, Difficile, pour tous joueurs et meneurs de jeu, ayant joué les épisodes 1 à 9 (CB 100 à 103).



Nos rubriques habituelles

- 7 ► L'actualité DES JEUX (En français dans le texte, Made in ailleurs).
- 76 ► Aux quatre coins des CARTES: **Dark Eden** en vedette.
- 84 ► Para Bellum, le WARGAME en bref: **Iena 1806** et **Stalingrad** en vedettes.
- 88 ► L'actualité DU JEU (En direct de la rédaction, Clubs, Initiatives, Minitel, Fanzines, Clubs d'initiation).

Et toujours...

Les Coups d'œil du Critik (12), Métalliques (80), Inspirations SF-Fantasy, BD, Universalis (86), BD – Les Irrécupérables épisode 14 (94), Calendrier (92), Petites annonces (96), Backstage (97).

Couverture: Fred Blanchard.

N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en page 81 & 91.

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

Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 95.

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.

Ce mois-ci, il a fallu pousser les murs pour mieux vous parler de LA grande nouvelle du mois... de l'année... de la décennie... Bref, à vous de vous faire une opinion ci-dessous, et on se revoit le mois prochain pour une rubrique de taille normale !

Wizards of the Coast sur le point de racheter



Advanced Dungeons & Dragons

TSR!

Quand Peter Adkison a fondé Wizards of the Coast, il y a quelques années, c'était pour en faire une société de jeux de rôle. Avec son méta univers, *The Primal Order*, on ne peut pas dire que Wizards ait bouleversé le monde rôlistique. Proposant un univers qui pouvait facilement englober d'autres jeux, *The Primal Order* fournissait des adaptations pour un maximum d'autres JdR, dont AD&D et Palladium. Après un procès avec Palladium et une gentille réclamation de TSR qui « suggérait » à Wizards de retirer lesdites caractéristiques, *The Primal Order* poursuivit son bout de chemin confidentiel. Pourtant, Adkison n'abandonna pas le jeu de rôle, et reprit même *Talislantia*. Quand il rencontra Richard Garfield, il était à la recherche d'un jeu simple, facile à transporter, auquel on puisse jouer facilement lors des conventions, « entre deux parties de jeu de rôle ». Il en résulta *Magic: The Gathering*, et le succès que l'on sait.

En décembre 95, Wizards of the Coast, qui avait repris *Ars Magica* et lancé le très expérimental *Everway*, décidait, pour des raisons de gestion, de supprimer son département jeu de rôle (difficile de produire un jeu de rôle, œuvre à « petit budget », dans une structure lourde de « mégacorporation »). Mais cette nouvelle conforta certains rôlistes dans l'idée que l'ogre jeux de cartes voulait abandonner le petit poucet jeux de rôle.

Dans le même temps, tout n'était pas rose chez TSR, la société qui a inventé le jeu de rôle. Les boutiques, échaudées par les ventes en dents de scie des jeux de cartes, préféraient ne plus prendre de risques en passant des précommandes, comme elles le faisaient depuis des années. Désormais, elles mettaient en place les nouveautés, et attendaient de voir les résultats des ventes avant de se réapprovisionner. TSR ne savait plus à l'avance si tel produit allait se vendre ou pas, et se retrouvait soit avec de trop gros stocks, soit avec des produits aussitôt en rupture. Depuis décembre 96, plus rien ne sortait de l'imprimerie TSR, mais la production interne continuait de fonctionner, en l'attente d'un repreneur.

Le 10 avril 1997, Wizards of the Coast et TSR publiaient conjointement un communiqué indiquant qu'ils étaient en négociation, et même qu'une lettre d'intention de vente de TSR à Wizards of the Coast était signée. Comme toujours dans ces cas-là, la lettre disait combien les deux partenaires étaient formidables, importants et novateurs. Ce qui est sûr, c'est que Wizards of the Coast, créateur du jeu de cartes à collectionner, et leader avec *Magic: The Gathering*; et TSR, créateur du jeu de rôle, et leader avec *Advanced Dungeons & Dragons*; ont toutes les chances de fusionner à la mi-mai. À moins que les négociations échouent, ce qui est toujours possible, mais peu probable.

Réactions sur le vif

Évidemment, quand il y a un Salon des jeux, où sont rassemblés quasiment tous les professionnels du jeu de rôle, ce genre de nouvelle passe de stand en stand à la vitesse d'un feu de brousse™. Mais qu'en pensent quelques acteurs de ce milieu ?

Jean-Hugues Villacampa (Phénomène J)

Je regrette que TSR se plante. C'était un symbole. Je regrette aussi qu'il y ait un monopole qui se crée autour du jeu. D'un autre côté, il y a l'efficacité de Wizards au niveau du marketing et des parutions, ce qui est plutôt un bon point.

Mathias Twardowski (Multisim, ex-Siroz)

J'espère que ça signifie que TSR n'arrêtera pas le jeu de rôle, que ça leur permettra même de repartir puisqu'ils vendaient moins. Si jamais Wizards arrête TSR, ça voudrait dire la disparition de 50 % des joueurs. Ce serait la fin d'un monde.

Fabrice Sarelli (Hexagonal)

Je trouve significatif que TSR, la boîte qui a créé et fondé le jeu de rôle, soit rachetée par Wizards, la boîte qui a créé et fondé les trading card games.

Mathieu Reversé (Rôlez Jeunesse/Apsara)

J'ai jamais été très jeu de cartes. Mettre trop d'argent dans un jeu m'énerve et je me demande si Wizards n'a pas racheté TSR pour se donner une bonne image de marque vis-à-vis des rôlistes. Est-ce un alibi ? Quand on pense qu'ils avaient viré leur département jeu de rôle !

Marc Nunes (Siroz)

Amusant ! Wizards a une bonne expérience dans le jeu de rôle avec le fabuleux *Everway*. Plus sérieusement : c'est bien que TSR ne disparaisse pas, et comme seul Wizards of the Coast pouvait le racheter, voilà !

Hervé Loiselet (Halloween Concept)

Bill Gates/Richard Garfield même combat ! Ou plutôt Microsoft/Wizards même problématique. Seattle va devenir la Silicon Valley de tous les types de jeux que l'on connaît. Et ça va faire deux heures de plus pour aller à la Gen Con.

Frédéric Weil (Multisim)

Mauvaise impression de prime abord. Ça me semble être une manœuvre d'ordre capitaliste. Racheter son principal concurrent en terme de marché, le démonter, renvoyer les gens inutiles, ne garder que les dessinateurs pour les jeux de cartes. Et les cartes deviendront dominantes sur le marché. Une réaction plus positive serait de se dire que Wizards cherche à se diversifier pour faire un peu d'argent.

Patrice Mermoud (collectionneur de jeux)

Si ça leur permet de continuer à sortir des trucs pour des produits, même si je ne les aime pas, comme AD&D, pourquoi pas ?

Richard Garfield (WotC)

Je suis enthousiasmé par cette nouvelle. J'ai découvert ce milieu des jeux de simulation par le biais du jeu de rôle. TSR a toujours été très lié à mes expériences de jeu. Et la possibilité de travailler avec eux, de créer des jeux, est une superbe opportunité.

Marc Laubert (L'Œuf Cube)

Il est inévitable d'avoir une concentration pour être efficace. Si la concentration est bien faite, que les structures restent indépendantes, si ça permet à TSR de développer plus rapidement ses produits en gardant son image et son autonomie, cela peut être bien. Mais il est quand même un peu inquiétant de n'avoir plus qu'un seul interlocuteur qui se retrouve en situation de monopole.

Benoit Clerc (SPSR/Backstab)

La seule chose intéressante est de savoir qui va décider au niveau de la création chez TSR, comment les nouveaux et les anciens jeux vont être suivis. Bref quel va être l'avenir ?

Gilles Garnier (Ludis)

J'ai peur du phénomène de concentration auquel on assiste : les petites boîtes qui se font absorber par les grosses (Mayfair par ICE). Donc de moins en moins d'intervenants sur un marché qui n'est pas si gros... Ça me fait peur pour la créativité, car ce sont les petites boîtes qui amènent quelque chose de nouveau. Et je ne parle même pas de la concentration possible de la distribution.



de Hachette, Saga et Solo, sont arrivés. On vous en parle plus longuement pp. 26-27.

Halloween Concept

● **Shaan** : *Archeos* est un livret de 40 pages contenant des scénarios pour Shaan, écrits par Benoît Attinost. Il devrait être là d'ici la mi-mai. Le supplément consacré aux humains, quant à lui, est prévu pour courant juin.

● **Polaris** : *Le guide des profondeurs* est un

autre livret de 40 pages qui détaille les cités sous-marines du monde de Polaris, leur profondeur, les choses qu'elles produisent, la taille de leur armée et toutes ces sortes de choses. Le supplément sur les pirates fera 80 pages, mais il ne sera pas là avant fin mai au mieux.

L'actualité des jeux de cartes à collectionner se trouve p. 76.

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Descartes Éditeur

● **L'appel de Cthulhu** : *Trois ombres* est paru. Cette traduction de *In the Shadows* a deux immenses avantages sur la version anglaise : une couverture correcte et des aides de jeu lisibles ! A part ça, c'est toujours un recueil de trois scénarios sympas, avec au menu une sinistre histoire de famille en Écosse, une plantation maudite en Louisiane et une malédiction musicale à New York. Tout ça n'est pas follement original, mais s'avère efficace.

● **Earthdawn** : *Les brumes de la trahison* a un peu traîné, mais a fini par arriver. C'est un gros scénario de 90 pages, adapté à des personnages débutants ou peu expérimentés, présenté sous couverture rigide (bonne idée !).

● **Warzone** : La traduction du *Warzone Compendium* se profile à l'horizon pour le mois de mai. On en reparle dans notre prochain numéro.

Games Workshop

● **Warhammer – Batailles fantastiques** : *L'idole de Gork* est paru, avec quatre scénarios mettant en scène des humains contre des orques et un tas de constructions à monter avec de la colle, de la patience et de petits doigts agiles. Évidemment, les figurines sont vendues séparément.

Hachette

● **Quasar** : Les premiers titres des nouvelles séries de livres-jeux

Hexagonal

● **Vampire – La Mascarade** :

Le livre du clan *Gangrel* devrait arriver d'ici mi-mai, avec plein d'infos sympas sur les seuls vampires à avoir fait ami-ami avec les loups-garous.

● **Mage – L'Ascension** : *La Toile numérique* est là, voir les Coups d'œil.

● **Rolemaster** : Il y a un très joli crapaud-mouche géant sur la couverture du *Compagnon du mage*, qui devrait être là début mai. A l'intérieur, c'est tout de suite plus aride, mais les fans de Rolemaster y trouveront leur bonheur : nouvelles règles sur la magie, nouveaux sorts, nouvelles tables, et ainsi de suite à perte de vue.

Ludis

● **Dossiers X** : On attend toujours Dossiers X (date indéterminée).

MultiSim

● **Nephilim** : *L'arcane VI, l'Amoureux*, est paru, tout comme *L'apprenti*, qui a droit à son Coup d'œil p. 12. Le prochain supplément sera une « boîte à outils » pour les meneurs de jeu, et il est prévu pour début juin.

● **Guildes** : Le premier volet de *La campagne du Nouveau Monde* s'appelle *Le requiem des ombres*, et bat le record des changements de titres : trois en trois mois de présence dans cette rubrique ! A part ça, on en a fait un Coup ▶

PROCHAINEMENT À BORDEAUX OUVERTURE D'UNE NOUVELLE BOUTIQUE JEUX DESCARTES

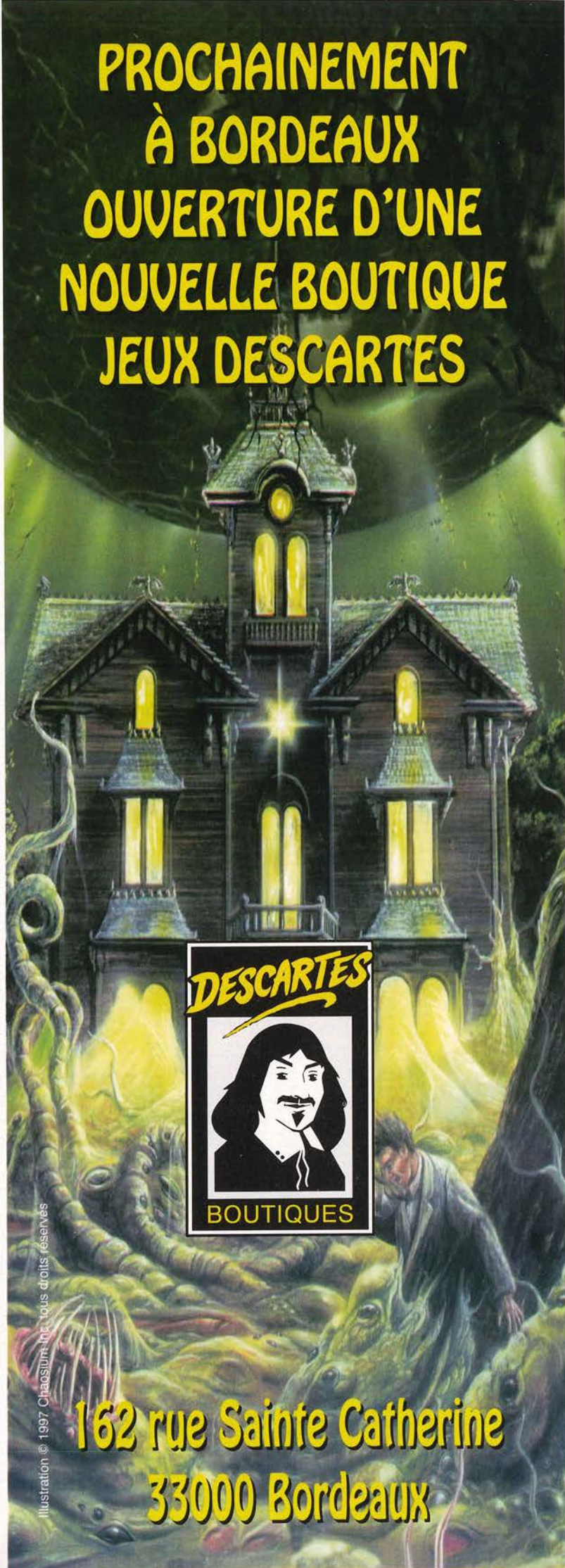


Illustration © 1997 Chaosium Inc. tous droits réservés

162 rue Sainte Catherine
33000 Bordeaux

JEUX DE RÔLES

[illegible]

d'œil p. 12. *L'atlas du Continent* est sur la rampe de lancement, et arrivera sans doute courant juin, si les stocks de café des auteurs ne s'épuisent pas avant.

● **Dark Earth** : Le jeu est sorti, critique complète pp. 22-24. L'écran devrait arriver d'un jour à l'autre, accompagné d'un livret d'une cinquantaine de pages contenant des précisions sur les environs immédiats de Phénice et trois scénarios.



Errata express pour Dark Earth

Deux imprécisions gênantes s'étaient glissées dans les règles de *Dark Earth*. Les voici corrigées !

— La formule exacte du calcul des points de vie des humains est $Résistance \times 2 + Trempe + 5$.

— Dans les tables de Vécu du livret I, X est égal à la valeur actuelle de l'aspect à augmenter.



Nestiveqnen

● **Les PJ's** : La première série de huit illustrations est parue. Ces grands dessins couleur, au format A4, peuvent servir à représenter vos personnages médiévaux-fantastiques préférés. Une deuxième série est attendue courant mai.

Oriflam

● **Elric** : *L'atlas des Jeunes Royaumes* sera là en juin.

● **Mekton Z** : *Mekton Z+* est repoussé. Les fans de gros robots attendront septembre pour bastonner avec les nouvelles options proposées dans ce livret.

● **Hawkmooon** : Le recueil de scénarios dont j'ai déjà parlé plusieurs fois est repoussé à juillet.

Sans Peur et Sans Reproche

● **Atlantys** : Le jeu est paru, et présenté pp. 18-20. L'écran, accompagné d'un scénario de 16 pages, arrive en mai.

● **Némésis** : Finalement, *Les héritiers de Kadesh* sort courant mai. C'est toujours un mini jeu de rôle d'heroic fantasy, présenté dans une pochette-écran, et on attend toujours ça avec impatience.

● **Soirée-enquête** : Les salauds se cachent pour mourir est repoussée à juin.

Siroz Productions

● **Bloodlust** : *Vengeance* ! est là ou ne tardera plus, et permettra enfin de visiter l'autre continent du monde de *Bloodlust*, devant lequel la plupart des PJ campent depuis deux ans. On en reparle plus longuement le mois prochain.

● **Élixir** : *Alambic*, coudœillisé p. 16.

LA LIBRAIRIE LUDIQUE

Chaosium

● **Call of Cthulhu** : La réédition du *Hastur Cycle* est là, avec une très indicible chauve-souris en pâte à modeler sur la couverture. Blague à part, le contenu est bien ! En revanche, *The Xotic Legend Cycle*, de Lin Carter peut être oublié.

Khom Heïdon

● **Polaris** : Le roman de Philippe Tessier est sorti (comme quoi, tout vient à point à qui sait attendre). Finalement, *Les foudres de l'abîme* est le titre de la série, et ce premier épisode s'appelle *La directive Exeter*.

● **Shaan** : *Lumière du matin* termine la trilogie de Bernard Rastoin, et il est également paru.

● **Nightprowler** : J'ai honte, j'ai honte, j'ai honte ! *Le prix du sang* est bien le dernier épisode d'une trilogie, mais c'est celle de *Nightprowler*, pas celle de *Bloodlust* ! Et en plus, c'est très bien ! Je me couvre la tête de cendres, je me flagelle...

Mnémos

● **SUR LE FEU** : Une série de romans sur *Dark Earth* ne devraient pas tarder à voir le jour. S'ils sont aussi bien que le jeu, parfait !

MADE IN AILLEURS

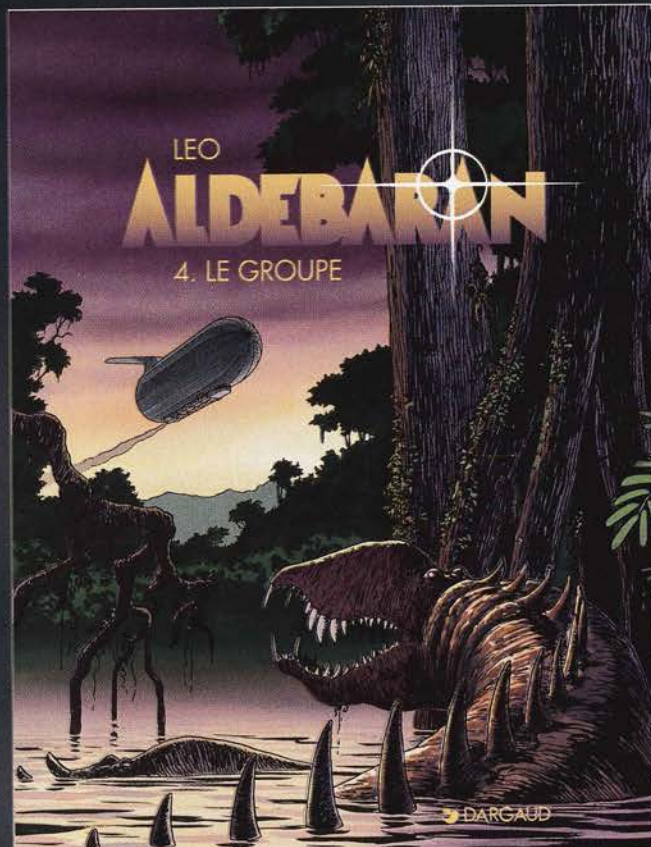
Atlas Games

● **Ars Magica** : *Parma Fabula* est arrivé. Après l'indicateur des chemins de fer albanais, on a, très logiquement, droit à l'annuaire téléphonique monténégrien...

Archon Games

● **Noir** : Alléluia ! Le jeu est enfin arrivé, et on vous dit le bien qu'on en a pensé dans les Coups d'œil. ▶

ALDEBARAN



Sur Aldébaran, depuis plus de 100 ans, les colons attendent en vain que le contact avec la Terre soit rétabli.

Entre créatures monstrueuses, paysages sublimes et puissances occultes, Marc et Kim, ados livrés à eux-mêmes, fuient la mort, l'angoisse et les dangers et courent à toutes jambes vers leur effrayant destin.

NOUVEL ALBUM

3615
DARGAUD

DARGAUD

LE WEB DARGAUD
WWW.DARGAUD.FR

Tous les produits sur 3615 Casus
rubrique NEW

28 AVRIL 2053 16 H 22

MODE : Recherche de données antérieures

ORIGINE : Ordinateur Corporation Descartes

PÉRIODE SOUHAITÉE : Année 1997

MOTIF : Confirmation d'une promotion faite dans les boutiques nommées Descartes

ATTENTE

RECHERCHE EN COURS.

RÉSULTAT : Remise de 10 % sur des produits ayant pour nom de code



Durée : Mai 1997
Notes : Gamme en français et figurines
Offre non cumulable avec la carte de fidélité.

FIN DE RECHERCHE.

MODE : Surveillance

MOTIF : Bruit suspect. Préparer mode combat...

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

En revanche, les deux premiers suppléments, *Shades of Noir*, ne déclenchent pas l'enthousiasme : ce sont des recueils de nouvelles policières se déroulant dans The City, le décor du jeu. Il y a beau y avoir des textes de Nancy Collins, l'ensemble n'a rien de transcendant.

BTRC

● **Guns! Guns! Guns!** cause de flingues. C'est un petit système multijeu de création d'armes, et ça plaira sûrement beaucoup aux maniaques de la simulation. Il y a même la formule pour calculer l'énergie dégagée par chaque tir, qui est mesurée en joules, comme le sait n'importe quel ingénieur qui se respecte. Bon sang, comment avons-nous pu jouer sans pendant toutes ces années ?

Chameleon Eclectic

● **Babylon Project** : Le jeu est arrivé, joli et tout en couleur. Le très spatial Philippe Rat vous en parlera plus longuement dans le prochain numéro (visiblement, ça lui a beaucoup plu !).

Chaosium

● **Call of Cthulhu** : *Cthulhu Live!* prend son temps. Il est peut-être arrivé, mais ce n'est pas sûr. En revanche, on est tout à fait certain que la quatrième édition de *Dreamlands* est repoussée à mai. Soit dit en passant, les gens de Chaosium nous promettent, pour cet automne, une grosse campagne qui se déroulera dans les Contrées du Rêve. Oh la bonne idée !

Daedalus

● **Feng Shui** : *Blowing up Hong Kong* se fait attendre. Arrivera-t-il avant que la ville redevenue chinoise ?

FASA

● **Shadowrun** : *Mobwar* est paru. C'est un gros scénario qui, comme son titre l'indique, met en scène une grosse guerre entre gangs. Pourquoi pas ?
● **Earthdawn** : *Arcane Mysteries of Barsaive* a droit à un Coup d'œil p. 14.
● **Battletech** : *Map Set 5* contient huit cartes fines et fragiles et un morceau de carton épais pour donner l'illusion qu'elles sont rigides. C'est franchement cher pour ce que c'est...

Five Rings Publishing

● **Legend of the Five Rings RPG** ne sera pas là avant les premiers jours de mai, c'est-à-dire au moment où la plupart d'entre vous liront ce Casus. Le peu qu'on a réussi à en savoir donne envie, mais rédiger un communiqué de presse enthousiasmant n'a rien de difficile... *Ways of the Dragon* sera le premier supplément, mais je n'ose pas annoncer de dates.

Holistics Designs

● **Fading Suns** : *Weird Places* devrait arriver d'ici mi-mai et être (qui l'eut cru ?) un recueil d'endroits étranges et peu fréquentables. Il y est notamment question d'une planète occulte (et ésotérique ? parce que si elle n'est pas ésotérique, ça compte pas).

ICE

● **Rolemaster** : *Rolemaster Annual 96* est là. C'est une remise à jour de tout ce qui a changé dans le système Rolemaster au cours de l'année dernière, avec des tables revues et corrigées pour intégrer les modifications induites par les derniers suppléments, des masses de feuilles de personnages, un index monumental, et ainsi de suite.
● **Merp** : *Arnor: The Land* commence à pouvoir prétendre au titre de « grand squatter permanent de cette rubrique ». Quant aux autres suppléments dont je parlais le mois dernier, pas de nouvelles...

Imperium Games

● **Traveller** : L'écran et *Emperor's Arsenal* sont laids et parus. *Emperor's Arsenal* contient des foutititudes d'engins de mort, passant sans transition du « parfaitement ridicule » au « très intéressant, à réutiliser ».

Pinnacle Entertainment

● **Deadlands** : *The Quick & The Dead* est arrivé, mais il semble que *The Book of the Dead* se soit perdu en route.

Precedence Publishing

● **Immortal** : *The Art of War* est consacré aux arts martiaux, aux armes, au combat, aux armes, et ainsi de suite. Pour les fans d'Immortal uniquement.



R. Talsorian Games

● Castle Falkenstein :

The Memoirs of Auberon of Faerie n'est toujours pas là.

Steve Jackson Games

● **Gurps** : *Gurps Reign of Steel* est un background qui utilise les règles de *Gurps Robots* (qui viennent juste d'être réimprimées). Aux alentours de 2050, dix-huit Intelligences Artificielles ont éliminé 95 % de l'humanité et se sont partagées le monde. Elles envoient des Terminators sur les rares survivants qui osent résister. Qu'est-ce qu'ils ont tous, en ce moment, à vouloir éradiquer l'espèce humaine ?

● **In Nomine** : Deux éditions de luxe du jeu sont sorties. L'une est en similicuir noir avec une croix inversée rouge. L'autre, de loin la plus kitsch, est en similicuir blanc, et vous pouvez l'admirer sur notre photo. Ça fait un peu manuel pour télévangéliste, vous ne trouvez pas ? Par ailleurs, l'écran est là, en trois volets aux couleurs pétantes (du rouge, du rouge et un peu de rouge). Il est accompagné d'un bon scénario d'une trentaine de pages. Avec tout ça, on va finir par croire que *Night Music* va vraiment sortir, sinon à l'heure, du moins avec un retard raisonnable !

Target Games

● **Mutant Chronicles** : *Beyond the Pale* est là. Ce petit scénario de quarante pages conclut en beauté la campagne vénusienne, commencée avec *The Second Seal of Repulsion* et continuée avec *The Four Riders*. En revanche, on est sans nouvelles de la deuxième édition du jeu.

● **Warzone** : *Beasts of War* est le titre léger et poétique du deuxième *Warzone Compendium*, qui est plein de nouvelles règles, notamment sur les véhicules.

West End Games

● Star Wars : Star Wars

Introductory Adventure Game a droit à un Coup d'œil enthousiaste de notre général Rebelle préféré, Philippe Rat. Même chose pour *No Disintegrations!*, un recueil de scénarios consacré aux chasseurs de primes.

White Wolf

● Vampire – The Dark Ages :

The Dark Ages Companion devrait arriver courant mai, avec des tas de règles additionnelles, plein de nouveaux pouvoirs et des articles historiques qui vont encore faire beaucoup rire nos spécialistes.

● Werewolf – The Wild West :

Le jeu sera là fin juin ou début juillet, si White Wolf respecte son planning.

● Mage – The Ascension :

Traditionbook Euthanatos a été repoussé à la fin du mois d'avril, mais il devrait être là en même temps que ce Casus.

● Wraith – The Oblivion :

Guildbook : Haunters est arrivé, et très anecdotique.

● Changeling – The Dreaming :

Kithbook Sluagh est là, avec de très jolis dessins d'un clone de DiTerlizzi, des tas d'araignées, et plein de bonnes idées dans tous les sens. En fait, c'est l'un des meilleurs clan/tribe/tradition/etc./book qu'ait jamais sorti WW. *Isle of the Mighty* a fini par arriver, et on vous en parle plus dans les Coups d'œil, p. 14. Quant à la deuxième édition de *Changeling*, elle doit arriver en août.

Tous les produits sur
3615 Casus
rubrique NEW

IL EXISTE DES LIEUX HORS DU COMMUN OÙ DES MONDES ÉTRANGES SE RENCONTRENT

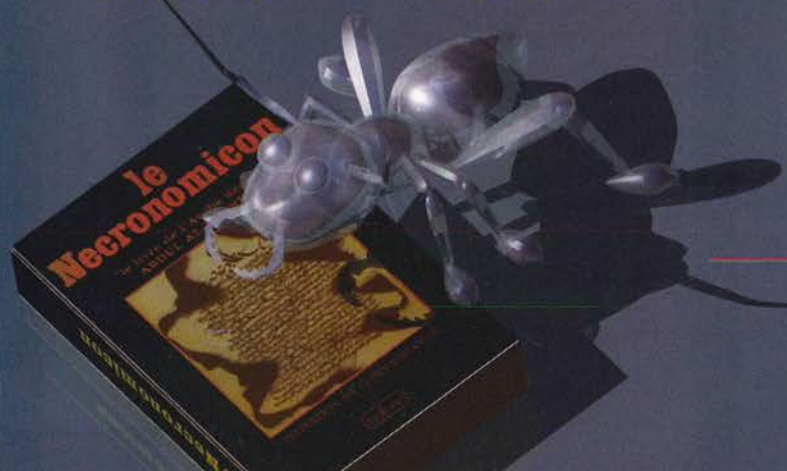


LIBRAIRIE S.F. ET FANTASTIQUE

PARTIES D'INITIATIONS:
- Imago, Dark-Earth

JEUX NEUFS &
JEUX D'OCCASION
sur place
ou par correspondance

JEUX DE ROLES & DE SIMULATION
WARGAMES, JEUX DE PLATEAU
JEUX DE CARTES, TRADING CARDS
FIGURINES ET ACCESSOIRES



23 Rue Jean de Beauvais
75005 PARIS
Tél : 01.44.07.12.32



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

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

POUR NEPHILIM, EN V.F.

L'Apprenti

Le guide du Maître ?

Nephilim aura bientôt cinq ans. À sa parution, ce jeu de rôle était l'un des jeux de création française les plus novateurs. Une seconde édition du jeu est parue en novembre dont j'ai, à l'époque, écrit une critique un peu mitigée (CB n°99). J'avais été gêné par certaines imprécisions dans l'historique et dans les règles du jeu, reliquat de la première édition. Heureusement, *L'Apprenti* est arrivé.

Dans *L'Apprenti*, vous ne trouverez pas de règles, vous ne trouverez pas de listes de sorts, mais il y a mieux. L'univers de *Nephilim* est décrit de façon concise, claire et agréable. Cela ne veut pas dire pour autant que l'on a perdu ce style d'écriture qui est la marque du jeu et qui lui donne ce cachet d'ésotérisme et d'occulte. Mais ici, les tenants et les aboutissants sont mis à la portée de tous les joueurs et de tous les meneurs de jeu. On vous explique qui vous êtes – vous les Nephilim –, pourquoi vous êtes sur Terre, quels sont vos buts, vos responsabilités. Avec juste ce qu'il faut de mystères à découvrir.

Ce joli livret de 96 pages est divisé en trois parties. *La Sapience* vous apprend d'où vous venez, quels sont les enjeux profonds de votre existence. *Le Vécu* explique les rapports entre le Nephilim et son hôte, son action dans notre monde. C'est clair, précis et pratique. Les annexes, enfin, donnent quelques précisions et errata sur les règles du jeu. Mon seul regret : que ce supplément n'ait pas été intégré d'office à la Seconde Édition...

Pierre Rosenthal

Supplément fondamental
de base et recommandé
pour le jeu de rôle
Nephilim. Édité en
français par MultiSim.
Prix indicatif : 90 F.



UN JEU DE RÔLE EN V.O.

Noir

Rien de personnel...

Il y a le thème, bien sûr : les films noirs des années 30, 40 et 50, un concept tellement ridiculement novateur qu'on se demande par quel miracle personne n'y avait pensé plus tôt. La pub, ensuite, des pages complètes dans plusieurs magazines américains – de l'argent qui aurait pu servir à payer un vrai maquettiste, soit dit en passant... Avec ça, un petit retard réglementaire au tarif habituel (neuf mois à tout casser), histoire d'entretenir le mystère et d'alimenter les spéculations les plus optimistes. Total : on attendait *Noir* comme le messie et forcément, « on » est un peu déçu. On n'insistera pas sur la maquette : en définitive, celle d'*Ars Magica 4th edition* est très bien foutue. Ça permet de se concentrer sur le texte ! Dans l'absolu pourtant, *Noir* est un bon jeu. Le système est simple (la somme trait + compétence indique le nombre de dés 6 à lancer, et vous comparez le total obtenu à un seuil de difficulté), même si le combat tombe rapidement dans un travers désormais archiclassique : simple à la base, mais bourré d'aménagements divers et variés qui finissent par alourdir le tout. Le bon point : un système d'avantages/défauts qui oublie d'être manichéen. Rare. Côté background, on est en démocratie... Les aventures se déroulent dans une métropole générique (*The City*), l'époque exacte et les particularismes politiques, sociaux et technologiques du cadre choisi étant laissés à l'appréciation du MJ. Certains auraient sans doute préféré être pris par la main ; je trouve pour ma part que cette liberté de manœuvre est la meilleure idée du jeu. Car ce qui importe avant tout dans *Noir*, c'est bien le plaisir de jouer avec les clichés, la femme fatale, le privé miteux, le type de la morgue qui bouffe ses sandwiches, etc. Il est clair, de toute façon, que les amateurs de Chandler ou d'Hammet feront sans hésiter, au mépris des défauts précités. On regrettera seulement que *Noir* ne puisse, sur ses seules qualités, donner envie à des néophytes en la matière de se lancer à leur tour dans l'aventure.

Stephen Grandier

Un jeu de rôle en américain
édité par Archon Games.
Prix : environ 220 F.



POUR GUILDES, EN V.F.

Le requiem des ombres

Premières révélations...

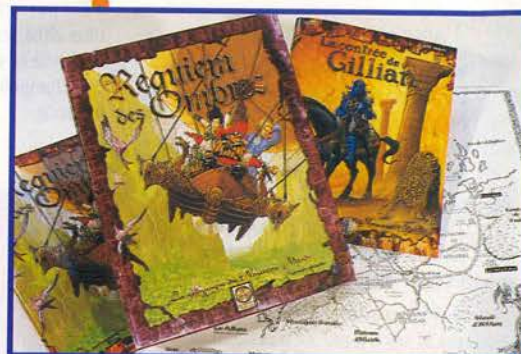
Officiellement, *Le requiem des ombres* est le premier épisode d'une campagne qui doit changer la face du monde de *Guilides*. En réalité, il y a plus que le début d'une épopée héroïque. Et c'est tant mieux. Parce qu'un livret entier consacré à la contrée de Gillian accompagné d'une carte – enfin exacte et à l'endroit merci – s'imposait. Comme à l'accoutumée avec *MultiSim*, le matériel est somptueux, même si les illustrations intérieures sont un peu faibles. La boîte donc contient deux livrets et une carte. Le livret monde dresse un panorama évocateur de la contrée de Gillian. Pourtant, il ne s'agit pas d'un atlas à la Genertela. Les auteurs ont eu la bonne idée de mettre l'accent sur les éléments les plus remarquables de la contrée, de ses divers écrivains à la fameuse Scabarre. Le tout est agrémenté de commentaires de personnages ayant voyagé à travers la contrée. La lecture en est agréable et vivante. Ainsi, vous vous figuriez qu'à l'instar des Rivages, la contrée de Gillian était une terre conquise et sans surprise ? Comme le démontrent les premiers épisodes de la campagne, il y a là largement de quoi vivre de fabuleuses aventures en attendant la parution de l'atlas du Continent.

Difficile de parler de la campagne sans trop en révéler. Disons seulement qu'il faut aimer le voyage, l'action, le danger et ne pas avoir peur de dévoiler les plus grands secrets de Cosme. Bref, c'est palpitant et on attend la suite avec impatience. Des règles détaillées (et réussies) sur la navigation et le combat de masse concluent le livret scénarios. Vous voilà donc équipé pour la conquête des mers et des terres !

Et un supplément indispensable et excellent de plus pour *Guilides*, un ! Au fil de suppléments rivalisant en qualité, *Guilides* s'affine, rectifiant ses maladresses initiales pour devenir le meilleur jeu médiéval-fantastique actuel, capable de satisfaire les exigences des débutants comme celles des vétérans qui ne jurent que par les Grands Anciens du genre. Seul hic, le prix. L'indispensable et l'excellent coûtent décidément de plus en plus cher !

Mehdi Sahmi

Un supplément en français
pour *Guilides* édité par MultiSim.
Prix : 229 F.



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

LE MAÎTRE C'EST VOUS.
CE N'EST PAS UNE RAISON POUR VOUS PRENDRE POUR
DIEU

MAGIC

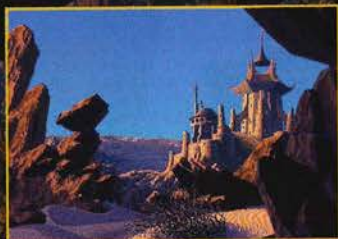
The Gathering

BATTLE Mage

Commandez votre armée de créatures, combinez des centaines de sortilèges pour frapper vos adversaires.
Duels épiques, affrontements en réseau par modem ou internet, campagnes stratégiques.
Magic the Gathering Battlemage est un jeu de stratégie aux possibilités infinies.

TRUCS & ASTUCES,
SOLUTIONS COMPLETES
3615 ACCLAIM
08.36.68.10.25*

POUR TOUTE QUESTION
SUR LE JEU DE CARTES
MAGIC : L'ASSEMBLÉE ©
01.43.96.35.65
3615 WIZARDS **



Wizards
OF THE COAST

PC
CD
ROM

PlayStation

SEGA
SATURN

Acclaim
entertainment s.a.

MAGIC, THE GATHERING BATTLE Mage, DECKMASTER, AND ALL EXPANSION NAMES ARE TRADEMARKS OF WIZARDS OF THE COAST, INC. (P), PEND. ALL RIGHTS RESERVED DEVELOPPED BY REALTIME
ACCLAIM IS A DIVISION AND REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. © & © 1996. ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

* (2,23 F / min) ** (1,29 F / min)



POUR CHANGELING ET MAGE, EN V.O.

Isle of the Mighty

Rule Britannia !

Tous jeux confondus, White Wolf sort en moyenne trois suppléments par mois. Là-dedans, il y en a généralement un sans grand intérêt, un honnêtement moyen et un bon. Et puis, de temps en temps, il y en a un excellent, comme *Isle of the Mighty*.

Ce gros livret de pas loin de deux cents pages présente les mages et les changelins de Grande-Bretagne. Très logiquement, il est divisé en trois grandes parties : l'Angleterre, l'Écosse et le pays de Galles (l'Irlande a déjà été traitée dans *Court of all Kings*). Chacune de ces régions est traitée en trois chapitres : son histoire, sa géographie et ses habitants surnaturels.

La lecture est très agréable, et le texte est assez bien écrit pour que les différentes ambiances transparaissent. L'Angleterre croule sous la Banalité, l'Écosse est fermement indépendantiste, et le pays de Galles est sauvage... Dans l'ensemble, tout cela représente un dépaysement bienvenu par rapport à l'Amérique du Nord. Il faut être américain pour se persuader que New York est la version moderne de Tir Na Nog, alors qu'il ne faut pas beaucoup d'efforts pour voir les fées danser sur les collines d'Angleterre.

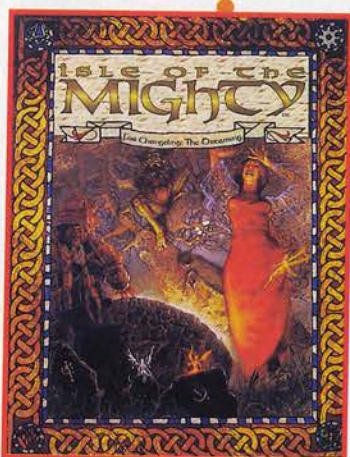
On note une petite touche de légende arthurienne de-ci de-là, mais je regrette qu'elle n'ait pas été davantage exploitée – même si la petite balade dans les mythes celtes qui la remplace est bien agréable. Quant aux fans de *Mage*, ils seront à la fois contents et un peu déçus. Leurs sorciers bien-aimés sont présents, mais en filigrane. La part du lion revient aux changelins, les enchanteurs occupant quelques maigres pages à la fin de chaque chapitre.

A part ça, mon seul regret est plutôt un compliment : j'aurai aimé en avoir davantage, jusqu'au dernier changelin et au mage le plus insignifiant du royaume de Sa Gracieuse Majesté Elisabeth II. Hélas, pour ça, il aurait fallu un supplément gros comme un annuaire !

Isle of the Mighty est un très bon supplément, qui mérite le détour si vous avez envie de jouer à *Changelin* dans un décor à la fois crédible, dépayçant et proche de nous.

Tristan Lhomme

Un supplément pour Changeling et Mage, édité en américain par White Wolf.
Prix : environ 200 F.



POUR STAR WARS, EN V.O.

Star Wars Introductory Adventure Game

Déclaré d'utilité publique !

Nostalgie ! Tel est le sentiment qui m'est venu en ouvrant *Star Wars Introductory Adventure Game* (SWIAG). Ça m'a rappelé ma première boîte de D&D, tout aussi fragile. Une couverture franchement kitch, fleurant bon la Première Édition de *Star Wars*. Deux petits livrets sobrement intitulés *Players booklet* et *Narrators booklet*. Une série de scénarios très détaillés. Et une flopée de gadgets : une dizaine de feuilles d'archétypes, des dés (minuscules), plein de petites figurines en carton, des photos, quelques plans, sans oublier les sempiternels blueprints du Faucon Millenium et de la Cantina de Mos Eisley. Bref, quasiment (soyons mesquin : il manque l'écran) la totale pour une bonne initiation au jeu de rôle.

Car il s'agit bien de cela. West End Games cible ici avant tout les non-initiés, les fans de l'Édition spéciale, ceux pour qui notre passe-temps est tout aussi obscur que l'élevage du bigorneau cornu dans la baie de Concarneau. Rien n'a été négligé pour les convaincre de sauter le pas : les *booklets* sont des modèles de pédagogie avec des explications claires et détaillées des règles (Première Édition), une aventure solo dans le *Players* et une « semi-dirigée » dans le *Narrators*. L'ensemble est généreusement saupoudré d'exemples et de conseils pratiques. Quant aux scénarios, ils sont héroïques à souhait (pour des débutants, bien sûr) et forment une mini campagne « 100% trilogie » dont le but n'est autre que de libérer une planète du joug impérial ! Bref, du point de vue initiation, carton plein, c'est une réussite complète. Mieux : vous voulez monter un club ? *Star Wars* étant universellement connu, vous avez là le produit idéal pour donner à vos « chers dirigeants » une idée exacte de ce qu'est vraiment le jeu de rôle...

Reste que pour véritablement marcher en France, le jeu se devra d'être traduit et surtout de se faire admettre sur les étagères des supermarchés. Les vétérans, quant à eux, le considéreront d'un œil amusé voire légèrement condescendant...

Philippe Rat

Un supplément en anglais édité par WEG.
Prix : environ 170 F.



POUR EARTHDOWN, EN V.O.

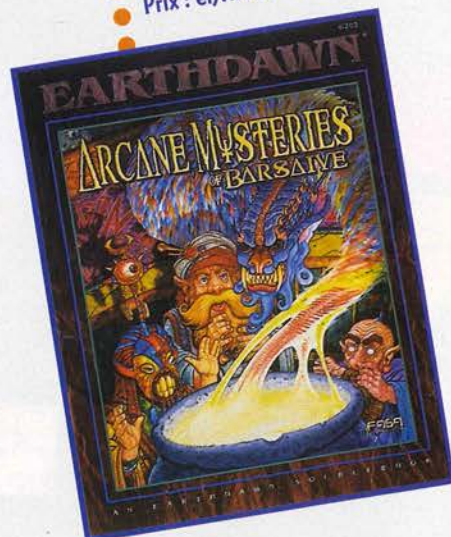
Arcane Mysteries of Barsaive

Un monde magique !

La plupart des suppléments pour *Earthdown* étoffent le background et d'autres, plus rares, modifient les règles du jeu. *Arcane Mysteries of Barsaive* est de ce dernier type, puisqu'il présente des nouveaux sortilèges, des nouveaux « knacks » (voir ci-dessous), de nouveaux objets magiques et de nouvelles reliques. Les quatre principaux types de magiciens voient leurs livres de sorts sensiblement augmenter, puisque les dizaines de rituels décrits montent même jusqu'au 15^e cercle (cela permettra de voir venir, d'autant qu'au dessus du 10^e cercle la gestion des magiciens est plus que difficile). Tous les sorts ne sont pas très utiles, mais certains viendront modifier les parties (qu'ils soient utilisés par les PJ ou les PNJ). Les knacks (préalablement présentés dans *Magic*) ajoutent un côté mystique aux talents et permettent des exploits et des cascades encore plus spectaculaires (chaque petit pouvoir est directement lié à l'un des talents de l'adepte. Exemple : le knack de Casse-armure est lié à la compétence de contact, et réservé aux swordmasters, skyraiders et warriors). Chaque type de personnage dispose de nouvelles capacités, rendant ce supplément utile même aux non-joueurs de sorts. Les objets magiques et les reliques (objets uniques) ne sont pas des plus originaux, et certainement la partie la moins intéressante de ce supplément. *Arcane Mysteries* n'est pas une extension primordiale, mais elle est assez bien conçue pour intéresser tout joueur digne de ce nom. *Earthdown* est un jeu héroïque et chaque supplément permet d'intensifier encore plus les pouvoirs des personnages-joueurs, et c'est tant mieux. Cela ne va pas transformer nos héros en grosbills, mais sera certainement une façon amusante de mieux les personnaliser. Alors que de nombreuses maisons d'édition ralentissent le rythme de leurs parutions, les joueurs d'*Earthdown* et de *Shadowrun* sont aux anges puisque FASA continue ces deux gammes avec une ferveur sans faille.

Croc

Un supplément en anglais édité par Fasa.
Prix : environ 140 F.



Nos Boutiques

vous accueillent

JEUX DE RÔLES

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's Guide	112F
Skills & Powers	112F
Spell & Magic Play Op	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 A	171F
Wizard Comp. 1 ou 2	149F
The Sea Devils Monst	112F
Evil Tide Monstrous	52F

ROYAU, OUBLI. 2 éd	NC
Selenae	74F
Aventures des R.O.	133F
Monstres des R.O.	133F
Monde des Elfes Noirs	144F
Draconomicon	119F
Ruines de Monts Prof.	275F
Elves de l'Eternelle Ren	159F
"Marco Volo" Voyage	61F
"Marco Volo" Arrivée	61F
Catacombes de Soirée	69F
Empires de la Côte	102F
Forgotten Realms II	166F
Faith & Avatars	112F
The North Camp	149F
Hero's Lorebook	112F
Volo's Gc. all Magical	112F
Netheril: Campaign	149F
Powers & Pantheons	149F
Prayers f. Faithful	112F

BIRTHRIGHT	165F
Blood of enemies	85F
Players secrets :	
Halhapa, Khonnane,	
Thuniviel, Sjondvik	41F
Riark Highlands	115F
Nasal Battle Syst	58F
Legends of hero kings	112F
Havens of Great Bay	115F
Hogunmark	52F
King of Glandowns	74F

DRAGONLANCE	
The 5th Age RPG	140F
Heroes of Steel	100F
Legacy of Raitlin	112F
Heroes of defiance	112F

AMBRE	237F
Tarot d'Ambre	199F
Chevaliers d'Ombres	237F

APPEL de CTHULHU	Td
Ecran	72F
Manuel du Gardien	104F
Manuel de l'investigat.	151F
Trois Ombres	Td
Les extensions en vf & vo	Td

ATLANTYS	227F
----------	------

ARS MAGICA	Td
Ecran Ars Magica	90F
Ars 4th Ed.	192F
Les extensions en vf & vo	Td

BATTLETECH 4th	160F
BattleTech Map #5	96F
Les extensions en vf & vo	Td

BITUME	137F
--------	------

BLOODLUST	223F
Ecran	89F
Chroniques Sanglantes	120F
Romans	47F

BUBBLEGUM CRISIS	153F
------------------	------

CHANGELIN	246F
Ecran	104F
Guide du Joueur	Td
CHANGELING	144F
Book of Storytellers	104F
Freehold & Hidden G.	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

MARSEILLE

7, cours Lieutaud
04 91 48 25 43

Sluaigh KithBook	69F
Chateau Falkenstein	237F
Ere de la Vapeur	151F
Auberon of Faeries	128F

CONSPIRATIONS	161F
Ecran & Scénario	94F
Al Amari	113F

DOSSIERS X	Td
CONSPIRACY X	160F
Screen	96F
Agis Handbook	128F
Cytopsis	103F
Cryptozoology	115F

CYBERPUNK	225F
Ecran	84F
Chrome 3	137F
Home of the Brave	156F
Les extensions en vf & vo	Td

L'AGE des TENEbres	197F
L'Ecran	Td
DARK AGES	160F
Ecran Dark Ages	58F
Storyteller's Secrets	87F
Constantinople	87F
Clanbook Cappadocian	69F

DEADLANDS Deluxe	192F
Marshall Law: screen	96F
Weird Wailin's CD	96F
The Quick & Dead	160F
Book of the Dead	128F
Predation's Daughter	32F
Independence Day	32F

EARTHDAWN	275F
Accessoi. du Maître	107F
Les Brumes de la Trahison	113F
Arcane Mysteries Narrative	96F

ELECKAZE	209F
Ecran	89F
Carte géographique	55F
Armageddon	138F
Les extensions	Td

ELRIC	236F
Ecran Elric	94F
Melniboné	217F
La nef des fous	127F
Versets Impies	133F
Est Inconnu	132F
Les extensions en vf & vo	Td

FENG SHUI	192F
Marked for Death	83F
Back for Seconds	89F
Blowing Up Hong Kong	96F

FADING SUNS	160F
Screen & Weapons	77F
Byzantium Scandals	115F
Forbidden Lore: Techno	109F
Lords of Known World	115F

GUILDE	255F
Ecran Guilde	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
Robots	109F

HAWKMOON II	240F
Ecran 2ème Ed	94F

IMAGO	180F
Chaos Puissance 5	44F

MARSEILLE

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

Les extensions en vf & vo	Td
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	Td

WEREWOLF 2nd	160F
Screens 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 Striders	58F
Storyteller handbook	104F
Who's who Garon	69F
Project Twilight	69F
Rage across Appala.	104F
Frak legion	69F
Black Labyrinth	63F
Warriors of Apocalyp	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
Magie 2nd Ed.	160F
Magie Secr., Hidd. Lore	87F
Progenitors	58F
Verbera tradition	58F
Sons of ether, Celestial Chorus,	
Cult of Exstasy, Dreamspeakers,	
Akashic B., Enbatmos	58F
Technocracy NWO	58F
Magie portfolio	87F
Chaos factor	87F
The fragile path	63F
Magie Tarot	144F
Void Engineers	58F
Horizon: Stronghold ...	87F
Book of Craft	104F
Book of World	127F
Magie Chronicles, vol 1	127F

MEKTON Z	236F
Ecran	94F
Manuel Technique	94F
Les extensions en vf & vo	Td

MUT. CHRONICLES	236F
Les extensions en vf & vo	Td

NEPHILIM 2ème Ed	265F
Ecran Neph 2	95F
Arcane: Le Batteleur	32F
Arcane: La Papessie	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	170F
La dame de 11 Heures	86F
-Tome 1: Magie	120F
-Tome 2: Alchimie	120F
-Tome 3: Kabbale	120F
Le livre noir	85F
Arch. secr. 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
Ecran	94F
Av. à Samarande 1 ou 2	132F
L'Atlas de Samarande	171F
Le Prix du Sang	49F

POLARIS	189F
Ecran	94F
Carte	84F
Les foudres de l'abime	49F

RAOUL	34F
D'AC Raoul	34F

REVE DE DRAGON	266F
Secret de Muringhen	109F
Rêve en Boldzarie	124F
L'oeuf de Psiluma	109F

RUNEQUEST	209F
Les Trolls	Td
Les extensions en vf & vo	Td

SCALES	209F
Nature	137F
Romans	47F
Les extensions	Td

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 Guerre	142F
Field of fire	96F
Shadowtech	96F
Cyberotechnology	96F
Shadowrun Comp.	96F
Missions	96F
Underworld Sourceb	96F

NICE

8, rue Alfred Mortier
04 93 92 06 03

La Dame des songes	109F
Voyage et voyages	189F
Poussière d'étoiles	109F
Château Dormant	109F
Ballade de Harpsichord	110F
L'oiseau Oracle 2 ou 3	35F
L'Unirève	189F

RIFTS	132F
Les extensions en vo	Td

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	Td
Les extensions en vf & vo	Td

SCALES	209F
Nature	137F
Romans	47F
Les extensions	Td

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 Guerre	142F
Field of fire	96F
Shadowtech	96F
Cyberotechnology	96F
Shadowrun Comp.	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. Tatooine	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
Lienlmt C.D. Singer	72F
Supernova	130F
Guide de la Trilogie	189F
Cargo interstellaire	136F
Eclaireurs	132F
Fragments Bordure Ext.	109F
G. hérières de l'Empire	151F
Etoiles Jumelles Kira	104F
S.W. 2nd Revised	192F
S.W. Screen 2nd Rev	94F
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 de la galaxy	96F
Classic Adventures	115F
Classic Adventures 2	115F
Classic Adventures 3	115F
Craken's rebel open.	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 Katbol Outback	96F
Katbol Rift	96F
Thrown Trilogy Source	160F
Darksydr	192F
Libet des Goules	77F
Romans White Wolf	32F

WITCHCRAFT	145F
------------	------

World of Darkness	
FRANCE	189F
Onstacs	87F
Destiny's Price	87F
Combat Book	87F
World of Darkn. 2 ed	104F
Midnight Circus	87F
Mummy 2nd Ed	104F

WRAITH	208F
Ecran Wraith	94F
Guide du Joueur	161F
Midnight Express	104F
Wraith 2nd Ed	160F
Buried Sec. screen 2nd	87F
Love beyond Death	58F
Sea of Shadows	69F
Wraith Players guide	104F
The Quick & the Dead	69F
The Hierarchy	69F
Dark Kingd. of Jade	87F
Dark Kingd adventu	87F
Hannu	87F
Midnight Express	87F
Necropolis: Atlanta	69F
Artificers	69F
Sandmen	69F
Maquers	69F
The Risen	58F
Dark Refl.: Spectres	58F
Shadow Players Guide	104F
Charnel Houses Eur	87F



POUR ÉLIXIR, EN V.F.

Alambic

Les fées ont encore frappé...

Pour ceux qui préfèrent les cartes d'Élixir à celles de Magic, un événement très attendu est survenu début avril : la sortie de la première extension pour Élixir répondant au nom d'Alambic. L'environnement est toujours aussi mignon et léger : les fées nous ont ramené quelques sorts et objets magiques pour mieux s'approprier le mystérieux alambic. On découvre huit sorts de niveau 1, six de niveau 2, sept de niveau 3, et sept de niveau 4, ainsi qu'une nouvelle transaction, trois nouveaux objets magiques, une série complète d'ingrédients, et bien sûr le fameux alambic ! Les sorts ont la particularité de redonner de l'intérêt aux sorts de niveaux 3 et 4, souvent délaissés. Ils sont plus puissants, voire plus vicieux... Des exemples ? *Va jouer plus loin*, qui protège de tous les sorts de niveaux 1 et 2... Ou *Racket*, qui oblige vos adversaires à vous donner deux trouvailles chaque fois qu'ils lancent un sort... Pour les sorts de niveau 3, coup de cœur pour *Le casse du siècle*, qui vous permet, lors d'une brocante, de ramasser la totalité des trouvailles ! Les sorts de niveau 1, eux, sont plus gentils que ceux du jeu de base. Le seul monstre est *Boomerang*, qui, comme vous le devinez à son nom, renvoie au lanceur son propre sort ! Conclusion ? Une extension à se procurer absolument (extension, c'est-à-dire ne pouvant être jouée sans Élixir car elle ne contient pas les règles du jeu, mais un petit aide-mémoire des ingrédients) ! En attendant bien sûr l'extension suivante... Et peut-être aussi une boîte vendue seule, au bon format, plus solide, parce qu'avec ces nouvelles cartes, mon jeu ne tient plus dans l'ancienne...

Alexandra Bertrand

- Une extension en français pour Élixir éditée par Asmodée Éditions. Prix : 60 F.



POUR MAGE, EN V.F.

La Toile numérique

Réel ? Si je veux !

La réalité du Monde des Ténèbres est une chose bien fragile, poreuse et pleine de trous. L'un des plus spectaculaires héberge la Toile numérique, le réseau informatique ultime, où l'on peut se projeter pour de vrai, et où ce qui arrive à votre icône arrive à votre corps de chair. Cet endroit est l'enjeu d'une guerre feutrée entre technomages des deux côtés de la barricade, Traditions contre Technocratie. Celui des deux groupes qui arrivera à contrôler la Toile prendra une sérieuse option pour la domination du monde ! Ce supplément de 114 pages est une visite guidée des principaux secteurs de la Toile. On nous explique comment s'y rendre, comment y agir, et surtout, la méthode pour « formater » un bout de la Toile, autrement dit pour se l'approprier et en faire son petit monde virtuel privé. L'idée, amusante, est bien traitée, avec juste ce qu'il faut de technique. Le livret contient une mise au point assez complète sur les ordinateurs, normaux et magiques et, en prime, une trentaine de pages de scénarios (assez réussis). En guise de dessert, on a droit à la description du *Spy's Desmise*, un bar virtuel qui sert de terrain neutre aux différentes factions. En lui-même, il n'est pas passionnant, mais il y a la description de ses habitués. Nain hystérique, agent secret très perturbé, cybernaute arrogant, traître en smoking, divinité d'occasion... la galerie de portraits justifie, à elle seule, l'intérêt du supplément. Tout ça est très bien fait (comme toujours chez White Wolf), mais pas très agréable à lire (comme trop souvent chez Hexagonal). Il y a plein d'idées à y glaner, mais *La Toile numérique* ne vous servira vraiment que si vous avez envie d'injecter une grosse dose de cyberpunk dans vos parties de Mage. Le jeu s'y prête, mais il se prête à tant et tant de choses !

Tristan Lhomme

- Un supplément en Hexagonal pour Mage, édité sous licence White Wolf. Prix indicatif : 135 F.



POUR STAR WARS, EN V.O.

Instant Adventures

No Disintegrations

Le fast food avant la prime

Instant Adventures propose neuf petites aventures jouables en une seule session de jeu. Le but est de permettre aux MJ d'organiser rapidement une petite partie à l'intrigue plutôt simple, bien que comportant des suggestions pour « rallonger la sauce ». Le tout est accompagné de quelques aides de jeu sous forme de cartes à découper carrément kitchs. Bien faites dans l'ensemble, ces aventures sont plutôt destinées aux MJ pressés par le temps, voire à compléter le *Star Wars Introductory Adventure Game*. Les vétérans les utiliseront pour « meubler » leur campagne en cas de baguenaudage d'un des joueurs habituels. Fort utile en ce début de printemps...

● **No Disintegrations** est, quant à lui, beaucoup plus ambitieux quoique tout aussi ciblé. Il contient cinq aventures, originales, très étoffées et sujettes à de nombreux rebondissements, mettant en scène un groupe de persos « chasseurs de primes ». Une idée loin d'être stupide lorsque l'on connaît l'attraction de cette « classe de perso » sur les joueurs de *Star Wars*. L'excellent *Galaxy Guide 10 : Bounty Hunters* (hélas, toujours en anglais...) devient, bien entendu, vite indispensable pour véritablement « rentrer dans le trip ». De plus, et c'est là le principal défaut de *No Disintegrations*, un sénateur, un Jedi ou un mécanicien trouvera ces aventures un peu trop « blast » à son goût. Le MJ devra donc largement les bricoler avant de les intégrer dans une campagne plus généraliste...

Philippe Rat

- Deux suppléments en anglais édités par WEG. Prix : environ 130 F chaque.



UN JEU DE RÔLE EN V.F.

Deleator

Approuvé par Bernard et Patrick !

« Bon, tu es sur Internet. Que fais-tu ? — Ben euh, j'me connecte sur Noma-de et je fais une recherche avec comme mots-clés « JdR et RPG »... — Tu localises un site parlant de Deleator, un JdR de SF. Que fais-tu ? — J'me log et je vide... — Ok... Tu récupères des règles et une nouvelle au format rtf, deux feuilles de persos au format JPEG... — J'imprime ! Ça parle de quoi ? — C'est l'adaptation JdR (les droits en moins) des films *Terminators* : un ordinateur, StarNet, a pris le pouvoir dans un futur proche et considère l'humanité comme obsolète... Les PJ sont donc des résistants plus ou moins cybernétisés ou des Deleators (comprenez *Terminators*) ralliés à la Cause... Ambiance 100% calquée sur l'intro de T2... Plus intéressant : les deux camps remontent le temps jusqu'à notre époque. But avoué : modifier l'avenir en ralentissant ou en favorisant les avancées technologiques. Résultat, un jeu situé entre *Dossiers X*, les bons vieux films d'Onc' Swartzy et les romans d'espionnage à la Tom Clancy... — Les règles ? — Simples et de bon goût sans manquer cependant de subtilités liées à la cybernétique. La création du PJ se fait par allocation de points sur une échelle allant de -4 à +4 avec avantages et défauts. Les combats se résolvent avec 1d20 sur la base d'une table unique. Bref, c'est tout à fait dans l'air du temps... En plus, c'est en français, c'est bien écrit, et c'est gratuit ! — Scénarios, PNJ, background, matériel ? — Bientôt sur le site... — Rhâââ, lovely ! »

Philippe Rat

Deleator, un jeu de rôle de SF de Laurent Guy. Disponible gratuitement sur Internet : [HTTP://members.aol.com/deleator/](http://members.aol.com/deleator/)



Extrem Limit

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 Bardes	152
Manuel des Bâtes	159
Manuel des Gnomes	159
Manuel des Guerriers	159
Manuel des Humanoïdes	159
Manuel du Magicien	159
Manuel des Nains	159
Manuel du Paladin	159
Manuel du Prêtre	159
Manuel des Psioniques	159
Manuel du Rôdeur	159
Manuel du Voleur	159
Mythes et Légendes	142
Recueil de Magie	119
Romans AD&D Fleuve Noir	135
Night Below Deep	135
New Player's Handbook	101
New DMG	101
Complete Ninja	93
Complete Barbarian	93
Complete Necromancer	93
MCC Masters Manual	126
Annual MC I	93
Annual MC II	93
Option: Combat & Tactics	101
Option: Skills & Powers	101
Option: Spells & Magic	101
DM Option: High Level Comp.	120
Encyclopedia of Magic	135
The Road of Seven Parts	135
CD-ROM Volume 1, Core Rules	261
Sages & Specialists	135
Annual MC III	101
Gates of Firestorm Peak	101
Wizard's Compendium I	135
World Builder's Guidebook	104
A Hero's Tale	155
TALES OF THE GAMMA	
ROYAUMES OUBLIES	135
Adventures dans les R.O.	135
Bestiaire Monstrueux des R.O.	135
Draconicon	119
Empires de la Côte	145
Conquêtes de Solennité	145
Elles de l'Éternel Renouveau	145
Marco Polo (le volume)	127
Le Monde des Elfes Noirs	127
Ruines de Montprofond	259
Silence	74
Ruins of Myhl Drenner	135
Spellbound Bored Set	135
The North Campaign Expansion	135
Player's Guide to the FR	84
Vol's Guide to the Dolelands	80
Warriors & Priests of the R.	101
Faiths & Avatars	101
Netheril: Empire of Magic	135
Vol's Go, all things Magical	101
Hero's Lorebook	101
How the Mighty are Fallen	67
Undermountain: Starlock	42
RAVENLOFT	239
Bestiaire Monstrueux	133
Guide des Fantômes	99
Guide des Vampires	99
Blood Enemies	119
Contact Mortel	65
Un festin de Gobelins	126
Monstrous Compendium I & II	92
Child of the Night Vampires	84
Requiem: The Grim Harvest	101
Guide to Transylvania	99
DARK SUN (Soleil Sombre)	182
Bestiaire Monstrueux	133
L'Alliance Volée	99
Liberté	163
Négociants des Dunes	78
Deities of War	99
Vallées de Feu et de Cendres	101
DARK SUN Revised Ed.	185
MC Appendix II	93
The Wizards of Athas	84
Pitonic Artifacts of Athas	128
DRAGONLANCE: Fifth Age	128
Planescape	149
Monstrous Compendium I ou II	155
Planes of Chaos	155
Planes of Law	155
Planes of Conflict	135
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
Burthright: Legacy of Kings	149
Dark Enemies	77
Player's Secrets (le volume)	38
Domain Sourcebook (le volume)	42
The Book of Magecraft	101
Sword of Role	67
Warlock of the Dragon	104
The Rijk Highlands	104
Havens of the Great Bay	104
Stjorvik Domain Sourcebook	42
AMBIRE	237
Chevaliers de l'Ombre	198
Le Tarcot d'Ambre	198
APPEL DE CTHULHU	189
Terrus sur l'Orient-Express	246
Le Manuel du Gardien	104
Le Manuel de l'Investigateur	151
Les sacrements du mal	161

Cthulhu (suite)	
Étranges Époques	113
Le Guide du Maître	122
Le Livre des Monstres	84
Trois Ombres	85
Cthulhu Live	99
Dream Land 4ed.	127
Minions	44
Bestiaire Monstrueux	119
Realms of Shadow	119
Arts Magica 4th Edition	174
Mafikald	104
Foeries	99
Parma Fabula (screen)	87
Hedge Magic	81
Atlantis	227
Battlefield 4th Ed.	165
Technical R: 3025 / 3050	99
Technical R: 3058	99
Explorer Corps	99
First Strike	99
The Battle of Coventry	99
Map 7.5	99
Field Manual: Free W.L.	119
Bloodlust	223
Les Volontés du Destin	119
Choriques Sanglantes	119
Bubbegum Crisis RPG	125
Changeling: Le Songe	250
Ecran	105
Freelands and Hidden Glens	76
The Autumn People	60
Nobles: The Shining Hair	99
Changeling Player's Guide	111
Shadows on the Hill	76
Court of All Kings	76
The Shadow Court	91
Isle of the Mighty	60
Isengard	108
Les Ents de Fangorn	108
Les Valheirs de Rohan	108
Le Royaume de Caradwen	63
Rivendell	63
Les Valheirs de Tharbad	63
Aux Portes du Mordor	63
Assassins de Dol Amroth	63
La Porte des Gobelins	63
Ruines des Dursen	96
Bar & Master	96
MERP II RPG	128
Angmar	160
Mirkwood	160
Southern Gondor People	141
Wind and the Deep Blue Sea	141
Agas Handbook	136
Cyberpunk	224
Wildside	137
Chrome 3	128
Ecran	120
Chrome	120
Night City	208
Fortism Magic	132
Protect and Serve	137
Enfant de la Nuit	137
Chrome 2	120
Chromebook 4	52
Chrome	74
Home of the Brave	156
Bartmoss brainware	84
Deadlands RPG	189
Deadlands Screen	101
How the Mighty are Fallen	159
The Book of the Dead	128
Perdition's Daughter	32
Independence Day	32
Smith & Robbards	128
Weird Woman's CD	99
Dossier-X	174
Earthdawn	275
Accessories Maître de Jeu	107
Les Brumes de la Trahison	123
Rampant Campaign Set	99
Paradise: The Forgotten City	129
Point and Virene	129
Earthdawn Companion	94
Earthdawn Survival Guide	94
Threat Adventures	62
Prelude to War	94
Blood Wood	94
Elixir	236
Meinboad	217
La Nef des Fous	126
Les versants impies	137
Est inconnu	132
Ecran	99
Atlas of the Young Kingdoms	75
Sailing on the Seas of Fate	75
Feng Shui	174
Screen & Weapons	81
Byzantium Securus	119
Forbidden Love Technology	115
Lords of the Known World	99
Wild Places	50
Guides	255
Ecran Guides	85
Les Carnets Pourpres T1	76
Les Vennys	114
Romans	42
Le Loom	180
Terra Incognita	218
Requiem des Ombres	218
GURPS	223
Conan	151
Technologie: Préhistorique	76
Technologie: Moyen Âge	76
Technologie: Moderne	76
Technologie: Futur	76
Technologie: Post-apocalyptique	76
Technologie: Science-Fiction	76
Technologie: Space Opera	76
Technologie: Super-Héros	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Mystère	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76
Technologie: Horreur	76
Technologie: Épique	76
Technologie: Érotique	76
Technologie: Comédie	76
Technologie: Tragedy	76
Technologie: Drame	76
Technologie: Thriller	76
Technologie: Action	76
Technologie: Aventure	76
Technologie: Fantastique	76
Technologie: Étrange	76



Atlantys

Là, tout n'est qu'Ordre, Justice et Paix !

Fantastique ?

Mystique ?

Post-apocalyptique ?

Antique ?

Space opera ?

Cyberpunk ?

Science-fiction ?

Anticipation ?

Dans quelle catégorie

classer *Atlantys*,

le jeu de rôle

des justiciers

de l'âge d'or,

signé SPSR !

L'abécédaire

Armement, commerce, espace, intelligences artificielles, mutants, prothèses, toxines, transports et vie sociale !

Tous les ingrédients sont là, sous la forme d'un abécédaire, pour vous permettre de mettre en scène le foisonnant univers d'*Atlantys*.

Les sectes

Elles sont nombreuses, actives et dangereuses en cette ère naissante du Verseau. Parmi celles-ci, la secte de l'Entropie, à l'origine de la ruine d'un des plus importants consortiums spatiaux en 2254.

Un âge d'or dans un monde de brutes

An 2066. Succédant à la tyrannie du nouvel ordre économique mondial, au triomphe de la science et à la conquête de l'espace et des mers, un petit siècle de Guerre totale donne à l'humanité une idée assez précise de ce à quoi peut ressembler l'enfer.

An 2166. La planète se redresse de quatre degrés sur son axe. Les calottes glaciaires fondent et la terre tremble. Un déluge engloutit des régions entières tandis que les continents d'Atlantys et de Mû émergent du tumulte des flots. Une décennie plus tard, Ao Rani, oracle de l'âge d'or, entame son cycle de prédictions. Elle annonce que le système solaire vient d'entrer simultanément dans l'âge d'or et dans l'ère du Verseau, ouvrant à l'humanité les portes d'un avenir radieux. Ao Rani se retire finalement dans son palais sur Atlantys. Partout, des hommes et des femmes accourent, attirés par les promesses de l'empire naissant.

An 2286, an 101 de l'ère nouvelle. Le dernier message de l'oracle, « Ordre, Justice et Paix », est propagé par les disciples des écoles atlantes fondées par les six Adamystes dont Ao Rani avait prédit la venue. Chacune des écoles enseigne la pratique des arts aïsthésiques. Découlant des loix cosmiques, ces arts permettent à leurs disciples d'accomplir de véritables prodiges. Les meilleurs d'entre ceux qui pratiquent les arts aïsthésiques sont appelés les licteurs. C'est à cette élite qu'appartiennent les personnages des joueurs (les PJ). Les licteurs sont au service de l'idéal atlante d'ordre, de justice et de paix.

Bien entendu, cet idéal est universel. C'est pourquoi le rôle des licteurs ne connaît pas les limites territoriales d'Atlantys. Cette tâche est tout à la fois celle d'enquêteurs, de juges, de bourreaux, de soldats et d'ambassadeurs. Les licteurs interviennent partout pour servir la politique d'expansion culturelle atlante, parfois contre la volonté des autorités non atlantes. Et il y a du travail, certaines régions n'étant pas encore sorties du chaos de la Guerre totale. Libre aux joueurs – et au meneur de jeu – de choisir leur méthode d'intervention dans ce monde ravagé, tiraillé entre son héritage antédiluvien et les idéaux émergeant de l'âge d'or.

Après le déluge...

La Terre de l'ère du Verseau revêt de nombreux visages, autant de terrains propices à de périlleuses aventures. Atlantys est la principale puissance du système solaire. Petit coin de paradis comparé aux autres régions de la planète, l'île semble presque dénuée d'intérêt tant la vie y est douce. Mais ne désespérons pas. Tant de bonheur cache forcément quelque chose. Peut-être faudra-t-il chercher parmi les ruines de l'ancienne civilisation atlante ? Cette société, dont l'identité culturelle est ostensiblement hellénistique, est divisée entre les ilotes et les citoyens. Les premiers ne font que profiter de la douceur de vivre de l'île. Les citoyens, quant à eux, sont disciples des arts aïsthésiques et gèrent les affaires d'Atlantys.

