

CASUS

Belli

L'Essentiel

Tout l'univers
des jeux
de rôle

HEAVY GEAR

Les Canadiens sortent
la grosse artillerie

Deadlands

Un guide
pour les
pieds-
tendresQuand
on parle
du loupInterview
exclusive
du p.-d.g. de
White Wolf

n° 114 • juin-juillet 98

T 3168 - 114 - 32,00 F - RD

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

1998, l'année de l'Orc continue !

Critiques : Mage - The Sorcerers Crusade ; Chronopia ;
Courtisans ; Montjoie !. **Et nos scénarios :** L'appel de Cthulhu,
Legend of the Five Rings, Mousquetaires & Sorcellerie
(BaSIC), Pendragon et Warhammer.

Fallout™

LE 1^{ER} JEU DE RÔLE DANS UNE ÈRE POST-NUCLÉAIRE

TRUCS & ASTUCES
AU 08 36 68 24 68*
OU 3615 ACCLAIM*

*Coût de l'appel 2,23 F/min.



"Un véritable petit bijou"
(90% - MÉGASTAR JOYSTICK).



**"Le meilleur jeu de rôle
jamais créé sur ordinateur"**
(5★/6 - HIT GENERATION 4).



**"Tous les ingrédients sont
réunis pour faire de Fallout
un bon jeu, un grand jeu!"**
(94% - TROPHÉE PC TEAM).



DISTRIBUÉ PAR
Acclaim

PC
CD
ROM

Poignard d'or
backstab
Meilleur jeu
video

Interplay

Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. © 1998 Interplay Productions. Fallout is a trademark of Interplay Productions. All rights reserved.

L'ÉQUIPE QUI GAGNE !

**DES NOUVEAUTÉS
TOUTES LES SEMAINES**

**3615
OEUFCUBE**

Toutes les News
La VPC et ses Prix
La cote Magic

DÉPÔT-VENTE OCCASION

des milliers de jeux
et de figurines
REVENDEZ - ACHETEZ
de 30% à 70% moins cher !

Vente de cartes Magic à l'unité !

Toutes les éditions
de Alpha à Forteresse
Plus de 40.000 cartes
disponibles !
également en VPC !

Le plus grand spot d'échange en Europe

OUVERT 7 JOURS SUR 7
10h15 à 18h45 du Lundi au Samedi
14h00 à 19h00 tous les Dimanches

CLASSIC

24, rue Linné
75005 PARIS (M) Jussieu
Tél : 01 45 87 28 83

CYBER

15, rue Guy de la Brosse
75005 PARIS (M) Jussieu
Tél : 01 43 31 91 02

E.Mail oeufcube@micronet.fr
Hot Line 01 45 87 28 83



Édito

Jeu de rôle is not a spectator sport!

La disparition de Ludis, et de manière plus flagrante, celle de SPSR, nous rappelle que, sans vouloir ramener la chose à une histoire de brouzoufs, un éditeur, et par conséquent les jeux qu'il édite, ne vit que si vous achetez ses produits. Cessez de fantasmer sur les gros (vraiment, quel courage révolutionnaire que de dénigrer les produits qui ont l'indécence de bien marcher!). Si Wizards n'avait pas été là au bon moment, TSR aurait connu le même sort.

Et pour ceux qui se disent rôlistes, tout en claquant toutes leurs économies en collections de coquillages, ne vous bercez pas de l'illusion que votre jeu de rôle favori sera forcément encore là à votre retour sur terre.

Car si après un grand creux le jeu de rôle reprend du poil de la bête, relève la tête et montre les dents, demain il ne ressemblera à ce que vous aimez que si vous êtes de la partie.

Didier Guiserix

Les crapougnats



La SF française est vivante et elle le prouve!

Ces deux pavés, parus quasiment en même temps, nous montrent que la renaissance d'un genre qui nous est cher risque bien d'être française (au contraire de 1968!).

Vous pouvez donc vous jeter en toute confiance sur :

- **Escapes sur l'horizon** – Seize grands récits de science-fiction (Fleuve Noir). C'est la première anthologie consacrée à des écrivains francophones. Son rapport qualité/prix est excellent : 600 pages pour 72 F!
- **SF 98 (Bifrost/Étoiles vives)** a sélectionné pour nous les dix meilleurs récits d'auteurs français parus l'année passée. 270 pages, 79 F.

Ah oui! Notre Roland C. Wagner à nous apparaît dans les deux!

Il est fort l'animal!

La Forteresse est à eux

Ils ont remporté le concours Casus Belli/Wizards of the Coast du n° 113 et gagnent chacun une collection « super complète » de l'extension Forteresse pour Magic, plus un classeur et un T-shirt. Ce sont :

Guillaume Greuels (Vivegnys – Belgique);
Loïc Mahé (67 Stutzheim);
Mathieu Nizzoli (83 Toulon);
Alain Richard (78 Chatou).



Mousquetaires & Sorcellerie

Il est toujours en kiosque et en boutiques! Ne manquez pas le Casus Belli Rouge HS n° 21! En plus de compléments pour les mondes de Danæ et Énigma (pour BaSIC), vous y trouverez un nouvel univers : Mousquetaires

& Sorcellerie! Pour ceux qui aimeraient jouer à Mulder et Scully sous les ordres du Roy et du Cardinal! Et en plus, vous trouverez un scénario supplémentaire dans ce numéro de Casus, page 48!



❖ Critiques & actualités

- 14 ▶ En bref: **Les Coups d'œil du Critik**
- 24 ▶ Jeu de rôle: **Heavy Gear**, un univers pas si robotique que cela!
- 28 ▶ Jeu de rôle: **Mage: The Sorcerers Crusade**, des magos XV^e... siècle!
- 30 ▶ Dialogues: **Steve Wieck**, inconnu comme le Loup blanc...
- 74 ▶ Jeux avec figurines: **Chronopia**, Tolkien version hard rock.
- 76 ▶ Concours: **L'année de l'orc**, la quête de l'Orzizhéna (II).
- 80 ▶ Jeu de plateau: **Courtisans**, du rôle sur le plateau.
- 82 ▶ Jeu de plateau: **Montjoie!**, la guerre de Cent Ans version courte.



❖ Aides de jeu

- 32 ▶ Conseils **Deadlands**: **La nuit des nouveaux mystères de l'Ouest**.
- 68 ▶ Seconds rôles: **Chef du port, docker, pêcheur et armateur**.

❖ Scénarios de jeu de rôle

- 36 ▶ **L'appel de Cthulhu : Dans les griffes de la Flamme verte**
Court Métrage, difficulté moyenne, pour des personnages et joueurs de tous niveaux d'expérience et un gardien des arcanes un peu plus retors que la moyenne. Le supplément « Kingsport, cité des brumes » peut être utile.
- 40 ▶ **Legend of the Five Rings : Le démon de l'intrigue**
Court Métrage, complexe, pour des joueurs expérimentés et un meneur de jeu capable d'improviser. Les personnages peuvent appartenir à n'importe quel clan.
- 44 ▶ **Pendragon : Les quatre filles du chevalier Cadwallon**
Court Métrage, difficulté moyenne, pour joueurs, personnages et meneur de jeu expérimentés.
- 48 ▶ **BaSiC/Mousquetaires & Sorcellerie : Un souffle de glace**
Court Métrage, difficulté moyenne, un scénario plus rôle qu'action, pour l'univers développé dans notre HS n°21.
- 52 ▶ **Warhammer JdRF : La guerre du lance-feu**
Grand Écran, difficulté moyenne, pour des joueurs bien rôdés, des aventuriers vraiment expérimentés et un meneur de jeu en grande forme. La présence d'un mage serait plus que souhaitable.

❖ Nos rubriques habituelles

- 6 ▶ L'actualité DES JEUX (En français dans le texte, Made in ailleurs).
- 78 ▶ Aux quatre coins des CARTES: **Doomtown** en vedette.
- 84 ▶ & Compagnie..., les AUTRES JEUX en bref: **1806** en vedette.
- 90 ▶ L'actualité DU JEU (Ça bouge, Clubs & Initiatives).

Et toujours...

Inspirations SF-Fantasy, BD, Universalis (86), Petites annonces (88),
BD – Les Irrécupérables: *La déesse de la forêt* (89 et 96), Calendrier (94), Backstage (96).

Couverture: Caza.

N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en page 34 & 93.

Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON (1,29 F/mn).

Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 67.



Cette rubrique a pour vocation de vous parler rapidement de ce qui est tout juste arrivé, et d'annoncer ce qui va arriver dans les deux mois qui viennent.

Comme chacun sait, la prospective n'est pas une science exacte. Les éditeurs eux-mêmes ne savent pas avec certitude ce qu'ils publieront dans un mois.

En fait, par les temps qui courent, certains ne savent pas s'ils seront encore en vie dans deux mois...

Actualité des jeux

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

L'actualité des jeux de cartes à collectionner se trouve pp. 78-79.

Descartes Éditeur

- **AD&D** : Aide au joueur : Talents & Pouvoirs est là et très bien, contrairement à Campagnes de haut niveau, qui est là et pas bien. Serge Olivier a sorti le canon antigrosbills et tire dessus p. 20.
- **Planescape** : La frontière de l'infini est là. C'est un petit scénario honnête, qui fait une bonne initiation à Planescape.
- **Ravenloft** : Îles d'épouvante est un scénario allègrement épouvantable, qui est normalement paru.
- **Royaumes oubliés** : Château Zenthil, une grosse boîte contenant un bon gros donjon à l'ancienne, sort en juillet.
- **L'appel de Cthulhu** : L'Aube Dorée (là, ou bientôt) est un épais supplément situé dans l'Angleterre des années 1890. Il détaille l'ordre occulte et ésotérique de la Golden Dawn, propose aux Investigateurs d'en devenir membres et contient

quatre excellents scénarios. C'est la traduction de l'une des meilleures productions de Pagan Publishing, et un achat franchement conseillé.

- **Earthdawn** : Parlainth, la description d'une cité en ruine au nord-est de Barsaive, sort en juillet. Visitez Parlainth, ses Horreurs, ses objets magiques, ses cadavres d'aventuriers maladroits...
- **Shadowrun** : Réalités virtuelles 2.0 (si pas là, très bientôt) refond complètement toutes les règles sur la Matrice, avec de nouvelles règles, du matériel plus puissant, un jeu plus rapide...
- **Star Wars** : La traduction du premier volet de la campagne Darkstryder sort en juin. Aventures extraordinaires est un recueil de scénarios prévu pour juillet.

Halloween Concept

- **Shaan** : Résistances est là. Anne Vétillard y jette un Coup d'œil p. 14.
- **Polaris** : Le Kit de survie est là. Le quartier-maître chef Philippe Rat vous en parle p. 14. Hégémonie, en juin, sera la suite d'Équinoxe et présentera une autre grande puissance sous-marine.

Hexagonal

- **Vampire – La Mascarade** : Le Guide des joueurs du Sabbat est probablement arrivé. Au risque de radoter, répétons-le : c'est LE supplément indispensable pour bien comprendre tout ce qu'écrit White Wolf depuis cinq ans, et il est temps de déboucher le champagne!
- **Vampire – L'âge des Ténèbres** : Le livre du clan : Cappadocien est là. Ce n'est pas la lecture la plus optimiste du bimestre, mais il contient assez d'informations sur le clan de la Mort pour figurer sur les étagères des médecins-légistes... pardon, des Conteurs.
- **Rolemaster** : Le compagnon de l'Oriental est examiné par l'honorable Vincent Briday p. 20.

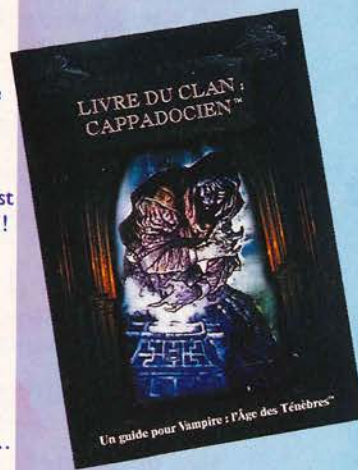
Ludis



- **Ils sont morts** : Finalement, on ne verra ni Conspiration X, ni Le cœur, l'esprit et l'âme, ni Au-delà des limites.

MultiSim

- **Deadlands** : Le livre des morts (juin) contient entre autres tout ce qu'il faut pour jouer un cow-boy zombi possédé par des esprits indiens maléfiques.
- **Dark Earth** : La croisade de la Ville Mouvement (et non pas de la Mouvement Ville comme la couverture pourrait le laisser croire) est arrivée à bon port dans la rubrique Coups d'œil. Voir p. 15.
- **Guildes** : Les Ashragors, leur prince-



démon, leur clergé corrompu, leurs morts-vivants et leurs démons avancent inexorablement vers l'imprimeur. Ce sera un livret de 180 pages, au même format que celui des Venn'dys, avec des textes de Tristan Lhomme, des illustrations de Rolland Barthélémy et une parution prévue mi-juin. Pour la petite histoire, on peut vous garantir que les Ashragors sont redoutables : ils ont déjà réussi à zombifier Tristan!

● **Nephilim** : Les Akashas est une petite visite guidée des Plans subtils : comment y accéder, y évoluer, négocier avec les entités qui y rôdent, plus quelques exemples d'Akashas. Par ailleurs, on arrive à la fin de la série des Arcanes. L'étoile et La lune sont là, Le soleil ne va pas tarder, et le cycle s'achèvera en juillet par la sortie simultanée du Monde et du Mat.

● **Rêve de Dragon** : Trois reflets d'anciens rêves est là, avec trois très bons scénarios de Denis Gerfaud, légèrement retouchés pour que les caractéristiques soient compatibles avec la deuxième édition. Les fans l'ont déjà, les autres peuvent se faire plaisir...



Nestiveqnen

● **Hystoire de Fou** : L'écran et la première campagne ont été repoussés à septembre.

Oriflam

● **Cyberpunk** : Stormfront est là, et l'agent spécial Mehdi Sahmi y jette un Coup d'œil p. 14.

● **Mekton Z** : Starblade Bataillon Mekton sera là en juin. C'est un gros livret de background, qui détaille un univers complet pour Mekton Z... en prolongeant celui de Cyberpunk jusqu'en 2240. C'est ce qu'on appelle une politique éditoriale cohérente !

● **Elric** : Le navigateur sur les mers du destin est un supplément consacré aux bateaux, aux monstres marins, aux naufrages, aux mutineries... bref à tout ce qui fait le sel de la vie en mer. Par rapport à la version originale, il sera enrichi de deux nouveaux scénarios.

● **Wargame** : Bravant les armées de Lapins blancs, Rivoli 1797 a fini par arriver. Trop tard pour le bicentenaire de la bataille qu'il reconstitue, certes, mais nettement en avance pour le tricentenaire.

Sans Peur et Sans Reproche



● Ils sont morts :

Si vous êtes collectionneur, précipitez-vous sur les jeux de SPSR. Miles Christi, Altantys et Némésis sont de futurs collectors. En revanche, les Soirées enquêtes sont reprises par Siroz. Il y a donc toujours un espoir de voir Les vertiges du Ka, quand Siroz se sera mis d'accord à ce sujet avec MultiSim...

Siroz Productions

● **In Nomine Satanis/Magna Veritas** : Hell on Wheels a droit à son Coup d'œil p. 15. Le guide des anges arrive mi-juillet, avec 160 pages de sociétés secrètes et d'associations pour les anges qui s'ennuient sur Terre.

On y trouve des serveurs de Christophe qui ne s'incarnent que dans des enfants, des démons qui travaillent secrètement pour l'autre camp, des sbires de Dominique qui tentent les anges pour mieux les punir ensuite... Ça a l'air bien !

● **Demonworld** : Les nains sont arrivés. Isthak suivra à peu près en même temps que ce Casus, avec un cocktail d'elfes noirs, de puissances du Chaos et de morts-vivants.

● **Soirées enquêtes** : Les vertiges du Ka peut sortir demain... ou jamais.

● **Jeux de société** : Siroz annonce pour mi-juillet un jeu sur les nains de jardin, situé entre le jeu de cartes pas-à-collectionner et le jeu de plateau.



● **Sur le feu** : Une traduction française de Legend of the Five Rings se prépare pour la rentrée. Excellente idée : c'est, avec Deadlands, le meilleur jeu de rôle sorti ces dernières années. Les règles seront là en septembre, rapidement suivies par les suppléments (on parle de quatre d'ici la fin de l'année. Chiche !).

LA LIBRAIRIE LUDIQUE

Fleuve noir

● **LanceDragon** : La pierre et l'acier (paru) est la suite des aventures de jeunesse des futurs héros de la Lance, en l'espèce Tanis et Kitiara. Les compagnons (paru) s'intéresse aux jeunes Caramon, Sturm, Tass et Raistlin.

● **Royaumes oubliés** : Le royaume de corail (paru) est le deuxième épisode de la trilogie de la Terre des Druides. Un roman plein d'affreux sahuagins et d'elfes violemment xénophobes ne peut pas être tout à fait mauvais ! La prêtresse devint reine, sa suite, devrait être arrivé juste avant ce Casus.

● **Ravenloft** : Le maître du déclin (mi-juin) est signé Tanya Huff. Personne ne l'a lu à la rédaction, mais cette Canadienne ayant signé plusieurs bons romans fantastiques, elle bénéficie donc d'un préjugé favorable.

● **Double diamant** : Les mercenaires est arrivé, Miséricorde suivra mi-juin.

● **Earthdawn... et Shadowrun** : Temps sans fin présente les aventures d'une immortelle qui, venue du monde d'Earthdawn, finit par se retrouver au XXI^e siècle.



● **Shadowrun** : Qui chasse le chasseur (paru) parle de tigresse-garou, de chaman, de méchantes corpos, de monstres assoiffés de sang et d'âmes...

● **Vampire** : Les enfers (juin) est une bonne occasion de voir un vieux vampire puissant en action.

Khom Heïdon

● **Conspirations** : Samba pour les étoiles est la suite de Souvenirs sous contrôle et doit être sorti.

● **Polaris** : Les soldats du crépuscule termine la trilogie des Foudres de l'Abîme. Ça se laisse lire agréablement.

● **Shaan** : La mort dans l'âme est la suite du Jeu du caméléon.

Oriflam

● **Cthulhu** : Le cycle de Shub-Niggurath, une anthologie consacrée à notre Chèvre Noire Non-Euclidienne Qui Fait Peur préférée, arrive en juin. Le livre de Iod suivra peu après. Il contient l'essentiel de l'œuvre d'Henry Kuttner, un contemporain de Lovecraft très peu connu en France.

MADE IN AILLEURS

Alderac Entertainment

● **Legend of the Five Rings** : The Shadowlands est paru, Coup d'œil p. 16. City of Lies est sorti. C'est une grosse boîte pleine de cartes et de livrets, qui détaille la capitale du clan du Scorpion, ses magouilles, ses intrigues, ses trahisons et ses trafiquants d'opium. Ça a l'air bien... Quant à Way of the Crab, il commence à se faire attendre.

Archangel Entertainment



● **Sur le feu** : Dark Conspiracy, que son auteur décrit modestement comme



« le jeu d'horreur gothique/fantasy le plus cool jamais publié » va connaître une seconde édition en juin. La première avait à peine traversé l'Atlantique qu'elle sombrait dans l'oubli. On verra ce qu'il va advenir de la deuxième.

Atlas Games

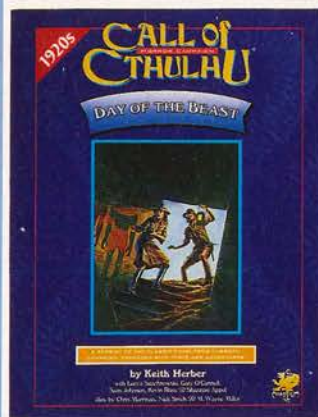
● **Ars Magica** : Kabbalah : Mythic Judaism (paru) est un très bon guide historico-magique, avec ghettos, rabbins chenus, calcul du Vrai Nom de Dieu et fabrication de golems. Quant à Return of the Stormrider, c'est un scénario d'introduction, également arrivé.

● **Over the Edge** : Spooks est un supplément sur les espions qui, comme chacun sait, pullulent à Al Amarja. Très conseillé pour les fans de Conspirations.



Chaosium

● **Call of Cthulhu** : On attendait Bermuda Triangle et hop !, c'est Day of the Beast qui arrive. Et c'est plutôt une bonne surprise. C'est une édition revue et (très) enrichie des bons vieux Fungis de Yuggoth qui, depuis 1984, ont fait les délices d'une multitude de joueurs français. L'ordre des scénarios a été modifié, on en a rajouté trois (dont deux très bien), et on découvre avec bonheur un tas de petits trucs utiles comme une chronologie ou des aides de jeu présentables. Si vous ne connaissez pas les Fungis, c'est une bonne occasion de découvrir cette excellente campagne. ▶





M

● **Rackham**, la petite marque qui monte, continue de sortir des figurines de plus en plus surprenantes : Wolfens, Nains, Gobelins et Humains, dont ce beau porte-étendard.

É T

● **Armagedon** refait surface avec quelques-uns de ses meilleurs modèles, dont cette ravissante magicienne au compagnon à griffes et à crocs. Toute la série permet un joli travail de peinture au niveau des vêtements et des expressions.

A L

● La pose agressive de cette moto volante **Fenryll** lui permet de trouver sa place aussi bien sur le terrain des jeux de bataille qu'en jeu de rôle.

L I

● Pour Chronopia, **Heartbreaker** propose une nouvelle gamme de figurines dont ce superbe seigneur elfe. Mais par manque de recherche du détail, ces figurines ne plairont probablement qu'aux amateurs du jeu.

Q U

● Cet élémentaire de terre **Metal Magic** prouve qu'il est possible d'avoir un grand nombre de détails même à petite échelle. Du grand art, dont la peinture reste à la portée de tous grâce à un relief très net et un sens du détail très marqué !

E S

● De superbes pièces de **Metal Magic** pour Demonworld. Un nain planant et grimaçant surprenant de détails pour du 15 mm, ainsi que des cavaliers elfes, donnent la mesure de la finesse de la gravure.

Quant à *Bermuda Triangle*... avec un titre pareil, il serait trop facile d'ironiser sur sa disparition momentanée. Allez, par respect pour les (grands) anciens du jeu de rôle, on va se taire. Et *Call of Cthulhu 5.5*, la nouvelle édition du meilleur jeu d'horreur de tous les temps ? Risquons un pronostic : juin. Sans garantie.

Clockworks

● **Asylum** : Bien sûr, on ne peut jamais savoir, mais *Asylum* a tout l'air d'un bon candidat pour la terrible étagère du bas, celle où l'on stocke les jeux... disons étranges. Pour résumer, ça se passe au XXI^e siècle. Après une terrible catastrophe écologique, toute la population

des États-Unis a massivement perdu la boule. Les malades mentaux « compatibles » se regroupent par États, et on se retrouve avec une jolie version terrestre des « Clans de la Lune alphanes » de Philip K. Dick (si vous ne connaissez pas cet auteur, c'est que vous ne lisez pas les *Inspis* de Roland C. Wagner). Pour en revenir à *Asylum*, on y joue des paranoïaques, des schizophrènes, des amnésiques et autres maniaco-dépressifs dans un environnement dévasté.

Dream Pod 9

● **Heavy Gear** : *The Paxton Gambit*, une petite campagne de 64 pages, et *Heavy Gear GM Guide & Screen* sont sortis tous les deux.