Mû est la deuxième puissance de la planète et un antagoniste sérieux pour les Atlantes. Le peuple de Mû est composé d'individus fiers, cultivés et doués dans l'art de la guerre et du combat. Issus des manipulations génétiques d'un groupe de savants durant la Guerre totale, leur potentiel physique et mental est largement supérieur à la normale, et ils sont même dotés de pouvoirs psychiques. Les Mû'abs rêvent également d'étendre leurs idéaux (franchement fascistes) à l'ensemble du système solaire. Selon eux, la paix ne pourra régner que lorsque le monde humain sera tout entier contenu à l'intérieur de la Cité et que le génome mû'ab aura définitivement supplanté le génome humain.

La troisième puissance planétaire est celle du peuple océanide. Par l'étude approfondie des mammifères marins, les Océanides ont adapté leur métabolisme au milieu marin. Ils ont compris les bienfaits de l'indépendance après que les grands consortiums qui avaient lancé les premières colonies sous-marines se soient désintéressés d'eux au profit des colonies extraterrestres plus prometteuses. Les Océanides ont établi de nombreux comptoirs flottants de par les océans, leur assurant la suprématie commerciale. Leur grand rêve est d'engloutir le reste de la planète sous les flots et de rebaptiser la Terre « Mer » (et le jeu *Polaris* ?). Ils ne savent pas encore comment s'y prendre, mais l'espoir fait vivre.

Sur les autres survivants de la Guerre totale règnent les seigneurs de la guerre. Ces derniers ont une philosophie de la vie radicalement opposée à celle des Atlantes. Leurs régimes politiques sont aussi instables que diversifiés. Leur niveau technologique varie de la pierre au laser. Répartis sur l'ensemble des anciens continents terrestres, ces micro-sociétés sont l'archétype du monde post-apocalyptique. Et puis il y a les dangereuses ruines des cités du vieux monde dans lesquelles errent robots de combat abandonnés et population de mutants dégénérés.

L'espâââce !

Lancées au cours du XXI^e siècle, les colonies spatiales furent relativement épargnées par l'horreur de la Guerre totale. Leur maîtrise de la technologie antédiluvienne leur a permis de survivre et d'acquérir une certaine autonomie. Pour autant, le message de paix, de justice et d'ordre d'Atlantys ne laisse pas les Extraterrestres indifférents, positivement ou négativement.

Des colonies spatiales, la Lune est l'aînée. Sa culture et sa mentalité sont comparables à celles de l'esprit pionnier du Far West. La Lune est le plus grand succès de la politique d'expansion culturelle atlante puisque, depuis 2270, le gouverneur de la Lune est un disciple de l'École atlante. Dernier bastion de l'ère cyberpunk, Mars dispose d'une technologie avancée dans bien des domaines. Sa neutralité, son indépendance et sa richesse n'ont d'égale que l'hostilité de ses habitants à l'égard de tout ce qui vient de la Terre, la planète rouge ayant beaucoup souffert des ravages de la Guerre totale.

La ceinture d'astéroïdes, quant à elle, est le poumon du système solaire. C'est dans cet amas de planétoïdes que sont produits oxygène, eau et autres matières premières indis-

pensables à la vie dans l'espace. Grandes compagnies industrielles, mafias et pirates s'y côtoient. La seule loi valable étant celle du plus fort.

Enfin, il y a Jupiter sur laquelle se sont établis des colons constitués en sociétés inédites. Leur grand rêve : partir à la découverte de nouveaux mondes, loin d'une humanité corrompue et belliqueuse. Leur outil : leur maîtrise exceptionnelle des techniques du voyage interplanétaire. L'émergence d'Atlantys a toutefois provoqué en eux un regain d'intérêt pour la planète bleue.

D 12

SPSR nous avait déjà gratifié d'un système de jeu original avec *Miles Christi*, qui utilisait un jeu de cartes. Avec *Atlantys*, c'est un dé à 12 faces qui sert à la résolution des actions. Le choix d'un tel dé n'est pas gratuit puisqu'il correspond idéalement aux douze signes du zodiaque. Pour le reste, bonne nouvelle, le système est simple et clair. Votre personnage possède des caractéristiques, des compétences – éventuellement dotées de spécialités – et des disciplines artistiques auxquelles on applique un malus ou un bonus selon la difficulté de l'action. Pour réussir une action, il suffit d'obtenir un résultat inférieur au total calculé en jetant le dé 12. Le système de combat n'est pas plus compliqué, bien qu'il soit généreusement détaillé.

L'école de la vie... du lecteur

Êtes-vous prêt à vous glisser dans la peau d'un Liseur ? Comment ça « non » ! De toute façon, si vous voulez jouer à *Atlantys*, vous n'avez pas le choix ! En tout cas, pas avec le livre de base. Des suppléments ultérieurs détaillant le système solaire du XXIII^e siècle permettront peut-être d'interpréter quelques Extraterrestres, Océanides ou seigneurs de guerre au karma négatif. En attendant, il vous faudra vous faire à l'idée d'être l'élite – jusqu'à un certain degré – du jeune empire atlante. Autant dire que pour un grand nombre de joueurs (dont je suis), ce sera un véritable défi. Peut-on, alors, les comparer aux Templiers de *Miles Christi* ou aux Jedi de *Star Wars* ? Certainement pas. Fort heureusement, les lecteurs ont une grande liberté d'action. Par ailleurs, la diversité est au rendez-vous sous la forme de six écoles que les qualités – et les travers – opposent parfois radicalement. Ainsi, l'amour des coup bas des uns et la droiture bourrine des autres pourront largement s'exprimer à travers le choix d'une école à la philosophie appropriée.

Ainsi, votre profil de personnage correspond peut-être à celui des Sanhédrines de l'École atlante. Cette école a en charge l'administration et l'ensemble des fonctions politiques. Courtois, manipulateurs, diplomates et dédaigneux à l'égard des gens du commun, ses membres savent faire passer leurs intérêts avant ceux de l'empire. Ils ne sont pas moins de zélés défenseurs des idéaux atlantes. L'École atlante enseigne l'art de l'Esprit.

Heureux les bourrins, mais en finesse, avec les Archimandrites de l'École du Nouveau Temple. Ces guerriers de l'empire atlante sont responsables de la sécurité, aussi bien intérieure qu'extérieure. Tenaces, athlétiques et droits, les Archimandrites sont membres des Phalanges, les armées atlantes. L'École du Nouveau Temple enseigne l'art des Éléments.

Vous vous sentez une âme de prêtre inquisiteur et aimez dénoncer les erreurs de vos copains des autres écoles ? Alors, les Flamines de l'École du Dôme vous plairont. Ces gardiens de la parole d'Ao Rani reçoivent l'enseignement le plus complet de toutes les écoles. A ce titre, tous les arts artistiques peuvent leur être enseignés.

Les Hiérophantes de l'École des Gnoses sont les savants et les techniciens atlantes. Ils ont su se rendre indispensables à une civilisation qui se méfie de l'héritage technologique de l'ancien monde par leurs recherches et leurs découvertes. L'École des Gnoses enseigne l'art des Énergies.

Haaaaa ! Il y a une place pour les bouffons ! Selon les Sadhous de l'École des Soutras, la joie est l'essence même de la vie. A leur entrée dans l'école, les Sadhous renoncent aux biens matériels pour développer leur esprit et donner aux autres ce qu'ils ont reçu. L'École des Soutras enseigne l'art des Corps.

Les Morigans de l'École du Grand Esprit sont les héritiers des chamans animistes antédiluviens. Comme celle des Sadhous, leur école est respectée mais secrète et peu intégrée dans la hiérarchie atlante. Lors de son initiation, chaque disciple reçoit un totem lui conférant un certain nombre de pouvoirs et d'interdits. L'École du Grand Esprit enseigne l'art des Fluides.

Il existe une septième école qui n'est pas accessible aux PJ. L'École des Phasténis (du nom de son créateur Phastène Zanzouk) n'est pas sans rappeler le côté obscur de la Force de *Star Wars*. Phastène recrute ses disciples parmi les hommes influents des communautés du système solaire. L'art astral, qui est celui du voyage des âmes, de la mort et du spiritisme, plonge dans la démence ses pratiquants.

Que la force artistique soit avec toi...

Le système solaire vient d'entrer simultanément dans l'âge d'or et dans l'ère du Verseau. Ces deux cycles sont de ceux qui constituent l'ordonnement fondamental du cosmos. Une des lois de ce dernier est appelée aïsthésis. C'est la loi de la vie, dont l'étude octroie de grands pouvoirs, des arts qui sont autant de chemins vers l'illumination finale : l'ataraxie. Lors de ses prédictions, Ao Rani a enseigné à ses disciples la pratique des cinq grands arts artistiques de l'énergie, de l'esprit, du corps, des éléments et des fluides.

Chaque art artistique se subdivise en un certain nombre de disciplines.

Contrairement aux arts, un système de niveaux permet d'apprécier le degré de maîtrise des disciplines artistiques par les personnages.

Ainsi, l'art de l'Esprit se divise en disciplines de la Volonté, des Émotions et de l'Intelligence. Plus original, l'art des Énergies est composé des disciplines de l'Énergie électrique, de l'Énergie photonique, de l'Énergie phonique, de l'Énergie cinétique et de l'Énergie moléculaire.

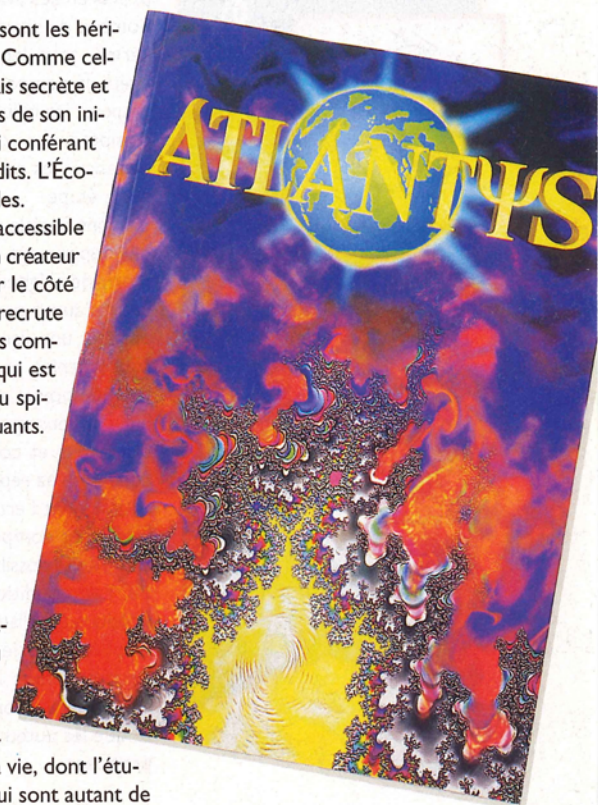
Les disciplines sont accessibles aux PJ jusqu'au niveau sept, ce qui est bien suffisant. A ce propos, les meneurs de jeu ont intérêt à sérieusement limiter leurs joueurs quant au nombre de points qu'ils peuvent investir dans leurs disciplines artistiques.

Par ailleurs, des compétences artistiques permettent d'influer sur ces pouvoirs en modifiant leur portée, durée ou précision, ou de former une osmose avec un autre disciple pour augmenter ses chances de produire un effet.

Ce système des arts artistiques, bien conçu et rapide à comprendre, fait des lecteurs de redoutables défenseurs des idéaux atlantes. Les ennemis de l'ordre, de la justice et de la paix n'ont qu'à bien se tenir.

La couverture

Ésotérique ? Psychédélique ? Symbolique ? Hideuse, oui ! Il serait temps que l'auteur de la couverture arrête de fumer et apprenne que des illustrations (?) laides (et risibles) suscitent rarement un violent désir d'acheter chez le consommateur moyen (que je suis).



● FICHE TECHNIQUE

● *Atlantys* est un jeu de rôle français édité par SPSR.

● Auteur : Benoît Clerc.

● Présentation : livre à couverture souple proposant un scénario.

● Prix : 239 F.





Si vous aimez
les jeux mystico-
philosophiques.



Si vous aimez
le mélange
des genres.



Si vous
recherchez
des règles claires.

À qui s'adresse ce jeu ?

... petit scarabée

Le système de création de personnage est aussi original que simple. Vous disposez d'un capital de 200 points de création à répartir au cours de quatre grandes étapes. Le premier choix, celui de l'école, est le plus important car il comporte une pré-répartition des points de création entre votre signe astrologique, votre origine, l'enseignement que vous avez reçu et votre errance.

La position des planètes à la naissance du personnage va lui procurer des avantages et des désavantages sur un certain nombre de scores. Le signe astrologique se divise entre le karma, sous lequel sont indiqués un certain nombre de traits de personnalité parmi lesquels vous devez en choisir deux, et les influences, qui regroupent les caractéristiques, compétences et disciplines dans lesquelles vous pourrez dépenser les points de création dont vous disposez pour cette étape.

L'origine sociale et géographique influe naturellement sur le développement du personnage. Ainsi, selon que vous êtes d'origine seigneur de la guerre, martienne ou sanhédrine, vous n'aurez pas développé les mêmes compétences. Là encore, une liste de caractéristiques et de compétences sont fournies, parmi lesquelles vous pouvez dépenser votre total de points alloués pour cette étape.

Suivent l'enseignement de l'école et ses listes d'influences, disciplines et compétences aïsthésiques parmi lesquelles vous pouvez répartir vos points.

Alors, vient l'errance. Cette étape libre permet de développer les compétences qui vous plaisent.

Enfin, il est possible de choisir jusqu'à trois marques du destin, à la condition que leur somme s'annule. Sous cette poétique appellation se cache le système décidément de plus en plus apprécié des avantages et des défauts.

Reste à calculer les scores finaux de votre personnage et à lui choisir un nom typiquement atlante parmi la liste que les auteurs ont eu la bonne idée de proposer.

Alors, j'achète ?

Atlantis est une réussite (il est vrai qu'en matière de jeu d'anticipation, la concurrence n'est pas rude). Pourtant, ce mélange hétéroclite de tant de genres de la science-fiction avait de fortes chances d'être complètement indigeste. Eh bien non ! Atlantis est un jeu simple sans être primaire, rafraîchissant, ludique, riche en paysages futuristes et plein de potentiel (les suppléments à venir auront toutefois la lourde tâche de lui donner sa maturité et une ambiance spécifique).

Donc si vous aimez la SF et que vous cherchez un bon jeu du genre, vous ne pouvez pas passer à côté d'Atlantis. Reste à transformer cette deuxième excellente création de SPSR en un succès commercial bien mérité. Alors, qu'est-ce que vous attendez ?

Medhi Sahmi

L'AVIS DU CRITIK

*J'apprécie
Que le jeu donne envie d'y jouer ;
la « fraîcheur » de l'univers.*

*Je regrette
Son emballage kitsch.*

200% SUBJECTIF !

*J'ai envie d'être :
Joueur A ; meneur de jeu C.*

L'AVIS DE Didier Guiserix

Ce futur mi-new age mi-Asimov paraît un peu patchwork au premier abord, pourtant il est cohérent et suffisamment référencé pour offrir ces sentiments opposés d'exotisme et de familiarité. Mais il faudra au MJ tout lire, puis savoir se limiter dans le foisonnement des possibilités, heureusement très clairement présentées. En tant que MJ, j'oublierai bien de jouer quelques règles...

200% SUBJECTIF ! (échelle de A à E)

*J'ai envie d'être
Joueur B ; meneur de jeu C*

Le LECTEUR ATLANTYS
École : ATLANTÉ - SANHÉDRINES

Nom : ZÉNON
Sexe : MASCULIN
Taille : 1M60
Poids : 80KG
Âge : 24 ANS
Signe particulier :

LES CORPS
• Vigueur : 10
• Force : 6
• Souplesse : 10
• Sens : 9

LES COMPÉTENCES
• Arts de la Cité (Charme + Intelligence) : 6
• Arts de la Guerre (Intelligence + Volonté) : 6
• Astronomie (Intelligence + Volonté) : 6
• Alchimie (Force + Sagesse) : 7
• Beaux Arts (Intelligence + Sens) : 9
• Combat rapproché (Force + Volonté) : 6
• Conscience (Charme + Volonté) : 6
• Diplomatie (Charme + Intelligence) : 8
• Escrime (Souplesse + Volonté) : 10
• Enquête (Souplesse + Volonté) : 6
• Géographie (Intelligence + Volonté) : 6
• Histoire (Intelligence + Sens) : 6
• Investigation (Sens + Volonté) : 6
• Langue (Intelligence + Volonté) : 6

LES ESPRITS
• Volonté : 8
• Intelligence : 10
• Charme : 7
• Vivacité : 10

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité : 12
• Perception : 5
• Précision : 7
• Modulation : 5
• Création : 5

LES ESPRITS
• Les Émotions : 7
• La Volonté : 7
• L'Intelligence : 7

LES FLUIDES
• Télékinétique : 4
• Télépathique : 2
• Énergie : 4

LES CORPS
• Humain :
• Animal :
• Végétal :

LES COMPÉTENCES
• Destruction : -
• Omnipotence : -
• Combinaison : 4

LES ENÉRGIES
• Vitalité :



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

« Encore toi, jeunot ! Tu ne t'en lasses pas, on dirait. Enfin, je te dois bien ça.

Cette Venousa, quel tempérament. Un peu trop obsédée par les piqures mais bon... Que puis-je faire pour toi gamin ? » Le doc est de retour, et il a l'air plutôt content. Assez en tout cas pour nous donner d'autres précieux conseils pour jouer à Darkage : Feudal Lords, l'excellent jeu de cartes signé Brom. Comme vous en avez pris l'habitude, les conseils techniques seront indiqués (ainsi).

AUX BONS SOINS DU DOC

« Ton gang m'a l'air à peu près correct, on dirait que tu as bien profité de mes conseils. Mais ça ne suffit pas. Il n'y a qu'à l'épreuve du feu que tu pourras vérifier si tes gars sont efficaces. Et le combat, c'est tout un art, même dans ces ruelles pourries et les égouts. Alors, écoute bien...

Dans la rue, le nombre, c'est la loi. Plus tu as d'hommes, plus tu as de chances de gagner. A trois contre un, on gagne presque à tous les coups, alors si tu as le choix, envoie plutôt deux gars moyens, qu'un seul costaud. Avec la supériorité numérique, tu peux souvent descendre l'adversaire avant même qu'il arrive (Pendant la phase de tir, les personnages peuvent concentrer librement leurs tirs sur un adversaire. Les tirs ne pouvant être bloqués, sauf par les armures, c'est un moyen redoutable d'affaiblir un ennemi fort en blocage).

Après, quand on en vient à se cogner dessus, il vaut mieux avoir un copain derrière. D'accord, la méthode n'est pas très honorable, mais se mettre à deux ou trois contre un, c'est plus efficace. (En combat rapproché, la règle du Soutien permet aux personnages qui n'ont pas d'adversaires de porter chacun un coup- et un seul- à un ennemi déjà engagé et ce sans courir aucun risque. A trois contre un, par exemple, deux personnages pourront Soutenir sans risque, accroissant ainsi les chances de blesser le personnage ennemi).



Bien sûr, tu vas me parler des légendes de la rue : Des histoires de types héroïques qui mettent en déroute une douzaine d'hommes armés à eux tous seuls. Je ne dis pas que c'est impossible, surtout avec tous ces mutants aux gros bras qu'on voit maintenant. Mais deux flingues, c'est mieux qu'un, O.K. ? Ou j'en étais ? Ah oui. La loi du nombre. Tu n'as pas oublié, j'espère : garder ses hommes en vie, c'est la règle d'or. Et pour ça, rien de mieux que les armures. C'est la seule chose qui arrête les balles, enfin, de temps en temps (les cartes armures sont le seul moyen de tenter un blocage contre les tirs à distance !) et ça te permet de protéger ce tireur d'élite que tu as recruté à prix d'or, et qu'il serait dommage de perdre sur un coup de dés.

Et puis, tu peux aussi soigner tes gars. D'accord, la médecine n'est plus ce qu'elle était, mais une bonne trousse de soins ou un médecin, c'est indispensable. Les blessures, ça se guérit pas tout seul, gamin. Peu à peu, au cours des combats, ton gang s'affaiblit et tu n'as pas toujours le temps de recruter des troupes fraîches. Alors bichonne les gars que tu as déjà ! (L'Instantané Trousse de Soins est l'une des meilleures cartes pour les soins, puisqu'elle affecte tout le gang)

Un dernier conseil pour cette fois : Ne te mêle pas trop de politique. Ces histoires de clans, les Scar Gangs, les Témoins, les War Heads, tout ça, c'est dangereux et, personnellement, j'y comprends pas grand-chose.

Ceci dit, on peut parfois y trouver un intérêt. Par exemple, j'ai enduré les élucubrations sadiques d'un Bad Doc pendant des semaines. C'était le seul à pouvoir utiliser la trousse à outils ! (Certaines cartes ne peuvent être employées que si un personnage appartenant à une classe particulière est présente dans votre zone d'activité. Ces cartes peuvent devenir inutiles dans votre main si vous n'avez pas le personnage correspondant en jeu). Enfin voilà, c'est tout pour cette fois. A toi de jouer, petit, et surveille tes arrières... »

UN GANG "SUBTIL ET PACIFIQUE"

Voici un exemple de jeu constitué avec un maximum de cartes courantes. Son principe est le suivant : il s'agit de mettre en jeu le plus de personnages possibles, le plus vite possible.

On a donc choisi des personnages au Contrôle bas, faciles à recruter mais aussi peu coûteux à envoyer au combat. Le Chef Scar Gang ayant une forte caractéristique Attaque, il sera le chef idéal pour lancer de vraies vagues d'assauts. Sa capacité spéciale (prolonger le combat rapproché d'un round) vous permettra de profiter un peu plus de la probable supériorité numérique du gang.

Ce jeu souffre en milieu de partie, ou lorsque l'adversaire a pu poser un personnage très fort. Le jeu inclut donc plusieurs méthodes de soins et fait la part belle aux protections.

Voici sa composition, avec entre parenthèses, la quantité de chaque carte si cette quantité est supérieure à un :

Chef : Scar Gang

Lieu

Champ d'abattage
Abri-Station d'épuration

Instantanés

Trousse de soins (2),
Pas Tout à Fait Mort (2),
Inspiration, Vrai Charisme (2),
Dame Chance sourit,
Instinct de Tueur (2),
Posture défensive (2),
Soyons Brefs, Nouvelles Options

Armes

Trousse à outils, Grenade Fumigène (2), Armure de mailles (2), Lance-filet (2), Crache-mitraille

Talents

Frapper pour assommer (2), Botte secrète (2)
(Note : le jeu utilise peu d'armes et de talents car il comporte beaucoup de personnages dépourvus de scores en armes/talents et donc incapables de les employer. Les deux seuls talents choisis exploitent la capacité du chef Scar Gang à effectuer un round de combat rapproché supplémentaire)

Personnages

Guerrières banshees (4), Acolyte (3), Disciple de l'Automne (3), Pillard (3), Pasteur (3), Initiée de l'Obscur (2), Pyromane (3), Casseur (2), Kaustic, Meathook, Venousa, X-Cité, X-Cess.
(Note : Seuls les Casseurs ont un Contrôle élevé. Il faut bien quelques costauds, non !)

Quant à la tactique à employer avec ce jeu, elle est toute simple : A l'assaut et pas de quartier ! Tentez de piller le plus vite possible avec les Pillards et les Pyromanes. Il vous faut gagner vite, car les parties qui durent ne

sont pas bonnes pour ce gang.
Comme dirait le Doc...
Eh, Doc !

« Hem... oui. Pardon gamin, j'étais ailleurs. C'est qui sur la photo, là... X-Cess ? Elle a l'air très sympathique ».



F.D.



Dark Earth

Que la lumière soit sur toi !

Dark Earth n'est pas un jeu de rôle post-apocalyptique comme les autres. A la rudesse et à la violence d'un monde de survivants, il mêle, au fil d'un univers bien conçu et amoureuxment décrit, une quête mystique pour la sauvegarde de la terre. En somme, un jeu moins sombre qu'il n'y paraît.

Beauté des mots

Les noms des lieux et des choses qui caractérisent le monde de Sombre-terre sont souvent très évocateurs : l'Obscur, le Noir-Nuage, les luciphores (sorte de phares terrestres), les voupes (les loups), le canardier (arme à feu), etc. Cette invention participe de l'ambiance du jeu.

Le jeu de rôle a ses modes. La collection printemps-été 97 des grands éditeurs parisiens se caractérise par son homogénéité. Partout ce ne sont que combinaisons anti-radiations fatiguées, matos d'avant la grande catastrophe, bref tout le tremblement (de terre) post-apocalyptique. Encore humide de son immersion dans *Polaris* (voir CB n° 102) et en attendant la résurgence new age d'*Atlantys* (voir pp. 18-20), le joueur que cette dévastation répétée de notre bonne vieille planète ne décourage pas, est invité à visiter *Dark Earth*, la super-production des studios MultiSim. L'éditeur s'est en effet associé pour l'occasion à l'éditeur de jeux vidéo Kalisto, avec pour objectif la création d'un jeu informatique, d'un jeu de rôle et d'une série de livres. On le voit, le projet est ambitieux.

Les ténèbres de Sombre-terre

C'est le jour de Noël de l'an de disgrâce 2054 que le monde apprit qu'il n'y avait plus d'espoir. Pour l'astéroïde qui s'apprêtait à passer à moins de quinze mille kilomètres de la planète, Sol III n'était qu'une masse malencontreusement placée sur sa trajectoire. Pour les quatorze milliards d'habitants de la Terre, le planétoïde était l'incarnation de l'apocalypse. La violence de l'impact dépassa l'imagination. Des mers furent asséchées, des chaînes de montagne surélevées, des limites de continents modifiées. En moins d'une semaine, la race humaine avait pratiquement cessé d'exister.

Dark Earth débute trois cents ans plus tard. L'humanité a finalement survécu, par chance, ou plutôt par la grâce de Solaar, le dieu de la lumière. C'est du moins ce qu'il semble aux survivants qui vivent rassemblés dans des stallites, des cités construites au sein d'un puits de lumière. En effet, depuis la catastrophe, le Noir-Nuage qui se déploie dans l'atmosphère bloque les rayons du soleil, et la terre est recouverte d'un linceul de ténèbres perpétuelles, sauf aux rares endroits où une formidable colonne de lumière troue la couche nuageuse, permettant aux hommes de poursuivre leur misérable existence.

Et misérable, elle l'est, car Sombre-terre est un monde dur, hostile, où il n'est plus question de vie – mais simplement de survie. L'Obscur est le nom que les célestes, les habitants des stallites, donnent aux régions hors villes, c'est-à-dire à plus de 90 % de la terre. Il y fait froid, les déserts succèdent aux marais ou aux étendues glacées ; la flore a presque disparu, seules subsistent des plantes mutantes, des champignons et des lichens ; quelques espèces animales ont su s'adapter, les ours, les yacks et surtout les insectes. Les mortezones constituent les endroits les plus dangereux de l'Obscur. Elles sont infestées de radiations et surtout d'une substance étrange, noire et visqueuse : l'archessence shankr. Cette horreur corrompt et provoque la mutation de tout être qui entre en contact avec elle. C'est ainsi que des shankréatures rôdent dans les ténèbres...

Une société de castes

Au sein d'une telle hostilité, il était impensable de reconstruire une civilisation digne de ce nom. Les survivants se sont donc agglutinés aux seuls endroits qui garantissent un minimum de sécurité et de prospérité : les puits de lumière. *Dark Earth*, et c'est plutôt original pour un JdR post-apo, se présente donc – dans un premier temps – comme un jeu essentiellement urbain, avec tout ce que cela implique de contacts et d'interactions entre PJ et PNJ. Évidemment, les connaissances et la technologie du XXI^e siècle ont été perdues. De nombreux artefacts de l'Avant sont mis à jour, mais ils ne marchent plus ou bien personne ne sait les faire fonctionner. Les célestes ne sont pas pour autant retournés à l'âge de pierre. Ils ne cessent de perfectionner des techniques de travail du métal, du verre, de la vapeur, et leur savoir comme leur état d'esprit dans ces domaines s'apparentent à ceux des hommes de la Renaissance.

Il n'existe guère plus de deux cents stallites, répartis un peu partout parmi la désolation de Sombre-terre. Leur organisation varie de l'un à l'autre, mais suit grosso modo un même principe, celui d'une société hiérarchisée en six castes. Les Prôneurs constituent le sommet de la pyramide sociale. Prêtres de Solaar, ils assument la lourde responsabilité de maintenir les bienfaits de la lumière sur le stallite, et dirigent la cité dans le sens de la solidarité pour le bien de tous – du moins en théorie. Les Gardiens du feu sont le bras armé des Prôneurs. Ils constituent à la fois la police – parfois secrète – et l'armée. Les Bâtisseurs rassemblent aussi bien les ingénieurs que les artisans ou les inventeurs. Leur rôle est fondamental, tout comme celui des Nourrisseurs, caste qui regroupe tous ceux chargés de produire la nourriture. En bas de l'échelle, les Fouineurs constituent une masse misérable, condamnée à l'indigence, et en butte au mépris des autres castes. En dernier lieu viennent les Marcheurs, qui ne sont pas réellement intégrés à la hiérarchie sociale, au point même d'être très mal reçus dans certains stallites. Explorateurs, conteurs, messagers, les Marcheurs sont tout cela, mais ce sont surtout les seuls qui osent s'aventurer dans l'Obscur.

Chaque joueur choisit la caste de son personnage. Le jeu propose des rôles qui représentent les principales fonctions au sein de chaque couche sociale. Ainsi, pour les Gardiens du feu, il est possible de jouer : un huilier, ingénieur militaire ; un meilleur, soldat d'élite ; un défenseur, soldat et/ou milicien ; ou un vigilant, en charge de la défense à l'extérieur des remparts. Bien sûr, chacun est libre de créer son propre stéréotype. Si cette liberté de choix est agréable, elle pose néanmoins certains problèmes, qui touchent le type d'histoire jouée (les Prôneurs ne font pas nécessairement des aventuriers motivés par exemple) et l'homogénéité du groupe : car même sans prendre de cas extrême (Gardien du feu / Fouineur), les préjugés de castes sont délicats à gérer dès qu'il y a un Fouineur ou un Marcheur dans le groupe.



Tout au dé 6

Le système de jeu de *Dark Earth* rappelle par bien des côtés celui de *Guides*, à commencer par l'utilisation exclusive de dés à six faces. Un personnage est défini par des capacités, qui représentent son potentiel inné, auxquelles sont associés des talents. Il possède également des aptitudes, dont dépendent des compétences, qui simulent plutôt son acquis. Par exemple, l'Agilité est une capacité, associée au talent d'Esquive; tandis que la Communication est une aptitude à laquelle est liée la compétence de Baratin (voir feuille de perso). Trois ressources achèvent de définir le personnage physiquement: la Vie, l'Énergie (sa capacité de dépassement) et le Vécu (son expérience). Capacités et aptitudes sont notées de 1 à 4, talents et compétences de 1 à 6. Puis reste à définir quelles sont les relations du personnage, aussi bien au sein des divers quartiers du stallite que vis-à-vis de certaines personnalités.

Pour effectuer un test, rien de plus simple: on additionne une capacité et un talent, ou une aptitude et une compétence, le résultat donnant le nombre de dé à lancer. Pour chaque dé, un résultat de 1, 2 ou 3 est un échec, alors que 4, 5 et 6 sont des réussites. Le nombre de réussites obtenues peut servir soit à mesurer l'étendue du succès, soit à être confronté à un seuil qui reflète la difficulté de l'action. Ainsi, escalader une paroi avec peu de prises est une action malaisée qui nécessite 4 réussites que l'on obtient en jetant autant de dés que son score en Agilité + Grimper. Chaque 6 obtenu compte pour deux succès. De plus, il est possible d'investir des points d'énergie pour augmenter ses chances, à raison d'un dé supplémentaire par point dépensé.

Les combats sont bondissants, rapides et assez saignants, grâce à une petite règle toute simple mais très efficace: le potentiel de combat. Le PC n'est rien d'autre que la somme de l'aptitude Arts martiaux et de la compétence correspondant à l'arme utilisée. L'astuce est de considérer cette somme comme une enveloppe globale que chacun répartit comme il l'entend entre l'initiative, l'attaque et la défense. Pour déterminer l'initiative, chaque joueur dissimule un nombre de dés pris sur son potentiel de combat. Puis chacun révèle sa main: celui qui a investi le plus de dés à l'initiative; en cas d'égalité, la passe d'armes est simultanée. Pour la phase de combat proprement dite, on renouvelle la même procédure: répartition secrète des dés restant entre

l'attaque et la défense. Grâce à ce système, il est possible de tenter plusieurs attaques ou parades durant une même phase. Pour toucher son adversaire, il faut que le nombre de réussites obtenues avec son jet d'attaque soit strictement supérieur aux succès remportés par le jet de défense. Les dommages sont fonction du nombre de réussites en dépassement et d'un jet de la capacité Résistance modifié par une éventuelle protection.

Ce système de simulation est simple, fluide et élégant, surtout en ce qui concerne les combats. L'intérêt de ceux-ci est encore augmenté par l'existence d'armes particulières comme la manopie ou l'écorcheur qui permettent de porter des coups spéciaux aux effets sanguinolents: embrocher, déchirer, etc. Il est donc vraiment possible de donner un style de combat original à son personnage, d'autant plus qu'en l'absence de magie, tous les PJ disposent d'une formation de combattant minimum. Comme à *Guides*, le seul véritable défaut de ce système est le trop grand nivellement des compétences entre personnages. En duel, il n'y a pas grande différence entre un Gardien du feu moyennement expérimenté et un maître d'armes qui depuis vingt ans enseigne aux meilleurs, ce qui peut se révéler frustrant.

Phénice, le stallite immortel

Sombre-terre est un milieu hostile mais, du moins à Phénice (le stallite d'origine des PJ), la vie grouille. La mort et la dureté de l'existence sont acceptées sans discuter et n'empêchent pas la joie, les rivalités, les ambitions, les intrigues, les affrontements qui caractérisent toute société humaine. *Dark Earth*, malgré son univers noir, est un jeu optimiste: parce que les Phéniciens sont très croyants et parce qu'une quête lumineuse s'offre aux personnages: redonner vie à une terre moribonde. En effet l'univers de Sombre-terre renferme quelques secrets que les personnages ne vont découvrir que peu à peu; car les choses ne sont pas tou-



Si une belle
présentation
prime.



Si vous aimez
les jeux
d'ambiance.



Si vous aimez
un background
bien décrit.

À qui s'adresse ce jeu ?

FICHE TECHNIQUE

- *Dark Earth* est un jeu de rôle de création française édité par MultiSim. Auteurs: Stéphane Adamiak, Fabrice Colin, Mathieu Gaborit, Régis Jaulin, Guillaume Le Pennec, Frédéric Weil. Illustrations: Cyrille Daujean (boîte), Jean-Dominique Lavoix-Carli (illustrations intérieures). Cartes: Sophie et Jean-Marie Noël; Julien Delval.
- Présentation: boîte comprenant quatre livrets et deux cartes. Prix: 279 F.

Beauté des formes

Dark Earth est un jeu esthétiquement superbe. Le design de la boîte, qui reprend des éléments du jeu vidéo, est original et les illustrations intérieures sont non seulement belles mais apportent aussi au jeu une richesse d'atmosphère très particulière, à la fois sombre et torturée, avec une pointe de lyrisme. Une association très réussie.



Dark Earth à l'aune du Manifeste pour le 10^e art

Dans CB n° 102, Stéphane Adamiak et Frédéric Weil ont publié le « Manifeste pour le 10^e art » (pour ceux qui n'ont pas suivi, il s'agit du jeu de rôle), leur credo en forme de texte fondateur (au moins) consacré aux « bases d'une réflexion sur notre passion ». Je me suis interrogé. *Dark Earth* correspond-il bien à leur vision du jeu ? Parmi leurs affirmations, je relève que A & W croient fermement que « il est inadmissible d'entendre parler de marketing et de loi du marché dans le jeu de rôle ». Sans vouloir paraître trop abrupt, il me semble que la déclinaison d'un univers de jeu en trois supports commerciaux différents, JdR, jeu informatique et livres, est un concept essentiellement marketing. De même que l'est l'idée du jeu à secret qui pousse à la consommation de futurs suppléments. A & W écrivent aussi qu'il faut « donner à jouer des problématiques » et que « les univers inventés doivent être porteurs de sens ». Bien. J'avoue que pour l'instant la portée philosophique de la quête d'une poignée de survivants pour la lumière et la purification, au sein d'une terre ravagée, si elle n'est pas inintéressante en soi, ne diffère guère de ce que je peux trouver dans d'autres JdR. Où sont les problématiques qui font sens ? Bon, *Dark Earth* est un excellent jeu comme je l'explique ailleurs dans cet article et ici je me fais un peu l'avocat du Shankr. Mais après tout, chers A & W, n'avez-vous pas réclamé « des querelles de genre » et la construction « d'une vraie critique » attentive aux « choix thématiques et artistiques » d'un jeu ? Nous, à Casus, nous vous avons entendus.

L'AVIS DE Tristan Lhomme

Sa fait des années que je fantasme sur un Appel de Cthulhu où les Grands Anciens auraient gagné, et par certains côtés, Dark Earth n'en est pas très loin... sans se limiter à cela. L'univers est assez riche pour qu'on y fasse plein d'autres choses, à commencer par visiter Phénice, dont la description est LE point fort du jeu. Bref, je suis séduit.

200% SUBJECTIF! (échelle de A à E)

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

jours ce qu'elles paraissent. MultiSim, fidèle à — ou esclave de — ses démons y injecte une dose d'occulte, juste de quoi parer l'envers du décor d'un mysticisme en clair-obscur inattendu. Il est d'ailleurs important que tous ceux qui choisissent d'être joueurs uniquement ne lisent que le premier livret « Les conquérants de la lumière » et des passages sélectionnés du troisième consacré à Phénice.

Les personnages naissent donc et grandissent à Phénice, le plus peuplé et le plus célèbre de tous les stallites. La cité, construite en cercle autour du cratère de l'Etna, offre un mélange étonnant et détonnant d'ordre et de chaos. Si la hiérarchie des castes est globalement respectée, un ensemble incroyable de réseaux, de complicités, de complots, de relations d'affaire, d'intérêts communs, vient constamment brouiller les certitudes.

Une superbe carte de la cité permet de saisir d'un coup d'œil son organisation. La Marche des Lumières est construite au plus près du cratère. C'est là que demeurent les Prôneurs, entre la cité interdite, le séminaire et la cathédrale. En dessous vient la Grande Marche, divisée en neuf quartiers. Le Domaine abrite le centre administratif, le quartier des Faiseurs regorge d'artisans, l'Inventorium constitue une petite enclave animée par les réalisations loufoques ou géniales des inventeurs, etc. Encore en dessous s'étalent les quartiers populaires habités par les Fouineurs : c'est la Première Marche, insalubre et souvent dangereuse. Quatre grandes coulées de lave refroidie dévalent le flanc du volcan. Elles sont dévolues aux Nourrisseurs qui y font pousser sous serre de quoi alimenter la cité.

Le livret consacré à Phénice est bourré de renseignements. Chaque quartier y est décrit avec son ambiance, ses principaux monuments et quelques PNJ caractéristiques. On sent la volonté de proposer une grande diversité. Les motivations et les comportements des habitants des différents quartiers partent néanmoins un peu dans tous les sens et cela risque de nuire à la cohérence de la cité. A moins qu'au contraire cela ne se révèle propice au rôle ; qui jouera verra...

Les périls de Sombre-terre vous attendent...

Plusieurs scénarios permettent de commencer à jouer rapidement dans Phénice. Un mis à part, ce sont plutôt des synopsis qui mènent les personnages à la découverte de certains aspects de la cité. Mais Phénice est tellement riche qu'y développer quelques aventures de son cru ne pose aucun problème.

MultiSim a créé avec *Dark Earth* un jeu de rôle post-apocalyptique réellement original qui échappe aux poncifs de ce sous-genre de l'imaginaire. Ici pas de mutants pustuleux, ni de nomades dégénérés roulant en V8, mais une imagination cohérente au service de la construction d'un monde passionnant à explorer et à reconstruire. A mon sens, le meilleur et le plus abouti des jeux de MultiSim. Alors allez donc faire un tour sur Sombre-terre et puisse l'arche-sence shankr vous épargner.

Serge Olivier

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie

Le renouvellement du thème post-apo ; le soin apporté au monde ; la description détaillée et vivante de Phénice ; les illustrations, superbes.

Je regrette

Un certain nivellement des compétences des persos par le système de jeu.

Je m'interroge

Tous les secrets sont-ils indispensables au plaisir du jeu ?

200% SUBJECTIF! (échelle de A à E)

J'ai envie d'être :

Joueur B ; meneur de jeu B

Flavel Orso, tête brûlée dans les avant-postes de Phénice. Comme le dit le commandore Lachal : « Un vigilant qui n'est pas mort à 30 ans est un jean-foutre ! »

Advanced Dungeons & Dragons®

2nd Edition

EN
FRANÇAIS

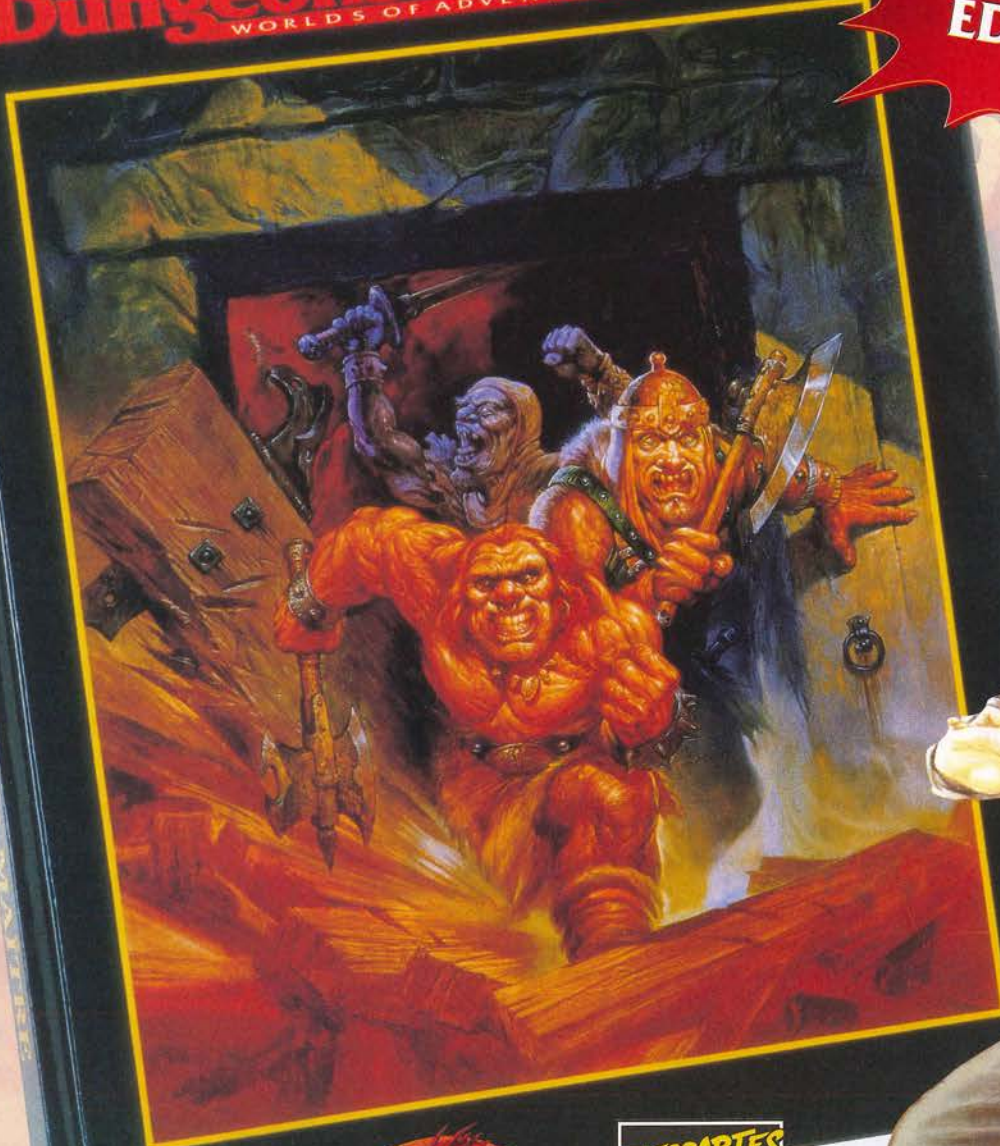
2160F



Guide du Maître

Advanced
Dungeons & Dragons
WORLDS OF ADVENTURE

NOUVELLE
ÉDITION





Les Solos et Des livres-BD pour héros débutants

**Livres classiques
ou bandes dessinées ?**

**Livres-jeu
ou mini-jeux de rôle
en prêt-à-jouer ?**

**Les séries
Solo et Saga,
qui constituent
la collection Quasar,
éditée par Hachette,
sont un peu tout cela.
Une tentative sympa
pour renouveler
le genre et attirer
peut-être un nouveau
public vers le jeu
de rôle.**

FICHE TECHNIQUE

- Éditeur : Hachette Jeunesse.
- Auteurs : les Migou.
- Présentation : chaque titre comprend 160 pages, dont plusieurs planches de dessins en couleur.
- Prix : 45 F.

Apparus il y a quelques années, les livres à jouer ont d'abord connu un grand succès, puis subi une éclipse partielle, seul Gallimard maintient les Livres dont vous êtes le héros, le plus souvent traduits de l'anglais. Hachette nous offre aujourd'hui une série originale d'un collectif d'auteurs (les Migou) : Quasar, des livres à jouer seul ou en équipe, et où les illustrations tiennent une place capitale.

Deux séries convergentes

Voyons donc d'un peu plus près de quoi il s'agit. En fait, Solo et Saga ne sont pas deux séries indépendantes. Tous les livres publiés (pour l'instant du moins) sont situés dans le même univers de science-fiction – une science-fiction d'où partent de nombreuses passerelles vers le fantastique. Tous utilisent le principe des paragraphes à la fin desquels on propose au joueur un choix qui l'envoie à tel ou tel autre paragraphe, et ainsi de suite. Innovation de Quasar : très souvent, les paragraphes sont remplacés par des dessins, les écrans, qui remplacent, comme dirait Napoléon, de longs discours... On fait alors son choix entre différentes parties du dessin, dûment numérotées. Chaque livre comprend des pages à découper : fiches de personnage illustrées, listes d'objets et de pouvoir, autres aides de jeu... Fort commode, même si la fiche d'un objet ne peut pas être découpée séparément, puisque les pages sont imprimées recto verso : on saccagerait la fiche d'objet située de l'autre côté de la page.

Les Solos sont des livres à jouer seul, tandis que les Sagas sont destinés à plusieurs joueurs, trois de préférence. Les Sagas peuvent même être utilisés comme des guides par un meneur de jeu de rôle débutant : il lui suffit de gérer le feuilletage du livre à la place des joueurs, de leur lire les paragraphes (en enjolivant s'il le désire), de leur présenter les dessins et d'effectuer certains jets de dé. Une école de maîtrise de jeu, en quelque sorte ! Une bonne idée... d'autant plus qu'à certains endroits, les paragraphes qui correspondent aux divers choix sont imprimés sur la même page, ce qui nuit au suspense : sans même le vouloir, on risque de les lire tous d'un coup d'œil.

Dans l'idéal, les Solos permettent à chaque joueur de se forger un personnage assez costaud avant de former un groupe avec deux autres aventuriers de papier ayant chacun « traversé » un autre Solo. Il est très difficile, sinon impossible, de réussir un Saga avec un seul personnage. Si vous êtes un solitaire incorrigible, vous pouvez essayer de bâtir au préalable un perso surpuissant en le faisant passer par les trois Solos.

L'enfer, c'est les Ostres

Le fond du scénario – l'univers de la série – est le même pour tous les livres. Nous sommes à la fin du XXI^e siècle, et d'affreux extraterrestres, les Ostres (sic), ont fait main

basse sur la totalité de la population du système solaire (et même de l'univers entier, pour autant que vous le sachiez). Seul résiste encore, pour une raison inconnue, un village d'irréductibles Gaulois... euh non, un planétoïde creux peuplé de Terriens : Atlantis. En orbite autour de Jupiter, ce planétoïde est une sorte d'université. Les joueurs incarnent de jeunes étudiants, qui sont contactés par des puissances extraterrestres mais bienveillantes, les Anciens. Ceux-ci leur expliquent qu'ils sont en réalité l'incarnation de légendes du plus lointain passé de la Terre, et qu'ils doivent maintenant devenir les champions de l'humanité dans sa lutte contre les Ostres. Et les voilà partis pour des voyages spatio-temporels à travers la galaxie et la mythologie, à la recherche de reliques antiques, mais néanmoins d'une redoutable efficacité contre les Ostres !

Si vous trouvez que l'histoire n'est pas très crédible, je n'y peux rien. En fait, les Migou Auteurs ont simplement dû trouver un argument pour balader les joueurs parmi les contes et légendes du monde entier, en conservant un fil conducteur commun.

Simplicité et humour au programme

Les règles ont le mérite de la simplicité. Attention, si vous emportez un Quasar pour vous distraire pendant un voyage, n'oubliez pas de vous munir de dés (2 dés à 6 faces) ! Ces derniers sont en effet nécessaires dans de nombreuses situations, notamment pour résoudre les combats. La plupart des paragraphes de texte sont ornés d'un dessin, et les choix possibles sont en général présentés sous forme de pictogrammes. L'action choisie peut réussir automatiquement ou être tributaire d'un jet de dés, modifié ou non par telle ou telle caractéristique de votre personnage. La lecture est comme d'habitude hachée par des feuilletages forcés, plus fréquents encore qu'avec les livres Gallimard : quand vous dialoguez avec un « personnage non joueur », il y a de nombreuses allées et venues entre la page où ce per-



Sagas Quasar

sonnage est dessiné et celle où se trouvent ses réponses à vos diverses questions.

Peut-on se sortir facilement d'une de ces aventures ? Assez (à condition d'être plusieurs dans les Sagas, comme je l'ai dit). Il est évident que Quasar ne prétend pas agresser les joueurs en multipliant les situations mortelles. Néanmoins, le côté grosbill des joueurs n'est pas exagérément favorisé. D'une part, le ton est en général humoristique et même ironique (et l'on sait que le grosbill moyen adore se prendre au sérieux). D'autre part, on rencontre de nombreuses situations anti-grosbill : des personnages que leur force, par exemple, rend totalement invulnérable aux attaques des pauvres joueurs, qui ont parfois besoin de retrouver le sens des « réalités ».

Toujours au chapitre humour (?), signalons qu'il y a sans doute dans l'équipe des auteurs un médecin ou un pharmacien¹, car une bonne quantité de monstres, y compris parmi les plus épouvantables, portent des noms de... médicaments, plus ou moins déformés. Quand je pense aux horreurs qui attendent les fabricants si jamais le ministère prend ça pour de la pub clandestine !

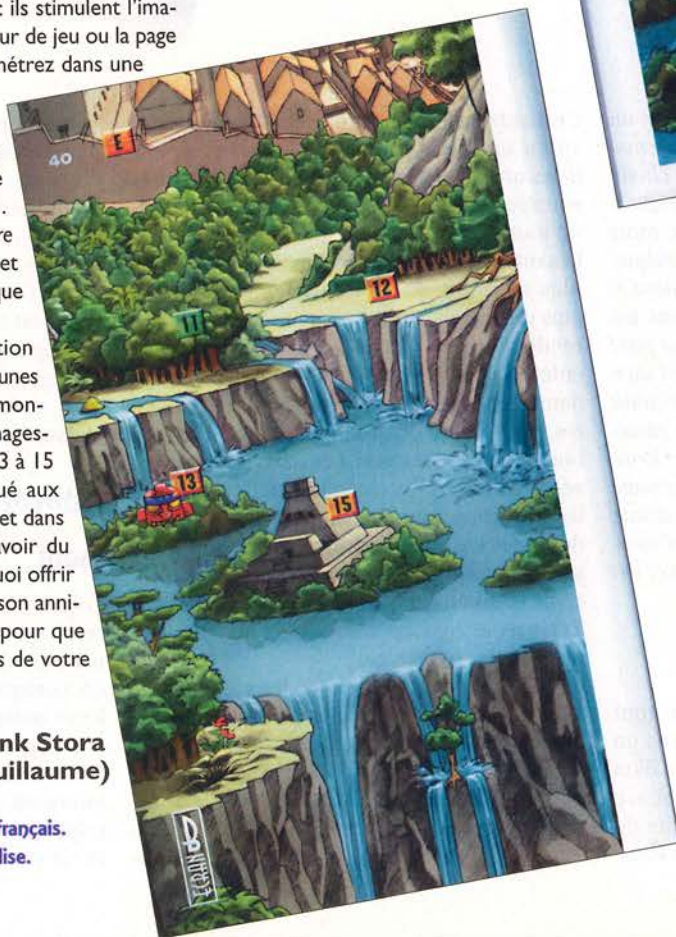
Un rite de passage

Cette série n'est finalement pas désagréable. Mais sa caractéristique la plus originale, ses illustrations, est peut-être aussi son handicap principal. En effet, comme tout jeu de rôle sur table et comme tout livre en général, les livres à jouer « classiques » ont un atout formidable : ils stimulent l'imagination. Ils font rêver ! Quand le meneur de jeu ou la page 124 du livre vous explique : « Vous pénétrez dans une salle obscure, éclairée par la seule clarté de la lune qui s'accroche à de vieilles armures qui ornent les murailles... Au fond, pourtant, danse une lueur étrange qui semble prendre forme humaine... Elle s'avance vers vous... », c'est votre salle obscure, votre lune, vos armures et votre fantôme. Pas celle d'un quelconque dessinateur !

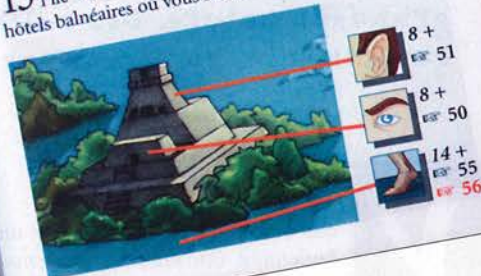
Bon, cela dit, les livres de la collection Quasar s'adressent évidemment à de jeunes joueurs, de nombreux éléments le montrent (par exemple, l'âge des personnages-joueurs « prêtirés » des Sagas est de 13 à 15 ans). On s'adresse à un public habitué aux écrans d'ordinateur ou de jeux vidéo, et dans cette optique les dessins devraient avoir du succès. Alors, à présent, vous savez quoi offrir à votre petit frère/cousin/neveu pour son anniversaire, il cessera peut-être de râler pour que vous le preniez dans votre équipe lors de votre prochaine partie.

Frank Stora
(avec la collaboration de Guillaume)

1) En revanche, il n'y avait pas de prof de français. Monolithe ne prend aucun Y, qu'on se le dise.



15 L'édifice majestueux qui occupe toute la surface de l'île ne ressemble que de très loin à ces fameux hôtels balnéaires où vous rêvez de passer des vacances.



Les titres parus

Trois Solos...

Séquan, Asgard, Olympus.

... Et beaucoup de Sagas

Le volume de « base » de la série Les tombeaux de la réalité débouche sur huit autres aventures, dont les deux premières sont déjà parues : L'épée du roi guerrier (Excalibur et Arthur!) et Le temple des nuages (celui de Quetzalcoatl... bien que l'histoire se passe dans les Andes, alors que le Serpent à Plumes fait partie du panthéon des Aztèques, au Mexique... enfin bon, c'est à peu près le même continent, alors on ne va pas chipoter). Mieux vaut commencer par Les tombeaux, mais les autres aventures peuvent être abordées dans n'importe quel ordre.

Vive l'adrénaline, l'air pur

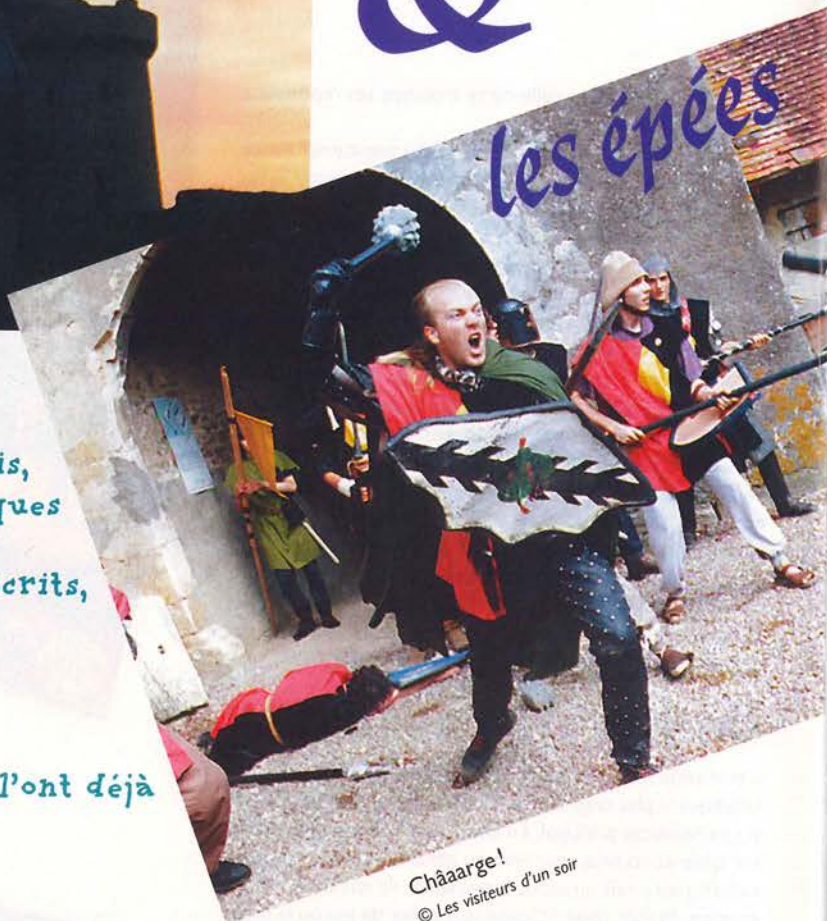
Crépuscule sur la forteresse.
L'heure des assassins approche...

© La compagnie virtuelle

&

les épées

La simulation, c'est bien...
mais vous n'en avez pas marre, parfois,
de gribouiller des annotations ésotériques
sur une feuille de personnage?
De consulter des livres de règles mal écrits,
mal traduits et mal illustrés?
De voir toujours les mêmes têtes
autour de votre table de jeu?
Le remède existe, c'est le jeu de rôle
grandeur nature. Des milliers de gens l'ont déjà
expérimenté. Pourquoi pas vous?



Châaarge!
© Les visiteurs d'un soir

Vous venez d'être réveillé par un
hurlement. Une énorme forme noire
se dresse au milieu de la cham-
bre! A la lumière de la lampe à
pétrole, les détails sont difficiles à voir, mais
elle porte une coiffe en plumes, façon aztèque,
et brandit un grand couteau, genre tranchant et
acéré. Sans réfléchir, vous plongez sous les
couvertures. Pourvu qu'elle ne vous voit pas!
Comme vous regrettez d'avoir accepté l'invita-
tion de votre ami l'archéologue qui voulait
vous montrer l'étrange statuette qu'il a rame-
née de ses fouilles en Amérique centrale! Brus-
quement, la créature disparaît dans un nuage
de fumée glaciale. Il est quatre heures et demie
du matin, et à en juger par les bruits qui vien-
nent des autres pièces, toute la maison est
réveillée...

Engagez-vous!

Situation banale? Vous avez déjà vécu tout
ça cent fois? Peut-être, mais c'était avec un
alter ego de papier, et par l'intermédiaire d'un
meneur de jeu qui, même s'il est génial, n'a
que des mots à sa disposition. Les fans de
grandeur-nature (GN) vous le diront tous,

c'est autrement plus intéressant lorsque c'est
«pour de vrai»! Une fois placé en situation,
dans un décor (généralement) évocateur et
entouré de gens en costume, on ne réagit plus
du tout comme dans le confort de son salon.
Les dialogues sont plus vivants, les émotions
plus intenses, et les imprévus (beaucoup)
plus nombreux. Aucun meneur de jeu ne peut
rendre le genre de chaos que l'on obtient en
enfermant plusieurs dizaines de personnes
dans un lieu clos pendant quarante-huit heu-
res, pas plus qu'un ordinateur ne peut faire le
boulot d'un MJ humain. Les parties sont donc
sensiblement plus intenses et, après coup,
les souvenirs sont plus nets. Vous aurez sans
doute l'occasion d'en faire l'expérience vous-
même: lorsqu'on en vient aux souvenirs d'an-
ciens combattants, les GNistes ont tendance
à être mille fois plus casse-pieds que les vété-
rans du jeu sur table.

Le GN est une activité sociale, plus encore
que le jeu de rôle «normal». Sur table, on tou-
rne toujours avec les quatre ou cinq mêmes
copains. En GN, on est sûr de croiser des têtes
nouvelles, des bons ou mauvais joueurs, mais
qui en tout cas bousculeront vos petites habi-
tudes. La plupart des GNistes sont des extra-

vertis, voire des excités... mais même le plus
placide des hommes peut se découvrir des
dons d'orateur et de meneur, les circons-
tances aidant. Le grandeur-nature est l'outil
rêvé pour faire sortir le cabotin qui sommeille
en vous.

Ah, au fait, un dernier argument pour les indé-
cis: c'est un domaine où il y a des filles! Dans
la plupart des grandeur-natures, la propor-
tion garçons/filles tourne autour des 60%/
40%, au lieu des 95%/5% en vigueur dans le
jeu sur table. Ça fait réfléchir, non?

Comment ça marche?

Avant

Tout commence par un groupe d'organisa-
teurs qui préparent un scénario, en s'y pre-
nant généralement plusieurs mois à l'avan-
ce. Lorsqu'ils se sentent prêts, ils avertissent
leurs amis et connaissances (généralement
par courrier). Eux-mêmes passent le mot à
leurs copains, qui eux-mêmes... Si vous êtes
intéressé, vous remplissez une feuille d'ins-
cription, qui les aidera à mieux cerner le ge-
nre de personnage que vous avez envie de

Examen des pièces à conviction.
Quelqu'un a une idée ?
© Les visiteurs d'un soir

en latex !

Vécu...

Vous êtes seul dans la forêt.
Il fait noir, il fait froid.
Il y a quelques minutes, votre groupe
a été attaqué par une horde
de monstres et, dans la panique,
vous avez perdu vos camarades.
La carte de la région est restée
entre les mains de votre ami
le magicien, et vous n'avez pas
la moindre idée de l'endroit
où vous êtes. C'est alors
qu'il se met à pleuvoir.
La nuit s'annonce
longue !

Vécu...

Vous vous tenez sur les remparts de la forteresse, au milieu des gardes. Loin en dessous, vous distinguez la vallée et, dans le lointain, la rivière qui coule paisiblement entre deux hautes collines.

Tout est calme, trop calme. Il y a vingt-quatre heures qu'aucun éclaircissement n'est revenu, et cela ne peut vouloir dire qu'une chose... Soudain, un point noir sur l'eau. Puis un autre. Et un autre. En quelques instants, la rivière se couvre de pirogues. Malgré la distance, on entend les chants de guerre des rameurs orques. L'armée du Roi-Sorcier arrive ! La bataille est pour cette nuit, et le sort des Terres du Milieu dépend de son issue. Un groupe d'archers elfes quitte la citadelle. Ils espèrent retarder l'ennemi. Même s'ils y parviennent, vous savez qu'il ne vous reste plus que quelques heures pour trouver les traîtres qui ont saboté le système de fermeture des portes, la nuit précédente...



Les règles

Le GN a beau être un mutant, il n'en reste pas moins un jeu de simulation. Le dossier de présentation du personnage et du background contient toujours quelques pages de règles. Il n'y a pas de système universel, ni de système parfait. D'un GN sur l'autre, les organisateurs affinent souvent « leurs » règles, mais rares sont ceux qui en sont totalement satisfaits. Comme sur table, on oscille entre le simplissime (tout le monde a 5 points de vie et toutes les armes font perdre 1 point de vie. Arrivé à 0 point de vie, on tombe dans les pommes) et l'hypercomplexe. Chez certaines associations, les guerriers ont plus de points de vie que le commun des mortels, les armes font plus ou moins de dommages selon leur taille, les armures sont prises en compte, il y a des « bottes secrètes » qui permettent de désarmer quelqu'un ou de le faire tomber. Ça ne vous paraît pas compliqué ? Essayez de tenir compte de ces quatre facteurs lorsque vous serez en pleine mêlée, avec une douzaine de combattants autour de vous en train de hurler et de courir dans tous les sens, plus deux ou trois bons hommes manifestement désireux de vous couper en rondelles. Vous m'en direz des nouvelles !

Pendant

Le fonctionnement d'un GN est à la fois très proche et complètement différent d'une partie sur table. Ici aussi, vous incarnez un personnage et vous tentez de résoudre une situation (le scénario). Mais en grandeur-nature, le monde n'est pas peuplé de figurants unidimensionnels : les autres joueurs ont aussi leurs objectifs, souvent incompatibles avec les vôtres. Quant aux organisateurs, ils sont là, à l'arrière-plan, pour distiller des informations ou assumer les rôles injouables (par exemple le baron dont l'assassinat, une heure après le début du jeu, va déclencher une féroce lutte de succession). Toute la difficulté consiste à récupérer des informations pour comprendre ce qui se passe, et ensuite en tirer avantage. Comme il n'y a pratiquement aucune chance d'y parvenir seul, il faut trouver de l'aide... quitte à sacrifier une partie de ses objectifs pour résoudre le problème principal.

En pratique, les seules limites à ce qui peut se passer sur le terrain sont l'imagination des scénaristes et les contraintes imposées par les effets spéciaux (même s'il est possible de

jouer. Par exemple, on vous demande si vous préférez jouer un guerrier, un diplomate, un noble, un voleur... Ou si vous vous sentez de taille à diriger un groupe, ou encore à prendre la parole en public.

Une fois la feuille d'inscription prête, il ne vous reste plus qu'à la retourner avec un chèque (et généralement une photo d'identité). Quelques semaines plus tard, vous recevez un personnage détaillé, plus la description de l'univers du jeu. Cela peut aller de quelques pages pour un GN contemporain à un livret de 200 pages pour un monde médiéval-fantastique (plus long à décrire car très différent du monde dans lequel nous vivons). Normalement, il vous reste assez de temps pour potasser toute cette documentation, préparer un beau costume, poser les questions de dernière minute aux organisateurs... Le matin du jour J, vous montez en voiture (le GN, ça se passe rarement à côté de chez vous), et c'est parti ! Enfin, ce sera parti lorsque vous serez sur place, que vous aurez posé vos affaires et enfilé votre costume de scène, et que l'organisateur aura fait un briefing, rappelant à tous les règles du jeu et les consignes de sécurité.



Vampire, vous avez dit vampire ?

© Les visiteurs d'un soir

avec deux cents joueurs, vous allez être répartis en équipes et qu'il y aura beaucoup de combats. Inversement, un GN en intérieur, avec une trentaine de participants, sera sans doute beaucoup plus diplomatique. Cela dit, on a parfois des surprises. Il est difficile de tracer des frontières dans un milieu aussi mouvant...

Alors, tenté ?

Dans ce cas, il me reste à répondre à cinq questions capitales.

Combien ça coûte ?

Assez cher, malheureusement. Les organisateurs doivent louer un site, prendre des assurances, envoyer les mailings, préparer des tonnes de bouffe pour ras-

sasier des hordes de joueurs affamés, acheter les effets spéciaux, les décors, le matériel de jeu... Bref, le prix moyen d'un grandeur-nature tourne autour de 300 francs, le costume et les armes étant à votre charge (ainsi, neuf fois sur dix, que le transport). Ce n'est pas si terrible que ça en a l'air ! On peut faire de très jolies choses avec 200 F de tissu et une mère ou une petite amie compréhensives. Quant aux armes, certains magasins de jeu en vendent de très présentables, mais cela ne vaut la peine d'investir que si vous avez envie de jouer souvent. Sinon, il suffit d'un tube de PVC (en vente dans toutes les quincailleries), d'un peu de mousse et d'un rouleau de gros scotch. Avec 50 F de matériel et une après-midi de travail, vous aurez une épée présentable...

Qu'est-ce qu'on emmène ?

Une check-list beaucoup plus complète a été publiée dans le n° 70 de *Casus Belli*. Pour mémoire :

- un cerveau en état de marche ;
- son rôle ;
- son costume et ses accessoires ;
- tout ce que les organisateurs vous ont dit de prendre (s'ils ont indiqué « hébergement sous tente non fournie », n'arrivez pas sans. Avec de la chance, vous trouverez peut-être un bon samaritain pour vous loger, mais ce n'est pas garanti) ;
- de quoi grignoter entre les repas (ça creuse, l'exercice !) ;
- des épingles à nourrice pour les éléments de costume qui ne veulent pas rester en place ;
- si vous êtes du genre prudent, une mini trousse à pharmacie sera la bienvenue. Il y a 99 % de chances pour qu'elle ne serve à rien, mais bon...

Qu'est-ce qu'on n'emmène pas ?

- De vraies épées. Aucune organisation n'en veut. Tant qu'à faire, vous pouvez aussi éviter les manches de pioche enrobés de mousse et autres engins de mort.
- Des accessoires dangereux. Ce n'est pas parce que votre magicien a le sort « boule de

faire des merveilles avec trois bouts de ficelle et des éclairages tamisés, j'attends toujours de voir un dragon qui me fasse peur). Et encore ! Le hasard a une manière bien à lui de brouiller les cartes. J'ai vu des coïncidences démentes se produire, auxquelles je n'aurais pas cru dans un film... Vous pouvez passer des heures à chercher un moyen d'attirer le seigneur Kevlos dans un piège, sans résultat. Et voilà qu'au milieu de la nuit, Kevlos vient vous trouver en personne et demande à vous parler seul à seul, là-bas, dans les douves... Vous avez du mal à croire à votre chance mais, tandis que vous allez lui régler son compte, l'un de vos amis se désespère. Il a longuement cherché dame Teldonne, avant de conclure qu'elle n'était pas sur place. Il la trouvera quelques minutes plus tard, lorsqu'elle aura été arrêtée à votre place pour le meurtre de Kevlos (la pauvre passait par là, elle a entendu du bruit, et est arrivée juste à temps pour se faire cueillir par les gardes). Et maintenant, que faire, sachant que Teldonne détient des informations vitales pour votre cause ?

Après

Une fois le rideau tombé sur votre premier grandeur-nature, vous découvrirez l'une des

capacités les plus amusantes du cerveau humain : une table de montage très efficace. Oubliées, les heures passées à patauger dans la boue et le froid ! Oubliées, les interminables discussions avec les amis, à la recherche de l'info qui permet de tout comprendre ! Au bout de quelques jours, il ne restera plus que les bons moments, les répliques percutantes et les éclairs de génie. Bref, de quoi discuter pendant des heures avec vos anciens compagnons d'aventure, en attendant le prochain GN.

A quoi on joue ?

Au sujet des thèmes, il y en a pour tous les goûts. Personne ne s'est encore amusé à faire des statistiques. Il doit y avoir entre 100 et 150 associations de grandeur-natures en France, et le petit noyau dur de passionnés compte plusieurs milliers de personnes. Là-dedans, vous pouvez trouver des organisateurs de grosses bastons en forêt, avec les humains d'un côté et les monstres de l'autre ; des passionnés de huis clos contemporains, tout en discussions feutrées ; des amateurs de médiéval-historique et des fans de médiéval-fantastique ; des spécialistes du cyberpunk... et ainsi de suite. Histoire de vous aider à vous orienter, vous pouvez raisonnablement penser que dans un grandeur-nature en forêt,

Vécu...
La colonne anglaise descend la colline. Dix Habits Rouges, fifres et tambours en tête, traversent les tipis. Vous êtes à côté des anciens du village, avec l'impression d'avoir une énorme cible peinte sur la poitrine. Ignorant vos amis indiens, le capitaine anglais s'adresse à vous : « Nous prenons possession de ce village au nom du roi Georges. » Vous êtes presque surpris de vous entendre répliquer : « Pas question ! Vous êtes presque surpris, ici, et ces Indiens sont sous la protection de Sa Majesté Louis XIV. » Le chef du village vous tire par la manche et vous murmure à l'oreille : « Comment ça, "sous la protection" ? Nous sommes le peuple de l'Élan, et nous ne voulons rien avoir à faire avec le Grand Sachem de Versailles ! » Vous lui faites un clin d'œil puis, souriant, vous vous retournez vers l'Anglais. « Mon ami vient de me dire que ses guerriers sont prêts. A cet instant précis, vous êtes la cible d'une centaine d'archers. Posez vos armes et nous discuterons de manière civilisée. Sinon... »
Seigneur, pourvu que notre bluff marche !

feu» que vous serez autorisé à projeter des feux de Bengale sur vos petits camarades!