Pour le reste, reportez-vous à notre dissection d'*Heavy Gear*, pp. 24-27.

● **Tribe 8** : La sortie du nouveau jeu de DP9 est toujours prévue pour la mi-juin.

● **Jovian Chronicles** : *The Chaos Principle* est un guide proposant du background complémentaire.

Eden Studios

● **Conspiracy X** : *Atlantis Rising* est un supplément, paru il y a déjà un moment, sur les Atlantes et l'Atlantide. Il a été suivi par *Forsaken Rites*, un supplément sur la magie, les magiciens, bref tout l'aspect occultement ésotérique de l'univers de Conspiracy X.

FASA

● **Shadowrun** : Dans la série « les bonnes idées sont à tout le monde », voici *Blood in the Boardroom*. Ce supplément fait

pour l'univers de Shadowrun ce que la série des Stormfront a fait pour Cyberpunk : il présente les dessous d'une guerre entre mégacorporations et en profite pour transformer l'univers. Toute considération d'originalité mise à part, c'est dense et bien fait.

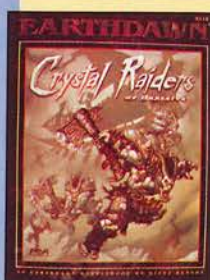
● **Earthdawn** : *Crystal Raiders of Barsaive* est là, voir le Coup de projecteur ci-contre.

● **BattleTech** : *The Dragon Roars* et *Fourth Succession War* sont des recueils de scénarios pour le jeu de plateau Battletech.

Holistics Designs

● **Fading Suns** : *Children of the Gods* décrit deux races extraterrestres plutôt sympathiques (surtout comparées aux humains du sixième millénaire). *Sinners & Saints* est toujours un recueil de PNJ qui vient juste d'arriver. ▶

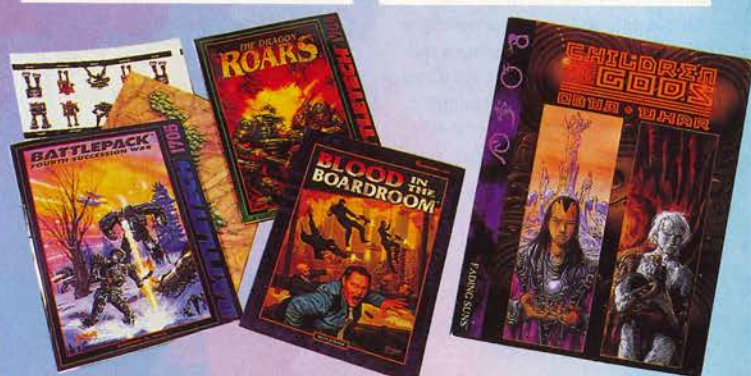
Coup de projecteur



CRYSTAL RAIDERS OF BARSAIVE

Les trolls pirates à bord de leurs drakkars volants sont un peu les terroirs – comme on parle d'Horreurs – de Barsaive. Mais, bien que clairement portés sur l'exercice de la violence, réduire ces trolls à de simples brutes sanguinaires serait une erreur. Et ce supplément fait la démonstration qu'ils valent mieux que cela, en s'intéressant à leurs légendes, leur organisation sociale en clans, leur haine des Thérans, etc. Plusieurs clans sont présentés en détail, ainsi que toute une série de vaisseaux aériens, du petit drakkar agile à l'imposant vaisseau d'assaut. Les Crystal Raiders sont appelés ainsi à cause de leur utilisation (armes, armures...) du cristal vivant (et magique !) qu'ils exploitent dans leurs montagnes natales. On aurait d'ailleurs aimé en apprendre plus à ce sujet. Un supplément bien fait mais pas essentiel. S.O.

FASA, 156 p., environ 160F, disponible.



JEUX DE RÔLES

AD & D

Manuel des Joueurs

Manuel des Monstres

Manuel du Maître de donjon

Feuilles-dossiers pour perso

Mythes et légendes

Recueil de magie

Manuel des Pionniers

Manuel complet du Guerrier

Manuel des Magiciens

Manuel complet du Bard

Manuel complet des Gnomes

Manuel complet du Paladin

Manuel complet des Elfes

Manuel complet du Druid

Manuel complet du Barbare

Catalogue des armes et équ.

Les dieux des monstres

Manuel des Humanoïdes

L'épreuve du guerrier II

L'épreuve du Magicien II

L'épreuve du voleur

L'épreuve du clerc

Les mondes de TSR

Combat & Tactiques

Talents et Pouvoirs

Campanie Haut Niveau

Jokandar Island of War

Sea of Blood

Hellgate Keep

The Illithid

Wizard Spell Compendium II

Royaumes Oubliés

Sénelae

Empires de la nuit

Monstres de la Roi Oubliés

Catacombes de Soiréto

Le Monde des Elfes Noirs

Le Draconomicon

Ruines de Montproust

Les Carnets d'Elminster

Carnets d'Elminster App. 1

Elles de l'éternelle rencontre

Marco Volo "Départ"

Marco Volo "Voyage"

Marco Volo "Arrivée"

Ruines de l'undermountain II

City of splendors

Ruins of Zhenlei keep

Spellbound : The Raging Storm

Netheril : empire of magic

Storm riders

The Horde Campaigns

Endless Armies

Pinates of the fallen star

Horde of dragonspear

Volo's guide to the north

Volo's guide to the sword coast

The seven sisters accessory

The return of Randal Morn

Volo's guide to Cormyr

Elminster's eol. appendix 2

Pages of the mages accessory

Wizards & rogues of the realm

Warriors and priests of realms

Faith & avatars

The lost level - undermountain

Vilhon reach

Foreside guide to the Dalaides

Heroes' lorebook

Maddog's castle

Stardock

How the mighty are fallen

Prayers from the faithful

Lords & powers

BLOOD INTRIGUE

Castle Spulzer

Four from Cormyr

Prayers from the Faithful

City of the Dragon

College of Wizardry

Companions, Empire of Elves

Moonlight Madness

Planescape

Bestiaire Monstreux

La frontière de l'infini

Flames of chaos compaigni

The well of worlds

In the abyss adventure

The deva spark adventure

Planes of law compaigni

In the Cage: Guide to Sigil

Foreside guide to the outlands

The fact's manifesto accessory

Monstrous Compendium II

Horninger house

Something wild

The player's handbook

Hellbound the blood war

On hallowed ground

A guide to the Astral Plane

Doors to the unknown

Faves of Evil: The Fiends

The Great Modron March

Dead Gods

Monstrous Compendium III

Dark Sun

Liberté

Tribus-esclaves

Négociants des sables

Bestiaire de Dark Sun

L'alliance volée

Vallée de feu et de cendres

Beyond the printanier

Defenders and preservers

DSM1 Black Bones

DSM3 Marauders of Niberyn

DSQ2 Arcane shadow

DSQ1 City-state of Tyr

DSQ2 Black Spine

The Voryn Triangle

Foreside guide to the adventure

City by the sea

Monstrous Comp. II

Mind lords of the last sea

Pisnic attacks of Athas

Tribe-ken of Athas

Winners of the Jagged cliffs

Ravenloft

Bestiaire de Ravenloft

La demeure de Strath

Contact mortel

Guide Van Richten : Vampires

Les fétins de gobelet

Le navire de Thorr

Guide V. Richten : Fantômes

Les d'épouvante

The Shadow Rift

Dragonage

Dragonage Kingdoms of Krynn

Leaves from the Inn of the last...

Dragon magic

Dragon keep

Dragon down

Dragon knight

Dragon's nest

New Beginnings

Wild elves

Toladas : The minotaur

Book of roles

The World of Krynn

Dragonage fifth age

Heroes of steel

Heroes of defiance

Dragonage fate deck

Last Tower: Legacy of Raistlin

Heroes of Sorcery

Heroes of Hope

Heroes of Fury

At Qadim

Arabian adventures

City of Delights

Golden voyages

A dozen & one adventures

Secrets of the lamp

Ruled Kingdoms

Caravans

Cities of Bone

Corsairs of the Great Sea

Reunion

Greyhawk

Campanie Haut Niveau

Jokandar Island of War

Sea of Blood

Hellgate Keep

The Illithid

Wizard Spell Compendium II

Royaumes Oubliés

Sénelae

Empires de la nuit

Monstres de la Roi Oubliés

Catacombes de Soiréto

Le Monde des Elfes Noirs

Le Draconomicon

Ruines de Montproust

Les Carnets d'Elminster

Carnets d'Elminster App. 1

Elles de l'éternelle rencontre

Marco Volo "Départ"

Marco Volo "Voyage"

Marco Volo "Arrivée"

Ruines de l'undermountain II

City of splendors

Ruins of Zhenlei keep

Spellbound : The Raging Storm

Netheril : empire of magic

Storm riders

The Horde Campaigns

Endless Armies

Pinates of the fallen star

Horde of dragonspear

Volo's guide to the north

Volo's guide to the sword coast

The seven sisters accessory

The return of Randal Morn

Volo's guide to Cormyr

Elminster's eol. appendix 2

Pages of the mages accessory

Wizards & rogues of the realm

Warriors and priests of realms

Faith & avatars

The lost level - undermountain

Vilhon reach

Foreside guide to the Dalaides

Heroes' lorebook

Maddog's castle

Stardock

How the mighty are fallen

Prayers from the faithful

Lords & powers

BLOOD INTRIGUE

Castle Spulzer

Four from Cormyr

Prayers from the Faithful

City of the Dragon

College of Wizardry

Companions, Empire of Elves

Moonlight Madness

Planescape

Bestiaire Monstreux

La frontière de l'infini

Flames of chaos compaigni

The well of worlds

In the abyss adventure

The deva spark adventure

Planes of law compaigni

In the Cage: Guide to Sigil

Foreside guide to the outlands

The fact's manifesto accessory

Monstrous Compendium II

Horninger house

Something wild

The player's handbook

Hellbound the blood war

On hallowed ground

A guide to the Astral Plane

Doors to the unknown

Faves of Evil: The Fiends

The Great Modron March

Dead Gods

Monstrous Compendium III

Dark Sun

Liberté

Tribus-esclaves

Négociants des sables

Bestiaire de Dark Sun

L'alliance volée

Vallée de feu et de cendres

Beyond the printanier

Defenders and preservers

DSM1 Black Bones

DSM3 Marauders of Niberyn

DSQ2 Arcane shadow

DSQ1 City-state of Tyr

DSQ2 Black Spine

The Voryn Triangle

Foreside guide to the adventure

City by the sea

Monstrous Comp. II

Mind lords of the last sea

Pisnic attacks of Athas

Tribe-ken of Athas

Winners of the Jagged cliffs

Ravenloft

Bestiaire de Ravenloft

La demeure de Strath

Contact mortel

Guide Van Richten : Vampires

Les fétins de gobelet

Le navire de Thorr

Guide V. Richten : Fantômes

Les d'épouvante

The Shadow Rift

Dragonage

Dragonage Kingdoms of Krynn

Leaves from the Inn of the last...

Dragon magic

Corporates book I

Europator

Aridaka Brainworm

Wildside

Chronicle II

Home of the Brave

Stormfront

Cyberspace

D&S SYSTEM

DANGEROUS JOURNIES

DEADREVELS

Deadly Deeds

Monarch beneath the sea

Lost World Thriller

Lost World Tales

DARK EARTH

Ecran

Les Marcheurs

Croisade : ville Mouvement

Dark Earth CD-Rom

DEADLANDS (V. F.)

Ecran

The Quick & the Dead

Independence Day

The Book 'O' The Dead

Deadlands Poker Deck

Twisted Tales

Night Train

Smith & Roberts

The Great Maze

Weird Wall's

Strange Bedfellows

Passage Passage

Hucksters & Heroes

Rascals, Varmints & Critters

Ghosts Dancers

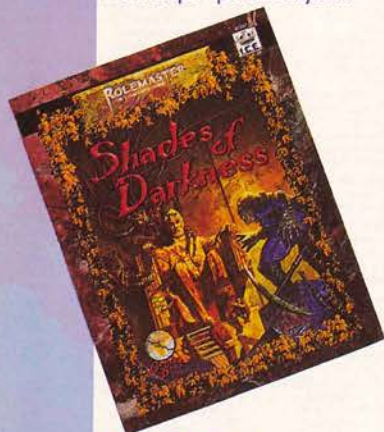
EarthDawn

ICE

● Merp: Elrond's House

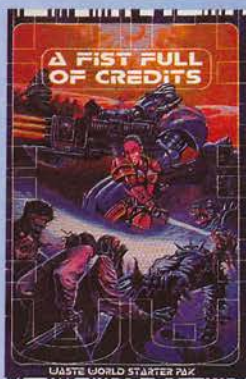
a été attaqué par des Lapins blancs vendus à Sauron. Pour l'instant, on est sans nouvelles...

● **Rolemaster: Shades of Darkness** est une rareté dans la gamme ICE: un supplément avec du background. La vague des univers sombres et désespérés continue de faire des ravages. Nous sommes quelques siècles après que l'humanité ait, par inadvertance, ouvert une porte sur un Au-delà peuplé d'abominations tellement affreuses qu'il a fallu faire alliance avec l'équivalent local de l'Antéchrist pour leur résister. Il y a des démons, des vampires, des dragons, des Indiens, des tableaux hérissés de chiffres rébarbatifs, des mutants et des listes de sorts. Ne manque que les ninjas...



Manticore Production

● **WasteWorld: A Fist Full of Credits** est le genre de supplément que tous les éditeurs devraient sortir, par les temps qui courent. Ce petit livret de 72 pages contient une version ultra-résumée des règles et de l'univers, une brève présentation du jeu de rôle en général, des personnages prêtirés et un gros scénario. Bref, tout ce qu'il faut pour commencer à WasteWorld pour pas cher. Évidemment, il faut aimer les mutants pustuleux avec des lance-flammes, les grandes étendues radioactives qui scintillent doucement entre les champs de ruines et les tyrannosaures



intelligents et bardés d'armes, mais c'est le cas de beaucoup d'entre nous, non ?

Palladium

● Heroes Unlimited 2nd edition

Le jeu est sorti, avec une couverture très classe, un intérieur tristouille, et tout, mais alors absolument tout pour jouer un super-héros de n'importe quelle variété. Vous voulez un magicien façon Docteur Strange? C'est prévu! Un karatéka volant? Aussi! Un tétraplégique qui s'est fait mordre par une grenouille radioactive? Aucun problème! C'est dense, c'est technique et c'est très bien fait. La première version de *Heroes Unlimited* date de 84, et il y a un sacré rodage!



● **Rifts: Rifter n° 2** est là. Skraypers est un univers de SF destiné à fonctionner avec Rifts et *Heroes Unlimited*: le monstrueux Tarlok a conquis la paisible

planète Seeron et ses nombreuses races extraterrestres. Ensuite, l'horrible Tarlok a formé une génération de super-vilains pour faire régner l'ordre par la terreur. En face, bien sûr, il y a des gentils super-résistants qui vont foutre la pâtée aux sbires du vil Tarlok. Voilà, voilà... mais franchement, avec un nom pareil, qu'est-ce qu'il avait comme choix, ce pauvre Tarlok, à part mal tourner?

● Teenage Mutant Ninja

Turtles: Le duel des tortues ninjas contre le Lapin blanc tourne à l'avantage des tortues, qui arriveront dans les magasins courant juin au plus tard.

Pinnacle Entertainment

● **Deadlands:** Après un an de sorties parcimonieuses, Pinnacle est saisi d'une vraie frénésie de publication. *Hucksters & hexes* est là, tout comme *Ghost Dancers*. Mehdi Sahmi, notre Artemius Gordon à nous, les décortique p. 18.



Rascals, Varmints & Critters

est un « monster manual » raté qui ne mérite qu'un bon lynchage. *Strange Bedfellows* et *Savage Passage* sont les deux premiers épisodes d'une trilogie de scénarios compatibles avec *Werewolf: Wild West*. Résultat: deux navets sans intérêt, à moins d'avoir des joueurs très coopératifs ou d'être disposé à reconstruire les histoires de fond en comble. *Fire & Brimstone* est un guide sur les religieux.

● **Great Rail Wars: A Fist Full o'Ghost Rock**, un recueil de scénarios pour ce wargame avec figurines, est là depuis un moment.

Steve Jackson Games

● **Gurps: Gurps Russia** est là, très blanc, très bien et réservé aux petits veinards qui ont Internet (il n'est pas disponible en boutiques et se commande directement à www.sjgames.com). Si vous cherchez une bonne description historique de la Russie entre le XI^e et le XVII^e siècle, c'est exactement ce qu'il vous faut!

Une 2^e édition de *Gurps Vehicles* s'est sagement garée dans les magasins. Des règles légèrement révisées, une nouvelle couverture et pas de changements majeurs.



Gurps Wizards contient tout ce qu'il faut pour jouer un sorcier dans toutes sortes d'univers divers et variés, du méd-fan au cyberpunk. Il devrait être là ou ne plus tarder. *Gurps Discworld* enfle, enfle... mais ne sort pas. Aux dernières nouvelles, il arriverait mi-juin, ferait 250 pages et serait un jeu de rôle à part entière, avec un système *Gurps* très allégé pour les débutants. Oh la bonne idée!

● **In Nomine: Librum Relicarum** (paru) est plein d'objets magiques grosbills... pardon, de reliques plus ou moins puissantes allant du tee-shirt béni à l'épée de l'archange Laurent en passant par une télé démoniaque baptisée Boîte à Cons. Paradoxalement, c'est plus rigolo que *Demonic Player's Guide* (paru). Celui-ci est bâti exactement sur le même modèle que son petit frère angélique, affligé d'une couverture grotesque et, l'un dans l'autre, tout à fait dispensable.

Studio Cranium

● **Tinker's Dam**: Ce petit livret de 100 pages, apparu dans quelques boutiques parisiennes, présente des règles génériques pour simuler des dessins animés japonais. Pourquoi pas? Mais au fond, pourquoi?

TSR

● **Alternity:** Le *Player's Handbook* est arrivé, en compagnie de *Black Starfall*, une toute petite aventure de 16 pages, qui donne à peine l'ébauche du commencement d'un avant-goût de l'univers de *Star*Drive*. Le *Gamemaster Guide* est probablement déjà en boutiques (également accompagné d'une mini aventure gratuite). En juillet, on pourra découvrir le *Campaign Kit* (l'écran), le premier *Alien Compendium* (le titre dit tout), et surtout *Star*Drive*, un monde complet très orienté « space opera » et situé au XXVI^e siècle.

● **AD&D: Jakandor: Island of War** a droit à son Coup de projecteur ci-contre. *Jakandor: Island of Destiny* sera là le mois prochain. *The Illithiad* est un supplément plein de flagelleurs mentaux. Serge Olivier, qui ne craint pas d'avoir le cerveau réduit en bouille, y jette un Coup d'œil p. 18. *A Darkness Gathering* (juin) est un scénario plein de... flagelleurs mentaux, parfaitement!

Monghol Be Gnota
par Olivier Béline



Coup de projecteur



JAKANDOR : ISLAND OF WAR

Il était une fois une petite île bien tranquille, Jakandor. En fait, pas si tranquille que ça. En effet s'y affrontent un peuple de barbares, les Knorr (prononcer « nor »), et les survivants, forcément décadents, d'une ancienne civilisation qui manie l'art sombre de la nécromancie. Les barbares, qui louchent pas mal du côté des Indiens d'Amérique, sont des gens pleins d'honneur dont les guerriers et leurs animaux totems sont redoutables. En face, les zombies n'ont qu'à bien se tenir ; le problème c'est qu'ils le font en rangs serrés tellement ils sont nombreux. Jakandor peut être placé dans n'importe quel monde AD&D et c'est ce qui en fait l'intérêt. Ce supplément bien fait donne une impression d'inachevé. Et pour cause : deux autres suppléments consacrés à Jakandor doivent paraître cette année encore. On jugera mieux au final. S.O.

TSR, 148 pages, environ 180 F, disponible.

Pour changer de sujet, *Dungeon Builder's Guidebook* (mai) contient les milliards de tables aléatoires nécessaires pour construire un donj' pour le jour où les joueurs débarquent sans prévenir.

● **Forgotten Realms :** *Cormanthyr : Empire of the Elves* est là et Thomas Féron le coupdœuille p. 18. *For Duty & Deity* est un scénario (normalement là). Comme *Cormanthyr*, *The Fall of Myth Drannor* se déroule dans le lointain passé des Royaumes oubliés. C'est un scénario épique, qui met en scène la destruction de la plus grande cité de l'empire des magiciens de Netheril (juin).

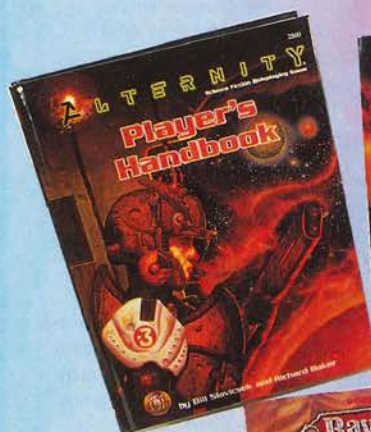
● **Greyhawk :** *Return of the Eight* est un scénario, prévu pour mai. Il sera suivi en juin du *Player's Guide to Greyhawk* (comme son titre l'indique) et, en juillet, de *Greyhawk :*

The Adventure Begins (le guide de la cité de Greyhawk et de ses alentours).

● **Planescape :** *Tales from the Infinite Staircase* est un recueil de huit scénarios (mai). Les pauvres aventuriers s'y baladent dans l'escalier qui relie tous les mondes, et font quelques incursions ailleurs, notamment dans les Royaumes oubliés.

● **Ravenloft :** *The Shadow Rift* est une très grosse aventure qui fait suite à *Servant of Darkness*. Vos aventuriers arriveront-ils à empêcher le méchant elfe mégalomane de rendre la vie encore plus impossible aux habitants de Ravenloft ?

Champion of the Mists (juin) est, à première vue, tout à fait dispensable : un recueil de PNJ tirés des romans sur Ravenloft. ▷



JOUEZ À

& THRONOPTA WARZONE



Dans
les boutiques
Pilotes
JEUX
DESCARTES

BORDEAUX & PARIS 17^e

En juin tous les Samedi
après-midi



PARIS 5^e
4, 18 &
25 juillet

PARIS 15^e
13, 20 &
27 juin
après-midi



PARIS 5^e
52 rue des Écoles - 75005 Paris
Tél. 01 43 26 79 83
Métro : Cluny/
La Sorbonne

PARIS 17^e
6 rue Meissonier - 75017 Paris
Tél. 01 42 27 50 09
Métro : Wagram

PARIS 15^e
39 bd Pasteur
75015 Paris
Tél. 01 47 34 25 14
Métro : Pasteur

BORDEAUX
162 rue Sainte
Catherine
33000 Bordeaux
Tél. 05 56 44 26 03



DESCARTES
BOUTIQUES

Visitez notre site Internet : <http://www.descartes-reciteur.com>

● **DragonLance 5th Age** : *Wings of Fury* est arrivé. Frédéric Ménage descend en flammes quelques escadrilles de dragons poussifs p. 16. A *Saga Companion* ressemble de manière suspecte à ce que White Wolf appelle un Player's Guide, avec une création de perso plus fouillée, des conseils de maîtrise et des tas de modifications de règles. Il devrait être arrivé ou ne plus tarder.