● Des boissons alcoolisées. Il n'y a pas grand-chose de plus nuisible pour l'ambiance qu'une horde de joueurs bourrés. Si vous voulez vous saouler avec des copains, vous pouvez faire ça chez vous le week-end prochain, sans déranger personne.

C'est dangereux ?

J'ai participé à une centaine de grandeur-natures. Et l'accident le plus grave dont j'ai été témoin a été un poignet cassé. Et encore, c'était largement par la faute du joueur, qui a insisté pour combattre en armure de plaques en haut d'une pente abrupte, et qui a bien entendu fini par tomber. Personnellement, je n'ai jamais rien eu de plus sérieux qu'un rhume. Conclusion : à condition de respecter un minimum de règles de sécurité, le GN n'est pas plus dangereux qu'une promenade en forêt. Bien sûr, les organisateurs doivent prendre un minimum de précautions, les mêmes que pour toutes les réunions de plusieurs dizaines de personnes (prévenir les autorités, prendre des assurances). On ne s'improvise pas organisateur sans avoir eu un minimum d'expérience de joueur!

Par ailleurs, certains rôlistes ont une tendance agaçante à renvoyer sur le grandeur-nature les défauts qu'une poignée de journalistes attribuent au jeu sur table. Cela donne des commentaires comme « Non, nous on n'est



pas fous, mais allez voir du côté des mecs qui font des GN. Eux, ils sont pas clairs dans leur tête». Ben voyons! Ne les croyez pas sur parole, et allez-y voir vous-même. Une fois sur le terrain, on est trop occupé à tenter de remplir ses objectifs et à essayer de faire un peu de théâtre pour avoir le temps de confondre réalité et fiction. D'autant plus qu'il fait chaud, que ce satané costume coupé trop juste vous scie à la taille et qu'il craque de manière inquiétante dès que vous écarter les bras...

Où commencer ?

Si vous avez envie de vous lancer, voici quelques pistes.

● **Casus.** A la belle saison, notre Calendrier regorge d'annonces de GN. Il y en a souvent d'autres sur le 3615 Casus. Par ailleurs, la rubrique Vos zines contient toujours un ou deux fanzines consacrés au grandeur-nature. Ils donnent des adresses et des conseils, parlent de GN passés ou à venir...

● **Les ressources locales.** De nombreuses boutiques ont un panneau d'affichage où associations et clubs locaux mettent des annonces. Si c'est le cas dans votre ville, surveillez-les de près.

● **Les produits du commerce.** SPSR édite des *Soirées-enquêtes*, autrement dit des petits GN prêts à jouer, pour une dizaine de joueurs et un PNJ-organisateur. Attention : c'est celui qui le lit qui se colle au rôle de l'organisateur! Titres conseillés : *Dieu est mort!* (ambiance *In Nomine Satanis/Magna Veritas*), *L'ivresse des profondeurs* (ambiance *Appel de Cthulhu*) et *Série noire à l'encre rouge* (ambiance polar).

● Si vous voulez vous faire un costume médiéval, procurez-vous *L'art de recevoir comme au Moyen-Âge* (de Delphine Sérat, collection Fleurus Idées). Ce petit bouquin bleu contient plusieurs patrons tout prêts.

Tristan Lhomme

Maison Harkonnen au grand complet :
c'est bon d'être méchant!

© Alain Taffin

Vécu...

Vous observez les hommes et les femmes réunis autour de la table. Vous êtes dix, les dix personnes les plus puissantes du royaume.

Deux sont d'ores et déjà de votre côté. Une autre, grassement payée, a accepté de vous soutenir.

Deux sont opposées à vos projets, et rien ne les fera changer d'avis.

A côté, les trois que vous avez travaillées pendant des heures sans réussir à les décider. Et puis, il y a le seigneur Kevlos, l'homme à abattre.

Tout va se jouer dans les prochaines minutes. L'un de vous deux sortira de cette pièce encadré par des gardes, en route pour le billot.

Vous connaissez tous les crimes de Kevlos. Que sait-il des vôtres?

Lequel de vous deux sera le plus éloquent? Et surtout, qui l'empereur va-t-il lâcher? Vous, le plus fidèle soutien de sa lignée, ou Kevlos, qui parle de gloire et de conquête, et rêve déjà au trône? L'heure de la mise à mort a sonné.

Vous vous levez, vous inclinez respectueusement devant le débile bouffi d'orgueil qui vous sert de souverain, et vous vous lancez.

« Sire, s'il plaît à Votre Majesté de déclarer ce conseil ouvert! »

Coupons les cheveux en quatre

Les amateurs de définitions peuvent distinguer :

● Le grandeur-nature proprement dit se joue sur vingt-quatre (ou quarante-huit) heures, dans un lieu bien délimité (maison, château ou forêt), avec un nombre de joueurs limité et un groupe d'organisateur qui veillent au respect des règles (et qui tentent désespérément d'empêcher leur scénario d'exploser en plein vol).

● Le GN linéaire (peu pratiqué en France) est une sorte de train fantôme, où un petit groupe de personnes suit un parcours balisé et vit une suite d'événements prédéfinis. D'autres groupes, devant et derrière eux, peuvent vivre exactement la même chose, mais ils ne les rencontreront jamais.

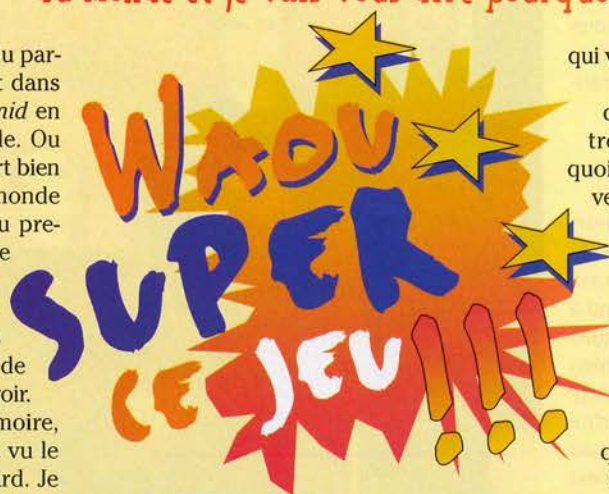
● Le mot « murder-party » est devenu synonyme de « petit GN en intérieur, situé généralement dans les années 20 ».

● Le killer se déroule en ville, dans un laps de temps assez long. Les rôles sont réduits au strict minimum, et l'objectif est de « liquider » les autres participants avec des armes factices. Les organisateurs sont rarement sur le terrain, se contentant de comptabiliser les décès. Le killer est un proche cousin du GN, mais ce n'est pas tout à fait la même chose.

● Quant au semi-réal, c'est exactement la même chose que le grandeur-nature, mais c'est comme ça qu'on l'appelle au sud de la Loire.

Voilà un jeu qui existe depuis quelque temps déjà, mais qui ne «trouve pas son public» comme on dit habituellement. Moi je l'adore, c'est d'ailleurs mon plus meilleur jeu du monde et je vais vous dire pourquoi...

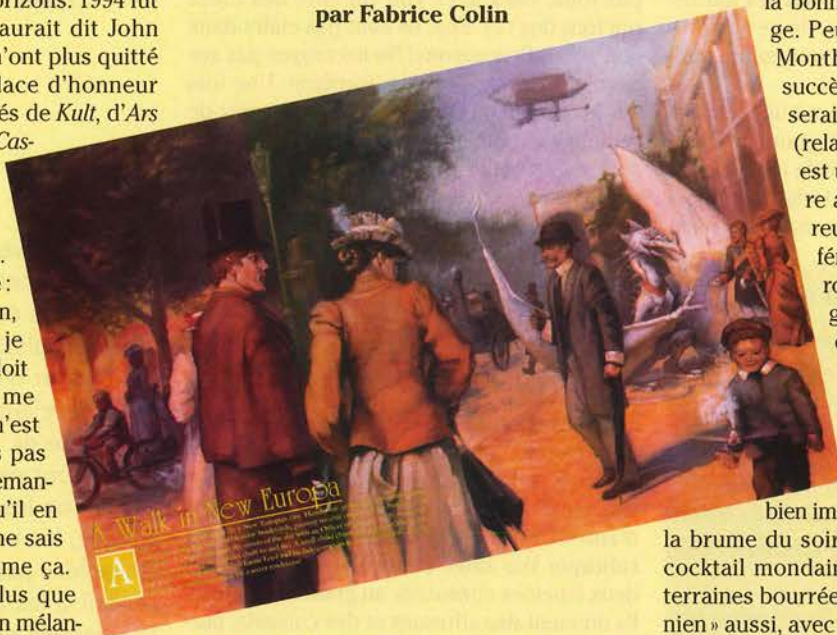
La première fois que j'ai entendu parler de *Castle Falkenstein*, c'était dans un vieux numéro de *Pyramid* en décembre 93, il me semble. Ou peut-être 92? Peu importe. Fort bien documenté, l'article évoquait un monde étrange, indubitablement victorien au premier abord, mais également peuplé de nains, de fées et de dragons. La première chose que j'ai pensée, c'est : qu'est-ce que c'est que ce truc? Et cinq minutes plus tard : enfin! Enfin le voilà, le jeu de rôle que j'ai toujours attendu sans le savoir. J'ai gardé ça dans un coin de ma mémoire, un tout petit coin. *Castle Falkenstein* a vu le jour avec près d'un an et demi de retard. Je m'en souviens très bien, je revenais de vacances et *Wraith* venait de paraître. Je l'ai acheté, j'ai vu *Castle Falkenstein* à côté (Tiens? T'es là, toi?), je l'ai pris presque sans réfléchir, j'avais vraiment soif de nouveaux horizons. 1994 fut une grande année, comme aurait dit John Fante, car ces deux jeux ne m'ont plus quitté depuis et ont trouvé une place d'honneur dans ma ludothèque, aux côtés de *Kult*, d'*Ars Magica* et de *Deadlands*. Mais *Castle Falkenstein* est resté mon préféré, celui que j'emmènerais sur une île déserte si je ne pouvais en choisir qu'un. Sa première qualité, immense : il est victorien. Je n'y peux rien, c'est plus fort que moi, mais je suis fou de cette époque. Ça doit être une sorte de virus. Je me console en me disant que ce n'est pas mortel, et que je ne suis pas la seule personne touchée (demandez à Tristan Lhomme ce qu'il en pense). Le pire, c'est que je ne sais pas d'où ça vient. C'est comme ça. Le XIX^e finissant m'inspire plus que tous les autres siècles, avec son mélange d'audace scientifique et de foisonnement artistique, ces images idéalisées qui surgissent au hasard – Londres et Jack l'Éventreur, Vienne et Saint-Petersbourg, Paris bien sûr, les savants fous, les locomotives à vapeur, le sens de l'honneur de la noblesse, les trouvailles architecturales, la prédominance de l'occultisme, les spirites, la croyance aux fées et aux fantômes, les écrivains (ce siècle reste une période exceptionnelle pour les littératures anglaise, russe et française; voyez Gogol, Dickens et les parnassiens, parmi tant d'autres) –, jusqu'aux costumes, austères ou délirants, aux cheminées noircies de la Londres victorienne, aux brumes de la Tamise, aux cafés parisiens, aux mœurs dissolues de l'époque... bref, j'avoue : c'est bel et bien l'amour total, la dévotion absolue – le genre de truc qui ne s'explique pas. J'en vois déjà me dire : «Oui, mais ça, c'est une vision idéalisée de l'époque.» Merci, je suis au courant. Mais ça ne change rien à l'affaire. Sans comp-



CE COUP-DE :

Castle Falkenstein

par Fabrice Colin



ter que *Castle Falkenstein*, ce n'est pas seulement ça. Tenez, ma deuxième passion : les mélanges. Au début du jeu, il y a une illustration où on voit un dragon se balader en pleine rue. Pas bien gros, le dragon, mais quand même. Il y a aussi un couple qui passe au premier plan, très classe, et un gamin qui joue avec un machin à vapeur. Ne me demandez pas pourquoi j'aimerais vivre à cette époque : regardez juste cette scène. Tout y a l'air si simple, si lumineux, si excitant... Le paradoxe : depuis le temps que j'en parle autour de moi, je n'ai jamais trouvé dans le «milieu» une personne qui n'aime pas ce jeu – il n'y a qu'à voir les résultats du 200% subjectif de notre numéro 100. Pourtant, personne ne semble vouloir l'acheter. Les ventes ne décolent pas, Descartes a sorti un supplément et semble vouloir arrêter les frais... Hé ho, les gars, réveillez-vous! Qu'est-ce qui se passe? Qu'est-ce qui ne vous va pas? C'est trop bien? Il n'y a pas assez de règles? C'est les cartes

qui vous gênent? Très franchement, je ne capte pas. On m'a bien dit, répété, expliqué que l'époque victorienne ne branchait pas trop le grand public. Mais *Dracula*, c'est quoi? *Docteur Jekyll & Mister Hyde*? Jack l'Éventreur? *Peter Pan*? Ça ne se vend pas non plus? M'est avis que les gens ne jouent pas à *Castle Falkenstein* parce qu'ils ne savent pas vraiment ce que c'est. Parce qu'ils sont un peu déconcertés, parce qu'ils ne cernent pas exactement la chose. Peut-être aussi parce que, comme dans *Conspirations*, les possibilités sont trop étendues, et que les joueurs ne sont pas toujours très à l'aise dans ce genre de situation. Il se peut que je passe complètement à côté de la plaque, comme un type amoureux qui ne veut pas voir les défauts d'une fille, il se peut qu'il y ait une autre explication, mais si celle-là est la bonne... c'est vraiment dommage. Peu de temps avant sa mort, Montherlant expliquait que son succès était «un malentendu». Je serais tenté de dire que l'échec (relatif) de *Castle Falkenstein* en est un lui aussi. On peut tout faire avec ce jeu. Se la jouer horreur, façon vampires, monstres féroces et meurtriers en série; rocambolesque ou grand-guignol, avec des savants fous disparaissant dans un nuage de fumée et des sociétés secrètes pressées de répandre une nouvelle épidémie sur terre; merveilleux et enchanteur, si l'on veut bien imaginer des fées dansant dans la brume du soir, des dragons invités à un cocktail mondain et d'immenses cités souterraines bourrées de nains ingénieurs; «vernien» aussi, avec le capitaine Nemo, Arronax en personne et son copain Passepartout. Pendant que j'y pense, voilà bien l'une des idées de génie de Falkenstein, une de plus : faire cohabiter des personnages de roman avec leurs créateurs. *Dracula* rencontrant Bram Stoker. Conan Doyle recevant Sherlock Holmes. Vous voulez des PNJ marquants? Jules Verne, ça vous irait? La reine Victoria? Le Dr Moriarty, Arthur Rimbaud, Louis II de Bavière? Et vous au milieu, vous et votre réputation naissante, votre sens de la répartie, vos costumes flamboyants, vos maîtresses – belles et jalouses comme il se doit –, votre manoir londonien, votre voiture à vapeur, votre domestique/automate, votre sens de l'honneur encore intact et votre galanterie si travaillée... En anglais, il y a une expression pour ça : on dit *larger than life*. Plus grand que la vie. *Castle Falkenstein*, c'est vraiment ça. Faites-vous plaisir, laissez-vous aller. Il y a un bal costumé ce soir, et tout Paris y sera. Je vous y attends...

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 Tillocka

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 ;-)



Mesdames, Messieurs, voici le retour de votre rendez-vous mensuel (et néanmoins attendu) avec le plus beau jeu de l'univers connu et de ses banlieues proches : GUARDIANS, bien sûr (à ce propos, vous avez tout à fait le droit de penser que GUARDIANS est un jeu hideux et plein de cartes repoussantes. Un conseil ? Changez de lunettes...)

Aujourd'hui, nous allons faire un peu de technique. En effet, même un super-jeu bien préparé avec plein de cartes utiles et puissantes peut perdre lamentablement si vous ne respectez pas quelques règles élémentaires. Donc, nous allons distinguer trois aspects : la Stratégie, (c'est avant le combat), la Tactique (c'est pendant) et les hurlements de triomphe, c'est après !

CE QU'IL FAUT SAVOIR AVANT

Avant le combat donc, vos boucliers et ceux de votre adversaire se promènent sur les terrains contestés, les uns après les autres, avant de se rentrer dedans allègrement. Quelques petits trucs à savoir :

* Jouer en second, c'est (souvent) mieux. Vous pourrez ainsi savoir où se rend l'adversaire et profiter de l'abandon d'une forteresse ou d'un terrain contesté.

Bien sûr, votre ennemi peut se ruer sur un de vos boucliers et le ratatiner avant que vous n'ayez pu dire ouf ! Ceci dit, cette manœuvre est risquée car le joueur qui agit en second peut ensuite contre-attaquer, et ce en parfaite connaissance de cause quant au contenu du bouclier adverse.

En milieu de partie, lorsque les deux joueurs ont beaucoup de boucliers, l'avantage de jouer en second s'atténue, mais n'ignorez pas Blitz, cette carte qui vous permet de « passer » un mouvement de bouclier, elle recèle des trésors insoupçonnés.

Autre « truc » stratégique, l'encercllement : la meilleure méthode pour détruire un bouclier est souvent de le priver de possibilités de retraite. C'est plus facile qu'il n'y paraît, surtout si l'ennemi s'est avancé vers votre forteresse. Les meilleurs endroits pour coincer un bouclier sont les six espaces latéraux, où l'ennemi se prive d'une case de fuite. Placez une créature dans la forteresse en face de lui, envoyez un bouclier derrière lui (en vol, par exemple), et attaquez-le de côté avec un bouclier costaud. Ne lésinez pas sur la corruption, frappez dur, bref, gagnez le combat et hop... Un bouclier de moins.

A ce propos, comment gagner le combat devrait être votre question suivante, à moins d'avoir de la Morve Primordiale entre les oreilles. Alors, allons-y.

CA VA CHAUFFER !

La tactique à Guardians se base sur deux principes

Le premier : gardez vos créatures en vie (parce qu'elles comptent pour le contrôle de l'espace, souvenez-vous, c'est le but du jeu) ; le second : tuez celles des autres.

D'accord, j'enfonce les portes ouvertes, mais il fallait le dire. Pour accomplir ces deux objectifs le plus souvent pos-

sible, il faut être au fait des méthodes les plus efficaces pour tuer les créatures adverses tout en protégeant les vôtres :

- Les Attaques à Distance vous permettent de vaincre une créature dès le premier round de combat tout en sauvant l'attaquant primaire. Évidemment, la créature qui attaque à Distance ne risque rien, vous pouvez donc garder deux créatures et tuer celle de l'ennemi.

- Les Attaques Secondaires : la panacée absolue ! Il ne peut rien arriver à votre attaquant secondaire, vous connaissez le total de vitalité adverse, et votre ennemi n'a plus de créatures à poser. Une condition toutefois, et non négligeable : avoir plus de créatures que l'ennemi. Un autre défaut : les Attaques Secondaires ne sauvent pas l'attaquant primaire.

- Les Attaques à Aire d'effet vous permettront souvent un petit nettoyage des créatures ennemies, le Nuage noir de Vitales étant une des meilleures cartes à cet égard.

- L'influence qui accroît la vitalité de vos créatures accomplit également cet objectif de préservation/destruction, mais elle est coûteuse en pierres de pouvoir et bien souvent en cartes (Déjeuner Énergétique, etc...).

Bien souvent, le joueur qui parvient à maintenir ses créatures en vie plus longtemps que l'autre à chaque combat l'emporte. Est-ce à dire que les

Attaques à Distance sont l'arme absolue ? Ou que l'influence, c'est ce qu'il y a de mieux ? Il n'y a pas de recette miracle, mais un jeu rempli de petites créatures avec plein d'Attaques à Distance (Archer Varmit, Crâne Grimaçant) est difficile à battre.

Un dernier point intéressant : Connaître la main de combat de l'autre est très utile. Vous pouvez bien sûr découvrir le bouclier adverse « à la dure », quand il vous tape dessus, mais vous pouvez aussi tricher un peu avec Détection de Force Vitale ou le Visionnaire, ce dernier étant très efficace en combinaison avec des créatures à fort bonus hors couleur comme le Pingouin Géant ou comme la Mort (qui tue les mortels). A Guardians, savoir, c'est gagner.

JEU DÉFAUSSE, TU DÉFAUSSES

Et pour finir, voici une composition de jeu bizarre envoyée par un joueur (et collectionneur) fanatique. Ce deck a pour objet de vaincre en épuisant le paquet adverse. La méthode : gagner du temps avec Paix, neutraliser les boucliers de l'adversaire avec Famine et faire défausser avec tout un tas de cartes vicieuses comme l'Assassin de l'Ombre.

Guardian : Rak Nam

Forteresse : Boucaniers

Boucliers : Ossements Brom (3), Boucliers/Terrains Brom (3), Porte Étendard Ossements Brom (1)

Terrains : Rivières et Lacs (4)

Corruption : Comme vous voulez ! Mais au moins 3 ou 4.

Objet magique : Chapeau Vaudou Grande Taille, Autel de Takuli, Suaire de Grazhue

Sort : Assassin de l'Ombre (5), Dissipation de magie (5), Famine (5), Paix (5), Traîneau de Bière du Père Noël (3), Essence de Nana (3), Prendre par les sentiments (3), Vision d'Argamond (5)

Créatures : Géants des Rivières (2), Observateur (2), Poignard de l'Ombre (2), Jet d'eau (2), Mère Nature (1), Maître Suprême des eaux (1), Grand Troll Cornu (2), Jambo l'Anguille (2), Nymphes des eaux (2), Serpent des Lacs (1).

Il y a vraiment des gens tordus, vous ne trouvez pas ?

Mais, foin de réflexion sur la nature humaine, le mois prochain verra vos plus bas instincts se révéler, messieurs, avec le défilé de mode Guardians ! Tout sur la place des femmes dans le Passé Véritable, leurs mensurations, leurs hobbies et l'adresse du Super-modéloïde. Euh non, pas l'adresse du Super-modéloïde...



D.F.

P.S. Merci à François Olivier, pour son "Jeu Défausse, Tu défausses, etc."

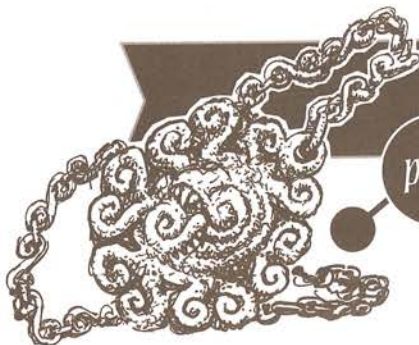


CASUS

Belli

105

Cet
encart détachable
correspond aux pages 35 à 66.



p. 36

Sous le regard de Solkan

POUR WARHAMMER

Accessoire Casus Belli

Pour Shadowrun :

Pense-bête : le combat
en pages 65 et 66.



p. 40

Mister George

POUR DEADLANDS



p. 44

La danse des masques

POUR DARK EARTH



p. 48

Témoins gênants

POUR NIGHTPROWLER



p. 52

ET LE SCÉNARIO MOYEN MÉTRAGE POUR L'APPEL DE CTHULHU
Alién(é)s

ET LE SCÉNARIO MOYEN MÉTRAGE POUR LE RÉSEAU DIVIN
Deuxième saison

p. 58





WARHAMMER

Sous le regard de Solkan

Ce scénario est destiné à un groupe d'aventuriers de moralité plutôt bonne et à un meneur de jeu expérimenté. Il s'agit d'une trame très libre laissant de nombreuses possibilités aux joueurs et au MJ. Une partie de son intérêt repose sur son atmosphère, qui devrait être tendue et oppressante. Les simulationnistes pourront utiliser « Warhammer – le jeu des batailles fantastiques » pour jouer l'affrontement final, mais c'est purement optionnel.



PROLOGUE

Le lieu

L'histoire se déroule dans une région isolée et dangereuse de l'Empire, au cœur d'une forêt sauvage, telle que la Drachswald ou la Reikswald. Pour une bonne part, l'action prend place à Hasdorf, un petit village de fermiers au cœur de la forêt. Cet endroit paisible se retrouve assiégé par une horde de mutants, au moment où les aventuriers y passent. Mais la situation n'a rien de simple...

Les protagonistes

Avant de s'intéresser aux événements dont les personnages vont être les héros, il est nécessaire de se pencher sur les seconds rôles, dont les actions conditionnent le scénario.

Rognar von Kroll

Le nom de ce répurateur est fort connu dans l'Empire. Pendant des années, il a combattu les puissances infernales, traquant leurs adeptes à travers tout le Vieux Monde. Son acharnement était tel que certains adorateurs du chaos, membres de la plus haute noblesse de l'Empire, décidèrent de mettre un terme à sa carrière. Faisant appel au pouvoir que leur conférait leur maître, le dieu Khorne, ils fabriquèrent un pendentif d'or auquel fut mêlé de la poussière de pierre dis-

tordante. Ils l'offrirent au répurateur, soi-disant en récompense de sa lutte contre les forces des ténèbres. La magie de ce bijou entraîne celui qui le possède vers le mal, exacerbant les aspects les plus sombres de sa personnalité. Son pouvoir corrompateur était tel que Rognar finit par y succomber. Sa personnalité se modifia peu à peu, et le souci de justice qui l'habitait disparut au profit de sentiments moins nobles tels que la haine, la volonté de vengeance et la rage de détruire. Sa réputation s'altéra et des rumeurs inquiétantes circulèrent sur son compte. Un jour, environ deux ans avant l'arrivée des personnages, le hasard mena le répurateur vers un petit village du nom de Hasdorf, où commence cette histoire.

Les aventuriers ont pu entendre parler de cet individu auparavant, ou même l'avoir rencontré (en revanche, personne ne connaît l'existence du pendentif). Si vous jouez en campagne, il est possible d'introduire ce personnage avant le début du scénario, sans donner trop d'informations aux PJ (conversations d'auberge, rumeurs...). Sinon, il est toujours possible de glisser un résumé de sa carrière à un personnage qui réussirait un jet d'Intelligence. Ne donnez pas de certitudes ! L'histoire de Rognar doit rester vague et obscure (n'hésitez pas fournir de fausses informations, à conditions qu'elles soient suffisamment contradictoires pour que les joueurs se rendent compte qu'elles ne sont pas fiables à 100%).

Les sectateurs

Trois des habitants d'Hasdorf servent l'une des plus redoutables divinités du chaos : Khorne, le dieu sanglant. Fuyant les autorités impériales, ils se sont réfugiés au village il y a quatre ans, et en

sont devenus les personnages les plus importants. De temps à autre, ils enlèvent l'un des villageois et l'offrent en sacrifice à leur maître. Les disparitions sont mises sur le compte des hommes-bêtes qui infestent la forêt. Il y a deux ans, lorsque Rognar von Kroll arriva au village, les sectateurs crurent à tort qu'il était sur leur piste, et décidèrent de se débarrasser de lui. Ils y parvinrent... presque, comme on va le voir.

● **Adolf Heinser.** Ce grand gaillard est un individu intelligent, rusé, prudent et très charismatique. Il est extrêmement difficile de percer à jour sa véritable nature, celle d'un adepte de Khorne en fuite, assassin impitoyable et sanguinaire. Heinser possède un anneau magique qui décuple son charme et son pouvoir de persuasion. Il l'utilise pour acquérir un pouvoir toujours plus grand dans le village, dont il est désormais l'homme le plus important et où il compte beaucoup d'amis sûrs.

● **Rolf Harken.** Ce quadragénaire rougeaud possède la plupart des terres du village (qu'il a racheté petit à petit à leurs anciens propriétaires), et tient ainsi une bonne partie de la population sous sa coupe. C'est un homme brutal et coléreux, auquel il manque l'intelligence de Heinser. La plupart des villageois le jalourent et le craignent, et ils hésiteront à entreprendre quoi que ce soit contre lui, même si les PJ les y poussent.

● **Hans Hermer.** Lâche et égoïste, Hermer ne pense qu'à une chose : lui-même. Il fera tout pour sauvegarder sa propre sécurité, et n'hésitera pas à sacrifier n'importe qui pour cela (même ses propres compagnons). C'est un individu particulièrement antipathique et sans aucune dignité. Il paraît inoffensif, mais le sous-estimer serait une grave erreur, que d'innombrables victimes

ont déjà payé de leur vie. Il possède une dague enduite d'un poison mortel, dont il n'hésite pas à se servir, à condition de pouvoir le faire sans risques.

Friedrich Horen

Jadis, Horen vivait à Nuln où il exerçait la profession de médecin. Herboriste de talent, il se livrait à la pratique de la magie, et sa curiosité l'avait poussé à s'intéresser à l'art interdit de la nécromancie. En butte à la vindicte des répurgateurs, il avait dû quitter la ville et se réfugier à Hasdorf. Un jour, il y a deux ans, Heinser vint le trouver afin de lui demander de l'aider à se débarrasser de Rognar von Kroll. Horen faisait confiance à Heinser. Détestant les répurgateurs et ayant entendu parler de la cruauté de von Kroll, il accepta et vendit à l'aubergiste un poison violent. Heinser le glissa dans la bière du répurgateur... En sa qualité de médecin, c'est Horen qui fut appelé par les autres villageois lorsque von Kroll s'écroula, le visage bleui par le poison. C'est donc lui qui récupéra le bijou maléfique.

Mais Horen ignorait la véritable nature de Heinser. Celui-ci, mesquin jusqu'au bout, refusa de le payer après le meurtre. Il s'en suivit une violente discussion, qui se transforma bientôt en combat. Blessé, et seul contre trois combattants redoutables, Horen se réfugia chez lui. Heinser mit alors le feu au bâtiment de bois, et le malheureux sorcier périt dans les flammes... en apparence, du moins. En fait, Horen a survécu et a pu s'enfuir, horriblement brûlé et défiguré. Les villageois ont cru à un incendie naturel. Un corps calciné a d'ailleurs été retrouvé (les restes d'un cadavre que l'apprenti nécromant utilisait pour ses expériences) et a naturellement été pris pour celui d'Horen.

Depuis, ce dernier a juré de tuer Heinser, Harken et Hermer. Défiguré et infirme, sa haine et son désir de vengeance sont les seules choses qui comptent désormais pour lui. Sa seule apparence inspire la peur. Il détient toujours le pendentif, dont l'influence n'a fait que renforcer son état d'esprit. Errant dans la forêt, il s'est lié à une bande de mutants dont il est devenu le chef. Malgré tout, Horen n'a pas perdu toute humanité. Il reste accessible à certains sentiments et ne souhaite pas la destruction du village. Il cherche seulement à se venger de ceux qui l'ont jadis trompé (il ignore leur véritable allégeance, et serait horrifié de la découvrir). Il est possible de communiquer avec lui. Si les PJ se montrent particulièrement psychologues et réussissent à le soustraire à l'influence du bijou, ils peuvent gagner sa confiance et de le convaincre de renoncer à ses plans.

Horen s'est trouvé un allié inattendu en la personne de... von Kroll. Le répurgateur n'est plus qu'un spectre, rappelé à la vie par Horen. Il est lié au pouvoir du médaillon : celui qui possède le bijou est capable de le contrôler.

Ontar Weinenken

Seul représentant de l'autorité dans ce village perdu, ce vieux prêtre de Taal, gâteux et inoffensif, ne subsiste que grâce à la charité des villageois. Weinenken répète à qui veut l'entendre que l'Empire court à sa perte, que le chaos est partout, que la fin du monde est proche... Néanmoins, il demeure totalement ignorant de ce qu'il se passe au village.

Karl Stern, cultivateur

La ferme des Stern est en pleine forêt, à l'écart du village. Le vieux Karl est un homme à l'esprit indépendant, qui ne supporte pas Harken et Heinser, et ne cache pas que leur emprise sur le village lui pèse. Dernièrement, son plus jeune fils (âgé de 8 ans) a disparu, enlevé et exécuté par les sectateurs. Sa disparition a naturellement été mise sur le compte des mutants, auxquels Stern voue désormais une haine farouche. Il assure lui-même la défense de ses terres, avec l'aide de ses cinq fils survivants. Karl est courageux, mais aussi impulsif et beaucoup trop têtu pour son propre bien. Les PJ risquent de passer beaucoup de temps à le convaincre d'abandonner sa ferme pour se réfugier au village.

Hubert, l'idiot du village

Hubert est un être pitoyable, rejeté par les villageois en raison de son état, et parce que sa mère était une mutante. Simple d'esprit et orphelin, le jeune Hubert (14 ans) est le souffre-douleur de Harken, qui l'emploie à la ferme. Le sectateur traite Hubert comme un animal, et le pauvre passe ses journées dans la terreur de son maître. Cela lui a appris à se faire oublier et à passer inaperçu. Il a ainsi l'occasion de remarquer beaucoup de choses. Il sait par exemple que Harken, Heinser et Hermer se réunissent en secret à l'auberge, et il a vu Heinser en compagnie du fils de Stern le soir de sa disparition... Il faudra cependant des trésors de patience pour arriver à le faire parler (il ne saisit pas réellement l'importance de ce qu'il sait). De plus, Harken lui inspire une telle peur qu'il n'acceptera de parler qu'à une personne de confiance. Si un PJ est capable de communiquer avec lui et de faire preuve de gentillesse, Hubert lui accordera son amitié. Il suivra le groupe partout, y compris et surtout dans des endroits dangereux.

Les mutants

Ce sont des créatures horribles et pitoyables, dont la seule présence inspire la peur. Autrefois humains, ces infortunés portent en eux une terrible malédiction qui fait d'eux des monstres, rejetés par l'humanité. Leur aspect est très variable, mais ils sont tous difformes et monstrueux (soignez les descriptions. En fait, si vous pouvez les préparer à l'avance, ce serait préférable). Sur le plan psychologique, essayez d'imaginer l'état d'esprit d'un humain transformé peu à peu en une créature horrible et rejetée de tous... La plupart ont sombré dans la folie et n'éprouvent qu'une haine sans mesure pour l'humanité. Leur seul plaisir est de tuer et de torturer les humains (ou autres) qui tombent entre leurs mains. Bref, ce sont des compagnons rêvés pour Horen!

L'HISTOIRE

Introduction

La nuit est tombée depuis plusieurs heures. La forêt est épaisse et silencieuse. Les sous-bois sont denses et enchevêtrés, et les PJ ont toutes les

peines du monde à se frayer un passage. Autour d'eux se dressent les grandes ombres noires d'arbres vénérables, dont les branches sont agitées de mouvements inquiétants au gré du vent. Les personnages se rendent à Hasdorf pour une raison quelconque (certains des PJ peuvent être originaires de ce hameau, ou connaître des amis qui y habitent). Ils se sont égarés dans la forêt, et ils errent depuis plusieurs heures, à la recherche d'un abri, alors que les hurlements des loups résonnent, de plus en plus proches. Bientôt, ils entendent un cheval hennir, puis des craquements, accompagnés par des grognements inhumains.

Une troupe d'une quinzaine de mutants surgit lentement de la nuit. Un cavalier enveloppé d'une cape noire chevauche à leur tête. Il est armé d'une cuirasse de plaques, d'une hache de bataille et d'un bouclier sur lequel on peut voir le symbole de Solkan (un dieu de la loi, qui n'a rien à faire avec ce genre de créatures du chaos!). Son heaume d'acier étincelle à la lumière des torches. Les mutants passent à quelque mètres des PJ, mais ils ne sont pas très attentifs. Le groupe se rend dans son repaire dans la forêt (que les PJ peuvent découvrir, s'ils ont le courage de suivre la troupe). Après le passage des mutants, le silence retombe. En continuant leur voyage, les PJ finissent par trouver une route forestière, qui les mène au hameau de Hasdorf.

Celui-ci paraît totalement désert. En fait, tous les habitants sont cachés chez eux et essayent de trouver le sommeil, ou sont embusqués dans l'ombre pour surveiller la forêt. Depuis plusieurs jours, la bande de mutants harcèle le village, le maintenant en état de siège. Les hommes ne se déplacent qu'armés, et sont tout d'abord très méfiants envers des étrangers. Cependant, dès qu'ils sont convaincus que ceux-ci ne font pas partie de la bande qui encercle le village, ils les accueillent avec plaisir. Ils ne seront pas de trop pour défendre Hasdorf.

Hasdorf

Le village de Hasdorf compte environ cinquante habitants. Il est donc impossible de tous les décrire. En plus des PNJ importants, présentés dans *Les protagonistes*, n'hésitez pas à ajouter des personnages de votre cru, afin de rendre le séjour des aventuriers plus vivant. Les villageois sont des hommes rudes, habitués à une vie difficile au cœur de la forêt. Ils vivent essentiellement du produit de leur terre et de la chasse.

Les PJ sont traités comme des sauveurs providentiels. Heinser leur accorde volontiers l'hospitalité dans son auberge, refusant tout paiement. Il se montre très amical, leur explique la situation et fait de son mieux pour sympathiser avec eux. L'auberge se compose d'une petite salle à manger/cuisine où les repas sont préparés et servis, et d'une grande pièce qui sert de salle de réunion aux villageois, qui viennent pour boire un verre et discuter des affaires courantes. Heinser possède également un magasin, juste à côté de l'auberge (il vend un peu de tout, et s'occupe des transactions entre les villageois et l'extérieur). En guise de chambre, il n'y a qu'une vieille écurie aménagée en dortoir, qui suffit aux rares voyageurs de passage à Hasdorf.

Le lendemain, les PJ peuvent en apprendre un peu plus sur la situation au village, et discuter avec certains des Hasdorfiens, que la présence des mutants rend naturellement très nerveux. Présentez les villageois sous un jour aussi sympathique que possible, afin que les aventuriers se sentent concernés par leurs problèmes. Pour l'instant, les gens d'Hasdorf n'ont conscience que de la présence des mutants. Ils n'ont vu ni Horen, ni le spectre de Rognar von Kroll. Si les PJ décrivent le cavalier qu'ils ont aperçu pendant la nuit, certains villageois reconnaissent le répurgateur. Celui-ci est mort au village, il y a deux ans (en apparence, il a succombé à une attaque d'apoplexie). Les villageois ont donc du mal à croire à sa présence à la tête d'une armée de mutants. Le corps de Rognar von Kroll a été enterré avec ses armes, à l'écart du village, dans une petite grotte. Comme les PJ pourront s'en apercevoir s'ils s'y rendent, la tombe a été profanée et les restes du répurgateur ont disparu... La nouvelle renforce encore l'atmosphère de tension qui règne sur le village.

Assiégés !

Dans les jours qui suivent, les quinze mutants ne relâchent pas leur emprise sur le village. Ils restent à la lisière de la forêt et tentent de tuer tous ceux qui s'aventurent à l'extérieur. Ils sont plus actifs après le coucher du soleil. De nuit, ils tentent des coups de force aux abords du village (par exemple saccager des champs ou attaquer une ferme isolée). Les deux premiers jours, les mutants ne sont pas assez nombreux pour tenter une action directe contre le village.

Durant la troisième nuit, Horen arrive avec une nouvelle bande de quinze mutants. Les créatures sont alors assez nombreuses pour attaquer Hasdorf de front et triompher, surtout grâce à l'aide magique d'Horen. Toutefois, celui-ci ne lance pas tout de suite ses troupes à l'assaut. Au contraire, il les retient (s'il n'est plus là pour les diriger, les mutants attaqueront). Toutefois, leurs petits raids nocturnes seront mieux préparés et plus dangereux.

Maintenez les aventuriers sur le qui-vive en permanence, et faites croître la tension jusqu'au dénouement. Les aventuriers ne vont certainement pas rester les bras croisés. De nombreuses possibilités leur sont offertes.

- Renforcer la défense du village en construisant des fortifications supplémentaires ou en armant et entraînant les villageois. C'est long et fastidieux...

- En apprendre plus sur la bande de mutants. Cela suppose des reconnaissances dangereuses, en pleine forêt.

- Attaquer la bande de mutants, seuls ou avec les villageois (ceux-ci sont très difficiles à convaincre !). C'est possible au début, lorsqu'elle ne compte que quinze individus. Ils peuvent espérer affaiblir les mutants, ou même tuer Rognar von Kroll et Horen. Ce sera extrêmement difficile, car Horen est très prudent. Il s'entoure en permanence d'un groupe de mutants, et c'est un sorcier redoutable. En cas d'attaque en force (avec les villageois), Horen essaie de rabattre tout le monde au nord du village, là où se trouve le cimetière,

pour être en mesure de lancer ses sortilèges de nécromancie.

L'enquête

Des PJ avisés peuvent tenter d'en apprendre plus sur Hasdorf et sur les différentes personnalités du village. Leur principale source d'information est, naturellement, les villageois. Ceux-ci sont ouverts et communicatifs, mais si les personnages se montrent trop inquisiteurs, ils attirent l'attention de Heinser, qui charge Hermer de les surveiller discrètement.

Assez vite, les PJ seront aiguillés sur la mort du répurgateur et sur l'incendie qui a détruit la maison de Horen, juste après. Celle-ci n'est plus qu'un tas de ruines envahies par la végétation, mais en cherchant bien, il est possible de trouver un passage que les villageois ignorent : une trappe qui donne accès à un ancien souterrain. Celui-ci débouche à proximité du cimetière. C'est par là que Horen s'est enfui lors de l'incendie. À l'intérieur, on peut encore trouver un vieux coffre contenant quelques potions, ainsi que des parchemins sur lesquels Horen relate ses études (herboristerie, magie de bataille et nécromancie). En cherchant bien et en réussissant un test d'Intelligence, il est possible d'y trouver la description d'un poison dont les symptômes correspondent à la « maladie » de Rognar von Kroll. Une description du médaillon y figure également, sans précisions sur ses pouvoirs.

Les aventuriers peuvent également découvrir le temple secret de Khorne. On y accède par un passage dérobé, dissimulé derrière un tonneau, dans la cave de l'auberge. À l'intérieur se trouve un autel souillé de sang, sur lequel trône une statue de grand prix (100 couronnes d'or) représentant un démon du chaos. On peut également trouver ici les restes des anciennes victimes de Heinser et de ses compagnons, ainsi que leur fortune (500 couronnes). Bref, largement de quoi retourner la population contre les trois hommes...

Les trois méchants



Des secours ?

Les aventuriers peuvent décider d'aller chercher des renforts. Uri, le jeune disciple de Weinenken, est parti voici quatre jours pour prévenir les autorités de l'apparition de mutants dans la forêt. Il n'est toujours pas revenu (il a été tué et dévoré par les mutants). Certains des villageois suggèrent aux PJ d'essayer à leur tour. La garnison la plus proche se trouve à une journée de marche à travers la forêt. Il s'agit du château du seigneur Albrecht von Anarak, à qui appartient toute la région. Pour y arriver, il est nécessaire de traverser les lignes ennemies, et ce ne sera pas une tâche aisée. Les mutants surveillent le village en permanence et il faudra des trésors d'imagination pour sortir sans être remarqué. Il est également envisageable de tenter une sortie en force, du moins avant l'arrivée d'Horen (après, les mutants sont trop nombreux). S'il sont confrontés à trop forte partie, les créatures n'essayeront pas de les arrêter directement, mais iront prévenir Horen.

Le château von Anarak

Il s'agit d'un petit donjon fortifié, à la lisière de la forêt. Il est entouré d'une muraille grisâtre, haute de plus de 15 m. L'endroit est vieux et mal entretenu. Le seigneur du lieu festoie actuellement à Altdorf et a laissé à son intendant, Karl Ensberg, le soin de gérer ses terres. Karl est un homme qui aime avant tout sa tranquillité. Il ne se soucie que fort peu des paysans qui habitent à l'intérieur de la forêt. Il faudra déployer des trésors de diplomatie pour le convaincre d'aider les villageois. Son attitude dépendra largement du statut social des PJ et de leurs arguments. Au cours de la discussion, les PJ reçoivent le soutien de Hans Hoelesbock, le capitaine des gardes, un vieux guerrier à l'esprit droit et loyal. Si Hans est convaincu par les arguments des PJ et par leur apparence, il tentera de faire pression sur l'intendant pour qu'il accepte d'envoyer des hommes. Dans le meilleur des cas, Ensberg n'accordera pas plus de vingt soldats aux PJ. Il ne veut pas dégarnir les murs du château. Il place la petite troupe sous le commandement de Hans Hoelesbock.

Le retour au village sera difficile. Si Horen a été prévenu du départ des PJ, il aura organisé une embuscade sur le chemin du retour. Elle sera parfaitement préparée, avec de multiples pièges mortels et de nombreux mutants. Son but est de profiter de l'effet de surprise, de massacrer le plus d'hommes possible et de se retirer avant de laisser les survivants se ressaisir, puis de frapper à nouveau un peu plus tard... Si Horen n'est pas au courant, les choses seront plus faciles.

L'ultimatum

Ce n'est qu'au début de la quatrième nuit qu'Horen fera connaître ses conditions. Il exige que Heinser, Harken et Hermer se constituent prisonniers. Sinon, il donnera l'assaut au village, et massacrera tout le monde. La réaction des villageois est mitigée. Certains sont naturellement prêts à livrer les trois hommes en échange de la vie

saue. Mais d'autres refusent d'envisager cette solution. Heinser utilise le pouvoir de son anneau afin de manipuler les villageois (et les PJ). Il cherche à les pousser dans une guerre ouverte avec

les mutants, espérant trouver ainsi une occasion de s'enfuir, ou à défaut de mourir en entraînant avec lui un maximum de mutants, de soldats et de villageois, pour la plus grande gloire de Khorne! Afin d'expliquer la haine d'Horen, il raconte toute l'histoire aux PJ, mais en la modifiant afin de se donner le beau rôle. Il prétend qu'Horen, un vil nécromant, a tué von Kroll, qui

était depuis longtemps sur sa piste. Harken, Hermer et lui-même avaient réussi à le démasquer. Ils ont tenté d'avoir une explication avec lui, mais Horen les a attaqué. Pendant le combat, la demeure d'Horen a pris feu. Il ajoute qu'à son avis, les mutants ont l'intention de détruire le village de toute façon, et qu'ils cherchent simplement à les diviser pour les affaiblir avant de frapper. Ses arguments, renforcés par le pouvoir de l'anneau, suffisent à renverser la situation et à persuader les villageois d'attaquer les mutants. Les aventuriers peuvent cependant s'opposer d'une manière ou d'une autre à cette solution suicidaire. Une joute oratoire risque de s'engager entre les PJ et Heinser. Soyez prêts à la gérer.

Si les trois adeptes de Khorne sont démasqués, ils révèlent leur vraie nature en tentant de tuer le plus d'ennemis possible, villageois, mutants et PJ dans une frénésie meurtrière.

Si les sectateurs ne lui sont pas livrés, Horen jette toutes ses forces à l'assaut du village : trente mutants conduits par Rognar von Kroll. De plus, il utilise ses sortilèges pour soutenir l'assaut de ses troupes. Il invoque une horde de squelettes à partir du cimetière du village, emploie ses sorts de magie de bataille... De leur côté, les villageois se défendent comme ils peuvent, mais l'issue ne fait aucun doute. Cependant, si les PJ ont réussi à ramener des soldats au village, ou à affaiblir les mutants d'une façon importante, le cours du combat peut changer du tout au tout. À vous de décider des détails, mais il devrait cependant tourner à l'avantage d'Horen. Au plus fort de la mêlée, les adorateurs de Khorne sont emportés par leur furie sanguinaire. Ils font appel au pouvoir de leur maître puis, hurlant des chants à la gloire du dieu sanglant, ils combattent jusqu'à la mort, massacrant amis ou ennemis dans une frénésie aveugle. Rognar von Kroll cherche avant tout à tuer Heinser, Harken et Hermer, ainsi que tous ceux qui se dresseront sur son passage. Horen soutient les combattants par la magie, protégé des assauts physiques par quelques mutants. Si les PJ réussissent à abattre Horen avant que la bataille ne soit totalement perdue, la situation peut changer en leur faveur. Rognar von Kroll sera alors sujet à l'instabilité, et les mutants seront démoralisés.

Conclusion

Sauver le village des griffes des mutants est très difficile. Cependant, des PJ très puissants, habiles ou chanceux peuvent réussir, soit par la force, soit en démasquant les adeptes du chaos et en négociant avec Horen. Cela leur rapportera 1 point de destin et 250 points d'expérience. Sinon, le fait de survivre à la bataille est une réussite en soi. Accordez-leur entre 50 et 200 points d'expérience. Les paysans n'ont pas grand-chose à offrir aux PJ, mais ceux-ci peuvent récupérer les possessions des sectateurs, de Rognar von Kroll et d'Horen (y compris le médaillon!). Si Horen et les trois adeptes de Khorne sont tués et si les PJ rendent le repos à Rognar, Solkan sera satisfait et accordera une grâce aux PJ. Dans le futur, il les aidera à accomplir une vengeance quelconque.

Nicolas Peltier

illustration : Rolland Barthélémy

LES PNJ

Pour Warhammer

Les PNJ sont censés posséder toutes les compétences de leur plan de carrière.

► Rognar von Kroll, répurgateur spectral

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	69	61	5	4	14	65	3	39	48	39	49	75	35

Équipement : Armure de plaques, bouclier et hache de bataille magique (+1 aux dégâts).

Notes : Rognar a toutes les capacités d'un revenant, mais il possède une consistance physique. Pour lui rendre le repos, il faut enterrer ses restes avec ses armes et détruire le médaillon.

► Heinser, agitateur, hors-la-loi, assassin

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	63	55	4	4	12	62	4	53	59	54	49	56	60

Équipement : Veste de cuir, épée, anneau magique (+30 Soc).

► Harken, hors-la-loi

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	45	35	5	3	10	32	2	24	36	25	22	35	29

Équipement : Hache de bataille.

► Hermer, voleur et assassin

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	55	56	4	4	13	69	4	52	42	51	50	52	49

Équipement : Dague empoisonnée (humanicide).

► Horen, herboriste, sorcier niveau 1, nécromancien niveau 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	39	36	4	5	11	58	1	26	47	59	47	47	16

Points de magie : 30.

Sorts : Boule de feu, Alarme magique, Immunité aux poisons, Évocation de squelettes, Contrôle des morts-vivants, Main de poussière.

► Weinenken, clerc de Taal niveau 1

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	18	10	2	2	5	36	1	31	30	48	32	54	39

Points de magie : 10.

Sorts : Exorcisme, Rafale de vent, Assaut de pierres.

► Stern, fermier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	37	30	4	4	8	29	1	34	41	29	32	39	33

► Hubert, domestique

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	24	34	2	3	6	49	1	40	20	20	22	21	25

► Villageois, fermier, trappeur ou chasseur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	35	30	3	4	7	31	1	34	28	27	31	30	29

Équipement : Veste de cuir, arme simple.

► Mutants

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	41	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Mutations, voir p. 222 du livre des règles.

► Soldats

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	43	41	3	3	9	39	2	37	25	27	33	30	32

Équipement : Cotte de maille, bouclier, arme simple.

► Hoelesbock, sergent

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	55	49	4	4	11	50	2	41	45	44	46	47	41

Mister George

Ce scénario d'ambiance conviendra à une partie d'initiation pour débutants, mais peut également servir de base de campagne pour joueurs vétérans. Personnages, joueurs et MJ peuvent donc être de tous niveaux d'expérience.

Le scénario en bref

L'histoire se déroule à Bright Town, une petite ville du Montana dont les habitants sont en proie à une folie collective particulièrement ravageuse. Surpris par une tempête de neige, les personnages se retrouvent bloqués au saloon pour la nuit et font connaissance avec les villageois. Jessica Irons joue aux cartes avec son chien, Ted Hanson cherche de l'or dans son grenier et, pour couronner le tout, la fille du shérif flirte avec un wendigo. Charmant pays, vraiment...

Il était une fois

Pour comprendre les coulisses de l'affaire, il convient de remonter le temps et de faire plus ample connaissance avec Walter Gladstein, le « méchant » de l'histoire. Vingt ans avant l'arrivée des personnages à Bright Town, Walter, jeune et plein d'avenir, menait une existence paisible. Couvé par ses parents, un ancien prospecteur aux illusions perdues et une brave fille du pays, il grandit loin des tentations de l'aventure jusqu'au jour où, lassé par la monotonie de sa vie de fermier, il décida de prendre part à une expédition en partance pour le grand ouest. La caravane quitta le village au début du printemps et parcourut un bon millier de kilomètres avant d'être attaquée par des rôdeurs. Seul survivant du carnage, Gladstein fut trouvé quelques jours plus tard par une troupe de marchands itinérants alors qu'il délirait, perché sur le toit d'une roulotte. Pris en pitié par les convoyeurs, le jeune homme voyagea jusqu'à l'océan et échoua à Baywatch, une petite ville côtière située à la frontière des récifs légendaires qui, dix ans plus tard, formeront le Maze. Walter erra de ports en saloons, découvrant une région progressivement livrée aux mineurs, aux pirates et aux monstres marins, et finit par être accepté comme homme de main à bord d'un navire à vapeur. Là, il vécut une dizaine d'années d'explorations et d'aventures, servant tantôt de mousse, tantôt de cuisinier, et fut l'un des pre-

miers à sillonner le Maze. Intrigué par les instruments de navigation, les mécanismes inconnus et les légendes des pirates, il se lança à corps perdu dans l'étude de la science et du cerveau humain. Grisé par ses découvertes, Gladstein perdit la raison, lentement mais sûrement, et devint bientôt aussi fou que génial. Lorsqu'il quitta le Maze, caché dans une roulotte de contrebandiers, ses cheveux étaient blanchis par le sel et ses yeux gris brillaient d'un éclat nouveau. Finis les projets de ferme familiale et de mariage heureux : Walter Gladstein rêvait de conquérir le monde ! Et il allait commencer par son village natal...

La belle et la bête

La disparition du « fils du pays » brisa la quiétude du village. La nouvelle, rapportée par des prospecteurs, plongea les habitants dans une profonde tristesse et provoqua le départ des époux Gladstein, inconsolables. Les anciens, qui se souviennent encore de la semaine de deuil qui paralysa leurs activités, se rappellent également l'extraordinaire coïncidence qui leur rendit le sourire. Quelques heures à peine après que Randall et Mary Gladstein aient quitté Bright Town, Evy Keenley offrait à son shérif de mari une adorable petite fille, prénommée Helen. L'enfant grandit en beauté et en intelligence, partagée entre les tâches ménagères et le récit des exploits de son père, et conserva la naïveté et l'imagination de sa jeunesse. Si elle passait le plus clair de son temps à aider sa mère et à sourire, Helen avait depuis l'enfance un goût prononcé pour les histoires de fantômes. Dès son plus jeune âge, elle quittait son lit en pleine nuit

pour sillonner le village en quête d'une rencontre surnaturelle ; une habitude qui se transforma vite en un somnambulisme chronique... Ce qui devait arriver arriva, une nuit d'hiver, alors qu'Helen marchait en chantant dans les rues enneigées. Attiré par sa voix, et bientôt subjugué par la silhouette fantomatique de la jeune femme, un wendigo descendu des plaines canadiennes élit domicile dans la forêt bordant le village. Ainsi, le monstre pouvait guetter l'arrivée de l'élue de son cœur et attendre le moment propice à une rencontre... qui se produisit deux mois après le retour de Gladstein.

Helen Keenley, endormie et inconsciente, devint l'amie du wendigo. Bien qu'elle ne garde aucun souvenir de ses expéditions nocturnes, et que personne dans le village ne soupçonne l'existence du monstre, quelqu'un se réjouit de cette



«chance inespérée». Cet homme, c'est Walter Gladstein. Témoin de la rencontre entre Helen et le wendigo, il eut l'idée diabolique d'appivoiser la créature. De retour à Bright Town, et après avoir découvert une tombe à son nom dans le petit cimetière du village, le savant fou décida de se cacher pour étudier le comportement de ses anciens concitoyens et mettre en œuvre ses grands projets de domination. En retrouvant le vieux tunnel qu'il empruntait durant son enfance, il accéda aux sous-sols du village et y installa son laboratoire. Outre la sécurité prodiguée par les tunnels de la vieille mine, les souterrains du village regorgeaient d'un minerai aux propriétés fabuleuses : la roche fantôme. La nuit où, fouillant dans les chutes de bois du menuisier pour agrandir son repaire, il surprit l'étrange couple assis près du puits, Gladstein avait pratiquement terminé la réalisation d'Annabelle. Cette «machine infernale», capable d'influencer l'esprit et le comportement des êtres vivants, lui permit de contrôler le wendigo (qu'il baptisa George) et de commencer à manipuler les villageois à sa guise. Presque tout le monde se trouve, sinon sous sa coupe, du moins largement perturbé par Annabelle (à l'exception du révérend, du shérif et de sa famille, qui ont la tête solide). Tout va donc pour le pire, lorsque les PJ arrivent en ville...

Bienvenue à Bright Town !

C'est l'hiver et dans le Montana, cela veut dire des conditions météo épouvantables. Les personnages font route dans la neige lorsque, surpris par la levée d'un vent glacial, ils sont obligés de dévier vers un village qu'ils aperçoivent au loin. Une pancarte les accueille : «Étranger, passe ton chemin... jusqu'au saloon!» Bright Town est un village de bonne taille, comptant près de trois cents habitants, et qui conserve un semblant de gaieté, souvenir de la belle saison. Les maisons sont éclairées, et l'on devine quelques familles en train de dîner derrière les vitres embuées. La route principale traverse le village de part en part et conduit les voyageurs transis jusqu'à une petite place où s'élève le saloon. Si les personnages ne se connaissent pas encore, ils arrivent un à un aux abords de l'écurie et se retrouvent dans la grande salle commune. L'entrée dans le village et l'arrivée au saloon doivent servir à camper l'ambiance générale. Les rues sont désertes, couvertes d'une neige que seuls les sabots des montures des nouveaux arrivants semblent avoir foulé. Aucun cheval n'est visible dans l'écurie. Au saloon, les voyageurs sont accueillis par Brad, le barman, un brave homme au sourire franc et serviable. Ils font connaissance avec quelques-unes des personnalités de la ville. Sont présents Suzie, une fille de petite vertu rongée par l'ennui, trois trappeurs édentés et ivres, une bande de vieillards fatigués et Scotty Williams, un jeune homme esseulé jouant avec ses cartes devant une bouteille presque vide. Les habitants discutent sans plaisir du «sale temps» et de l'heure qui tourne avant de regagner leur domicile, assez tôt. La nuit est tombée depuis longtemps lorsque les personnages, abrutis de fatigue, se dirigent vers les chambres.

La ronde de nuit

Une drôle d'animation trouble le sommeil des PJ. En effet, deux heures après qu'ils se soient couchés, les portes du saloon claquent et des bruits de bottes emplissent la grande salle, avant de gagner les escaliers menant à l'étage. Si les personnages se réveillent à temps, ils entendent une centaine de voix mécontentes et hargneuses, puis ont la désagréable surprise d'être tirés du lit par une foule de villageois armés de fourches et de fusils. Tous semblent animés d'une colère terrible à l'égard des étrangers, et parlent de pendaison et de lynchage... Submergés par la meute et son flot de paroles incohérentes («Il a tué mon chien!», «C'est eux qu'ont volé mes chevaux!», ou encore «Rendez-nous Lisa Stanford!»), les personnages sont poussés dans les escaliers. Dans la grande salle, d'autres déments préparent des nœuds cou-lants. Les PJ voient la mort en face, mais sont sauvés in extremis par l'intervention du shérif Keenley. Omar Keenley, la quarantaine, massif et imposant comme un ours, fait irruption dans le saloon et vide un chargeur dans les poutres du plafond. «Ça va pas encore recommencer avec les étrangers? Vous avez deux s'condes pour rentrer chez vous avant qu'je tire dans l'tas! Et demain, vous avez intérêt à vous faire oublier!» Finalement, la foule se disperse et les personnages sont emmenés par le shérif, sous les sifflets et les insultes des traînants. Ils arrivent sans incidents au bâtiment qui sert à la fois de prison et de bureau à Keenley. Là, au calme, ils reçoivent un début d'explication qui leur fera sûrement regretter d'être passés par Bright Town.

Le shérif leur apprend que, depuis quelques mois, la population est sujette à des troubles de plus en plus graves. Les habitants se volent, parlent aux animaux, kidnappent leurs voisins l'espace d'une nuit, complotent contre le maire... (pour plus de détails, voir le paragraphe *Vol au-dessus d'un nid de coucou*). Seuls le révérend Smith et la famille du shérif semblent avoir échappé à cette folie collective que nul ne s'explique, et dont nul ne parle au village. Keenley semble sincère. Les personnages le trouveront soit trop bête, soit trop «paysan» pour inventer une histoire pareille. De plus, ils ont pu remarquer eux-mêmes le regard dément des villageois ainsi que l'incohérence totale de leurs propos. Le shérif ajoute que les troubles se manifestent principalement la nuit mais que, depuis un mois, certains esprits faibles ont des crises de folie durant la journée. Après une longue discussion, il propose aux étrangers de passer la nuit en prison, pour plus de sécurité, et de le retrouver chez lui le lendemain.

Bien entendu, si le portrait d'un ou plusieurs PJ est placardé au-dessus de son bureau (surmonté de la mention «on recherche mort ou vif»), le shérif sera beaucoup moins aimable. Au moment où il s'apprête à sortir, laissant les clefs des cellules aux personnages, des bruits de bottes résonnent dans la rue.

Les mercenaires de Gladstein

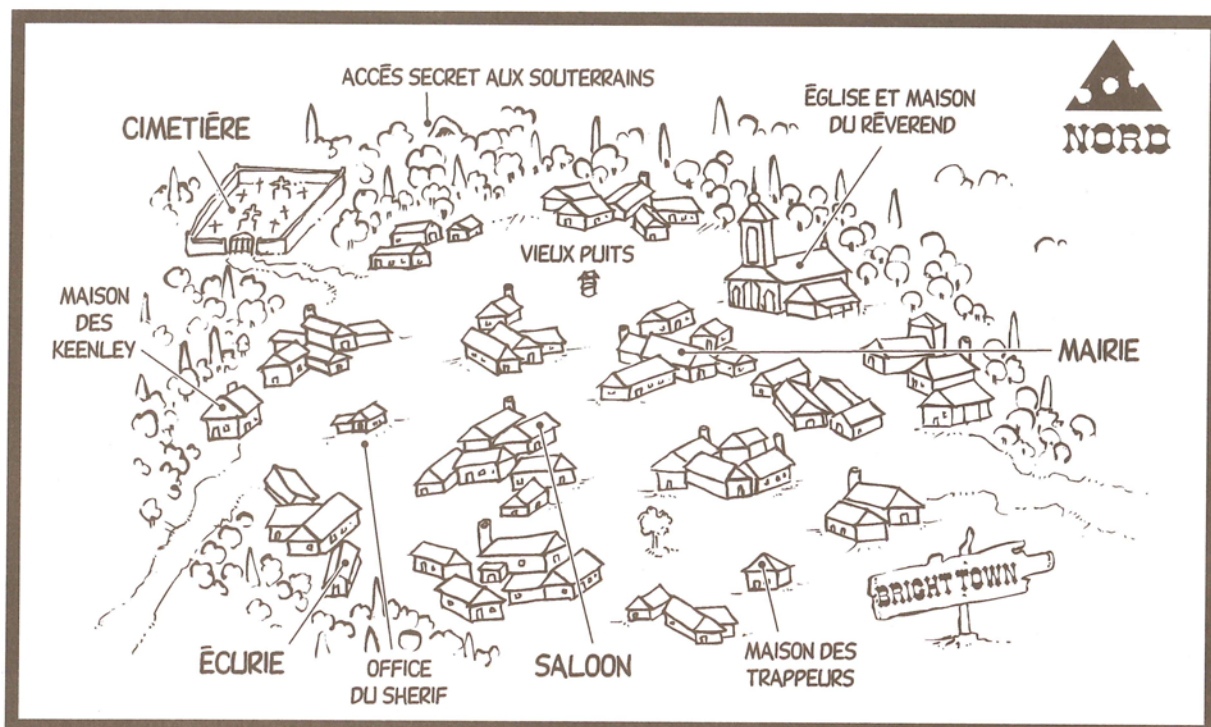
Jurant et pestant, Keenley empoigne un fusil du râtelier et sort accueillir ces «foutus enfoirés d'in-

somniaques». Il croit que des villageois hardis se dirigent vers son bureau pour s'en prendre aux étrangers, mais il n'en est rien. Dans la rue, une dizaine de silhouettes sombres convergent vers le bâtiment. Si les personnages décident d'intervenir, ils découvrent une bande de pistoleros (prévoyez deux mercenaires par personnage) armés de fusils, marchant au beau milieu de la rue. Le shérif leur ordonne de se disperser et... les hommes ouvrent le feu. La fusillade se déroule en pleine nuit, dans la neige, et tourne très vite à l'avantage de Keenley et de ses compagnons (voir les caractéristiques des mercenaires dans *Les PNJ*). Les personnages peuvent remarquer, à la lueur de la lune, l'absence totale de stratégie de leurs assaillants. Les hommes, qui sont arrivés à pied, semblent sortis de nulle part... En fouillant les cadavres, après la fusillade, les PJ trouvent leurs bottes dépourvues d'éperons et leurs vêtements à peine souillés par la neige. C'est la preuve qu'ils viennent du village. Les PJ ont également la surprise de découvrir des marques noires, légèrement lumineuses, sur leurs vêtements (elles proviennent de la roche fantôme des sous-sols). Les mercenaires ont été hypnotisés puis contrôlés quelques jours plus tôt. Ils sont envoyés par Gladstein pour tuer «le shérif et tous les autres gêneurs» (Gladstein, sans avoir jamais vu les PJ, leur trouve déjà une tête de gêneurs. Il est fou, mais il est brillant).

Keenley n'a aucune explication à donner, il n'a jamais vu ces «sales types» auparavant. Il se contente d'aller réveiller le révérend Smith, et de demander aux personnages de les aider à porter les corps jusqu'au cimetière. John Smith arrive, à moitié endormi, et salue les étrangers. Il ne faisait pas partie de la foule du saloon. Le petit groupe se dirige vers le cimetière, situé à l'écart du village, en emportant les corps sur deux charrettes. Sur la route, les cadavres s'animent pour sauter sur leurs victimes, toutes griffes dehors. La puissance d'Annabelle, qui contrôlait l'esprit des mercenaires, continue d'animer leurs corps une fois morts... Le combat s'engage, mais la présence du révérend avantage les personnages. Si le groupe comporte déjà un prêtre, vous pouvez décider de ne pas faire appel à Smith, pour corser l'affrontement. En revanche, si les personnages sont débutants, la présence d'un prêtre (et même de deux!) risque de s'avérer indispensable face aux zombies (utilisez les Walkin'Dead du livre de base, p. 200, avec Terror à 5).

Petit déjeuner chez les Keenley

Après le combat, Keenley invite les personnages chez lui pour soigner les éventuels blessés. Smith quitte le groupe pour aller parler au Très-Haut des récents événements et propose aux personnages de passer le voir demain à l'église. Chez les Keenley, Evy ne dort pas. Elle attend avec impatience le retour de son mari, parti deux heures plus tôt, et est catastrophée à la vue du sang et de la foule qui envahit son salon. Durant les soins, Helen descend de sa chambre. L'arrivée de la jeune fille, très belle, doit faire sensation, par contraste avec le climat d'angoisse de ces dernières heures. Elle aide à panser les blessures, s'occupe



ment un tunnel dans son jardin dans l'espoir de rejoindre le salon de Suzie (la prostituée qu'il entretient depuis quelques années).

● **Sid, Jack et Hermann**, les vieux trappeurs, sont la preuve évidente que l'alcool conserve. Presque aussi stupides que leur chien Wammy, qu'ils traînent en permanence avec eux, les trois hommes ne répondront qu'en présence de leur bouteille, et dans l'incohérence la plus totale. Ils assurent cependant les PJ qu'il n'existe aucune mine à moins de dix jours du village, et sûrement pas de roche fantôme dans

des invités de son père et rougit si on la regarde trop souvent dans les yeux. À coup sûr, Helen tombera amoureuse de l'un des étrangers. Un petit jeune au regard espiègle ou un homme viril feront aussi bien l'affaire : Helen attend le prince charmant depuis si longtemps qu'elle n'est plus difficile... Le petit déjeuner chez les Keenley doit servir de « pause réflexion » pour les personnages. Si l'on considère que l'incident du saloon s'est produit vers trois heures du matin, ils doivent se retrouver avec la famille Keenley aux alentours de six heures, et le moment est bien choisi pour les laisser discuter entre eux des événements qui se bousculent. Ils peuvent dormir un peu s'ils le désirent, poser des questions à Omar qui leur répond du mieux qu'il peut, ou parler à Helen. C'est à ce moment que débute la véritable enquête.

Le déroulement des investigations est libre, basé uniquement sur les choix des personnages et les rencontres qu'il pourront, ou voudront, bien faire. La piste de Gladstein passe en effet par plusieurs indices que les personnages peuvent trouver soit en explorant le village, soit en parlant aux villageois. Au lendemain de l'incident du saloon, les habitants bavardent volontiers avec les étrangers qu'ils diront « avoir excusés pour la veille ! » (un comble, n'est-ce pas ?). En fouillant Bright Town, les personnages acquièrent la certitude qu'une présence maléfique influence les lieux. L'imprégnation (Fear Level de 2) est forte, particulièrement dans les bois du sud où le wendigo a séjourné plusieurs mois, et où il rôde encore à l'occasion. La forêt semble habitée, aussi, si les personnages s'y rendent, n'hésitez pas à accentuer l'ambiance oppressante de l'hiver en les faisant se perdre, entendre des voix, apercevoir des formes fantomatiques...

Dans le village, ils font une première constatation de taille : plus de chevaux ! Toutes leurs montures ont mystérieusement disparu à l'aube, sans laisser de traces, et les personnages ne comprendront pourquoi que s'ils explorent un vieil enclos abandonné, au sud de la ville. Là, ils découvriront leurs chevaux, enlevés et quelque peu rudoyés par George, et auront la preuve qu'on s'intéres-

se à eux de très près. La disparition des chevaux ne doit pas leur révéler l'existence du wendigo, mais peut-être accentuer leurs doutes sur les villageois. Avec beaucoup de chance, ils pourront remarquer quelque traces (très difficiles à découvrir) sur les parois intérieures du puits. Cette constatation pourra les entraîner dans les souterrains (décrits au paragraphe *Sous terre !*). Les autres endroits intéressants du village n'ont aucun rapport direct avec leur enquête, mais pourront leur en apprendre sur la folie des habitants.

Vol au-dessus d'un nid de coucou

Sur les trois cents villageois, on retiendra une dizaine de figures majeures, capables d'aider les personnages dans leurs recherches ou d'animer leur séjour à Bright Town. Improvisez-en d'autres, en fonction de vos besoins du moment.

● **Ernest Laughton**, propriétaire du General Store, est le pharmacien et le médecin du village. Bon ami du maire et du shérif, il pourra parler de la région qu'il connaît comme sa poche, ainsi que du comportement des autres habitants. À ses heures perdues, Ernest travaille sur les plans d'une caisse enregistreuse musicale. Depuis quelques semaines, ce hobby tourne à l'obsession.

● **Brad Mac Gill**, le barman, se prête de bonne grâce aux questions et prétend connaître les voleurs de chevaux. Selon lui, il s'agirait des trappeurs, « qui s'raient p'têt bien cannibales... ». En temps normal, Brad est un paranoïaque refoulé. Sous l'influence d'Annabelle, ses angoisses ont pris des proportions délirantes. Il a des théories sur tout et tout le monde. Si les PJ l'écoutent, il vont se retrouver aiguillés sur de nombreuses fausses pistes.

● **Steve Grimburg**, le maire, est un gros-monsieur-important-toujours-en-sueur. Père d'une famille de huit marmots rondouillards (plus quelques bâtards, aux dires des mauvaises langues), ce riche propriétaire terrien est hypocrite et sournois. Il se sentira très vite menacé si les personnages le questionnent trop, car il creuse en ce mo-

les environs. D'ailleurs, « c'est quoi ce truc ? ».

● **Freddy Callaghan**, le menuisier/croque-mort, insiste pour prendre les mesures des étrangers. En effet, le chien de Jessica Irons lui aurait passé une commande pour des cercueils, mais aurait oublié de préciser les mensurations...

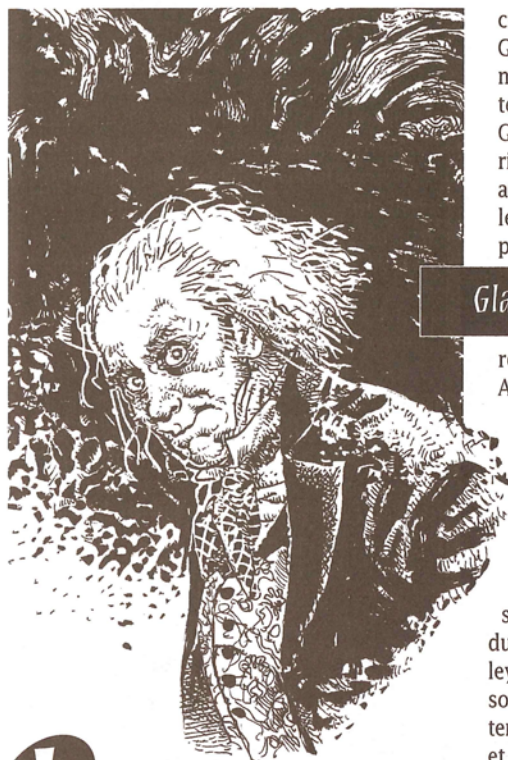
● **Ted Hanson**, le propriétaire de l'écurie, passe son temps à défoncer le plancher de son grenier, à la recherche du filon qui le rendra riche. Même en plein jour, il a tendance à penser qu'il est dans un camp de chercheurs d'or.