● **Marvel Super Heroes** : Le jeu arrive en juin. Il sera sur le même format (et avec les mêmes règles) que *DragonLance 5th Age*. En juillet, *X-Men Rooster* donnera la liste et les caractéristiques de tous les X-Men, leurs amis et leurs ennemis. Personnellement, j'ai toujours eu une petite faiblesse pour Magneto...

Visionary Entertainment Studio

● **The Everlasting** est un jeu contemporain-fantastique... euh... spécial et particulier. Tristan Lhomme y jette un Coup d'œil p. 16.

West End Games

● **Star Wars** : *Hideouts & Strongholds* est un recueil de forteresses et de bases pirates. Philippe Rat, le Vauban des étoiles, vous le conseille chaudement. *Alien Encounters* présente une centaine de races extraterrestres plus ou moins intéressantes, et Ph. R., notre xénobiologiste préféré, le trouve « moyen ». On est sans nouvelles du *X-Wing Rogue Squadrons Sourcebook* et de *Pirates & Privateers* : *The Far Orbit Campaign*, mais ils arriveront probablement en juin.

● **Hercule & Xena RPG** a pris un peu de retard, mais nous n'y échapperons pas. En fait, il est même possible qu'il soit arrivé pendant que ce Casus était chez l'imprimeur...



● **Sur le feu** : Tiens, les super-héros reviennent à la mode ! DC Comics vient d'autoriser WEG à publier un jeu de rôle inspiré de son univers (celui de Batman, Superman, Green Lantern et quelques milliers d'autres

Mongkol & Ghoti
par Olivier Bédoué



déguisés volants). Il doit sortir en août, juste à temps pour marcher sur les plates-bandes de *Marvel Super Heroes*, le nouveau jeu de TSR, qui s'attaque lui-même à *Heroes Unlimited* 2nd édition de chez Palladium. Voilà voilà... il bosse chez qui, Galactus ? Parce qu'à part lui, je ne vois pas qui pourra remettre tout ce petit monde d'accord.

White Wolf

● **Trinity** : *Luna Rising* (paru ou très bientôt) est un supplément sur la Lune et l'ordre des « claisentients » qui y vivent dans une ambiance très zen, mystique et décontractée. Histoire de revenir aux Vraies Valeurs du jeu de rôle, penchez-vous sur le *Technology Manual* qui est plein d'armes, d'armes et d'armes, avec en prime quelques vaisseaux spatiaux hérissés d'armes.

● **Vampire – The Masquerade** : *World of Darkness : Hong Kong* est là et pas terrible, voir le Coup d'œil p. 20. *Demon Hunter X*, sur les chasseurs de vampires orientaux, arrive d'ici fin mai. Enfin, on assiste au retour de la vengeance des *Giovanni Chronicles*. *The Sun Has Set*, le troisième volet, est sorti avec seulement six mois de retard ! En dehors de quelques erreurs de relecture, ce n'est pas mal du tout (pour des Américains, ce sont vraiment de petites erreurs : ils confondent Rome et Venise, font couler la Tamise d'ouest en est, ce genre de brouilleries...).

● **Vampire – The Dark Ages** : *Clanbook Badi* arrive ou est déjà là. A part pour la provoc, où est l'intérêt de jouer des vampires satanistes vendus aux Puissances de l'Enfer ?

● **Werewolf – The Apocalypse** : La 2^e édition du *Player's Guide* est là. La grosse nouveauté est l'apparition officielle des serpents-garous.

Les règles sont aussi un peu plus claires et l'univers un peu mieux expliqué, mais dans l'ensemble, c'est plus un dépoussiérage qu'une refonte. *Tribebook Uktena* est arrivé, avec la dose réglementaire de gémissement sur le sort des pauvres Indiens opprimés malgré les efforts de leurs cousins garous.

● **Werewolf – The Wild West** : *Ghost Towns* est une tentative sympathique pour marier fantômes et loups-garous dans une ambiance très Deadlands.

● **Mage – The Sorcerers Crusade** : Le jeu est là et critiqué pp. 28-29. L'écran est annoncé pour juin, avec l'inévitable livret d'aides de jeu diverses.

● **Wraith – The Oblivion** : *Doomslayers* (juin) est un supplément sur les fantômes assez cinglés pour descendre en enfer et y exterminer les spectres et autres entités maléfiques qui y pullulent.

● **Changeling – The Dreaming** : *Kithbook Satyrs* est là, avec tout ce qu'il faut pour jouer un obsédé

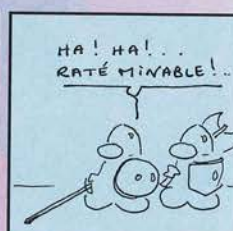
sexuel velu et cornu. Préservatif non inclus. *Kingdom of Willows* est prévu pour ces jours-ci, et proposera une petite visite du sud-ouest des États-Unis à la sauce féérique. Elvis est-il bien mort ?



● **Sur le feu** : Ta-da ! Une troisième édition de *Vampire* se prépare pour le mois d'octobre. Techniquement,

les changements seront mineurs, mais White Wolf compte mettre enfin les treize grands clans et toutes les Disciplines dans un seul gros bouquin (bonne idée !) et faire évoluer le background en fonction de l'arrivée imminente du nouveau millénaire (euh... on va attendre de voir). Ils comptent « replacer le jeu dans un cadre moderne ». Ah, parce que 1995, c'est déjà la Haute Antiquité ? Les premiers suppléments de cette troisième édition seront un gros bouquin de background sur la Camarilla et un autre sur le Sabbat, qui se dessinent à l'horizon 1999.

Mongkol & Ghoti
par Olivier Bédoué



Tous les produits sur
3615 Casus
rubrique NEW

LIGUE BLOOD BOWL

A PARTIR DU 18 / 05 / 98

REGLEMENT ET INSCRIPTIONS AU MAGASIN NOMADES

MAGASIN NOMADES

37, BLD BOURDON 75004 PARIS
OUVERT TOUS LES JOURS DE 11H A 19H
METRO BASTILLE SORTIE BOURDON
TEL 01 44 54 07 44 FAX 01 44 54 07 67



Tournois:

du 29 au 31 Mai

Paradise Tour Paris
et Finale ParadiseTour

Samedi 6 Juin

Preview

EXODE

Samedi 20 Juin

TOURNOIS TYPE STANDARD
P.A.F: 50F, 40F sur préinscription

TOILE ORIGINALE DE
BRIAN SNODDY
CORPSE DANCE
A GAGNER.



3615 ELNOMAD 2.23F/min

Précommande **EXODE** 620F
La BOITE DE 36 BOOSTERS

Le coup d'œil du Critik

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

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

POUR POLARIS, EN V.F.

Kit de survie

ManuFrance aquatique

Le supplément « matos », c'est le cauchemar du critique. Généralement, il s'en tire de deux façons :

— Soit il censure le produit en délirant de bonheur sur l'imagination débordante de l'auteur. Car franchement, pondre 120 pages de matériels soigneusement rangés dans des chapitres fort à propos intitulés armes, armures, protections diverses, implants cybernétiques, matériel médical, poisons, maladies, matériels divers, drones, véhicules, torpilles et équipement ; il faut le faire ! Et histoire d'en rajouter une couche, le critique s'extasie sur le dessinateur qui a bien du mérite de représenter de manière visuelle (et donc parlante, si j'ose dire) les délires de l'auteur.

— Soit il détruit le produit en remarquant que, comme toujours, c'est du déjà vu. Il peut aussi balancer quelques fions en sous-entendant que l'auteur aurait quand même pu éviter de « tirer à la ligne » en déclinant 4854 armes différentes alors qu'il pouvait présenter des matériels d'ambiance, utilisés par des gens « normaux » pour qui l'Aventure se résume à manger, dormir et travailler pour nourrir une portée turbulente. Enfin, histoire d'étaler sa culture, il laisse entendre que la maquette et l'organisation du livre ne sont pas sans rappeler les désormais classiques *Chrome de Cyberpunk*, en plus sage, faut pas abuser, l'éditeur a des frais...

En fait, le *Kit de survie* est exactement à mi-chemin de ces deux tendances. En l'achetant, vous en aurez pour votre argent, mais n'attendez pas un supplément génialissime. C'est un supplément de « commande ». L'auteur va maintenant pouvoir sereinement s'attaquer à des choses plus sérieuses...

Philippe Rat

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



POUR SHAAN, EN V.F.

Résistances

Au cas où vous seriez capturé, niez en bloc...

Apportant enfin une touche « positive » dans un univers franchement sinistre, *Résistances* décrit les Héossiens indigènes et les renégats humains qui osent résister à la dictature de l'Ordre Nouveau.

Le livret décrit le processus de création légèrement différent d'un personnage résistant (avec moult tables aléatoires... presque trop...). Vous y trouverez de nouvelles compétences spécialisées, la méthode de création d'un réseau local de rebelles, et une nouvelle forme d'apprentissage informatico-magico-religieuse, le Leg, que l'on pourrait surnommer le bourrage de crâne à vitesse sub-luminique. L'exposé sur les différents modes de fonctionnement des résistants, leurs réseaux et leurs membres est assez bien fait, même s'il manque à mon goût d'originalité. Cela semble parfois du remplissage dans certains chapitres... Le plus décevant est la relative « banalité » de la *Résistance*, qui s'inscrirait facilement dans n'importe quel univers. On aurait aimé une meilleure mise en valeur des particularités du monde de *Shaan*.

Les pistes de scénarios et les historiettes inscrites en marge des pages sont excellentes. De quoi relancer l'imagination d'un meneur de jeu ! La description d'une quinzaine de petits et grands réseaux de résistants est bien sympathique, tout comme la présentation des zones pures (climat, esquisse géographique, faune, flore, clans, peuples, etc.). Le morceau de choix reste la ville de Wana, l'une des sections les plus intéressantes de ce supplément (description des quartiers, plan détaillé). Cette cité humaine laisse croire à l'Ordre Nouveau qu'elle lui est fidèle... C'est en vérité un véritable nid de rebelles où Héossiens et Humains vivent en harmonie.

En résumé, le meneur de jeu aura certes beaucoup de travail pour étoffer les informations de ce supplément et les intégrer dans ses scénarios. Mais la base est riche et fournit tout ce qu'il faut pour lancer son imagination sur la bonne piste...

(Petite grogne au passage : le lecteur devrait vraiment s'offrir un traitement de texte avec un vérificateur orthographique...)

Anne Vétillard

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

POUR CYBERPUNK EN V.F.



Firestorm : Stormfront

En route pour Cyberpunk 3

La quatrième guerre corporatiste ? Elle a commencé quand deux corps de technologie marine, CINO et OTEC, se sont disputées la carcasse de leur concurrente l'IHAG. C'est fou comme d'une banale OPA agressive, tout peut dégénérer au point de changer la face d'un monde. Car pour se cogner dessus, les deux rivaux ont fait appel aux géants de la baston que sont Militech et Arasaka. Ces derniers en ont alors profité pour s'entre saboter. Tant et si bien que quand les deux corps marines sont parvenues à un accord, les deux plus gros flingues à louer de la planète ont pris la relève de plus belle. C'est comme ça que sur une guerre des Mers conventionnelle s'est superposée une guerre des Ombres. Et ça ne fait que commencer.

La première moitié du supplément est donc toute entière consacrée à la guerre des Mers opposant la CINO à l'OTEC. Si vous avez vu et aimé *USS Alabama* et *Abyss* (E.T. non compris), vous ne pouvez pas rêver mieux. Nouvelles professions (plongeurs ou pilotes sous-marins), personnages clés, chronologies, armes et véhicules submersibles, installations sous-marines, règles de combat, rien ne manque. Un des éléments les plus intéressants tient sans doute aux règles de négociation et de conflit boursier. Six aventures bouclent un chapitre qui comble un vide dans l'univers *Cyberpunk*. Celui de l'aventure marine.

Suit la guerre des Ombres. Plus convenu ? Certes. Mais ce sujet n'avait jamais été traité avec autant de rigueur. Là aussi, tous les ingrédients du genre sont réunis : briefing, personnalités, nouvelles occupations (assassin...), matériel et véhicules de surveillance et d'intervention, bâtiments et unités de combat ; plus des scénarios. Par ailleurs, des conseils avisés sur les différents types d'opérations secrètes et de systèmes de défense accompagnent l'ensemble. Indiscutablement, *Firestorm : Stormfront* est un excellent supplément qui ouvre un chapitre très « physique » de l'histoire de *Cyberpunk*. Mais aussi un supplément dont la densité et la richesse peuvent être utilisées à d'autres fins et qui, à ce titre, flirte avec l'indispensable.

Mehdi Sahmi

Un supplément en français pour Cyberpunk
édité par Oriflam sous licence Talsorian.
Prix : 164 F.

UNE CAMPAGNE POUR INS/MV3



Hell on wheels

Alors, c'est par où l'enfer ?

C'est marrant, j'étais persuadé qu'on en était à la seizième extension... et hop ! voilà qu'Asmodée nous fait en guise d'extension n° 1 (3^e édition oblige !) une grosse campagne composée de six scénarios qui baladeront vos anges et vos démons aux trousses des quatre cavaliers de l'apocalypse. Bon, OK ! Allons y, un titre qui sonne bien, une jolie couverture bleue et un thème porteur (quatre bikers censés se pointer avec l'enfer à leurs basques). On devrait s'en payer une vraie tranche ! En effet, les scénarios sont plutôt bons, certains voire excellents, même s'il y manque encore la magic'touch de l'ancien INS/MV (toujours une vieille histoire de Harley et de bière). Pourtant, même si c'est vachement bien et tout ça, je reste méchamment sur ma faim (ils ramènent pas grand-chose les fameux bikers), et c'est bien dommage. Enfin, vous pourrez toujours arracher la couverture (elle resserrera peut-être plus tard), donner un autre titre à cette extension, et faire jouer cette campagne sans tenir compte de sa thématique « apocalyptique », ça marchera beaucoup mieux.

Christian Cirri

Extension n° 1 pour INS/MV3
édité en français par Asmodée.
Prix : 126 F.

POUR AD&D, EN V.F.

Le manuel complet du barbare

Moi vois, moi lis

Pour rendre compte au mieux de ce manuel, je suis allé trouver mon bon ami Conan. Je l'ai découvert fort occupé à attaquer une caravane. Il a bien voulu interrompre un instant le pillage en cours pour feuilleter l'ouvrage avec moi. « Ainsi voilà un nouveau grimoire de civilisé qui est consacré à nous autres barbares. Qu'y trouve-t-on de nouveau ?

— Pas grand-chose, ami Conan, tout ce qui y figure a déjà été vu ici ou là par les joueurs expérimentés. Mais la compilation est bien faite. Les barbares ne peuvent être que guerriers ou chamans (clercs), mais les profils de personnages sont nombreux et variés : Cavalier des plaines, Insulaire, Homme-médecine...

— Oui, on peut jouer des personnages typés Indiens d'Amérique, Mongols ou autres. Mais peut-on incarner un Cimmérien ?

— Bien sûr, regarde le profil de Ravageur, c'est toi tout craché : un guerrier sauvage qui peut devenir enragé et dont la classe d'armure naturelle augmente avec les niveaux.

— Oui, pas mal. Mais est-ce qu'on ne peut pas construire un personnage de barbare aussi bien, voire mieux, en utilisant plutôt l'ouvrage *Talents & Pouvoirs* paru il y a peu et qui possède l'avantage d'être beaucoup plus polyvalent ?

— Je vois que tu suis l'actualité et que tu lis *Casus Belli*. Tu as raison d'un point de vue technique, mais ce serait se priver des deux chapitres sur les cultures barbares qui contiennent des informations, certes un peu trop générales, mais qui peuvent guider un meneur de jeu désireux de faire jouer des aventures 100 % barbares.

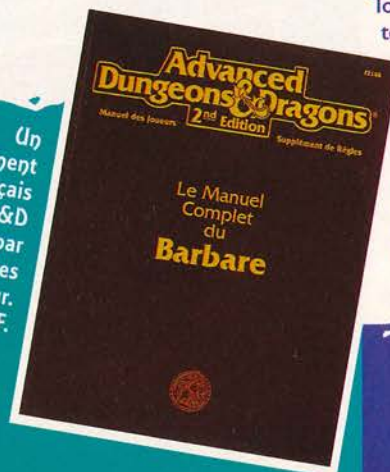
— Oui, je lis là des considérations sur l'organisation sociale et les religions. Dommage que certains aspects comme les relations des chamans avec les esprits ne soient pas plus développés.

— Nous ne sommes pas à *RuneQuest* mais à AD&D. Au final qu'en penses-tu puissant Conan ?

— Pour un ouvrage de civilisé, ça se laisse lire. A acquiescer uniquement par ceux qui veulent jouer en Hyperborée ou dans n'importe quel environnement essentiellement barbare.

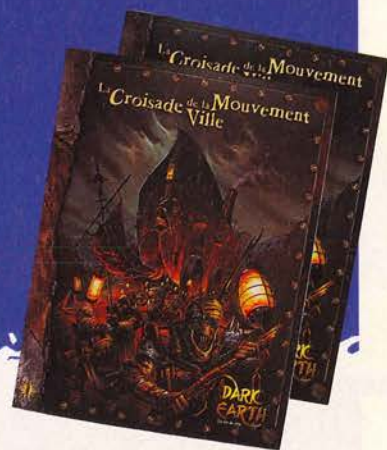
— Je vois que nous sommes d'accord. Je te laisse à ton pillage : il y a un chariot qui essaye de s'échapper, là... »

Serge Olivier



Un
supplément
en français
pour AD&D
édité par
Descartes
Éditeur.
Prix : 126 F.

UNE CAMPAGNE POUR DARK EARTH, EN V.F.

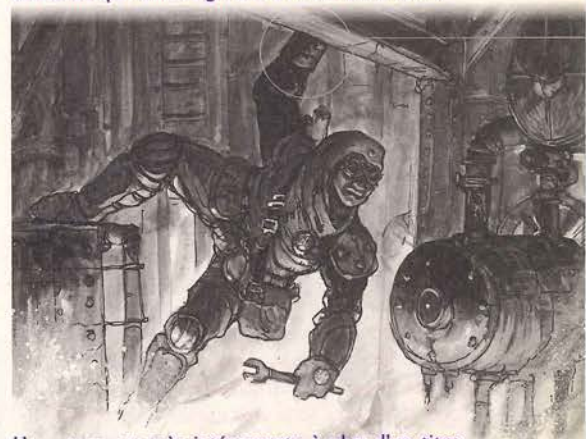


La croisade de la Ville Mouvement

Il fait bon croiser sa route

MultiSim se lance dans une politique de grandes campagnes avec la parution récente de *L'aube des prophètes bleus* pour *Guides*, et maintenant *La croisade de la Ville Mouvement* pour *Dark Earth*. Cette vaste épopée permet aux personnages de découvrir certaines réalités du monde connues des seuls Initiés.

Les Révérés de Phénice décident d'intervenir dans le conflit qui oppose les deux lointains stallites orientaux d'Istan et Nople. Ils mobilisent dix mille hommes et une extraordinaire machine de guerre, le Léviathan. Bien sûr, les PJ sont du voyage et cette expédition complètement folle à travers l'Obscur va leur permettre de briller au gré des nombreux dangers et obstacles qui vont surgir sur la route des croisés.



L'aventure est très intéressante à plus d'un titre. Tout d'abord, elle laisse pas mal de latitude aux PJ, tout en les maintenant dans un cadre bien défini puisqu'une fois que la croisade s'est enfoncée dans l'Obscur, il devient difficile de la quitter. Elle est donc dirigiste sans l'être. Ensuite, si l'action ne manque pas, le roleplaying n'est pas oublié : les PNJ sont nombreux et cruciaux. Si j'ajoute que les illustrations sont très réussies, vous aurez compris que cette aventure est chaudement recommandée.

Serge Olivier

Une campagne en français en deux livrets
pour *Dark Earth* éditée par MultiSim.
Prix : 185 F.



POUR DRAGONLANCE 5TH AGE, EN V.O.



Wings of Fury

Dragon bore...

La complexe et chaotique histoire du monde d'Ansalon recèle une indéniable constante : les dragons ont toujours été au cœur des événements les plus importants. Mais quelle est leur propre vision de ces événements ? Les auteurs du nouveau supplément de *DragonLance 5th Age* tentent de répondre à cette intéressante question. Malheureusement, comme pour la plupart des suppléments de ce jeu, la mayonnaise ne prend pas. L'idée de départ n'est pas mauvaise, mais son traitement insipide n'aboutit qu'à un énième résumé de l'histoire d'Ansalon sans aucune originalité. Merci, mais on l'avait déjà dans la boîte de base !

A part ça, vous y trouverez un grand nombre d'informations relatives aux dragons : description des seigneurs-dragons, écologie des dragons, guide des îles des dragons (dont la carte), etc. Le tout avec quelques pages de règles sur le combat aérien. Cette partie est beaucoup plus réussie que la première et apporte des informations plutôt intéressantes, même si leur utilité dans le jeu reste à démontrer.

Tout ceci constitue *Dragonlore* le premier des deux livrets fournis dans la boîte. Le second, *Wings over Ansalon*, fournit le dernier (enfin !) épisode de la soporifique campagne *Dragons of a New Age*.

J'avoue avoir du mal à comprendre comment les auteurs d'un jeu aussi intéressant et riche que *DragonLance 5th Age*, peuvent manquer à ce point d'imagination lorsqu'il s'agit d'écrire des scénarios. Les ressorts d'intrigues sont usés comme une semelle de Kender, les personnages prêtirés manquent singulièrement de saveur et les PNJ sont inexistantes. Bref, nous sommes à des lieues des aventures passionnantes de la campagne originelle. Et pourtant, Margaret Weis et Tracy Hickman nous ont prouvé, avec leur excellent *Dragons of Summer Flame*, que l'univers de *DragonLance* est loin d'être épuisé. On dit qu'ils ont été contactés par TSR pour reprendre les rênes d'Ansalon. Espérons qu'avec leur concours, l'un des univers de jeu les plus passionnants qui soient retrouvera le souffle épique qui lui fait cruellement défaut.

Frédéric Ménage

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

UN JEU DE RÔLE EN V.O.

The Everlasting

Comme un air de déjà vu...

The Everlasting ressemble à un beau et gros nouveau jeu de rôle, où l'on joue exclusivement des vampires, des revenants et autres morts-vivants. Après l'avoir lu, on ne sait pas si on doit rire, ne pas y croire ou se fâcher.

● **Rire.** Nous avons là le premier jeu qui permette de jouer des goules. Je suis sûr qu'il y a plein de gens à qui ça manquait de ne pas pouvoir incarner des anthropophages tout moisis qui grouillent sous les cimetières... A part ça, l'auteur, Steve Brown, dédie modestement son jeu à Dieu et réussit l'exploit de se mentionner huit fois de suite dans les crédits à des postes différents (record à battre!).