● **Peter Reerk**, le maréchal-ferrant, demande aux personnages de l'aider à monter une expédition pour retrouver son fils Henry. Selon lui, il aurait été enlevé par des fantômes. En fait, Henry Reerk a délibérément quitté Bright Town trois mois plus tôt, profitant du passage d'une caravane marchande pour partir à l'aventure. Il a emmené avec lui sa fiancée, Lisa Stanford (dont la « mystérieuse disparition » préoccupe beaucoup de monde en ville).

● **Helen**, enfin, fait des révélations très troublantes. Depuis quelques semaines, elle dit rêver constamment d'un « grand monstre blanc qui sourit » et d'une « machine en métal qui parle dans le noir ». À n'en pas douter, elle ne sera pas prise au sérieux, sauf peut-être par l'élue de son cœur (à qui elle fera les yeux doux tout au long du scénario).

George au grand jour

La progression des personnages peut prendre des jours, ou seulement quelques heures, selon que vous souhaitez privilégier l'ambiance ou l'action. La vie du village peut servir de fausse piste, et envoyer les personnages à la recherche d'un chien parlant, d'enfants disparus ou d'un complot visant à démontrer la paternité secrète du maire Grimburg. Mais les conversations avec les habitants peuvent également permettre de découvrir l'existence de galeries souterraines partant du vieux puits. À tout moment du scénario, l'équipe peut décider d'y descendre. Au mieux, ils risquent de se perdre dans les vieux tunnels et de se faire attaquer par des rats à moitié morts de faim. Il est préférable que les personnages (s'ils des-



Gladstein

centend dans le puits avant l'intervention de George) remontent bredouilles au village. À moins que vous ne vous sentiez l'envie d'écourter la partie, ils ne découvriront pas l'ancre de Gladstein. Les souterrains sont un véritable labyrinthe, et il est impensable d'accéder par hasard au laboratoire du savant fou. Seul George connaît le chemin qui le relie au puits, car il l'utilise presque chaque soir. Gladstein, lui, emprunte un boyau situé à l'extérieur du village pour ses rares sorties vers la surface. Une fois les PJ

revenus de leur première balade souterraine, Annabelle prend des mesures pour les maintenir à la surface. Les habitants s'empressent d'inventer toutes sortes d'histoires abracadabrantes pour venir parler aux étrangers.

Lorsque vous souhaitez que votre groupe découvre Walter Gladstein et Annabelle, faites sortir le wendigo de sa tanière. Sur l'ordre de Gladstein, George se dirige vers la surface pour enlever Helen. Le wendigo surgit du puits et se précipite vers la maison des Keenley, dont il fracasse la fenêtre pour entrer. Helen sous son bras, il ressort avant qu'Evy n'ait eu le temps de crier et plonge dans le puits. C'est alors, et alors seulement, que les personnages ont une chance d'arriver jusqu'à Gladstein. Le shérif n'étant pas présent sur les lieux, et aucun des habitants ne voulant prendre le risque de poursuivre un tel monstre, les personnages doivent réagir très vite s'ils ne veulent pas se faire distancer. Après tout, l'un d'entre eux n'est-il pas le prince charmant de la jeune fille ?

Sous terre

Si les personnages ne se sont pas encore intéressés au puits, ils risquent de perdre quelques minutes à chercher la vieille échelle qui se trouve dans l'écurie municipale, ainsi qu'à s'équiper d'une lanterne. Les souterrains sont très sombres, et seuls les abords du labo de Gladstein sont munis d'un éclairage mural. De toute façon, George a reçu l'ordre d'attendre les étrangers, et il se laissera suivre (à bonne distance) jusqu'à l'ancre de son maître. La poursuite doit être suffisamment difficile et angoissante pour que les personnages ne se doutent pas du piège tendu par le savant. En effet, ils n'ont certainement pas deviné la présence de Gladstein, et ils doivent poursuivre le wendigo sans se douter de ce qui les attend. Les tunnels se succèdent dans l'obscurité, tournent à droite, à gauche, puis se transforment en un réseau complexe que les personnages pourront identifier comme appartenant à une ancienne mine. La présence de la roche fantôme emplit les souterrains d'un concert de petites voix plaintives. Petit à petit, les couloirs s'ornent de torches minérales dégagant une légère fumée spectrale, puis de lampes de fabrication inconnue reliées par des câbles étranges (elles tirent leur énergie de la roche). Plus ils se rapprochent d'Annabelle, et plus les personnages se sentent épiés, perturbés par une présence qui gêne leurs mouvements et leurs pensées. Annabelle est tellement puissante qu'elle influence les esprits lorsqu'on s'approche trop d'elle. Faites faire des jets de Smart (TN 5) de plus en plus réguliers. En cas d'échec, les personnages perdent de l'énergie (de 1 à 3

points de Wind) et se sentent démoralisés. George est rusé, et l'action de Gladstein sur son cerveau le rend incroyablement prévoyant. Les personnages peuvent lui tirer dessus (au risque de toucher Helen), mais ils ne le rattraperont pas avant le conflit final.

Peu avant l'arrivée à la grotte, les tunnels sont régulièrement percés de petites alvéoles, des renforcements et des tubes qui correspondent aux pièges de Gladstein. Ces pièges, commandés à distance par Annabelle, se déclenchent au passage des personnages. Fléchettes, éboulements mineurs, extinction des lampes, tout est bon pour bloquer les intrus et leur faire perdre (peut-être) un peu plus que leur sang-froid... Dans la grotte, les personnages sont accueillis par une voix tonitruante, style Magicien d'Oz, et par la masse énorme de la machine. Celle-ci occupe la moitié de la salle (qui fait environ vingt mètres sur trente) et est composée d'un assemblage assez éclectique de tubes métalliques, de boîtes et de lampes. Walter se cache derrière sa création et parle grâce à des tuyaux qui amplifient sa voix. Il se moque des étrangers, les ridiculise aussi longtemps que possible et vante la toute-puissance d'Annabelle, son « ultime chef-d'œuvre ! ». Continuez les jets de Smart en les accentuant, et faites comprendre aux personnages que le temps leur est compté. S'ils s'approchent de la machine, George sort d'un tunnel adjacent et leur saute dessus (utilisez le wendigo de la p. 201 des règles de *Deadlands*). Le combat est difficile, d'autant plus que Gladstein émerge de la machine pour utiliser son tromblon. S'ils sont victorieux, les personnages ont la désagréable surprise de voir Annabelle s'affoler et cracher des gerbes de flammes dans toutes les directions. La caverne ne supporte pas longtemps cette agitation. Le sol tremble, les murs se fissurent... bref, tout s'écroule ! Après avoir récupéré Helen, qui a passé toute la bataille blottie dans un coin de la caverne, les personnages ont tout intérêt à s'enfuir. Ils n'auront pas trop de mal à se diriger vers le puits, George les ayant faits tourner en rond. Mais vous pouvez, une fois de plus, leur faire croire le contraire...

Home, sweet home

De retour à la surface, les personnages sont précédés par un nuage de fumée noirâtre et accueillis bruyamment par les villageois massés autour du puits. Si Helen est sauvée, ils ont droit à un triomphe digne de ce nom et, peut-être, à un mariage célébré en grande pompe par le révérend Smith. Après la disparition du wendigo, les personnages peuvent rassurer la population et diminuer l'imprégnation maléfique du lieu (Tale Tellin').

Avec le temps, Bright Town redeviendra un village paisible. La roche fantôme restant après l'explosion permettra aux habitants de prospérer et d'améliorer leur quotidien. Attribuez 12 Bounty Points à partager et 1 Point de Grit par personnage, et peut-être un jeton Legend. Mais Gladstein est-il vraiment mort ?

Julien Blondel et Laurent Tronson
illustration : Rolland Barthélémy
plan : Cyrille Daujean

LES PNJ

Pour *Deadlands*

► Les mercenaires

Corporel 3d6
Quickness 2d10 (Shootin' Pistol 3d8)
Mental 2d6
Smart 1d6 (Overawe 3d6)
Équipement : Colt Peacemaker et Buffalo Gun.

► Walter Gladstein, génie du mal

Corporel 1d6 (Sneak 4d6)
Mental 4d8 (toutes les compétences scientifiques à 6)
Dementia : Evil Deed et Eccentricity (il donne des surnoms à tout).
Personnalité : « Je suis le maître du monde ! »

► Omar Keenley, shérif

Corporel 3d8
Strength 4d12 (toute compétence nécessaire à 4 ou 5)
Mental 3d6
Smart 2d8 (compétences à 3 ou 4, sauf Guts à 5)
Équipement : Colt Peacemaker et Buffalo Gun.
Personnalité : « La Loi c'est moi, et la Loi s'en charge ! »

► Helen, demoiselle en détresse

Corporel 1d8
Mental 3d6
Knowledge 2d8 (Médecine à 3)
Personnalité : « Un jour, mon prince viendra... »

► Révérend John Smith

Corporel 1d6
Vigor 3d8
Mental 2d10
Spirit 3d12 (compétences à 3 ou 4)
Miracles : Exorcism (p. 147), Protection, Sacrifice et Sanctify (p. 149)
Personnalité : « Que dit la Bible à ce sujet ? »



DARK EARTH

La danse des masques

Ce scénario, qui se déroule dans l'Inventorium de Phénice, s'adresse à des joueurs et à un meneur de jeu relativement expérimentés. Le choix de la caste ne revêt qu'une importance relative, mais il serait souhaitable que les personnages mènent déjà un semblant de vie sociale et qu'ils possèdent leur propre demeure au moment où commence l'aventure.



La triade des masques

Cette célébration hors du commun (qui dure trois jours, ne possède aucune connotation religieuse et n'a lieu qu'une fois par an) est, plus encore que le Gras, l'occasion rêvée pour tous les Phéniciens d'oublier ce qui les sépare pour se jeter à corps perdu dans l'ivresse de la fête. Chaque citoyen est autorisé à porter un masque spécialement confectionné pour l'occasion, et à se comporter comme bon lui semble pendant toute cette période. L'anonymat est roi, les lois sont transgressées et le libertinage le plus effréné le dispute aux audaces les plus folles. Bien entendu, la triade est beaucoup plus appréciée par les fouineurs, par exemple, que par les prôneurs, qui n'ont pas grand-chose à y gagner. Elle permet aux plus mal lotis d'inverser les rôles sociaux l'espace de quelques heures, et de se comporter en maîtres du stallite. Les dirigeants de Phénice le savent bien, qui ferment les yeux sur cette coutume théoriquement illégale avec l'indulgence de ceux qui se savent du bon côté de la barrière. De fait, personne n'est réellement dupe, les masques les plus coûteux étant généralement réservés aux citoyens les plus fortunés.

Les mascarades

C'est le nom donné aux fabriques de masques, une dizaine dans tout Phénice, qui font brusquement fortune au moment de la triade, et passent le restant de l'année à confectionner des masques sur commande. La tradition phénicienne veut

qu'aucun masque ne soit semblable à un autre. Même les fouineurs les plus démunis mettent un point d'honneur à investir leurs lux dans des créations de qualité, afin de ne pas être en reste à l'approche du grand jour. Il est interdit aux mascarades de fabriquer deux exemplaires d'un même masque. Toutefois, plusieurs artisans de la Grande Marche, notamment dans les Closieries, ont choisi de déroger à cette règle. Ils proposent à leurs meilleurs clients des copies conformes de masques existants, moyennant un prix exorbitant. Les motivations des acheteurs sont multiples, mais rarement fondées sur de bonnes intentions. Porter le même masque que son voisin est un moyen presque infaillible de se faire passer pour lui dans des buts parfois peu avouables, pour peu que l'on possède une morphologie suffisamment proche de la sienne. Les autorités sont théoriquement au courant de ces pratiques, mais elles ne sont presque jamais parvenues à prendre quelqu'un sur le fait. Les gérants des mascarades pratiquant la « copie » sont généralement très prudents, et ne proposent leurs services qu'à des amis ou à des gens très fortunés, l'un n'excluant pas forcément l'autre.

Le contexte

L'aventure se déroule bien entendu pendant la triade des masques. C'est le premier soir de la fête, et tout Phénice semble s'être donné rendez-vous dans les rues et dans les tavernes du stallite pour donner libre cours à sa liesse. Parallèlement à ces festivités, une affaire de la plus haute

importance préoccupe les gardiens du feu du palais de justice. Le célèbre bandit Salek Orton, coupable de plusieurs meurtres et tentatives de meurtres, a échappé à la vigilance des gardes du puits de la Rédemption. Il est libre désormais, et le début de la triade complique terriblement la tâche des gardiens du feu chargés de le retrouver. Fait rarissime, sa tête est même mise à prix. De nombreuses affiches placardées dans toute la ville promettent une récompense de 160 lux à qui permettra de retrouver sa trace. Pour l'heure, Salek Orton se terre dans quelque bas quartier du stallite, en attendant une occasion de fausser compagnie à ses poursuivants. Vous n'êtes pas obligé d'attirer l'attention des joueurs sur l'évasion du bandit ; il serait même assez malvenu de le faire en début de partie. À vous d'être assez subtil pour la leur faire remarquer discrètement dans le cours du scénario. Les personnages, bien entendu, vont avoir maille à partir avec Salek Orton.

Au « Chevalier Cul-Blanc »

« Vous êtes dans une auberge... » La plupart des joueurs ont appris à redouter cette phrase. Mais le *Chevalier Cul-Blanc* n'est pas seulement une auberge, et cette soirée n'est pas comme les autres. Après avoir écumé une demi-douzaine de tavernes, les personnages ont choisi de mettre un terme à leurs errances nocturnes en venant écouter les récits des nombreux airgonauts dont

le *Chevalier Cul-Blanc* est depuis toujours le quartier général. Insistez sur l'ambiance extraordinaire qui règne dans tout Phénice, et plus particulièrement dans l'Inventorium. Toute la population est dans la rue, les gens crient, chantent, dansent ou se battent, et la plupart arborent des masques étonnants qu'ils ne lèvent que pour vider une chopine. On voit des masques d'animaux (loups, ours, rats et même insectes), de créatures mythiques (phénix bien sûr, mais aussi dragons ou monstres moins identifiants) et même de personnages célèbres (caricatures de Révérés ou de personnalités moins connues). Laissez les joueurs décrire les masques de leurs personnages et prenez bonne note de leurs choix. Ces informations vous seront utiles par la suite. À l'intérieur même du *Chevalier Cul-Blanc*, l'ambiance est indescriptible. La plupart des clients sont déjà complètement saouls, et les gens parlent si fort qu'il est difficile de se faire entendre sans hurler. De petits groupes se sont formés autour de deux ou trois airgonauts volubiles, qui parviennent sans mal à captiver leur audience en racontant leurs aventures les plus incroyables. Un cercle plus grand que les autres s'est regroupé auprès du célèbre et très apprécié Philibur (dit « l'inspiré ») qui raconte pour la dixième fois comment il a survolé la cité interdite à bord d'un engin volant de conception révolutionnaire. Assommée par l'alcool, l'assistance reste bouche bée, et les personnages ne font pas exception à la règle. Un observateur sobre et neutre n'accorderait sans doute aucun crédit aux absurdes racontars du vieil inventeur, mais il semble qu'à cette heure avancée de la nuit, aucun client du *Chevalier Cul-Blanc* ne réponde à cette définition.

Pourquoi nous ?

Soudain, une voix s'élève de l'assistance : « Tout cela est bien beau, Philibur, mais tu n'es pas le premier à avoir survolé Phénice ! » C'est un petit homme chauve au masque de faucon qui vient de prendre la parole. L'inventeur abaisse son regard vers lui avec un air de profonde commisération. — Certes non, mon bon ami. Mais l'innovation n'est pas une fin en soi.

— Le penses-tu vraiment, Philibur ? N'aimerais-tu pas être le premier, une fois dans ta vie ?

— Que veux-tu insinuer ?

— Ce que je veux insinuer, c'est que cela fait maintenant des heures que tu nous rebats les oreilles avec ton soi-disant génie, et que je voudrais bien savoir ce que tu sais faire, à part discuter...

— Serait-ce un défi, Tarim ?

— Précisément !

— Et... quelle en serait la teneur ?

— Eh bien... Je te mets au défi, devant cette doc- te assemblée (son bras décrit un arc de cercle approximatif englobant les PJ), de faire enfin voler ce fameux aérotron dont tu nous parles depuis des années, et qui est complètement incapable, à mon avis, de quitter le sol...

— Je... Comment oses-tu ? Des volontaires ! Des volontaires ! Demain soir à cette heure, mon aérotron sera prêt à démarrer avec six personnes à son bord, comme il l'a toujours été ! Les hommes courageux se font rares par les temps qui courent, mais je l'affirme haut et fort, j'offre 50 lux à qui

acceptera de monter à mon bord pour le premier vol de l'aérotron avec passagers. Messieurs, voici l'occasion ou jamais de rentrer dans l'Histoire ! Alors ? Qui est prêt à tenter l'aventure ? »

Arrangez-vous à ce moment-là pour que les PJ soient les premiers à se désigner. Il peut s'agir d'un malentendu, d'un geste involontaire ou d'un acte de pure bravoure. Peu importe, en vérité ! L'essentiel est que les PJ soient portés en triomphe et fêtés en héros avant même d'avoir pu comprendre ce qui leur arrive. Impossible de se désister, du moins pour l'instant. Philibur et Tarim ramassent les premiers paris, et un rendez-vous est pris pour le lendemain soir. Une fois l'agitation retombée, les PJ peuvent rentrer chez eux. Philibur tient tout de même à les remercier chaleureusement pour leur dévouement héroïque, et insiste pour les faire venir chez lui, à quelques dizaines de mètres de l'auberge, afin qu'ils puissent admirer le fameux aérotron. Il s'agit d'une sorte d'hélicoptère aux fines armatures métalliques et aux pales arrondies, animées par un moteur électrique vaguement opérationnel. Au bout de quelques instants, et avant que les PJ aient pu poser au dénommé Philibur (qui porte un masque de cerbère), des questions trop précises, l'airgonaute congédie précipitamment ses sau-veurs en prétextant une « visite imprévue ». Les personnages ont juste le temps d'apercevoir une petite silhouette sortant de l'ombre, drapée dans un long manteau noir.

Que se passe-t-il ?

Le petit homme chauve qui a défié Philibur est un airgonaute, lui aussi. Il s'appelle Tarim Vialaan, et il travaille en secret pour l'armée phénicienne. Il sait que Philibur est un excellent inventeur, et que son aérotron pourrait grandement intéresser ses supérieurs. Il sait aussi que ces derniers auraient bien peu de chances de s'approprier l'invention en effectuant une approche directe. Tablant sur la solidarité naturelle unissant tous les airgonauts, Tarim rend visite à Philibur en fin de soirée (c'est lui que les PJ aperçoivent dans l'ombre) et lui propose d'acheter son invention, qu'il devine fonctionner parfaitement, contre l'argent que lui rapportera le pari, ajouté à celui que lui verseront ses commanditaires de l'Âtre. Tarim s'engage à faire baisser la cote de l'aérotron et à reverser ses gains à Philibur en cas d'échec. Le vieil inventeur ne court donc aucun risque. Du reste, Vialaan est persuadé de la fiabilité de l'appareil. Il ne dit pas à Philibur pour qui il travaille, ce qui n'empêche pas ce dernier de refuser sa proposition. Tarim rentre chez lui, la mort dans l'âme. Deux gardiens du feu l'attendent à son domicile, où ils viennent pour un banal contrôle de routine. Ils sont ivres, comme tout le monde, et se montrent brutaux. Une dispute éclate. Tarim tempête, s'emporte et hausse le ton. L'un des gardiens dégaine son arme et le coup part accidentellement. Vialaan est tué. Catastrophé, le coupable tente de maquiller cette bavure en accident, en précipitant le corps de sa victime sur les rocaillies de la Pente. Il est surpris dans sa sinistre besogne par un homme masqué, qui était déjà présent à l'auberge, un homme qui a suivi toute l'affaire avec la plus grande attention, et qui menace de le dénoncer. Le gardien est prêt à tout pour se dis-

On fait la fête, oui ou non ?

L'ambiance qui règne dans le stallite pendant la triade des masques est tout à fait particulière. Tout d'abord, et même quand cela n'est pas précisé, n'oubliez pas que tout le monde est a priori masqué, riches comme pauvres, hommes comme femmes. Vous n'avez donc pas à décrire le visage des protagonistes, mais bien leurs masques. Ensuite, il faut insister sur l'état d'ébriété presque général qui règne dans le stallite durant la triade. L'alcool de rue coule à flots, et les Phéniciens, fidèles à leur tempérament, ne lésinent pas sur la quantité. Faites bien sentir aux joueurs que trois jours durant, la société toute entière est véritablement mise sens dessus dessous. Même les gardiens du feu portent des masques personnalisés. L'autorité militaire peut-elle encore exercer un quelconque contrôle sur ses citoyens dans de telles conditions ? La plupart des Phéniciens n'en savent rien. Ils sont trop saouls, trop joyeux ou trop excités pour réfléchir à la question.

culper. Son mystérieux interlocuteur, qui n'est autre que Salek Orton, lui propose alors un marché. Il lui demande d'arrêter Philibur en échange de son silence. Au petit matin, le gardien s'exécute, et conduit son prisonnier au palais de justice. Officiellement, l'airgonaute est accusé d'expériences et de paris illégaux. Salek s'introduit chez lui, s'empare de son masque et de quelques-uns de ses vêtements, dans le but de se faire passer pour lui. Son plan est simple : il compte utiliser l'aérotron pour réaliser une évasion spectaculaire et quitter définitivement le stallite en compagnie de quelques-uns de ses complices.

Gueule de bois

Le réveil sera sans doute difficile pour les PJ, mais la règle de la triade est très claire : pas de répit ! Les personnages peuvent remettre leurs masques et se préparer à affronter une nouvelle journée. Reste à voir s'ils seront toujours disposés à « tester » l'aérotron de Philibur. Dans le fond, cela ne change pas grand-chose : Salek/Philibur ne sera pas chez « lui » de la journée, et les personnages auront bien du mal à le retrouver. Le bandit arpente la Ceinture de Nux à la recherche de ses anciens compagnons d'aventure, qu'il destine à prendre la place des PJ à bord de l'aérotron. En malfaiteur intelligent et un brin paranoïaque, Salek a pris soin de noter mentalement l'apparence des masques des personnages, et il chargera le soir même ses amis de filer ces derniers, afin de les supprimer et/ou de s'emparer de leurs masques. Mais n'anticipons pas ! Pour l'heure, les PJ sont libres de vaquer à leurs occupations. S'ils ne parviennent pas à retrouver Philibur, ils peuvent éventuellement forcer la porte de sa maison, une petite bâtisse au toit penché, ou se renseigner sur lui auprès de ses collègues. La demeure de l'inventeur est remplie d'appareils et de mécanismes plus délirants les uns que les autres : balanciers et horloges, instruments de musique, véhicules inachevés, fatras de poulies, de roues dentelées



et de courroies usées... Les PJ auront bien du mal à comprendre à quoi sert tout cela, et plus encore à déterminer ce qui a pu pousser Philibur à partir aussi vite de chez lui. Son lit n'a pas été fait, et la petite lampe à huile posée sur sa table de nuit n'a pas été éteinte. Manifestement, l'inventeur a quitté précipitamment son domicile. Les personnages peuvent également le chercher à la Coupole fendue, où il vient parfois travailler (la plupart des airgonauts de l'Inventorium pourront le leur dire). Mais aujourd'hui, personne ne l'a vu, et l'ambiance n'est guère au travail. Tous les inventeurs portent des masques, et la plupart se soucient autant de Philibur que de leur premier cerf-volant.

Wanted !

Zephir Kalem, le gardien du feu responsable de la mort de Tarim, se trouve à présent dans l'Âtre, où il a accompagné Philibur pour le livrer à la justice, malgré les protestations indignées de ce dernier. Son acolyte, le jeune Aden Traban, n'en mène pour sa part pas bien large. Affecté « par erreur » à la surveillance de l'Inventorium (une campagne entière ne suffirait pas à faire le tour du problème de la corruption chez les gardiens du feu, et notre duo n'échappe pas à la règle), Aden a été chargé par Zephir de « trouver » le corps de Tarim et de conclure officiellement à un accident. Malheureusement pour lui, il est devancé par Veruca, une gamine d'une dizaine d'années qui fait partie du groupe des frondeurs. Après avoir découvert le corps, elle s'enfuit en poussant des cris de terreur, attirant l'attention des passants. Bientôt, tout un cercle de curieux se masse autour du cadavre (faites en sorte que les PJ soient témoins de la scène, si cela n'est pas trop improbable) et les spéculations vont bon train. Tout le monde trouve un peu curieux que Tarim ait tenté un pareil saut et que son « aile porteuse » (une sorte de deltaplane installé par Zephir près du cadavre

pour donner à la scène un semblant de crédibilité) ne soit pas plus endommagée. Laissez les personnages se creuser la cervelle pour éclaircir ce mystère, et permettez-leur, éventuellement, de visiter la demeure de Tarim. Ils y trouveront de quoi alimenter leurs spéculations les plus folles (traces de sang, vaisselle brisée, maison en désordre... Bizarrement, le masque de Vialaan est resté chez lui, alors qu'aucun habitant ne sort jamais sans lui pendant la triade) et s'occuper jusqu'au soir, avant de retrouver Philibur.

Rendez-vous manqué

S'ils veulent mettre la main sur Philibur, les personnages n'ont d'autre choix que de se rendre le soir même à l'auberge du *Chevalier Cul-Blanc*. L'inventeur a changé de tenue, mais son masque est resté le même. De plus, Salek possède à peu de choses près la même stature que Philibur. Les PJ n'ont donc aucune raison de suspecter quoi que ce soit, si ce n'est que le bandit est doté d'un timbre de voix beaucoup plus grave que celui de l'inventeur dont il a pris la place. La soirée est un peu confuse : Salek/Philibur explique aux personnages et à l'assistance venue applaudir (ou huer) le décollage de son aérotron qu'il est fort enrhumé et que l'expérience doit être remise au lendemain. D'ailleurs, l'appareil est sagement resté dans son hangar. En fait, la seule chose qui l'empêche de partir est la présence des PJ, un inconvénient auquel il compte remédier dès ce soir. Les spectateurs, qui sont venus en masse pour rire un bon coup et parier un peu d'argent, sont extrêmement déçus. Certains, notamment ceux qui ont déjà misé quelques lux dans les paris, commencent à crier à l'entourloupe. Une voix dans l'assistance signale que Tarim Vialaan n'est pas là. Philibur explique qu'il l'a déjà prévenu, et que son adversaire ne sera présent que le lendemain soir. Une autre voix fait remarquer à Philibur qu'il est plutôt optimiste, dans la mesu-

re où Tarim a été retrouvé mort le matin même, quelque part sur la Pente. Philibur rétorque que l'homme retrouvé n'est pas Tarim, et qu'il s'agit d'une stupide machination. Son interlocuteur lui demande s'il a perdu la raison. Plusieurs voix l'interrompent. Les esprits s'agitent, les langues se délient, et le brouhaha s'amplifie, jusqu'à atteindre un niveau paroxystique. Philibur profite de l'agitation pour s'éclipser discrètement, tandis que ses acolytes, présents dans la salle, restent à proximité des PJ dans l'intention de les suivre jusque chez eux.

Les choses se compliquent

Le soir même, le vrai Philibur est relâché par les autorités de l'Âtre, qui sont incapables de lui reprocher quoi que ce soit de tangible. Une perquisition est effectuée en sa présence à son domicile (l'aérotron est découvert, mais nulle loi n'interdit de posséder un tel engin), et l'inventeur s'aperçoit que sa demeure a été fouillée. Il s'en ouvre aux gardiens du feu qui l'accompagnent, lesquels promettent d'ouvrir une enquête, et s'en retournent dans l'Âtre, dépêchant sur place deux limiers incompetents, Raykoon et Tedesco. Dans le même temps, Zephir Kalem est mis à l'amende et se voit signifier trois jours d'arrêts. Il décide de redescendre vers la Grande Marche pour retrouver son mystérieux commanditaire et s'expliquer avec lui. Les PJ, eux, ont le choix entre poursuivre leur enquête ou rentrer chez eux. À partir de ce moment, la structure du scénario devient très ouverte et dépend pour beaucoup des actions des personnages. À titre indicatif, une chronologie des événements vous est fournie ci-dessous. Elle correspond à une situation de « non-intervention ». C'est ce qui se passe, en définitive, si les PJ ne font rien... ou pas grand-chose.

Chronologie

● **Deuxième nuit.** Les comparses de Salek Orton suivent les PJ jusque chez eux dans l'intention de les éliminer. Reste à savoir si les personnages se séparent et rentrent effectivement chez eux. Peut-être certains d'entre eux habitent-ils au même endroit ? Dans tous les cas, vous pouvez varier les plaisirs. Insistez dans un premier temps sur l'étrange impression qu'ont les PJ d'être épiés. Leurs poursuivants les fileront individuellement si besoin est. Ils portent des masques noirs, dépourvus de toute aspérité. Les bandits tenteront de disposer de leurs victimes dans quelque ruelle obscure, ou se rendront chez les PJ et les attaquerront brutalement, en comptant sur l'effet de surprise. L'étrange ambiance qui plane sur Phénice pendant la triade des masques, associée à la paranoïa des personnages, sans doute exacerbée par l'alcool, peut donner lieu à quelques scènes éprouvantes. Si les acolytes de Salek ne parviennent pas à retrouver les PJ, ils se rendront dans une mascarade des Closieries et feront effectuer des répliques des masques des personnages.

● **Deuxième matin.** En admettant que les PJ aient momentanément disparu ou qu'ils aient été mis hors d'état de nuire, la seconde matinée verra se produire plusieurs événements quasiment

simultanés, lesquels pourront connaître des prolongements dans l'après-midi ou même dans la soirée. En premier lieu, Salek Orton et ses comparses se retrouvent pour faire le point sur leurs activités nocturnes. Philibur, lui, tente de comprendre ce qui s'est passé. Il essaie de retrouver Tarim Vialaan, qu'il tient vaguement pour responsable de ce qui lui est arrivé. Apprenant sa mort, il se met en quête des personnages, sur lesquels il ne sait rien et dont il ne connaît que les masques. Ces mêmes masques sont désormais portés par les assaillants des PJ, qu'ils les aient fait exécuter d'après leurs souvenirs ou qu'ils soient parvenus à les leur subtiliser. À un moment ou à un autre, Philibur retrouve donc soit les personnages, s'ils sont encore en vie, soit les complices de Salek Orton. Dans les deux cas, la rencontre risque d'être mouvementée. À cela vient se greffer le retour de Zéphir Kalem, qui essaie pour commencer de retrouver Aden Traban, son compagnon de travail, puis se met à la recherche de Salek, dont il ne possède qu'un signalement

approximatif. Si vous voulez compliquer les choses, vous pouvez faire intervenir Raykoon et Tedesco, les deux enquêteurs envoyés par l'Âtre pour surveiller la maison de Philibur. Vous avez également la possibilité, pour embrouiller encore plus la situation, de vous servir d'un groupe de chasseurs de primes, alléchés par la promesse d'une rétribution rapide. En effet, plusieurs témoins ont entendu l'un des acolytes de Salek Orton mentionner à voix haute sa présence dans l'Inventorium (eux aussi fêtent la triade des masques, et ils ne sont pas beaucoup plus sobres que la moyenne des Phéniciens).

● **Deuxième soir.** Le faux Philibur se présente pour la troisième fois au *Chevalier Cul-Blanc*, accompagné des faux PJ. Dans l'après-midi (ou dès le matin, à vous de voir), ces derniers se sont aperçus que Philibur était revenu, et ils ont certainement tenté de le tuer, ou au moins de le faire disparaître. Si les PJ ne restent pas inactifs, il est douteux qu'ils les laissent faire, et la soirée promet d'être animée. Sans doute le «vrai» Philibur réapparaîtra-t-il au dernier moment pour confondre son double maléfique? Dans le cas contraire, Salek fait sortir l'aérotron de son hangar (l'appareil est muni de roues amovibles) et l'installe sur la terrasse basse du *Chevalier Cul-Blanc*, promue piste d'envol. L'un de ses complices a pris soin de se déguiser en Tarim Vialaan et de ramasser les paris des fêtards, venus nombreux. «Puisque je vous avais dit qu'il n'était pas mort!» fait remarquer un Salek triomphant. Une vieille femme, Macha la Noire, insiste au dernier moment pour lire les lignes de la main de «Philibur». C'est la coutume chez les airgonauts. Salek refuse tout d'abord, mais finit par accepter sous la pression de l'assistance. Macha connaît bien la main du vieil inventeur : elle se rend compte de la supercherie et tente de sauter au visage de Salek pour lui arracher son masque. Le bandit a tout juste le temps de courir vers l'aérotron en compagnie de ses complices (y compris le faux Tarim Vialaan), de mettre le moteur en marche et de décoller en direction de l'Obscur (car, faut-il le préciser, l'aérotron fonctionne parfaitement).

Bien entendu, les choses ne se passeront peut-être pas aussi facilement pour Salek Orton. Il serait

néanmoins dommage de se priver d'un final rocambolesque : débrouillez-vous pour que l'infâme bandit parvienne à se tirer intact de cette éprouvante aventure, et pour qu'il quitte Phénice. Si ce n'est pas à bord de l'aérotron, ce sera autrement, par exemple à l'aide d'une autre invention démente, découverte dans la cave de Tarim Vialaan, en admettant que les autorités ne s'y trouvent pas à ce moment-là. Vous pourrez toujours le faire réapparaître plus tard et plus loin, dans une aventure future, une fois que les PJ seront sortis de Phénice et qu'ils auront commencé leur exploration du monde de Sombre-Terre. Salek sera par fait dans un rôle de Némésis dure à cuire...

Que peuvent faire les PJ ?

Des dizaines et des dizaines de choses. Alerter les autorités phéniciennes, par exemple. Essayer de retrouver Philibur. Rencontrer Zéphir Kalem et lui faire avouer, d'une façon ou d'une autre, ce qui s'est passé. Prendre Salek Orton et ses comparses à leur propre jeu : les pister, découvrir leur repaire (quelque part dans la Ceinture de Nux), voler leurs masques et semer la confusion dans leurs rangs. S'attirer le concours d'Aden Traban, voire de Raykoon et de Tedesco, jokers bornés et théoriquement inefficaces, mais qui sait? Les possibilités d'interaction sont multiples. Au mieux, les personnages concourront à l'arrestation de Salek et de ses complices, et parviendront à faire libérer Philibur. Peut-être réussiront-ils également à élucider le mystère de la mort «accidentelle» de Tarim Vialaan. Quant à savoir s'ils feront inculper le coupable, c'est une autre affaire. Une chose est sûre en tous cas, d'une façon ou d'une autre, les PJ auront eu l'occasion de faire avancer la science. Si Salek ne s'enfuit pas à bord de l'aérotron, auront-ils vraiment le mauvais goût de refuser une «petite ballade sans danger» au vieux Philibur, même s'il ne leur verse pas la récompense promise?

Fabrice Colin, avec l'aide de Frédéric Weil
illustration : Roland Barthélémy

Raykoon & Tedesco



L ES PNJ

Pour Dark Earth

► Salek Orton, repris de justice en cavale

Capacités et talents : Prestance 2 (Impressionner 3), Hargne 4 (Supporter 3, Surprendre 5, Agresser 6), Agilité 4 (Grimper 5, Camoufler 5, Esquiver 5), Force 2 (Lancer 4), Résistance 3 (Endurer 3, Contrôler 1), Sens 2 (Surveiller 4), Trempe 2.

Aptitudes et connaissances :

Communication 1, Érudition 2 (Coutumes fouineurs 5), Techniques 1, Survie 3 (Obscur 4, Rats 2, Stallite 5, Souterrains 2), Relations 4 (Quartiers : la Nouvelle Coulée 3, la Ferraille 3, les Libres-Tours 3, l'Âtre 2, le Domaine 1), Arts martiaux 3 (entraïleur 4, poignard courbé 4, dard 4).

► Les complices d'Orton

Capacités et talents : Prestance 2 (Impressionner 1), Hargne 3 (Surprendre 2), Agilité 4 (Grimper 2, Camoufler 3, Esquiver 4), Force 3, Résistance 2, Sens 3 (Observer 3, S'orienter 2, Surveiller 2), Trempe 2.

Aptitudes et compétences :

Communication 2 (Baratin 2), Érudition 1, Techniques 1, Survie 3 (Stallite 4), Relations 4 (Quartiers : la Ceinture de Nux 5, les Échafaudages 4), Arts martiaux 3 (lançat 2, dague 3).

► Zéphir Kalem, gardien du feu coupable de meurtre

Capacités et talents : Prestance 3 (Impressionner 2), Hargne 2 (Surprendre 3), Agilité 3 (Grimper 2), Force 2, Résistance 3 (Endurer 2, Contrôler 2), Sens 3 (Observer 5, Surveiller 3), Trempe 2 (Motiver 3).

Aptitudes et compétences :

Communication 2 (Éloquence 3), Érudition 1, Techniques 2 (Métal 2), Survie 2 (Stallite 4, Obscur 3), Relations 2 (Quartiers : l'Âtre 4, les Écharpes pourpres 3), Arts martiaux 4 (falchion 3, dague 3, pistolet à rug 4).



NIGHTPROWLER

Témoins gênants

Ce scénario conviendra à des joueurs un peu retors, à un meneur de jeu sachant improviser et à des personnages qui n'en sont pas à leur coup d'essai. Les mentions « p. XX » renvoient au livre de règles de « Nightprowler ».

Prologue

Constantin Taurus, du clan des Braordes, fait partie de la haute bourgeoisie de Samarande. Il occupe une position influente, tant dans la vie politique (il fait partie de la Grande Assemblée) que dans les activités économiques de la cité. Il possède aussi une certaine influence dans la magistrature grâce à son fils Flavius, devenu juge il y a peu (la charge a été achetée par le papa, soucieux d'assurer un bel avenir au fiston). Constantin est en continuelle opposition avec un politicien du nom d'Aram Mulai, un khalère appartenant au clan Ostaq, également membre de la Grande Assemblée. Aram est soutenu par deux politiciens de moindre envergure, Vitelus le Gros et Promero Velem, qui lui apportent une aide mineure mais non négligeable lors des débats. Constantin a l'intention de faire taire une bonne fois pour toute ses trois opposants. Il a décidé de faire appel à la pègre mais, connaissant mal ce milieu, il préfère avoir recours à de petits malandrins plutôt qu'à une famille criminelle puissante. Moins il fera de vagues, mieux ce sera ! Et devinez qui il va recruter ?

Introduction

Une pluie froide s'abat sur Samarande, alors que les PJ gobent les mouches dans leur bouge favori. Soudain, quelqu'un s'éclaircit la gorge, tout près d'eux. Un homme plutôt nerveux se tient à côté de leur table. Il propose de leur offrir un verre, et d'en profiter pour les entretenir d'une « affaire qui peut les intéresser ». Le nouveau venu s'assied en face des PJ. Il a la quarantaine, un peu d'embonpoint et un début de calvitie. Sous son manteau, les PJ ne manquent pas de remarquer des vêtements qui ne peuvent appartenir

qu'à un bourgeois fortuné. L'homme se racle la gorge et se présente sous le nom de Demetrius Merkur. Il exerce la fonction de conseiller auprès d'un personnage influent, qui a besoin des services d'hommes tels que les PJ. Demetrius les invite à le suivre au quartier des Hauts Bourgeois, où son client leur détaillera l'objet de leur mission et leur rémunération. Si les PJ se montrent réticents, Demetrius glisse, comme en passant, que son employeur a un budget de 1500 pièces d'or à dépenser. Cela devrait suffire à les motiver...

Pour une fois, les PJ pourront se rendre au quartier des Hauts Bourgeois sans avoir à éviter la milice. Ils arrivent, sous la pluie, à une grande maison de deux étages. Un gros costaud en armure de cuir leur ouvre la porte. L'intérieur est des plus luxueux. Le garde silencieux, suivi de Demetrius, mène les PJ à un vaste bureau, au premier étage. Un homme maigre et sobrement vêtu, la cinquantaine largement sonnée, invite les PJ à s'asseoir dans de grands fauteuils confortables. Le garde s'éclipse et ferme la porte derrière lui. Leur hôte, qui a l'air très las, se présente sous le nom de Constantin Taurus. Il désire que les PJ réduisent au silence trois adversaires politiques qui lui font de l'ombre depuis trop longtemps. Atten-

tion, dans un premier temps, il n'est pas question de recourir à la violence. Si tous les autres moyens échouent, en revanche, les personnages auront carte blanche... mais pour l'instant, le but de l'opération est surtout d'obliger ses trois ennemis à cesser de contrecarrer ses projets. Les PJ peuvent employer divers moyens à cet effet : chantage, menaces... S'ils venaient à avoir des ennuis avec la milice, hors le meurtre, Constantin leur promet de les faire libérer (il laisse entendre qu'il a la moitié des magistrats de la ville dans sa poche. En fait, il ne peut compter que sur son fils). La rémunération est de 1500 pièces d'or, avec une avance de 300 pièces d'or, « pour leurs premiers frais ». Le solde sera versé une fois la mission remplie. Tous les documents ou les informations compromettantes que les PJ pourront glaner dans cette affaire seront leur propriété. Constantin, pas fou, ne veut en aucun cas rentrer



en possession du moindre document qui puisse établir un lien entre lui et les PJ, s'il venait à être découvert chez lui. Si les personnages acceptent, Constantin, satisfait, quitte la pièce en chargeant Demetrius de les mettre au courant des détails. Demetrius leur donne le nom des trois hommes à faire taire. Il s'agit de Vitelus le Gros, de Promero Velem et d'Aram Mulai. Tant qu'à faire, si les personnages pouvaient les persuader de ne plus prendre une part active aux débats de la Grande Assemblée, ce serait parfait. Vitelus et Promero sont de petits politiciens sans envergure, mais ils soutiennent Aram Mulai dans toutes ses décisions, et le khalère s'oppose systématiquement à Constantin. Demetrius recommande aux PJ de s'occuper d'abord de Vitelus et de Promero, car leurs demeures et leurs personnes sont moins protégées que le puissant et influent Aram. Il recommande également aux personnages de ne mentionner à aucun moment son nom ou celui de Constantin. S'ils se montraient trop bavards, Constantin nierait avoir eu la moindre relation avec eux, et qui croirait-t-on ? Un politicien influent ou des petites frappes comme les PJ ?

Les demeures des trois politiciens sont dans le quartier des Hauts Bourgeois. Avant que les PJ ne quittent la résidence de Constantin, Demetrius leur remet une bourse de cuir contenant les 300 pièces d'or convenues. Il leur demande également de communiquer avec lui uniquement par courrier (des messages adressés à « M. D. », laissés au patron du *Lion bleu*, une auberge de la rue voisine). Une fois la mission terminée, un lieu de rendez-vous sera fixé, où on leur remettra le reste de la somme. Si les PJ doivent absolument rencontrer quelqu'un, ce sera Demetrius. Si tout se passe bien, les PJ ne verront plus jamais Constantin.

À pied d'œuvre !

Une fois les PJ de retour dans leur repaire, ils pourront décider librement de la marche à suivre et ce qu'il convient de faire. Qui sera la première cible ? Quels moyens employer ? De longues filatures, ou directement des cambriolages ? Bref, laissez faire les PJ et rappelez-leur que Constantin leur a demandé de n'utiliser la violence qu'en dernier recours. Normalement, les deux premiers « clients » des PJ devraient être Vitelus le Gros et Promero Velem. Il sont censés être moins difficiles à neutraliser qu'Aram, mais espionner ces deux hommes est déjà un défi en soi.

Dans un quartier comme celui des Hauts Bourgeois, la milice est omniprésente. De plus, les accès au quartier sont gardés. Le seul moyen pour passer est d'emprunter les égouts (lisez le périple d'Isaak Shaân et de ses complices, dans le petit récit de la p. 8 du livre des règles. Vous aurez une idée des difficultés qui attendent les PJ s'ils empruntent ce chemin). Ne leur mettez pas trop de bâtons dans les roues, car ils devront reprendre cette route toutes les nuits ou tous les jours, à moins de trouver un moyen plus élégant de s'introduire dans le quartier.

Dépenser une partie de l'avance pour acheter des vêtements à la dernière mode leur permettra peut-être de se faire passer pour de bons bourgeois...

Une fois à l'intérieur, les difficultés continuent. Le couvre-feu est de rigueur du coucher au lever du soleil, et il faut avoir une très bonne raison pour se trouver à cet endroit en pleine nuit. Bien souvent, les rencontres avec les nombreuses patrouilles se soldent par un aller simple vers le poste de police (même bien habillé, un type qui passe des heures à traîner dans les rues devient rapidement suspect). Les patrouilles sont composées de douze miliciens brutaux et d'un chef obtus et borné. Il est possible d'y échapper, si les PJ s'organisent bien (par exemple avec un guetteur à chaque coin de rue, et une bonne cachette choisie à l'avance. Au minimum, il faut réussir des jets de Dissimulation...). De nuit, il en passe trois ou quatre par heure. De jour, les patrouilles sont plus nombreuses, mais un peu moins nerveuses.

Si par malheur les PJ sont arrêtés, ils sont jetés en cellule puis, à leur grande surprise, relâchés le lendemain matin. Les gardes fermeront les yeux sur leurs allées et venues futures, tant qu'ils respectent un minimum de discrétion. En effet, leur libération sur ordre du juge Flavius Taurus (le fils de Constantin) les a beaucoup impressionnés. Ils sont persuadés que les personnages sont des informateurs en mission secrète, envoyés par le juge. Bien sûr, si les personnages ont résisté à l'arrestation et ont tué des miliciens, Constantin les laisse tomber... Après tout, les rues sont pleines de gens comme eux.

Vitelus le Gros

46 ans, petit, obèse (1,60 m pour 110 kg), arborant une expression soumise et affable. Toujours très élégant, affectionne les soieries, le velours et les couleurs vives.

Renseignements dans le voisinage

Vitelus est un politicien de petite envergure, né roturier, appartenant au clan mixte des Rassa. Il ne doit sa position à la Grande Assemblée qu'à la fortune de sa femme Irina, noble de naissance. C'est elle qui finance la carrière de son mari. Sans elle, il perdrait tout. Ils ont deux enfants, une fille de 16 ans et un garçon de 18 ans. Tous ces renseignements sont facilement accessibles dans une auberge du quartier, où il y a toujours un jeune bourgeois bavard et assoiffé (voir p. 222 pour la description d'une auberge typique).

La demeure de Vitelus

Il s'agit d'une grande demeure de deux étages, dont la façade principale donne sur la rue. La maison est très peu protégée (porte d'entrée : serrure modif. +0 ; bureau de Vitelus : coffre avec serrure modif. +0, contenant un fatras de papiers sans importance et 30 pièces d'or). Le cambriolage ne donnera rien. Le plan de la demeure ne présentant pas d'intérêt ni de danger pour les PJ, ses détails sont laissés à votre discrétion.

Activités diurnes

Durant la journée, Vitelus vaque à ses affaires. Rien de spécial à signaler. Laissez les PJ le suivre et user leurs bottes. Tout est parfaitement anodin, et il n'y a rien à trouver. Vitelus est détendu et ne se méfie pas.

Activités nocturnes

Alors que les PJ sont en planque depuis 1d4 jours, Vitelus sort de la maison en pleine nuit, et s'engage à grands pas dans un labyrinthe de petites rues qui mène hors du quartier. Il ne cesse de lancer des regards derrière lui, craignant d'être suivi. Faites effectuer des jets de Filature opposés au score de 14 en Repérage de Vitelus. Si les PJ sont repérés, il les sème, et tout sera à recommencer 1d6 jours plus tard. Vitelus est nerveux, car il craint d'être suivi par des espions de sa femme. En effet, il redoute par-dessus tout que sa « chère et tendre épouse » ne découvre qu'il fréquente les prostituées et les tavernes des quartiers sordides de la ville (où il est connu sous un faux nom).

Réaction à l'entrée en scène des PJ

Au début, aucune. Les vices de Vitelus une fois découverts, tout devient facile. Il suffit de le rencontrer et de lui expliquer gentiment que s'il n'est pas coopératif, sa femme sera informée... Il va jusqu'à pleurnicher et à implorer les PJ de ne rien dire. Si les PJ citent le nom d'Aram, Vitelus se montre soudain très soucieux. Si les PJ lui en demandent la raison, il leur explique simplement qu'Aram est un très bon ami auquel il est fidèle, et que sa « trahison » va beaucoup le peiner. Il refuse d'en dire davantage.

Promero Velem

43 ans, taille et corpulence moyenne (1,70 m pour 65 kg), cheveux courts et noirs, expression austère, visage mince. Toujours vêtu de tenues sobres, aux couleurs sombres.

Renseignements dans le voisinage

Promero a la réputation d'un homme honnête et intransigeant. Il prône sans cesse le respect des règles morales et mène la guerre à toutes les formes de corruption. Il passe pour un bon père de famille. Il a trois enfants (deux fils de 17 et 19 ans, et une fille de 22 ans) et une femme du nom d'Elara. Il appartient au jeune clan roturier des Madrite. Tous ces renseignements sont accessibles chez des marchands, des artisans ou des voisins du quartier, sûrement pas dans une auberge.

La demeure de Promero

Il s'agit d'une grande maison identique à celle de Vitelus, avec les mêmes protections. Les PJ n'y trouveront rien d'intéressant. Là encore, les plans sont laissés à votre discrétion.

Activités diurnes

Promero se rend fréquemment chez des artisans ou des marchands. Il lui arrive de temps en temps de sortir du quartier pour rendre visite à des peintres et à des sculpteurs (qui vivent dans des coins mal famés, mais sont on ne peut plus honnêtes). Il n'y a rien de sinistre là-dedans, Promero est juste un amateur d'art. Le reste du temps, il travaille dans son bureau. Là encore, laissez les PJ user leurs semelles pour rien, mais ils



Le seul moyen de le faire céder est de lui montrer que les PJ ne plaisaient pas. Une agression directe sur Promero ou sa famille le fera plier (il faudra probablement se débarrasser d'abord des deux gardes du corps). Une fois convenablement effrayé, il assure les PJ qu'il ne tentera plus aucune action personnelle à la Grande Assemblée. Si les PJ lui parlent d'Aram, il se montre anxieux. Si les PJ lui demandent pourquoi, il leur répondra qu'Aram sera fâché qu'il ne puisse plus le soutenir.

Aram Mulai

Début de quarantaine, taille et corpulence moyennes (1,75 m, 70 kg). Son visage est long et maigre, les yeux enfoncés dans les orbites. Sa peau mate et ses cheveux courts et noirs trahissent son origine khalère. Il porte des vêtements de couleurs vives et des culottes bouffantes.

Renseignements dans le voisinage

Les PJ ne découvriront rien de particulier, à part le fait qu'Aram n'est venu habiter la villa qu'il y a relativement peu de temps, cinq ans tout au plus.

Le Djazar

Ses voisins le considèrent comme un homme discret. Il est célibataire, et n'entretient pas de concubines. Ces renseignements pourront être glanés dans le voisinage, y compris les auberges.

Informations complémentaires

Les PJ voudront peut-être en savoir plus. La manière la plus efficace d'y parvenir est de contacter quelques gouris, toujours prêts à céder des informations contre de l'or. Il faudra en contacter 1d10 avant de trouver le bon informateur. À 20 pièces d'or la tentative, cela risque de leur revenir cher ! Finalement, ils tombent sur un vieux gouri, qui demande une semaine pour rassembler les informations, et réclame 50 pièces d'or. Selon lui, la fortune d'Aram et son ascension politique sont assez récentes (cinq ans). Personne ne connaît l'origine de ses revenus. Certains affirment qu'il aurait fait un héritage important, mais le gouri n'en a trouvé aucune trace.

Surveillance

Aram est protégé par cinq gardes du corps. Tous sont d'origine khalère, sauf un djazar. La nuit, trois chiens de guerre sont lâchés dans les jardins de la villa. Également durant la nuit, le djazar et deux gardes du corps se rendent dans les bas-fonds de Samarande, où ils visitent plusieurs tavernes, mais ils n'y restent jamais longtemps. Personne ne sait ce qu'ils y trafiquent, et personne n'a envie de le savoir.

Nantis de tous ces renseignements, les PJ doivent commencer à se dire qu'Aram est un gros morceau et qu'investir sa villa ne sera pas de tout repos. De plus, plusieurs questions se posent : quelle est l'origine de la fortune mystérieuse d'Aram ? Quelle mission secrète remplissent les gardes du corps d'Aram une fois la nuit tombée ? Bref, il y a du pain sur la planche !

Filatures

Si les PJ décident de filer Aram, ils ne découvriront rien de particulier. Dans toutes ses sorties, il est accompagné de deux gardes du corps.

Suivre le djazar dans ses balades nocturnes s'avère plus instructif. Toutes les nuits, ce colosse à la peau noire fait la tournée des tavernes, accompagné de deux khalères armés jusqu'aux dents. Ils sont méfiants et si les PJ ne sont pas discrets, ils risquent de se faire tabasser par le djazar et une bande d'une dizaine de brutes, qui les laisseront dans un sale état. En partant, ils prient poliment les personnages de se mêler de leurs affaires. Si les PJ sont vraiment collants et peu discrets, ils risquent même de se faire tuer. Demander des renseignements aux habitués des tavernes visitées ne serait vraiment pas malin. Le djazar le saura vite et, là encore, les PJ risquent de se retrouver en mauvaise posture. Bref, la discrétion est chaudement conseillée.

Le djazar et ses deux acolytes visitent une dizaine de tavernes, toujours les mêmes et toujours dans le même ordre. Le djazar tient sous le bras un livre épais, à la couverture noire. Dans chaque taverne, le djazar et le patron s'éclipsent dans l'arrière-salle, tandis que les deux khalères restent près du bar. Après quelques minutes, le djazar rejoint les autres, et le trio repart. Ce petit manège dure environ deux heures. Une fois toutes les tavernes visitées, le djazar et les deux khalères retournent à la villa.

Les PJ n'auront pas beaucoup d'efforts à faire pour découvrir que toutes ces tavernes ont un point commun : elles abritent toutes un tripot clandestin. La plupart sont situées dans des quartiers élégants, et ont une clientèle en rapport : gros bourgeois, marchands fortunés et hauts fonctionnaires. À moins que les personnages ne soient impeccablement vêtus, on ne les laissera pas pénétrer dans le tripot proprement dit.

À partir de là, il y a deux possibilités. Les personnages peuvent attaquer le djazar et ses deux acolytes. C'est une option risquée, car ce sont de très bons combattants. Ils ont également la possibilité de contourner la difficulté en faisant parler un tavernier, à grands coups de poing dans la tronche si besoin est. L'homme finit par avouer qu'il tient un tripot clandestin (ce que les PJ devraient déjà savoir). Plus intéressant, il reverse 60% de ses bénéfices à un « patron » dont il ne connaît pas le nom. Il ne rencontre que le djazar, qui est chargé de contrôler ses bénéfices. Il transcrit les gains du jour dans un livre de comptes à la couverture noire. En échange, le patron qui a financé l'installation du tripot permet au tavernier de conserver 40% des bénéfices, ce qui n'est pas négligeable. D'ailleurs, dans le coffre de la taverne (serrure modif. +2), les PJ trouveront 400 pièces d'or, les bénéfices d'une seule semaine ! Si, après l'avoir fait parler, les PJ ne se débarrassent pas du tavernier trop bavard, ils risquent d'avoir des problèmes sérieux avec les sbires d'Aram. Les jours suivants, toutes les tavernes seront surveillées par ses hommes, renforcés par d'autres petits truands.

Les personnages en savent maintenant un peu plus sur les revenus d'Aram, mais cela n'explique pas tout. Une dizaine de petits tripots ne peuvent pas à eux seuls financer une superbe villa et

penseront sûrement découvrir les vices cachés de Promero une fois la nuit tombée.

Activités nocturnes

Les PJ auront beau rester en planque, rien ne se produira. Ils finiront par devoir se rendre à l'évidence, surprenante pour des voleurs noctambules : Promero dort la nuit.

Réaction à l'entrée en scène des PJ

Les pauvres personnages n'ont rien pour faire taire Promero. S'ils décident de le menacer d'une quelconque manière, il ne cède pas et engage deux gardes du corps, qui le suivront partout. Il fait également appel à la milice, et les PJ sont arrêtés sans ménagements. Ils sont interrogés toute la nuit sur leurs motivations dans un poste de garde, avec passage à tabac en règle. Le lendemain matin, ils seront relaxés grâce à l'intervention du fils de Constantin, à la grande rage de Promero.

un train de vie onéreux. Il y a autre chose, mais quoi? Et, au fait, Aram est-il au courant des faits et gestes de ses serviteurs? Rien n'est moins sûr.

Cambriolage

Tôt ou tard, les PJ décideront de cambrioler la demeure d'Aram. Un peu avant qu'ils ne passent à l'action, Demetrius contacte les PJ. Apparemment, la mission a changé. Contrairement à ses instructions précédentes, il leur demande de lui remettre tous les documents qu'ils peuvent récupérer. Il insiste beaucoup sur un point : les personnages doivent s'abstenir de les lire, pour des raisons de sécurité. Ils doivent se contenter de lui remettre tout ce qui, à première vue, leur semble intéressant. Ils seront payés immédiatement après. Si on lui demande le pourquoi de cette volte-face, il répond simplement que ce sont les ordres de Constantin. Ce dernier se servira des papiers pour réduire Aram au silence.

La villa d'Aram est un bâtiment luxueux entouré d'une muraille de 2 m (jet d'Escalade). Au-delà du mur s'étend un jardin où, la nuit, rôdent trois chiens de guerre. Le portail principal, qui mène au jardin, est en bois et protégée par une serrure (modif +0). La porte d'entrée de la demeure est identique. Il n'y a pas d'autres accès, les fenêtres étant obturées par de lourds volets. Les portes intérieures de la maison sont fermées par des serrures identiques à celle de l'entrée. Outre les chiens qui surveillent le jardin, la maison est protégée par les cinq gardes du corps (entre minuit et deux heures du matin, le djazar et deux des gardes sont sortis, et il ne reste plus que deux défenseurs). Une entrée en force est donc fortement déconseillée, voire suicidaire. Le plan de la maison est laissé à votre discrétion. Si vous voulez un

exemple, référez-vous à la p.339 des règles de *Nightprowler*, où une villa similaire est décrite. La pièce la plus intéressante est évidemment le bureau d'Aram. Sa porte ne posera sûrement pas de problème (serrure modif+0). En revanche, le coffre a une serrure haut de gamme (modif -5). Il contient 1000 pièces d'or, un livre épais avec une couverture noire, et un petit carnet. Le livre de comptes est une lecture aride : des colonnes de chiffres à toutes les pages. En bas de chaque feuillet, deux phrases risquent de faire tressaillir les PJ : « Les Anciens sont passés, reçu 10 000 pièces d'or » et, juste en dessous « Les Fils du Sabre sont passés, reçu 20 000 pièces d'or ». Parfois, ces mentions sont accompagnées d'une note griffonnée à la hâte : « concerne le vote de cet après-midi ». Comme les PJ le comprendront sûrement, la fortune d'Aram vient de pots-de-vin versés par deux grandes familles criminelles, en échange de décisions politiques favorables à leurs intérêts.

Le petit calepin est pire. Il renferme une liste de noms suivis de montants. Si les PJ le lisent, ils découvrent avec effarement ces trois inscriptions : « Vitelus le Gros, dette de 32 000 ; Promero Velem, dette de 75 000 ; Demetrius Merkur, dette de 80 000 ». Les PJ viennent de découvrir qu'Aram est un politicien véreux doublé d'un petit criminel en cheville avec la mafia. Et en plus, c'est un maître-chanteur qui s'assure de l'appui de certains politiciens en utilisant leurs vices, en l'occurrence le jeu (auquel Vitelus, Promero et Demetrius ont tous les trois renoncé depuis quelques mois, pour des raisons politiques ou financières, et aussi parce qu'Aram les fait chanter).

Le nom de Demetrius, le conseiller de Constantin, apparaît sur la liste. Les PJ devraient trouver ça plus qu'inquiétant. Demetrius les connaît. Et s'il avait déjà parlé d'eux à Aram? Mais ce n'est pas logique : si c'était le cas, les livres ne seraient plus dans le coffre et les PJ seraient morts depuis longtemps. Mais alors, pourquoi n'a-t-il rien dit? Une chose est sûre, les PJ doivent élaborer un plan pour se sortir de ce guépier, et vite.

● Les PJ décident de remettre les documents à Demetrius. Cela suppose que les PJ ont suivi ses instructions et ne les ont pas lus. Demetrius s'empresse de détruire le carnet où son nom est mentionné, et dénonce les voleurs à Aram. Autant dire que les PJ sont morts.

● Les PJ décident de rendre les documents à Aram et dénoncent Constantin. Aram accueille les PJ avec le sourire. Il fait assassiner Demetrius qui, à force d'essayer de jouer sur les deux tableaux, finit par tout perdre. Ensuite, il s'occupe des personnages. S'ils veulent sortir vivants de ses griffes, ils devront s'accuser d'avoir honteusement fait pression sur d'honnêtes citoyens et charger Constantin autant que possible. En échange, Aram leur promet 2000 pièces d'or. Il fait gentiment conduire les PJ aux autorités, et c'est parti pour le grand déballage! La milice croit aux dires des PJ (qui devront évidemment omettre le fait qu'ils ont réellement trouvé des documents compromettants à l'encontre d'Aram, de Promero et de Vitelus). Aram se dit aussi victime des agissements de Constantin. Même si ce dernier échappe à la prison, sa réputation est détruite. Aram, quant à lui, sort blanchi de l'affaire (après avoir fait disparaître toutes les preuves). Les personnages sont moins bien lotis. Ils se retrouvent accusés de cambriolage, de chantage, d'agression et de toutes les charges que vous jugerez bon d'ajouter. Si vous êtes gentil, ils ne purgeront que la moitié de leur peine, après quoi Aram organise leur évacuation.

Même si les PJ échappent aux sbires d'Aram, ils se sont faits des ennemis de poids en la personne de Constantin et de son fils, le juge. Lors des parties suivantes, il serait amusant que les PJ se fassent arrêter, comparaissent devant ce dernier. Il ne manquera pas de se souvenir des PJ. Ne manquez pas de dire aux joueurs que leurs personnages vont être jugés par un certain Flavius Taurus. Leur tête risque d'être amusante à observer!

● Les PJ décident d'éliminer tous les témoins gênants et de se retirer de l'affaire en perdant le moins de plumes possibles. Cette solution semble la meilleure. En effet, Aram n'est encore au courant de rien, et le poisson est clairement trop gros pour une bande de petits voleurs. La menace la plus sérieuse est Demetrius, qui joue un jeu trouble entre Constantin et Aram. S'il n'a pas encore tout raconté à ce dernier, c'est tout simplement parce qu'il espère que les PJ vont lui donner le carnet, et donc qu'Aram ne pourra plus le faire chanter. Les PJ peuvent se débarrasser de Demetrius de deux façons : utiliser le carnet pour s'assurer de son silence ou, de manière plus radicale, l'assassiner. Constantin se taira. Il ne peut décemment pas aller se plaindre aux autorités parce que les PJ ont refusé de terminer leur contrat! En revanche, il ne les oubliera pas, et parlera d'eux à son fils. Quant à Vitelus et à Promero, les PJ se sont déjà assurés de leur silence. Si tout se passe bien, Aram ne saura jamais d'où est venu le coup, et n'entendra jamais parler des PJ.

LES PNJ

Pour *Nightprowler*

► Le djazar

Adresse 13	Agilité 15	Beauté 10
Courage 16	Élocution 8	Endurance 15
Force 15	Mémoire 11	Morale 8
Perception 13	Rapidité 16	
Fatigue 22	Initiative 1	Santé 22
Compétences : Arme de contact (épée) 14, Course 16, Discrétion 12, Dissimulation 15, Escamotage 10, Esquive 14, Intimidation 14, Pugilat 15, Repérage 12.		

► Aubergiste

Voir p.202.

► Promero et Vitelus

Voir le haut fonctionnaire, p.208.

► Miliciens

Voir p.212.

► Aram

Voir le noble, p.213

► Gardes du corps

Voir les membres armés d'une guilde, p.211.

Que faire?

À partir de ce moment, les actions des PJ sont difficiles à prévoir, mais nous pouvons présenter les hypothèses les plus probables.

● Les PJ décident de faire chanter Aram. Mauvaise idée! Ce dernier engage une horde d'informateurs qui débusquent les PJ, puis il envoie le djazar et de nombreux tueurs pour leur régler leur compte et récupérer les livres. De toute façon, ceux-ci ne prouvent rien par eux-mêmes. En dehors du témoignage des personnages, rien ne les relie à Aram. Et la milice ne se mouillera pas : Aram est intouchable.

● Les PJ décident de remettre les documents à Constantin. Il paraît satisfait, mais il va avoir le même problème. L'affaire sera classée par la justice. Demetrius s'empresse de rapporter les faits à Aram. Ce dernier laisse passer quelques semaines et, lorsque les PJ ne s'y attendent plus, il lance un groupe de tueurs à leurs trousses. S'ils survivent, les PJ pourront toujours essayer de comprendre d'où vient le coup...

Pascal Chartier

illustration : Rolland Barthélémy

L'APPEL DE CTHULHU



Alien(é)s

Ce scénario conviendra à un groupe d'Investigateurs expérimentés, dirigés par des joueurs compétents et menés par un Gardien des arcanes vétéran. Bonne chance à tous !

Introduction

Les joueurs ont l'habitude de voir leurs Investigateurs devenir fous. Après tout, côtoyer le Mythe provoque les pires désordres mentaux. Il est cependant rare de jouer des personnages fous, en dehors de quelques crises phobiques ou hallucinatoires. Si leur santé mentale est atteinte, les PJ se retirent et laissent faire le temps. Cela donne à la folie un petit côté rassurant. L'esprit, ne pouvant plus supporter la réalité, s'efface. La folie prend le corps en charge, tandis que la conscience soigne ses blessures. Afin de leur faire découvrir des aspects plus variés de cet état, ce scénario est destiné à rendre les PJ fous... de leur plein gré. Pour pouvoir faire jouer cette aventure, il faut que l'un des Investigateurs soit victime d'une maladie mentale. Lorsque l'occasion se présentera, au lieu de déterminer une folie au hasard ou de la choisir selon la situation, faites en sorte que le PJ souffre d'un genre particulier d'hallucinations, les visions de Tshodd'gnorr (voir leur description plus loin). Ses symptômes persistant, il sera nécessaire de le faire traiter à l'asile Saint-Gilles (voir l'aide de jeu, p.68). Un pavillon lui sera attribué, son état ne semblant pas nécessi-

ter autre chose que des séances de thérapie régulières et une surveillance médicale.

L'aventure commence lors de l'une des visites des personnages à leur ami malade. Bien sûr, il est possible de faire du patient de Saint-Gilles un PNJ proche des PJ sans nuire au déroulement du scénario. L'implication des joueurs sera cependant probablement bien plus grande s'il s'agit d'un Investigateur.

Synopsis

Tshodd'gnorr est une dimension parallèle, très proche de la nôtre. Le voile ténu qui les sépare a été déchiré par l'arrivée inopinée d'une larve de Dieu Extérieur en fin de croissance. Tshodd'gnorr contient surtout des cristaux qui oscillent dans les dimensions voisines. Certains ont été perturbés par la larve.

Cecil Simmons, un trafiquant d'armes sorcier qui utilisait des Vagabonds dimensionnels pour acheminer sa marchandise, s'est trouvé fort mal quand ses passeurs se sont retrouvés prisonniers de cette singularité dimensionnelle. Il s'est néanmoins rapidement consolé en découvrant la valeur marchande des cristaux de Tshodd'gnorr.

Mais les Vagabonds dimensionnels ne souhaitent pas rester éternellement dans cet endroit, d'autant que les cristaux les affectent physiquement. L'un d'eux a mis à profit ses pouvoirs magiques pour s'adjoindre l'aide – indispensable – de quelques malades mentaux de l'asile voisin, afin de libérer la larve et rétablir l'ordre dans cette dimension. Il se sert de leur folie pour les amener à manipuler les cristaux, au péril de leur vie et de ce qui leur reste de santé mentale.

Simmons n'en sait encore rien, mais lorsqu'il le découvrira, il ne va pas apprécier que ses créatures le trahissent. Il va alors s'en prendre aux aliénés... dont l'un des Investigateurs. Il faudra le neutraliser et aider les Vagabonds pour sauver le PJ interné. Mais pour cela, les Investigateurs devront se rendre dans la dimension de Tshodd'gnorr, ce qui demande un certain état d'esprit...

La larve

Issus d'Azathoth, au cœur du chaos, les Dieux Extérieurs viennent à la vie sous forme de larves fragiles et sans conscience. Celles-ci errent de par l'univers pendant des éons, gagnant en taille, en consistance et, parfois, en intelligence. Quand

leur croissance est terminée, la plupart retournent à la cour d'Azathoth. Quelques-uns s'établissent dans une dimension pour y régner. D'autres encore sont si bêtes qu'elles ne parviennent à faire ni l'un ni l'autre, et finissent leur existence de manière prématurée. La larve qui nous intéresse appartient probablement à cette dernière catégorie.

Suite à ses pérégrinations, elle a échoué à la frontière qui sépare la dimension de Tshoddl'gnorr de la nôtre. Cette visite aurait pu bien se passer, si elle n'avait gravement endommagé une structure de cristaux à l'aide de ses monstrueux tentacules d'empotée (elle ressemble à une espèce de calmar de cinquante mètres de long doté d'une trentaine de tentacules lisses).

Cet incident a créé une singularité dimensionnelle, qui attire à elle tout ce qui se situe à la lisière des deux dimensions. Cela a eu pour effet d'immobiliser la larve sur place et de capturer des Vagabonds qui voyageaient dans la région. Ils peuvent toujours aller et venir entre les dimensions, mais ne peuvent plus quitter les abords de l'asile. De plus, comme cette singularité se situe aux abords d'un asile d'aliénés, les malades susceptibles de percevoir les phénomènes extradimensionnels sont également sous son influence.

La larve n'a pas conscience de tout cela. Les seuls stimuli qu'elle est capable d'analyser sont l'appel d'Azathoth, qui lui donne l'envie de s'en aller, et sa faim, qui lui fait battre des tentacules quand n'importe quoi d'organique passe à sa portée. Comme la nourriture est rare (il n'y en a pas dans la dimension de Tshoddl'gnorr et, dans la nôtre, elle se trouve à plusieurs dizaines de mètres sous terre), sa faim augmente. Il lui faudra cependant plusieurs millions d'années avant d'y succomber. Elle est trop stupide pour penser à aller chercher des proies en surface.

Simmons et les Vagabonds

Cecil Simmons, dit «La Pointe», est un sorcier atypique. S'il a bien passé des années penché sur des grimoires moisis, il n'a pas eu à les chercher bien loin. Il a en effet hérité son savoir magique de son père, Jebediah, qui faisait autorité dans le domaine de l'occultisme. Beaucoup plus pragmatique que son père, qui mourut dans d'horribles circonstances, Cecil n'a pas cherché à accroître sans cesse ses pouvoirs ou à obtenir des faveurs de dieux fous. Il a préféré se servir de ses sorts pour s'enrichir.

La façon la plus efficace et la moins dangereuse qu'il ait trouvée d'utiliser des Vagabonds dimensionnels pour faire entrer des marchandises discrètement aux États-Unis. L'activité la plus lucrative étant le trafic d'armes, Simmons est devenu le fournisseur des gangsters locaux. Il a bien pensé à s'introduire dans des salles des coffres de banques à l'aide de ses Vagabonds, mais il ne souhaite pas pour l'instant voyager lui-même entre les dimensions (il connaît mal les risques encourus), ni permettre à un autre de le faire à sa place. De plus, il a appris qu'il n'était pas bon d'attirer l'attention des spécialistes de l'occulte.

Son surnom lui vient de son bien le plus cher, le poignard de fer qui ne le quitte jamais. Il est indispensable au sort d'invocation des Vagabonds. Simmons est persuadé qu'il renforce son pouvoir en le trempant dans le sang de ses ennemis, ce qu'il fait le plus souvent possible. Il n'accorde (partiellement) sa confiance qu'à trois hommes : Louis Speznik et Joey Villalente, qui lui servent de manutentionnaires et de gardes du corps, et John Burton, son fournisseur, qui n'apparaîtra pas dans cette histoire. Seules ces trois personnes connaissent la nature magique de ses opérations.

Quand la larve de Dieu Extérieur est apparue entre la Terre et Tshoddl'gnorr et a perturbé les cristaux, un Vagabond en mission pour Simmons, transportant un chargement d'armes, s'est retrouvé captif de la singularité dimensionnelle. Simmons n'a pu le découvrir qu'en invoquant un autre Vagabond qui, lui aussi, a été capturé quand il a tenté de récupérer les armes. Le trafiquant avait cependant appris la position de ces dernières. Elles avaient échoué dans une grotte, sous l'asile Saint-Gilles, non loin de l'entrepôt où devait se rendre le Vagabond. Après avoir découvert une entrée, Simmons a envoyé ses hommes chercher sa marchandise.

En dépit du fait que les Vagabonds qu'il invoquait restaient prisonniers de la singularité, Simmons a continué son trafic. Lui et ses hommes se protègent de la vengeance des Vagabonds en portant sur eux en permanence des cristaux de Tshoddl'gnorr, qu'ils ont trouvés sur le sol de la grotte. Ils ont en effet remarqué que les Vagabonds ne peuvent s'approcher de ce matériau. Ce qu'ils ignorent, c'est que les cristaux les font imperceptiblement passer dans la dimension de Tshoddl'gnorr. Lors d'une de leurs prochaines visites, ils y seront suffisamment pour, eux aussi, en devenir prisonniers et percevoir la larve... ce qui est mauvais signe, car il est probable qu'elle les percevra aussi.

Les visions de Tshoddl'gnorr

Sur Terre, la présence de la singularité affecte certains esprits fragiles. Suite à un choc ou à une longue période d'instabilité, ils commencent à avoir des hallucinations. En fait, ils perçoivent par intermittence la dimension de Tshoddl'gnorr. La fréquence et la durée des visions va en augmentant, jusqu'à ce que le malade soit complètement incapable de vivre dans le monde réel. À proximité de la singularité, dans un rayon de trois kilomètres autour de l'asile, les personnes affectées ont plus de chance : lors de leurs visions, elles peuvent évoluer dans Tshoddl'gnorr. Cependant, cela ne fait que renforcer la réalité des visions et diminuer leurs chances de guérison. C'est d'autant plus vrai que Drughlath, l'un des Vagabonds dimensionnels prisonniers, influe sur les rêves de ces personnes pour les plonger de plus en plus dans Tshoddl'gnorr, afin qu'elles le délivrent.

La portion de Tshoddl'gnorr voisine de la Terre est un réseau de galeries et de grottes composées de deux matériaux, le «jade» et les cristaux. Le jade (il s'agit en réalité d'une toute autre matière, mais elle y ressemble) forme l'essentiel des

parois. Quelques cristaux verts émeraude aux reflets bleutés y sont incrustés, mais la plupart sont agglutinés en structures complexes, de quelques centimètres à plusieurs dizaines de mètres de diamètre. Ces structures, comme les galeries, ne respectent pas la géométrie euclidienne. La gravité elle-même joue des tours, collant des cristaux aux «plafonds» et aux «murs». La lumière glauque et diffuse, sans source apparente, se reflète sur les facettes des cristaux. L'impression finale est celle d'un tableau d'Escher trempé dans de la peinture fluorescente verte et bleue. Suite à l'intervention de la larve, quelques cristaux épars sont passés dans notre dimension, et plus précisément dans la grotte qui se trouve sous l'asile. Speznik et Villalente en ont récupéré une partie. Lors d'une vision, le malade affecté voit en superposition les deux dimensions. Au début, c'est la Terre qui est la plus nette. L'influence de Tshoddl'gnorr ne fait qu'affecter l'apparence des choses. Les formes des objets (portes, outils) semblent étranges et le malade a le plus grand mal à s'en servir. Les couleurs virent au vert-bleu. Les sons s'atténuent jusqu'à disparaître (Tshoddl'gnorr est très silencieuse). Le malade a tendance à vouloir suivre le relief de l'autre dimension et titube sans cesse, tente de marcher sur un mur, etc. Un goût métallique lui envahit la bouche. Plus tard, c'est la Terre qui deviendra l'élément «parasite» de ces visions, donnant une apparence terrestre aux structures de cristaux ou traduisant la géométrie des lieux à l'aide d'une unique gravité, forçant par exemple le voyageur à ramper sur une paroi au lieu de simplement marcher dessus.

Il est très important de comprendre que l'espace vide (galeries et grottes) dans Tshoddl'gnorr ne représente qu'environ un cinquième de l'espace total. Ainsi, la plupart du temps, le malade a l'impression d'être emprisonné dans du jade. Cela provoque un comportement névrotique aigu : respiration difficile, rythme cardiaque accentué, sueurs, tremblements, etc. Un malade en pleine crise tentera du mieux qu'il peut de trouver un espace dégagé dans Tshoddl'gnorr, par exemple en se rapprochant de l'asile, où ils sont plus nombreux. Mais comme les règles de déplacement dans les deux dimensions ne sont pas les mêmes, cela n'a rien d'aisé.

Voyager dans Tshoddl'gnorr

La topologie des lieux n'est pas le seul obstacle au voyage dans Tshoddl'gnorr. Il est également bon de savoir que cette dimension ne comportant pas de plantes, l'air n'y est (difficilement) respirable qu'aux alentours de l'asile, là où il s'est mélangé à celui de la Terre, et il a une odeur cuivrée entêtante. De plus, un feu a beaucoup de mal à y brûler, donnant des flammèches vertes. Les cartouches ont 30% de chances de mal fonctionner.

Il existe trois moyens de se rendre dans Tshoddl'gnorr : être amené par un Vagabond dimensionnel, subir l'attraction d'un cristal ou devenir fou. Seuls les Vagabonds peuvent se trouver entièrement dans Tshoddl'gnorr. Les autres créatures n'y sont que partiellement. Outre le sentiment d'oppression provoqué par la présence de mati-

D e la SAN et de Tshodd'gnorr

Tenez soigneusement le compte de la SAN perdue à cause des visions de Tshodd'gnorr. En effet, les phases de la folie correspondent à la perte de points de SAN.

- De 1 à 15 : phase 1.
- De 16 à 30 : phase 2.
- 31 et plus : phase 3.

Pendant l'aventure, comptabilisez ces pertes séparément, car elles ne seront pas récupérées selon le système classique. Voici une liste non exhaustive des phénomènes liés à Tshodd'gnorr qui peuvent faire perdre de la SAN.

- Première vision de Tshodd'gnorr : $1d3/1d6+1$.
- Visions suivantes : $0/1d2$.
- Première confrontation avec la topologie de Tshodd'gnorr (voir quelqu'un marcher dans l'air ou traverser un mur) : $1d2/1d6$.
- Confrontations suivantes : $0/1d2$.
- Première visite dans Tshodd'gnorr : $1d4/1d10$.
- Visites suivantes : $1d2/1d4$.
- Voir un Vagabond changer de dimension : $1d2/1d6$ (plus la perte de SAN causée par la créature).
- Rêves et hallucinations provoqués par Drughlath : $1d3/1d6+1$, sauf si la victime a déjà eu une vision/un rêve/une hallucination. Dans ce cas : $1/1d3$.
- Voir la larve à travers les dimensions : $1d2/1d6+1$.
- Succomber volontairement à une vision : $1d3/1d6+1$. Cela signifie explorer consciemment la nature d'une vision pendant qu'elle se produit et requiert un jet d'idée.
- Parler pendant une heure de la nature de Tshodd'gnorr avec Calvin Bröner : $1d2-1/1d4+1$.
- Porter un cristal de Tshodd'gnorr sur soi : $1d3-1$ par jour (automatiquement).

Si un personnage perd plus de 5 points de SAN en une fois, il n'est pas frappé d'une autre folie. S'il perd plus de 20 % de sa SAN en une heure, il passe automatiquement en phase 3.

Selon la phase, les visions spontanées ont 25 %, 50 % et 25 % de chances de se produire (deux jets par jour. Bien sûr, les personnes en phase 3 ont une vision de la Terre). Si le résultat du jet est compris entre 01 et 05, il s'agit d'une crise aiguë. Une vision dure 2d6 minutes, une crise $1d00+10$ minutes. Tous ces chiffres sont là pour vous faire comprendre qu'une fois le processus enclenché, il s'accélère rapidement.

S'il passe une journée sans perdre de SAN, le personnage regagne $1d2-1$ points de la SAN perdue à cause de Tshodd'gnorr. Ce gain passera à $1d6-1$ quand les cristaux auront été restaurés. Après ça, si le personnage n'a pas conservé de cristal sur lui, il ne risque plus de faire de crise.

re solide à l'emplacement de son corps, un personnage présent dans les deux dimensions est handicapé. Toutes ses actions subissent un malus équivalent à la portion de son corps entourée de solides. Par exemple, un personnage à moitié pris dans un mur aura un malus de 50%. De plus, il ne peut bouger ses parties « encastrées » qu'au ralenti, comme s'il se déplaçait dans de la mélasse. Aussi curieux que cela puisse paraître, exister partiellement dans de la matière solide ne provoque aucun dommage physique. Le cerveau nie cette impossibilité et garde toujours une parcelle du corps sur Terre.

Si le transfert a lieu à l'aide de cristaux ou parce que l'état mental du voyageur s'est détérioré, il faut considérer trois phases successives.

● **Phase 1.** Le voyageur est majoritairement présent sur Terre. Il reçoit quelques brèves visions de Tshodd'gnorr, qui ne font que le handicaper dans sa vie de tous les jours. S'il conserve un cristal sur lui ou explore la nature de ses visions, il commence à percevoir les cristaux de Tshodd'gnorr, les Vagabonds dimensionnels et la larve. Une crise aiguë le place momentanément en phase 2.

● **Phase 2.** Le voyageur est à mi-chemin entre les deux dimensions. Un cristal amène son porteur dans cet état en plusieurs semaines, mais il suffit de quelques chocs mentaux pour l'atteindre. Pour les Terriens, le voyageur semble en général « normalement fou » bien que certains indices trahissent sa nature : état névrotique en certains lieux, déplacement au ralenti, comportements aberrants liés à ses visions quasi permanentes. Lors de crises de visions particulièrement aiguës, le voyageur passe en majorité dans Tshodd'gnorr et peut y agir (mais il est cette fois handicapé par la topologie de la Terre).

● **Phase 3.** C'est l'inverse de la phase 2. Le voyageur est présent en permanence dans Tshodd'gnorr. Il ne peut agir sur Terre que pendant l'une de ses rares phases de lucidité. Il lui faut réussir un jet d'idée à -50% pour regagner ses esprits pendant quelques minutes (une seule tentative par heure). Il lui est physiquement impossible de quitter les alentours de la singularité (il ne pourrait plus respirer). Sur Terre, si on peut le voir, il passe à travers les murs ou marche dans les airs... la tête en bas. Heureusement, les Vagabonds dimensionnels s'arrangent pour guider les voyageurs afin qu'il n'y ait pas de témoins de leurs pérégrinations (en se déplaçant essentiellement sous la surface terrestre).

Premiers pas vers la folie

Pour faciliter la lecture de ce scénario, nous appellerons le PJ malade Fred. Le choc mental qu'il a subi l'a fait entrer dans la phase 1. Une bonne thérapie aurait suffi à le soigner si Drughlath, le Vagabond dimensionnel, ne s'était ingénié à lui envoyer des rêves de Tshodd'gnorr et à provoquer des hallucinations. L'état de Fred a donc progressivement empiré. Tshodd'gnorr a pris de plus en plus de consistance, et il est maintenant en fin de phase 1.

Le docteur DeMuir, le directeur de Saint-Gilles, se charge personnellement de son cas, dont l'aggravation l'inquiète. Ses méthodes ne donnent

pas les résultats escomptés. Il soupçonne Calvin « Houdini » Bröner d'avoir une influence néfaste sur Fred comme sur un autre patient, Jerry Gray. Tous deux ont développé les mêmes symptômes que Bröner. Ce dernier est en fin de phase 2, et doit son surnom au fait qu'il semble impossible de le maintenir dans une cellule d'isolement, quelles que soient les précautions prises. Aucune des théories rationalistes de DeMuir ne permet d'expliquer comment Calvin passe en une nuit d'une cage de contrainte au toit d'un des pavillons. De plus, les hallucinations de ses trois patients semblent tellement intenses qu'elles résistent même à l'hypnose. En désespoir de cause, DeMuir finit par conseiller aux PJ de venir voir Fred plus souvent, pour l'ancrer dans la réalité.

Lors d'une visite matinale, les Investigateurs découvrent Fred étendu en travers de son lit, inconscient, son pyjama déchiré au niveau de la poitrine. Une profonde balafre lui barre le torse, comme faite par un large fouet. Une légère odeur métallique plane dans l'air. Cela devrait convaincre les PJ qu'il se passe quelque chose de louche dans cet asile, non ?

Fred est particulièrement résistant mentalement (ou, plutôt, il a eu beaucoup de chance). Il n'a perdu que 12 points de SAN liés à Tshodd'gnorr alors que, au cours d'une crise la nuit précédente, il est malencontreusement passé dans cette dimension. Errant dans les galeries souterraines, il est entré violemment en contact avec un tentacule de la larve, ce qui a eu pour effet de l'assommer avant d'affecter davantage sa SAN. Un Vagabond dimensionnel l'a secouru et ramené dans son lit avant que la larve ne le dévore. À son réveil, il aura tout oublié.

Les recherches

L'enquête ne doit pas nécessairement basculer tout de suite dans le surnaturel. Il se passe suffisamment d'événements étranges à Saint-Gilles pour induire les PJ en erreur (du moins partiellement). Voici quelques exemples de faits et de rumeurs circulant dans l'asile.

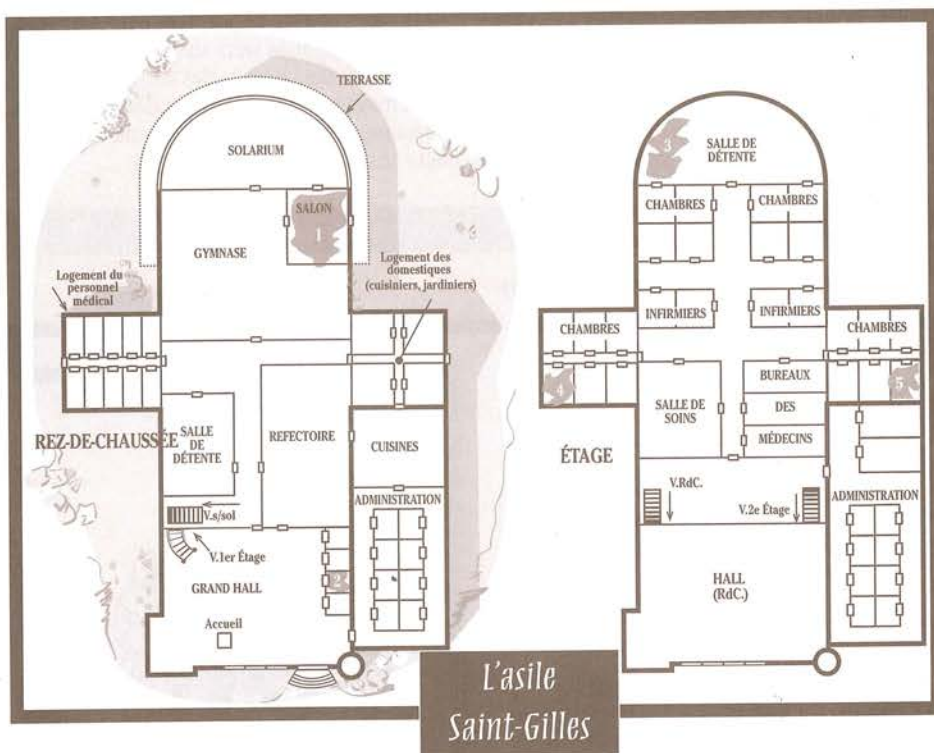
Le bâtiment et ses alentours

Quelqu'un d'attentif peut déterminer la zone d'influence de la singularité. En effet, la présence de matière transdimensionnelle dans le ciel a tendance à repousser les nuages bas et à créer un microclimat très peu pluvieux. Les jardiniers ne cessent de s'en plaindre.

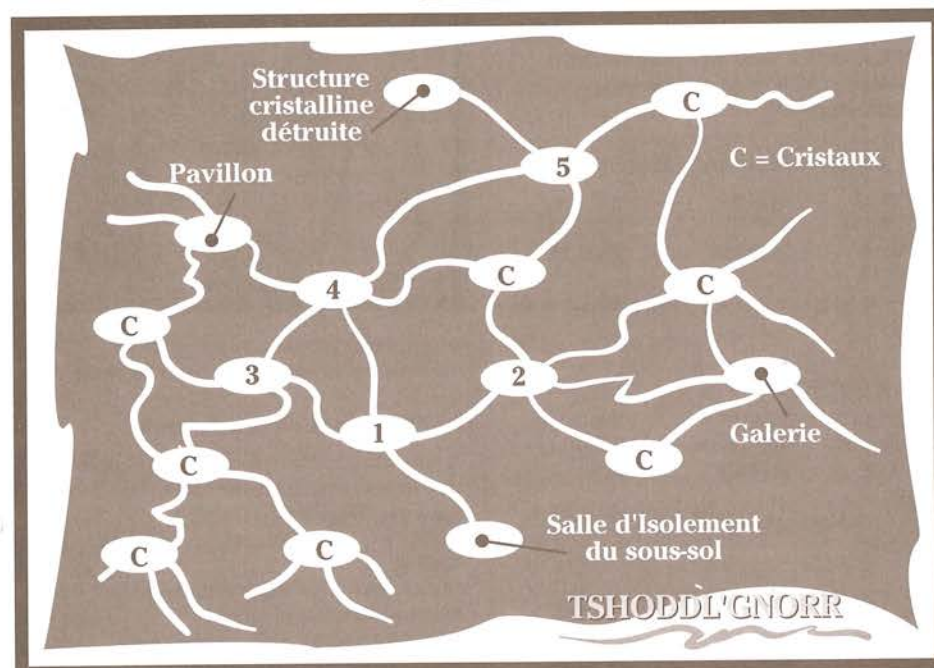
De plus, les plantes réagissent elles aussi assez mal à ce phénomène. Celles qui sont superposées à du jade dans Tshodd'gnorr dépérissent lentement. Cela permet à la fois de repérer des espaces dégagés dans Tshodd'gnorr qui se trouvent près de la surface terrestre (jet de TOC), mais aussi de délimiter la zone d'attraction de la larve, des Vagabonds et des personnages en phase 2 ou 3.

Les fous

Les patients sont, comme de juste, passablement atteints. Ils souffrent de toutes les variétés de folies décrites dans les règles plus, pour une partie des indigents, de quelques états de choc ou de



L'asile
Saint-Gilles



stupeur induits par les traitements dispensés par le bon docteur Shaumelmann. On ne pourra pas apprendre grand-chose de pertinent si on les interroge, à moins de parvenir à percer le voile de psychoses et d'obsessions qui obscurcit leur discours (jet de Psychanalyse ou, éventuellement, de Psychologie). Le plus intéressant d'entre eux est Théo Hall, un restaurateur paranoïaque, logé dans l'une des chambres du second étage. Il sera difficile d'obtenir sa confiance. Lorsque ce sera fait, les PJ découvriront que Théo a l'œil pour repérer tout ce qui se passe d'étrange à Saint-Gilles... même s'il en imagine environ 75%. L'un des patients ayant son pavillon, lord Sheldon, est un aristocrate anglais en exil souffrant de pulsions sadiques. On l'a surpris plus d'une fois molesant le personnel, à coups de cravache ou de bottes. Ce fait, combiné à son arrogance, explique qu'il soit cordialement haï par toute la population de

Saint-Gilles, à l'exception de DeMuir. C'est un suspect tout désigné pour l'agression contre Fred...

Gray, Philsby et Bröner

Ces trois malades sont tous attirés par Tshodd'l'gnorr. Ils ne comprennent pas ce qui leur arrive, et ont tous les trois une vision assez différente de leurs problèmes.

● **Jerry Gray** est un peintre qui tentait de se remettre d'une tentative de suicide consécutive à un dépit amoureux. Il est au début de la phase 2, et reste assez fréquentable. DeMuir l'a retiré des griffes de Shaumelmann, qui a testé sur lui sa machine à électrochocs. Le jeune homme en garde des traces de brûlures sur les bras et les jambes. Il pense que c'est la cause de ses visions, lesquelles ont en effet commencé peu de temps après l'intervention de Shaumelmann.

● **Coralyn Philsby** est une jeune artiste de la région, qui vient d'être admise dans un pavillon. Depuis quelques semaines, elle venait errer, apparemment sans raison, dans le parc de Saint-Gilles. Son amant, un dandy gominé, vient la voir tous les jours. Coralyn est la victime indirecte de Simmons. Elle s'est fait offrir une bague par son amant. Un éclat de cristal de Tshodd'l'gnorr y était serti. Le joaillier l'avait achetée au trafiquant, croyant avoir affaire à une pierre semi-précieuse. Irrésistiblement attirée par la singularité, Coralyn va bientôt passer en phase 2.

● **Calvin «Houdini» Bröner** est un industriel qui possède plusieurs usines de médicaments. Il est rentré à Saint-Gilles pour une simple dépression nerveuse, avant de tomber sous l'emprise de Drughlath. Il approche dangereusement de la phase 3.

Il est extrêmement riche. En fait, la rumeur prétend qu'il possède une partie de Saint-Gilles (ce qui est faux, mais les PJ auront du mal à s'en assurer). DeMuir pense qu'il soudoie l'un des infirmiers pour pouvoir sortir d'isolement durant ses crises de délire. Ses soupçons se portent sur Greg, l'un des infirmiers de nuit.

En fait, Bröner est le patient sur lequel Drughlath a porté la plus grande part de son attention et qu'il transporte épisodiquement vers Tshodd'l'gnorr. Lorsqu'il aura basculé en phase 3, le Vagabond se concentrera sur Jerry Gray ou sur Fred, selon l'état de leur SAN. En effet, si les travaux préliminaires de réorganisation des cristaux sont bien avancés, le gros œuvre ne pourra être accompli que par plusieurs personnes travaillant de concert. De plus, il y a toujours le risque que la larve n'avalé l'un des humains.

S'il a conscience de l'étrangeté de son état, Bröner a bien compris qu'il doit se montrer circonspect. Il ne parlera de Tshodd'l'gnorr que si on lui montre qu'on le croit. Il se montrera alors très loquace, et très persuasif. D'un autre côté, son comportement devient si étrange qu'il ruine sa crédibilité. Bröner fait des efforts pour se contrôler, mais il affectionne tout particulièrement le toit de l'un des pavillons, qui correspond à une grande salle dans Tshodd'l'gnorr.

Pour la petite histoire, Bröner se sert de Saint-Gilles, parmi d'autres établissements hospitaliers, pour tester certains des nouveaux médicaments sortis de ses laboratoires de recherche. L'un d'eux, un puissant opiacé, a fait des ravages quelques années auparavant. Certains survivants à ce traitement hantent encore les cellules du sous-sol. Il en est un qui pourrait même avoir assez de lucidité pour se montrer violent, s'il apprenait la vérité.

Le docteur Shaumelmann

Le bon docteur est un thérapeute renommé, ce qui, à l'époque, signifie qu'il est capable d'imaginer de nombreuses nouvelles façons de torturer ses patients. Afin de publier régulièrement dans les revues scientifiques, il expérimente des traitements de choc étranges sur les patients que DeMuir ne peut lui soustraire. En avance sur son temps, il vient de faire installer tout un appareillage susceptible de provoquer d'importantes décharges électriques.

Shaumelmann ne se limite pas à cette thérapie. C'est également lui qui, en toute illégalité, teste



Calvin « Houdini » Bröner

les médicaments pour le compte de Bröner. Il en profite d'ailleurs pour créer ses propres cocktails.

Le nouvel infirmier

Louis Manston a été engagé il y a quinze jours à peine. Même s'il est calme avec les patients, il est souvent dans la lune. Un ami à lui vient parfois le chercher dans une camionnette couverte. On aurait vu cette même camionnette stationnée dans la carrière qui se trouve non loin de l'asile (pour le savoir, il faudra aller poser des questions en ville).

« Manston » est en fait Louis Speznik, l'un des associés de Simmons. Comme Coralyn Philsby, le port permanent d'un cristal l'a conduit à l'asile (et à la fin de la phase 1). Speznik est en train de perdre la boule, mais il possède la couverture idéale pour réceptionner les chargements des Vagabonds. Les créatures les déposent dans la carrière, où se trouve une galerie d'accès qui mène au sous-sol de l'asile. Simmons l'a barricadée et cadenassée, mais des traces de passage récent sont visibles.

Simmons et Villalente

Contrairement à Speznik, Simmons et Villalente ont compris le danger que représentent les cristaux. Ils n'en portent que lorsqu'ils entrent dans le périmètre accessible aux Vagabonds dimensionnels, afin de se protéger.

Depuis le départ de Speznik, Cecil Simmons a établi son quartier général dans un de ses entrepôts, à proximité de Saint-Gilles. L'endroit comporte un petit appartement où Simmons et Villalente résident tous les deux quand ils ne traitent pas des affaires en ville.

Sauf lorsqu'ils prennent possession d'une livraison sous l'asile, l'un des deux hommes est toujours présent à l'entrepôt. Il est possible de suivre la camionnette de Villalente jusque là (ou de faire parler Speznik. Le meilleur moyen d'y parvenir est de le menacer de lui enlever son pendentif en

cristal, ce qui le rendrait vulnérable aux Vagabonds dimensionnels). L'entrepôt contient des caisses de marchandises non encore écoulées, dont plusieurs de mitraillettes et de munitions. Dans l'appartement se trouve un exemplaire de *The Book of Doors*, un ouvrage emprunté à la

bibliothèque fournie de Simmons père. Ce livre se lit aisément (en deux jours au minimum) car il est relativement clair. Il traite des autres dimensions et des moyens d'y accéder, sans donner de sorts. Sa lecture confère +2% au Mythe de Cthulhu et coûte 1d4+1/1d8+2 points de SAN.

LES PNJ

Pour L'appel de Cthulhu

► Docteur Perceval DeMuir

FOR 9	DEX 10	INT 16
CON 12	APP 13	POU 13
TAI 11	SAN 65	EDU 16

PdV 12

Compétences : Médecine 50 %, Pharmacologie 40 %, Premiers Soins 55 %, Persuasion 65 %, Psychanalyse 80 %, Psychologie 80 %, Hypnose 65 %.

► Docteur Maximilian Shauemmann

FOR 14	DEX 11	INT 13
CON 13	APP 15	POU 10
TAI 16	SAN 50	EDU 14

PdV 15

Compétences : Médecine 65 %, Pharmacologie 60 %, Premiers Soins 70 %, Baratin 75 %, Persuasion 50 %, Psychanalyse 40 %, Psychologie 45 %.

► Calvin « Houdini » Bröner

FOR 11	DEX 8	INT 14
CON 12	APP 10	POU 12
TAI 14	SAN 25*	EDU 15

PdV 13

* Tshodd'gnorr lui a fait perdre 28 points de SAN.

► Jerry Gray

FOR 13	DEX 16	INT 11
CON 13	APP 13	POU 14
TAI 17	SAN 50*	EDU 10

PdV 15

* Tshodd'gnorr lui a fait perdre 16 points de SAN.

► Cecil Simmons, dit La Pointe

FOR 14	DEX 14	INT 14
CON 12	APP 9	POU 15
TAI 13	SAN 0	EDU 14

PdV 13

Compétences : Compétences de combat 40 %, Mythe de Cthulhu 20 %.

Sorts : Invoquer/Contrôler un Vagabond dimensionnel, Flétrissement.

Il possède deux revolvers, un talisman de lucidité (qui ne marche que pour un membre de sa famille et permet de garder le contrôle de sa volonté, de ses pensées et de ses rêves) et un poignard en fer donnant +70 % pour Invoquer/contrôler un Vagabond dimensionnel.

► Louis Speznik et Joey Villalente

FOR 15	DEX 14	INT 10
CON 14	APP 11	POU 11
TAI 13	SAN 40 et 50	EDU 9

PdV 14

Compétences : Compétences de combat 65 %, Autres compétences physiques 50 %, Mythe de Cthulhu 5 %.

Cecil Simmons



Ils possèdent chacun un revolver et un poignard. Louis Speznik est en fin de phase 1.

► Vagabonds dimensionnels

Ils sont cinq, tous prisonniers de la singularité. Utilisez les caractéristiques moyennes sauf pour Drughlath :

CON 19	TAI 20	INT 13
POU 16		

PdV 18 (les autres Vagabonds ont perdu définitivement 1d4+1d6PdV).

Sorts : Domination, Envoyer des rêves (fonctionne sans composantes),

Épuiser le pouvoir, Induire des hallucinations (comme Envoyer des rêves, mais agit lorsque la victime est éveillée. Il coûte deux fois plus cher en PM).

Les Vagabonds ne dépensent qu'un PM pour voyager entre la Terre et Tshodd'gnorr, ainsi que un point supplémentaire par 20 points de TAI qu'ils transportent avec eux.

► La larve de Dieu Extérieur

Elle est immortelle et invulnérable.

Majoritairement dans Tshodd'gnorr, elle s'y déplace lentement, car son corps est toujours en partie dans de la matière solide sur Terre. Cependant, ses tentacules peuvent jaillir violemment de n'importe où, de manière peu coordonnée. Si une proie est à portée, elle subit chaque round 1d4-1 attaques à 20 % pour 1d10 de dommage. Perte de SAN : 1d4/1d10+2 si le corps de la larve est visible.

L'entrepôt est la propriété de Simmons, et ce dernier possède des bordereaux falsifiés pour ses marchandises. De plus, une cache aménagée dans le sous-sol lui permet de dissimuler les armes qu'il a sur place. Si les PJ découvrent l'endroit, il leur faudra faire preuve de beaucoup de finesse pour amener la police à l'investir.

Événements dramatiques

● Quelque temps après le début de l'enquête des PJ, selon leur rythme, Jerry Gray est découvert par Simmons et ses hommes lors d'une de leurs livraisons (Simmons en fait deux à trois par mois). Jerry, en train de manipuler des cristaux entre les dimensions, est en partie encastré dans l'une des parois de la grotte. Le spectacle est assez terrifiant. Simmons s'affole et lui tire dessus. Jerry s'enfuit, une balle dans le bras, et regagne l'asile. Il est possible que certains des PJ soient témoins de cette scène, du moins auditivement, s'ils sont en phase 2. Il est très difficile de s'orienter dans Tshodd'gnorr, où les galeries se croisent et se superposent en dépit de la logique, mais des jets d'Écouter ou d'Idée leur permettent de s'orienter. Si aucun des PJ n'est présent, Jerry va chercher de l'aide auprès de Fred, qu'il a déjà vu dans Tshodd'gnorr (Bröner travaille dans un autre coin du labyrinthe). Le peintre a reconnu Speznik parmi ses agresseurs.

Pour en savoir plus, Simmons envoie Speznik voler le dossier de Jerry. S'il parvient à s'en emparer, Simmons comprend, d'après les notes de DeMuir, que Jerry, Bröner et Fred représentent une menace pour son petit commerce. Il ordonne donc à Speznik de les éliminer, en commençant par Jerry (dont il est certain qu'il peut voyager vers Tshodd'gnorr). Il cherche à faire croire à un accident, par exemple à une expérience malheureuse de Shaumelmann ou à une erreur de dosage des médicaments.

Si, pour une raison ou pour une autre, Speznik est incapable d'agir à l'intérieur de l'asile, Simmons lui fait prendre ses quartiers dans la grotte, afin de surprendre ceux qui y retourneraient. Lorsqu'il passera en phase 2, Speznik commencera à voir la larve. Cela le rendra beaucoup moins téméraire que prévu.

● Si on lui donne suffisamment de temps, Coralyn Philsby arrive en phase 2 et commence à arpenter les galeries de Tshodd'gnorr. L'expérience est cependant traumatisante pour la jeune femme, qui refuse de retourner à la surface et est bien incapable d'aider les PJ avec les cristaux. Comme les Vagabonds ne peuvent pas l'aider, à cause de sa bague, ce sera aux PJ de la prendre en charge et de l'éloigner des zones fréquentées par la larve.

● Dès qu'un personnage entre durablement en phase 2, Drughlath le contacte personnellement afin de lui expliquer, à sa façon, la cause de ses troubles mentaux. Le Vagabond est assez malin pour cacher son rôle dans cette affaire, imputant les visions des PJ à la singularité dimensionnelle. Il se contente d'expliquer la nature des cristaux et la nécessité de rebâtir la structure endommagée pour libérer tant les PJ que les Vagabonds. S'il admet que les

Vagabonds ne peuvent manipuler les cristaux, il leur cache que ceux-ci leur causent des dégâts. De même, il n'évoque la larve et Simmons qu'en cas de nécessité.

Si leur libération est leur priorité principale, la vengeance anime également les Vagabonds. Quand les travaux de reconstruction de la structure cristalline seront bien entamés, et s'il sent les PJ capables d'affronter Simmons, Drughlath prétendra que les cristaux détenus par le trafiquant et ses hommes sont indispensables à l'accomplissement de la tâche. Comme il souhaite également déposséder Simmons de son poignard magique, il leur dira que l'arme confère au trafiquant des pouvoirs occultes et qu'elle doit être détruite.

Conclusion

Si les PJ parviennent à reconstituer la structure cristalline, la singularité dimensionnelle disparaîtra en quelques heures. Mue par son instinct, la larve ne tardera pas à reprendre son chemin.

Si Simmons et ses hommes sont toujours en vie, les Vagabonds tenteront de persuader les Investigateurs de subtiliser leurs cristaux. En cas de refus, les Vagabonds se contenteront d'une vengeance par procuration, par exemple à l'aide d'un chien de Tindalos. Quoi qu'il en soit, ils proposeront de récompenser les PJ de leurs efforts. Ceux-ci peuvent demander des pouvoirs magiques (après que Drughlath ait contacté une créature capable de leur rendre ce service, chacun d'entre eux gagnera un point de POU et se verra implanter dans la mémoire l'un des sorts du grimoire supérieur). S'ils préfèrent, Drughlath ira leur chercher un objet d'une TAI inférieure à 10, où qu'il se trouve dans l'univers, pourvu qu'on puisse lui indiquer sa position exacte.

La fin des visions permettra de gagner 1d6+6 points SAN «normale». La SAN perdue à cause de Tshodd'gnorr commencera à remonter selon les règles décrites dans l'encadré *De la San et de Tshodd'gnorr*.

Dernière bonne nouvelle, Fred est désormais en voie de guérison. Il va pouvoir quitter Saint-Gilles... jusqu'à la prochaine fois!

Stéphane Bura
illustration : Éric Puech
plan : Didier Guiserix

Drughlath



Cristaux, structures et larve

Drughlath ne peut pas se contenter de transférer des humains dans Tshodd'gnorr pour leur faire reconstruire les structures cristallines détruites par la larve. En effet, celles-ci suivent les lois de la géométrie locale et sont incompréhensibles pour un humain normal. Afin d'être capable de les appréhender, il faut être au moins en phase 2. Drughlath préfère prendre un peu de temps pour y amener ses victimes, grâce aux rêves et aux hallucinations qu'il provoque. Des chocs trop violents pourraient rendre les victimes totalement inaptes à leur tâche.

Les cristaux sont en fait des créatures intelligentes, avec lesquelles il est impossible de communiquer. Ils sont capables de se réorganiser d'eux-mêmes... à la vitesse de quelques millimètres par jour. Or, les perturbations causées par la larve sont suffisamment importantes pour les en empêcher, et les Vagabonds dimensionnels sont pressés. En effet, chaque semaine passée sous l'influence des cristaux leur fait perdre définitivement 1 PdV. Ils ne peuvent s'en approcher de leur plein gré, mais si l'un d'eux venait à entrer en contact avec un cristal, il perdrait définitivement 1d6 PdV.

L'un des Vagabonds est déjà décédé de cette façon. Le plus ancien du groupe est là depuis environ deux mois, et est en piteux état. Heureusement pour eux, il existe de nombreux endroits dépourvus de cristaux dans Tshodd'gnorr.

C'est en endommageant une structure de trois mètres de diamètre que la larve a créé la singularité dimensionnelle. La destruction d'autres structures mineures n'a fait qu'amplifier son effet. Pour la reconstruire, il faut au moins deux personnes travaillant de concert.

À deux, il y en a pour 5 heures. À trois, pour 3 heures 20, et ainsi de suite.

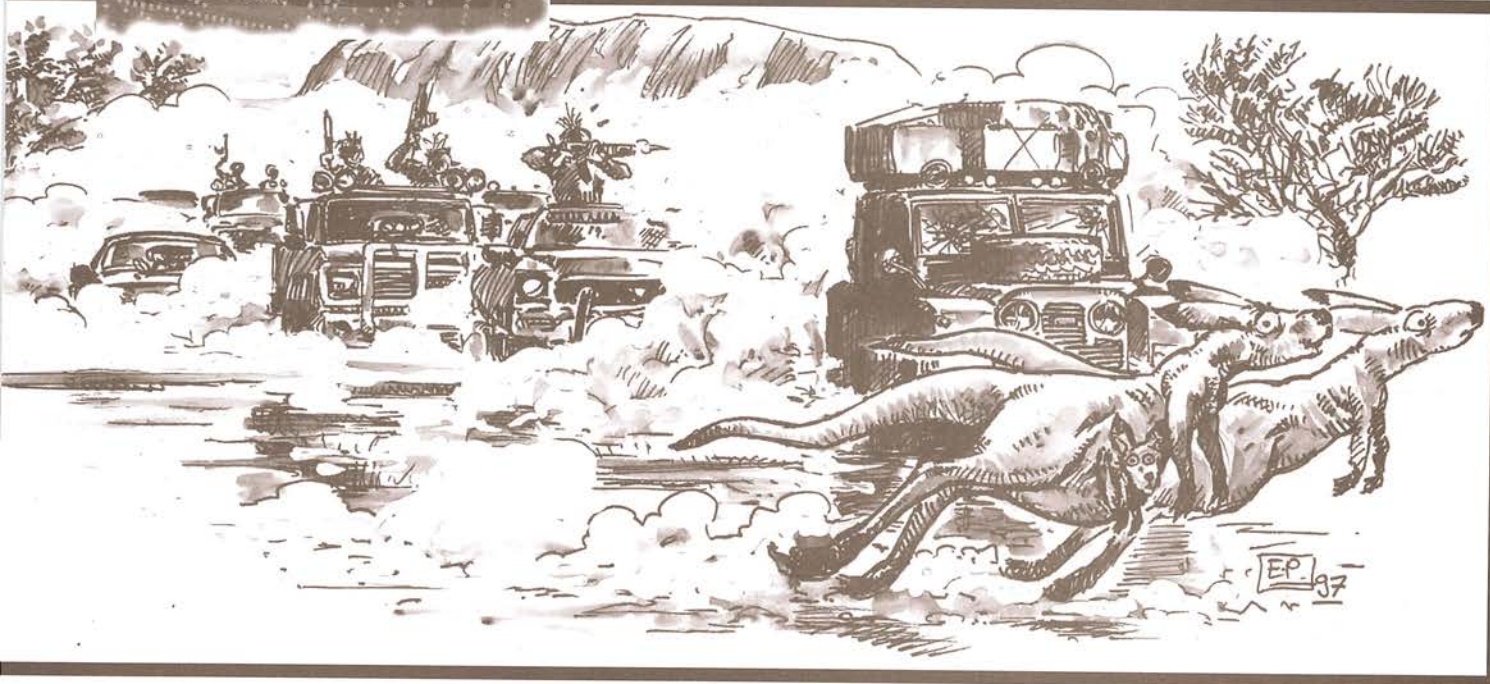
Cependant, chaque créature présente dans Tshodd'gnorr (Vagabonds mis à part) augmente de 5 % les chances d'attirer l'attention de la larve. Si les PJ (et les autres fous) sont trop nombreux, ils risquent d'être pris en chasse par des tentacules. Dans ce cas, la tactique à suivre est d'inonder les cavernes de bestioles (par exemple des poules) pour distraire la larve. Il suffit d'en procurer (sur Terre) à un Vagabond, qui fera le transfert. Par ailleurs, il est possible d'évaluer la position de la larve en repérant le bruit du battement de ses tentacules (jet d'Écouter).



Un scénario
Moyen métrage
Causus Belli



Deuxième saison



2001 : le phénix renaît de ses cendres

Accrochez-vous aux sièges et bouclez vos ceintures, car *Le Réseau Divin* est de retour ! Voici la seconde saison de notre campagne : neuf épisodes bâtis sur le modèle d'une série télé, sans référence à un jeu particulier. Ici, c'est l'histoire qui compte avant tout ! Ce mois-ci paraissent les épisodes 10 à 12, avant les 13 à 15 le mois prochain, et la conclusion définitive dans notre numéro de juillet. Si vous découvrez la série, rappelons que le background se trouve dans le n° 100 (ainsi que des PJ prêtirés, une feuille de personnage à photocopier et les épisodes 1 à 3). Les règles utilisées sont celles du Basic Role-Playing de Chaosium, et plus précisément celles de *L'appel de Cthulhu*.

Flash-back sur la première saison

1^{er} décembre 1999, Paris. La tour Montparnasse explose en plein ciel. C'est ainsi que tout a commencé...

Dans un monde secoué par la fin du millénaire, les PJ ont été catapultés dans une spirale mystique où se télescopent légende et histoire. Guidés par un mystérieux artefact technologique, le cube d'iridium, et épaulés par Sanctom, une organisation secrète, ils ont parcouru l'espace et le temps à la recherche de six poignards mythiques. Sur

Replongez dans les méandres de notre campagne contemporaine pour une épopée fantastique au cœur du troisième millénaire ! Une tragédie démente en neuf épisodes, où s'entremêlent paranormal, horreur et action. Serez-vous capables de relever le défi et de modifier le destin de l'humanité ?

leur route s'est dressé un monstrueux psychopathe, le Boucher, dont l'objectif était d'invoquer la Bête de l'Apocalypse...

D'un Vatican fanatique à un Tokyo lépreux, en passant par l'Égypte antique ou les anciennes Caraïbes, les PJ ont découvert que les poignards ont été confiés aux hommes pour vaincre la Bête, et qu'ils ne sont que les pions des deux formidables forces qui s'affrontent dans l'ombre.

Au terme d'une incroyable course contre la mort, ils ont finalement rejoint New York à la veille de l'an 2000 pour y affronter le Boucher, parvenu au sommet de sa puissance. La Bête a été défaite et le Boucher vaincu. Peu après, le cube s'est désintégré.

La première saison s'achève sur plusieurs énigmes : qui était le Boucher ? Pourquoi les PJ ont-ils été « choisis » ? Et par quelles sombres forces ont-ils été manipulés ?

Chroniques du troisième millénaire

Janvier 2001. Les ultimes convulsions du millénaire défunt ont engendré une ère nouvelle, une fantastique machine vouée à l'accélération, impitoyable, sanguinaire... un monde torturé qui immole son âme sur l'autel de la puissance !

Naissance de l'ordre nouveau

La crise de 1999 a laissé des cicatrices indélébiles. Depuis, l'humanité tombe en chute libre. Désorientés, les peuples cherchent refuge dans l'ésotérisme et le nationalisme, et le monde explose en factions extrémistes.

Les États-Unis sont, depuis les élections de 2000, sous la coupe d'un président charismatique et

conquérant, soutenu par d'implacables lobbies (comme la corporation Tetranova qui domine le marché informatique, ou l'inquiétante Church of Technomancy). L'Europe n'est plus qu'une mosaïque d'États au bord de la rupture. On assiste au retour de l'autoritarisme, sous le masque de la dictature ou sous celui de la monarchie absolue. Nombreux sont les pays qui, comme l'Angleterre, ont voté la loi martiale. La France s'enfonce dans une décadence raffinée. En Italie, les partisans de la néo-inquisition, ralliés au Pape Ramius, ont annexé le Vatican et Rome. Le continent africain, abandonné par l'Occident, est à l'agonie. Le Moyen-Orient s'enflamme et devient la zone de combat la plus dangereuse du monde. Enfin, l'Asie est écartelée entre un Japon asphyxié de technologie et une Chine écrasée de pauvreté.

Science sans conscience

Paradoxalement, la science fait des bonds inquiétants, balayant toute éthique et déroutant les populations. Des innovations extraordinaires germent à travers la planète, la génétique semble rapprocher de jour en jour l'homme du Créateur, tandis que naît le SuperWeb, un réseau informatique surclassant l'antique Internet (il préfigure la future Matrice cyberpunk que les experts annoncent pour dans dix ans tout au plus). La plupart des connectés se contentent d'échanges par écrans interposés, mais déjà les premiers « cow-boys » cybernétiques s'immergent dans les trois dimensions de ce nouveau territoire virtuel. Dans cet espace d'expériences nouvelles, certains affirment avoir rencontré le Fléau, un monstrueux prophète venu annoncer l'arrivée du Dieu Sombre... et la fin des temps!

Aux frontières du réel

Parallèlement, on assiste à une incursion du paranormal dans l'univers rationnel : observations d'ovnis, naissances étranges, pouvoirs psychiques et rêves prémonitoires de masse se multiplient d'un continent à l'autre. La réalité rejoint la superstition. L'époque est propice à l'émergence de sectes puissantes comme la Church of Technomancy qui, malgré de constants problèmes avec la justice, rassemble chaque jour davantage de fidèles.

À l'heure où les prophètes prédisent la Grande Conflagration, il n'y a plus que des anarchistes comme Time Bandit, le mystérieux pirate du Web, pour vouloir ranimer la flamme de l'espoir. L'humanité toute entière semble prise dans une tourmente qu'elle ne peut plus maîtriser. Une fois de plus, l'Apocalypse est en marche!

Jouez en multimédia !

Pour faire du Réseau Divin une campagne à part, nous vous suggérons l'utilisation de deux aides de jeu à « effets spéciaux ».

● Comme au cinéma... Nous avons choisi de ponctuer le texte d'inspirations sonores destinées à renforcer l'ambiance d'un épisode. Pour cela, passez le disque indiqué pendant les scènes signalées par l'icône . Les bandes originales (BO) de deux films sont particulièrement importantes : celle de *Total Recall*, le « thème » du Réseau Divin,

et celle d'*Hellraiser*, destinée à annoncer les apparitions du Fléau. Faites l'essai, vous ne serez pas déçu!

● Le SuperWeb chez vous grâce au 3615 Casus! Avec cette campagne, nous avons voulu tester la simulation de banques de données informatiques grâce au minitel. En effet, au cours de leurs aventures, les PJ consultent régulièrement des ordinateurs. En tant que MJ, vous avez le choix. Vous pouvez faire jouer ces scènes de manière traditionnelle, en révélant les infos fournies dans le scénario... ou « en vrai », en laissant les joueurs consulter le minitel où nous avons simulé différentes pages du Web. La marche à suivre est simple : il suffit de se connecter au 3615 Casus (1,27F/mn), d'aller au Sommaire et de taper un mot clef de trois lettres et/ou chiffres. Par exemple, les PJ ont accès à NewsNet, journal virtuel de 2001, grâce au code N1G. Les joueurs tapent alors 3615 Casus, puis Sommaire, puis N1G et les voilà en train de consulter les dernières nouvelles de janvier 2001! Tous les mots clefs sont donnés dans les scénarios, mais certains devront être découverts par les joueurs. Il leur suffit alors de réfléchir et de taper les trois premières lettres d'un mot (ex : ARM pour Armageddon). Vous voulez essayer? Tapez N1G, l'avenir vous y attend!



Prologue

( BO de *La dernière tentation du Christ*). Terroires du nord, Australie, 10 février 2001. Nuées de chaleur à la surface de l'asphalte. Relents du moteur en surchauffe et goût de poussière minérale. Le 4 x 4 des PJ souffre sur la Transcontinental Highway, une langue de bitume écrasée de soleil traversant un désert de roche et de vent. Songeurs, les personnages contemplent les tourbillons de sable tout en méditant sur les raisons qui les ont conduit ici...

Un an déjà que leur destin est lié à Sanctom, une année à observer le monde, à traquer les phénomènes paranormaux, à s'interroger sur ce millénaire qui s'annonce troublé, comme en témoignent les NewsNet du 20 janvier (3615 Casus, code N1G). Des témoignages de plus en plus abondants, venus des quatre coins de la planète, parlent de personnes faisant les mêmes rêves, peuplés d'un prophète ténébreux, le Fléau. Les rumeurs sur un sommet international pour lutter contre la crise mondiale et les incursions pirates sur le Web d'un certain Time Bandit, qui exhorte la population à ouvrir les yeux, ajoutent encore à la confusion.

Pour la première fois depuis les événements de 1999, les PJ ont senti que lord Wayne Prometeus était inquiet en leur confiant cette mission :

La vérité est ici !

La campagne du Réseau Divin suit le principe des séries télévisées. De nombreux éléments de l'intrigue sont volontairement escamotés pour n'être révélés qu'au dernier moment. Rassurez-vous, les scénarios sont jouables tels quels. Mais si vous voulez tout savoir en avant-première, écrivez-nous (Casus Belli, Réseau Divin 2^e saison, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75015 Paris) en joignant une enveloppe timbrée à votre adresse. Nous vous enverrons les synopsis des épisodes suivants, les ultimes secrets et l'histoire intégrale du Réseau Divin, assortis d'aides de jeu inédites !

répondre au SOS de son vieil ami, Phillip Keüser, un ethno-archéologue, parti étudier le rite aborigène du Grand Rêve afin d'essayer de comprendre le récent phénomène des rêves de masse.

C'est ainsi que les PJ se retrouvent sur la route de TrucksTown 18, la dernière résidence connue du savant. C'est une ville-champignon érigée par une compagnie minière au nord de la réserve d'Ayers Rock. Composée de blocs préfabriqués et climatisés surnommés « Cold Rooms » (chambres froides), TrucksTown 18 abrite une population violente qui travaille à l'exploitation de filons sauvages ou à l'irrigation du désert. C'est un lieu sordide, écrasé par la canicule, véritable dépôt de technologies désuètes et d'humanité dégénérée. Un étrange point de départ pour une aventure qui va conduire les PJ aux confins du Réseau Divin...

Le grand nulle part

« TrucksTown 18, 12 550 souls. » Sur l'écriteau, un lézard crucifié. Dans les rues, des hommes à la peau tannée, la chemise auréolée de sueur, ivres de drogue et d'alcool. Les baraquements agglutinés dégoulinent de la poussière brune soulevée par le passage des véhicules : camionnettes à la peinture écaillée, 6 x 6 à énergie solaire et bulldozers rouillés...

Les PJ voudront certainement mener l'enquête. Profitez-en pour leur faire découvrir TrucksTown : rixes, duels de neutraliseurs électriques, agressions sous le regard corrompu des représentants de l'ordre, bar sordide avec sexe virtuel et combats d'animaux drogués... Voici ce qu'ils pourront glaner : Keüser a disparu depuis une semaine. Peu après, de curieux étrangers en manteaux noirs ont distribué de grosses sommes pour le retrouver et ont enrôlé un certain Seven Sins, un tueur notoire, avant de disparaître à leur tour. Il ne reste plus aux PJ qu'à se tourner vers le bloc 558, la dernière adresse de Keüser... Porte fracturée. Meubles brisés. Grésillements de la radio éventrée. Gémissements. Un aborigène, recroquevillé dans une flaque de sang. « Ss... San... Sanctom? » demande-t-il en hoquetant. Soudain... ( BO de *Mad Max II*.) Le mur explose. L'énorme calandre chromée d'un vieux Dodge fait irrup-

L e Fléau

Monstrueuse chimère d'acier et de chair, il hante, depuis quelques mois, le sommeil de nombreux « surfeurs de Web » à travers la planète. Dans d'atroces cauchemars, il apparaît comme l'apôtre du mal, mi-prophète, mi-bourreau, annonçant l'arrivée du Dieu Sombre... Son impressionnante silhouette décharnée, drapée dans un linceul déchiqueté, semble flotter dans les airs. Mais le Fléau n'est pas une créature imaginaire et, depuis peu, il est entré sur la scène internationale à la tête d'un groupe terroriste. Rares sont ceux qui ont pu contempler son visage couturé, hérissé de prothèses rudimentaires, sans connaître la caresse mortelle des lames greffées au bout de ses doigts. Le Fléau est l'ange de la mort de l'humanité qui l'a engendré... Car en réalité, il s'agit de Randolph H. Drake (voir l'Épisode 7), ressuscité, « reconstruit » grâce aux technologies expérimentales de la Church of Technomancy, qu'il dirige toujours officieusement. Mais la science a ses limites, et il doit sans cesse renouveler certains de ses organes qu'il prélève sur ses victimes avant de se les greffer...



tion dans le bloc. Dedans, cinq hommes au regard halluciné, équipés de combinaisons en kevlar et d'armes automatiques. En quelques secondes, l'air est saturé d'une pluie de métal et de feu... Les PJ vont devoir fuir dans les rues de TrucksTown avec le blessé, tandis que leurs agresseurs (dont le fameux Seven Sins) rameutent une vingtaine de mineurs assoiffés de violence, les Dodgers. Organisez alors une course-poursuite entre les 10 pick-up trafiqués des Dodgers et leur véhicule. L'aborigène envoyé par Keüser, à moitié conscient, les guide. Utilisez toute la panoplie des films d'action : tirs de fusils à pompe, cascades, abor-

dages à pleine vitesse sur les quelques kilomètres de piste qui conduisent à la réserve d'Ayers Rock... S'ils parviennent à repousser les assauts de leurs poursuivants, les PJ atteignent une vaste étendue envahie d'éoliennes gigantesques, qui marque la frontière du territoire aborigène. À cet instant, la meute qui les suivait fait demi-tour.

De vent, de feu, de terre et de sang

Mont Ayers Rock. Même jour. Écho des éoliennes sur le grès des refuges troglodytes. Beauté des corps des aborigènes couverts de peintures rituelles. Les PJ sont au cœur de la montagne, un des endroits les plus secrets d'Australie, avec Phillip Keüser. Ce dernier est venu ici afin de comprendre les rêves de masse à travers l'étude du Grand Rêve, un rite permettant d'atteindre un état de conscience divinatoire. Il a établi un curieux parallèle entre les techniques utilisées par cette tribu et celle du célèbre Nostradamus : la lecture de l'avenir dans une transe obtenue par la contemplation d'une eau agitée de mouvements réguliers... Mais ses recherches l'épuisent, et il fait sans cesse des cauchemars où la mort vient le prendre, sous les traits du Fléau. Certains racontent que ce monstre est réel, et peut-être même lié à la Church of Technomancy. Keüser n'en dit pas plus. Il est évident qu'il a peur. Ici, il se sent en sécurité, et il invite les PJ à assister à la cérémonie qui doit avoir lieu le soir même, au sommet d'Uluru (le nom indigène d'Ayers Rock). Si un PJ enquête auprès des autochtones, il apprendra que leurs chamans sont terrifiés, car « quelque chose de noir et de gigantesque évolue dans le monde des esprits ».

Plateau d'Uluru. Nuit. Hurlement du vent. Nuées hallucinogènes autour des cercles de feu. Crevasse de terre séchée sur la peau des danseurs.

Sous le regard des étoiles débute le Grand Rêve. Les PJ regardent les initiés remplir le bassin divinatoire. Alors, l'Ancien de la tribu s'approche. Le rythme des tambours s'accélère et la transe commence. L'Ancien jette une poudre ardente dans l'eau, libérant une épaisse vapeur. Il ouvre la bouche et... retombe, éviscéré, dans une énorme gerbe de sang!

(BO d'Hellraiser.) Dans la fumée s'élève une monstrueuse silhouette, immonde amalgame de chair et d'acier aux mains bardées de lames démesurées. Le Fléau! Une dizaine de Technomancers jaillissent de l'ombre et le massacre commence. Ils ne partiront que lorsque Keüser sera mort. Organisez un combat cauchemardesque au sommet de la montagne : lutte dans la fumée contre les tueurs dirigés par Seven Sins, atroces mutilations infligées par le Fléau... Rapidement submergé par les renforts aborigènes, le commando s'évanouit dans la nuit sans laisser de traces, abandonnant le cadavre de Keüser.

Si les PJ ont courageusement sauvé des vies, la tribu récompense les deux plus efficaces par des cadeaux de grande valeur : le talisman d'Uluru, protecteur des destinées (qui permet de refaire un jet de dé par jour) et un boomerang sacré (dégâts 1d10). Enfin, dans les affaires de Keüser, les PJ découvrent un fragment de la *Onzième centurie*

de Nostradamus, un manuscrit que l'on pensait perdu à jamais, ainsi que d'énigmatiques notes mentionnant l'appartenance de Keüser à une mystérieuse « conspiration Babel ». Il ne leur reste plus qu'à rentrer en Angleterre pour tenter d'éclaircir ces éléments avec lord Prometeus.

Épisode 11

« QUI HABITE LES SONGES NE MEURT JAMAIS... »

G. Schéhadé

Futur tronqué, avenir sombre

(BO de X-Files.) Londres, 13 février 2001. Façades victoriennes noircies de fumigènes. Charge des URCA, les Unités de répression civile armée. Visions des rues qui s'embrasent, derrière les vitres de la limousine blindée qui raccompagne les PJ vers Sanctom. Puis la silhouette du manoir où les attendent l'énigmatique sourire d'un lézard et le parfum des orchidées noires... Le lendemain, lord Prometeus, très affligé par le récit des PJ, leur offre sa collaboration pour l'analyse des éléments dont ils disposent.

● **Church of Technomancy.** Cette puissante secte mondiale prône le développement des sciences parallèles au mépris de toute éthique. Elle est suspectée d'actions terroristes pour asseoir son pouvoir. Elle est privée de quartier général depuis la destruction du stade Tooms et la mort « officielle » de son fondateur R. Drake en 1999 (l'œuvre des PJ, voir l'Épisode 7. Si Drake a survécu à sa confrontation avec les personnages, il est « mort » peu après). Ses membres, insaisissables, utilisent l'espace virtuel et anonyme du Web pour communiquer.

● **Le Fléau.** Toute demande officielle de renseignement reste négative. Mais si les PJ font circuler une description sur le Web, ils obtiennent d'étranges réponses. Divers connectés affirment avoir vu le Fléau dans leurs rêves!

● **La Onzième centurie.** Sans vraiment le réaliser, les PJ ont mis la main sur un texte mythique. Le manuscrit de Nostradamus s'achève par une ultime prédiction, concluant l'ensemble de son œuvre :

« Lorsque l'étoile de feu viendra labourer les cieux du millénaire agonisant, Trois signes annonceront les Temps... L'Apocalypse d'abord, lorsque viendra la Bête, En Babylone naissant, par six épées défaite. Le second signe sera faux prophète, apôtre en rêve d'Armageddon, Frère contre frère il dressera, servant son dieu, le Démon. Le troisième sera son maître, sombre Seigneur des Agonies, Car à l'heure de la Grande Conflagration, L'Orient verra de l'homme, la folie ou la libération. »

● **NewsNet.** Principaux titres de l'actualité du 13/2/2001 (3615 Casus, code T2B):

— Le secrétaire général de l'Onu annonce la décision, ratifiée par plus de cent pays, d'organiser la plus grande réunion de chefs d'État de tous les temps! Ce colloque historique pourrait se tenir au Kenya. Il aura pour but de fixer une attitude consensuelle face à la dérive actuelle.

— Coup d'éclat sur le Web! Time Bandit, le mystérieux franc-tireur virtuel, a réussi à pirater l'affichage des aéroports internationaux pendant quelques secondes avec un curieux message: «Réveillez-vous! La mort est dans vos cauchemars. Il vous domine déjà!».

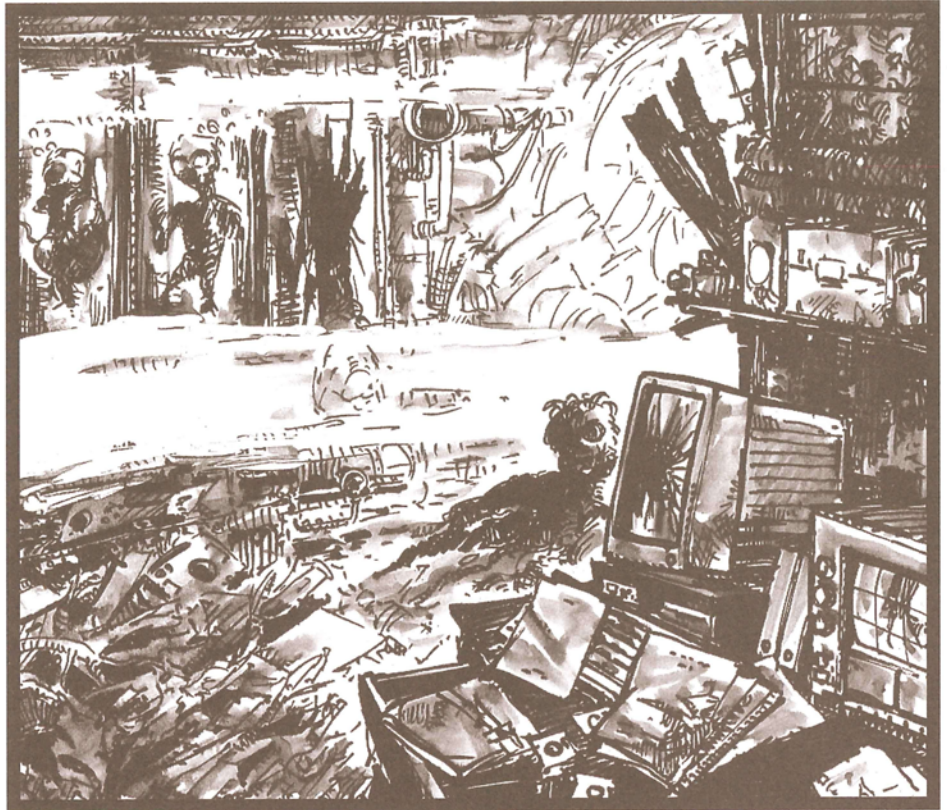
● **La conspiration Babel.** Rien sur Socrate ni ailleurs (à part la référence à Babel, la tour mythique que les hommes construisirent en un orgueilleux défi pour atteindre Dieu). Lord Prometeus, soucieux, se refuse étrangement à tout commentaire. En fin de journée, il reçoit un appel et peu après annonce qu'il doit sortir. Il serre chaleureusement la main des PJ et disparaît avec Iguane. C'est la dernière fois que les PJ verront leur ami vivant.

Cauchemars

(♪ BO d'*Hellraiser*.) Sanctom, nuit du 14 février 2001, 5h 34. Les PJ gémissent dans leur sommeil. Souffrance. Membres entravés de fil barbelé, regard aveuglé de lumière blanche. Vision d'un pic montagneux sous un soleil de plomb. Soudain, un visage, difforme, tronqué: les traits bouffis de métal et de cicatrices du Fléau! Torture des lames de rasoirs qui déchiquettent. Puis la voix du Fléau, gutturale, semblable au craquement d'un os broyé: «Tu n'es pas digne de contempler l'arrivée du Dieu Sombre». Ultime vision avant le supplice de l'aiguille qui s'enfonce pour coudre les paupières... Les PJ se réveillent en sursaut. Ils viennent de faire simultanément le même cauchemar! Laissez-leur quelques instants pour reprendre leurs esprits puis... tous les ordinateurs de Sanctom s'allument et affichent le message suivant: «5h 45. 1. 2. 3. Partez, croyez-moi. 4. 5. Car 6 est leur heure. Et ne contactez pas le philosophe. Time Bandit». Il reste moins d'un quart d'heure aux PJ pour fuir Sanctom avant l'attaque de deux URCA venues les arrêter, morts ou vifs! Quant à Iguane et lord Prometeus, ils ont disparu, ne laissant que ces quelques mots: «Si le voleur de feu doit s'éteindre, brisez ses chaînes. Wayne».

Lord Prometeus a été entraîné dans un piège organisé par le Fléau. Il suspectait quelque chose, d'où le message laissé aux PJ. Il y a une heure, on a retrouvé son corps désarticulé dans une ruelle, à côté de son fauteuil, le foie arraché! Le Fléau, manipulant certains membres de la police expéditive de 2001, a réussi à faire accuser les PJ de ce crime. Voilà pourquoi, à 6h 00 du matin, deux URCA, infiltrées par quelques éléments de la Church of Technomancy, s'apprêtent à donner l'assaut...

Organisez une chasse à l'homme au cœur de Londres. Recherchés pour meurtre, traqués par les Technomancers et Seven Sins s'il est encore en vie, les PJ vont connaître les joies d'une fuite sanglante dans la ville, avec poursuite sur la Tamise, vaine recherche d'un abri sûr... Bientôt, Sanctom est officiellement dissous, ses membres déclarés hors-la-loi, et le manoir mis sous scellés!



Développez l'épisode pour en faire un moment inoubliable de paranoïa: délations, traceurs placés sur les véhicules des PJ, filature par des hommes en noir...

Si les PJ tentent de retrouver la trace de Time Bandit, ils n'obtiennent aucun renseignement. En revanche, il a fait des émules. De petits groupes d'écoterroristes multiplient, en son nom, les opérations de mise en garde (tags sur les monuments, tracts...). Si les PJ oublient l'avertissement de Time Bandit et interrogent Socrate par modem (jouez cet épisode en temps réel grâce au 3615 Casus, code SC7), ils s'apercevront que la base de donnée est en cours d'effacement. Leur appel est immédiatement localisé. Les Technomancers passent à l'attaque dans le quart d'heure suivant! L'important est d'essayer de récupérer le corps de lord Prometeus, son fauteuil et ses affaires dans la morgue municipale. Si les PJ sont dans l'impasse, faites intervenir Iguane, qui se cache après avoir échappé au Fléau. Au pire, il fait jouer ses dernières relations à Scotland Yard pour tout récupérer et localiser les PJ. Il les entraîne alors vers un petit aérodrome du nord de Londres où ils décollent vers une destination plus calme...

La mort du voleur de feu

(♪ BO de *Highlander*.) Skye Island, Écosse. Émeraude des plaines où roule l'écho des clameurs de guerres des clans. Ardoise des pierres séculaires où murmurent corbeaux et revenants... Les PJ pénètrent dans l'ultime base de repli de lord Prometeus: une étrange demeure victorienne sur pilotis, au bord d'un lac brumeux. Ici aussi, les orchidées noires s'épanouissent et s'agitent parfois, comme sous la caresse invisible de leur défunt maître.

Les PJ vont pouvoir faire une pause salutaire (équipements similaires à Sanctom, sauf Socrate,

remplacé par une somptueuse bibliothèque). Puis Iguane les conduit dans une chapelle réfrigérée où repose le corps de leur ami, à jamais enchaîné à son fauteuil. C'est le moment de se rappeler le mot de Prometeus. En brisant les «chaînes» (le fauteuil) du «voleur de feu» (Prometeus, voir la légende de Prométhée), les PJ vont découvrir une puce informatique glissée dans la structure chromée. Elle contient un ultime message audio de leur ami: «Seigneur, c'est lui... il coupe les têtes... la conspiration Babel... Nous n'aurions jamais dû... vous devez savoir... Trouvez le Dr Payne... Plongez dans votre passé...»

En se connectant au Web (3615 Casus, code M2V), les PJ apprennent que le Dr Helena Payne est la descendante du tristement célèbre Pr Lester Payne, qui travailla pour les nazis dans les années 30 et 40. À l'instar de son grand-père, c'est une brillante généticienne, mise au ban de la communauté scientifique pour ses travaux «limites» sur les mutations humaines. Des extraits de journaux digitalisés montrent une splendide jeune femme au regard absent. Son laboratoire est situé sur une île des Bahamas... Coïncidence? C'est précisément l'endroit où les PJ se sont connus, bien des années auparavant, lors de l'accident qui les a tous réunis autour de lord Prometeus (voir l'épisode 1). Deux excellentes raisons pour aller voir sur place...

La conspiration Babel

(♪ BO de *Waterworld*.) Bahamas, février 2001. Marée de déchets flottant à la surface des eaux translucides. Béton des complexes touristiques balafrant la végétation malade. Le paradis a contracté la gangrène... Laissez les PJ arpenter les rues nauséabondes des bidonvilles agglutinées aux grands hôtels pour une rapide enquête. S'ils cherchent l'hôpital où ils ont jadis séjourné, bien avant le début de l'histoire du Réseau Divin, ils s'aperçoivent qu'il n'a jamais existé. Tous

L es corps d'emprunt

Remplacez les fiches des PJ selon la procédure détaillée dans l'Épisode 3 (voir CB n° 100).

● **Sysime**, géant aveugle. Humain, 22 ans, FOR 19, TAI 21, CON 19, DEX 10, APP 9, PV 20. Vision sonar 100 %, Armes blanches 80 %. C'est lui qui a le cube (qui, cette fois, a fait le saut avec les PJ).

● **Sashrah**, artiste kinétique et compagne d'Orphée. Humaine, 28 ans, FOR 12, TAI 11, CON 10, DEX 14, APP 16, PV 14. Faire disjoncter un système électronique 70 %, Télékinésie 60 %

● **T4**, cyborg de combat. Humain modifié, 21 ans, FOR 21, TAI 15, CON 18, DEX 18, APP 4, PV 21. Bras artificiel avec armes blanches multiples (1d10), Armes énergétiques 70 %.

● **Édipe**, pilote d'ikhar. Humain, 32 ans, FOR 13, TAI 14, CON 12, DEX 18, APP 10, PV 20. Pilotage 80 %, Armes énergétiques 60 %.

● **Atlas**, ogre cannibale. Humain dégénéré, 20 ans, FOR 21, TAI 18, CON 16, DEX 14, APP 5, PV 18. Armes blanches 70 %.

● **Nausica**, orpheline du 5^e cercle. Humaine, 12 ans, FOR 8, TAI 8, CON 10, DEX 20, APP 14, PV 12. Sentir le danger 70 %, Dissimulation 90 %.

leur souvenirs de l'époque sont fictifs! Si des PJ tentent une exploration de leur subconscient sous hypnose, ils récoltent des flashes (laboratoire, technologies étranges, lord Prometeus) et une solide migraine. Sur ces quelques semaines, leur mémoire a été totalement effacée!

Par ailleurs, une descente dans les bas-fonds leur permet d'obtenir la localisation de la résidence du Dr Payne : une île privée, au large. Mais personne ne les y conduira. De nombreuses légendes circulent, disparitions inexplicables, lueurs sous-marines, monstres anthropophages... N'oubliez pas que nous sommes tout près du Triangle des Bermudes!

(♪ BO de X-Files.) Plus tard, sur l'île. Accostage, silence. Craquements du ponton conduisant vers une splendide demeure. La porte est entrouverte. Bourdonnement de milliers de mouches qui s'envolent : dessous, les restes boursofflés du Dr Payne!

L'inspection de la propriété révèle un massacre datant de plusieurs jours : corps pourrissants, façade dévastée et documents brûlés. L'examen des cadavres indique que c'est l'œuvre du Fléau et de ses hommes. Certains éléments de l'installation devraient étonner les PJ : présence de discrètes pompes à air s'enfonçant dans l'eau, matériel de plongée et surtout absence d'équipement scientifique. Et pour cause, le laboratoire du Dr Payne est situé cinquante mètres plus bas, sous la mer! Justement, les PJ disposent de tout le matériel nécessaire pour plonger.

(♪ BO de Abyss.) Lueur écarlate de l'éclairage d'urgence. Des tonnes d'eau pèsent sur les parois du dôme. Sas d'accès, chuintement de la décompression, entrée dans les coursives obscures... Les PJ émergent au centre du laboratoire. Ce dernier est organisé comme une étoile de mer dont les « bras » sont reliés entre eux par des couloirs blindés. Laissez-les explorer ce sanctuaire où Payne jouait avec la nature : modification de l'ADN, création de nouvelles espèces marines par recombinaison génique, clonage humain, etc. Raclements sur les parois métalliques. Grognements. Soudain, une créature se jette sur eux : un organisme en constante mutation, indescriptible, bardés d'appendices chitineux et affamé depuis une semaine! C'est le moment d'engager un combat dans la pénombre des coursives avec trois créatures similaires. Les PJ vont devoir s'organiser pour repousser l'assaut et localiser l'appartement de Payne. À l'intérieur, une plaque gravée dit : « N'étudie point les monstres, ou tu deviendras monstre. Si tu regardes au fond de l'Abîme, l'Abîme aussi regarde en toi ». Derrière se trouve un coffre-fort avec codage alphanumérique. Le code d'ouverture est « Babel ». Tout autre code libère un gaz neurotoxique (CON x3 ou hallucinations : le PJ tente de tuer ses partenaires et de se précipiter vers la surface). Dedans, un fichier étiqueté « Conspiration Babel » contient une photographie montrant le Dr Payne, Keüser et lord Prometeus sur un plateau désertique jonché de ruines inidentifiables. Mais le plus incroyable est un dossier médical complet sur chaque PJ, avec leurs antécédents, leurs cartes d'identité génétiques, des scanners du corps entier... et le résumé d'une opération neurochirurgicale mentionnant des prélèvements cérébraux!