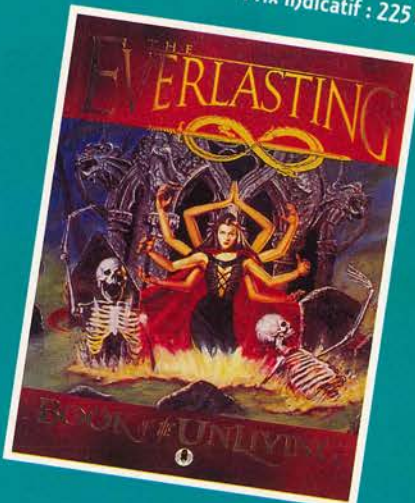
● **Ne pas y croire.** Côté concept, *The Everlasting* fait très fort : c'est le premier d'une série de quatre jeux, tous situés dans le même monde à la fois proche du nôtre et peuplé de créatures surnaturelles. Ses futurs petits frères permettront entre autres de jouer des fées, des magiciens et des loups-garous. Vous dites ? Le Monde des Ténèbres ? Non non, le Monde Secret ! Comme chacun sait, la différence entre le plagiat et l'hommage, c'est le résultat du procès. Là, je ne sais même pas si ça vaut la peine d'aller au tribunal : les règles sont un pompage fidèle du système *White Wolf*, avec des d12 à la place des d10. Par endroits, c'est presque du mot-à-mot !

● **Se fâcher.** Steve Brown fait partie de ces gens qui regrettent que le jeu de rôle soit bêtement... un jeu. Donc, il décrète que c'est une « expérience interactive de création de légendes », dans laquelle les joueurs « explorent leur mythologie intérieure ». Il explique longuement que le jeu de rôle est un moyen valable pour parvenir à un état de conscience supérieur, qu'il est possible de créer son personnage sous hypnose, etc. La plupart du temps, c'est juste doucement neuneu, mais il y a des moments où ça bascule presque dans le gouroutesque...

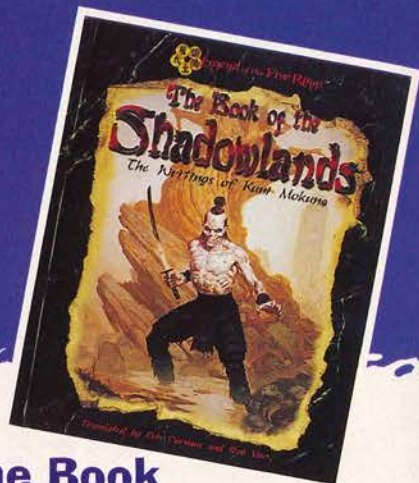
Moralité : pour faire un jeu, mieux vaut être plusieurs et s'adresser à un éditeur plutôt que de fonder sa propre société pour éditer son Œuvre. Un minimum de contrôle évite aux auteurs de prendre la grosse tête et d'écrire n'importe quoi.

Tristan Lhomme

Un gros clone pataud édité en américain
par Visionary Entertainment Studio.
Prix indicatif : 225 F.



POUR LEGEND OF THE FIVE RINGS EN V.O.



The Book of the Shadowlands

Un enfer irrespirable, mais très aéré

Délaissant provisoirement l'empire de Rokugan, ses samourais et ses complots, Alderac nous envoie visiter l'enfer qui s'étend juste au sud, le domaine de Fu Leng le dieu fou, bref les Shadowlands.

Les deux premiers chapitres donnent le ton : on y découvre un environnement toxique, où la moindre plaie signe votre arrêt de mort, où le bois ne brûle pas, où l'air que vous respirez ronge vos poumons et où ceux qui succombent se changent en zombies cannibales...

Ensuite, pour se remonter le moral, on a droit à un gros chapitre sur les Gobelins. Ici comme ailleurs, ils sont ridicules, lamentables, consternants... et dangereux. Les considérations suivantes concernant les Ogres et les Trolls ne sont pas passionnantes, mais bon, elles ont le mérite d'exister.

On attaque ensuite le plat de résistance, le portrait d'une vingtaine d'onis, de puissants démons qui hantent les Shadowlands. Les plus réussis font penser à des petits cthulhus : ils sont monstrueux, invulnérables et leur vue rend fou. Comme de juste, ils en veulent à la Terre entière (et à vous personnellement!).

Le dessert, un petit « monster manual » plein de bestioles inclassables ailleurs, contient plein de bonnes idées pour martyriser les voyageurs... pardon, pour leur faire découvrir la faune et la flore très particulières de la région.

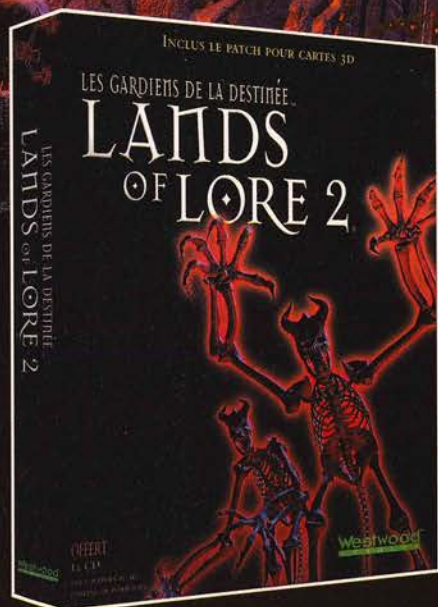
Et, en pousse-café, on a droit à une description des Hommes-Rats qui vivent dans cet environnement abominable sans être particulièrement incommodes, et surtout sans servir les forces du mal. Dans ce décor, ils font des personnages-joueurs plus viables que l'Humain de base.

Tout ça est très bien, agréable à lire, très correctement écrit, avec toutes les bonnes infos au bon moment. Bref, c'est un excellent supplément (comme toute la gamme *Five Rings* jusqu'à présent, en fait). Un regret ? Oh oui ! On paye pour un beau livre à couverture rigide de 160 pages, mais la maquette est tellement aérée que tout aurait facilement pu tenir en 120 pages. Bah, quand on aime, on ne compte pas !

Tristan Lhomme

Un supplément pour Legend of the Five Rings
édité en américain par Alderac
Entertainment Group. Prix indicatif : 170 F.

LANDS OF LORE 2 : QUAND L'AVENTURE TIEN LE 1^{ER} RÔLE.



NOUVEAU PACK :

contient le patch pour cartes accélératrices 3D & le CD des coulisses du jeu (making of, interviews...)

PC Win CD-Rom

Westwood
STUDIOS

INFOS / CADEAUX / SOLUCES

3615 Hint-line
Virgin Games 08 36 68 94 95

<http://www.virgininteractive.fr>

* 2,23F la minute



POUR AD&D - FORGOTTEN REALMS, EN V.O.



Cormanthy, Empire of the Elves

Il y avait en ce temps-là...

Cormanthy est un guide des Royaumes oubliés sur les Elfes et leur ancien empire. Très complet, il aborde le sujet selon trois axes : la race elfe, sa civilisation et son histoire, et sa magie. Les chapitres traitant de la nature elfique fournissent des informations, comme les différentes branches raciales ou la psychologie. *Cormanthy* est une extension « Arcane Age », conçue pour jouer dans le passé des Royaumes. On le sent dans la partie historique, qui en 40 pages nous livre la classique chronologie avec une trame détaillée. La majorité de l'ouvrage (65 p.) présente les communautés de Féerune, avec leurs coutumes, leurs mystères et leur style de vie. On prendra plaisir à lire les descriptions de Myth Drannor, qui était à l'époque un lieu coloré et agréable. Un plan couleur permettra au meneur de jeu de montrer cette cité autrement que comme un cauchemar de ruines hantées. La troisième partie révèle ce qu'était la magie utilisée par les Elfes, avec toute sa puissance. Les explications sur la haute-magie et ses rituels font oublier les contingences des sortilèges mémorisés et laissent libre cours aux enchantements légendaires. En annexe, quelques objets magiques et la description d'une mystérieuse école de magie à Myth Drannor, pour donner des idées de scénarios.

Pour un supplément AD&D, *Cormanthy* se démarque de ses prédécesseurs. Beaucoup de texte, de réflexion, peu de dessins. Tellement peu que cela en devient LE défaut de ce livre. Voilà une grosse galette de texte qui va demander des pauses dans la lecture. Autre changement, l'absence de technique dans les présentations, au profit d'une véritable ambiance. Même les rituels de haute-magie ne contiennent aucun chiffre, ce qui en fait des petits bijoux de description. Finies les caractéristiques/plans/portes/monstres/trésors ; TSR fait du jeu d'ambiance, et ça fait plaisir. Petit revers de la médaille, un bon niveau d'anglais est nécessaire pour goûter toutes les subtilités, quoiqu'un niveau moyen suffise pour exploiter ce supplément.

Mathieu Feron

Une extension (160 p.) en anglais pour AD&D - Forgotten Realms, éditée par TSR.
Prix : environ 180 F.

POUR DEADLANDS, EN V.O.



Hucksters & Hexes

Ghost Dancers

Les magos de l'ouest

Après les Dérangés et les Savants fous, c'est au tour des Hucksters et des Indiens de se voir accorder chacun un supplément bien mérité. Globalement, la structure de ces deux suppléments est calquée sur celle de leurs prédécesseurs, à la manière d'une série de clanbooks : introduction historique, création détaillée des personnages, nouveaux archétypes, règles révisées, liste exhaustive de pouvoirs, reliques et un chapitre réservé au meneur de jeu.

● Dans *Hucksters & Hexes*, un apport de taille attend le lecteur après l'instructive histoire de Hoyle et de son ennemi juré, le maléfique Biren. Les Hucksters disposent désormais d'une liste de *tricks*, des sorts mineurs et bon marché du genre qui permet d'allumer son cigare ou de tricher aux cartes sans risques de contrecoup. Suit la liste complète des *hexes* (sortilèges). Par « complète », comprenez que les *hexes* du livre de base s'y trouvent aussi. Arnaque ? Oui et non. Car le fait que tout ce qui concerne les Hucksters soit regroupé dans un seul supplément est très pratique. La partie réservée au meneur de jeu présente deux sociétés secrètes de Hucksters, ainsi que l'usage qu'en ont Pinkerton et Texas Rangers. Un scénario médiocre conclut ce supplément indispensable dès lors que les Hucksters vous intéressent.

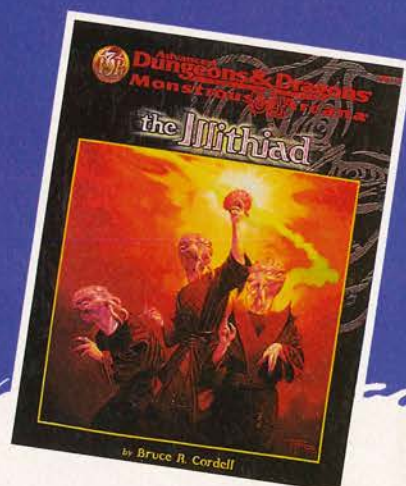
● *Ghost Dancers*, quant à lui, aurait mérité un supplément deux fois plus gros. On regrette notamment la trop brève présentation des cultures indiennes. Nul doute pourtant que le destin des Peaux Rouges est intimement lié à celui du monde de *Deadlands*. Finalement, la magie se taille la part du lion dans un supplément qui s'avère le plus complet et le plus intéressant de la série. La place réservée à la médecine indienne et l'apport des esprits gardiens qui permettent aux chamans de stocker leurs points de rituels sont là pour le démontrer. De plus, l'exposé sur les territoires de chasse (moyens de s'y rendre, description, esprits résidents...) ouvre de nouveaux horizons.

Décidément, le rapport fréquence/qualité des suppléments *Deadlands* est plus que satisfaisant. Pourvu que ça continue !

Mehdi Sahmi

Un bon et un très bon suppléments en américain pour *Deadlands* publié par Pinnacle. Prix : environ 150 F chaque.

POUR AD&D, EN V.O.



The Illithiad

Affreux et méchants

Après les Sahuagins (voir Coup d'œil dans CB n° 109) et les Beholders, le troisième volume des *Monstrous Arcana* est consacré aux Illithids, aussi appelés Flagelleurs mentaux (ce qui est un nom ridicule, on est d'accord). Surprise !, alors qu'elle est consacrée à un sujet – les monstres – pas évident et tarte à la crème, cette série est d'un niveau remarquable et ce volet consacré aux affreux télépathes à têtes de pieuvre est tout simplement excellent. Pour commencer, il est superbement présenté avec de nombreuses illustrations de qualité, et en couleur pour la plupart. Ensuite, la description de la race des Illithids est intéressante et bien menée. Certes les Flagelleurs n'ont jamais été sympathiques, mais après la lecture de ce livret, il faut admettre que c'est la race qui possède le plus grand potentiel horrifique d'AD&D. Ça commence dès la naissance. Les Illithids se reproduisent par « cérémorphose », c'est-à-dire qu'une larve est introduite dans le corps d'un humanoïde vivant et qu'elle se développe en mangeant le cerveau de son hôte puis en s'appropriant son corps. Après cela le jeune Flagelleur développe des pouvoirs psioniques considérables au sein d'une société à la fois très loyale et très concurrentielle, basée sur la domination et la réduction en esclavage des autres races. Un rituel illithid typique : la dégustation du cerveau d'un esclave en public. Comble du raffinement, le Flagelleur établit un lien télépathique avec sa victime qui perçoit ainsi les étapes de sa propre mort...

En cent pages, ce *Monstrous Arcana* établit un panorama très complet de la civilisation illithid, avec son organisation sociale, les pouvoirs de ses différents membres, une communauté typique, etc. Seul regret, on n'en apprend guère sur les ennemis des Flagelleurs, qui sont pourtant nombreux : les Githyankis et les Githzerai sont expédiés en deux pages et les Drows ne sont même pas mentionnés. Mais ce n'est qu'un défaut très mineur pour un livret hautement recommandable.

Serge Olivier

Un supplément pour AD&D en anglais édité par TSR. Prix : environ 250 F.

MYTHOSTM

Jusqu'au 22 juillet 1998
Offre exceptionnelle*
 dans les 5 Boutiques Pilotes Jeux Descartes :
1 JEU MYTHOS ACHETÉ
 (starter ou booster)
= 1 JEU OFFERT !



* Offre non
cumulable avec
la carte de fidélité

52 rue des
Écoles
75005 Paris
Tél. 01 43 26 79 83
Métro Cluny/
La Sorbonne

39 bd Pasteur
75015 Paris
Tél. 01 47 34 25 14
Métro Pasteur

6 rue Meissonier
75017 Paris
Tél. 01 42 27 50 09
Métro Wagram

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

162 rue Sainte Catherine - 33000 Bordeaux - Tél. 05 56 44 26 03



Visitez notre site Internet : <http://www.descartes-editeur.com>



POUR ROLEMASTER, EN V.F.

Le compagnon de l'Oriental

Bienvenue aux honorables aventuriers

« **P** ermettez que je vous présente notre vaste empire oriental qui réserve bien des surprises. Vous croiserez ici les samourais, guerriers accomplis, accompagnés d'ashigarus ou de quelque noble kuge. Vous pourrez vous reposer auprès des geishas et assister à la cérémonie du thé. Les temples, gardés par les yamabushis, seront des refuges pour méditer en écoutant les prêtres. Mais restez sur vos gardes, car les redoutables ninjas, aux armes raffinées, peuvent vous surprendre n'importe où. Soyez des diplomates prudents, car l'honneur est ici plus important que la vie. Nos lois complexes sont redoutables pour ceux qui les enfreignent. Il y a aussi de nombreux démons et esprits dans nos contrées. Craignez la colère des kamis et implorez Bosatsu de vous aider sur votre longue route vers la sagesse. Vous éviterez la magie, corruptrice et terrifiante, lui préférant les multiples pouvoirs Ki. Peut-être aurez-vous le temps d'étudier le bouddhisme ou le shintoïsme... Mais permettez, je dois me retirer, le daimyo me requiert pour une mission auprès du shogun. Bon voyage à vous. »

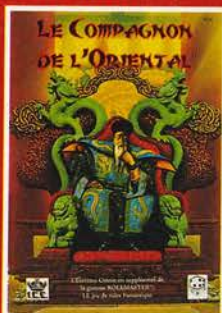
Ce bon supplément pour *Rolemaster* introduit un monde oriental très proche du Japon médiéval. Tous les éléments spécifiques sont fournis : professions, compétences, armes, trésors, monstres. La magie prend ici une saveur bien différente et souvent sombre. Culture, société et religions sont décrites brièvement et clairement. Voilà un nouveau territoire pour vos aventures, afin d'essayer un style différent du médiéval occidental.

Attention, le texte fait plusieurs fois référence aux autres suppléments *Rolemaster*.

Vincent Briday

Un supplément en français pour *Rolemaster*

édité par Hexagonal.
Prix : 117 F.



POUR AD&D, EN V.F.

Campagnes de haut niveau

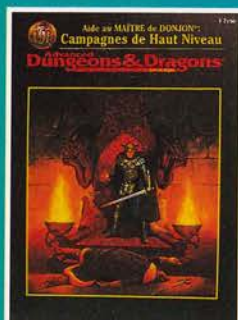
... et supplément de très bas niveau

« **L** es joueurs se découragent et deviennent cyniques si leurs personnages ne récoltent pas de gains à hauteur des risques encourus. » Fort de cette vérité essentielle, TSR propose avec ce supplément près de 200 pages sur les persos de haut niveau, comprendre au-dessus du 10^e et même plutôt entre le 20^e et le 30^e. Les auteurs partent du constat suivant : à haut niveau, les monstres ne constituent plus des défis suffisants et les combats deviennent ennuyeux. Enfer et damnation ! Que faire ? Pas de panique, il existe des solutions confient-ils, et dans la foulée ils délivrent sept maximes qui stupéfient le rôliste, tétanisent le donjonneur et convertissent le white wolfien par leur pertinence et leur nouveauté. Au hasard, je cite la maxime n° 2 : « jouer les adversaires de manière intelligente et inventive » (ça vous laisse sans voix, hein ? je sais, moi aussi ça m'a fait le même effet) ; la n° 4 est bien aussi : « garder la démographie à l'esprit » (non, ce n'est pas une énigme, ça veut juste dire qu'il y a moins de persos de haut niveau que de bas niveau...).

Le reste du bouquin est à l'avenant. On y détaille des sorts du 10^e niveau alors qu'on a expliqué avant qu'il était important de limiter la magie pour garder le jeu jouable, on y décrit de nouveaux pouvoirs pour les persos à partir du 20^e ; par exemple un roubleur peut développer une attaque improvisée qui lui permet d'aveugler un ennemi avec son chapeau. Avouez que ça vaut la peine d'être de haut niveau ! Bref, ce guide est parfaitement consternant, du début jusqu'à la fin. Il part en tête pour remporter le prix du supplément le plus nul de la décennie.

Serge Olivier

Un supplément en français pour AD&D édité par Descartes Éditeur. Prix : 199 F.



UN JEU DE RÔLE SUR INTERNET EN V.F.

Virandia Project

Du potentiel en friche...

Via Internet, voici venir un nouveau jeu de rôle français : *Virandia Project*.

De prime abord, la lecture de ces trois livrets bien présentés a de quoi séduire :

- un thème original : les joueurs incarnent des individus du début du XXI^e siècle incarnant eux-mêmes des joueurs d'un jeu virtuel médiéval-fantastique, *Virandia* (conçu par la corpo MetaCorp) ;

- des règles fonctionnelles et éprouvées, largement empruntées à *Rêve de Dragon* et *RuneQuest* ;

- un background détaillé des deux univers, qui, à défaut d'être originaux (*Hârn/RuneQuest* pour *Virandia*) sont complets ;

- une présentation technico-obsessionnelle du mode de fonctionnement des ordinateurs régissant *Virandia* (ses modules, ses IA, ses limites, ses bogues, ses gros secrets).

Bref, tout pour titiller l'imagination du fan de SF. Rapidement, on imagine une campagne *Total Recall* où les joueurs, jonglant avec les deux niveaux de réalité, sillonnent *Virandia* à la recherche de la preuve ultime qui permettra enfin de révéler au monde la bassesse et l'infamie des dirigeants de MetaCorp...

Hélas, les auteurs se sont acharnés à cloisonner les deux univers. Tout est fait pour empêcher la moindre interaction, que ce soit par la conception même de l'univers virtuel ou par le manque d'informations fournies dans les règles. Donc, pour l'instant, *Virandia Project* n'est qu'un sympathique univers médian engoncé dans un background SF quasi-inutilisable. Espérons qu'un complément corrigera rapidement le tir car franchement, y a du potentiel dans cette bête-là...

Philippe Rat

Un jeu de rôle français autoédité sur Internet (<http://www.virandia.org/>). Une version papier peut être obtenue pour environ 150 F (+ frais de port) auprès de Thierry Carrez, 16 rue Bailly, 92200 Neuilly-sur-Seine.

POUR LE MONDE DES TÉNÉBRES, EN V.O.

World of Darkness : Hong Kong

Produit de série...

Hong Kong, la ville la plus riche et la plus décadente d'Asie, était un choix logique pour la suite de l'Année du Lotus. Le résultat est hélas un peu fade...

Pour vous situer : après la cession de la ville à la Chine, le prince Ventrue, en poste depuis un siècle et demi, s'est éclipsé, laissant un vide de pouvoir que les kuei-jins, les vampires locaux, s'emploient à combler. Les Tremere, qui sont restés, essayent de faire pareil, et une grosse crise se prépare, à laquelle assisteront les innombrables garous, mages, fantômes et changelins qui pullulent dans l'ex-colonie britannique.

La partie histoire et géographie occupe un bon tiers des 150 pages de ce gros livret. Rien à dire, c'est du bon boulot. Depuis le temps qu'ils font des « by Night » et autres « Rage across... », les gens de White Wolf disposent d'un solide rodage, et ça se sent.

Là où ça se gâte un peu, c'est dans la description des PNJ. Ils sont bien, mais... si peu de monde ? Et illustrés façon mangas, ce qui fait que même les monstres les plus horribles donnent l'impression de s'être fraîchement évadés du Club Dorothee !

Le plus énervant est que pendant toute la première partie, on nous serine que les créatures surnaturelles locales ont transcendé leurs clivages « ethniques » et coopèrent sans distinction d'espèce. Après quoi, on nous aligne des vampires, des garous, des mages et tutti quanti sans nous expliquer qui est allié à qui.

Enfin, franchement, on se serait bien passé du scénario, la milliardième variation sur le thème « récupérez-moi ce puissant objet magique que tout le monde veut à tout prix ». Dommage...

Tristan Lhomme

Un supplément pour les cinq jeux du Monde des Ténèbres, mais surtout Vampire,

édité en américain par White Wolf.
Prix : environ 120 F.





CHRONOPIA™

COMBATS
DE FIGURINES
DE DARK FANTASY



Liste des figurines disponible sur simple demande

Visitez notre site Internet : <http://www.descartes-editeur.com>

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir **CHRONOPIA** au prix de 259 F. franco de port.

Ci-joint mon règlement à l'ordre de Jeux Descartes,
1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville



Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement

Conformément à l'article 27 de la loi N° 78-17 du 6 janvier 1978 informatique et libertés, vous disposez un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.



Heavy Gear

Le gros robot qui cache

Pas de suivi
tue le jeu de rôle ?
L'éditeur canadien
Dream Pod 9 en est
convaincu, et c'est
avec une constance rare
qu'il sort des suppléments
pour son bébé *Heavy Gear*.
Vous pensez qu'il s'agit
d'un jeu de combat
pour grosses ferrailles ?
Prenez le temps du détour,
car *Heavy Gear* est
au jeu de rôle de méchas
ce que le dessin animé
Macross a été aux robots
japonais : une révolution !