Nul doute qu'après ça, les PJ se feront faire un examen médical complet. Rassurez-les, ils ne portent aucun implant, et leur cerveau ne présente aucune anomalie. Leur microbiopsie cérébrale est sans conséquence. Qui finançait ces recherches? Mystère, l'enquête se perdra dans les hautes sphères du pouvoir, dans l'ombre de la conspiration Babel...

Retour sur le Réseau Divin

Après de telles révélations, faisons le point. Lord Prometeus est mort, Sanctom n'existe plus ou presque, on a effacé une partie de la mémoire des PJ, et le Fléau prophétise la venue du Dieu Sombre dans ce millénaire qui marche droit vers l'Armageddon! Laissez les PJ souffler dans leur demeure écossaise de Skye, puis...

(♪ thème du Réseau Divin : BO de Total Recall.) Soudain, la lumière baisse autour des PJ. Une lueur rougeâtre apparaît dans les airs, pulsant à un rythme malsain. Les PJ retiennent leur souffle. Une forme se matérialise, c'est... le cube d'iridium! Mais il semble différent, maléfique... Des faisceaux incandescents en jaillissent et frappent chaque PJ, balayant un quadrillage lumineux sur leur peau.

Des chiffres défilent, et leurs esprits sont aspirés! Lettres écarlates aveuglantes : « Bienvenue sur le Réseau Divin. Procédure de transfert engagée. Prochain Nexus : Dante... »

Épisode 12

« SUR LES MONDES DÉTRUITS, DORT LE TEMPS IMMOBILE »

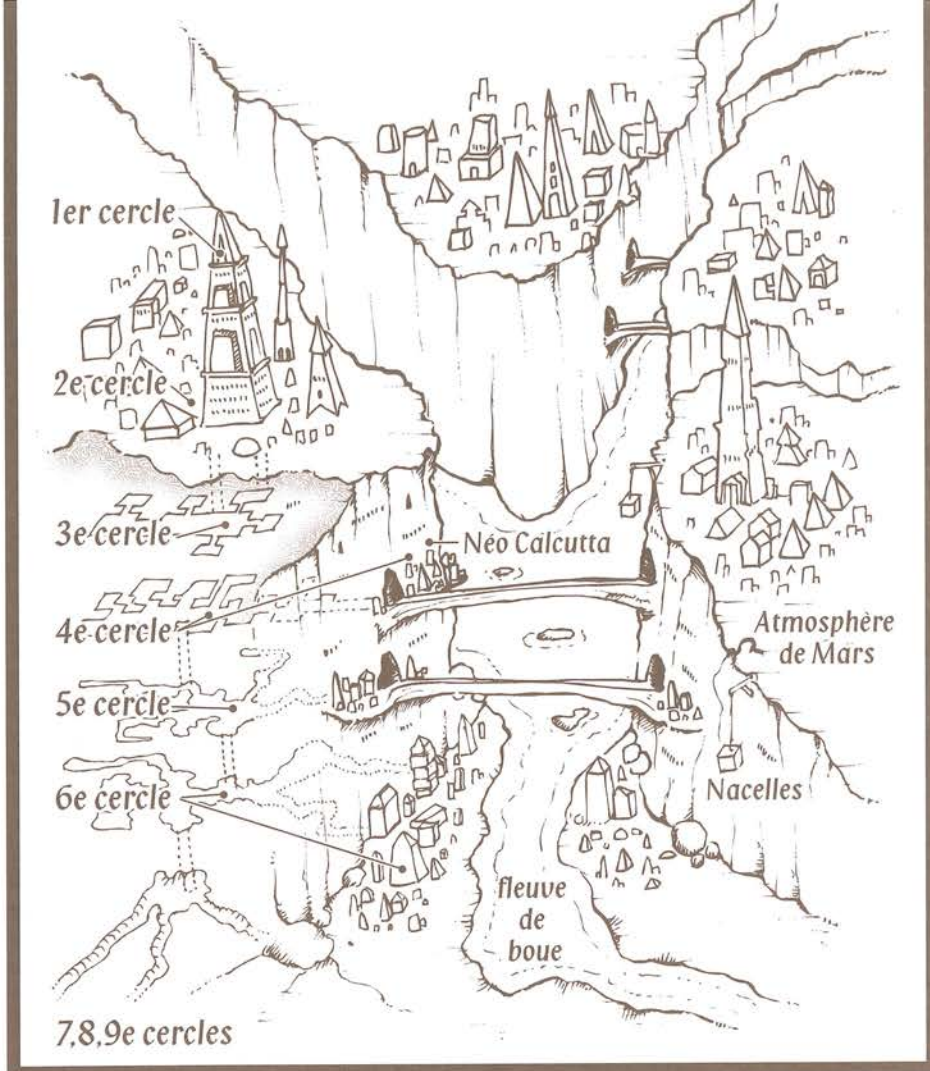
N. J. L. Gilbert

Résurrection en enfer

Réincarnation... Froid. Odeur d'ozone et pénombre chromée. Sensations inconnues : échos métalliques, absence de pesanteur, mouvement. Mouvement? Éveil. Chaque PJ repose nu, en suspension dans un cercueil de glace se déplaçant vers un groupe de « droïdes » lévitant dans les airs : des séraphides (voir le *Général*). Dans l'autre sens reviennent des cubes translucides emplies d'organes humains... Les PJ se réveillent dans les corps fraîchement décédés de candidats à la dissection! Ils sont au cœur d'une crèche de résurrection, une titanique cathédrale-entrepôt où s'accumulent des centaines de cadavres noyés de vapeurs d'azote liquide : désarmés, déshabillés et conditionnés à un bout de la chaîne, ils sont débités à l'autre bout.

Dès que les PJ quittent leurs fragiles cercueils, deux séraphides, bardés d'instruments chirurgicaux, fondent sur eux. Engagez alors une course contre la mort dans la lueur des crucifix-lasers : cache-cache mortel derrière les fresques de circuits imprimés, explosions... Il faudra récupérer du matériel (trois arbalètes énergétiques (2d6); quatre grenades à antimatière (6d6); un électro-fouet (1d10, immobilisation sur 1-30%); deux fusils à plasma (2d10, 10 charges), et des vêtements protecteurs (+1d6PV), puis fuir dans les coursives et faire sauter l'unique porte vers l'extérieur.

(♪ BO de Total Recall.) Reflets des nuages rouges dans l'obsidienne des tours aveugles. Mélodie des prières au dieu Iridiom. Une centaine de khérubims se prosternent devant trois seigneurs elohims. Les PJ viennent de déboucher sur le parvis d'une splendide cathédrale high-tech, au beau milieu du deuxième Cercle de Dante (voir le plan et l'encadré *Dante ou l'ultime châtiment*). Ils sont sur Mars, quelque part au quatrième millénaire! Soudain, une dizaine d'ombres obscurcissent le ciel. Une escadrille d'ikhars, des planeurs solaires, crachent leur bombes artisanales sur la cérémonie, tandis qu'une horde d'humains loqueteux envahit le parvis. En quelques secondes, les PJ sont au cœur d'une mêlée sanglante! Il va leur falloir choisir un camp, survivre au milieu des explosions et des tirs de lasers, combattre au corps à corps avec les redoutables khérubims, etc. Leur seul espoir est de suivre Orphée, un personnage charismatique venu chercher celle qu'il aime : Sashrah, dont l'un des PJ occupe le corps! Il faut prendre place dans un planeur, s'enfuir en suivant l'ikhar d'Orphée, résister aux assauts meurtriers des séraphides ou à l'abordage en plein vol d'un khérubim équipé d'une combi-jet... Jusqu'au moment où, du ciel ténébreux de



Mars, tomberont de formidable faisceau lasers, réduisant à néant la rébellion et endommageant l'ikhar des PJ dans un abominable fracas. La colère du dieu Iridiom vient de châtier les hérétiques...

Le bétail humain

Impact. Atterrissage de fortune sur une lande vitrifiée. Cris de la foule. Ombres des monuments qui s'effondrent. Les PJ viennent de se crasher sur Néo-Calcutta, le souk labyrinthique du quatrième Cercle! Déroutés, ils sont rapatriés d'urgence par les Rêveurs d'Abîmes, les amis d'Orphée, ceux-là même qui ont organisé le raid sur le deuxième Cercle afin de récupérer Sashrah. Les PJ

vont alors découvrir toute l'horreur de la condition humaine dans les Cercles inférieurs. Errant au cœur d'une ville souterraine de violence et d'acier, les derniers hommes survivent comme des animaux primitifs sous l'œil omniprésent des écrans géants rappelant les préceptes du dieu Iridiom...

Orphée s'efforce de répondre aux questions des PJ, mais n'hésitez pas à distiller les principales informations au cours de péripéties mouvementées : découverte de la jungle urbaine par des agressions multiples, participation à des joutes violentes (duels de mini ikhars entre les parois escarpées des gorges martiennes, courses à mort de wagonnets miniers à répulseurs), affrontements avec les mutants désespérés du sixième

La malédiction de l'ange déchu

« Et dans un maelström de feu, l'ange descendit du ciel. Chair de la chair divine, créature du dieu Iridiom, il vint dans l'ultime cité ressusciter l'espoir. Le dieu, courroucé, lança ses hordes maudites pour l'anéantir. Mais l'ange, emportant un artefact divin, s'enfonça dans les entrailles de la planète rouge. Et il est dit qu'un jour, il quittera le Cercle ultime pour vomir le chaos... »

Extrait des « Paradoxes divins », par Orphée.

L'humanité agonisante, assassinée par le Dieu Sombre, a repris un ancien mythe, celui de l'ange déchu. Son culte nihiliste se répand chez tous ceux qui refusent cet enfer. Certains se transforment en kamikazes pour mourir avec leurs bourreaux, d'autres prônent l'anéantissement total, ou se suicident pour ne pas donner leurs gènes à Iridiom. Orphée, et quelques autres, se cachent ainsi désespérément la vérité, à savoir que tout espoir est mort depuis longtemps.

Mais l'ange déchu est pourtant bien réel. Il a été effectivement créé par Iridiom, et les PJ l'ont maintes fois rencontré sous le nom du... Boucher ! Après avoir volé un cube à son dieu créateur, le Boucher s'est écrasé sur Dante pour lever une résistance. Il a dû fuir au cœur de la planète, dans le neuvième Cercle, où il attend ceux qu'il a attiré ici, ses adversaires d'hier qui vont lui permettre de poignarder Iridiom : les PJ !

Dante ou l'ultime châtiement

Ultime cité des hommes, Dante est une monstrueuse mégapole rongant la surface de Mars. En effet, depuis décembre 2874, la Terre a définitivement été désertée par les quelques milliers de survivants des catastrophes technologiques qui ont ravagé la planète : guerres bactériologiques, incidents nucléaires et holocauste génétique. À présent, les derniers humains végètent dans l'atmosphère toxique de la planète rouge partiellement terraformée, la Terre fait partie des superstitions et l'on vénère le dieu Iridiom, omniprésent menace...

Les maîtres de cette humanité moribonde sont les elohims, les seigneurs ténébreux qui guident le peuple, faisant respecter le culte du dieu et gardant les secrets de la « magie scientifique ». À leurs côtés, les khérubims, tueurs revêtus de combinaisons mimétiques, font régner un ordre impitoyable. Ils sont secondés dans leur tâche par les séraphides, de redoutables machines programmées pour la torture et le meurtre. Quant au bétail humain, il vit dans l'ignorance et s'entasse dans de misérables habitations troglodytes. Pour eux, la survie est un défi de chaque jour : rongés par les maladies génétiques, un écosystème instable et les radiations cosmiques, ils se terrent, fuyant le regard divin et mortel.

La ville est organisée en neuf quartiers ou Cercles (voir le plan). Le premier abrite les tours orgueilleuses et les dômes à facettes illuminés des elohims. Le deuxième et le troisième sont le domaine des khérubims, qui veillent sur les gigantesques installations technologiques, crèches de résurrection et cathédrales de rédemption. Puis viennent les trois Cercles alloués aux simples humains. Le quatrième est le Cercle de Vie, lieu des échanges commerciaux, interface entre les niveaux supérieurs et les deux Cercles d'habitations troglodytes où s'entassent les castes inférieures qui s'entre-tuent au moindre prétexte... Sous le sixième Cercle commence le monde d'En-Bas, trois Cercles souterrains d'où personne ne revient jamais. De nombreuses légendes parlent de monstrueuses créatures mutantes, d'épidémies atroces et d'un gigantesque labyrinthe conduisant au domaine de l'ange déchu...

Toute la vie est réglée par les principes des elohims, basés sur le culte des morts. En effet, le cadavre est un bien précieux, car il est source de matériel génétique et de substances non synthétisables. Aussi les morts sont-ils remis aux khérubims qui les déposent au cœur des crèches de résurrection où leur chair est censée servir à de nobles desseins. En fait, ils sont utilisés pour régénérer les tissus des elohims et de leurs serviteurs, et sont utilisés pour « nourrir » le dieu Iridiom. L'ADN cérébral extrait des corps est envoyé en orbite, par sonde automatisée, vers le domaine céleste où Iridiom règne à jamais...

Cercle... Et surtout, n'oubliez pas qu'en surface, tous les serveurs du dieu Iridiom sont à leur recherche, et qu'ils n'hésiteront pas, à la moindre délation, à investir les quartiers les plus reculés : combats sanglants dans les ruelles aveugles, embuscades au cœur de la foule... Vous pouvez développer cet épisode à loisir, tout en signalant aux PJ que le cube semble les contraindre à descendre rapidement vers les profondeurs. En effet, plus ils restent près de la surface, plus ils s'affaiblissent (-2 en FOR et CON par jour) et moins le cube est lumineux. Cela devrait les pousser à se diriger vers le monde d'En-Bas...

Pour cela, Orphée leur fournit un petit tunnelier à forage laser. À partir du septième Cercle, tout n'est que galeries minières à moitié effondrées, hurlements sordides et obscurité moite. Organisez une laborieuse et sanglante épopée. Les PJ traversent le territoire des Fangeux, une horde de

mutants dégénérés et anthropophages qui les traquent sans répit à travers un dédale de boyaux minéraux. Puis ils parviennent sur les rives d'un torrent de boue radioactive (-1PV/mn), qui conduit directement au dernier Cercle. Il faut fabriquer un radeau de fortune, affronter les rapides tumultueux, passer de vertigineuses cascades...

Enfin, les personnages atteignent le territoire de l'ange déchu, un gigantesque labyrinthe d'obsidienne où dorment les grands vers d'ombre, ultime défi (voir le *Générique*) avant de pénétrer au cœur de leur propre destinée...

Poussière d'ange

Soufre et fournaise. Lueur sanglante. Ultimes concrétions minérales. Soudain, une lumière, crépusculaire, malade. Pulsations du cube, comme un cœur qui s'accélère. Les PJ viennent de péné-

trer dans les entrailles d'une gigantesque navette spatiale écrasée au cœur des cavernes de Mars! Il ne subsiste qu'un fragment du vaisseau. Ses courbes vides confluent vers une pièce sphérique aux parois couvertes de milliers d'ouvrages. Ce sont des textes religieux volés au dieu Iridiom, représentant plus de vingt siècles de mythes néo-chrétiens. Au centre se dresse une impressionnante silhouette portant chapeau à larges bords et manteau noir : le Boucher! Mais à l'arrivée des PJ, les restes du corps tombent en poussière. Alors... (BO de *Total Recall*.) Lueur diaphane d'un hologramme déréglé : une forme gigantesque, floue, familière. Puis la voix du Boucher : « Bienvenue en enfer, bâtards de Dieu! J'espère que vous apprécierez, car tout ceci est votre œuvre, le futur que vous avez provoqué! Un futur qui n'aurait jamais existé si j'avais pu déclencher l'Apocalypse! Beaucoup auraient péri, mais leur sacrifice n'était rien, et le monde aurait eu une chance. En 1999, vous avez cru sauver vos semblables, mais vous n'avez été que les marionnettes du dieu Iridiom. C'est lui qui vous a envoyé le premier cube pour me vaincre! Mais la partie n'est pas terminée! Même si je suis mort, il reste mon cube, votre malédiction finale. Désormais, votre esprit est à moi, vous êtes mes armes vivantes, et vous allez lutter contre Iridiom. J'ai interprété les Écritures : la charnière du XX^e siècle est le moment du dernier combat de l'humanité, et les acteurs ne sont pas tous entrés en scène. Là où j'ai échoué, un messie réussira. Partez, mes chiens de guerre, partez chercher le messie, et préparez-vous à l'Armageddon! »

Épilogue

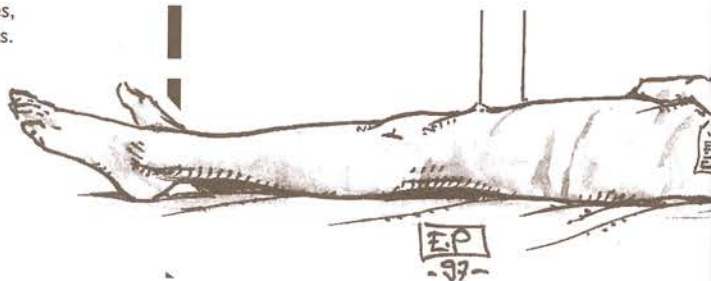
Les derniers éclats de la voix du Boucher s'éteignent tandis que les ultimes images du message se bloquent, figeant à jamais le spectre du Boucher dans un rictus muet... Les PJ ont levé un grand pan de l'énigme du Réseau Divin. Ils connaissent l'origine du Boucher, ses motivations dans le déclenchement de l'Apocalypse et ils savent qu'ils sont en partie responsables de la genèse du dieu Iridiom. Mais il leur manque encore de nombreuses pièces de ce gigantesque puzzle. Pourquoi les PJ sont-ils au centre de cette intrigue? Que signifie la falsification de leur passé? Et que sont en réalité le messie, l'Armageddon et le dieu Iridiom?

(BO de *Total Recall*.) Cube activé. Faisceaux incandescents de lumière pourpre. « Nexus Dante achevé. Retour enclenché. » Ultime vision d'Orphée gravissant les marches du premier Cercle en portant le corps livide de Sashra, son amour perdu. Puis les PJ s'engouffrent dans le maelström du temps, droit vers l'Armageddon...

Christophe Debien et Patrick Bousquet

illustration : Éric Puech

plan : Cyrille Daujean



GÉNÉRIQUE

Pour le Réseau Divin

► Les mineurs

Trait moyen 10. PV 9.
Fusil à canon scié 50 % (2d6), Machette 55 % (1d6).

► Le Fléau

FOR 21 CON 20 TAI 18 DEX 18
INT 18 POU 20 APP 1 PV 45
B/M Dmgs +1d6

Compétences : Armes blanches 75 %, Autres armes 40 %, Disparaître mystérieusement 80 %, Chirurgie 70 %, Donner des cauchemars 200 %.
Équipement : Crâne et corps écorchés vifs, incrustés de plaques de métal, lames de rasoirs de 30 cm aux deux mains (2d6), prothèses disparates (vision nocturne, infrarouge, communication sous toute ses formes), armes automatiques (2d6).

Pouvoir : Aura hallucinatoire. Grâce à un dispositif d'émission d'ondes neurosynchrones, il induit un « brouillage » des informations reçues par le cerveau de ses victimes, modifiant leurs perceptions : ainsi, il semble flotter au-dessus du sol, apparaître de nulle part, prendre le visage d'un être cher...

► Seven Sins

Redoutable tueur, il est atteint d'une dégénérescence génétique qui lui permet d'étirer ou contracter son corps pour passer dans des gaines d'aérations et autres espaces étroits...

FOR 16 CON 14 TAI 16 DEX 18
INT 12 POU 10 APP 10 PV 16

Compétences : Armes à feu 60 %.
Équipement : Magnum 6.66 trafiqué en plastique polymère indétectable (inutilisable après 100 coups), balles blindées (3d6) et visée laser (+10 % en tir), veste et pantalons en peau de serpent (renforcés au kevlar, +1d8PV).

► Technomancers

Portant de longs manteaux en kevlar noir (+5PV), ils se ressemblent étrangement, comme issus d'un même clone.

Trait moyen 12. PV 13 +5.

Uzi 40 % (1d10), Revolvers 40 % (1d8).

► URCA

Trait moyen 9. PV 9.
Fusil d'assaut 35 % (1d8).

► Les créatures du laboratoire

Trait moyen 10. PV 12.
Crocs 40 % (1d6), Griffes 50 % (1d6/1d6), Queue 30 % (1d4).

► Elohim

Humains dégénérés, multigreffés pour atteindre la vie éternelle. Ils sont enveloppés de voiles diaphanes et d'un champ énergétique. Trait moyen : 16. PV 28 (champ énergétique compris). Poings énergétiques 90 % (2d6).

► Khéribims

Cyborg semi-humains portant des combinaisons mimétiques (-30 % aux chances de les toucher). Trait moyen 12. PV 20. Faux énergétique 80 % (1d10).

► Séraphides

Droïdes volants bardés d'appendices déployables, contondants, tournants ou à projectiles. Trait moyen 14. PV 16. Instruments chirurgicaux 80 % (2d6), tirs énergétiques 70 % (1d6).

► Fangeux

Trait moyen 12. PV 12.
Armes primitives 60 % (1d6).

► Vers d'ombre

Trait moyen 30. PV 40.
Gigantesques, lents et aveugles, ils ne perçoivent que les bruits. Entendre proie 50 %, Avaler 40 % (-3PV/round).

Pense-bête de gestion de combat pour Shadowrun

Amis samourais des rues, ne mourrez plus idiots !
Faites mieux, ne mourrez plus du tout !

Cette aide de jeu, destinée aux joueurs et aux MJ de Shadowrun, présente sous forme résumée les principales étapes du combat.

L'initiative

Les actions se résolvent par ordre décroissant d'Initiative, phase par phase. Si deux personnes doivent agir à la même phase, celle qui a la meilleure Initiative pour ce round agit en premier. Si les deux Initiatives sont égales, la personne qui a la meilleure Réaction ajustée agit en premier. Si les deux Réactions ajustées sont égales, la personne qui a la Réaction naturelle la plus élevée agit en premier. Si les deux Réactions naturelles sont encore égales, les deux personnes agissent simultanément.

Agir

● **Les bases.** À sa phase, les réserves de dés d'un personnage se rafraîchissent, et il peut agir. Un personnage agit une fois. Il a le droit à une action Complexe OU à deux actions Simples. Donner un coup au corps à corps, quelle que soit la situation ou l'arme, est toujours une action Complexe.

● **Actions multiples.** Une fois qu'elle a agi, une personne n'agit à nouveau que 10 phases plus tard. Exception : les actions Libres peuvent être exécutées n'importe quand, mais à raison d'une seule par round et par personne. On ne peut uti-

liser d'action Libre avant son Initiative normale qui si l'on bénéficie d'une action retardée depuis le round précédent (voir plus bas). Les actions classées comme Libres peuvent être utilisées plus d'une fois par round, mais une fois que le personnage en a utilisé une, les autres actions Libres deviennent des actions Simples et comptent comme telles.

● **Tirer le plus vite possible.** Il est possible de dégainer rapidement une arme à feu et de tirer, le tout dans la même action Simple. Il faut réussir un jet de Rapidité. Seules les armes de la taille d'un pistolet peuvent être dégainées ainsi.

● **Le métal est plus fort que la chair.** Les actions utilisant la cybernétique sont des actions Libres. Sortir ses griffes pour se défendre alors que l'on a son fusil d'assaut à la main est donc une action Libre !

● **Les actions retardées.** Un personnage peut choisir de ne pas agir lorsque c'est son tour de le faire, et d'attendre un événement quelconque pour utiliser son action. S'il ne l'utilise pas dans les 10 phases qui suivent, elle est perdue. S'il l'utilise, son action suivante prendra place 10 phases plus tard. Si un personnage retarde son action en fin de round, il aura le droit de l'utiliser en premier au round suivant, même si normalement, il ne peut atteindre des scores d'Initiative aussi élevés. En contrepartie, son action suivante aura lieu 10 phases après celle où il a effectué son action retardée, ou à son initiative normale du round (prenez la plus tardive de ces deux possibilités).

Les déplacements

On peut marcher ou courir en plus de toutes les autres actions (Libres, Simples et Complexes), mais cela occasionne des malus à toutes les actions entreprises : +1 quand on marche, et +4 lorsque l'on court.

On ne peut courir qu'une fois par round, quel que soit le nombre d'actions que l'on a. Cette règle peut toutefois être oubliée, si vous voulez des combats plus « cinématographiques ».

Un personnage effectue la tota-

« DE PHILOSOPHIE, J'EN CONNAIS QU'UNE,
C'EST DÉFOURRAILLER LE PREMIER. »

L'ami Fritz, dans Les tontons flingueurs

lité de son déplacement entre deux actions, donc en 10 phases. Pour calculer où il se trouve à un instant précis entre le départ et l'arrivée, il suffit de savoir qu'il parcourt $1/10^e$ de la distance totale à chaque phase.

Un personnage qui court peut augmenter la distance parcourue en lançant un jet de Rapidité (4). Chaque succès rajoute 1 en Rapidité pour le calcul de la distance parcourue pour cette action.

Sortez couverts

Une personne se protégeant déclare le malus qu'elle souhaite donner aux adversaires qui lui tirent dessus (les malus affectent également les sorts). Elle subit elle-même la moitié de ce malus pour toucher ses adversaires. On ne peut infliger un malus supérieur à +6 à ses adversaires, et donc s'imposer un malus supérieur à +3.

Les tirs de suppression

Un tir de suppression est dirigé contre une zone définie. Pendant la phase où il a lieu et les 9 phases qui suivent, toute personne qui passe dans la zone peut être touchée par les balles. Chaque balle couvre un mètre carré, mais on peut choisir de mettre plus d'une balle par mètre carré, afin d'augmenter l'efficacité du tir. La zone ainsi couverte par le tir de suppression doit être d'un seul tenant, et non divisée en plusieurs parties. Pendant les 10 phases où le tir est effectif, toute personne se trouvant dans la zone couverte est susceptible d'être touchée. L'attaquant lance un jet de toucher avec un nombre de dés égal au nombre de balles dans le mètre carré dans lequel se trouve la cible. Seul les modificateurs de blessures de l'attaquant et de couverture de la cible sont pris en compte, et le seuil de réussite est 4.

Tir visé

Un tir visé donne un malus de +4 au toucher, mais permet d'augmenter le code des dégâts d'un niveau. C'est surtout intéressant pour des actions spécifiques, par exemple désarmer son adversaire. De plus, c'est le seul moyen qu'ont les armes ayant un code de dégâts L d'endommager les véhicules.



Pense-bête de gestion de combat pour Shadowrun

Les rafales

Une rafale de trois balles ou moins est une rafale courte, et ne nécessite qu'une action Simple. Une rafale de quatre balles ou plus nécessite une action Complexe. De plus, si elle est dirigée sur plusieurs adversaires, le tireur n'utilise tous ses dés qu'une seule fois pour toute la rafale, et non une fois par adversaire. Chaque cible au-delà de la première au cours de la même phase occasionne un malus cumulatif de +2. De plus, si l'arme utilisée pour tirer sur plusieurs adversaires n'est pas interfacée, le tireur perd une balle par mètre linéaire entre deux cibles. Chaque balle tirée dans la même phase donne un malus de +1, sauf sur les armes lourdes, pour lesquelles les malus sont doublés (c'est notamment le cas des mitrailleuses moyennes et lourdes). Chaque balle dans une rafale augmente la Puissance de 1, et chaque tranche de trois balles augmente le code de dégâts d'un niveau.

Le recul

En plus de tous les gadgets absorbeurs de recul, la force brute du tireur aide. La valeur de recul se calcule selon le barème suivant : de 5 à 6, 1 point de recul ; de 7 à 8, 2 points de recul ; de 9 à 10, 3 points de recul, de 11 à 12, 4 points de recul.

Grenades et explosifs

Une grenade explose 5 phases après avoir été lancée. Il est possible d'intercepter les grenades lancées et de les renvoyer avec un jet de Rapidité (8). Lorsqu'un explosif détonne, on lance un nombre de dés égal à la puissance de l'explosif divisée par deux. Le seuil de réussite est 4. Le code de dégâts augmente d'un niveau par tranche de deux succès. Avec cette règle, on peut enfin tuer avec une grenade.

Corps à corps

Les différences de Portée des armes de corps à corps ne sont appliquées que comme bonus à l'attaquant, et pas comme malus au défenseur.

Mort, très mort et très très mort

Lorsqu'une personne subit une blessure mortelle avec une arme dont la puissance est supérieure au double de sa Constitution naturelle, chaque tranche de deux succès au-delà de Mortelle augmente les dégâts d'un point. Une blessure peut donc faire plus de 10 points de dégâts en une fois, et tuer sur le coup sans possibilité de résurrection médicale ou magique. Lorsque les points de dégâts au-delà de 10 dépassent le score en Constitution naturelle, la victime est définitivement morte.

Les véhicules

En attendant le *Rigger Black Book* qui devrait remettre les choses à plat, voici un résumé de toutes les règles parues dans les différents suppléments.

Déplacements des véhicules

Dans un round, un véhicule peut se déplacer au maximum d'un nombre de mètres égal à sa vitesse de pointe.

Piétons contre véhicules

- Les modificateurs de toucher sont de -1 pour une moto, -2 pour une auto, -4 pour un van, -6 pour un camion, un hélicoptère et autres gros engins.

- La vitesse donne des malus selon le barème suivant : +1 par 20 km/h de vitesse avec un maximum de +6. Les véhicules volants donnent un malus de +4 supplémentaire.

- Contre un véhicule sans blindage, la Constitution du véhicule compte comme une armure normale, et détermine également le nombre de dés lancés pour résister aux dégâts. Les armes autres que les missiles et roquettes antiblindage voient leur code de dégâts réduits d'un niveau. Les armes dont le code de dégâts est L ne peuvent abîmer un véhicule qu'en utilisant un tir visé.

- Contre un véhicule blindé, le blindage compte comme une barrière. Si la puissance normale de l'arme (sans modificateur de rafale) est inférieure ou égale au blindage, l'arme est inefficace. Les armures de véhicules de la première édition doivent être multipliées par trois pour être mises à jour en deuxième édition.

Les missiles et les roquettes antiblindage divisent le blindage effectif par deux et ne voient pas leur code de dégâts baisser d'un niveau. Pour résister aux dégâts, un véhicule blindé lance un nombre de dés égal à sa Constitution, plus la moitié de son blindage (ou un quart dans le cas des missiles et roquettes antiblindage). Le seuil de réussite est égal à la puissance de l'attaque, auquel on ôte la Constitution et le blindage (divisé par deux contre les missiles et roquettes antiblindages). Les riggers peuvent rajouter des dés de leur réserve de contrôle.

- En ce qui concerne la magie, seuls les sorts de Manipulation peuvent affecter les véhicules. Ils ont tous un seuil de réussite de 8. Le véhicule résiste en lançant un nombre de dés égal à la somme de sa Constitution plus la moitié de son blindage éventuel. Le seuil de réussite est égal à la force du sort de Manipulation.

Tirs depuis un véhicule

Pour tirer avec une arme de véhicule, deux choix existent : le tir électronique ou le tir optique.

- **Tir électronique.** Le tir électronique n'est possible que si le véhicule possède un score en Senseur supérieur à zéro. Le seuil de réussite est égal à la signature de la cible, sans tenir compte de la distance. Le tireur bénéficie d'un bonus de dés égal au score de Senseur du véhicule. De plus, si une ligne de vue a existé de manière ininterrompue et claire pendant tout le round précédent entre la cible et le tireur, ce dernier bénéficie d'un bonus de -4 pour tirer. En ville, un malus de +2 est appliqué à tous les tirs.

La signature d'un être humain est de 8 pour les tirs. Les armes interfacées n'utilisent pas leur bonus.

- **Tir optique.** Le tir optique s'appuie sur des viseurs classiques, voire sur le bon vieux tir direct. Les interfaces d'armes et les lunettes peuvent servir. Le nombre à atteindre est déterminé en fonction de la distance de la cible, et des conditions d'un tir normal.

Missiles

Les missiles font exception aux règles précédentes. Ils ne peuvent être tirés en optique, mais utilisent leurs propres senseurs. Ils ne bénéficient donc pas des bonus des senseurs du véhicule mais, à la place, donnent leur Intelligence en nombre de dés comme bonus aux tirs. De plus, ils ne bénéficient pas du bonus de ligne de vue continue.

Vitesses

Pour tous les tirs de véhicules, la différence de vitesse entre le tireur et la cible compte pour déterminer le nombre à atteindre.

Les modificateurs sont les suivants (VA signifie vitesse de l'attaquant, VC signifie vitesse de la cible) :

- VC inférieure à VA = pas de malus.
 - VC inférieure ou égale à $2 \times VA$ = malus de +2.
 - VC inférieure ou égale à $3 \times VA$ = malus de +4.
 - VC inférieure ou égale à $4 \times VA$ = malus de +6.
- Le malus maximal est de +6.

Recul

Les points d'appui absorbent un point de recul, mais les points d'attache n'absorbent rien. Cela peut être problématique, d'autant plus que les mitrailleuses légères et lourdes doublent leur malus de recul à chaque balle tirée.

**JEUX DE STRATÉGIE
JEUX DE RÔLE
JEUX DE RÉFLEXION · WARGAMES ·
FIGURINES · JEUX DE CARTES
TAROTS · PUZZLES · CASSE-TÊTE
MATÉRIEL DE PEINTURE
IMPORTS · CLASSEURS ET FEUILLES
DE RANGEMENT POUR TOUS
TYPES DE CARTES · ROMANS...
VENTE PAR CORRESPONDANCE**

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



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

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

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

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

SHOPPING

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

Animez
votre service
3615 SELF *...
sur 3614 CREATEL

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

3615 SELF

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

Excelsior Publications - 2,23 F TTC/Mir

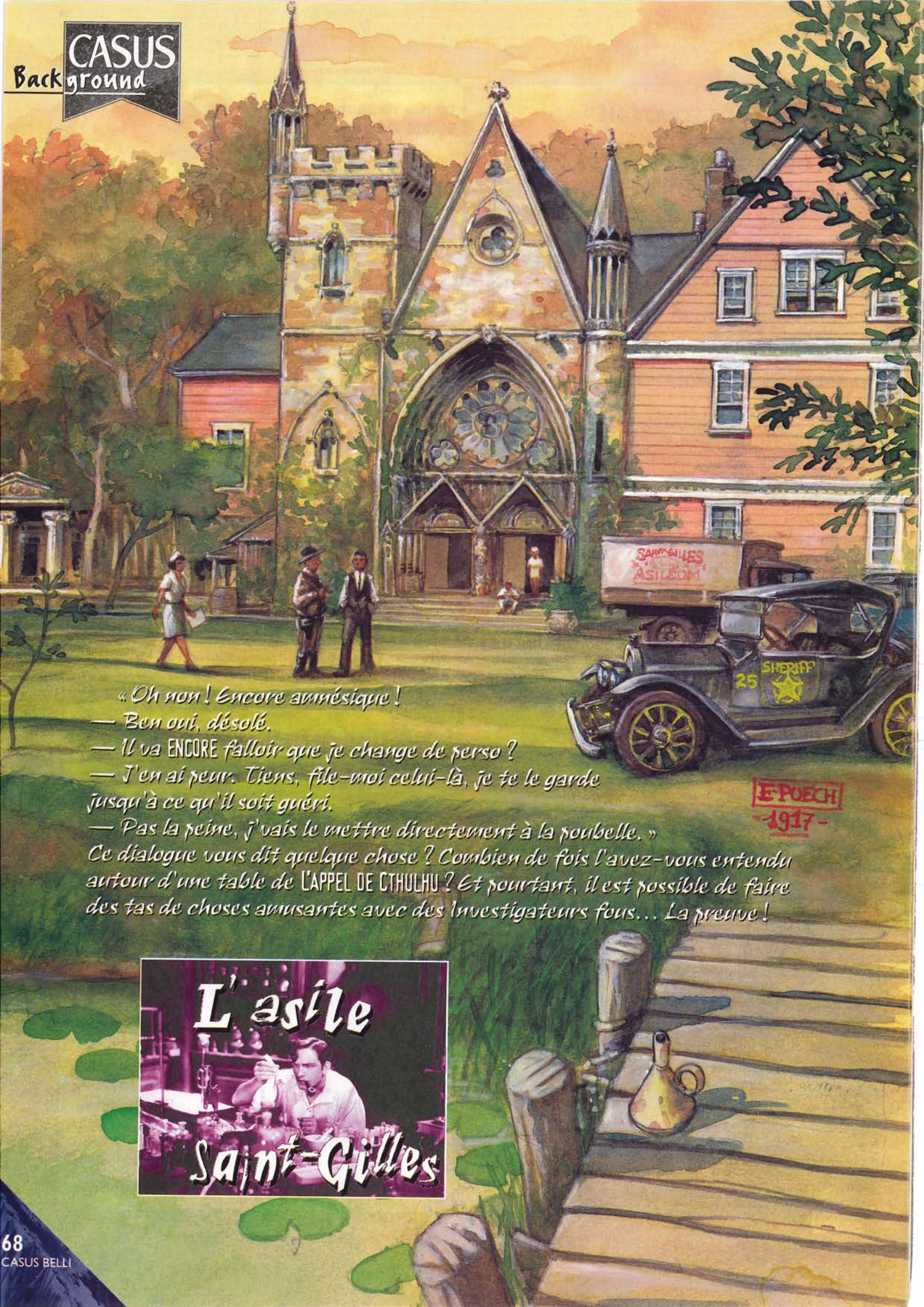
**ARMES
EN LATEX**
G & V
FABRICANT DEPUIS 1990

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



« Oh non ! Encore amnésique !

— Ben oui, désolé.

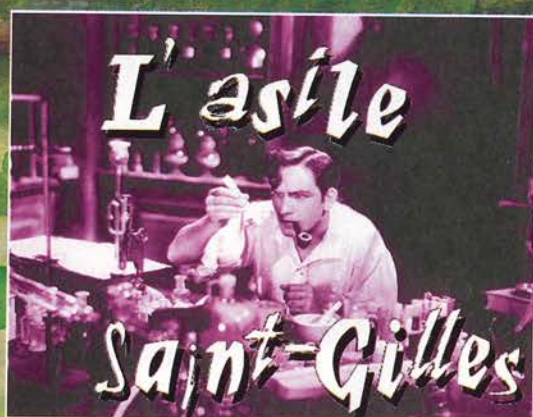
— Il va ENCORE falloir que je change de perso ?

— J'en ai peur. Tiens, file-moi celui-là, je te le garde jusqu'à ce qu'il soit guéri.

— Pas la peine, j'vais le mettre directement à la poubelle. »

Ce dialogue vous dit quelque chose ? Combien de fois l'avez-vous entendu autour d'une table de L'APPEL DE CTHULHU ? Et pourtant, il est possible de faire des tas de choses amusantes avec des investigateurs fous... La preuve !

E. PUECH
1917



(voir le scénario qui s'y déroule p. 52)

L'histoire

Tout commence en 1842. Cette année-là, Wilbur J. Frampton, un riche industriel, décide d'installer une fabrique de chaussures sur un vaste terrain, à quelques kilomètres de la ville la plus proche. Frampton, excentrique et épris d'art gothique, fit construire un bâtiment « médiéval ». La légende dit qu'il s'était fortement inspiré d'une abbaye bénédictine qu'il avait visitée trente ans plus tôt, en France... Frampton voyait grand, et il veilla au bien-être de ses ouvriers. Il fit édifier un village pour les loger, traça des routes, assécha les marais avoisinants, obligea les derniers Indiens de la région à s'établir à l'autre bout du comté... Malheureusement, la vie de Frampton City fut brève. Inaugurée en 1846, elle fut intégralement ravagée par un gigantesque incendie en 1865. La catastrophe fit des dizaines de victimes, et seule l'usine fut épargnée par une providentielle saute de vent. Frampton y perdit la majeure partie de sa fortune, et il mit fin à ses jours un mois plus tard (il se pendit avec un lacet de soie, dans l'un des bordels les plus renommés de New York). Ses héritiers occupèrent les vingt années suivantes à se disputer les débris de son empire (qui comporte quelques autres bâtiments curieux, notamment un casino-mosquée à Atlantic City, un hôtel-château fort dans le Kentucky et une réplique du Colisée, édifiée dans un village de deux mille habitants, dont l'utilité reste imprécise).

Jusqu'au début du siècle, l'usine prit la poussière. La ville voisine s'étendit considérablement, et le terrain finit par être englouti par ses faubourgs.

En 1902, le cabinet d'avocats Wilkinson, Gerding & Red proposa aux héritiers de Frampton de leur racheter les ruines, moyennant une coquette somme. Pour une fois, ils furent tous d'accord pour accepter. Agissant sur les instructions d'un généreux (et anonyme) donateur, les avocats engagèrent un entrepreneur, qui transforma les bâtiments en une maison de repos ultra-moderne (pour l'époque). L'asile Saint-Gilles ouvrit ses portes le 14 août 1904. Depuis, il s'est fait la réputation d'être un très bon hôpital pour les gens riches qui souffrent de « fatigue nerveuse » (terme vague recouvrant aussi bien la bête dépression nerveuse que l'habitude de chasser la souris au fusil à éléphants). Bien sûr, les tarifs sont calculés en conséquence. En 1911, l'État a obligé les administrateurs de l'asile à accueillir un petit quota de patients indigents, incapables de prendre soin d'eux-mêmes. En 1919, deux de ces patients se sont enfuis. Ils ont été repris trois semaines plus tard, après avoir déclenché une véritable panique dans la région. Tous deux étaient incapables de se rappeler ce qu'ils avaient fait au cours de leur cavale. Depuis, l'asile n'a plus fait parler de lui.

Les propriétaires

Le financement de l'asile a été apporté par un certain Jonah Kersler, un riche New-Yorkais. Celui-ci a fait de gros efforts pour

Fausse pistes

Toute l'histoire de l'asile n'est qu'un gigantesque clin d'œil aux clichés qui traînent dans beaucoup de scénarios de L'APPEL DE CTHULHU. Tous les événements qui y sont décrits sont totalement anodins, mais il y a gros à parier que les Investigateurs les verront sous un jour sinistre. N'hésitez pas à forcer le trait. Peut-être même que Frampton a construit son usine sur un antique cimetière indien... L'incendie qui a détruit sa petite ville a suffisamment frappé les esprits pour que les descriptions en soient très imagées, le feu y est décrit comme une entité vivante et maléfique. L'entrepreneur qui a rénové l'asile est toujours en activité, et il pourra évoquer les deux accidents mortels qui se sont produits pendant les travaux. Et ainsi de suite...

rester anonyme, et a tout fait gérer par ses avocats (d'une discrétion digne de banquiers suisses). Kersler voulait créer un endroit où sa vieille mère sénile pourrait finir ses jours confortablement (elle a fait partie des premiers patients, et est morte en 1911). L'idée initiale était également de mener des recherches sur la maladie d'Alzheimer, dont souffrait Mme Kersler, mais cet objectif fut rapidement abandonné.

Après le décès de Jonah Kersler, en 1916, l'asile a été réuni au reste de son empire financier. Aujourd'hui, il est géré par un conseil d'administration, qui agit au nom du petit Gregor Kersler (neuf ans), le petit-fils du fondateur. Les administrateurs sont tous d'honorables gentlemen, qui ne s'intéressent guère à la psychiatrie... Des Investigateurs vraiment persévérants découvriront que Frampton était l'oncle par alliance de Kersler, et en tireront sûrement un tas de conclusions aussi fausses que sinistres.

Les lieux

LE PARC

Un terrain gazonné de plusieurs hectares, avec deux petits bois, un lac ornemental (qui ne fait pas plus de cinquante centimètres de profondeur). On peut s'y promener le long d'allées boisées, méditer sur des bancs de marbre, admirer une ou deux statues assez vilaines... En été, c'est un petit paradis. En hiver, le décor est boueux et inquiétant. Les deux courts de tennis et le terrain de croquet sont très fréquentés, mais les parties sont rarement orthodoxes (et les matchs de croquet sont toujours surveillés par un infirmier. Sinon, certains patients pourraient défoncer le crâne de leurs camarades de jeu avec les lourds maillets de bois).

● **Les cabanes de jardinier.** Rondes et entourées de colonnades, elles ressemblent à des temples romains en miniature. Toutes sont

très solidement fermées par de gros cadenas. Elles ne contiennent rien d'inquiétant, mais les médecins n'ont pas envie que leurs patients s'emparent des râtaux, des binettes et autres sécateurs qui y sont conservés.

● **Les pavillons.** Saint-Gilles s'enorgueillit de posséder dix pavillons « ouverts », réservés à des patients légèrement atteints (et très riches!). Ils sont récents, et tous bâtis sur le même modèle : un seul niveau, un salon-salle à manger avec un coin cuisine, deux chambres, une salle de bains et une pièce que chaque hôte est libre d'aménager à sa guise. Les patients qui le désirent peuvent venir avec un domestique. Ceux qui n'en ont pas sont servis par un infirmier qui, en plus de faire le ménage, veille à ce que son « patron » reste sage. Parfois, lorsque les médecins estiment que le patient n'est absolument pas dangereux, il est livré à lui-même. Les repas peuvent être préparés sur place ou servis par la cuisine, à la demande.

Population : Riches dépressifs, héritiers alcooliques, cocaïnomanes en cure de désintoxication, vieux parents excentriques placés là par des enfants ingrats...

LE BÂTIMENT PRINCIPAL

● **L'accueil.** Un grand hall façon caverne, de six mètres sous plafond. Du temps de Frampton, il était éclairé par un immense vitrail, qui a été déposé, rangé au grenier et oublié. Il a été remplacé par des vitres tout à fait ordinaires, qui éclairent les colonnes néo-gothiques et le dallage en marbre. Au milieu de toute cette splendeur, le petit bureau vitré de l'accueil détonne franchement.

● **La partie administrative** est une longue suite de bureaux sans intérêt.

● **Les chambres du personnel** sont relativement spartiates, et ne contiennent rien de passionnant.

● **Le gymnase** est bien équipé, mais seuls les patients payants (et calmes, de surcroît!) peuvent y avoir accès.

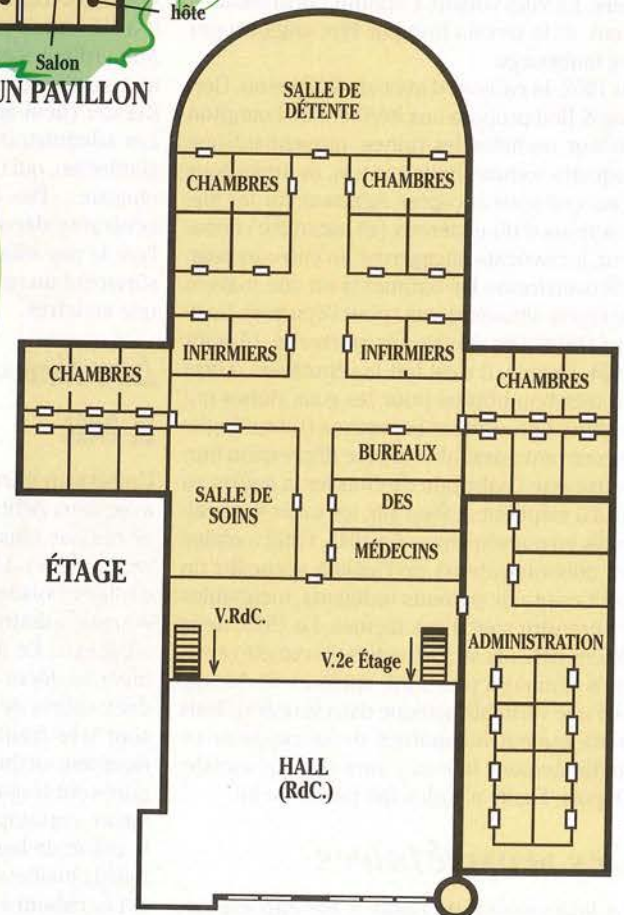
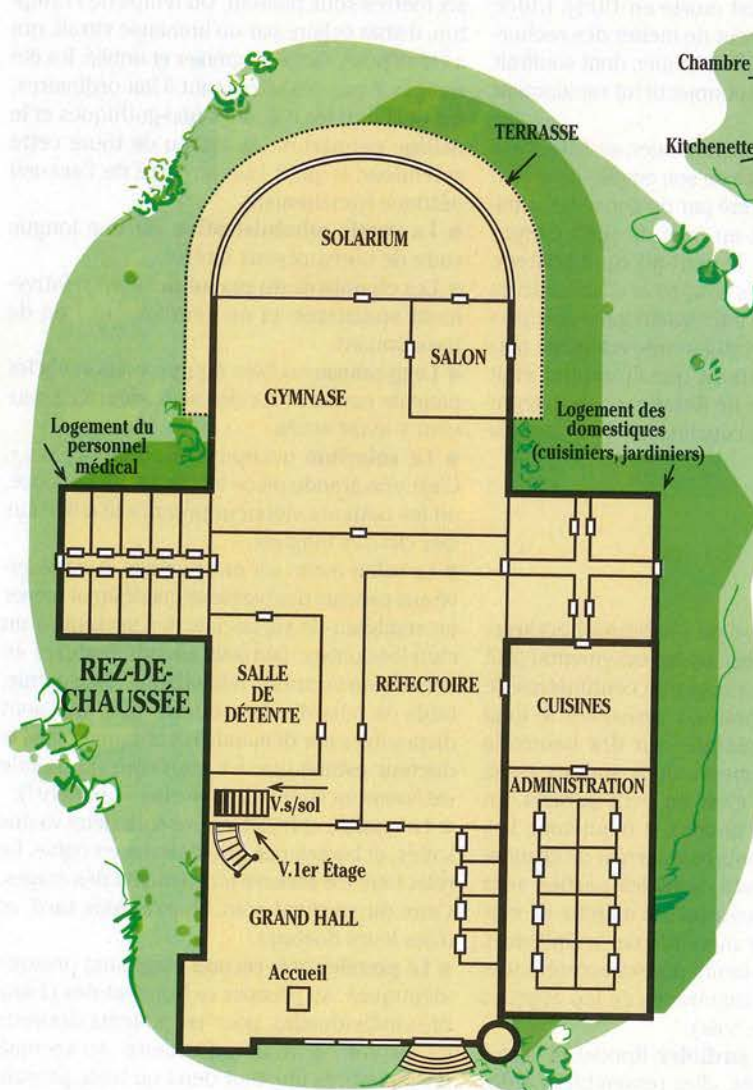
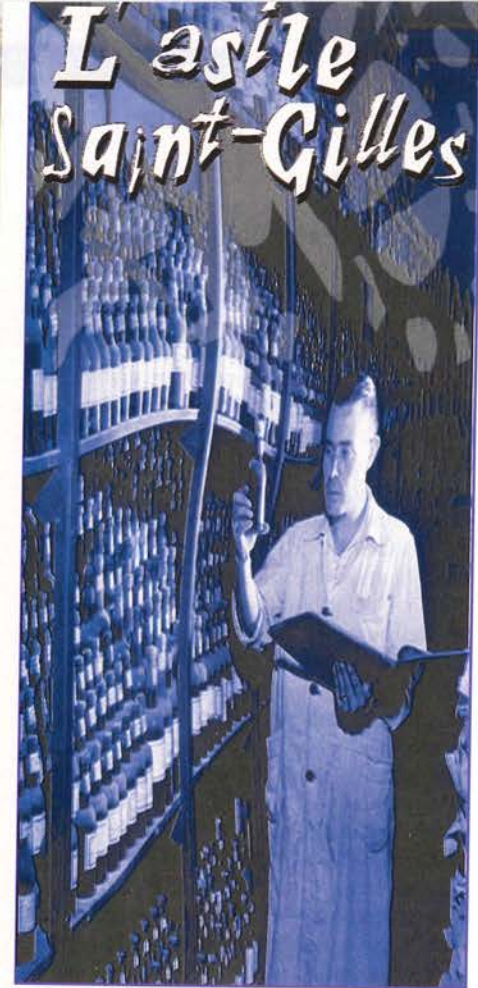
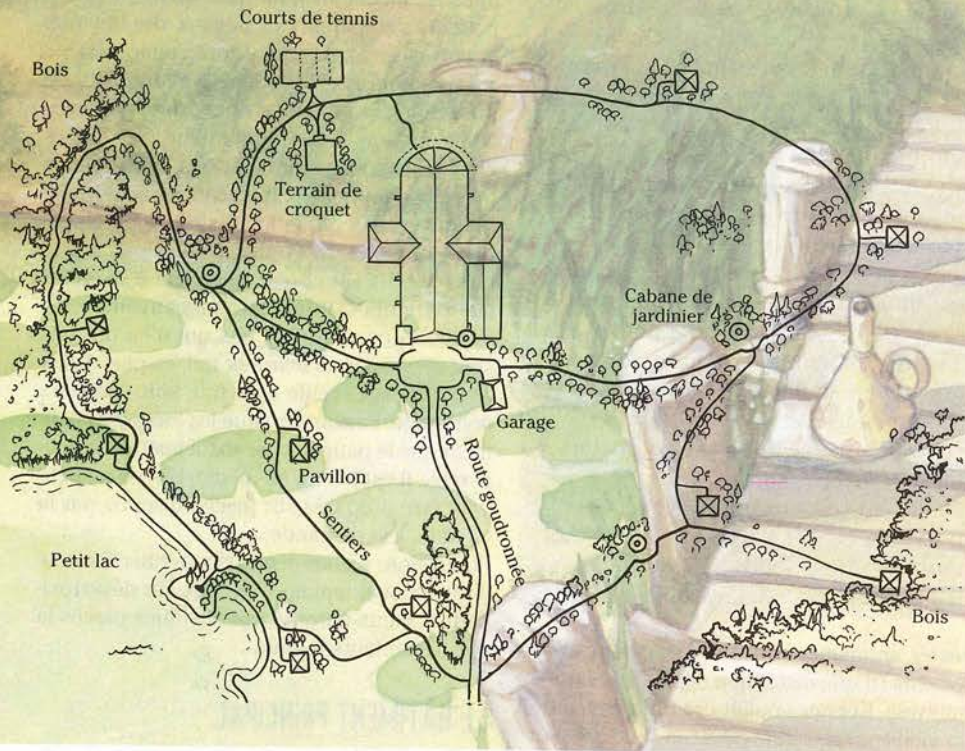
● **Le solarium** occupe le fond de la « nef ». C'est une grande pièce vitrée, très lumineuse, où les patients viennent prendre le soleil sur des chaises longues.

● **Le salon** ouvre sur une terrasse. Il est réservé aux patients des pavillons qui désirent mener un semblant de vie sociale. Il ressemble à un club londonien : fauteuils en cuir, tentures en velours vert sombre, bibliothèque bien garnie, table de billard... Les journaux du jour sont disponibles sur demande (et uniquement si le docteur estime que les nouvelles du monde extérieur ne vont pas perturber le patient!).

● **La cuisine et le réfectoire** sont deux vastes salles, éclairées par des fenêtres en ogive. Le réfectoire est réservé aux patients des étages. Ceux du sous-sol sont nourris plus tard, et dans leurs dortoirs.

● **Le premier et le second étage** sont presque identiques. Au premier se trouvent des chambres individuelles, pour les patients désireux de disposer d'un peu d'intimité. Au second, les chambres abritent deux ou trois personnes. Toutes les chambres sont identiques :

L'asile Saint-Gilles



un lit fixé au sol, un placard métallique, une fenêtre garnie de barreaux... Les deux médecins principaux ont fait des efforts de décoration : DeMuir en a fait peindre une partie de couleurs vives, et Miller a installé dans la plupart des chambres du second d'énormes affiches destinées à hâter la guérison des malades. Parmi ces chefs-d'œuvre d'optimisme médical, citons : « De jour en jour, je me sens mieux », « La santé de l'esprit passe par la santé du corps : faites du sport ! » et le fameux « Riez et vous guérez ! ». Pour l'instant, l'efficacité de la cure ne saute pas aux yeux.

Les cellules d'isolement sont des cabanons capitonnés classiques. La petite infirmerie est très bien équipée, et digne d'un véritable hôpital. Les soins « psychiatriques » sont dispensés dans deux petites « salles de thérapie »... et une vaste salle de douches.

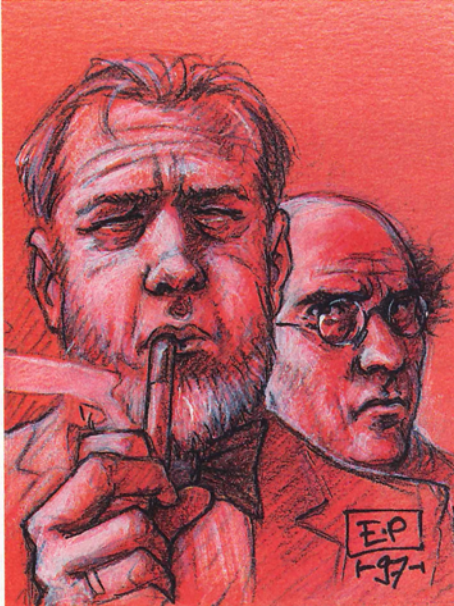
Enfin, les salles de détente sont vastes, garnies de fauteuils confortables. Elles sont équipées de postes de radio et de petites bibliothèques contenant des romans faciles à lire (essentiellement des romans historiques et des histoires à l'eau de rose. DeMuir désapprouve les romans policiers, qu'il accuse de favoriser la paranoïa chez certains malades). Il est possible de se faire apporter de quoi écrire, un jeu d'échecs ou un damier (en revanche, on ne joue pas aux cartes !).

Population : Quelques cas sérieux, une majorité de gens aisés et légèrement malades. Beaucoup de dépressifs (« neurasthéniques », en jargon de l'époque), quelques alcooliques...

● **Le sous-sol** est réservé aux patients indigents et aux malades payants qui « refusent d'être sages ». Il comporte deux grands dortoirs (surnommés « la fosse aux ours » par les infirmiers), une toute petite salle de repos (sans radio), quatre cellules d'isolement et le cabinet du docteur Shaumelmann. De jour, il y a en permanence deux ou trois infirmiers sur place. De nuit, les rondes sont au mieux épisodiques. Les patients des étages voient rarement un indigent, mais toutes sortes de rumeurs déplaisantes circulent sur eux. La plus populaire veut que la cave soit peuplée de fous criminels (en fait, il n'y en a pas un seul. Ceux-là sont en prison, pas dans les asiles).

Population : Virtuellement n'importe qui, du clochard dont le seul acte de démente a été de protester un peu fort lors de son arrestation en passant par le syphilitique en phase terminale. Forte proportion de vieillards séniles et d'enfants débiles.

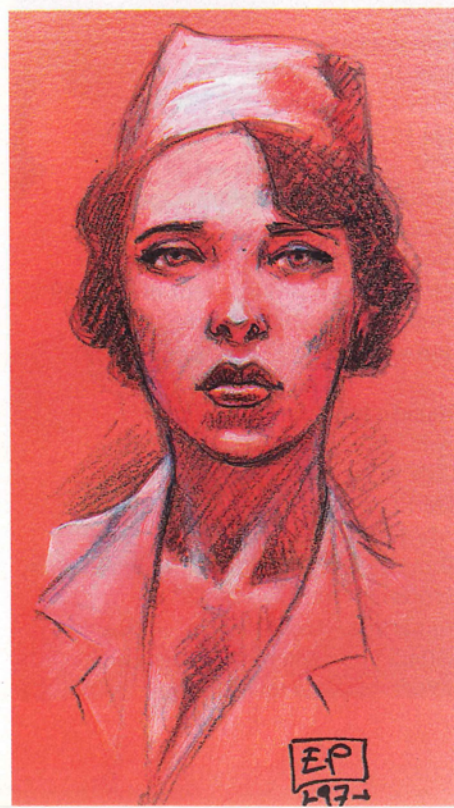
● **Le grenier.** Rien d'intéressant, mais c'est le genre d'endroit qui devrait faire saliver les Investigateurs. Il contient assez de cartons, de caisses et de malles pour les occuper pendant plusieurs jours. On y trouve les affaires des patients décédés sans héritiers connus, des choses appartenant au personnel, et trois énormes boîtes pleines de morceaux de verre coloré de toutes les tailles. C'est l'ancien vitrail du hall. Si les Investigateurs aiment les puzzles, ils pourront le reconstituer. Il se compose de 2348 pièces, et représente l'Industrie triomphant de la Paresse et de l'Alcoolisme. Il aurait sûrement sa place dans un musée du mauvais goût...



Les résidents

LE PERSONNEL

● **Le docteur Perceval DeMuir** est le directeur de l'asile. C'est un quinquagénaire fumeur de pipe, avec une barbiche et une voix profonde. Excellent médecin, psychiatre compétent, il est profondément terre à terre et sceptique. Toutefois, il n'est pas dépourvu de sens de l'observation et, depuis quelques années, il a remarqué qu'un grand nombre de patients, sur tout le territoire des États-Unis, souffraient d'un nouveau syndrome : une peur irrationnelle de « Choses » vivant dans les replis de l'espace-temps (depuis qu'on remplit les asiles d'Investigateurs, il serait surprenant que le personnel médical n'ait rien remarqué). Il a identifié quelques noms (notamment Cthulhu et Nyarlathotep). Bien entendu, il n'y croit pas. Il y voit une « tentative de l'esprit humain pour adapter les mythes antiques au monde moderne ». C'est le genre d'homme à vous expliquer qu'un gigantesque Cthulhu tentaculaire est, en fait, une métaphore pour le capitalisme et ses trusts interconnectés... et à vous en convaincre. A ses moments perdus, il prépare une monographie sur la question. Son matériel de recherche est tout



à fait inoffensif, mais généreusement parsemé de noms inquiétants.

● **Le docteur Shaumelmann** est petit, chauve et nerveux. Il déteste DeMuir, qu'il considère comme un imbécile rétrograde. Si on l'écoutait, l'asile serait à la pointe de la psychiatrie. Ses méthodes sont au mieux déplaisantes (il a installé une machine à électrochocs dans son cabinet, au sous-sol). Et au pire ? Shaumelmann est très intrigué par une nouvelle méthode, la lobotomie, qui consiste à retirer une partie du cerveau du malade pour le rendre incapable de comportements déviants. Il brûle d'envie de tenter l'expérience...

● **Le docteur Miller** est un colosse barbu, qui a un vague air de famille avec le Père Noël. Il aime rire et faire rire, et la plupart des patients l'adorent. Aux alentours de 1880, c'était un bon médecin, mais les médicaments modernes le déconcertent. Quant à la psychiatrie... « Du repos, beaucoup de repos, un peu d'exercice et un régime sain, mon enfant, voilà ce qu'il vous faut ! » Il respecte DeMuir et se méfie de Shaumelmann, qui « a la main lourde avec ces saletés de cachets ».

● **Peter O'Malley** est l'infirmier-chef. Cent trente kilos de muscles, des mains comme des battoirs, un nez cassé, et un cœur gros comme ça sous des allures rébarbatives. Il mène ses troupes à la baguette, mais ne se montre jamais violent avec les patients s'il peut l'éviter.

● **Anna Dipietri** est son homologue féminine (l'asile accepte les patientes, mais elles sont peu nombreuses, et autant que possible tenues à l'écart des hommes, pour éviter ce que l'époque appelle des « situations fâcheuses »). Elle est petite, menue et autoritaire. Ses engueulades avec O'Malley (« ce cochon d'abruti d'Irlandais ») sont légendaires, mais peu de gens savent qu'ils sont amants depuis des années.

● **Les autres** : dix infirmiers et trois infirmières. On y trouve de tout, de l'ancien boxeur à l'étudiant en médecine désireux de payer ses études en travaillant l'été, en passant par Chambers, un ancien maître d'hôtel de grande maison, qui s'occupe des malades des pavillons.

● **Le personnel non médical** est presque invincible, mais il existe. En plus de la dizaine de jardiniers, il y a plusieurs cuisiniers, des femmes de ménage, etc. Tout ce petit monde dort en ville.

LES PATIENTS

● **Michael Danher.** Un petit homme mince, toujours rasé de frais, qui est persuadé d'être le Christ, revenu sur terre pour sauver l'humanité. La plupart du temps, il est radieux, mais parfois, son délire prend d'inquiétantes tonalités apocalyptiques. DeMuir a renoncé à tout espoir de le guérir.

● **Berthold Bergman.** Un riche importateur, persuadé d'être un espion au service de Guillaume II. Il peut paraître très rationnel pendant un long moment (après tout, un espion doit être bon comédien) puis, brusquement, demander des nouvelles des plans des nou-

veaux tanks des Alliés (quand il ne prend pas une Investigatrice pour Mata-Hari!). DeMuir le considère « en progrès », et espère qu'il sortira d'ici quelques mois.

● **Stacia Walewska.** Musicologue réputée, cette sympathique jeune femme occupe l'un des pavillons. Elle souffre de troubles du sommeil. Dans ses cauchemars, elle entend « quelqu'un » qui joue de la flûte. Simples hallucinations ou cas en or pour les Investigators?

● **Anson R. Brown III.** Un solide quadragénaire aux cheveux poivre et sel, installé depuis peu dans l'un des pavillons. Issu d'une vieille famille, il est très riche, a géré une immense fortune, s'est surmené et a fini par s'effondrer. Il a fallu quatre policiers pour l'empêcher de sauter du trentième étage. Le régime du Dr Miller est en train de le remettre sur pied à toute allure. Il prend sa tranquillité très au sérieux, et c'est le genre d'homme à traiter les Investigators de tous les noms s'il les voit ramper dans les buissons « comme de foutus mômes qui jouent aux cow-boys et aux Indiens! »

La routine

L'asile abrite en permanence une cinquantaine de malades. Shaumelmann s'occupe des vingt et quelques indigents du sous-sol, DeMuir et Miller se partagent les autres.

Pour les patients des pavillons et, dans une moindre mesure, pour ceux des étages supérieurs, l'asile est en fait une immense colonie de vacances. On y mange bien, on s'y repose, on y fréquente d'autres malades si on le désire, et on y a de longues conversations avec les docteurs Miller et DeMuir, qui sont des gens charmants. Pour presque tout le monde, les soins se limitent à ça. Bien sûr, l'état d'un malade influe sur la gamme des divertissements qui lui sont proposés. Les patients potentiellement violents se voient refuser l'accès aux activités faisant appel à la compétition (le tennis, notamment). Les alcooliques n'ont pas droit de toucher au vin (à part eux, tous les malades ont droit à un ou deux verres d'un bordeaux très honorable au déjeuner). Le seul aspect vaguement médical du séjour de la plupart des patients est l'hydrothérapie (une douche glaciale trois fois par semaine), dont la fonction est surtout de les dissuader de rester trop longtemps, et de leur rappeler qu'ils sont censés être malades.

Les vrais fous (par opposition aux alcooliques, aux dépressifs et autres doux maniaques) sont en minorité. DeMuir les prend systématiquement en main. En plus de l'hydrothérapie, ils doivent passer deux après-midi par semaine dans son cabinet. DeMuir les laisse parler d'eux, les hypnotise... Il obtient de bons résultats, et pense à engager un assistant.

Les « clients » du bon docteur Shaumelmann ne sont pas aussi chanceux. Shaumelmann n'est ni un monstre, ni un sadique. C'est simplement un égoïste dépourvu de compassion, que la souffrance d'autrui laisse indifférent, tant que « c'est pour le bien du plus grand nombre ». Les malades du sous-sol y sont

Où et quand sommes-nous ?

L'asile Saint-Gilles peut être déplacé tel quel n'importe où sur la Côte est des États-Unis ou en Angleterre. Moyennant quelques modifications architecturales, il aura également sa place en France, ou n'importe où en Amérique du Nord. Quant à l'époque... Tel quel, il est années 20, mais peut facilement être déplacé dans les années 1890. Il suffit de réduire les soins au strict nécessaire pour maintenir les patients en vie. Le personnel sera plus brutal avec les malades sans ressources, et infiniment plus coulant envers les « clients » payants. Pour ouvrir Saint-Gilles dans les années 1990, il y a un peu plus de travail. L'asile... pardon, la maison de repos, disposera certainement d'un confort digne d'un grand hôtel : salles de repos spacieuses, gymnase, la télévision dans la plupart des chambres. Leur accès dépendra essentiellement de l'état du malade, et pas de son statut. Les méthodes seront à la fois beaucoup plus douces, un peu plus efficaces et beaucoup plus terrifiantes, au fond (qu'est-ce qu'une douche froide et quelques électrochocs, comparé à une altération chimique de votre psychisme?).

confinés, mais ils sont bien nourris, on veille à leur hygiène... et le docteur les soigne. Ou plus exactement, il essaye sur eux une foule de thérapies plus ou moins orthodoxes, allant du ridicule au grand-guignolesque. Il est persuadé que la solution au problème de la folie ne peut être que chimique (ou électrique, voire chirurgicale), et il n'est jamais à court de cocktails de médicaments à expérimenter.

Et maintenant, on en fait quoi ?

Saint-Gilles est un excellent endroit où placer des Investigators en fin de carrière, ou

qui ont besoin de faire une pause prolongée avant de repartir à l'aventure. Mentionnez-le comme un endroit réputé, luxueux, et qui jouit d'un taux de guérison assez important (le docteur Miller a raison : l'air pur et l'exercice font vraiment des miracles, du moins dans le genre de maladies mentales dont souffrent les Investigators). Au bout de quelques séances, les joueurs auront l'habitude que vous expédiez leurs personnages à Saint-Gilles sans même leur demander leur avis. Tôt ou tard, les Investigators sains d'esprit auront l'occasion de visiter les lieux, par exemple pour rendre visite à l'un des leurs, qui est le seul à détenir une certaine information... Profitez-en pour leur présenter un peu le terrain et le personnel.

Si vous êtes ambitieux, il y a une manière intéressante de l'utiliser... Arrangez-vous pour que votre prochain fou devienne paranoïaque. A Saint-Gilles, tout est comme d'habitude, mais DeMuir a l'air particulièrement intéressé par le récit des aventures de l'Investigateur. Intéressé au point de l'encourager en prononçant lui-même les noms de Cthulhu ou de Nyarlathotep... A partir de là, laissez libre cours à la paranoïa du personnage, et utilisez-la pour titiller celle du joueur. L'asile a l'air sinistre (pas faux!). Les infirmiers le surveillent (ils sont là pour ça!). DeMuir prépare certainement quelque chose d'indicible. Les autres patients sont sans doute dans le coup. Etc. Jouez tout ça en tête à tête avec votre patient. En une ou deux heures, vous devriez avoir convaincu le joueur que Saint-Gilles est un repaire de monstruosité baveuses. Il va inévitablement appeler ses copains à la rescousse... et vous aurez le plaisir de voir un groupe d'Investigators s'obnubiler sur le passé de l'asile et de ses locataires... pour rien! (Veillez quand même à ne pas prolonger la plaisanterie trop longtemps. Il serait dommage de dégoûter les joueurs.)

Une ou deux séances plus tard, le même Investigateur interné est confronté aux événements du scénario *Alien(é)s*, p. 52, et il rappelle ses amis à l'aide. Viendront-ils, après qu'il ait crié au loup une première fois ?

Tristan Lhomme et Stéphane Bura

illustration : Éric Puech

plan : Didier Guiserix

CARACTÉRISTIQUES

Guérison

Comme dans tous les asiles, les Investigators souffrant d'une folie à durée indéterminée guérissent au bout d'1d6 mois, mais les patients de DeMuir récupèrent 1d4 points de SAN par mois, et pas 1d3.

Infirmier type

FOR 14	DEX 13	POU 12
CON 13	APP 10	INT 13
TAI 15	SAN 50	EDU 10
PdV 14	B/M Dmg : +1d4	

Compétences : Lutte 60 % (spécial), Poings 30 % (1d3 + 1d4), Parler d'une voix rassurante 55 %, Obliger les malades à prendre leur douche 89 %, Premiers soins 60 %, autres à votre bon vouloir.

Malade type

FOR 12	DEX 12	POU 10
CON 13	APP 13	INT 14
TAI 13	SAN 35	EDU 15
PdV 12		

Compétences : Avoir l'air inquietant 40 %, Exprimer ses névroses 80 %, Remarques décalées 55 %, autres selon leurs anciennes professions.

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), un éducateur social (CB 101), un créateur de jeu (CB 102), des joueurs en quête de club (CB 103). Puis il retourne voir le philosophe chinois (CB 103).

Samedi 8 mars toujours.