Terra Nova, Nord et Sud

Au CII^e siècle, la Terre s'engage dans un vaste programme de colonisation interplanétaire, mais quinze siècles plus tard, une crise économique et des pressions internes la forcent à abandonner ses possessions. Sur la colonie Terra Nova, laissée à son sort, les gens s'organisent autour des ressources naturelles, d'abord en villes, puis en nations et finalement en deux coalitions (le Nord et le Sud). En vingt siècles, la population atteint les 300 millions d'habitants. Les relations entre les deux coalitions sont tendues jusqu'en 1913 après la colonisation de Terra Nova (TN 1913), date à laquelle le gouvernement terrien fait débarquer une force coloniale de 400 000 soldats et GREL (des super-soldats créés par clonage génétique) pour reprendre le contrôle de Terra Nova, s'attendant à une résistance négligeable. L'inattendu se produit quand le Nord et le Sud s'allient et repoussent l'invasisseur au bout de deux années de conflit, notamment grâce à leur usage des gears, un genre de tanks mobiles et multitâches à forme humanoïde (des méchas, quoi...). Malheureusement, en TN 1933 (date à laquelle le jeu commence), les relations diplomatiques entre les deux coalitions s'enveniment de plus en plus et la guerre paraît inévitable.

● Les Territoires Alliés du Sud (A.S.T.) sont la plus grande des deux coalitions. Leur langue officielle est le français universel et ils regroupent quatre États :

— La République du Sud est aussi nommée « Terre des serpents » pour évoquer les incessantes luttes pour le pouvoir que se livrent les politiciens et les sociétés secrètes. Elle a soumis les autres membres de l'A.S.T. par la force et les maintient sous son joug par l'intermédiaire de ses Lords Protecteurs. L'un d'eux, Jacques Molay, conteste l'autorité du premier ministre Louis-Philippe de Rouen. Une guerre serait politiquement la bienvenue pour ce dernier. L'armée du Sud est la mieux entraînée et ses soldats sont censés servir de modèles de vie à l'ensemble de la population.

— Les Émirats du Soleil de l'Est sont un État féodal dominé par des émirats souvent tyranniques. Cependant, le jeune émir Nigel Shirow a déclenché une révolution populaire contre le régime du patriarche fou Oliver Masao, plongeant le Nord dans un embarras diplomatique peu commun.

— L'Alliance Humaniste est une utopie devenue réalité fondée sur des préceptes enseignés par Platon. La place et la fonction de chaque individu y sont déterminées dès son jeune âge selon ses désirs et ses capacités. Spécialiste des technologies avancées et du reconditionnement psychologique des « déviants », l'Alliance semble mal vivre la domination de la République du Sud.

— Le Dominion de Mékong est une nation industrielle et commerciale d'inspiration asiatique versée dans le contrôle et la manipulation. C'est le seul État à avoir rejoint spontanément l'A.S.T. Ses dirigeants pensent être aptes à manipuler le pouvoir chez leurs puissants voisins grâce au système d'alliances.

● La Confédération des États-Cités du Nord (C.N.C.S.) regroupe trois États, dont la langue la plus commune est l'anglais universel :

— La Confédération des Lumières du Nord est un État démocratique fondé sur les préceptes de la religion révisionniste. Kathé Adjanni, sa présidente, traverse une crise politique tandis que le chef de l'Église Thor Hutchinson prêche pour une plus grande intervention de l'Église dans les affaires du pays.

— La Fédération Mercantile Unifiée est un État capitaliste extrêmement puissant dont la corporation Northco est à la source de l'invention des gears qui ont tant révolutionné les techniques du champ de bataille. Il semblerait que quelqu'un de haut placé soit en train de négocier avec le Dominion de Mékong pour créer un axe commercial, que tous ne voient pas d'un bon œil.

— Le Protectorat de la Frontière Ouest est une vaste plaine agricole où la société est organisée autour de forts militaires et de clans, de manière à compenser son manque de protections naturelles.

Si le climat de Terra Nova est tempéré à l'approche des pôles, il existe au niveau de l'équateur un vaste désert appelé Badlands peuplé de nomades des sables aux cultures étranges et de gangs divers (bandits, contrebandiers...). Parmi les rares villes qui s'y trouvent, citons Peace River, siège social de Paxton Arms qui est le plus gros producteur d'armes de la planète, ou encore Massada, lieu sacré de la religion révisionniste. La présence de nombreux GREL que la Terre n'a pas évacués et les dissensions politiques en font une véritable poudrière et le terrain d'affrontement rêvé entre le Nord et le Sud.

Tout cela n'est que la partie émergée de l'iceberg... Sur Terra Nova, une seule chose est sûre : rien, ni personne, n'est exactement ce qu'il semble être !

Et les persos dans tout ça ?

Dans une situation aussi complexe, le choix des personnages est vaste. Presque trop d'ailleurs ; les joueurs auront peut-être du mal à tomber d'accord sur une cause commune. Une nationalité est loin de définir un personnage. De quelle région vient-il ? Quel est son système de croyances ? Fait-il partie d'une organisation ? Quel rapport entretient-il avec les personnages-non-joueurs (PNJ) majeurs qui le concernent ou bien avec leurs idées ? Pour s'y retrouver, chaque armée, chaque société, chaque groupement secret, chaque personnage central est décrit en détail, soit dans les règles de base soit dans l'un des nombreux suppléments parus.

Les joueurs qui apprécient l'environnement militaire choisiront un duelliste, un chef de commando, un poste dans l'infanterie..., mais les autres ont un choix pratiquement inépuisable : espion, technicien de tout poil, nomade des sables, archéologue intéressé par les nombreuses reliques, adolescent révolté, coursier devenu contrebandier (à son insu ?), prêtre (les ordres et les tendances sont variés), terroriste d'un front de libération... Le background de



2^e édition

l'univers

Terra Nova fourmille d'idées d'habitants que les joueurs n'hésiteront pas à exploiter. Cette énumération de personnages peut sembler artificielle. Pourtant, Dream Pod 9 parvient vraiment à donner une âme au monde de *Heavy Gear*. La description des régions fournie dans chaque supplément est presque indispensable. Le joueur y trouvera une mine de renseignements inépuisable; le MJ suffisamment d'infos pour improviser une aventure n'importe où. Car tous les types de scénarios sont possibles, depuis le conflit entre corporations, la campagne militaire, l'enquête classique de détectives, un problème religieux...

La datation TimeLine

En 1933, date à laquelle commence le jeu, Terra Nova entre dans une période de troubles dont personne (pas même le MJ) ne voit l'issue. Le modèle pour les scénarios est l'intrigue à durée limitée, comme celles des séries télé *Babylon 5* ou *Deep Space 9*: la situation du monde évolue en fonction d'un certain nombre d'événements et d'individus, mais personne ne sait vers quoi elle tend. Il était donc nécessaire de mettre en place un système qui permette aux joueurs et aux MJ d'évoluer dans un maelström politique et diplomatique sans précédent.

C'est la raison d'être de la chronologie TimeLine. Au dos de chaque supplément est indiquée une date qui correspond à l'année du calendrier TN pour laquelle le supplément est valable. Par exemple, si la première édition de *Heavy Gear* était une version TN 1933, la deuxième est datée TN 1934 car certains événements importants qui y sont décrits ont déjà eu lieu. L'éditeur compte publier régulièrement des petits suppléments faisant progresser la chronologie. Le premier, *Crisis of Faith* (1933-1935), présente un ensemble d'enregistrements et de documents recueillis par Nicos Renault, la légendaire espionne portée disparue à la bataille de Baja, et s'achève avec l'assassinat d'un personnage déterminant. Ces documents sont essentiels au meneur de jeu (MJ) et ne doivent en aucun cas être lus par les joueurs. Tous les PNJ importants sont décrits en détail, et pour indiquer leur importance par rapport à l'évolution de la TimeLine, une pièce d'échecs leur est attribuée. Par exemple, un PNJ associé à une tour aura, quel que soit son rang actuel, un rôle important à un moment de l'histoire (dont nous ignorons tout pour l'instant). Au contraire, un pion est un PNJ dont le MJ peut disposer comme bon lui semble. Certes, tout cela fait un grand nombre de noms et de données à retenir, mais tout est fait pour faciliter l'approche (utilisation de noms symboliques ou à consonances différentes selon les nations, division en territoires nord/sud



qui permet de ne pas passer des heures à apprendre des cartes compliquées...). Terra Nova est, certes, un monde complexe, mais il ne l'est jamais inutilement!

Côté technique

Dans le système Silhouette (système générique de l'éditeur), un personnage est défini par dix caractéristiques: Agilité, Apparence, Taille, Créativité, Prouesse physique, Influence, Connaissance, Perception, Psyché, Volonté. Elles sont notées de -3 à +3 (il est possible d'aller au-delà de ces limites dans certains cas). Elles permettent de calculer les caractéristiques secondaires: Force, Santé, Endurance. A cela s'ajoutent des talents théoriquement notés de 0 à 5; 3 étant le niveau (rarement dépassé) d'un vétéran professionnel.

Le personnage débutant a un total de points pour acheter ses caractéristiques et un autre pour ses talents, dont le coût varie selon qu'ils sont simples (nager, athlétisme, esquiver...) ou complexes (archéologie, pilotage...). L'équipement est bien évidemment important pour ajouter de la consistance au personnage. Il faudra impérativement détailler son caractère et son passé, car s'il se fait remarquer par certaines organisations (que nous ne nommerons pas), il est fort probable qu'elles se renseignent et voudront tout savoir de lui. Il est aussi



● FICHE TECHNIQUE

- Jeu de rôle en anglais écrit et édité par Dream Pod 9, Inc.
- Présentation: livre à couverture souple de 240 pages (dont 8 en couleur).
- Maquette riche et travaillée, illustrations nombreuses. A ce jour, une trentaine de suppléments sont déjà parus.
- Prix: environ 230 F.





Si vous aimez
un background
bien décrit.



Si avoir beaucoup
de suppléments
est important.



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



Même si vous
n'aimez pas
les robots.

À qui s'adresse ce jeu ?

conseillé, pour affiner sa présentation, de s'appropriier un des dessins de personnages proposés pour chaque type de personnage.

Le système de résolution est relativement simple et efficace. Pour résumer : chaque talent dépend d'une caractéristique. Lorsque le personnage fait un jet, il jette un nombre de dés 6 égal à son niveau de talent et, plutôt que de les additionner, il prend le plus grand résultat (auquel il rajoute 1 pour chaque 6 supplémentaire). Il y ajoute son score dans la caractéristique appropriée et y soustrait la difficulté de l'action (déterminée par le MJ) pour obtenir une marge de réussite que le MJ est vivement encouragé à interpréter en termes de roleplaying, même quand il s'agit d'actions relativement banales. Ainsi, par exemple, un athlète vétéran mais âgé aura un haut niveau de talent et obtiendra plus facilement des réussites sur des actions difficiles. En revanche, une tête brûlée avec un niveau de talent moins élevé mais une meilleure Prouesse physique obtiendra des résultats moins constants, mais aura plus de chances de réaliser des scores élevés (au-dessus de 6), donc des actions spectaculaires.

Deux jeux en un

Sur Terra Nova, la guerre a pour but essentiel le contrôle des ressources. La diplomatie ne se fait pas à coups de dissuasion nucléaire, qui n'est plus crédible. Les conflits ne se gagnent plus grâce à l'aviation, car depuis l'avènement des armes à énergie (vitesse de la lumière) contrôlées par des systèmes de visée électroniques, il est facile d'en venir à bout. Gagner un conflit signifie prendre le contrôle de ressources vitales et les conserver au mieux.

Heavy Gear est conçu pour être soit un jeu de rôle, soit un wargame tactique, soit un mélange des deux. Le système de dés, qui n'entraîne pas d'énormes variations sur le nombre de dés lancés ni sur les résultats obtenus, s'adapte particulièrement bien à l'échelle tactique. On peut jouer sur des cartes à hexagones ou avec des miniatures sur des plateaux montés et peints. Nous déconseillons cette dernière option dans le cas d'une campagne mixte jeu de rôle/wargame.

Les règles tactiques demandent un peu de pratique mais sont relativement simples à maîtriser. Elles se rapprochent des règles générales, simplifiées en ce qui concerne les caractéristiques, et proposent une échelle classique de 1 000 points de vie pour un point d'armure de mécha. De plus, elles pourront être facilement utilisées dans des campagnes orientées sur le combat où les PJ ont tous des affinités militaires. Évidemment, ce sera plus difficile s'il y a parmi eux des diplomates, des espions ou des prêtres. Il est donc très important de fixer une fréquence de rencontres tactiques qui convienne à tous les joueurs.

Le jeu tactique prend en compte un nombre impressionnant de facteurs. On note en particulier les nombreuses mesures de détection, de communication et de dissimulation : la guerre électronique a lieu en même temps que le combat physique. De ce fait, la présence d'un MJ/arbitre rend la gestion beaucoup plus facile car il peut réellement faire surgir au dernier moment sur

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie : le monde riche et passionnant, le système TimeLine, les illustrations.

Je regrette : l'absence d'un index inter-suppléments, qu'il n'y ait qu'une seule carte géopolitique en couleur, qu'il n'y ait pas de supplément lisible entièrement par les joueurs.

200% SUBJECTIF!

J'ai envie d'être :

Joueur B ; meneur de jeu A

le plateau les unités dissimulées aux senseurs des joueurs (le brouillard de la guerre est sauf!). La gestion du type de terrain devient alors fondamentale, et l'oubli d'un angle mort peut s'avérer fatal.

Le jeu envisage une quantité importante de moyens de combattre. Sur Terra Nova, les gears sont le facteur de suprématie tactique déterminant. Mais parmi les unités prévues sur le plateau on trouve aussi des tanks, des striders (une sorte de gears à plusieurs pattes), de l'infanterie, du support aérien, des dropships (transports de troupes)... Une quantité impressionnante de suppléments vient peaufiner les détails, ce qui a le double avantage de ne pas encombrer le livre de base du rôliste avec des détails techniques, et de couvrir ces aspects de manière vraiment complète ailleurs pour le wargameur. Ces suppléments, en plus de proposer une histoire détaillée et des fiches complètes sur chacune des machines utilisées sur Terra Nova, sont généralement riches de détails sur le mode de vie de leurs pilotes, sur l'organisation des différents régiments et armées ainsi que sur les stratégies utilisées par chacun. Chaque régiment a non seulement un numéro et un surnom, mais chaque pilote se doit aussi de respecter un code de l'honneur très strict en rapport avec celui-ci.

Des suppléments en rafales

Heavy Gear bénéficie actuellement d'un rythme de parution soutenu (comparable à celui de Vampire ou AD&D). Parmi les suppléments disponibles, notons les cartes à base d'hexagones pour le jeu tactique et le traditionnel écran du MJ. Les autres peuvent être séparés en trois catégories :

- Dans la première, nous classons les suppléments – de loin les plus importants – contenant des informations sur la planète Terra Nova, allant du plus général au plus secret. *Life on Terra Nova* présente un



L'AVIS DE Tristan Lhomme

Il y a des jeux qui sont victimes de leur look ou de leur réputation. Heavy Gear, par exemple. Malgré un univers attachant et très bien décrit, il est vu par la majorité des joueurs comme « un truc avec des gros robots qui se foutent sur la gueule ». C'est dommage...

200% SUBJECTIF!

J'ai envie d'être
Joueur B ; Meneur de jeu B

- Les suppléments non répertoriés dans les deux catégories précédentes sont des produits très utiles aussi bien pour le jeu de rôle que pour le jeu tactique. Notamment le premier background de campagne, *Battle before the Storm*, qui décrit les événements que les joueurs sur PC peuvent d'ores et déjà vivre dans le jeu vidéo *Heavy Gear* édité par Activision. Ce supplément contient également plusieurs

Cette seconde édition corrige le principal défaut de la première en faisant une présentation plus complète du monde ainsi que d'un lieu de campagne détaillé : la ville de Peace River. En revanche, un autre problème n'a pas été résolu. Il y a sur Terra Nova un certain nombre d'éléments que les joueurs ne doivent en aucun cas connaître à l'avance sous peine de gâcher leur plaisir de découverte. Les règles, comme la quasi-totalité des suppléments, n'en tiennent pourtant pas compte et dévoilent une partie de ces informations. Par conséquent, il n'y a pas vraiment de matériel que le joueur puisse lire avant censure préalable du meneur de jeu, ce qui alourdit considérablement sa tâche. Mais quand on aime...

CHARACTER SHEET



SKILLS		RANGE	
NAME	LEVEL	NAME	LEVEL
SALES	C 1 +1		
INFORMATION	S 1 +2		
ESQUIVE	C 1 +1		
CONDUITE	S 1 0		
ETIQUETTE	S 1 0		
FALSIFICATION	S 1 0		
COMBAT HANUS NUES	S 1 0		
PIOTAGE DE GEAR	C 2 0		
TIR (GEAR)	C 1 +2		
INVESTIGATION	C 1 +2		
PROIT	C 1 +2		
REMARQUER	S 2 +2		
ARDES (PETITES)	S 1 0		
DISCRETION	C 1 0		
STREETWISE	S 2 0		

PERSONAL INFORMATION

NAME: **SABREW TIEHULL**

PROFESSION: **DETECTIVE PRIVE**

RACE: **V.M.F**

NATIONALITY: **V.M.F**

DATE OF BIRTH: **2000-01-01**

DESCRIPTION: **Personnage de taille moyenne, 25 ans, cheveux noirs, yeux bleus, corpulence moyenne, tatouage au bras.**

WEAPONS

NAME	ACC	DAM	RANGE	AMMO	SIZE
VIBRO-COUTEAU	C	+9	Close	10	/
PISTOLET 6mm	0	x10	400m	30	0

STATISTICS

AGE	APP	BLD	CRE	PHY
1	0	0	2	0
2nd	0	0	0	0
3rd	0	0	0	0

SECONDARY STATS

STR	HEA	DEX	INT	WIS
0	0	25	4	3

PHYSICAL STATS

WEIGHT	ARMOR	PERK	PERALTY
15	0	-1	0
20	0	-1	0
25	0	-1	0

EQUIPMENT

TELEPHONE CELLULAIRE

LUNETTES INFERNALES

ORDINATEUR PORTABLE

CAMERA TRIDES

100 MARK

HEAVY GEAR

2000-01-01

2000-01-01

27
CASUS BELLI



Dans la série le Monde des Ténèbres décliné à travers les époques, nous connaissons déjà l'excellent *Vampire : L'âge des Ténèbres* et le beaucoup moins excellent *Werewolf : Wild West*. Aujourd'hui voici *The Sorcerers Crusade*, où la Renaissance sert de toile de fond à un étripage généralisé entre magiciens. Prenez votre dague, votre pourpoint et votre livre de sorts, et en route pour le XV^e siècle !

A lire

The Sorcerers Crusade est un jeu autonome. Vous n'avez pas besoin du premier Mage pour y jouer, même s'il y a de fréquentes références à ses suppléments. Le seul qui soit vraiment utile est *The Fragile Path*, qui décrit les premiers pas du Conseil des Traditions. Il n'est malheureusement pas disponible en français...

Et Ars Magica ?

Ars quoi ? Honnêtement, les deux jeux n'ont plus guère de rapport, à part un lointain cousinage et l'existence de l'Ordre d'Hermès. Fini les mages isolés dans leurs tours, place au grand air et à l'action !

On nous cache tout !

Neil Armstrong est un imposteur. Le premier homme sur la Lune s'appelait Bernardo Mazarni. Il s'y est posé à bord de l'*Agamemnon*, un ballon à air chaud, par un beau jour de 1403.

A la même époque, aux confins du Languedoc, des hommes masqués se réunissent pour répondre à une grave question : est-il temps de livrer le secret de l'imprimerie au commun des mortels ? Les débats durent des heures, et les participants se séparent sans avoir pris de décision... pour cette fois.

Ailleurs, dans un laboratoire enfumé, un alchimiste cherche désespérément à changer du plomb en or... et, soudain, y parvient.

Dans une forêt, quelque part en France, des villageois se réunissent pour adorer les Vieux Dieux, le Cornu et la Dame des Bois. Si le curé était au courant, ils finiraient tous sur un bûcher, et ils en ont conscience.

Dans les ruines noircies d'un palais enchanté, un évêque, un voyant et un visionnaire parlent de l'avenir. Il s'annonce sombre, mais il est peut-être possible d'éviter le pire...

Au bord d'un lac, en Lituanie, un colosse aux yeux fous parle avec les démons. Son armée est presque prête. Bientôt, il ravagera l'Europe de l'est.

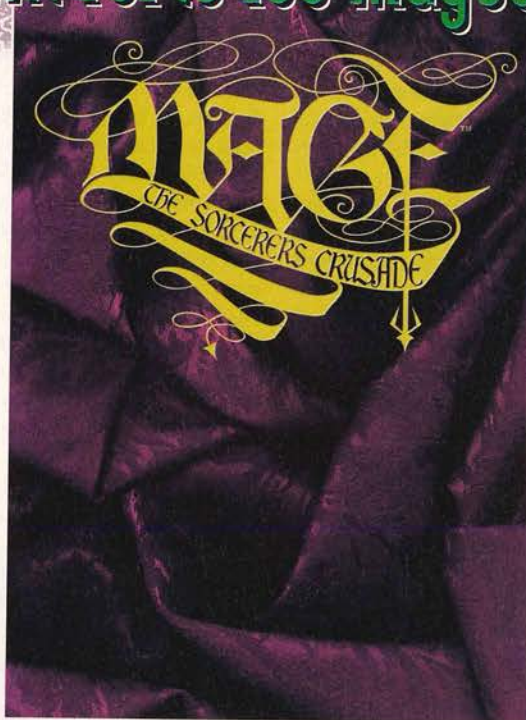
Au fond d'une caverne, un dragon se dresse, inquiet. Le monde change, et pas pour le mieux. Bientôt, il faudra partir...

Qui êtes-vous ?

Vous viviez une vie tranquille et relativement normale, dans l'Europe chaotique du XV^e siècle, lorsque soudain, vous vous êtes rendu compte que vous aviez des « pouvoirs ». Et, à cette époque, tuer la vache de son voisin juste en la regardant ou guérir un bébé malade par l'imposition des mains peut vous valoir de gros ennuis... Vous avez fait de votre mieux pour cacher votre don. Peu après, vous avez été contacté par quelqu'un, et vous vous êtes

Mage : The Sorcerers Crusade

Ils sont forts les magos XV^e !



retrouvé apprenti d'un magicien. Au cours des années suivantes, vous avez découvert que le monde matériel était loin d'être le seul. Quant aux magiciens, ils sont très nombreux, et organisés en une infinité de sociétés plus ou moins secrètes. Pour simplifier, ceux qui ne sont ni fous, ni vendus au diable, se divisent en deux grandes factions : le Conseil des Traditions et l'Ordre de la Raison.

Le Conseil, qui prend sa forme définitive vers 1460, regroupe neuf traditions magiques issues des quatre coins du monde. Certaines se haïssent depuis des siècles, mais elles ressentent le besoin de s'allier, sous

peine d'être rayées de la carte par l'Ordre de la Raison. Ses membres sont un pittoresque mélange d'alchimistes, de prêtres de Kali, de chamans africains, de catholiques dissidents, de mystiques musulmans...

L'Ordre de la Raison, quant à lui, est essentiellement européen. Il existe depuis plus d'un siècle, et son objectif est simple : unir l'humanité sous la devise « un monde, une foi, une loi ». Autrement dit, il est temps d'exterminer les dragons, de prouver que la Terre est ronde, de l'explorer de fond en comble et de faire disparaître toutes les « superstitions » dans lesquelles se complaisent leurs rivaux des Traditions. La « magie » de la Raison prend la forme d'une super-science. Les membres de l'Ordre ont des pistolets (qui à l'époque relèvent de la science-fiction), des ballons, des machines volantes et une multitude de gadgets enchantés. Les deux camps peuvent être joués, et tous les deux sont intéressants.

Qu'est-ce qui vous attend ?

Oh, plein de choses et plus encore ! Entre la découverte de leurs pouvoirs magiques, la guerre qui oppose les Traditions et l'Ordre de la Raison, les innombrables rivalités entre sociétés secrètes, les interactions avec les « Normaux », la visite des Autres Mondes (qui attendent d'être explorés) et les rapports avec les créatures mythiques qui existent

encore sur terre, il y a de quoi occuper les joueurs pour les cinquante prochaines années, minimum. En fait, il y a tellement à faire que l'on regrette de ne pas être un peu plus pris par la main !

La guerre des histoires

The Sorcerers Crusade est censé se dérouler dans notre bonne vieille Europe (et dans le reste du monde aussi, mais moins), quelque part entre 1430 et 1500. Au meneur de jeu de fixer la date à sa convenance. De toute façon, les conflits magiques prennent très nettement le pas sur le réalisme historique. Pour une fois, ce n'est pas trop gênant : ils sont détaillés année par année, voire mois par mois, et sont largement aussi intéressants que les bisbilles entre le pape et l'empereur ou le conflit entre Louis XI et Charles le Téméraire.

Le petit cours d'histoire, qui est censé fournir au lecteur les bases nécessaires pour se repérer dans le XV^e siècle, y parvient plutôt bien, mais ça ne reste que des bases. Si vous voulez exploiter à fond les (nombreux) charmes de l'époque, vous avez tout intérêt à vous documenter par vous-même. En ce qui me concerne, je vais sérieusement me pencher sur les années 1490. C'est l'époque des Borgia, de Machiavel, de Torquemada, de Christophe Colomb, de Vasco de Gama, de Léonard de Vinci et d'une foultitude d'autres, moins connus mais tout aussi intéressants.

Des règles connues

Comme ses prédécesseurs, *The Sorcerers Crusade* suit le système White Wolf. L'habitué retrouvera les neuf caractéristiques exprimées en ● correspondant chacun à 1d10, une trentaine de compétences plus ou moins familières, une création de personnage par répartition de points, les niveaux de difficulté... Bref, du solide, de l'éprouvé et du testé depuis bientôt neuf ans. Pour les joueurs de *Mage*, il y aura juste à apprendre une nouvelle terminologie truffée de termes latins, mais cela fait partie du plaisir.

Reste une bonne surprise, agréable pour le vétéran comme pour le débutant : tout cela est mieux expliqué que d'habitude. Pour une fois, j'ai eu l'impression qu'il était possible de comprendre le chapitre du combat à la première lecture, et je n'y ai pas vu de bogues flagrantes. Ça fait du bien !

Une magie subtile

Avec ses cinquante pages de règles, la magie paraît très intimidante au premier abord. En fait, techniquement, tout se règle par un jet de dé sous une caractéristique, toujours la même... Mais attendez-vous, dans les premiers temps, à

ce que ce jet soit précédé et suivi de négociations acharnées ! Une foule de modificateurs et de complications en tout genre pondère la difficulté du dé, l'ampleur du sortilège, la qualité du résultat, et ainsi de suite à perte de vue ou peu s'en faut.

Le grand intérêt du système est sa souplesse. Avec un meneur de jeu bien disposé et un minimum de chance aux dés, il est possible de faire pratiquement n'importe quoi, pour peu que l'on dispose des Sphères appropriées (la réalité peut être influencée à travers neuf Sphères, dont le Temps, la Matière, la Vie... Elles sont notées sur 5, et définissent ce que peut faire votre magicien).

La réalité n'aime pas être dérangée, et peu d'activités la perturbent davantage que le lancement d'un sort (elle est plus tolérante qu'au XX^e siècle, mais à peine). Quel que soit le sort que vous lancez, vous risquez de vous attirer des ennuis... ou, parfois, une récompense attribuée arbitrairement par le destin. Du coup, les mages ont tout intérêt à être subtils et à « couler » leurs pouvoirs à l'intérieur de formes acceptables. Impossible de voler dans les airs en battant des bras, par exemple. En revanche, tout le monde sait que les sorcières volent sur des balais ou que les alchimistes fabriquent des potions malodorantes qui les rendent légers... Du coup, chaque mage doit choisir un « style », destiné à le rendre moins voyant. Si le joueur est imaginatif, ce sera un plaisir. Sinon, cela risque fort de ressembler à une corvée.

Ramage et plumage

Sur le plan de la forme, rien à dire : c'est beau. Certaines illustrations sont franchement superbes, d'autres plus moyennes, mais dans l'ensemble, tout est joli à regarder.

Il faut aussi attribuer une bonne note au style. Non seulement *The Sorcerers Crusade* est plus clair et plus agréable à lire que *Mage*, mais l'auteur se permet d'intervenir, notamment dans le chapitre des règles, pour donner son avis sur ce que doit être le jeu de rôle. Il est bien « dans la ligne du parti » whitewolfique (mort à la simulation et vive l'ambiance, en gros), mais il le dit avec humour...

Pour conclure...

Plus encore que son grand frère moderne, *The Sorcerers Crusade* est un jeu optimiste et « pêcheur ». Les vampires n'ont rien d'autre à faire que rester dans leur coin et développer leurs pouvoirs nuit après nuit. Les loups-garous livrent une bataille perdue d'avance et le savent. Les mages, au contraire, sont là pour transformer le monde. Ils en ont le pouvoir et, justement, la Renaissance est une époque où tout change à toute vitesse.

Donc, j'ai beaucoup aimé et je m'y mets tout de suite... Petit avertissement toutefois : même s'il est moins déconcertant que *Mage* sur un certain nombre de points (et notamment sur tout ce qui concerne les Autres Mondes, qui est notablement simplifié), *The Sorcerers Crusade* reste un jeu très riche, très dense et relativement complexe, à l'ambiance très particulière. Si vous avez aimé *Nephilim* ou *Ars Magica*, par exemple, ce jeu est fait pour vous ! Sinon, essayez quand même de trouver un meneur de jeu pour vous le faire découvrir, juste pour voir...

Tristan Lhomme



Si vous aimez la dimension épique.



Pour les vieux routards.



Même si vous n'aimez pas le Monde des Ténébres.

À qui s'adresse ce jeu ?

● FICHE TECHNIQUE

- Un jeu de rôle en anglais édité par White Wolf.
- Auteurs : Phil Brucato, Richard Dansky, Kenneth Hite et Deena McKinney, plus tout le reste de l'équipe White Wolf.
- Illustrateurs : Toute l'équipe White Wolf.
- Présentation : Un livre de 296 pages sous couverture rigide.
- Prix indicatif : 200 F.

L'AVIS DE Serge Olivier

Dans le Monde des Ténébres, *Mage* est, avec *Changelin*, mon jeu préféré, même s'il s'agit d'une préférence toute intellectuelle, tellement le jeu me paraît ardu à mettre en place. C'est donc avec beaucoup de plaisir que j'ai vu arriver sa déclinaison Renaissance. D'abord à cause de la période choisie, fascinante, ensuite parce que *The Sorcerers Crusade* est beaucoup plus jouable que son aîné. Comme le dit Tristan, c'est un jeu pêcheur qui donne vraiment envie. Néanmoins, ça reste un jeu difficile d'accès qui demande pas mal d'investissement de la part du MJ.

200% SUBJECTIF ! (échelle de A à E)

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

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie : le ton, la clarté de l'ensemble, le choix de l'époque.

Je regrette : que l'époque ne soit pas mieux exploitée, et surtout l'absence d'un scénario d'introduction.

200% SUBJECTIF ! (échelle de A à E)

J'ai envie d'être
Joueur B, meneur de jeu A (mais uniquement un jour de grande forme !)

White Wolf est l'une des plus importantes sociétés de jeu de rôle américaines, pourtant son p.-d.-g, Steve Wieck, est mal connu des joueurs. Entretien avec un fervent partisan du storytelling.

Casus Belli : Quels sont les jeux White Wolf qui marchent le mieux ?

Steve Wieck : *Vampire : la Masquerade* et *Vampire : l'âge des Ténèbres*. Suivent *Loup-garou* et *Mage*, puis *Changelin* et *Wraith*. La popularité de nos jeux correspond en gros à leur ordre de parution, ce qui est logique, les joueurs ayant eu moins de temps pour découvrir les jeux les plus récents.

CB : Savez-vous combien de produits Vampire vous avez vendus ?

SW : Je n'en sais rien précisément. Mais je dirais plusieurs centaines de milliers d'exemplaires du jeu. En comptant les suppléments, nous devons atteindre des millions de produits de la gamme Vampire.

CB : Après tous ces jeux et suppléments parus sur le Monde des Ténèbres, pensez-vous pouvoir encore y apporter quelque chose de neuf ?

SW : Je pense que nous avons plusieurs façons de proposer quelque chose de nouveau et d'intéressant aux fans du Monde des Ténèbres. D'abord, avec des jeux comme *Vampire : l'âge des Ténèbres*, *Werewolf : The Wild West* et maintenant *Mage : The Sorcerers Crusade*, nous ouvrons des fenêtres sur différentes périodes de l'histoire du Monde des Ténèbres. Chacune de ces époques décrit des aspects entièrement nouveaux du Monde des Ténèbres qui n'apparaissent pas dans les jeux contemporains.

Ensuite, il ne faut pas oublier que le Monde des Ténèbres est un reflet sinistre de notre réalité et que, comme notre monde, il change constamment.

Enfin, il existe encore plein d'aspects inexplorés dans le Monde des Ténèbres contemporain. J'espère que quiconque a lu *Kindred of the East* pensera comme moi que le monde est encore plus intrigant grâce aux Kuei-Jin.

CB : Pourquoi cet intérêt récent pour l'Orient ?

SW : Pour de nombreuses raisons. Pour beaucoup d'Occidentaux, l'Orient reste quelque chose d'exotique, de sensuel et de terrifiant. Les mythes, les coutumes et la spiritualité de cette partie du monde constituent des sources fascinantes de divertissement pour nous. Beaucoup de gens à White Wolf, moi compris, aiment utiliser la culture et l'environnement orientaux pour raconter de bonnes histoires. Il était donc naturel pour nous de produire la ligne de suppléments *Kindred of the East* et *Year of the Lotus*.

De plus, avec le changement de souveraineté de Hong Kong et la mondialisation de l'économie, l'Orient et l'Occident sont de plus en plus liés. Comme nous voulons vraiment que le Monde des Ténèbres reflète notre réalité, il nous fallait présenter son côté oriental.

CB : Que s'est-il passé exactement avec Aeon ?

SW : Hélas notre arrangement avec Viacom m'interdit de révéler quoi que ce soit à ce sujet ! Tout ce que je peux dire c'est que deux tiers des avocats au monde exercent aux États-Unis. Cela fait beaucoup de gens qui ont besoin de travailler et il vaut mieux en tenir compte lorsqu'on dirige une entreprise ici.

CB : Pourquoi avoir choisi de publier un jeu de science-fiction qui n'a aucun rapport avec le Monde des Ténèbres ?

SW : Le Monde des Ténèbres est un cadre de jeu très diversifié qui explore de nombreux thèmes dont le principal, que l'on retrouve dans tous les jeux de la gamme, est celui de la lutte contre des forces capables de gâcher des vies et de mener le monde à sa perte.

Par exemple, *Vampire* et *Wraith* sont basés sur une lutte contre la Bête ou l'Ombre pour éviter la corruption individuelle, tandis que *Mage* et *Changelin* mettent en scène la lutte d'individus contre des forces qui créent une société sans passion privée de liberté d'expression et de libre arbitre. C'est une thématique sombre, tragique, mais importante. Nous pensons que notre monde doit s'interroger sur ce genre de thèmes, et nous concevons le storytelling comme un moyen de le faire de manière distrayante.

D'un autre côté, il y a d'autres thèmes que nous souhaitons traiter. Contrairement à une opinion courante, nous sommes capables de raconter des histoires à base de concepts positifs comme l'espoir, le sacrifice et l'unité. C'est ce que nous souhaitons faire avec *Trinity*.

CB : Trinity a un côté super-héros. Est-ce volontaire ?

SW : Je pense que la meilleure réponse à cette question est : oui, c'est même tellement volontaire qu'on peut s'interroger.

Un des thèmes que *Trinity* explorera, au fur et à mesure du développement du jeu, est

celui de l'héroïsme. *Trinity* s'intéresse à la manière dont le monde perçoit les héros et à l'énorme différence qui existe entre le fait de posséder des super-pouvoirs et le fait de se comporter de manière super-héroïque.

Hélas, beaucoup de gens réduisent *Trinity* à cet unique aspect des choses et ratent toutes les autres facettes du jeu. *Trinity* est d'abord un jeu de science-fiction, et ensuite seulement un jeu sur des hommes investis de pouvoirs extraordinaires.

CB : Que pensez-vous d'Alternity ?

SW : J'ai vu une première version de son *Player's Handbook* et il me semble typique de TSR : des tableaux sur toutes les pages, des règles génériques sans monde, des illustrations superbes mais en quantité

insuffisante. Les joueurs qui aiment les jeux basés sur l'utilisation répétée de règles, de tableaux et de jets de dés ne seront pas déçus, exactement comme avec *Donjons & Dragons*.

White Wolf n'a pas l'intention de concurrencer TSR sur ce type de jeu. Nous préférons éditer des jeux qui intègrent un monde, des thèmes et des mécanismes de jeu, et qui se concentrent sur la possibilité de raconter une bonne histoire pour le plaisir et pour l'art.

Je ne cherche pas à offenser les gens qui jouent à *Donjons & Dragons*, j'y ai beaucoup joué quand j'étais gamin ; c'est seulement une différence d'approche et de préférence. On peut raconter de bonnes histoires avec des jeux à la *Donjons & Dragons*, mais je pense que le jeu lui-même constitue un handicap plus qu'un avantage au déroulement de l'histoire.

Contrairement à une opinion courante, nous sommes capables de raconter des histoires à base de concepts positifs comme l'espoir, le sacrifice et l'unité.

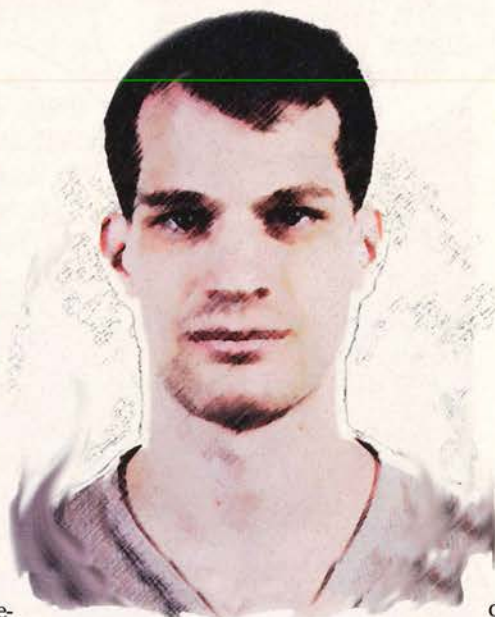
CB : Le cadre de *Mage: The Sorcerers Crusade* est la Renaissance. Pourquoi ce choix, et pensez-vous que ce jeu puisse être un succès commercial ?

SW : Il y a tellement de conflits à *Mage* qui se déroulent durant la Renaissance que cela semblait la période idéale pour situer *The Sorcerers Crusade*. La Renaissance elle-même est une époque fantastique pour le storytelling. Beaucoup de gens ne se souviennent que des chemises bouffantes et de l'explosion artistique, mais cela a aussi été une des périodes les plus sanglantes de l'histoire européenne. L'émergence de l'artillerie dans l'art de la guerre, l'intolérance religieuse et les persécutions, l'exploration du Nouveau Monde, tout cela contribue à en faire un cadre de jeu passionnant. Si on rajoute à cela les éléments spécifiques à *Mage* comme la bataille entre la science, la religion et les mythes, je pense que cela fait de *The Sorcerers Crusade* un jeu riche en histoires à raconter.

En ce qui concerne les ventes, nous ne laissons pas ce genre de considérations devenir prépondérantes dans nos décisions. Si nous réalisons un bon jeu, qui possède une valeur artistique et distrayante, nous espérons que les gens s'en apercevront et y joueront. Si on se contente de faire un jeu auquel on croit que les gens ont envie de jouer, alors le jeu est privé de son âme créative. Je ne sais pas ce que les joueurs pensent de *The Sorcerers Crusade* et de la Renaissance, mais je crois que s'ils lisent le jeu ou y jouent, ils découvriront qu'il est meilleur que n'importe quel jeu de fantasy qu'ils pratiquent.

CB : Quels sont les projets de White Wolf pour 1999 ?

SW : Tout ce que je peux vous dire c'est que nous éditerons la suite de *Trinity*, *Aberrant*, et que les amateurs du Monde des Ténèbres doivent s'attendre à ce qu'un peu de tension



millénaire secoue leur univers de jeu.

CB : Pensez-vous que le jeu de rôle a encore un avenir ou que les jeux vidéo sont en train de le tuer à petit feu ?

SW : Le jury délibère encore à ce sujet. Le sentiment dominant est que le jeu de rôle papier est un oiseau dodo qui attend l'extinction. Je pense que le jeu de rôle classi-

que aura toujours des avantages en termes de convivialité et de plaisir. Je crois aussi que les gens ne réalisent pas qu'il y a beaucoup de joueurs qui découvrent le jeu de rôle avec l'ordinateur avant de se tourner vers le jeu de rôle classique. Cela dit, White Wolf ne va pas se précipiter naïvement dans le siècle prochain en dédaignant ce grand média de loisirs qu'est le jeu vidéo. Nous sommes sur le point d'annoncer des partenariats qui permettront à nos jeux d'exister en version informatique.

CB : Un certain nombre d'éditeurs ne se rendent pas à la GenCon cette année¹. Que fera White Wolf ?

SW : J'ai dit à Wizards of the Coast qu'ils étaient en train de tuer l'une des meilleures conventions de jeu au monde. Cette année, ils ont augmenté de 30 % à 40 % le coût de location des espaces et en même temps ils ont réservé énormément de place pour eux, TSR et Five Rings⁵. Cela a rendu la GenCon trop coûteuse pour beaucoup d'éditeurs. Pourquoi les petites sociétés devraient-elles subventionner le gros salon de Wizards ? White Wolf se rendra à la GenCon cette année, mais si Wizards of the Coast ne modifie pas ce que j'appelle leur tactique monopolistique, nous n'irons pas en 1999.

CB : Que pensez-vous du rachat de TSR par Wizards of the Coast ? Est-ce une bonne ou une mauvaise chose pour le jeu de rôle ?

SW : Pour moi, c'est positif. D'après toutes les sources d'information, TSR était en ban-

queroute et aurait fermé. Le rachat par Wizards of the Coast a permis de garder TSR en vie. Le mauvais côté des choses, c'est que WotC/TSR possède maintenant un monopole virtuel sur le marché du jeu, du moins aux États-Unis. Ils peuvent exercer ce monopole dans le sens du bien de l'industrie ou au détriment de celle-ci dans son ensemble, et à leur profit. Si je regarde les décisions récentes de Wizards concernant la hausse des prix à la GenCon, le brevet sur les jeux de cartes⁶, l'augmentation des prix de leurs produits et la réduction de la marge qu'ils laissent aux distributeurs, j'ai peur qu'ils ne se concentrent sur la recherche de profits à court terme et non sur la bonne santé à long terme de l'industrie.

FICHE DE PERSO : Steve Wieck

Attribut : 28 ans.

Clan : p.-d.-g de White Wolf.

Historique : a écrit en freelance pour des jeux comme *Villains and Vigilantes*, *Shadowrun*, *Star Wars* et *Torg*. A aidé son frère Stewart à fonder White Wolf.

Compétences : dix ans de kung-fu. Adore les jeux de rôle bien sûr, avec une préférence pour *Loup-garou*, *Trinity*, *Etric* et *Pendragon*, mais aussi les jeux de plateau (*Diplomatie*, *Méditerranée*).

Connaissances : ingénieur.

Discipline : vient de devenir papa.

CB : Y a-t-il quelque chose que vous souhaitez dire aux joueurs français ?

SW : J'aimerais leur dire merci. Les joueurs français ont été les plus enthousiastes pour nous aider à recréer l'art du jeu de rôle et du storytelling. Les goûts du marché français en termes de jeu de rôle ont un niveau de sophistication que l'on trouve rarement ailleurs. Nous apprécions ce soutien et nous continuerons à créer les meilleurs jeux possibles. Tous les joueurs français qui ont des conseils, des suggestions ou n'importe quoi d'autre pour moi au sujet de White Wolf et de nos jeux peuvent m'envoyer un e-mail à : steve-wieck@white-wolf.com. Hélas mon français n'est pas très bon, aussi écrivez en anglais.

Propos recueillis par Serge Olivier

1) Voir CB n° 113

2) *Æon* était le premier nom de *Trinity*. White Wolf a dû en changer à la demande de Viacom, filiale de MTV, qui produit un dessin animé du nom de *Æon Flux*. Voir critique dans CB n° 111.

3) Le nouveau jeu SF de TSR. Voir critique dans CB n° 113.

4) Suite à l'augmentation des tarifs de location des stands, plusieurs éditeurs, dont Steve Jackson Games, Palladium, etc., ont décidé de ne pas aller à la GenCon, la plus grande convention de jeu spécialisée au monde. Voir Backstage dans CB n° 113.

5) Five Rings Publishing est un petit éditeur de jeu de cartes qui a été racheté par WotC.

6) WotC a déposé un brevet concernant Magic suffisamment général pour englober d'autres jeux de cartes et ainsi menacer potentiellement d'autres éditeurs de poursuites. Voir « Aux quatre coins des cartes » dans CB n° 110.

Des conseils pour les pieds-tendres à Deadlands

LA NUIT DES NOUVEAUX MYSTÈRES DE L'OUEST

Alors, vous avez décidé de jouer à Deadlands ? Bien. Très bien. Mais avez-vous ce qu'il faut ? Savez-vous quelle ambiance instaurer ? Que mettre dans vos scénarios ? Où trouver des idées ?...

LE NÉCESSAIRE, C'EST INDISPENSABLE

Vous avez acheté le livre de base ? C'est un bon début ! Maintenant, remontez sur votre canasson et retournez chez votre vendeur préféré. Il vous faut *The Quick & the Dead*. Les pieds-tendres de Pinnacle le qualifient de supplément, mais il vaudrait mieux parler de « seconde partie du livre de base ». Le riche background du jeu ainsi que des règles complémentaires s'y trouvent. Et tant que vous y êtes, prenez aussi l'écran de jeu. Je veux parler de la version française, pas de l'abomination américaine. Même dans l'Ouest sauvage, il y a des limites à l'indécence. Croyez-moi, bientôt, vous bénirez cet écran tant il vous évitera de perdre du temps à la recherche de points de règles.