Alors que j'aide Souen Kou à déménager quelques cartons, je me rappelle que j'ai quelque chose à lui montrer. En effet, je publie depuis peu un condensé de mon journal dans un magazine de jeux de rôle. Or, après un article polémique sur ce type de jeux en tant que 10e art, la rédaction a reçu quelques courriers de lecteurs. Curieux, j'en ai lu un que j'ai emprunté mais ne sais finalement pas trop quoi en penser.

J'en parle à Souen Kou et le lui fais lire. Attentif, remettant ses lunettes et tirant à petites bouffées sur sa cigarette, il étudie le manuscrit.

« Concernant le Manifeste, je voudrais apporter un complément à la lettre de Sylvain Pasquet parue dans le CB n° 103. Ses critiques ne me paraissent pas en effet aller toujours assez loin. [...] Pour clarifier les choses, peut-être est-il nécessaire de recentrer la réflexion sur le point central de la pratique du jeu de rôle (JdR), le moment réel du jeu, c'est-à-dire la partie – et non sur le processus d'écriture et de publication des jeux. L'erreur de Frédéric Weil et Stéphane Adamiak vient peut-être du fait qu'ils ont considéré ici le JdR en tant qu'auteurs et éditeurs, plus qu'en tant que joueurs. Or les auteurs ne font jamais que fournir une « matière première » qui, médiatisée par le meneur de jeu (MJ), sera utilisée par l'ensemble des joueurs pour construire cet événement social qu'est la partie : toute « l'infrastructure » du JdR est construite en vue de ce moment, qui seul lui donne sa raison d'être et son application concrète.

Cela posé, voyons : le JdR est-il un art ?

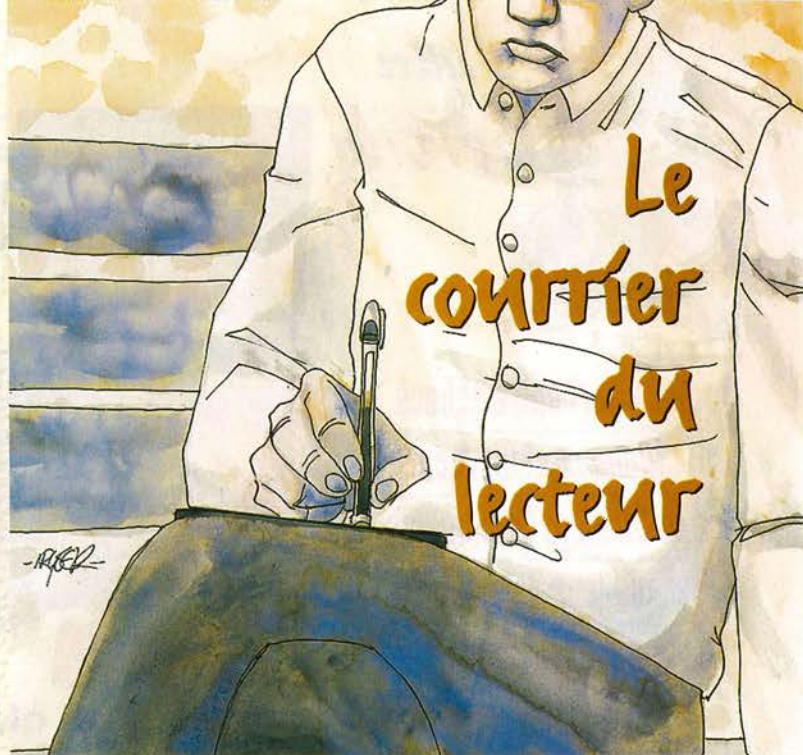
Non, bien sûr. Sans s'interroger sur la valeur « littéraire » de tel ou tel jeu, ou sur la valeur « théâtrale » du roleplaying, il suffit en effet de remarquer ceci : la pratique du JdR n'est pas structurée comme une pratique artistique. Et ce pour la raison bien simple que dans le JdR il n'y a pas de public. Toute forme d'art suppose en effet la comparution, tôt ou tard, devant un public potentiellement illimité ; alors qu'une partie de jeu se déroule par définition dans un espace privé, et n'a d'intérêt que pour les participants (j'imagine que vous avez tous rencontré un jour un de ces rôlistes barbants qui passent leur temps à vous raconter leurs dernières parties. Il n'y a rien de plus emmerdant, et c'est logique : une partie n'est pas une représentation, elle n'a de sens que quand elle est vécue, et non vue). Or l'idée d'universalité (l'idée que n'importe qui peut potentiellement se sentir touché par la beauté d'une œuvre) est au fondement de l'art : voyez la théorie du beau chez Kant. Par là est donc évacuée du JdR toute dimension proprement esthétique. Amis auteurs, si cela vous chagrinerait, vous n'avez qu'à écrire des romans – ce que vous faites d'ailleurs de plus en plus, et parfois fort bien.

Autre question, celle du pouvoir contestataire du JdR (la fameuse « avant-garde de la révolution culturelle mondiale »). Je crois que sur ce point il faut distinguer trois choses, que le Manifeste mélange allégrement :

1) La revendication de la « liberté des auteurs » face au « marketing et aux lois du marché ». Le moins qu'on puisse dire, c'est que cette problématique n'est pas spécifique au JdR : en ces temps de capitalisme triomphant, elle me paraît s'étendre à l'ensemble des activités humaines. L'opposition à la loi du profit est une urgence absolue, surtout dans les domaines où ce sont la survie de la société et de l'humanité qui sont directement remises en cause ; vouloir faire du JdR un vecteur privilégié de cette lutte me paraît un tantinet égocentrique, voire puéril.

2) La lutte contre la « ghettoïsation » et la « satanisation » du JdR. Je vais peut-être détonner dans le milieu, mais j'ai tendance à considérer la paranoïa médiatique comme un phénomène bénin et normal. Le JdR est arrivé à un point critique de son développement : pas encore assez répandu pour être accepté, plus assez confidentiel pour être ignoré. Il est victime d'une « crise de croissance » analogue à celles qu'ont connu le roman, le cinéma, le jazz, la BD et le rock ; je pense qu'il y survivra pareillement (les articles publiés dans le CB n° 103 semblent d'ailleurs montrer un renversement de tendance), et qu'il est très excessif de prophétiser « la lente agonie de notre passion ».

3) Enfin, reste la question la plus importante : au-delà de ces luttes « extérieures », la pratique du JdR contient-elle en elle-même un élément de contestation sociale ? Autrement dit, peut-elle permettre d'amorcer une réflexion débouchant sur la remise en cause de l'ordre établi ?



Je ne le pense pas. Revenons en effet à l'excellente définition du JdR donnée par ce monsieur Souen Kou dans CB n° 99 : « un espace de simulation du libre arbitre ». Dans l'optique qui nous intéresse, le mot essentiel est évidemment « simulation ». Car pour qu'il y ait simulation efficace, il faut qu'il y ait instauration d'un consensus (portant sur les règles, l'univers, les limites à ne pas dépasser, etc.) : si je « crois » au jeu, si j'arrive à me passionner un instant pour des chimères, c'est parce que je vois ma conviction reflétée dans les yeux des autres participants, et c'est là la seule chose qui peut donner une certaine force évocatrice à nos mondes imaginaires. Le postulat fondamental du JdR (comme de tous les jeux, d'ailleurs), c'est donc qu'il existe un ordre unique, accepté par tous les joueurs et valable seulement pour la durée de la partie. Il ne peut donc par définition y avoir aucune forme de débat contradictoire. ni au sein du groupe (puisque tous les joueurs sont d'accord sur l'essentiel), ni entre le groupe et le monde extérieur (puisque l'ordre instauré par le groupe perd sa validité une fois la partie finie). Une table de jeu ne peut être une tribune. Il est faux de dire que « qui s'est assez investi dans un jeu saura que ses expériences de jeu ont laissé une marque sur sa manière d'agir et qu'il a pu se servir de sa pratique dans la vie courante ». Sur le plan d'un engagement quel qu'il soit, le pouvoir mobilisateur du JdR est à peu près égal à celui du football ou de la musique techno.

Le parallèle s'arrête là, bien sûr. Je voulais seulement indiquer qu'à l'instar du foot ou de la fréquentation des boîtes de nuit, le JdR n'est jamais qu'un loisir – et que toute comparaison avec l'art ou la politique ne fait qu'obscurcir inutilement la question. Reste maintenant le travail essentiel : cerner la spécificité du JdR en tant que loisir. Je ne m'étendrai pas beaucoup là-dessus, mais il me semble que cette recherche devrait s'organiser selon deux axes, que l'on voit d'ailleurs se dessiner dans les derniers numéros de CB :

a) Une réflexion sur le ludique, l'imaginaire, le merveilleux et leurs rapports avec le monde contemporain – ce qui pourrait à terme amener à poser la question de la relation entre JdR et surréalisme. Un bon point de départ me paraît être la lettre de Bruno Faidutti parue dans le CB n° 102.

b) Un examen de la pratique sociale du JdR (l'« enquête » d'Axel Preinat, qui court maintenant depuis le n° 99, me paraît être un modèle du genre). »

J.M.P.

Souen Kou lève les yeux. Visiblement, il sait que j'attends son avis.

« Hé bien, en dehors du fait que cette personne nous tresse des lauriers et que son avis est exprimé en bon français, on pourra lui reprocher de n'envier qu'un seul aspect du problème. Pourquoi les hommes, pour parler d'un sujet, ont-ils besoin d'en tronquer des éléments et de dire que les autres ont tort. En dehors de cela, toute réflexion étayée est utile. Cette lettre va-t-elle être publiée dans votre magazine ? »

Je lui répondis que je n'en savais rien. Je pensais d'ailleurs en parler avec la rédaction, sur le Salon des jeux, après mon rendez-vous avec Fenille de Thé.

(À suivre)

Axel Preinat

J.M.P. ? croqué par Nicolas Wyser.



Stratego 4

Le cercle des ennemis s'agrandit

Quelque part entre échecs, Memory et wargame, le *Stratego* fut l'un des grands jeux de stratégie des années soixante-dix.

La parution d'une intéressante variante pour trois ou quatre joueurs est l'occasion de redécouvrir ce classique injustement oublié.



Parcours d'un classique

Le *Stratego*, sous sa forme classique pour deux joueurs, est un très ancien jeu de damier. C'est en effet au début de ce siècle qu'est parue en France la première édition d'un jeu qui s'appelait alors *L'Attaque*, et dont seuls le nom et le graphisme ont changé depuis. On peut remonter plus loin encore, puisque *L'Attaque* s'inspirait déjà d'un jeu classique chinois, le Ban Qi, auquel il empruntait ses principaux mécanismes : les pièces cachées, les lacs centraux, la possibilité pour la plus petite pièce de capturer la plus grande. Rappelons rapidement les règles du *Stratego* à deux. Chacun dispose d'une quarantaine de pièces, dont la valeur est cachée à l'adversaire, et qu'il place à sa guise dans son camp en début de partie. L'une de ces pièces est le Drapeau, et le but est la capture du Drapeau adverse. Chacun déplace ensuite une pièce à son tour. Lorsque l'on veut prendre la place d'une pièce adverse, les deux pièces sont révélées et seule la plus forte reste en place, l'autre étant éliminée. Quelques pièces sont particulières : les Bombes qui ne peuvent pas bouger, les Éclaireurs aux déplacements rapides, l'Espion qui, bien qu'étant le plus faible de tous, peut prendre le Maréchal adverse.

Passer à la puissance 4

Le *Stratego* à deux joueurs est un jeu agréable et rapide qui mêle tactique, bluff et mémoire, mais qui n'avait guère évolué depuis le début du siècle (à moins de considérer comme une variante épurée l'excellent jeu *Fantômes* d'Alex Randolph). C'est donc avec une grande curiosité que les amateurs ont vu arriver dans les boutiques, sous le nom de *Stratego 4*, une version conçue pour trois ou quatre joueurs. Le plateau de jeu en forme de croix pouvait faire craindre une adaptation lourde et artificielle, à la manière des innombrables jeux d'échecs à quatre joueurs publiés à la fin du siècle dernier. Mais il n'en est rien, car les concepteurs du *Stratego 4* ont su s'affranchir de la version de base pour construire un jeu original, à la fois proche et complètement différent du *Stratego* classique.

Le Drapeau au château!

Dans *Stratego 4*, le but n'est plus de capturer le Drapeau adverse mais de faire parvenir son propre Drapeau sur la case centrale représentée, gadget oblige, par une petite forteresse de plastique. Plus question donc, comme dans le jeu à deux, de tenter de profondes percées dans le camp adverse. *Stratego 4* est un jeu d'attaque, tout se jouant dans les cases centrales. C'est pour cette raison que les Bombes ont été remplacées par des Canons assez rustiques (puisqu'ils explosent

à leur première utilisation) capables de tout détruire à trois cases – ni plus ni moins – de distance.

Le Drapeau est donc placé, visible, au-dessus de la pièce qui le transporte. Il peut être emmené par le Maréchal comme par un Canon, mais s'il est porté par un Éclaireur ou un Cavalier, qui ont normalement des capacités de mouvement plus rapides, cela limite les déplacements de ces pièces à une case. Si la pièce qui le porte est prise, le Drapeau peut être capturé par un adversaire, et il faudra alors le récupérer avant de l'amener dans la forteresse.

Nombre de jeux de combat à trois ou quatre joueurs favorisent celui qui assiste en spectateur à l'affrontement de ses adversaires. Les concepteurs de *Stratego 4* ont habilement contourné ce problème en récompensant l'offensive : celui qui a éliminé six pièces ennemies, ou qui s'empare d'un Drapeau adverse, récupère en effet une des pièces (de son choix) qui lui avaient été prises.

On retrouve donc dans *Stratego 4* quelques-uns des réflexes du jeu de base, et notamment la nécessité, rendue plus ardue par le grand nombre des adversaires, de mémoriser les pièces révélées par les autres, soit lors d'un duel, soit par un mouvement que seules certaines peuvent effectuer. Le bluff est presque plus important qu'à deux, notamment lorsqu'il faut transporter le Drapeau ou jouer de la peur du Canon. Quant à la tactique, elle est plus élaborée, puisqu'elle doit prendre en compte l'ensemble des pièces des trois ou quatre adversaires qui gravitent autour de la forteresse centrale.

Cadeau bonus

Stratego 4 est donc un jeu dynamique, mais parfois trop rapide. Un joueur qui fonce en avant avec son Drapeau porté par le Maréchal a de fortes chances de gagner rapidement, à moins que tout le monde n'ait fait le même choix, ou qu'il ne se trouve, par malchance, sur la trajectoire d'un Canon. Le jeu se jouant assez rapidement sur les cases centrales, les pièces de valeur moyenne (4) et (5) restent le plus souvent inutilisées, dans les coins de chaque camp. Pour rééquilibrer le jeu, je vous suggère d'essayer les amendements suivants :

- 1) Au début du jeu le Drapeau ne peut pas être placé sur une pièce supérieure au Cavalier (6). En revanche, dans la suite de la partie, il pourra être porté par n'importe quelle pièce.
- 2) L'Espion a la possibilité, comme le Cavalier, de se déplacer de deux cases, y compris pour prendre le Maréchal.

Avec ces légères modifications, le *Stratego*, qui était déjà le seul jeu de damier à introduire bluff et mémoire au cœur de la stratégie, devient un excellent jeu de société pour trois ou quatre joueurs, et mérite donc d'être redécouvert.

Bruno Faidutti

L'AVIS DU CRITIK

On apprécie
L'originalité et la simplicité des mécanismes ; le dynamisme du jeu.

On regrette
Le manque de lisibilité des pièces.

Made in China

Savez-vous quel est le point commun entre le *Stratego* et le *Grand Dalmati*? Tous deux sont des jeux traditionnels chinois qui, légèrement modifiés et sérieusement relookés, sont devenus des succès commerciaux bien occidentaux.

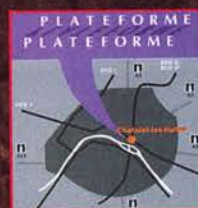
LES JOUEURS DE **MAGIC** ET AUTRES JEUX DE CARTES À COLLECTIONNER

SE DONNENT TOUS RENDEZ-VOUS LE DERNIER WEEK-END DE MAI,

ÉSPACE PLATEFORME AU FORUM DES HALLES.

RENCONTRES, ÉCHANGES, TOURNOIS, CYBER-AMBIANCE, S-F,

HEROÏC FANTASY, INITIATIONS, EXPOS, STANDS.



FORUM INTERNATIONAL **DES** **TRADING** CARDS

30, 31 MAI
et 1^{er} JUIN

horaires : 10h - 19h

hot line : 01 69 79 69 20

un événement RM communication



MAGIC
L'Assemblée[®]

valable pour **1 ENTRÉE GRATUITE OFFERTE**

pour 1 entrée payante achetée, sur présentation de cette page



Deux ans ! Deux ans qu'*Inquest* existe. Ce sympathique magazine américain nous présente tous les mois des critiques de jeux de cartes, quelques articles généraux et bien sûr des cotes et des listes de cartes. Pour ce numéro anniversaire (n° 25), il propose un numéro avec plus de pages. Deux ans ! Deux ans que *Lotus Noir* existe. Ce dynamique magazine français nous présente tous les deux mois des critiques de jeux de cartes, quelques articles pointus et bien sûr des cotes et des listes de cartes. Pour ce numéro anniversaire (n° 12), il nous propose un numéro avec plus de pages. Si pour les infos et les articles ma préférence va à *Inquest* (leur résumé de tous les jeux de cartes disponibles est plutôt bien venu), on concèdera à *Lotus Noir* qu'ils ont fait une fiesta mémorable sur les bords de Seine (à bords de quelle couleur ?) pour leur anniversaire. À part ça, vous avez dû le lire ailleurs : *Wizards* rachèterait TSR. Cela va-t-il modifier l'avenir de *Spellfire* et *Dragon Dice* ? Y aura-t-il un *Magic : Le Jeu de Rôle* ? On se tient informés et on vous en fait profiter dès que possible.

Pierre Rosenthal

Actualités

Casus Belli

Un petit mot pour vous rappeler que notre hors-série (n° 18) spécial cartes à collectionner est toujours disponible, avec des articles non seulement sur *Magic*, mais également sur la plupart des jeux en français.

Biscuiteries Nantaises

Eh voilà !, à peine avais-je écrit qu'il était dommage que les cartes à collectionner ne se trouvent pas dans les plaques de chocolat, que l'on peut désormais se procurer des cartes **Star Wars** dans les paquets de BN. Les illustrations sont plutôt moyennes, les règles très simples, mais il y a du marketing là-dedans. En effet il faut, pour jouer, avoir au moins 3 cartes (donc manger du Choco BN matin et soir) plus un dé (dans un autre produit BN). Enfin, selon le paquet de BN que vous achetez, les règles du jeu sont différentes (règles standard, règle du sabre laser). Heureusement, il n'y a que 30 cartes à collectionner. De toute façon, comme *Deus* et autres jeux du même type, ce produit est avant tout destiné aux 6-9 ans.

Five Rings Publishing

Cette dynamique petite société est vraiment « agressive ». Après avoir tenté de racheter TSR (faut en avoir !), édité un sympathique jeu de dés (sur *Star Trek*, voir numéro précédent), elle produit un jeu de rôle sur *Legends of the Five Rings*. Et puis aux États-Unis, le pays de la publicité, SRP fait fort en parodiant les dernières pubs *Wizards*. Voyez plutôt ci-dessous.

FPG

Houlà, le marasme ! L'extension *The Brood* pour *Dark Age : Feudal Lords* est annulée, ainsi que le jeu de rôle *Dark Age*, ainsi que le livre *Guardians*. L'éditeur n'exclut pas de reprendre ces divers projets « un jour meilleur ». Nous dubitons.

Le Seigneur des Anneaux

- Hexagonal propose **Le compagnon des sorciers**, pour le jeu de cartes du *Seigneur des Anneaux*. Il s'agit d'un livre de 88 pages rempli de conseils, de scénarios, de précisions de règles, d'aides au tournoi. De plus, les dernières pages (en couleur) présentent une carte utilisable des régions des Terres du Milieu. Bref, un manuel pas loin d'être indispensable pour s'y retrouver dans cet excellent jeu un peu compliqué.
- L'extension *Dragons* devrait bientôt être disponible en français sous le titre **Les Dragons**.
- L'extension autonome en anglais, **The Lidless Eye**, ne devrait plus tarder non plus.
- Le premier championnat du monde de **Middle Earth : The Wizards** a eu lieu à Oxford, Angleterre, les 6 et 7 février derniers. Les deux premiers sont espagnols : Mario Pei-Lun Shim Chi et Omar Sagol Salona, le gagnant est reparti avec une « réplique » en or véritable de l'Anneau Unique. Les représentants français ont terminé 11 et 12^e (sur les 12 finalistes retenus pour la deuxième journée).

TSR

Eh oui, TSR est en vente, **TSR est racheté** ! Et par *Wizards of the Coast* ? Pour l'instant peu d'informations ont filtré des deux sociétés. Aucune nouveauté *Spellfire* et *Dragon Dice* prévue dans les jours à venir.

USPC

L'édition non limitée de **X-Files** devrait être bientôt disponible. Elle devrait rectifier les nombreux problèmes de répartition de cartes dans les paquets de base et les pochettes, ainsi que changer quelques cartes. Quant à la première extension, elle va se nommer **101361**. Pourquoi ? Parce que c'est la date de naissance de Mulder (13 octobre 1961). L'extension suivante sera **22364** (une idée ? Moi je dirais : Scully).

Wizards of the Coast

Pas de nouveautés pour tout de suite. **Aquilon** (*Weatherlight*) est toujours prévue pour juin. Pour des nouvelles du Pro Tour et un interview de Richard Garfield, le créateur de *Magic*, reportez-vous pp. 78-79.



No timing problems.

It's true, some things never change. Since 1995, *Legend of the Five Rings* has been known for its strong storyline, simple mechanics and eye catching graphics. The game has always been a handful of fun, testing your brain, not your patience. Like our clockwork, we've released four expansions and three printings of our basic set. There's never been a better time than the present to pick up your first Scatter - the game is playable right out of the box. Explore the magic, *Legend of the Five Rings*™.

FIVE RINGS
PUBLICATIONS, GAMES, INC.

Customer Service: 1-800-457-4647 • www.fpg.com
Legend of the Five Rings and Cthulhu Edition: © & TM 1997 Five Rings Publishing Group, Inc. All Rights Reserved.



Dark Eden

Pour Heartbreaker, il était difficile de faire un nouveau jeu de cartes dans l'univers de *Mutant Chronicles*, surtout après le succès de *Doomtrooper*. Pourtant, en gardant des éléments du background et en changeant l'échelle de l'action, la firme suédo-américaine a réussi son pari.

La Terre, un univers impitoyable...

Doomtrooper, c'était pas vraiment la joie de vivre. Des agents des Légions obscures partout, des inquisiteurs fanatiques, des corporations inhumaines, des guerres incessantes... L'ensemble du système solaire n'était pas un endroit où il faisait bon vivre. Et la Terre, me direz-vous, qu'en est-il ? C'est vrai qu'elle était absente, tant du jeu de rôle que du jeu de cartes. Eh bien la Terre, c'est comme le reste du système, en pire ! Au boxon de l'univers de *Doomtrooper* vous pouvez rajouter une tripotée de clans terrestres (quatre dans le jeu de base), qui n'ont pas beaucoup apprécié d'avoir été abandonnés par les mégacorporations, quand elles sont parties. Bien sûr les Légions obscures et la Confrérie sont toujours présentes, ainsi que les corpos. Ces dernières forces ne sont pour l'instant que peu représentées, l'accent a été mis sur les nouveaux acteurs du conflit.

L'action se déroule dans ce qui reste de l'Europe, où des clans s'affrontent pour le contrôle des ressources disponibles. C'est la grosse différence entre *Doomtrooper*, jeu tactique par excellence, et *Dark Eden*, où une stratégie à long terme se révèle presque toujours plus payante qu'un assaut brutal. En effet, on y gagne des points de victoire en détruisant les bâtiments de l'adversaire, pas en éliminant ses troupes (c'est toutefois nécessaire pour attaquer les bases des autres joueurs).

C'est Sim City ou Dark Eden ?

D'ailleurs, il n'y a pas de joueurs, mais des commandants représentés sur des cartes à poser horizontalement. Autour d'eux, avec des cartes également horizontales, se construit la base : un ensemble de bâtiments hétéroclites (depuis le Solar Power Generator jusqu'au Defense Center) à l'utilité variée. Certains bâtiments (Establishments) fournissent des denrées (Or, Nourriture, Matières premières et Essence), d'autres en coûtent mais permettent de jouer certaines cartes ou offrent des bonus (par exemple, une Taverne coûte deux Ors mais avantage les défenseurs). Les denrées servent à entretenir vos troupes (qui ne « coûtent » rien à déployer), elles sont donc le nerf de la guerre. L'équilibre entre les denrées disponibles et nécessaires se fait au cours d'une phase intermédiaire

du tour, appelée Balance Resources. Cet aspect capital du jeu doit être préparé avec soin : si par exemple vous jouez le clan des nomades de Crescentia, à la cavalerie nombreuse, vous avez intérêt à disposer de beaucoup de nourriture, car les chevaux (si on peut appeler ainsi ces espèces d'éléphants-dinosaures de dix mètres de haut) ça mange énormément ! Les affrontements sont très simples, il faut juste comparer le facteur de combat des participants. Le plus faible est instantanément détruit.

Le combat est terminé, la voie est libre ? On lance un Raid sur le camp ennemi ! Et on casse un bâtiment ! Quand il n'y en a plus, on tape sur le commandant. Bon, on ne peut pas le tuer, mais on peut lui piquer tous ses sous (ou accessoirement gagner des points de victoire). Vous avez engrangé 50PV ? C'est gagné.

Paradis perdu mais pari tenu

Ce jeu souffre malgré tout du même problème que son grand frère *Doomtrooper* : il faut une tonne de cartes pour jouer (en fait pour se constituer un paquet homogène), donc dépenser plein d'argent pour profiter de toutes les possibilités du jeu. C'est banal, mais toujours regrettable.

Pour bien vous amuser en ne disposant que d'une centaine de cartes (un paquet de base et deux recharges), faites des échanges avec vos copains. Gardez vos cartes Intrigue, mettez vos combattants et vos bâtiments en commun, puis répartissez-les équitablement. Vous obtiendrez ainsi des jeux plus étoffés. Ne faites ces échanges qu'après quelques parties de test, après avoir bien compris les mécanismes du jeu.

Le design des cartes est irréprochable et les illustrations d'un très bon niveau général, avec une mention spéciale pour les bâtiments, dessinés par ordinateur.

Si vous êtes fortuné, ou si vous mettez vos économies en commun, achetez une boîte de paquets de base ou de pochettes-recharges. Ça vaut vraiment le coup car ces boîtes sont très bien faites. Elles ont un format inhabituel, idéal pour ranger vos cartes. On peut même espérer que d'autres éditeurs le reprendront, tellement c'est pratique.

Olivier Zamfirescu

- Un jeu en anglais édité par Heartbreaker/Target Games.
- Pour 2 joueurs ou plus. Paquet de base de 60 cartes (55 F) ; pochette-recharge de 15 cartes (18 F).



Double page présentée par
Pierre Rosenthal

Oups ! Dans notre hors-série n° 18, nous indiquions que *Intervention Divine* était un jeu Siroz. Mille excuses au véritable éditeur : Halloween Concept.



La combinaison du mois

Fosse d'élevage

(5^e Édition, Inhabituelle)

+ Seigneur de l'Abîme

(5^e Édition, Inhabituelle)

Euh oui ! Bon, d'accord, il y a des quantités de combinaisons plus intéressantes à faire dans *Magic*. Mais là on voulait faire un petit clin d'œil aux débutants, ceux pour qui il est « magique » de constater que deux cartes peuvent se combiner. Tant qu'à faire, si vous voulez vraiment juste nourrir un Seigneur de l'Abîme, un Autocrate sengien vous coûtera moins cher. En fait, n'utilisez cette combinaison que dans un jeu « très noir », à base de Lunes blafardes, de Couvert de la nuit et de petites créatures (dont quelques-unes avec la traversée des marais). Ce sera toujours un petit plus si vous arrivez à la sortir. Et si vraiment vous aimez les cartes qui servent de temps en temps, rajoutez un Cheval de cauchemar :



Magic : L'Assemblée®

Pro Tour (américain) à Paris

Michael Long examine son jeu,
Mark Justice patiente...

Depuis un peu plus d'un an, Wizards of the Coast organise des tournois professionnels de Magic : L'Assemblée, les « Pro Tour ». Cela ne veut pas dire que l'accès est réservé à des professionnels de Magic, mais que les tournois sont dotés avec un bon nombre de dollars à partager entre les vainqueurs. Jusqu'à présent cantonné aux États-Unis, le Pro Tour sortait pour la première fois de ses frontières et venait à Paris, au Cirque d'hiver Bouglione. Impressions !

Un black et une mox !

Destiné à « consoler » les joueurs qui ont loupé à une place près les différentes sélections du Pro Tour, le tournoi « vintage » leur permettait de faire une partie en paquets scellés avec un paquet de base Unlimited, une pochette Unlimited, une Antiquities et une Legends. En ouvrant son paquet de base, l'un des joueurs a trouvé un Black Lotus et une Mox. Sacré lot de consolation !

Suspens au sommet

C'est le troisième jour, la piste est vide de compétiteurs, les spectateurs sont massés sur les gradins, par terre, les yeux rivés sur les deux écrans géants. Quelques-uns participent encore aux nombreux tournois annexes qui ont émaillé ces trois jours, d'autres font dédicacer leurs cartes par Christopher Rush. Richard Garfield est déjà reparti pour Seattle. Sur les deux cent cinquante-six qualifiés au Pro Tour, il n'en reste que deux : Michael Long et Mark Justice, deux Américains qui s'affrontent sur deux jeux très différents. Le jeu classique de Justice lui a permis de s'imposer finalement en battant toutes sortes d'adversaires. Long joue un jeu étrange, construit comme tous les autres avec les cartes de *Mirage* et de *Visions*. Ce type de paquet, « Prosperité cadavéreuse », a été joué par plus de la moitié des compétiteurs. Risqué, comme la roulette russe, il permet de gagner très vite, ou de se « tuer » soi-même. C'est la dernière partie, Mark Justice pioche sa main. Il a des terrains, mais pas de cartes de défausse, sa seule vraie défense contre le jeu de Long. Il garde ses cartes, renonçant à tenter la chance, préférant tenir le mana dans sa main que de risquer de n'en avoir pas assez. Le temps qu'il pioche une Stupeur, puis une Coercition, il est trop tard. Il a pourtant 20 points de vie et son adversaire 0, mais la mécanique du jeu de Long est enclenchée et il gagne avec un gigantesque et dernier Drain de vie. Et remporte 150 000 francs.

Et les Grands Prix ?

Devant le succès des Pro Tour, et la relative difficulté d'en organiser à tout bout de champ

de par le monde entier, Wizards of the Coast a lancé les tournois dits Grands Prix, de taille intermédiaire, également dotés en argent, et qui permettent de se qualifier pour les Pro Tour. Le premier a eu lieu à Amsterdam en mars dernier, et a permis de qualifier les deux Français Emmanuel Vernay et David Nott pour le Pro Tour. Ils finissent aux places 45 et 39 à Paris, les autres Français à ne pas avoir disparu le premier jour étant Jérôme Legras (35) et Marc Romanini (50).

Les paquets des finalistes

Michael Long (60 cartes)

Terrains. Rivière souillée (x3) ; Paradis inconnu (x4) ; Île (x5) ; Marais (x6) ; Forêt (x7).

Bleu. Impulsion (x4) ; Prospérité (x4) ; Trou de mémoire (x2) ; Trois souhaits (x1) ; Siphon d'énergie (x1).

Noir. Drain de vie (x1) ; Pacte avec les enfers (x1) ; Précepteur vampirique (x4).

Vert. Cache elfique (x1) ; Charme d'émeraude (x1) ; Balance naturelle (x4).

Doré. Ressources gaspillées (x4) ; Floraison cadavéreuse (x4).

Réserve. Herbes éléphantiques (x4) ; Cité de solitude (x3) ; Charme d'émeraude (x3) ; Trou de mémoire (x1) ; Siphon d'énergie (x1) ; Mur de racines (x2) ; Cache elfique (x1).

Comment jouer avec le paquet de Michael Long

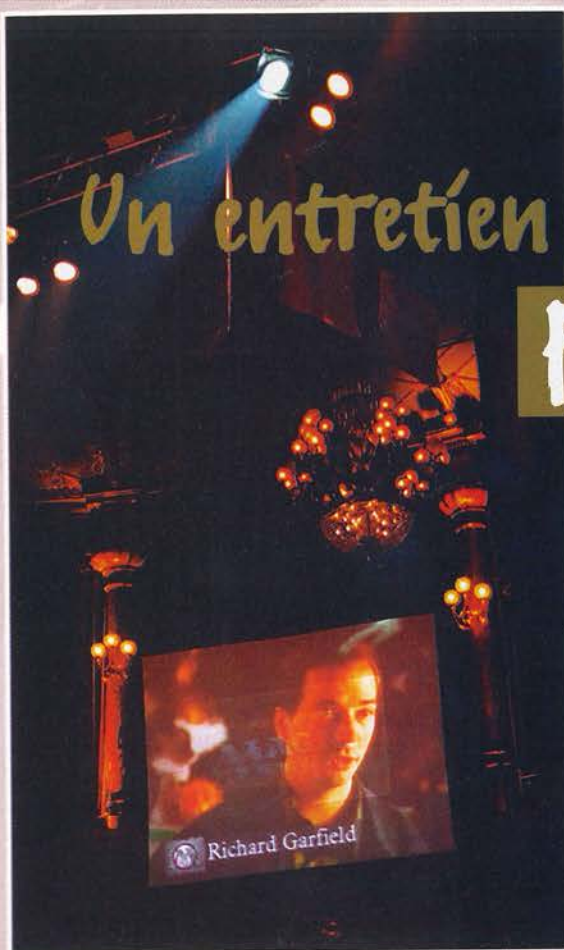
La partie se décompose en deux phases. Tout d'abord, il faut générer beaucoup de mana, et rapidement. La première carte clé à poser

est Ressources gaspillées (1 noir, 1 rouge). Elle permet de sacrifier des terrains et de récupérer un mana pour chaque. Dès que l'on a posé une forêt, on peut jouer Balance naturelle (2 génériques, 2 verts), en sacrifiant ses terrains. La Balance permet de récupérer cinq terrains et d'avoir potentiellement 10 manas à sa disposition (bien entendu, on peut recommencer l'opération). Une fois ce dispositif accélérateur de mana en route, il suffit de poser Floraison cadavéreuse (3 génériques, 1 noir, 1 vert). Cela va permettre de retirer de la partie des cartes de votre main contre deux manas noirs. Maintenant il suffit de piocher un nombre très important de cartes, grâce à Prospérité, de les retirer de la partie, et de tuer son adversaire avec un énorme Drain de vie. Des cartes comme Impulsion, Pacte avec les enfers, Précepteur vampirique sont là pour vous aider à piocher et à trouver « la » carte qui vous manque. Si votre main de départ contient tout ce qu'il faut, et que vous êtes un excellent joueur, vous pouvez anéantir votre adversaire en trois ou quatre tours. Par contre, si vous ne savez pas bien jouer, vous pouvez très bien vous tuer vous-même avec vos pioches successives.

Le nouveau Mulligan

Une nouvelle règle permet, en début de partie, de repiocher une main entière si on le désire. Seule restriction : la nouvelle main a une carte de moins. Et on peut répéter le processus plusieurs fois de suite.

Un entretien avec Richard Garfield



P

aris, le 10 avril 1997. Richard Garfield est un homme sympathique qui, quoique très sollicité, prend le temps de réfléchir avant de nous répondre. Pour des raisons de place, cet entretien est coupé en deux (la suite le mois prochain). Nous avons commencé par interroger Richard sur les jeux qu'il pratiquait hors Magic.

Casus Belli : Y a-t-il une question que tous les journalistes vous posent sans arrêt ?

Richard Garfield : Ils me demandent tous comment j'ai eu l'idée de Magic !

C.B. : Y a-t-il une question à laquelle vous ne voulez plus répondre ?

R.G. : Je ne refuse jamais de répondre à une question. Ce qui m'ennuie, c'est plutôt de ne pas donner

de réponse adéquate sur le moment. J'ai des tas de réponses différentes sur la façon dont j'ai créé Magic, suivant qui me la pose.

C.B. : Pour vous, y a-t-il divers types de jeux, et faites-vous une différence entre les jeux de rôle, de diplomatie, de hasard, etc. ?

R.G. : Il y a en effet de nombreux types de jeux, ce qui les rend très difficiles à classer. Des activités décrites comme des jeux ne le sont pas forcément, et si je ne considère pas la roulette comme un jeu, il y a toute une large famille de jeux où je me reconnais. Même les jeux de rôle ne correspondent pas vraiment à la définition que le dictionnaire donne des jeux. Ce sont de merveilleux passe-temps, mais sont-ce toujours des jeux ?

C.B. : Jouez-vous à des jeux de diplomatie ? Et la diplomatie n'est-elle pas alors plus importante que le jeu ?

R.G. : J'ai fait des parties de Diplomatie pendant des années, et oui : c'est une forme de jeu. Mais j'ai arrêté de pratiquer ce type de jeux parce que je me suis rendu compte que ce qui comptait, ce n'était pas le jeu en lui-même – Diplomatie ou un autre – mais les partenaires avec qui vous jouiez. Si vous avez un avantage, réel ou imaginaire, sur les autres, ils vont faire alliance pour vous battre. Et en fait, ce qui se passe sur le plateau n'a plus d'importance.

C.B. : J'ai entendu dire que vous étiez en train de concevoir un jeu de rôle. Est-ce exact ?

R.G. : Oui, c'est vrai. Je suis en train de travailler dessus, mais c'est personnel et je ne sais pas si Wizards ou une autre société sera intéressée. J'aime beaucoup le jeu de rôle, et je n'ai pas eu trop le temps d'y jouer depuis l'université.

C.B. : Quel est votre objectif en travaillant sur ce jeu de rôle ? Avez-vous déjà une idée générale, un background, un type d'aventure, un système de règles ?

R.G. : Il y a quantités de façons de concevoir un jeu de rôle. Mais c'est vrai que je suis attiré par les règles. Ce que j'essaie de faire, c'est d'avoir un système simple et élégant, qui ait quand même de la profondeur, mais que l'on ne découvre qu'en cours de jeu. Pour donner une analogie avec les jeux de cartes, on voit parfois arriver une carte qui s'insère parfaitement avec les règles d'autres cartes, apporte une nouvelle règle et ne remet pas en cause l'ensemble du système. Un système de jeu de rôle devrait être simple et modulable suivant l'univers. Or, on a souvent l'impression d'avoir un mauvais listing de programme informatique, avec des lignes et des lignes d'exceptions, de « go to » pour chaque cas. L'objectif que je me fixe est un système simple, riche et modulaire, où des créateurs pourraient venir greffer leur monde. En fait, j'essaie de créer un outil, une toile vierge où des artistes pourraient venir peindre.

C.B. : À quels jeux jouiez-vous. Et lesquels préférez-vous ?

R.G. : Quand j'étais au lycée, c'était des jeux d'heroic fantasy. *Dungeons & Dragons*, puis *Chivalry & Sorcery*, puis quelques-uns que j'ai créés moi-même. Plus tard, j'ai joué à des jeux plus jouables en aventures, et moins en campagne. Mes deux préférés ont été *L'appel de Cthulhu* et *Paranoïa*.

C.B. : Étiez-vous plutôt meneur de jeu ou joueur ?

R.G. : La plupart du temps, meneur de jeu.

C.B. : Vous avez dit que vous aimeriez que les joueurs de championnat et les créateurs de jeux puissent accéder au même statut, à la même notoriété, que les grands sportifs. Aimerez-vous vraiment avoir des hordes de fans attendant des autographes à votre porte ?

R.G. : Non, ça se serait un cauchemar ! Mon statut actuel me convient car en dehors du cercle très fermé des joueurs, je reste un inconnu. Mais plus sérieusement, les créateurs de jeux ne sont pas reconnus. Quand vous achetez un *Monopoly* ou un jeu de ce type, le nom de l'auteur n'est jamais indiqué sur la boîte. Ce que je demande, c'est que les créateurs de jeux aient un niveau de reconnaissance égal à celui des écrivains. Il faudrait avoir une critique qui permette de dire quels sont les bons jeux, les mauvais, qui les a créés, analyser les mécanismes ; plutôt que l'attitude actuelle qui se contente de dire : un nouveau jeu sur *Star Wars* (ou une autre licence). On pourrait alors suivre un auteur, sa production.

Propos recueillis par Didier Guiserix et Pierre Rosenthal

Mon commentaire

C'est un jeu qui demande à la fois beaucoup de talent et de chance. Au cours du tournoi, j'ai vu de très nombreux joueurs essayer le même genre de jeu et se détruire tout seuls. Évidemment, ce jeu ne marche que dans l'environnement *Mirage/Visions*, il aurait du mal à survivre à des Forces de volonté. Mais peut-être donnera-t-il quand même des idées pour de futurs tournois ? Enfin, dans des variantes utilisées par d'autres compétiteurs, j'ai vu plusieurs Drains de vie. Michael Long n'en a utilisé qu'un, avec une Cache elfique en dernier secours, ce qui est très risqué contre les jeux défausse. Visiblement, Michael aime jouer avec le feu.



Mark Justice (60 cartes)

Terrain. Fosse d'huile de roche (x4) ; Paradis inconnu (x1) ; Montagnes (x10) ; Marais (x8) ; Sables mouvants (x2).

Artefact. Panier de serpents (x1).

Rouge. Marteau du Bogardân (x1) ; Incinération (x4) ; Salve de feu (x4) ; Torche selon Kærvek (x3) ; Minotaure talruúm (x4) ; Piste de sables viashino (x4).

Noir. Coercition (x4) ; Stupeur (x1) ; Nécromancie (x1) ; Rancune selon Kærvek (x1) ; Ghildmage des Ombres (x3) ; Askari déchu (x4).

Réserve. Torrent de lave (x3) ; Stupeur (x3) ; Charme funéraire (x3) ; Nékrataal (x4) ; Nécromancie (x1) ; La tanière elkine (x1).

Le mois prochain : Retrouvez dans Aux quatre coins des cartes, la suite de l'interview de Richard Garfield. Cette fois-ci, un seul sujet : Magic !



Trio d'antipaladins
Fenryll

rôliste vulgair
Thunderbolt

mago avec lance-roquette
Thunderbolt

Flint Forgefeu
Ral Partha

Storm Silverhand
Ral Partha

De superbes figurines pour fêter le retour des beaux jours.

Fenryll

Les graveurs de Fenryll nous proposent ce mois-ci quatre figurines appartenant toutes aux forces des ténèbres. D'abord un trio d'antipaladins aux mines patibulaires et aux armes aiguës qui sèmeront la destruction parmi les défenseurs du Bien. Mais ce n'est pas tout. Un balrog arrive parmi nous. Cette splendide pièce de 90 mm est une réussite en la matière. Son rictus carnassier et ses terribles griffes ont de quoi terroriser les plus valeureux aventuriers. Parmi les prochaines sorties prévues : un trio de voleurs, des commandos de l'espace et une amazone à cheval. Et dire qu'il nous faudra patienter un mois !

Games Workshop

Le mois prochain, sortie de *Warhammer 40.000* version système Epic. Selon certaines rumeurs, un jeu basé sur le même système mais situé dans l'univers de *Warhammer Bataille* serait en préparation. A suivre...

Heartbreaker

La collection de figurines pour *Warzone* s' étoffe encore avec quatorze nouvelles recrues, dont Valérie Duval (*Warzone lady*), Sean Gallagher et de nombreux dragons Bauhaus. Promis, quelques photos le mois prochain !

Ral Partha

Pour *LanceDragon* : Flint Forgefeu, Bupu et le grand Bulp rejoignent les autres personnages des romans.

Pour la série des *Royaumes oubliés*, deux illustres défenseurs des forces du Bien : Laéral et Storm Silverhand (deux serviteurs de Mystra comme le célèbre Elminster).

Pour *Planescape*, quatre personnages aux redoutables pouvoirs sont lâchés sur nous : Molydeus (sorte de démon inquisiteur), Syle Nye, Parakh the Rat Catcher et Alluwins Ruskin.

Dans une gamme plus classique, plusieurs lots de dangereuses créatures : trois lycan-

thropes (ours, loup et sanglier), deux ducs du vent, deux chiens de la loi, deux horribles grells, deux kakuu (araignées démoniaques), un rakalupis et un fomoréan.

Thunderbolt

L'humour est au rendez-vous, avec comme promis quelques photos de ces nouvelles réalisations hilarantes.

Entre autres, un rôliste (un monstre terrible !) et un de ses personnages avec un armement bien peu conventionnel.

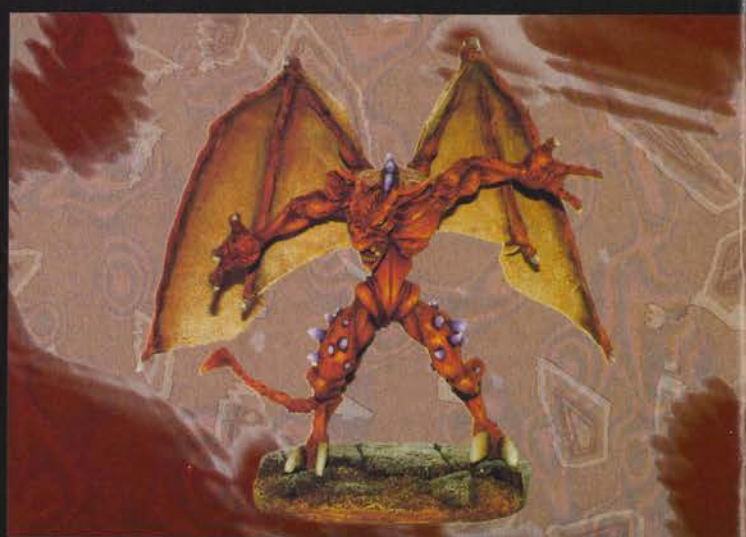
Toute ressemblance avec des joueurs ou des personnages existant ou ayant existé est tout à fait volontaire.

Le combat du siècle !

A ma droite le tenant du titre, j'ai nommé monsieur Balrog, tellement sûr de lui qu'il a laissé fouet et épée au vestiaire. A ma gauche, le challenger Molydeus, démon de son état, qui est venu avec sa petite hache (aurait-il peur ?).

Ral Partha contre Fenryll.

Métalliques



Texte : Emmanuel Quenez ; photos : Bruno de Grimouard ; peinture : Elie Fayad, Bruno de Grimouard, Philippe Simon.

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



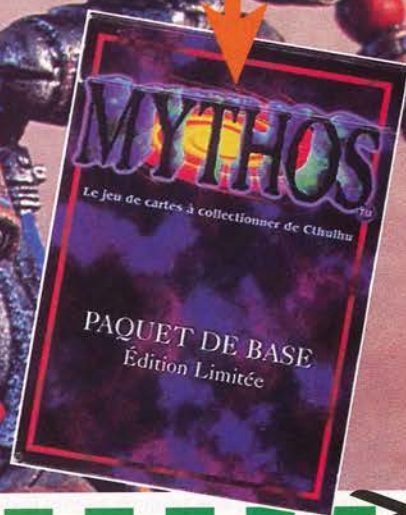
1 an - 11 numéros

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

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.**

* 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.

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.

SCÉNARIO N°1

Les joyaux noirs

Sur les terres d'Obéron, prince du Premier Cercle, se trouve un bien étrange monolithe situé au cœur d'une étendue désertique. Il a pour propriété de générer des joyaux de jais qui, conjugués à la formule adéquate, augmentent formidablement les capacités magiques des démons. Un des généraux d'Obéron, qui a récemment déserté, a vendu cette information à la reine. Renseignant par là même un espion de Belzébuth qui se trouvait à la cour royale.

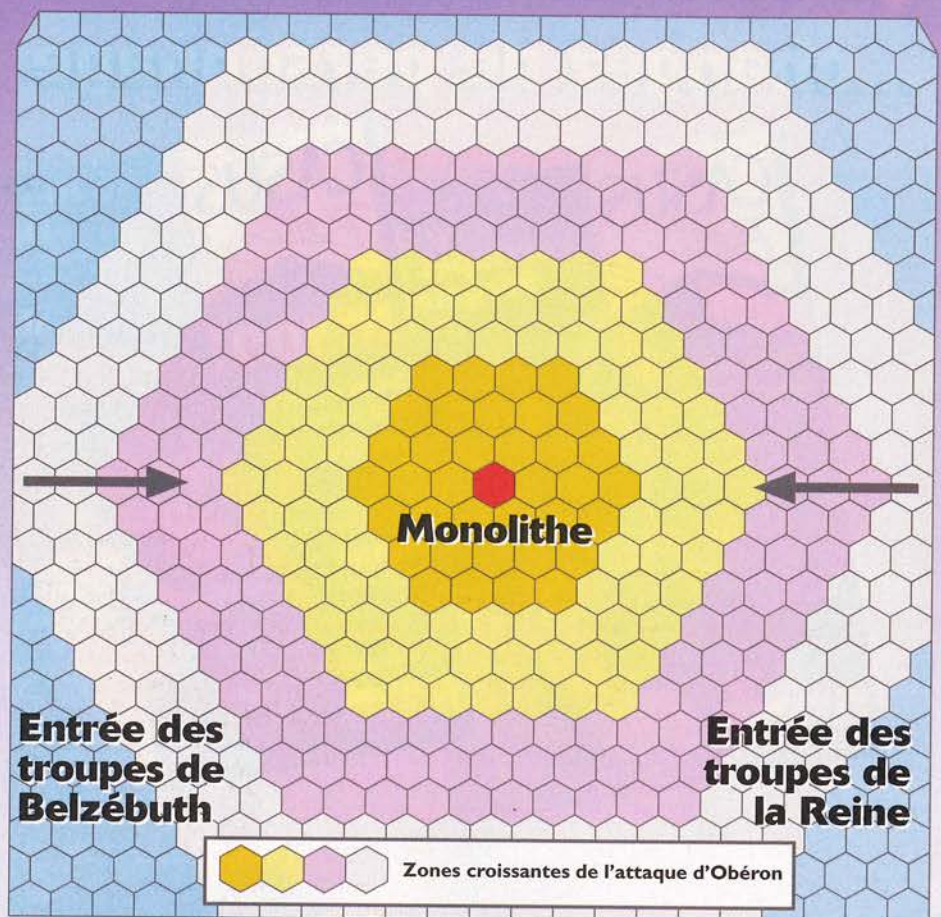
Deux jaloux

Belzébuth, qui se considère comme le plus puissant des princes, souhaite utiliser ces joyaux pour asseoir encore plus son pouvoir. Il envoie donc une force rapide pour en récupérer le maximum. Cette force doit être composée de troupes très mobiles, ayant la capacité de voler (archidémons ou lieutenants uniquement). Des hordes ne peuvent donc pas participer à ce raid.

La reine du Deuxième Cercle, qui entretient des rapports de bon voisinage avec Obéron, est également intéressée par les joyaux. Si elle est son alliée tacite, elle n'en est pas moins jalouse de ses énormes connaissances magiques, conservées dans la Tour de Babel. Sous couvert d'aller guerroyer dans les cavernes contre Cerbère, elle envoie une force pour localiser le monolithe. Comme le passage sur le Premier Cercle est libre pour ses troupes, elle pourra constituer son armée librement. Eh oui, tous les moyens sont bons pour devenir le plus puissant des princes, même le dopage!

Composition des forces

Aucune valeur précise n'est donnée, tout dépend du nombre de figurines dont vous disposez. Vous devez malgré tout tenir compte de la restriction imposée à l'armée de Belzébuth de n'être composée que de troupes ayant la capacité de voler. Un nombre de 1000



à 1500 points minimum par armée est cependant recommandé, afin que le scénario ne soit pas qu'une escarmouche.

Récupérer les joyaux

Pour s'approprier un joyau, il faut frapper le monolithe et lui infliger au moins 4 points de dommages physiques, au contact. Seulement trois figurines (de n'importe quelle taille) – au maximum – peuvent le frapper simultanément. Le camp qui collecte le plus de joyaux est déclaré vainqueur! Même si la figurine qui récupère le joyau est tuée, on considère qu'elle a le temps de le passer à un autre membre de l'armée avant de succomber. Un seul survivant peut donc ramener tous les joyaux recueillis à son maître.

Troisième larron

Le petit problème, c'est qu'Obéron sent les variations de pouvoir magique dans son cercle.

Et des archidémons qui se cognent, ça dégage de la puissance! Bref, il va bientôt faire un sale temps pour vos démons préférés. Au bout du cinquième tour de combat, Obéron apparaît dans toute sa splendeur. Non, ne cherchez pas, vous ne trouverez ses caractéristiques nulle part! Disons simplement que dès qu'il arrive, il commence à cartonner tout ce qui bouge dans un rayon de trois hexagones (soit 7,5 cm) autour du monolithe. L'attaque touche automatiquement et cause 4 points de dommages physiques, magiques et mentaux. Le rayon de son attaque grandit de trois hexagones par tour, mais sa puissance reste continue. Bon courage à tous! Évidemment, la reine et Belzébuth auront l'impression d'être lésés si moins d'une dizaine de pierres leur étaient ramenées et ils ne seront pas contents... Quoi qu'il arrive, l'attaque d'Obéron a déchargé le monolithe pour quelques milliers d'années. Autant dire quelques secondes pour des démons, mais suffisamment longtemps pour qu'il revoie la défense du monolithe.

Idées de scénarios

- Belzébuth aimerait bien devenir « calife à la place du calife », c'est-à-dire remplacer le seigneur Dis comme chef des forces infernales. Oserait-il envoyer une troupe puissante et rapide pour l'éliminer, affrontant ainsi la légion de néphilims qui le gardent jour et nuit?
- Les géryons paieraient cher pour en savoir plus sur la mystérieuse Confrérie du Serpent. Imaginez qu'un commando soit envoyé espionner une de leurs réunions secrètes. Et si cette réunion se tenait dans la forteresse d'un des princes et qu'il était prouvé que les buts ultimes de la Confrérie aillent à l'encontre du Code des Abysses : les géryons seraient obligés d'envoyer quelques archidémons à l'assaut de la citadelle.
- Dans la veine du précédent, la Confrérie a certainement quelques ennemis à éliminer... des démons trop curieux, qui pourraient tomber dans une embuscade. Leur but serait alors de fuir pour prévenir le Conseil.
- Si une grande guerre se prépare en Enfer il va falloir des âmes pour nourrir les démons et former de nouvelles hordes. Quelle est la meilleure solution pour s'en procurer? Un hold up évidemment! Certains princes sont en effet beaucoup mieux lotis que d'autres dans la répartition des nouveaux arrivants.
- Et enfin, qui osera mettre le feu aux chantiers navals du seigneur Phlégyas?

SCÉNARIO N° 2

Le sorcier tant convoité

Cerbère est inquiet. Il surveille le décès, imminent, d'un sorcier à la puissance incomparable ; ce dernier devrait bientôt compter au nombre des habitants des Enfers. Déjà promise au royaume de Belzébuth, l'âme du sorcier intéresse pourtant terriblement Cerbère pour une raison très simple : l'humain a réussi à découvrir le véritable nom de Cerbère. Les noms des démons sont pourtant les secrets les mieux gardés des Enfers, car qui connaît ce nom peut invoquer son propriétaire et le contrôler momentanément. Le nom d'un prince est donc un « secret d'État » qu'il est fortement déconseillé d'ébruier. Belzébuth se réjouit à l'avance de l'utilisation qu'il va pouvoir faire de cette information !

Son âme nous intéresse

Pour contrer le maître du Huitième Cercle, Cerbère va enfreindre plusieurs lois élémentaires du Conseil. Il décide d'envoyer une troupe prendre d'assaut le « poste de garde » des géryons aux portes de l'Enfer. Il espère ainsi être le premier à « accueillir » l'âme du sorcier. Dans un premier temps il essaiera de la capturer, afin de savoir comment l'humain a eu connaissance de son nom. Mais s'il n'y parvient pas, il la détruira. Belzébuth, qui a senti le coup, envoie également une force pour protéger cet hôte si précieux. Tout ce petit monde va donc se retrouver pour se cogner, devant un groupe de géryons pas vraiment contents.

Il est à moi !

Ce scénario est conçu pour trois joueurs : un général Cerbère, un général Belzébuth et un général géryon. Le calcul des points de victoire (PV) est détaillé de manière précise, mais deux camps (Cerbère ou Belzébuth, les géryons) peuvent obtenir un match nul satisfaisant.

- Le général Cerbère doit éliminer le sorcier (10PV), ou mieux : le capturer (20PV). Chaque démon du camp Belzébuth tué rapporte 1PV (archidémons et lieutenants uniquement).
- Le général Belzébuth gagne 20PV si le sorcier est saisi et s'il est éloigné d'au moins 15 hexagones (comptez 40 cm) de la figurine ennemie la plus proche : on considère qu'il s'est échappé. Il gagne également 1PV par figurine ennemie éliminée.
- Le calcul des géryons est simple : 1PV par horde détruite, 2PV pour un lieutenant, 5PV pour un archidémon. De n'importe quel camp, évidemment.

Niveaux de victoire (pour tous les camps)

0 à 9PV : défaite
10 à 19PV : victoire marginale
20PV et plus : victoire totale (possibilité d'égalité).

Composition des forces

Là encore aucune valeur précise n'est fournie, tout dépend du nombre de figurines dont vous disposez. Mais respectez l'équilibre suivant :

- les armées Cerbère et Belzébuth doivent être équivalentes en terme de points ;
- la force des géryons doit être égale (au maximum) à 70 % du total des deux autres armées.

Le terrain

Le terrain est l'équivalent d'une étendue de bitume, les géryons ne sont donc pas gênés. Le mur des Enfers est infranchissable.

Règles spéciales

- Si un de vos démons préférés a envie de dévorer une horde pour se refaire une santé « d'enfer », considérez qu'il prend une poignée d'âmes au passage et qu'il n'est donc pas obligé de dévorer une horde ennemie ou de son

propre camp. Le combat se déroule aux portes de l'Enfer, le débit d'âmes est donc suffisant pour que chacun se restaure à discrétion.

- Le sorcier est considéré comme une horde pour le déplacement, il ne possède pas d'attaque. Utilisez le socle d'une horde pour le représenter. Durant toute la bataille son comportement est très simple : il fuit ! Les joueurs doivent se mettre d'accord pour le diriger, au maximum de son mouvement, le plus loin des combats, dans une zone « calme ». S'ils ne parviennent pas à se mettre d'accord, utilisez le pion de dispersion pour déterminer sa direction, en ignorant tout résultat qui le ramènerait vers les portes de l'Enfer.

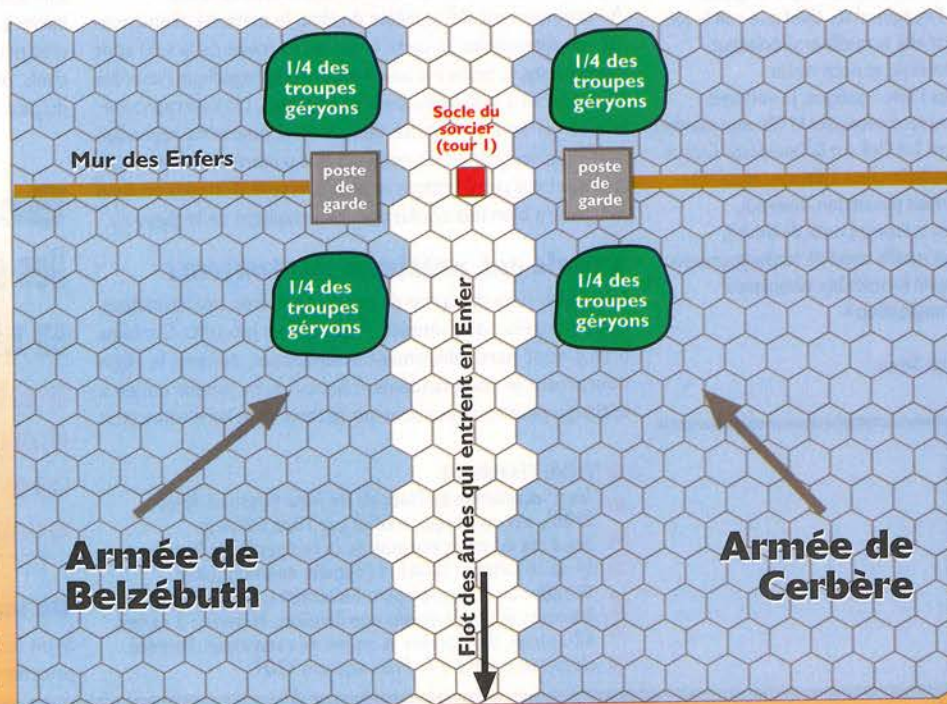
- Les règles de base ne fournissant aucune caractéristique pour les géryons (ça viendra peut-être un jour...), considérez-les comme des lieutenants que vous créez ou, si vous ne disposez pas d'assez de figurines, comme des archidémons.

Tu ne l'emporteras pas au paradis !

Au bout de quinze tours, faites le calcul des points de victoire. Le compte aura été arrêté si le sorcier est tué ou s'est enfui (mais tout le monde peut quand même continuer à se taper dessus !). Si aucun camp n'a pris d'avantage décisif, on considère que des renforts géryons arrivent pour remettre de l'ordre. Souvenez-vous de la scène d'*Apocalypse Now* avec les hélicos sur fond de *Chevauchée des walkyries*, et vous aurez une bonne idée de ce qui va se passer.

Quoi qu'il arrive, cette histoire va faire du bruit dans les Enfers et déclenchera certainement une guerre ouverte entre Cerbère et Belzébuth. Par le jeu des alliances, ça devrait donner l'équivalent de la Première Guerre mondiale, mais ça c'est à vous de l'écrire.

Olivier Zamfirescu



Édito

Le meilleur simulateur : l'imagination. Le mois dernier, je disais ici tout le bien que je pensais d'*Over the Reich*, matérialisation des rêves de nombreux joueurs d'*Air Force*. J'ai depuis entendu à son sujet des critiques dont l'analyse dépasse en réalité le cas particulier d'*OtR*, et même celui du seul wargame. En effet, des belliludistes expérimentés ont jugé que l'ambiance des combats aériens était mieux rendue par des simulateurs de pilotage en temps réel, où le joueur est censé être aux commandes d'un avion. Il est pourtant évident que seul un jeu du type d'*OtR* peut permettre de simuler valablement des batailles aériennes historiques entre plusieurs avions. Par ailleurs – et c'est là ma principale remarque – les simulateurs de pilotage (du moins ceux accessibles au joueur moyen, pas ceux destinés à l'entraînement des vrais pilotes) sont au pilotage ce que le grandeur-nature est à la réalité : c'est rigolo, on s'amuse bien, mais ce n'est pas du tout comme ça « en vrai ». En fait, on est bien plus proche du pilotage d'un Spitfire aux commandes d'un avion de tourisme que devant un ordinateur. De même qu'*Over the Reich* me paraît plus réaliste que les « simulateurs » de pilotage, un jeu de rôle autour d'une table peut faire vivre mieux qu'un grandeur-nature une aventure, médiévale ou autre, par la grâce de l'imagination. Quel que soit le jeu, c'est elle le meilleur simulateur. Pour finir, et pour rester dans l'informatique, je voudrais vous recommander le CD-rom de Marc Ferro (et Cie) sur la Deuxième Guerre mondiale (Arte Éditions, Mac/PC). Ce n'est pas un jeu, bien sûr, c'est même un outil de travail, mais quelle mine de renseignements et quel formidable stimulateur d'imagination !

Frank Stora



Iéna, 1806 Une victoire pour l'Empereur, un bravo pour l'éditeur

Le choix des jeux napoléoniens en français s'agrandit régulièrement. *Iéna* est, après *Waterloo*, le deuxième jeu de Tilsit Éditions en quelques mois. Ceux qui ont aimé le premier adoreront celui-ci, qui reprend le même corps de règles. A choisir, la victoire paraît encore mieux que la défaite.

Napoléon en grande forme

Iéna simule à l'échelle opérationnelle (l'unité de base est la division) l'ultime semaine de la campagne de Napoléon contre l'arrogant royaume de Prusse en octobre 1806. L'Empereur surclasse totalement, stratégiquement et tactiquement, une armée prussienne vieillissante et endormie par un sentiment d'invincibilité hérité des succès de Frédéric II au siècle précédent. Le jeu, dont la version originale a été publiée par Clash of Arms, recrée très joliment les manœuvres préliminaires aux combats, mais simule aussi de façon satisfaisante les batailles elles-mêmes (Saalfeld, Auerstaedt et Iéna).

Au premier rang des qualités de *Iéna*, le matériel, d'une qualité exceptionnelle : la carte et les pions (ceux de la v.o.) sont impeccables, la boîte est tout simplement magnifique, les aides de jeux sont à la fois pratiques et élégantes. Un seul reproche : la trop parfaite historicité des pions. Comme ils reproduisent rigoureusement les couleurs des uniformes de l'époque, la plupart des pions français et prussiens sont d'un bleu profond qui génère bien des confusions. Le brouillard de la guerre !

Simple oui, pratique, pas toujours

Les règles (une douzaine de pages) sont très vite assimilées. Les principes sont simples, logiques et intuitifs. Certains points sont particulièrement intéressants, comme la règle concernant le commandement prussien. Le joueur qui en a la charge peut en effet placer sur la carte tous les 4 tours (soit

● FICHE TECHNIQUE

- *Iéna*, adaptation en français de *Jéna* (Clash of Arms, 1996), est un wargame édité par Tilsit Éditions.
- **Sujet** : la dernière semaine de la campagne de Prusse (9 au 16 octobre 1806), à l'échelle opérationnelle.
- **Échelle** : un hexagone pour 1 kilomètre, un tour pour 2 heures et un pion pour une division. **Matériel** : 3 cartes, 420 pions, 5 scénarios et un jeu de campagne. **Nombre de joueurs** : de 2 à 4. **Prix** : environ 320 F.



une fois par jour simulé) des marqueurs de rassemblement. Les unités prussiennes isolées ou non commandées convergeront alors obligatoirement vers ce point de la carte. C'est un bon moyen de représenter le manque de souplesse de l'état-major prussien par rapport à l'initiative opérationnelle dont bénéficiaient les maréchaux français (bien que l'Empereur leur donnait des consignes stratégiques précises). D'une manière générale, *Iéna* est excellent dans sa partie « manœuvres préliminaires », notamment parce qu'il est possible de jouer avec des pions faces cachées (seul le numéro de corps des généraux demeurant visible).

A l'inverse, la partie « bataille », bien que très réaliste, est lourde à gérer. Il est fréquent que deux ou trois unités soient empilées dans le même hexagone, avec autant de marqueurs pour comptabiliser leurs pertes. Dans une bataille générale où les pions des deux armées se retrouvent au contact, il devient malheureusement (presque) aussi nécessaire d'avoir des doigts agiles que d'être un fin tacticien pour s'en sortir ! Ce défaut reflète le fait bien connu qu'il est difficile d'être performant à la fois au niveau opérationnel et au niveau tactique.

Des situations palpitantes

Au total, plus encore que dans *Waterloo*, les scénarios et le jeu de campagne sont particulièrement stimulants, même s'ils sont assez déséquilibrés en faveur des Français. Le scénario « Auerstaedt » est idéal pour débiter, car il implique très peu de pions (7 pour les Français !). Quant au « Et si les chefs prussiens avaient été plus rusés ? », il est révélateur du peu de choses à quoi peut tenir la victoire !

Frédéric Bey

Stalingrad Des steppes aux usines, en v.f. sur votre écran

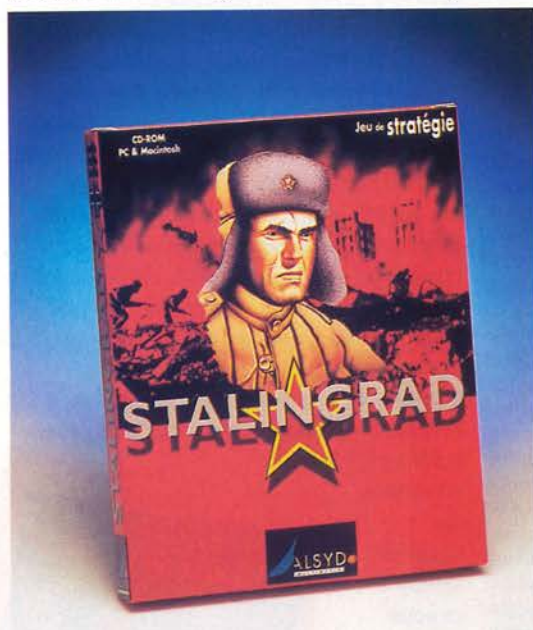
Après la Normandie (*Au cœur du Débarquement*), Alsace se tourne vers le Front de l'est avec *Stalingrad*. Comme le précédent, il s'agit d'un jeu d'Avalon Hill, dans la série *World at War*, pour Mac et pour PC.

Du wargame pur et dur

Si on le compare aux wargames de conception récente, où priorité est donnée au côté esthétique, *Stalingrad* paraît un

peu démodé. Pas moyen de s'y tromper : il s'agit d'une adaptation de jeux très classiques, sur carte à hexagones, avec des pions portant des symboles dont la clarté compte plus que l'élégance (parfois tout simplement des symboles Otan). Évidemment, l'ordinateur apporte au jeu des commodités bien rares dans les jeux en carton : en particulier, les forces adverses sont très imparfaitement connues.

Alsyd n'a pas touché au logiciel, présenté sous la forme d'un CD-rom dont les exigences de configuration sont minimales. L'apport de l'éditeur français se résume à la traduction du manuel. Mais c'est un élément essentiel, car ce livret fait une centaine de pages, compte tenu d'un important chapitre historique et de notes sur les unités et les matériels. Et ce sont des pages bien garnies : *Stalingrad* n'est pas fait pour les amateurs de règles brèves. Inutile de songer se lancer dans la bagarre sans avoir soigneusement potassé le sujet.



Des affrontements légendaires

Le principe du jeu est l'attribution d'ordres assez précis aux différentes unités : se déplacer, attaquer ou défendre de façon plus ou moins acharnée, effectuer un appui d'artillerie... Il est très important de gérer convenablement le ravitaillement aux différents secteurs du front, et d'en régler le niveau (nul, défense, général, attaque) selon les besoins... et les disponibilités. Les ordres donnés aux unités sont appliqués simultanément... dans la mesure du possible. Après chaque tour, vous pouvez examiner tranquillement les résultats des divers combats.

L'un des aspects les plus intéressants de *Stalingrad* est la variété des scénarios. Variété des thèmes, mais aussi des échelles. Vous pouvez aussi bien vous lancer dans la fameuse opération Uranus (la contre-offensive soviétique), où chaque hexagone fait 3 km et où les unités sont des régiments, que dans la légendaire bataille pour les Barricades Rouges, avec des hexagones de 400 m et des compagnies. Selon le scénario choisi, la carte affichée a une étendue et une échelle spécifiques. Mais méfiez-vous : le jeu peut faire jusqu'à 189 tours ! Autre avantage de l'ordinateur : pas besoin de prévoir d'occuper une table pendant plusieurs semaines...

Frank Stora

● FICHE TECHNIQUE

- *Stalingrad* est un wargame informatique d'Avalon Hill dont le manuel d'utilisation est édité en français
- par Alsyd Multimédia. Pour Mac et PC. Prix public : 399 F.

HISTOIRES de WIF

2 - La Route du Fer. ou comment gêner plus fort que soi

Durant toute la Deuxième Guerre mondiale, l'approvisionnement de l'Allemagne en minerai de fer fut assuré par les mines suédoises. L'été, le transport était effectué à travers la Baltique, « lac » allemand ou neutre. En hiver, la glace bloquait l'accès aux ports suédois : le fer allait alors en chemin de fer jusqu'à Narvik, en Norvège, pour ensuite reprendre la mer.

Historiquement, la campagne de Norvège (agression allemande et débarquement franco-britannique) fut justifiée par cette question de la Route du Fer. La bataille de Narvik (avril-mai 1940) fut la seule victoire française de la Drôle de Guerre. La déroute en métropole imposa ensuite le rapatriement des troupes. Le résultat fut une victoire tactique et une défaite stratégique.

Dans *World In Flames (Final Edition)*, les Alliés peuvent s'en prendre aux convois de la Baltique pour réduire les ressources allemandes. L'Allemand doit donc les protéger, ce qui peut perturber ses plans par ailleurs.

Au début de la guerre, la Baltique n'est pas fermée aux Alliés si le Danemark n'est pas occupé. Le Français peut donc envoyer quelques navires embêter les convois allemands à partir des ports de la Manche. Cela ne durera pas longtemps, mais autant en profiter. Il est inutile de risquer la flotte du Commonwealth ! Si la flotte allemande sort, n'insistez pas et rentrez au port.

A partir de 1940-41, le Britannique peut envoyer des avions à long rayon d'action comme le Sunderland (certes, ce lourd hydravion quadrimoteur était plutôt conçu pour la reconnaissance et la chasse aux sous-marins, mais à Wif, il peut servir pour attaquer les navires marchands). Si l'Axe envoie de la chasse, rentrez à la maison (home, sweet home...) après le round obligatoire de combat aérien. Le Sunderland est un avion assez onéreux...

Le moment idéal pour tenter quelque chose se situe lors de l'opération Barbarossa. Hitler peut difficilement se permettre des impulsions navales ou combinées à ce moment de la partie, et le moindre avion lui est nécessaire. Il lui faut foncer sur Moscou avant l'hiver sans perdre une seconde. A ce moment, même le Soviétique peut essayer d'utiliser sa flotte de la Baltique. Pour lui, une impulsion terrestre n'est pas toujours obligatoire : une combinée lui permet encore de bouger des corps d'armées. De plus sa défense est surtout positionnelle, donc assez statique.

Si la Norvège est occupée par l'Axe, il est peu recommandé à Churchill de l'attaquer : le pays est très montagneux. Des unités bien placées peuvent faire échouer un débarquement ou le rendre inefficace. L'opération (baptisée Jupiter) avait pourtant été envisagée. Si l'on y tient, il est conseillé de bien préparer l'attaque, et de la déclencher au moment de Barbarossa, ou en tout cas en pleine bagarre sur le Front de l'est. L'Allemand ne pourra absolument pas contre-attaquer en utilisant sa flotte, la guerre contre Staline exigeant exclusivement des impulsions terrestres.

C'est ainsi qu'il est souvent possible de gêner plus fort que soi en allant, sans trop s'engager, chercher un point faible méconnu.

Maxime Choucroun

LE CHOUCOU DU MOIS

Le joueur i-dé-al

Il existe, il nous a écrit !

Le courrier des lecteurs est toujours très apprécié dans les rédactions (même le courrier râleur, tant qu'il n'est pas bêtement méchant).

Ce mois-ci, je voudrais « chouchouter » Nicolas, qui nous a écrit récemment.

Ce lecteur normand représente un groupe de quatre rôlistes et wargameurs, mais oui !

« Chacun est MJ dans un JdR : moi pour *Donjons*, mon frère pour *Cthulhu* et un copain pour *Star Wars*.

Celui qui reste se mettra à *INS/MV*. » Chacun son tour assume

les responsabilités et les plaisirs de la maîtrise, inspirations et ambiances sont variées : les parties n'en sont sûrement que plus sympas – et ça m'étonnerait que ce groupe fournisse un jour matière à une émission télé sur les méfaits du JdR. Même ouverture d'esprit en wargame : *SPQR*, *World in Flames*, *Champs de Bataille*, *Gettysburg* (ces deux derniers venus de *Vae Victis*)... Nos amis ne craignent ni les changements d'époque, ni les changements d'échelle !

Au programme des achats du proche avenir : *Diplo* (aïe, aïe... j'espère qu'ils vont rester copains), *Europa Universalis*, *Civilisation*, *Res Publica Romana* (faudrait peut-être élargir un peu le groupe)...

Côté JdR : *Ambre*, peut-être *Changelin*...

Et puis, il manquait quelque chose à la panoplie de nos Normands : les wargames avec figurines. Ils vont s'y mettre ! (Le problème, c'est qu'ils demandent un conseil sur le choix de la règle : autant demander quelle est la meilleure religion...) En conclusion, je vous jure que je n'ai pas inventé cette lettre pour les besoins de la cause.

Plus on varie les jeux, plus on s'amuse. Quand on a le temps de jouer souvent*, ce serait gâcher de jouer toujours aux mêmes jeux. L'univers de la simulation est vaste, profitez-en !

* C'est en général le cas durant une bonne partie des études secondaires et supérieures, malgré les contrôles et autres partiels ; moi non plus je ne le pensais pas quand j'étais à la fac, mais je vous jure que c'est vrai !

**Double page
présentée par
Frank Stora**

Universalis

A ne pas manquer

Vous ne le connaissez peut-être pas de nom, mais à moins d'avoir passé les dix dernières années de votre vie devant la télé, vous avez forcément déjà vu ses dessins quelque part. Lui, c'est **Arthur Rackham**, l'enchanteur bien-aimé, mort en 1939 après avoir charmé, terrifié et ensorcelé des générations d'enfants et de grands enfants.

La biographie qui lui est consacrée aux Éditions Corentin n'est pas facile à trouver, mais elle vaut bien quelques efforts : il est grand temps de (re)découvrir cet artiste exceptionnel, dont les illustrations souvent somptueuses enluminèrent notamment les œuvres de Shakespeare

(*Songes d'une nuit d'été*), de James Matthew Barrie (*Peter Pan*), de Jonathan Swift (*Gulliver*), de Dickens (*Un chant de Noël*), d'Andersen, d'Edgar Poe et des frères Grimm, pour ne citer qu'eux. S'il fallait raisonner en termes d'utilité et non de plaisir, on lorgnerait volontiers du côté de *Changelin*, évidemment, mais aussi d'*Ars Magica* et de *Château Falkenstein*. Vous pouvez aussi, et tout simplement, vous laissez porter par la magie de ces merveilleuses aquarelles, quitte à retomber doucement en enfance – ça ne fait pas mal, vous verrez.

Vaut le détour

C'est sans doute la B.O. de ce début d'année : que l'on ait vu ou non le très déjanté *Lost Highway* (sans doute le meilleur film de David Lynch depuis *Elephant Man*), on piquera certainement une petite suee d'angoisse à l'écoute de ces 70 minutes de pur cauchemar, utilisables pour la plupart des jeux contemporains. Les amateurs de Kult fonceront tête baissée sur les inédits de Marilyn Manson, de Nine Inch Nails et de Ramstein. Ceux de *Noir* (voir page 12) se précipiteront sur les scores de Barry Adamson. Les autres, amateurs d'ambiances feutrées et de mélodies faussement apaisées, plongeront avec délicatesse dans les cauchemars éveillé d'Angelo Badalamenti (la musique de *Twin Peaks*, c'est lui). A ne pas manquer. Claironnons-le une fois pour toutes : la collection Découvertes Gallimard est une véritable bénédiction pour les MJ en mal d'inspiration. Après, au hasard, *Pirates et flibustiers*, *Les sorcières*, *Le vaudou* ou *Les Templiers*, voici **L'Alchimie – le grand secret**, l'un des titres les plus brillants de la collection et assurément une mine d'or, c'est le cas de le dire, pour tout MJ de *Nephilim*. Concept, théorie, pratiques et témoignages, Andrea Aromatico nous

Inspirations...

SF & Fantasy

Épées et technologie

Au départ, il y avait une demi-douzaine de nouvelles éparpillées dans diverses revues et anthologies. Réunis en volume sous le titre *La Geste du Halaguen* au milieu des années 70, ces textes signés du pseudonyme de Guy Scovel étaient en fait l'œuvre de Jean-Pierre Fontana, grand connaisseur de la SF italienne et organisateur de la toute première convention française à Clermont-Ferrand en 1974. La parution de **Naalia de Sanar** montre aujourd'hui qu'ils ne constituaient qu'un fragment d'un tout bien plus vaste et ambitieux. Dans ce premier volume d'une série appelée à en compter cinq, Fontana met en place un monde par bien des aspects mystérieux, un monde où magie et technologie avancée ont tendance à se confondre – ou, du moins, à être confondus par les protagonistes de cette histoire pleine de bruit et de fureur, qui abonde en actes héroïques. Alliant le souffle épique de la fantasy et la puissance conceptuelle de la SF, Fontana a écrit là ce qui pourrait bien devenir la référence française en matière de

« science fantasy », ce sous-genre auquel l'on rattache généralement les œuvres de Jack Vance ou d'Anne McCaffrey. Et les MJ y

trouveront leur bonheur, cela va sans dire, d'autant que le volume comporte plusieurs cartes détaillées. (L'Atalante, « Bibliothèque de l'évasion ».)

Dick pas mort ?

Hélas, Philip K. Dick est mort, de Michael Bishop, constituée à maints égards un tour de force. Auteur important, quoique peu publié dans notre pays, Bishop met en scène dans ce récit une Amérique uchronique présidée par un Nixon franchement fasciste. Dans ce monde étouffant, Dick – qui a connu le succès en tant qu'auteur de romans « réalistes », tandis que ses livres de SF, refusés et interdits, circulent sous le manteau sous la forme de *samizdats* – meurt également en 1982. Mais il est aussitôt ressuscité, et son « fantôme » hante le livre, s'incarnant dans les créatures les plus diverses. Évitant soigneusement de tomber dans le pastiche, Bishop reprend ici bon nombre de thèmes et de types de personnages dickiens, qu'il brasse dans une intrigue complexe et tout aussi déjantée que celles de son modèle. Un très

prend véritablement par la main pour nous parler de Pierre philosophale, de Grand Œuvre, de transmutation alchimique et de Gay Sçavoir. C'est un fait, l'intérêt de l'ouvrage réside plus dans son admirable concision et dans son accessibilité limpide que dans une quelconque exhaustivité. Bonne introduction pour le profane, bon résumé pour l'érudit – en culture générale, on appelle ça un « must ».

Pour les curieux

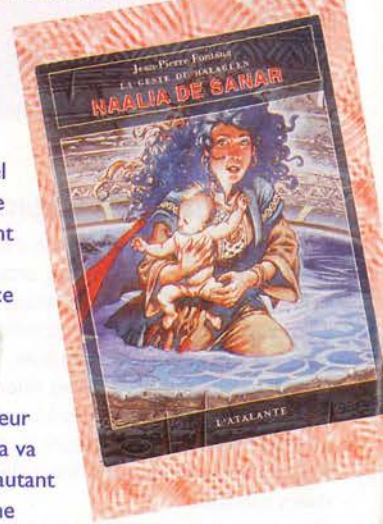
Tout le monde connaît le Michael Crichton de *Jurassic Park*, de *Congo*, de *Harcèlement* ou de *Soleil Levant*. Mais sait-on seulement que notre homme connut l'un de ses premiers succès il y a plus de vingt ans avec **Un train d'or pour la Crimée** (adapté par lui-même au grand écran en 1978) ? Si le film, fort honnête au demeurant, ne demeurera pas dans l'histoire du 7^e art comme un chef-d'œuvre inégalé, le bouquin, qui vient d'être réédité chez Pocket, reste un véritable plaisir. L'histoire, authentique, est celle de l'un des hold-up les plus sensationnels du siècle dernier, réalisé sur un convoi transportant 12 000 livres d'or en barre. Les victoriens en restèrent traumatisés ; le lecteur, lui, est ravi par ce récit haletant et rocambolesque, qui se laisse boire comme une liqueur aussi sucrée qu'enivrante. Passage obligé, une fois de plus, pour les amateurs de *Château Falkenstein*.

Il est sorti il y a plus d'un an, mais Tristan L'homme m'a avoué ne pas en être un grand fan. Tant pis ! Même s'il peine parfois à se hisser au niveau du *Nom de la Rose* et du *Pen-dule de Foucault* (trop de facilités, peut-être ?), *L'île du jour d'avant* reste un formidable tour de force. Umberto Eco y renoue avec la verve picaresque des auteurs du XVII^e (Cervantès en tête), et impose avec une étonnante maîtrise son écriture forte et passionnée, pleine d'une sorte d'humour désenchanté. Eco reste sans doute, avec Salman Rushdie, le seul auteur contemporain à oser marier érudition et roman populaire et à se retrouver en tête des ventes. Quant à l'adaptation en jeu – well... le XVII^e siècle n'a jamais eu les faveurs du JdR, mais le foisonnement d'idées, de situations et de personnages de *L'île du jour d'avant* saura fouetter votre imagination.



Je l'avoue, je m'attendais un peu à mieux en ouvrant **Le Diable – autobiographie autorisée et illustrée**, un petit bouquin traduit de l'anglais et publié aux Éditions Abbeville. L'idée de base est plutôt amusante : le livre, rédigé à la première personne (c'est le Diable qui parle), est parsemé d'extraits littéraires, de photographies énigmatiques et de tableaux évocateurs censés nous aider à mieux cerner le personnage. Mais je ne sais pas... ce type a l'air vraiment sympa, dans le fond. OK, c'est sûrement fait exprès, mais moi, ce Satan-là, je l'inviterais sans problème à dîner pour causer littérature ou musique. Pour le coup, le lecteur laissera son imagination voguer au gré des inspirations visuelles et abandonnera tout espoir d'adaptation directe.

Fabrice Colin



grand roman, qui se lit d'une traite. (Denoël « Présences ».)

Dans la foulée, publication du troisième tome de l'intégrale des **Nouvelles** de Dick, qui couvre la période 1953-1963. Toute la paranoïa étatsunienne des années 50 est là : lorsque la guerre nucléaire n'a pas eu lieu, c'est tout simplement parce qu'elle ne s'est pas encore produite. Les machines – le plus souvent déréglées – jouent aussi un grand rôle, de même que les techniques de manipulation mentale. Il s'agit sans doute de la période la plus intéressante de l'évolution de cet auteur, que l'on voit peu à peu glisser d'une SF plutôt classique vers une voie plus personnelle. (Denoël « Présences ».)

Pour conclure avec Dick, citons les quelques réimpressions qui viennent accompagner cet anniversaire. Si le vôtre – d'anniversaire – approche, ou si vous avez un cadeau à faire, la **Trilogie divine** ressort sous la forme d'un coffret contenant quatre titres ; le quatrième étant **Radio libre Albemuth**, première version de Siva. Je vous recommande également **Substance morte**, une histoire de drogués tout à la fois paranoïaque et pathétique. Quant à **Deus Irae**, écrit avec Roger Zelazny, c'est un livre globalement raté mais qui contient de bons passages. (Denoël « Présence du Futur ».)

De tout et n'importe quoi

Anthologie conjuguant épouvante et rock'n'roll, **Shock Rock** est préfacée par Alice Cooper soi-même. Nancy Collins et John Shirley tirent plutôt bien leur épingle du jeu, de même que Graham Masterton – qui met en scène Jimi Hendrix lui-même – et surtout F. Paul Wilson, qui nous offre une variation très astucieuse sur le thème du voyageur temporel résolu à changer l'Histoire par pur égoïsme. A noter que le recueil original comportait également **Un groupe d'enfer**, de Stephen King, que l'on trouve dans notre pays au sommaire du tome un de *Rêves et cauchemars* (1). (Rivages « Effroi ».)



Déjà connu pour un pastiche d'Edgar Rice Burroughs publié aux éditions de L'Hydre (2), Harry Morgan livre avec **La reine du ciel** un bien curieux roman fantastique à l'ambiance très victorienne. Le spiritisme est à l'honneur dans cet agréable récit fin de siècle au parfum de décadence. (Rivages « Fantasy ».)

André Ruellan est un auteur rare. On appréciera donc d'autant plus **On a tiré sur le cercueil**, polar décalé et foisonnant qui prouve une fois de plus qu'abondance de biens ne nuit pas – surtout quand on a, comme Ruellan, été couronné du Prix de l'Humour noir (3). Préparez vos zygomatiques : ils vont être mis à rude épreuve. (Denoël « Sueurs Froides ».)

Novélisation du film éponyme, **Premier contact** met en scène la « nouvelle génération » de *Star Trek* dans un space/time opera sans grande originalité, puisqu'il s'agit une fois encore d'intervenir dans le passé de la Terre – cette fois, pour empêcher les farouches Borgs de devenir les maîtres de la galaxie. Si encore il y avait M. Spock... (Fleuve Noir « Star Trek ».)

Roland C. Wagner

- 1) J'ai Lu. Voir CB du mois dernier.
- 2) Demandez leur incroyable catalogue, qui fourmille en pastiches de toutes sortes, à Francis Z. Saint-Martin, Lacabanne, 64300 Lanneplaa.
- 3) Pour le Manuel du savoir-mourir, au début des années 60.

Bande Dessinée

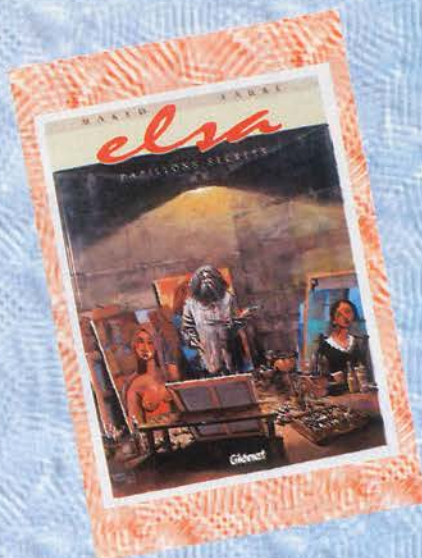
Papillons et autres rêveries éveillées

Si un jour vous rencontrez une petite fille, 6 ou 7 ans pas plus, et que la charmante gamine vous imagine avec « comme une espèce de papillon au-dessus de la tête », demandez-lui tout de suite de quelle couleur ! S'il est noir, chacun sait que cela est synonyme de désagréments, de complications, voire tout simplement d'ennuis, de gros ennuis... C'est un peu tout cela que vous trouverez dans **Papillons secrets**, de Makyo et Faure, chez Glénat. J'imagine mal que l'on puisse tirer directement un scénario de cet album (deuxième de la série *Elsa*), mais il y a des idées à exploiter, pour des ambiances d'horreur, gothique ou non. Et c'est mon chouchou de ce début de printemps... En plus, c'est dans l'air du temps, on y parle à la fois de secte (bizarre, étrange, avec plein de choses à cacher...) et d'enlèvement de petite fille. Dans le cas présent, ce sont plutôt les ravisseurs qui sont en danger, parce que les papillons noirs, c'est au-dessus de leurs têtes qu'ils évoluent !

Leçon de scénario

S'il existe quelque chose à tirer des albums suivants, c'est bien une leçon de scénario. En fait, l'exercice consiste à répondre à la question : « Comment trouver quelque chose de nouveau/ palpitant/ excitant/ passionnant/ différent (au choix), pour mes joueurs ce soir ? » Le maître en la matière, toutes catégories confondues, c'est Van Hamme. De *XIII* à *Thorgal*, en passant par *Largo Winch*, ce diable de scénariste a le chic pour faire rebondir une situation et vous embarquer là où vous n'auriez jamais imaginé aller. La preuve, il nous la produit encore dans **Vingt ans après** (avec Dany, au Lombard), un petit bijou dans lequel des aventuriers ordinaires partent à la recherche d'une épave d'avion perdue dans la jungle amazonienne. Un certain Godard n'est pas mauvais non plus dans le genre, avec le numéro 26 (!) de la série **Le vagabond des limbes**, qu'il cosigne avec son complice du début, Ribera, chez Dargaud. L'essentiel de ces deux albums, c'est la façon magistrale dont le scénariste fait repartir une situation qui paraissait exploitée, figée. Certes, ils usent d'artifices (la mort, la disparition, la réapparition de personnage qu'on croyait disparu, et j'en passe), mais d'une manière telle que, pour les héros de l'histoire, les aventuriers quoi, cela paraît toujours naturel et crédible. A potasser, interro écrite le mois prochain !

Pour vous aider dans vos travaux, vous pourrez aussi vous inspirer d'albums tels que **Pour l'amour de l'art**, T3, de Le Tendre, Rey, Pierre et Danard, aux éditions Dargaud, où il est question de convoquer, non sans détours, un objet d'art non déclaré, of course. Ou encore de **Falkenberg**, une nouvelle série, au Lombard, de Leclercq et



Georges V (sic), dans laquelle il est question de quête du trésor des Templiers, et d'énigme sur fond de Première Guerre mondiale.

Même si ces albums ne sont pas traduisibles en termes de jeu de rôle, les idées qu'ils contiennent sont toutes bonnes à exploiter dans vos propres créations. Scénariste, après tout, c'est un métier, un vrai.

SF, cyber et post-apo

Si seulement il était possible de jeter un coup d'œil, même un petit, sur ce que sera demain... En fait, je suis certain qu'on serait déçu, abreuvés que nous sommes en cette fin de XX^e siècle de pseudo-prévisions en tous genres. Il y a le type religio-robotique, façon **La caste des méta-barons** (T4, *Oda la bisieule*, de Jodorowsky et Gimenez, aux Humanoïdes associés), plein de traditions guerrières. Et puis le type far west et guerre de Sécession au XXXXXXIII^e siècle, comme dans **Star Wars - Boba Fett** (de Wagner et Kennedy, chez Dark Horse France). La version post-cataclysme n'est pas mal non plus, dans ses diverses déclinaisons. A l'occidentale, vue par Convard (**Edinvalta**, T2, *Le Thalamus*, chez Dargaud), ou à la japonaise, par les yeux de Nagayasu et Otomo (**Mother Sarah**, T4, *Sacrifices*, chez Delcourt). Le dilemme est toujours, dans ces cas-là, faut-il ou non revenir aux schémas et aux armes d'antan, d'avant l'accident.

Reste encore la pire des visions, celle où rien ne change, en surface du moins, mais où rôdent des êtres construits de toutes pièces par l'homme, sans âme ni conscience. Cela s'appelle le complexe de Frankenstein et **Cybersix** (T8, de Meglia et Trillo, chez Vents d'Ouest) en est un bien bel exemple, plein de poésie et d'espoir. Et puis, le clonage, on y arrive bien aujourd'hui avec une brebis écossaise, alors pourquoi pas demain avec vous ?

To be signaled

Il y a une série dont je n'ai encore rien dit, il s'agit de **Bone** de Jeff Smith, chez Delcourt. Le tome 4 vient de paraître, et vraiment, je me demande pourquoi je suis passé à côté. C'est l'histoire d'un pauvre petit fantôme chassé de chez lui, et de sa quête pour retrouver sa maison. A la fois tendre, plein d'humour et d'idées détonantes, avec des dragons et des rats-garous, des vaches et d'irascibles buveurs de bière, bref, c'est grand ! Pour finir, signalons la sortie du tome 7 des **Chroniques de la lune noire**, de Froideval et Pontet, chez Dargaud, à ne pas manquer pour les inconditionnels du AD&D comme on l'aime.

André Foussat



L'actualité du jeu

Debriefing

Le Salon des jeux mouture 97

Ma minute de préchi-précha

Il est toujours difficile de déterminer, sur les plus de 200 000 visiteurs du salon, combien viennent pour les jeux, combien ne viennent que pour le Salon de la maquette qui a lieu dans le même hall, et parmi ceux-là combien ont l'occasion de découvrir le monde des jeux.

Car qu'on ne s'y trompe pas. Si les jeux de rôle ont eu si facilement mauvaise presse, c'est que le jeu en général est mal considéré par le public français, soucieux de sérieux et de respectabilité, pour qui être vu en train de jouer (hormis à quelques classiques estampillés « de bon ton ») c'est passer pour un attardé infantile.

Ah si l'on pouvait montrer en exemple nos voisins allemands, conscients que chaque jeu est une occasion de s'assouplir les neurones, de créer la convivialité, et même de renouer le dialogue et la complicité entre les générations ! On en est loin, mais il faut admettre que l'existence de ce salon, et surtout les efforts d'imagination de ceux qui montent des animations, pèsent d'un poids non négligeable sur l'opinion des visiteurs.

Quelques minutes sur un stand leur font soudain prendre conscience que le jeu de société existe, qu'il a évolué depuis les Petits Chevaux, et aussi que les jeux de rôle représentent une surface non négligeable du paysage. C'est déjà ça. Dans ce sens, ces dix jours de Salon des jeux sont une occasion magnifique de faire avancer les choses. Reste que pour vous, les joueurs, c'est 63 balles par jour ! Si certains ont la chance d'être ingénieurs, et prêts à mettre 200F pour être sur place trois jours, vous êtes une majorité pour qui cela représente l'argent de poche du mois. Rien que le fait d'entrer, et ceux-là n'ont plus de quoi s'acheter un jeu, même à « prix



salon ». Et si l'un deux « grille » sa journée le temps d'attendre une démo puis d'y participer, il n'a même plus le temps de faire le tour des stands. Les éditeurs ont vingt fois soulevé le problème avec les organisateurs, mais il est pour l'instant impossible de trouver une solution : pour proposer une entrée moins chère, limitée au Salon des jeux, mais permettant aux visiteurs de la maquette de venir, il faudrait un système de contrôle et des agents, ce qui... augmenterait le prix d'entrée. Alors on fait avec.

Bon, et à part ça ?

On a remarqué un absent de taille, Games Workshop, qui prépare sa propre manifestation (un « Games Day » le 11 mai) et ne saurait être au four et au moulin. La nouveauté « sortie sur le salon », c'était *Dark Earth* chez MultiSim, qui a battu les ventes de *Guildes* du salon dernier : l'attrait des extraits et des tests du jeu vidéo n'y sont sans doute pas étrangers... Siroz-Halloween-SPSR-Backstab-Lotus Noir faisaient stand commun, et les démos y jouaient la carte de l'éclectisme : les parties d'*Élixir* côtoyaient celles d'*Atlantys* ou de *Polaris*, ou encore les avant-premières du nouveau jeu de plateau de Bruno Faidutti (*Corruption*, titre provisoire...). Descartes Éditeur démontrait que *Murphy* se joue bien pour peu qu'on y mette son nez, mais assurait avec la valeur sûre, *Star Wars*. Et l'événement c'était... le nouveau *Formule dé*. Hexagonal, sans nouveauté à proposer, remplissait néanmoins ses tables avec ses grands classiques, *JRTM* et *Vampire*, et un tournoi *Seigneur des Anneaux*. Chez Oriflam, on notait que, malgré une gamme jeu de rôle conséquente (*RuneQuest*,



Une partie-test de *Basic* espionnée par la télé sur le stand Casus.



Drame culturel : Monghol & Ghota dévorés vivants sur le stand MultiSim !



L'animation la plus originale du salon : une partie de *Risk* grandeur nature, les « personnages » étant eux-mêmes pilotés par des joueurs-visiteurs. Bravo pour l'idée et la réalisation.

L'équipe de nettoyage du salon déclare forfait sur le stand Prince August. Résultat, les araignées s'installent, surtout celle-ci, l'infâme Shelob tout juste échappée de son antre.



Heureusement, nos trois héroïques visiteurs sauront en venir à bout !



Héritiers de Brian Froud et de *Dark Crystal*, les sculpteurs de Dolmen donnent de la matière aux chimères...



Tom le Loquace en pleine démo de *Dark Earth* sur le tout-métal stand de MultiSim.

Elric, *Hawkmoon*, *Mekton Z*, *Pendragon*, *Cyberpunk*, et leurs suppléments), ce sont les wargames qui faisaient le gros des ventes. Il semble que les cartes continuent à vider les bourses... Prince August présentait avec fierté la dernière pièce Mithril : une Shelob énorme et effrayante à souhait, ainsi que sa nouvelle gamme de peinture (on en reparlera dans le prochain numéro). Tilsit, nouveau venu dans le wargame, présentait la maquette d'un jeu de pure diplo, *Afrika*, au look ethnique surprenant. A suivre dès que ça paraît ! Enfin, Dolmen, qui innove dans le domaine de l'accessoire pour rôliste avec de véritables statues « façon pierre », a grâce au salon rencontré son public : des objets de ce genre séduisent bien plus quand on les a en main !

Didier Guiserix

La Manu, c'est reparti

Après une éclipse due au départ de la vieille garde, la nouvelle équipe du club nantais *Stratégies & Maléfices* relance la Manu, la convention qui fédère les efforts des clubs et des boutiques de la région pour obtenir une manif multijeu, du rôle à la figurine historique en passant par le plateau et le GN. Une manif dans un cadre idéal, dont le mot d'ordre est DÉ-MONS-TRA-TION. Si les clubs dirigés par des vétérans ont répondu « comme d'hab » à l'appel, avec enthousiasme et sérieux, les nouveaux organisateurs ont dû parfois compter sur des responsables de clubs invités eux-mêmes nouveaux... et la sauce n'a pas toujours aussi bien pris que prévu. Histoire de repartir du bon pied, l'équipe remet donc ça vers le mois de novembre. A suivre dans le Calendrier.



La Manu : on la refait en novembre !

Bonne presse à Calais

Le 23 février dernier les Enfants du Rôle ont eu la bonne idée de fêter leur dixième anniversaire en organisant un tournoi de jeux de rôle (AD&D, L'appel de Cthulhu, Warhammer, Elric, Guildes et INS/MV). Ce n'est pas l'affluence du public (somme toute modeste) qui a retenu notre attention, mais bien le fait que cette manifestation a eu droit à deux échos très positifs dans la presse locale. Un exemple à suivre : n'oubliez pas de contacter les médias de votre région lorsque vous organisez un tournoi, ou mieux une journée d'initiation ; ça peut toujours servir, et vous n'avez pas grand-chose à perdre.

Initiatives

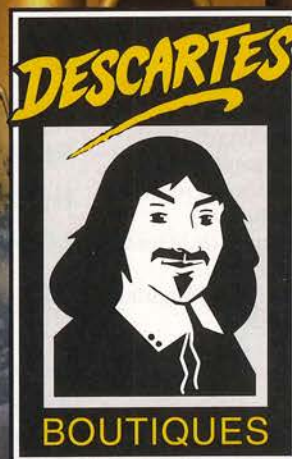
Vous faites quoi cet été ?

Deux options. Soit les *Semaines de l'Hexagone* qui se tiendront du 14 au 27 juillet (wargames) et du 21 juillet au 3 août (JpC et jeux de rôle) dans la région de Commercy-en-Meuse. Rien à dire, c'est rigolo, c'est varié, c'est parfaitement rodé, on ne dort pas beaucoup, mais manifestement on s'amuse comme des petits fous (ce n'est pas l'organisateur Xavier Jacus qui démentira). ✉ : Espace Ludique, S/c Cercle de Stratégie, Centre des Roises, 55200 Commercy. ☎ : 03 29 91 17 69. Soit *Rêves de Jeux* ; là, j'en sais un peu moins, mais c'est déjà la treizième édition donc ça doit être très bien aussi. C'est du 11 au 29 juillet et du 1er au 19 août, et c'est dans un centre de vacances agréé par le ▷



Bordeaux

Ouverture
Mai 1997



Jeux Descartes
162 rue Sainte Catherine
33000 Bordeaux
Tél. 05 56 44 26 03

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).

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 02/5118077. **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.

Limoges

La Compagnie grise

44 rue R. Péchières, 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 ».

Montreuil

Sortilège

Centre culturel des Ramenais, 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'Œuf 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 & Démon

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 », Paginaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours

ministère de la Jeunesse et des Sports (« Alors ça y est, on n'est plus une secte ? — Tais-toi, Averell ! »). ✉ : Association Gael, 13 rue André Malraux, 69960 Corbas. ☎ : 04 72 50 16 39.

Défilé Mithril

L'Association des Championnats de l'Ouest de Figurines, la société Prince August et Myth'Image organisent le 1^{er} Concours national réservé aux figurines Mithril lors des 13^e Championnat de l'Ouest. Quand ? Les 24/25 mai. ✉ : Myth'Image, 59 rue Maurice Jouaud, 44400 Rezé. ☎ : 02 40 75 13 93.

Radio

Les Chroniques de l'Imaginaire sont une émission hebdomadaire consacrée aux jeux de rôle et diffusée tous les lundis de 20h à 22h sur Triangle FM, 98.4 Mhz. Des personnalités du jeu aussi diverses que Léonidas Vesperini, Didier Guiserix, Stéphane Marsan, Fabrice Colin ou Frédéric Ménage y ont déjà

été conviées. Et l'émission fête ses deux ans d'existence, ce qui est suffisamment rare pour être signalé. Si vous êtes dans le coin, n'hésitez pas à y prêter une oreille attentive.

Vos zines

C'est curieux, il y a proportionnellement beaucoup plus de zines belges et suisses que de fanzines produits à l'intérieur de notre bel Hexagone ! Alors, la France, on dort ?

Le nouveau

● **Rock'n'role** n° 0, 4 p., gratuit, périodicité inconnue. L'ébauche du commencement de l'esquisse



du début d'un jeu de rôle tiré de la série Highlander. On en reparle quand on aura vu la suite. 61 av. Pierre Assailly, 93150 Le Blanc-Mesnil.

Anciens

● **Ar Disantel** n° 1, 28 p. ; 13,25 F, apériodique parce que les études passent avant tout. La suite de leur univers méd-fan, des aides de jeu pour Elric et Hawkmoon et le milliardième

article anti-Magic. Jérôme Le Bloas, 16 rue des Forgerons, 40000 Mont-de-Marsan.

● **Bach Suce Kelly** n° 2, gratuit, 2 p. A3, apériodique.

J'ai bien aimé le banc d'essai comparatif d'INS/In Nomine, les méchancetés sur les cartes, les divers délires, le début du roman-photo, bref tout...

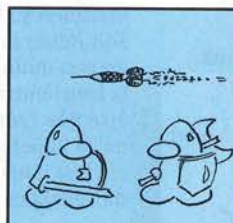
C'est dommage qu'ils n'aient pas mis leur adresse, tiens, ça aurait fait un bon chouchou !

● **Le carnyx** n° 7, 32 p., 25 F port compris, bimestriel.

Comme toujours, un bon zine de wargame. Dominique Blanchard, 263 résidence Cîteaux, parc Saint-Maur, 59800 Lille.

● **Crépuscule** n° 2, 32 p., prix inconnu, périodicité anarcho-psychotique. J'ai bien aimé l'ours, et le dossier Dark Sun est sympa aussi. Quant

Mongkol & Gkoto



Tous les fanzines sur 3615 Casus rubrique ZIN

au milliardetunième article anti-Magic... Manuel Schmalstieg, Clédar 1, 2502 Bienne, Suisse.

● **Fumble** n° 61, 22 p., 1,25 \$C/14FF, mensuel.

Jeu de rôle, psychanalyse et pâte à modeler? Vous êtes sûrs, les gars? Sébastien Savard, 2114 bd Pie-XI Nord, Val-Bélair, Québec, Canada G3J 1R2.

● **Némézine** n° 5, 75 p., 10F, annuel ou à peu près. Une critique de Gurps, des scénarios AD&D, Vampire et Rêve de Dragon. Un bon zine, un peu rare. 2b rue du Clos Perret, 63000 Clermont-Ferrand.

● **Rollez Jeunesse** n° 11, 46 p., 10F, tous les 1d4 mois. Scénarios Mage, Miles Christi, Elfquest, AdC, un article sur les machines à café dans le monde de Berlin XVIII (un thème qui déchaîne les passions, Scène à Rio a déjà fait quelque chose dessus!) et des critiques pas toujours très bien venues. Matthieu Balay, 16 avenue Jules Ferry, 92240 Malakoff.

● **Séléné** n° 18, 20 p., gratuit, bimestriel. Une critique de Vampire: The Dark Ages et plein de petits articles historiques. Alexandra Bertrand, 50 bis rue Maurice Arnoux, 92120 Montrouge.

● **Tinkle Bavard** n° 41, 32 p., 5 FS/20 FF/95 FB, bimestriel. Plein de scénarios: R&D, Magna Veritas, Thoan, Earthdawn... Eric Malherbe, 11 rue Dancet, CH 1205 Genève, Suisse.

Chouchou

● **Apsara** n° 15, 166 pages, 45 F + 16 de port, semestriel. Impressionnante mutation pour Apsara. Plein de news, des interviews, des tas de scénarios, des nouvelles... Je n'ai pas aimé le scénario Warhammer, mais c'est mon seul vrai reproche, tout le reste est très bien (et tout le reste est copieux: Nephilim, Star Wars, AdC et un étrange mélange Vampire/Hurléments). A dans six mois, et bonne continuation! Apsara, 1 allée de la Comédie, 44800 Saint-Herblain.

GN

● **Alterazine** n° 1 et 2, 16 p. A5 chaque, 5F/1,30 FS, bimestriel. Surtout intéressant si vous êtes dans le sud-est. Grégory Deyre, 3 allée des Cigales, 26120 Saint-Marcel-lès-Valences.

● **D'Rôle d'ère** n° 8, 12 p. A5, prix inconnu, trimestriel. Un zine de GN belge, qui commence à se faire une place parmi les « réguliers » de cette rubrique. Olivier Balsacq, Clos du Vieux Moulin, 38 à 1410 Waterloo, Belgique.

Tristan Lhomme



Notre minitel

Ce mois-ci, cette rubrique fait une large place aux « Échos des murs ». Une controverse politique dans un magazine de jeu? Encore un complot...

Conseils concernant les annonces (PA + Envoi)

Passer une petite annonce sur 3615 Casus, c'est bien... mais il faut quand même respecter certaines règles si l'on veut bénéficier d'une efficacité maximale...

● Si vous cherchez un jeu (un supplément, une carte, une tondeuse à gazon), pensez à vérifier qu'il n'apparaît pas dans la rubrique « Ventes ».

● De même, avant d'indiquer la liste complète des produits dont vous voulez vous débarrasser, pourquoi ne pas regarder, d'abord, dans la rubrique « Achats » si quelqu'un n'est pas prêt à vous offrir une fortune pour une règle que vous n'utilisez plus depuis dix ans.

● Si vous cherchez un partenaire, indiquez absolument le numéro de votre département dans le titre de votre annonce. Les personnes susceptibles d'être intéressées n'auront pas besoin de lire des dizaines d'autres

CyberCasus toujours on the Net

Juste un petit mot pour rappeler notre adresse sur le Ouab: <http://www.excelsior.fr>
Pensez à consulter notre forum!

Abonnez-vous à CASUS BELLI etchangez de personnage chaque mois!



Le Réseau Divin
une aventure aux confins du millénaire

1 an - 11 numéros

294
francs

seulement
au lieu de 358 francs *

EN CADEAU
DE BIENVENUE
LE JEU MYTHOS



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 105

Échos des murs

Quelques mots sans grande importance dans un article et vlan ! voilà Casus Belli taxé de « journal politisé » à tendance « gauchiste ». Le débat qui a eu pour cadre le mur « Jeux de rôle » a été plutôt âpre, mais toujours courtois. Bon, maintenant l'affaire est – heureusement – close. Restent quelques réflexions intéressantes sur le thème « jeux de rôle et politique » qui n'avait pratiquement jamais été abordé jusqu'alors...

● « Dans Casus 103, rubrique Backstage, on peut lire « Message personnel à tous les rôlistes de Vitrolles, bon courage ! » Casus est donc un journal politique ? Être rôliste signifie-t-il être de gauche ? Je ne comprends pas. Vu le score de Mme Megret, certains rôlistes ont bien dû voter FN, non ? Je ne savais pas qu'être rôliste impliquait l'adhésion à une idéologie. » A. Nonyme.

● « Je ne savais pas qu'être rôliste impliquait de suivre une idéologie. Par contre, ton message prouve qu'être rôliste n'empêche pas d'être un imbécile... Pour certains d'entre nous, le jeu de rôle, c'est avant tout la liberté, l'imagination, l'ouverture vers d'autres cultures et la création, autant de choses incompatibles avec le totalitarisme... » Lurhstaap.

● « Quand Casus s'attaque à Abgrall, il lutte contre la désinformation médiatique. Et quand Casus nous gratifie de démagogie anti-Vitrolles, il s'attaque aux idées d'une partie de la population. Il en a le droit, s'il affirme son rôle de journal partisan et politisé... » A. Nonyme.

● « J'ai été surpris, comme certains d'entre vous, que des rôlistes se réclament, plus ou moins ouvertement, de l'idéologie du FN. Habitant du département 13 et rôliste de longue date, j'ai pu constater à quel point la capacité de nuisance des fachos est importante. Je pourrais vous parler longuement des vexations dont nous autres faisons l'objet sur ma région. Je pense être bien placé pour affirmer qu'être rôliste et du FN, c'est soit de l'inconscience, soit de la trahison. » Dewoitine.

● « C'est pas parce que Casus est contrôlé par le lobby judéo-trotskyiste des pédophiles maçonniques de l'internationale sioniste que notre ami anonyme, plus haut, doit arrêter de le lire, du moment qu'il n'em... personne avec ses délires paranoïaques !... Toulon est devenue une ville de vieux : clubs de JdR, boums étudiantes et assos culturelles disparaissent sous le rouleau compresseur FN... » Soner Du.

● « Je suis étudiant en droit et je pratique le JdR depuis plusieurs années. J'ai eu, l'année passée, la chance d'assister à une conférence donnée par M. Geist, ci-devant député et président de la commission d'enquête sur les sectes. Au terme de son rapport, la commission a déterminé un certain nombre de faisceaux d'indices juridiques permettant d'identifier une secte. Vous serez donc ravis d'apprendre que le JdR, selon la méthode employée, ne correspond pas à une activité sectaire... » ?

● « Lors de l'affaire Turquin (le mec qui a peut-être tué son fils), on a produit un enregistrement, fait par sa compagne, dans lequel il avouait le meurtre. Aujourd'hui, au procès, la défense dit que cette pièce n'est pas recevable car ce dialogue n'aurait été qu'un « jeu pervers » entre les deux amants. TFI et F2 ont parlé de « jeu pervers » ou de « psychodrame ». F3 et France Inter (par la voix de François Foucart) parlent de « jeu de rôle ». Eh oui, voilà la fameuse équation : jeu de rôle = jeu pervers = pédophilie = tout ce qu'on veut... On avait déjà entendu ça à propos de l'affaire de Carpentras, où la « jeunesse dorée » de la ville organisait des « parties fines » (partouzes) dans le cimetière juif et PPDa (oui, c'est lui qui a commencé) a parlé de « parties de jeu de rôle... » Soner Du.

● « Le proviseur fou a de nouveau frappé ! Malgré moult discussions et explications, l'interdiction d'apporter des cartes Magic reste. Arguments : dérives psychologiques, satanisme, « jeux venus d'ailleurs » (sic)... » Ep. Cadiou (15 ans, rôliste, donc dangereux ?).

● « D'accord avec les réactions sur Charnel Houses of Europe. Ce n'est pas possible de « jouer » avec n'importe quoi, surtout qu'un jeu de rôle invite à VIVRE. » Gaspard-Hors d'âge.

● « Le rôliste serait-il à ce point dépourvu de matière grise ?... Les atrocités commises dans Kult sont le reflet du monde dans lequel nous vivons (je m'adresse aux ignorants qui ont passé leur vie dans un caisson d'isolation). Qu'un joueur commette les pires atrocités, j'avoue que je ferais la gueule (comme dans n'importe quel autre jeu), mais que le jeu exploite les plus vils sentiments de l'être humain, pourquoi pas ? Tant que ça reste du côté du MJ. Alors arrêtez de vous prendre la tête sur ce jeu, ou alors remplissez tous les jeux de gentils Elfes lançant des fleurs, de nains pas bougons et pas avarés, de cyberpsychos rééduqués, etc. Le vol, la torture, les meurtres, les viols, même si je dénonce ces pratiques comme étant « dégueux » (et là, je suis calme), on ne peut les ignorer, car elles existent. La réalité ferait-elle peur aux rôlistes ? » Neph.

Mongkol & Ghota

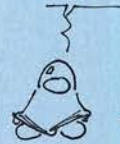
LANCÉS SUR LEURS DESTRIERS SANG ET OR
LES GUERRIERS AUX ARMURES ÉTINCELANTES
FONDRENT SUR LES Hordes BARBARES À LA LUEVA DES TORCHES
DANS LA NUIT GLACÉE



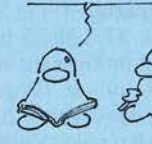
L'ACIER TRANCHA LA CHAIR, LES MASSES
BROYAIENT LES OS
ET PARTOUT RÉSONNAIENT
LEURS CRIS DE VICTOIRE
QUI COUVRERAIENT
LES RALES D'AGONIE
DES GACS...



SIGH!...



C'EST BON DE REVER
PARFOIS...



annonces avant de découvrir la vôtre.

● Idem pour la rubrique « Clubs ». Même si votre association est la plus super-extra-fabuleuse, autant préciser, dès le départ, dans quel département elle sévit.

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 sévit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

Meuse, 9/11 mai. Les associations Alkhemia et Smoking & cottes de mailles organisent Vol au-dessus d'un nid d'aigle, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** qui se tiendra dans la citadelle de Montmédy, et accessoirement dans le monde du Royaume Très Béni de Kandahar. ☎ : Jean-Jacques Marenco, 1 rue du Colonel Fabien, 94460 Valenton. ☎ : 01 43 89 90 88.

Paris, 10 mai. Le club Warp 19 organise une **démonstration de l'Appel de Cthulhu**. ☎ : A-P Games, 64 rue de Meaux, 75019 Paris. ☎ : 01 42 02 08 08.

Angers, 10/11 mai. Le club Réveries 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 (je ne sais toujours pas qui c'est – honte à moi !) ☎ : 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.

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.

Montcornet en Ardennes, 10/11 mai. La Foire d'Euphora est un **grandeur-nature médiéval-fantastique** organisé par le Sac à Trolls. ☎ : Centre socioculturel de Fourmies, 17-19 rue des Rouets, 59610 Fourmies. ☎ : 03 27 60 81 81.

Saint-Raphaël, 11 mai. Un tournoi **Magic standard** est organisé à partir de 9 h. ☎ : L'An Jeux, 31 rue de Châteaudun, 83700 Saint-Raphaël. ☎ : 04 94 82 30 22.

Tougaest en Vercors, 17 mai. Le 1^{er} avril, c'est fini, mais ça a marché la dernière fois pour *Perdu de Vue*. Ça veut dire... que quelqu'un ici possède des petits pouvoirs spéciaux ? On va bien voir : allez les gars, supprimez Tout est possible, maintenant. Un petit effort.

Châtenay-Malabry, 17 mai. La Guilde, club de jeux de rôle de l'École centrale Paris, organise un **tournoi de jeux de rôle**, avec des parties de l'Appel de Cthulhu, Kult, du médiéval-fantastique et du futuriste. ☎ : Jaroslav Bartonicek, résidence de l'École centrale de Paris, chambre B212, 2 avenue Sully Prudhomme, 92295 Châtenay-Malabry Cedex. ☎ : 01 46 83 72 60.

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, Wraith, 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** proposera une exposition Florence Magnin/Siudmak (assortie d'une rencontre-dédicace le 17), une journée Contes & Légendes le 22, une nuit du cinéma Caro & Jeune 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.

Toutes les manifs sur
3615 Casus
rubrique CAL

SPECIAL ARKHAM

Les Arcanes du Jeu.

Bande de petits shoggoths chanceux, voici de nouveaux conseils envoyés par le Grand Cthulhu lui-même pour faire de vous un grand sorcier de Mythos.

Vos cartes aventures sont parmi les plus importantes du jeu. Sans elles, pas de points de marqués et donc aucune chance de terminer la partie (à moins d'éliminer vos adversaires). Vous devez donc les choisir judicieusement avant de commencer. Les aventures courtes sont plus faciles à terminer, demandent moins de cartes mais rapportent évidemment moins de points. De plus, elles vous obligent à multiplier les déplacements, les rencontres et à affaiblir votre jeu en le dispersant. Les aventures longues et complexes sont très rentables en points et peuvent vous permettre de terminer la partie assez vite si vous êtes chanceux. Par contre, elles vous rendent très vulnérable si certaines des nom-

breuses cartes indispensables ont déjà disparu dans votre "pile de défausse". N'oubliez pas que vous pouvez inclure dans votre jeu plusieurs exemplaires des cartes (à part celles qui ont un point rouge). Là encore, faites attention de ne pas vous retrouver avec un jeu cyclopéen, lourd à gérer et sans aucune flexibilité.

La meilleure solution consiste à prendre des aventures situées dans la même région, avec des personnages et des monstres similaires ou complémentaires. Vous ferez vivre à votre investigateur une histoire riche, faite d'aventures cohérentes entre elles et donc plus faciles à terminer.

Enfin et surtout, faites-vous plaisir !

Certaines aventures sont clairement beaucoup plus difficiles que d'autres.

A priori, vous n'avez donc aucune raison de les choisir... si ce n'est le bonheur incommensurable de faire apparaître une entité tentaculaire qui sèmera une terreur cosmique autour de la table !

MYTHOS

L'Invocation du mois.

Le Disque de R'lyeh.

On ne vous l'apprendra pas : "Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh Wgah'nagl." ou, en français dans le texte, "dans sa cité engloutie de R'lyeh, le Grand Cthulhu attend en rêvant"... Et il attend quoi ? Tout simplement que ses adeptes les plus fous le rejoignent au beau milieu du Pacifique pour faire remonter son île. Qu'ils lui ouvrent la porte pour reconquérir du monde ! Vaste programme mais incantation impossible à lancer si vous et vos cultistes corrompus ne vous êtes pas précédemment procuré les 3 fragments du Disque de R'lyeh ! C'est là, à ce jour, le seul objet "composé" de tout Mythos. Cet objet puissant augmentera d'un point, pour chacun des morceaux en jeu, la valeur d'attaque de vos Larves Stellaires : des monstres déjà fort gâtés par la nature avec une base de 5 points ! Mais surtout, le Disque vous permettra d'être le premier à approcher Cthulhu... Attention, il rarement bien luné au réveil !

rique de Dagon, Récif du Diable, Y'ha-Nthlei. *Quelques asiles pour la SAN* : Asile d'Aliénés, Clinique Privée de Conanicut Island, Sanatorium d'Arkham.

Alliés :

Barnabas Marsh, Robert Marsh, Abigail Winthrop Marsh, Jeremiah Brewster, Randolph Carter, Zadok Allen, Arthur Munroe, Wakalea, Raymond Legrasse, Robert W. Chambers

Monstres :

4 Profonds, 2 Larves Stellaires de Cthulhu, Père Dagon, Mère Hydra, Shoggoth, Cthulhu, 3 Goules, 3 Mi-Go

Sortilèges :

Baiser de Dagon, Signe de Kish, Vol, Flûtes de la Folie, Signe d'Eibon, Chant de Toth

Grimoires et Objets :

Unaussprechlichen Kulten (allemand), Écrits de Ponape Trad. Hoag (anglais), Disque de R'lyeh (3), Disque des Hyades, Dynamite, Scaphandre de Plongée (2), Joyau des Profonds

Événements :

Lune Croissante, Pleine Lune, Typhon, Le masque d'Innsmouth, Hydrophobie, Les Enfants Font des Cauchemars, U-Boot (2), Titanic, Dirigeable, Cargo à Vapeur.

Mythos et le mythe de Cthulhu.

Grande question : comment faire pour contempler le Grand Cthulhu ? Vous pouvez regarder votre carte de Mythos. Vous pouvez également acheter un bateau, vous rendre dans le Pacifique et avec l'aide d'une centaine d'amis procéder à une incantation pour le faire remonter du fond de l'océan.

Mais le plus simple reste de vous procurer l'excellent film de Brian Yuzna intitulé *Necronomicon* et sorti en 1993. Notre star tentaculaire y crève littéralement l'écran lors d'une apparition aussi courte que mémorable. On peut aussi y apercevoir un Profond en grande tenue et Howard Phillips Lovecraft en personne !

Xavier Soult et Laurent Vidal

Delirium Mythus,

Idées les plus folles autour de Mythos

Vous connaissez la carte "Créez votre propre aventure" ? Le thème du mois et l'arrivée des beaux jours nous ont inspiré celle-ci...

Vacances à Cthulhu Island - 9 points

Fatigué par votre dernier SORTILÈGE et la PHOBIE dont vous souffrez, vous décidez de vous offrir un peu de repos ! Vous choisissez au hasard sur une brochure une ÎLE DU PACIFIQUE et prenez un billet de VOYAGE MARITIME. Là-bas, un PROFESSEUR qui possède un GRIMOIRE de voyage dans une LANGUE QUI N'EST PAS LA VOTRE vous aide à devenir l'ami de DEUX PROFONDS. Ravi, vous rapporterez en souvenir une carte postale de PÈRE DAGON ou MÈRE HYDRA et, sur votre visage halé, le fameux "MASQUE D'INNsmouth" !

Un jeu de folie pour garder sa santé mentale : Dans les Tentacules de Cthulhu

Si vous n'avez pas peur de vous mouiller, ce jeu est fait pour vous ! Vous bénéficierez de toute la puissance d'attaque des Marsh (vos alliés semi-profonds d'Innsmouth) et de l'intégralité de la "Cthulhu Family". Avec les trois parties du Disque de R'lyeh et le Joyau des Profonds vous augmenterez en plus leur bonus. Si vous réussissez à respirer sous l'eau (Scaphandre de Plongée, Baiser de Dagon) n'hésitez pas à rester dans l'une des cités sous-marines : vous y serez à l'abri des sortilèges et événements adverses et pourrez utiliser leur porte pour plusieurs fois consécutives pour appeler des monstres. Bref, le jeu idéal pour faire plonger votre adversaire dans le désarroi le plus Profond !

Votre investigateur :

le Fier Sous-Mariner Prussien.

Aventures (23 points) :

Invocation du Grand Cthulhu, Le Temple, Lutte contre l'Ordre

Lieux :

Dans le Pacifique : R'lyeh, Temple Perdu d'Atlantis, Île de Pâques, Retoka, Ponape. A Innsmouth : Église de la Foi Baptiste, Cimetière de Christchurch, Compagnie d'Affinage Marsh, La Demeure des Marsh, Ordre Ésoté-



FUTUR

Paris. 24 mai. Le club Warp 19 organise un **tournoi Magic 5e** Édition homologué WotC en deck scellé (limité).
✉ : A-P Games, 64 rue de Meaux, 75019 Paris. ☎ : 01 42 02 08 08.

Paris. 31 mai. Le club Warp 19 organise un **tournoi Magic type II** (standard) homologué WotC.
✉ : A-P Games, 64 rue de Meaux, 75019 Paris. ☎ : 01 42 02 08 08.

Issy-les-Moulineaux. 31 mai/1er juin. La ludothèque municipale et Jean-Yves Filloque organisent **Ludissymo**, 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.

France. mai/juin. L'Organisation des Écrivains d'Intérêts Ludiques organise

une **Simulation de Conspiration Interactive et Permanente**, quoi que ça puisse être. ✉ : Stéphane de Geiter (alias Denis Dermul), 7 rue des Hortensias, 59116 Houplines. ☎ : Denis au 06 11 64 28 85.

Laval. 1er juin. Le club multijeu du Centre Lavallois d'Éducation Populaire organise un **tournoi Warhammer Battle** au Ludocle (8 impasse Haute Chiffolière, Laval). ✉ : CLEP, 33 allée du Vieux Saint Louis, 53000 Laval. ☎ : Pascal au 02 43 56 41 31.

Provins. 7/8 juin. Le club Pythagore de Provins organise les **7e journées Chimères/Hurlements/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 (la Cour de Champagne + la Caravane + les Templiers...) dans le donjon de Provins. ✉ : Club Pythagore de Provins, 36 rue de Villegendrier, 77160 Châlautre-la-Petite.

Menetou-Salon. 14 juin. Le Cercle des Compagnons d'Oniros organise sa **Nuit du jeu de rôle** à partir de 20h. Il y aura du JdR, donc, mais aussi des jeux de plateau et des jeux de cartes (Élixir, Il était une fois), ainsi que des parties d'initiation. On nous promet une soirée amicale et bon enfant... ✉ : Cercle des Compagnons d'Oniros, 10 route des Aix, 18510 Menetou-Salon. ☎ : Nicolas ou Jérôme au 02 48 64 83 31.

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.

Lavardens. 14/15 juin. Les Cadets de Gascogne organisent une **convention de jeux de simulation** au château de Lavardens. Au programme : jeux de plateau, jeux d'histoire (antique, médiéval, napoléonien), Warhammer Bataille, exposition de figurines, jeux

médiévaux, etc., puis spectacle et banquet servant de point de départ à une murder-party (faites gaffe à ce que vous mangez). ✉ : Les Cadets de Gascogne, Presbytère, 32360 Lavardens. ☎ : 05 62 64 57 15.

Montmédy. 27/29 juin. Les Pèlerins du Temps organise **Bilos, 3517**, un jeu **grandeur-nature de théâtre-aventure** (comme ils disent). A première vue, c'est du techno-médiéval (comme ils disent). ✉ : Les Pèlerins du Temps Asbl, 15 rue de Houdain, 7000 Mons, Belgique. ☎ : 32 65 84 21 03.

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 XIIe siècle à 30 km de Montpellier. ✉ : Flamen Temporis, 9 route de Mèze, 34560 Villeveyrac. ☎ : Olivier au 04 67 63 09 71.

Oise. 5/6 juillet. L'Association Ludique Et Lucrative 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.

Sèvres. 5/6 juillet. L'association Clepsydre organise son trente-troisième (!) **grandeur-nature** dans le monde médiéval-fantastique du Haut-Royaume ; soit quelque part dans une forêt d'Ile de France encore non déterminée. ✉ : Association Clepsydre c/o Joël Frangne, 9 rue Victor Hugo, 92310 Sèvres. ☎ : 01 45 07 11 18 ou e-mail : bourgeoii@biotec.jouy.inra.fr.

Sens. 19/20 juillet. L'Odyssée de l'Imaginaire organise sa **6e Convention de jeux de simulation** au centre d'animation des Champs-Plaisants à Sens. L'entrée est libre. ✉ : Odyssée de l'Imaginaire, 64 bd Georges Clémenceau, 89100 Sens. ☎ : Nathalie au 03 86 97 68 08.

CÔTÉ JARDIN

Suisse. 13/14 septembre. Les Réveurs d'Ombre et Concilium organisent **La tour d'Abolite**, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✉ : Les Réveurs d'Ombre, c/o Manuel Schmlstieg, I chemin du Clédar, CH-2502 Bienne, Suisse. ☎ : (41) 32 323 21 15. E-mail : ombres@hotmail.com. Inscriptions par internet possibles sur <http://www.club.ch/fil/ombres/warning.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. Futurs participants : pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse.

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.





Anciens numéros & Reliures

JeE: Jeu en encart; sc: scénario; MM: Moyen Métrage;
GE: scénario Grand Ecran; C: Jeu de cartes;
500 000: 500 000 rôlistes; Prof: Profession;
Pcf: Portrait de famille; EdF: Epreuve du Feu; Fj: Fiche-Jeu;
PL: Première Ligne; Adj: aide de jeu;
JpC: jeu par correspondance; DA: Destination Aventure.

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, 84.

85 - Réponse à Zone interdite. EdF: Elféquest (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 touristique (Mega), règles pour Totale Apokalipse. Sc: Ars Magica, Shadowrun, Vampire, Ecrème. GE: AD&D.

86 - Résultats des trophées du jeu de rôle 94. EdF: Légendes des Contrées oubliées, Kult, SPQR. Pcf: 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, Kolín.

87 - EdF: Thoon, Titan Legions, Dixie. Pcf: 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: Elféquest, Thoon, AdC, Kult. GE: AD&D.

88 - EdF: miles Christi, Warhammer Quest, Rossyia 1917. Fj: Alexander Deluxe, De la QF à AH. Pcf: 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, Eléckasé, Nephilim. Listes: Spellfire v.f., Renaissance v.f., Ice Age v.o.

89 - EdF: Château Falkenstein; Crisis: Sinai 1973/Yom Kippur. Fj: Changeling; Soirée de meurtre; Flight Commander II; Nemak II/Chronos (JpC). Pcf: 3W. DA: Les situations impossibles. Adj: La Nouvelle République pour Star Wars; Sikkatraz (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). Pcf: 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: Causar l'argue 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 Ténèbres; L'évolution du JdR. Adj: Gwörassic 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. Pcf: Vampire. Adj: La petite baston 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). Pcf: Loup-garou, Mage, Wraith, Changeling. Adj: Les cavouineurs; Le catalogue de l'ogre moderne (G&M); Le memento de l'investigateur; L'ordre des chevaliers d'Aïrain (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 psychiatre. DA: Prends ton crayon et ta gomme... Écrivez des scénarios pour Casus. Sc: Guildes, Mutant Chronicles, AD&D-Ravenloft, Réve de Dragon, AD&D (GE); Léviathan/Warhammer 40K. C: Netrunner; Mythos.

96 (juillet-août): Earthdawn (v.f.), Rolemaster 3e éd., Les Colons de Katane (plato), Warzone (figu). Adj: Rhadabán, 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, VH 40K.

97 (mensuel). Changelin, Shaan. Pcf: Star Wars. DA: Guide d'achat du 1er jeu. Accessoire: la feuille d'équipement. Adj: Djarabán; Les monstres de Djarabán; 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, Maharadjah (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); Flintloque (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 wangsas de la marine (Simulacres). Jc2: Gardiens: règle option. pour Le Seigneur des Anneaux: Les sorciers. Sc: Star Wars, Hawkmoon NE, Cthulhu, Pendragon, Vampire (MM), Warhammer (MM).

100 (mensuel). JdR: Vampire: L'âge des Ténèbres; Le monde de Murphy, Plato; Elixir; Méditerranée. Cartes: X-Files; The Sabbat; Dark Age. Spécial n° 100: Carte blanche aux dessinateurs; 200% subjectif; Concours G&M. Int: Marc Rein-Hagen. Vade mecum. Sc: 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'Age des ténèbres. Le Réseau divin (5, 6, 7). Gurus médiéval, Shadowrun (GE); Warhammer (figu). 500 000: Jeu de rôle et crime.

102 - Polaris; Monde des Ténèbres: France; Deadlands, In Nomine. Meurtre à l'abbaye (plato); Inferno (figu). Int: L'équipe de Guildes. Prof: Personnage en clair-obscur. Adj: Le hanger 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. Pcf: Warhammer Batailles fantastiques. Wargame: Alexandria 1801; La bataille de Friedland; Waterloo. Back: Le collège des Cendres. Prof: Motivations à Cthulhu. 500 000 rôlistes: la presse positive. Sc: Polaris; JRTM; AD&D; Conspirations; Star Wars (GE).

104 - Conspiracy X, Trolls, Delta Green, The Shoah. Pcf: Birthright. Int: Mike Pondsmith. Adj: Bâtisseurs de temples (+ poster); Apprentissage draconic pour Réve de Dragon; Gwô et Millord. Corpus Delicti. Sc: Earthdawn, Vampire, Réve de Dragon, Conspiracy X, Warhammer batailles (figu).

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, Hurléments, 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 Planète, Dune - Wargame et enseignement, Genèse 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. JeE: La bataille de Marengo.

HS 8 - SCÉNARIOS. Sc.: Shadowrun, Réve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurléments, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE. JeE: 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 Malienda 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. Jeux 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: Jihad, 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 informatisés, 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, Ecrème, 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.

HS18 - Jeux de cartes à jouer et à collectionner. Tout sur la 5e édition de Magic et présentation de la plupart des jeux en français.

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, _____ HS n°18
- 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.



LE RETOUR DE LA VENGEANCE DU DR ABGRALL

Ça faisait quand même un petit moment que le vaillant docteur Abgrall n'était pas venu pourfendre quelques moulins à vent du côté du jeu de rôle. Visiblement, il se réservait pour son interview dans le *Midi Libre*, où il déclare notamment que « 5% des jeux de rôle présentent des dangers, constituent des passerelles vers l'irrationnel, déclenchent des pulsions agressives ou sadiques chez les individus, ou encore les amènent à des comportements hallucinés ». Plus loin, on relève que les sectes recrutent dans les clubs de rôlistes et que le jeu est un « système d'endoctrinement ». On admirera la précision du chiffre. Pourquoi 5% plutôt que 50%, 100% ou 3,50 m de linoléum vert pomme? Qu'est-ce qu'on fait, on s'énervait? Oh non! Tout bien réfléchi, mieux vaut en rire qu'en pleurer. A terme, l'aimable Dr Abgrall pourrait même nous rendre service. Après tout, c'est à coup d'affirmations de ce genre que le BADD américain avait fini par se discréditer, dans les années 80. Par ailleurs, au terme d'une enquête aussi rigoureuse que celle du bon docteur, nous sommes en mesure d'affirmer que 12% des nains de jardin quittent leur poste à chaque nouvelle lune pour se rendre dans un endroit secret, où ils se livrent à d'indiscutables rites devant le Grand Brocoli. Ce pourcentage monte même à 47,3% chez les nains de jardin à brouette. Et je défie les nains de jardin de me prouver le contraire! Il était temps que la vérité éclate!

ENTENDU SUR LE SALON:

« Monghol et Ghoti, c'est vraiment cool. Mais c'est lequel, Monghol? »

« Savez-vous quel jour Feuille de Thé doit passer? » Raté, c'était hier...

« J'adooore les Mi-Go! Ils ont tellement fait pour le jeu de rôle! » Ah?

TRANSFERT!

Autolargue, et tout ça. Le toujours très énigmatique Fabrice Colin quitte la rédaction de *Casus Belli* pour MultiSim, où il s'attellera sans tarder à la traduction de *Deadlands*, qui sortira en version française d'ici quelques mois. Il laisse sa place à Serge Olivier, lequel s'occupera, entre autres, des clubs et des relations extérieures. Tous nos vœux aux parents.

Prends tes gouttes, Maxime...
Maxime est le nom d'un type qui n'a pas aimé le message de soutien aux joueurs de Vitrolles dans Backstage du n°103. Maxime « pense » qu'être contre le FN, c'est forcément être de gauche.
Maxime « pense » que le FN est un vrai parti politique, et que Casus n'a pas à se mêler de politique.
Maxime est pour le cloisonnement – chacun chez soi, ce genre de choses. Maxime doit sûrement « penser » aussi qu'il y a une conspiration contre le FN et que Le Pen dit tout haut ce que les Français pensent tout bas.
On l'aura compris, Maxime n'est pas doté à proprement parler d'une intelligence au-dessus de la moyenne. Rappelons à tous ceux qui partageraient plus ou moins vaguement ses opinions que si un jour le FN prenait le pouvoir, le jeu de rôle tel que nous le connaissons ne serait plus qu'un joli souvenir; témoin la manifestation du FSO à Toulon qui n'a pas eu lieu l'année dernière car Madame Le Chevallier est « tout-à-fait contre les jeux de rôles »...

Seigneur, pardonnez-leur, ils ne savent pas ce qu'ils font!

On croirait un gag, mais on vous jure que c'est vrai : Mike Sullivan, le nouveau responsable de la gamme In Nomine est... un prêtre catholique.

Selon Steve Jackson, il a été choisi « pour sa parfaite compréhension du background du jeu ». Ça doit être marrant, le catéchisme, chez le père Sullivan!

« Et alors, Jésus prit son fusil à pompe et alla chasser les marchands du Temple, ce qui lui rapporta 3 Character Points »

Vu dans le dernier
The Duelist
(édité par Wizards
of the Coast, donc)...
... cette pub hallucinante signée TSR
- assortie d'un slogan fédérateur :
« Come Back to Role-Playing ».
On y pensera, merci.

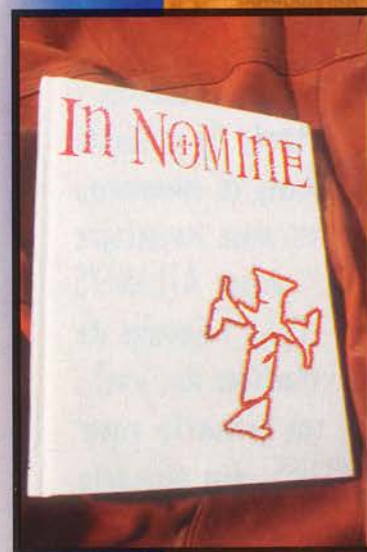
Trois questions à... TSR

— Allô!
Alors, les gars, ça va comme vous voulez?

— Allô?
— Allô?...

BACKSTAGE

Confesses, avant-premières, people, rumeurs : le jeu comme si vous y seriez!
par Scarlet M.



It's Time to Change Your Game

You've tried the light side. You've tried the dark. You've summoned so many War Mammals you can't see straight. Besides, it's all about killer decks, anyway. It's easy to get caught in a rut. The same card game, over and over and over. You need a break. It's time to get back to role-playing.

Dragons & Dragons

There are whole worlds waiting for you in the AD&D® game. There's the heroic adventure of BIRTHRIGHT®, the gothic horror of RAVENLOFT®, and the otherworldly oddities of PLANESCAPE®.

There's the new DRAGONLANCE®: FIFTH AGE™ Dramatic Adventure Game based on the all-new SAGA® Game Rules. It's a great new RPG, not a card game, not collectible, and not AD&D.

And this summer, there'll be the stars... Come back to role-playing. You won't even miss the thalids. And believe us, they won't miss you.

Come Back to Role-Playing!

To find the store nearest you, call toll-free 1-800-MID-TSR. Questions? Call Bob Taylor at 415-246-2999 or Email: TSR.Games@tsr.com. Visit us on America Online at tsr-games.

©1995 TSR, Inc. All rights reserved.

Dans Casus Belli n°106

L'état du jeu !

Entre rôle, jeu
et storytelling,
où en sommes-nous ?
Olivier Legrand,
l'un des auteurs
de *La France* pour le
Monde des Ténèbres
nous présente
son point de vue !

Nos autres scénarios :
Après la critique
dans ce numéro,
découvrez une aventure
pour ATLANTYS
(par l'équipe de
création du jeu),
un scénario pour
GUILDES, un scénario
AD&D dans les
Royaumes oubliés
et bien sûr,
notre toujours
catapultant
RÉSEAU DIVIN
(deuxième épisode de
la seconde saison).

Si on vous dit que :

TSR sort, après deux ans de retard,
la nouvelle (hum !) édition française des *Royaumes oubliés* !
Vous n'allez pas nous croire ! Eh bien vous auriez tort !

Le dicton du mois prochain :
À moins d'un Contresort
de dernière minute,
l'Emprise profonde de Wizards
sur TSR semble se confirmer.
Attention toutefois
au coût d'entretien !

Interviews

- Benoit Clerc, de SPSR,
créateur de *Miles Christi*
et d'*Atlantys*
(et rédacteur en chef
de *Basckstab*)
nous parle de ses jeux.
- Suite et fin de l'entretien
avec Richard Garfield :
son implication nouvelle
dans *Magic*, *L'Assemblée*.

Et si vous viviez au temps
de

WOODSTOCK

et des manifestations
contre la guerre du Viêt-
Nam, dans la Californie de
1969 ? Une grande aventu-
re pour *L'appel de Cthulhu* :
Le septième Chant de
Maldoror.



La Bellamijette du mois, par Bruno Bellamy

CASUS BELLII n°105 mai 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 BELLII 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 et Saloua Arbia. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Olivier Bédue, Bruno Bellamy, Fred Blanchard, Coucho, Cyrille Daujean, Didier Guiserix, Christopher Longé, Eric Puech, Nicolas Ryser. **SERVICES COMMERCIAUX.** Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing : Capucine Jahan. Chefs de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 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 : *Warhammer* est édité en français par Descartes sous licence Games Workshop ; *Deadlands* est édité par Pinnacle Entertainment ; *Dark Earth* est édité par Multisim ; *Nightprowler* est édité par Siroz ; *L'appel de Cthulhu* est édité en français par Descartes sous licence Chaosium. 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.

FRAPPEZ À LA BONNE PORTE !

le pion magique

à Caen

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 GRISES, 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'ECLÉTIQUE, Galerie Saint-Hilaire,
93, avenue du Bac - Tél. 01.42.83.52.23
77000 MELUN - CELLULES GRISES,
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 Bruyès
Tél. 04.42.38.54.00
80000 AMIENS - JOUPI JOUETS JEUX,
28, rue Noyon - Tél. 02.32.92.49.56
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
33000 BORDEAUX - JEUX DESCARTES,
162, rue Sainte Catherine - Tél. 05.56.44.26.03
(Ouverture Mai 1997)
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 GRISES,

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 STRATEGIE,

5, rue Aristide-Briand - Tél. 03.25.73.51.86

EUROPE ET CANADA

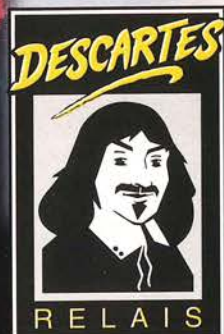
BELGIQUE - 1040 BRUXELLES - DEDALE, Galerie du Cinquantenaire,

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



PLUS DE 50 BOUTIQUES À VOTRE SERVICE

AquilonTM



Une nouvelle page dans l'histoire de Magic: L'Assemblée®.

Embarquez-vous à bord du vaisseau volant de Sissay et tournez les pages du livre de la grande aventure. Vous voguerez entre ciel et mer à travers le port de Bénalia, la forêt de Llanowar et les volcans de Bogardân.

Avec cette nouvelle extension de plus de 160 cartes en édition limitée, vous allez découvrir d'étonnantes capacités de jeu, de remarquables illustrations et un univers passionnant.

Laissez-vous porter par le vent de cette enivrante épopée !



Wizards of the Coast, France - BP 103 - 94222 Charenton Cedex

Service Consommateurs : 01.43.96.35.65 - 3615 Wizards (1,29 F la minute).

WIZARDS OF THE COAST, Magic: L'Assemblée et Aquilon sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. © 1997 Wizards of the Coast. Tous droits réservés.

MAGIC[®]

L'Assemblée[®]