JEU D'AMBIANCE

Dans chacun des trois cas suivants, à vous de trouver votre équilibre entre deux genres dont l'opposition apparente peut s'avérer complémentaire.

Western hollywoodien ou spaghetti ?

Par hollywoodien, comprenez rues propres, petites villes sereines et prospères, hommes bien rasés, bien habillés et généralement bien élevés. La distinction entre gentils et méchants n'est pas trop difficile à faire. Et il n'y a rien d'étonnant à ce qu'un bandit accepte de se plier aux règles du duel. L'ensemble a des airs de western entre gentlemen et convient idéalement aux États de l'est et aux régions les plus civilisées de l'Ouest sauvage. Pour autant, rien n'empêche ses habitants d'être totalement corrompus. Qui sait quelles horreurs se cachent derrière le sourire rassurant du maire de la ville ? Par ailleurs, le style lissé du western hollywoodien convient bien aux meneurs de jeu qui n'aiment pas s'encombrer de descriptions fouillées.

A l'inverse, dans la version spaghetti, la nature semble avoir un compte à régler avec les hommes. Ces derniers sont analphabètes, répugnants et dangereux. Dans cet enfer, il n'y a ni gentils ni méchants. Juste des bêtes qui se battent pour leur survie. Des bêtes qui ont la gâchette facile. Ainsi, si l'un d'eux vous donne rendez-vous pour un duel dans la grand-rue, attendez-vous à ce qu'il vous tienne une embuscade avec ses copains. Suite à

quoi, ces ordures se disputeront à qui dépouillera votre cadavre truffé de plombs de ses plus belles possessions. Le style western spaghetti est plus exigeant du point de vue descriptif. Il faut jouer sur un ensemble de détails : la mouche qui se promène sur le visage mal rasé du shérif, les auréoles de sueur sur la chemise du barman, les bâtiments délabrés, les regards furtifs sur votre montre en or, la méfiance vis-à-vis des étrangers, les serpents à sonnettes, la chaleur assommante, la lumière aveuglante du soleil...

Peur ou fantastique ?

L'ambiance de *Deadlands* est basée sur un sentiment de peur dans un contexte où l'existence du surnaturel n'est connu que de quelques-uns. La présence et la puissance des manitous est fonction du niveau de peur qui imprègne ses diverses régions. Cette ambiance est propice à des scénarios dans lesquels la tension psychologique est dominante. Le danger est partout et nul n'est digne de confiance tant que « l'ennemi » n'est pas identifié. Lorsqu'elle s'insinue dans les esprits, la peur sème le chaos plus sûrement qu'une horde de monstres enragés. Il est ainsi facilement possible d'enflammer une ville sans recourir à la



moindre créature surnaturelle. La peur dresse les hommes les uns contre les autres et les change en monstres avec une redoutable efficacité.

L'ambiance fantastique convient aux scènes ou aux scénarios dans lesquels les personnages sont confrontés à un ou plusieurs événements surnaturels. Tel est le cas lorsqu'ils tombent nez à nez avec une abomination. Quand l'ambiance vire de la peur au fantastique, le mystère cède brusquement la place aux révélations et à l'action. Même si sa rencontre peut être traumatisante, l'existence du surnaturel est un fait acquis, au moins pour les personnages. L'ennemi surnaturel est identifié, voire visible. Il s'agit le plus souvent de le combattre pour mettre un terme à la terrible menace qu'il représente, que ce soit au calibre 12 ou plus subtilement.

Golden science ou dark science ?

Vous pouvez présenter la science de *Deadlands* comme celle de la série télévisée *Les mystères de l'Ouest*. Les inventions y apparaissent comme des gadgets kitsch et efficaces à la « James Bond/West ». Même si elle est coûteuse, on la rencontre fréquemment, que ce soit en ville ou en pleine nature. Cette optique est la plus proche de celle retenue par Pinacle, notamment dans le supplément *Smith & Robards* consacré aux savants fous. N'hésitez pas à minimiser les risques de mauvais fonctionnements des machines. Cette science apprivoisée est appropriée aux grandes villes de l'est, loin des expérimentations hasardeuses des savants fous de l'ouest lointain.

Justement, si vous préférez mettre en scène une science sombre et inquiétante, insistez sur la nature et l'apparence malsaine de la roche fantôme. Attirez l'attention des personnages sur la démence qui ronge peu à peu l'esprit des savants et, in extenso, de ceux qui font régulièrement usage de ces sinistres machines. Mettez en avant leurs imperfections et la menace de leurs trop fréquentes défaillances. Au final, faites apparaître la pratique de la science comme mystérieuse, indomptable et périlleuse.

LES INGRÉDIENTS DU JEU

L'univers de *Deadlands* est composé d'un certain nombre de thèmes typiques. Pour écrire des scénarios, vous avez l'embarras du choix...

● **Des conflits.** Ce sont autant d'idées de scénarios : guerre de Sécession, grande guerre du rail, guerres indiennes, lutte contre le surnaturel, nature hostile... Où que les PJ se trouvent, il y a toujours un conflit. Usez-en, ne serait-ce qu'en tant qu'élément d'ambiance en arrière-plan.

● **Des hors-la-loi.** Il peut s'agir de déserteurs en haillons, de bandits mexicains, de pillards indiens ou, pourquoi pas, de bandits chinois. Afin de ne pas tomber dans les stéréotypes, jouez sur la diversité de leurs origines, de leurs méthodes d'action et de leurs motivations (éliminer un mentor devenu gênant, une



Illustration extraite du jeu.

humiliation d'enfance ou sentimentale, faire parler d'eux...). Et puisez dans la liste des crimes figurant p. 52 du supplément *The Quick & the Dead*.

● **Des grandes figures.** Wyatt Earp, Geronimo, Calamity Jane... Mettre en scène de tels personnages donne un parfum d'authenticité à un scénario. Toutefois, ces héros ne doivent pas reléguer les PJ au second plan.

● **Du surnaturel.** Cet élément est capital dans *Deadlands*. Aussi, pas question de blaser les joueurs dès la première aventure en mettant un monstre derrière chaque arbre. Jouez sur le sentiment de peur que procure l'inexpliqué, ou profitez du fait que les PJ cherchent à tout expliquer par le surnaturel pour fournir une explication rationnelle. Évitez le poncif du monstre qui menace la petite ville. Ou alors, piègez les PJ en leur donnant toutes les apparences d'un scénario sans surprise. Ainsi, l'histoire devient plus intéressante s'il s'avère que la ville a monté de toutes pièces une affaire de monstre pour masquer l'odieux trafic d'humains qui fait sa fortune.

● **De l'action.** Surtout, tempérez l'aspect bourrin de *Deadlands* ! L'univers se prête à l'action, mais le système de combat est lourd. Ne vous engagez pas à la légère dans une fusillade. Ne recourez pas au tirage de cartes lorsqu'un simple jet de Rapidité peut suffire. Dans la plupart des villes, le port d'armes est strictement contrôlé et les autorités ont l'habitude de gérer pacifiquement ce genre de problème. Rappelez à vos joueurs que tout ne se règle pas à coup de revolver dans l'Ouest sauvage. Par exemple, les bagarres générales dans les saloons sont une caractéristique des westerns.

● **De l'exotisme.** Chinois, Indiens, Français, Mexicains auxquels s'ajoute une foule d'immigrés venant des quatre coins du globe. Ce sont autant de PNJ inattendus qui permettent de singulariser un scénario. Pourquoi ne pas faire d'un Russe chasseur d'ours le grand méchant d'un scénario ?

● **Et de l'humour.** *Deadlands* peut se payer ce luxe ! Noir, acide, premier degré, dérision, cynisme... choisissez votre genre !

JOUER UN DÉTERRÉ

Commençons par lever deux malentendus. D'une part, les déterrés ne sont pas forcément des cadavres en état de décomposition avancée. En apparence, la plupart passent pour

vivants. Quant à leur puanteur, elle peut être masquée par un parfum ou les fortes odeurs d'un saloon. D'autre part, le contrôle d'un corps par un manitou ne s'apparente pas à une possession classique. Le personnage ne change ni de voix, ni de comportement. Un manitou est un esprit retors. Sa prise de contrôle s'opère à l'insu des observateurs extérieurs. Il calque son comportement sur celui de son « hôte » malheureux, attendant le moment propice pour accomplir le méfait aux conséquences les plus dramatiques.

Introduire un déterré dans un scénario présente des risques : au premier chef, celui de déséquilibrer les parties. Évitez de confier un personnage aussi puissant à un joueur peu subtil. Par ailleurs, jouer un déterré constitue un réel défi. Voyez s'il est préférable de prendre le contrôle du PJ dominé ou si celui-ci est à même de jouer contre ses intérêts et ceux de son gang. Dans ce cas, procédez au jet de Dominion avant la partie afin d'informer le joueur de sa situation puis laissez-le agir – de façon maléfique le cas échéant – à sa guise.

Abdelkrim Belal et Mehdi Sahmi

illustration : Eric Puech

INSPIRATIONS

SOURCES

Ford, Peckinpah, Leone et Eastwood, *Blueberry*, *Lucky Luke*, *Les Tuniques bleues*, *Les mystères de l'Ouest*, *Au nom de la loi*. Si vous en voulez plus, jetez un coup d'œil à ce qui suit...

BANDES DESSINÉES

Goudron plumé chez Delcourt. Du western noir fantastique. Une très bonne source d'inspiration. Et *Dead Hunter*, édité par Zenda.

LIVRES

Les hors-la-loi de l'ouest américain, de Didier Bianchi aux éditions Crépin-Leblond. Leur vraie vie, loin du glamour de la légende. Une mine d'idées.

FILMS

Deadman de Jim Jarmush et *Les aventures de Jack Burton* de John Carpenter. Ces deux films contiennent l'esprit de *Deadlands* et montrent tout ce que l'on peut faire d'un tel jeu, comment l'animer, quelles ambiances lui donner... Et aussi *La nuit des morts-vivants*, *Evil Dead*...

JEUX DE RÔLE

L'appel de Cthulhu pour les héros qui affrontent d'ignobles entités venues d'ailleurs, au péril de leur vie et de leur santé mentale. *Château Falkenstein* pour le côté lumineux de *Deadlands*.

SITE WEB

<http://www.Peginc.com> pour le *Weird West Express* qui rassemble plus de quarante sites consacrés à *Deadlands*.

RECEVEZ-LES CHEZ VOUS

CASUS Belli
L'Essentiel

Interview :
TSR
la création
selon Bill
Slavicsek

GUIDE DU CONSOMMATEUR
La gamme
complète de
**L'appel de
Cthulhu**
Plus de 70 suppléments catalogués

N° 113 - février-mars 98
15000 - 10 320 F 40
238 FB - 6,50 FS - 5,35 Scan
Rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

Hystoire de Fou
Après *Rêve de Dragon*,
Denis Gerfaud
repoint le jeu de rôle

Et si vous choisissiez
**LES
DEUX ?**

CASUS Belli
L'Aventure

**Mousquetaires
& Sorcellerie**

Quatre fois par an
Casus Belli Rouge « L'Aventure »
Campagnes de jeu,
Backgrounds,
Scénarios,
Aides de jeu.

**LE
JEU
DE RÔLE
POUR TOUS**

MS n°21 - mai 98
15000 - 10 450 F 40
238 FB - 12 FS - 7,75 Scan
Rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

Tous les deux mois
Casus Belli Jaune « L'Essentiel »
Critiques des nouveautés,
Actualités et infos,
Aides de jeu,
Scénarios.

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli Service Abonnements -1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

BULLETIN D'ABONNEMENT DE 1 AN À CASUS BELLi

Formule Jaune : 6 numéros **Jaune « L'Essentiel »** pour 160 francs seulement au lieu de 192 francs*, soit **un numéro Jaune gratuit.**

Formule Orange : 6 numéros **Jaune « L'Essentiel »** plus 4 numéros **Rouge « L'Aventure »** pour 295 francs seulement au lieu de 372 francs*, soit **un numéro Jaune ET un numéro Rouge gratuits.**

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

Vous pouvez aussi vous abonner par téléphone au 01 46 48 47 17 ou sur Minitel en tapant 3615 ABON (1,29 F/mn).

* prix de vente chez votre marchand de journaux.
Offre valable jusqu'à fin 1998 et réservée aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine.
Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au 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.



Dans les griffes de la Flamme verte

p. 36

POUR L'APPEL DE CTHULHU



p. 40

Le démon de l'intrigue

POUR LEGEND OF THE FIVE RINGS



Les quatre filles du chevalier Cadwallon

p. 44

POUR PENDRAGON



p. 48

Un souffle de glace

POUR BASIC/MOUSQUETAIRES & SORCELLERIE



p. 52

ET LE SCÉNARIO GRAND ÉCRAN POUR WARHAMMER
La guerre du lance-feu

L'APPEL DE CTHULHU



Dans les griffes de la Flamme verte

Ce scénario conviendra à des joueurs et des personnages de tous niveaux d'expérience, et à un gardien des arcanes un peu plus retors que la moyenne. La nouvelle de Lovecraft « Le festival » et le supplément « Kingsport, cité des brumes » vous seront utiles si vous voulez le jouer tel quel, mais il peut être déplacé dans n'importe quelle ville d'Europe ou des États-Unis sans grands efforts.



In medias res (dans le vif du sujet)

Pour une fois, l'action ne va pas tourner autour de la « vieille tante qui a des Profonds dans sa cave » ni de « l'ami qui a acheté une maison bâtie sur un vieux cimetière indien », ou autre prétexte plus ou moins foireux. De gros ennuis vont tomber directement sur la tête de l'un des personnages, que nous baptiserons « l'Investigatrice » pour le reste de ce scénario. Choisissez votre victime, prenez-la à part et faites-lui jouer la petite scène qui suit (l'histoire fonctionne également avec un Investigateur). Elle est couchée sur une surface humide et dure. Elle a des élancements douloureux à la jambe gauche, des courbatures partout, et très mal à la tête. Lorsqu'elle ouvre les yeux, elle réalise qu'elle est couchée à côté d'un cadavre couvert de sang, dans un cimetière enneigé. Tout comme l'inconnu, qui a été égorgé, elle est vêtue d'une grossière robe de bure noire qui ne protège guère contre le froid. Le soleil se lève à peine.

Si elle essaye de se souvenir de ce qui s'est passé, répondez-lui qu'elle n'en sait rien. La veille au soir, le 8 décembre, elle s'était tranquillement mise au lit. Que fait-elle ?

En se levant, elle constate qu'elle a une plaie profonde sous le pied gauche, une brûlure récente en forme de pentagramme. Impossible de se déplacer autrement qu'à cloche-pied. Le cimetière, à flanc de colline, n'est pas très grand mais il lui faut quelques minutes de clopinement pénible pour arriver à la grille. Bien entendu, c'est ce moment que choisit le gardien du lieu pour arriver. Voyant une intruse, il essaye de l'arrêter. Si elle parvient à lui échapper, il ne lui reste plus qu'à errer dans les rues d'une petite ville de Nouvelle-Angleterre. Elle n'a pas de papiers, pas d'argent, et aucune idée de l'endroit où elle se trouve. Et en plus, habillée comme elle l'est, elle attire franchement l'attention. Il y a de fortes chances qu'elle finisse la matinée au poste où, après avoir appelé un médecin et un psychologue de l'asile d'Arkham, le commissaire Tristram Crane lui donne l'autorisation de passer un coup de téléphone. C'est le moment d'avertir sa meilleure amie, un détective

privé, un parent proche... bref un autre Investigateur, qui passera le message au reste du groupe.

Ça n'arrive pas qu'aux autres !

Kingsport a été, au XVII^e et au XVIII^e siècle, le repaire d'un culte abominable qui, dans les profondes cavernes qui s'étendent sous la ville, adorait la Flamme verte, un Dieu extérieur peu connu. Les sectateurs ont presque tous été pendus en 1722 par un groupe de citoyens courageux. Certains ont échappé au gibet, parce qu'ils ont été plus rapides que leurs adversaires ou tout simplement parce qu'ils étaient déjà morts depuis des années. Pour la Flamme verte, la vie et la mort sont des concepts dépourvus de signification, et ses adeptes profitent de ce point de vue – même s'il faut être un adorateur des Dieux extérieurs pour trouver de l'intérêt à une « immortalité » passée sous la forme d'un cadavre putride ou d'un amas de vers grouillant au fond d'une caverne obscure.

Quoi qu'il en soit, depuis deux siècles, le culte se reconstitue petit à petit, recrutant notamment les descendants de ses membres originels, ceux qui avaient passé des pactes avec la Flamme verte. Notre pauvre Investigatrice, sans le savoir, a eu un anctère du mauvais côté de la barricade. L'un des membres du culte l'a attirée par magie à Kingsport, lui a fait miroiter puissance, fortune et gloire et l'a fait participer à un premier rituel. Elle a craqué pendant la cérémonie, au moment du sacrifice (perte de SAN entraînant l'amnésie). Ce dernier (le cadavre qui lui tenait compagnie au cimetière) était un autre sectateur, un nommé Elliot Smith, qui depuis quelques mois, manifestait des signes d'indépendance inquiétants. Après une brève délibération, les dirigeants du culte ont décidé de relâcher l'Investigatrice, après l'avoir « programmée » pour qu'elle vienne à eux lors de la prochaine cérémonie, le soir du 21 décembre. Elle sera présentée à la Flamme verte. Le culte a besoin d'agents conscients et volontaires, pas de légumes ! Dans l'idée de ses dirigeants, une dizaine de jours à la surface, sous surveillance discrète, l'aideraient à reprendre ses esprits... C'est sans doute ce qui va se produire, mais pas comme ils l'ont prévu.

Kingsport

Si vous ne possédez pas *Kingsport*, citée des brumes, voici un résumé des points les plus importants. Kingsport est située à cinq kilomètres d'Arkham, à l'embouchure de la Miskatonic et au pied de l'éperon rocheux de Kingsport Head, qui domine la ville d'environ 200 m. Contrairement à sa grande sœur, elle ne s'est pas développée au XIX^e siècle. C'est un gros bourg d'environ 7000 habitants, dont la principale source de revenus reste la pêche. En été, le tourisme vient s'y ajouter. Kingsport est une station balnéaire appréciée, avec une multitude de pensions de famille, de bungalows à louer, etc. La beauté de la région a également attiré une petite communauté d'artistes qui, en saison, grappillent un maigre revenu en faisant le portrait des touristes ou en vendant leurs œuvres. Les étudiants les plus pauvres de l'université d'Arkham s'installent également à Kingsport, où les appartements sont bien moins chers. Du coup, la ville a en permanence une petite communauté bohème.

Sur le plan cthulhien, la situation est un peu plus compliquée. En dehors du culte de la Flamme verte, Kingsport possède deux résidents manifestement surnaturels : le Terrible Vieillard et le locataire de l'Étrange Maison Haute dans la Brume, qui se dresse au sommet de Kingsport Head. Le Terrible Vieillard est un ancien capitaine corsaire nommé Richard Holt. Après avoir écumé les Caraïbes à la fin du XVIII^e siècle, il a pris sa retraite à Kingsport. Il s'est arrangé Dieu sait comment pour ne pas mourir, a clairement fait savoir qu'il ne souhaitait pas que cela se sache, et vit tranquillement depuis. Tant que l'on ne vient pas lui voler les coffres pleins de doublons qu'il conserve dans sa cave, il est (relativement) inoffensif.

William Bain, le maître de Kingsport Head, est bienveillant, mais beaucoup plus lointain. Sa maison, que l'on aperçoit au sommet de la falaise, est établie sur une « singularité », un endroit où les mondes du rêve et de l'éveil se confondent. Bain

a au moins cinq siècles et passe l'essentiel de son temps à explorer des royaumes oniriques. Ni Bain ni Holt n'ont de liens avec le culte local. Bain ne sait pas qu'il existe encore, et Holt s'en méfie.

Le commissariat

Nous sommes le matin du 15 décembre. Les autres Investigateurs viennent d'être avertis par leur amie qu'elle était à Kingsport, qu'il lui arrivait quelque chose de terrible et qu'elle avait besoin d'aide. Selon la distance à laquelle ils se trouvent, ils arriveront plus ou moins rapidement (quelques minutes depuis Arkham, quatre heures de train depuis New York et un peu moins depuis Boston).

Le commissaire Crane est un brave homme qui attend tranquillement la retraite, et qui déteste ce genre d'affaire. Dieu merci, elles sont plus rares à Kingsport qu'à Arkham ! Il accueille courtoisement les Investigateurs. Leur amie a été examinée par un médecin qui a soigné sa brûlure. Son état général est bon, mais elle a « perdu » près d'une semaine. Lorsqu'on l'a arrêtée, elle était persuadée être au matin du 9, alors que nous sommes le 15 ! Le psychiatre d'Arkham parle de « blocage qui passera avec le temps », et estime qu'elle peut être relâchée, à condition d'être entourée d'amis. Toutefois, tant que l'enquête sur la mort d'Elliot Smith n'aura pas connu un dénouement satisfaisant, le commissaire aimerait que l'Investigatrice reste en ville.

Si les Investigateurs demandent si des événements similaires se sont déjà produits, Crane soupire et répond oui. « A Noël, il y a deux ans, on a repêché un jeune homme dans la baie. Il portait une robe noire, comme votre amie, mais il n'était pas marqué. Il ne se souvenait de rien et, pour autant que je sache, il est toujours à l'asile d'Arkham. »

Les hommes de Crane mènent leur propre enquête, mais ils n'iront pas loin. Le commissaire est disposé à aider les Investigateurs dans les limites du raisonnable, et tant qu'ils ne sèment pas trop de perturbations.

Chez l'Investigatrice

Si les Investigateurs reprennent la route et font un saut chez leur amie, ils y découvrent un élément intéressant : deux jours avant de disparaître, elle a reçu une drôle de lettre, que ses domestiques (ou ses parents) décrivent comme « une enveloppe en papier épais fermée par un cachet de cire noire ». Il est possible d'en récupérer un ou deux morceaux dans la cheminée. Le contenu est illisible et, bien entendu, l'Investigatrice ne s'en souvient pas. Il s'agissait de la « convocation » magique qui l'a contrainte à se rendre à Kingsport.

A « L'hôtel du Port »

Il n'y a pas besoin de chercher longtemps pour savoir où l'Investigatrice a passé la semaine : elle est descendue dans le plus grand hôtel de Kingsport, un palace blanc, un peu décrépit mais qui mérite encore largement deux étoiles dans les guides touristiques. En saison, il doit être très agréable. En décembre, il est vide et fonctionne avec un personnel très réduit. L'Investigatrice était

L'autre fou à l'asile

Si les PJ vont y voir, ils découvriront que « Clyde », le rescapé amnésique, est devenu l'un des chouchous du personnel de l'asile d'Arkham. C'est un gentil jeune homme, dont la vie commence le jour où il a été sorti des eaux glacées du port. Pendant les premiers mois de son internement, il a fait de gros efforts pour se souvenir de son identité, mais il a fini par abandonner. A cette époque, il a réclamé le « Necronomicon » de l'université. A la demande de son médecin, le bibliothécaire lui a prêté. Clyde l'a lu (dans le texte latin !), mais cela ne lui a pas rendu la mémoire. En fait, il s'est trouvé dans la même situation que l'Investigatrice, mais a réussi à échapper aux sectateurs pendant la cérémonie. Rendu fou par ce qu'il avait vu, il a tenté de se suicider, sans y parvenir.

la seule cliente, et tout le monde se souvient fort bien d'elle. D'après le réceptionniste, elle passait énormément de temps dehors, en compagnie de son ami. Quel ami ? « Eh bien, le monsieur qui a dîné avec elle à plusieurs reprises ! » Le serveur du restaurant en fournit une assez bonne description : « Un type tout emmitoufflé, qui mangeait rien. Il avait une écharpe, un gros pardessus et des gants. Il les gardait à table. D'accord, la direction ne chauffe pas beaucoup, mais j'ai trouvé qu'il exagérait. Il était tout pâle, avec une barbe noire. Je ne me rappelle pas l'avoir entendu parler. » Aux Investigateurs de voir s'ils s'installent là où s'ils préfèrent l'une des pensions de famille du front de mer. Quoi qu'il en soit, l'Investigatrice peut récupérer ses bagages, qui n'ont pas été touchés. Elle avait réservé jusqu'au 22 décembre.

Le cimetière

Le cimetière de Central Hill, au pied du nouvel hôpital, domine la ville. Il est désaffecté depuis plus d'un siècle, et on peut y voir les plus vieilles tombes de la région, certaines remontant au milieu du XVII^e siècle.

L'endroit où l'Investigatrice s'est réveillée est parfaitement visible, entre deux stèles presque effacées, dans la partie la plus ancienne du cimetière. S'ils prennent le temps de faire une empreinte sur papier des deux pierres, ils pourront lire quelques noms. Apparemment, elles appartenaient à une famille Tuttle, et la date la plus récente est 1722... Ezekiel Oates, le gardien qui a découvert l'Investigatrice et le cadavre, est un vieux monsieur paisible. Il passe régulièrement arracher les mauvaises herbes et a appris il y a longtemps qu'il valait mieux ne pas se poser de questions sur ce qui se passait la nuit dans le cimetière. « Des fois, dira-t-il aux Investigateurs, je trouve des traces de pas. L'an dernier, j'ai trouvé des vers. Des gros vers blancs, comme des asticots, mais beaucoup plus gros. Y en avait un gros tas, tous mélangés. J'les ai arrosés d'essence et quand y zont brûlé, j'ai entendu comme un grand cri dans ma tête. Pour sûr, de jour, le coin est calme. Mais la nuit... » Oates reconnaît l'Investigatrice, qu'il a vue à plusieurs reprises en compagnie d'un « grand type

tout emmitouflé». Ils ont visité la partie ancienne du cimetière, et ont passé beaucoup de temps devant la tombe où elle a été retrouvée.

La société historique de Kingsport

Tout le monde leur dira que s'ils cherchent des renseignements sur le passé de la ville, c'est l'endroit où il faut aller. Hélas, Aaron Hart, le conservateur, est complètement gâteux. Il accueille les Investigateurs en les toisant d'un regard myope, et demande à l'Investigatrice comment va son «silencieux ami». Il confirme qu'elle est passée à plusieurs reprises en compagnie d'un gentleman barbu. Ils ont passé trois après-midi à fouiller dans les vieilles archives du grenier. Si les PJ demandent à y jeter un œil, il leur interdit de toucher à quoi que ce soit avant de s'être lavés les mains, puis les lâche dans le grenier, qui contient des caisses et des caisses d'archives poussiéreuses. Moyennant quelques jets de Bibliothèque, il est possible de trouver les éléments suivants :

● **Sur les Tuttle.** C'était une riche famille d'armateurs, qui a fait fortune dans le commerce avec les Antilles. La branche de Kingsport s'est éteinte avant la guerre de Sécession. De vagues passages d'anciens journaux intimes indiquent qu'ils avaient plutôt mauvaise réputation, sans autres précisions. Si l'Investigatrice pense à téléphoner à sa famille, sa mère lui confirmera que son arrière-grand-mère s'appelait Sarah Tuttle, et qu'elle venait «de quelque part sur la côte».

● **Sur le sombre passé de la ville,** les PJ trouvent quelques allusions à la destruction du culte de la Flamme verte en 1722. Il était centré sur l'église congréganiste, démolie depuis, qui se trouvait au sommet de Central Hill. La caisse qui contient ces miettes d'informations a visiblement été fouillée il y a peu, et il manque plusieurs des pièces qui figurent dans l'inventaire scotché à son couvercle (compromettantes, elles ont été emportées par l'Investigatrice et son complice sous le nez du conservateur).

S'ils ont le courage de discuter directement de l'affaire avec Hart, il les dirigera vers «le vieux capitaine Holt. Il était déjà vieux quand j'étais gamin, et il connaît toute la ville cent fois mieux que moi». Dans son état normal, Hart n'oserait jamais parler à quiconque du Terrible Vieillard, mais son cerveau s'est notablement ramolli depuis quelques mois...

Elliot Smith

● **L'autopsie.** Le Dr Steen, le médecin d'Arkham qui fait fonction de médecin légiste pour les deux villes, n'a aucune envie de communiquer son rapport à des étrangers. A moins d'un jet de Crédit réussi ou d'une intervention discrète du commissaire Crane, il n'y a pas moyen d'y avoir accès. De toute façon, il n'est pas passionnant. Smith a été égorgé avec une arme tranchante à la lame assez courte, sans doute un couteau à cran d'arrêt. Le cadavre portait la même marque en forme de pentagramme que l'Investigatrice. Le légiste la décrit comme «l'empreinte assez ancienne d'un fer rouge, estompée et remontant sans doute à plusieurs années».

● **La famille.** Feu M. Smith était le directeur de la Maritime Bank & Investment Fund, qui gère les comptes des patrons pêcheurs de Kingsport depuis 1861. Flora Smith, sa veuve, est une femme corpulente, avec de petits yeux porcins et un triple menton. Elle est visiblement très affligée. Son fils aîné, Jacob, est revenu d'Harvard où il étudie le droit pour s'occuper des obsèques. Flora fond en larmes de manière intempestive. Jacob est plus calme, mais il est manifestement très tendu... Il prétend ne rien savoir de la marque de son père. Quant à Flora, si on lui pose la question, elle rougit et murmure quelque chose du genre «nous faisons chambre à part depuis très longtemps». Jacob a été initié au culte il y a peu. Il ne participe pas encore à toutes les cérémonies, mais il sait comment contacter ses chefs. Si les Investigateurs lui font mauvaise impression, il se rendra dans une maison en ruine, sur Green Lane, et laissera un court message sur la cheminée du salon.

Si vous le désirez, Jacob peut tenter d'infiltrer le groupe. Il a un prétexte tout trouvé : il veut venger son père. Ce n'est pas un foudre de guerre, et il évite soigneusement toute action violente. Il préfère envoyer les Investigateurs sur de fausses pistes. Il sait que le temps joue pour lui. La cérémonie du 21 approche à grands pas...

Richard Holt, le capitaine au long cours

Le Terrible Vieillard vit dans une petite maison blanche au nord du port, dans un quartier qui a connu des jours meilleurs. Ses voisins sont pour la plupart de pauvres pêcheurs d'origine italienne ou portugaise. Ils ont visiblement une peur bleue du «capitaine».

Holt ne fait pas son âge : il a l'air d'un septuagénaire bien conservé, alors qu'il a largement le double. Il a d'étranges yeux jaunes et la déconcertante habitude de parler à son ancien équipage (qui, semble-t-il, lui répond, même s'il est le seul à l'entendre). Ces petites particularités mises à part, il semble relativement sympathique. Il invite les Investigateurs, leur sert un rhum de la Jamaïque de derrière les fagots et écoute leur histoire avec intérêt.

Après quoi, il hoche la tête et grogne : «Décidément, ils en prennent de plus en plus à leur aise, ces salopards ! Si j'étais plus jeune, j'irai bien leur botter le derrière mais à mon âge, ce n'est pas raisonnable...» Il ne demande pas mieux que de leur parler un peu du culte, des sacrifices, des horreurs qui, dans les années 1720, refusaient de rester dans leur tombe, et ainsi de suite. Les Investigateurs devraient trouver sa compagnie rafraîchissante. Enfin quelqu'un qui ne fait pas l'autruche !

En revanche, il n'est pas d'humeur à jouer au héros. Si les Investigateurs insistent beaucoup, il accepte de leur préparer «un petit quelque chose» qui ne sera prêt que dans plusieurs jours. Il les met à la porte sur une dernière recommandation : «Va falloir que vous alliez au fond des choses, vous savez. Ces chiendents-là, une fois que ça vous tient, ça vous lâche plus.»

Le poids des souvenirs

Le psychiatre qui a examiné l'Investigatrice l'avait bien dit : ses souvenirs vont lui revenir petit à petit. A l'état de veille, ils se manifestent sous formes de flashes perturbateurs : la rue dans laquelle elle se trouve se change en tunnel, les autres Investigateurs portent soudain des robes noires à capuchon, etc.

De nuit, les séquences sont plus cohérentes. En parallèle avec l'enquête, elle se revoit au cimetière et à la société historique. Elle ne sait toujours pas ce qu'elle y faisait, sauf que c'était très important. En revanche, elle peut décrire nettement l'homme qui l'accompagnait. Il avait un visage cireux aux traits immobiles, comme un masque. Il parlait sans bouger les lèvres, d'une voix déplaisante, pâteuse...

Au cours des deux dernières nuits, elle aura la vision des tunnels et d'une interminable descente dans les ténèbres. Au moment où elle arrive dans une salle baignée de lumière verte, elle se réveille en hurlant.

L'homme au visage de cire

Utilisez-le pour faire monter la tension. Il appelle à plusieurs reprises à l'hôtel, demandant à parler à l'Investigatrice. Il suit le groupe de très loin, sans jamais intervenir. Il connaît Kingsport et ses ruelles par cœur, et est à peu près impossible à rattraper.

Le soir du 20 décembre, dans l'après-midi, il passe à la réception pour déposer un message. Celui-ci, rédigé sur un parchemin épais, dit simplement : «A demain soir. Vous savez où aller.» Si par hasard les Investigateurs se trouvent à l'hôtel à ce moment-là, il est possible de l'intercepter ou mieux, de le suivre. Il ne prend pas de précautions particulières.

Il conduit le groupe jusqu'à un entrepôt abandonné de King Street, à la pointe nord de la baie. Si les personnages y entrent, ils trouvent deux choses : une trappe dissimulée sous une caisse... et ses vêtements, accompagnés d'une perruque, d'une fausse barbe et d'un masque de cire. L'intérieur du déguisement est généreusement imprégné de pus et de mucus, comme si la créature qui le portait était morte et en pleine décomposition.

Le cadeau du Terrible Vieillard

Le matin du 20, Holt leur envoie un message. Il les attend chez lui dans l'après-midi. A leur arrivée, il remet à chacun une petite amulette de plomb sur laquelle il a dessiné des symboles complexes. Il leur demande de la toucher, puis les récupère toutes, les jette dans un saladier plein de rhum, y ajoute de la poudre à canon et met le feu au mélange. «Buvez !» ordonne-t-il. Le rhum enflammé est plus impressionnant que dangereux. Une fois le saladier vide, le Terrible Vieillard leur rend les amulettes. «Ça devrait vous protéger, reprend-il, même si je ne sais pas si Damballah a beaucoup de pouvoir aussi loin au nord. Enfin, c'est pas ça qui compte. L'important, c'est que maintenant,

vos âmes sont marquées. Un dieu s'intéresse à vous. S'ils ont deux sous de bon sens là-dessous, ça les fera réfléchir. Vous êtes baptisés? Et croyants? Si oui, à votre place, j'emmènerai aussi un crucifix ou deux. Le vieux barbu dans le ciel, il s'intéresse moins aux gens que d'autres, mais pour pas perdre son pantalon, mieux vaut porter une ceinture et des bretelles. Pour les âmes, c'est pareil!» Au moment où ils sortent, il ajoute : «Au fait, vous ne m'avez jamais vu. Si vous parlez de moi aux autres, je serai très en colère...»

Et si... le groupe décide de fuir le plus loin possible?

Si les Investigateurs ne tiennent pas compte des avertissements du Terrible Vieillard, il est possible qu'ils s'entassent dans une voiture et qu'ils prennent la route de San Francisco. Dans ce cas, le culte enverra quelques byakhees récupérer l'Investigatrice et, tant qu'à faire, le reste du groupe, qui en sait trop. Ils démolissent la voiture et capturent tout le monde, si possible sans tuer personne. Ensuite, ils volent jusqu'aux tunnels. La confrontation finale aura lieu dans des conditions infiniment plus défavorables aux PJ...

Le soir du 21 décembre

Vers 23 h 00, l'Investigatrice se lève, en transe. Il suffit de la secouer pour la faire revenir à elle, mais elle sait effectivement où aller. Elle conduit le reste du groupe à l'entrepôt, ouvre la trappe et s'engage dans l'escalier qui se trouve dessous. Celui-ci donne sur un réseau de tunnels en brique. En se concentrant un peu, l'Investigatrice «se souvient» du chemin. Ce n'est pas difficile, il suffit de descendre... Une autre volée de marches débouche sur des cavernes naturelles. De là, des rampes mènent encore plus bas. En deux occasions distinctes, les Investigateurs éprouvent un léger vertige. Ils ont franchi des portails invisibles, et se trouvent maintenant très, très loin sous terre, à des milliers de kilomètres de la Nouvelle-Angleterre. Après un dernier escalier, franchement médiéval, le groupe pénètre dans une rotonde romaine ornée d'inscriptions latines. Le cauchemar commence juste après. La caverne suivante est immense et éclairée par une lueur



L'homme au masque de cire

grisâtre. Le sol est recouvert de squelettes empilés sur près d'un mètre de hauteur. A part quelques passages dégagés, partout où l'on s'aventure, on piétine des ossements. Certains ont encore des fragments de vêtements. Velours pourris, cottes de mailles rouillées, casques défoncés... Un jet d'Histoire permet de se rendre compte qu'il y a là des représentants de toutes les cultures connues depuis l'époque romaine, et de nombreuses autres difficiles à identifier. D'ailleurs, plus ils avancent, moins les squelettes sont humains...

Après un quart d'heure de marche et une perte d'1d4/1d10 points de SAN, ils arrivent à un espace dégagé où brûle un grand feu. Une dizaine d'hommes vêtus de robes noires sont en train de chanter dans une langue inconnue. L'un d'eux, les traits dissimulés par un profond capuchon, se tourne vers eux, s'incline devant l'Investigatrice et marmonne : «Bienvenue, ma sœur. Merci de nous avoir amené des sacrifices.» Il rejette son capuchon. Son visage est un amas de vers blancs, sous lequel on distingue vaguement un peu de chair... (SAN : 1d3/1d6)

Que faire ?

● **Courir.** Mauvaise idée! Les squelettes ont une manière perverse d'effacer les passages. Certains s'animent et rabattent les fuyards vers le feu. S'ils se dispersent, un ou deux chanceux pourront regagner la rotonde... Là, ils ont le choix entre une fuite humiliante ou un retour en force.

● **Tirer dans le tas.** Les sorciers sont sur leur territoire, mais ne se doutent pas que l'Investigatrice s'est retournée contre eux. Pour eux, c'est encore une nouvelle convertie. Sur les dix, six sont entièrement humains, et meurent sans faire d'histoire (à part un sort de Flétrissement ou deux, une façon d'incapaciter quelques personnages et de rendre leur fuite plus difficile). Ce sont

Un cadeau empoisonnant

L'entité que le Terrible Vieillard connaît sous le nom du dieu vaudou Damballah en porte beaucoup, beaucoup d'autres... mais il vous appartient de déterminer sa véritable identité. Dans le cas de figure le plus optimiste, c'est Nodens, un Dieu extérieur moins nuisible que la majorité de ses pairs. Particulièrement présent à Kingsport, il est le protecteur attitré de l'Étrange Maison Haute dans la Brume. Il peut également s'agir de Nyarlathotep. Cela ne dérange pas particulièrement le Chaos Rampant d'être utilisé de cette manière, mais il s'en souviendra. Plus tard, il viendra exiger le remboursement de sa dette.

Et pour des Investigateurs, devoir une faveur à leur pire ennemi peut déboucher sur des situations intéressantes...

les quatre autres, les morts-vivants, qui vont poser problème. Ils sont pratiquement intuibiles et ont l'habitude des sacrificiables récalcitrants...

● **Leur brandir un crucifix à la figure.** Ça les fait rire, rien de plus.

● **Leur brandir les amulettes du Terrible Vieillard à la figure.** Ils hésitent. «Qui vous a protégés?» demande l'un des plus anciens. Sous peine de s'attirer l'inimitié éternelle du Terrible Vieillard, il vaut mieux répondre de manière évasive... Après un bref conciliabule, ils concluent : «Remontez à la surface servir votre nouveau maître. Nous vous laisserons en paix si vous ne vous mêlez pas davantage de nos affaires.» Si vous le désirez, ils peuvent insister pour garder l'Investigatrice. Après tout, même si elle n'a encore rien signé, elle a participé à la précédente cérémonie. Les négociations peuvent être aussi âpres que vous le souhaitez...

Conclusion et conséquences

Le retour à la surface ne pose pas de problème. S'ils y redescendent plus tard, les Investigateurs trouvent sans problème la couche supérieure de tunnels, mais rien de plus. Les portes qui mènent au reste se sont refermées jusqu'à la date de la prochaine cérémonie.

Une fois à l'hôtel, nos héros peuvent faire leurs bagages... ou se préparer à combattre le culte. Celui-ci est exactement le genre d'adversaire qui peut occuper une campagne entière, même s'il n'est pas désireux de dominer le monde et qu'il ne prépare rien de spectaculaire pour les années à venir. Cela ne l'empêche pas de sacrifier des innocents, de corrompre, de pervertir et de participer au réveil des Grands Anciens. Et, de leur côté, il n'est pas certain que les sorciers respectent la trêve pendant longtemps...

Tristan Lhomme

illustration : Roland Barthélémy

Pour Karin, Investigatrice coopérative à qui je n'avais encore rien dédié.

LES PNJ

Pour L'appel de Cthulhu

► L'homme au masque de cire

Comme Joseph Curwen, p. 139 des règles de L'appel de Cthulhu.

► Les sorciers

Comme Wilbur Whateley,

p. 142 des règles de L'appel de Cthulhu.

Ceux qui ne sont plus qu'un grouillement de vers n'ont que 8 PdV, mais une fois tombés à 0, ils se dispersent – et un seul vers suffit pour qu'ils puissent se reformer, même si cela leur prend des siècles.

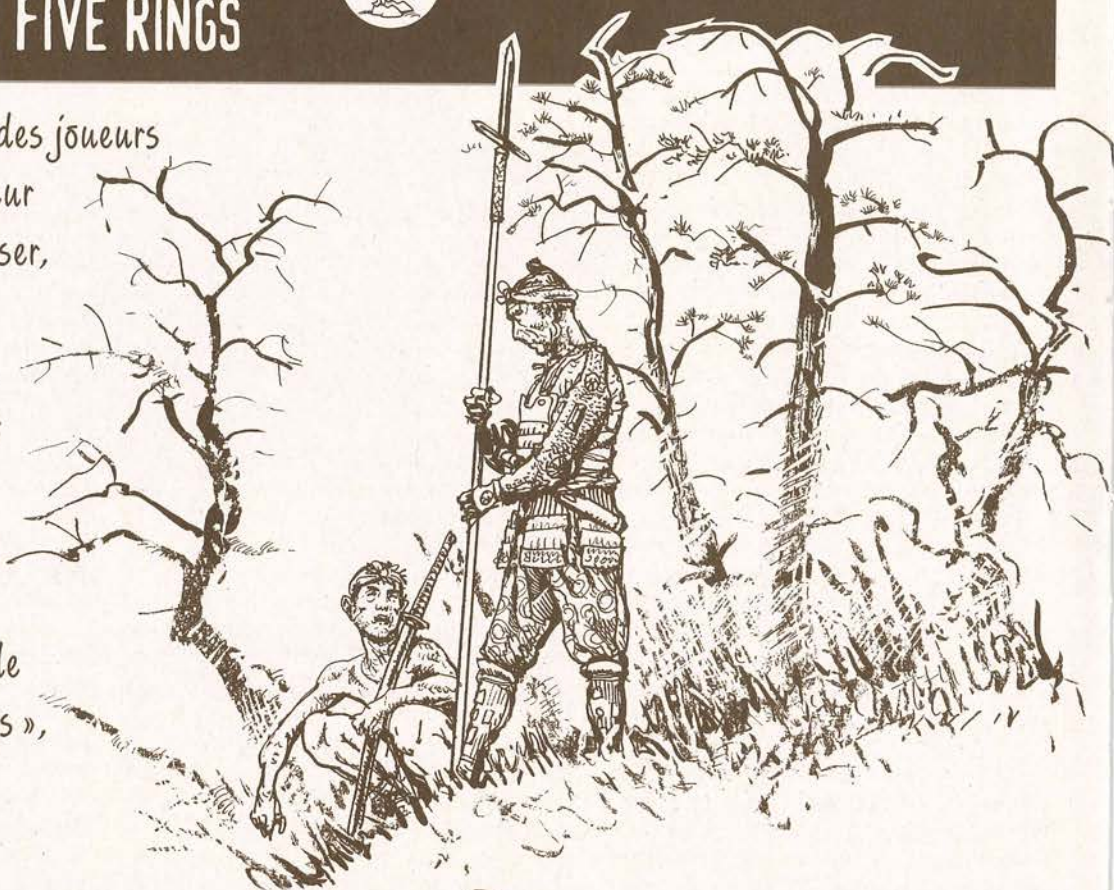
► Les Byakhees

Voir p. 93 des règles de L'appel de Cthulhu.



LEGEND OF THE FIVE RINGS

Ce scénario, prévu pour des joueurs expérimentés et un meneur de jeu capable d'improviser, peut servir de point de départ à une campagne. Les personnages peuvent appartenir à n'importe quel clan. Les mentions « p. XX » font référence aux règles américaines de « Legend of the Five Rings », en attendant la version française...



Le démon de l'intrigue

Le devant de l'intrigue

Depuis quelque temps, le daimyo Kakita Yogi du Héron a de sérieuses raisons de craindre pour sa place à la tête de sa région, située au sud-est des terres de son clan. Deux de ses quatre vassaux, les Kawagoe et les Nagata, qui nourrissent l'un pour l'autre une inimitié remontant à d'ancestraux litiges territoriaux, n'ont jamais été aussi près de se sauter à la gorge. En effet, Yoshiko, la nièce du seigneur Kawagoe Hisashi, a été enlevée par une bande de ronins alors qu'elle traversait sous bonne escorte les terres des Nagata. Elle se rendait au château des Inagaki afin d'être mariée au fils du seigneur Inagaki Kenji, troisième vassal du daimyo. Apprenant la nouvelle, le seigneur Kawagoe a aussitôt réagi en accusant les Nagata d'être à l'origine de cette impardonnable offense et en leur lançant un ultimatum. Il attaquera les Nagata si ceux-ci ne lui rendent pas sa fille dans les plus brefs délais. Il exige en plus un dédommagement pour l'offense commise, sous la forme de quelques concessions territoriales. Naturellement, le seigneur Inagaki, qui se sent également gravement offensé par l'enlèvement de sa future belle-fille, n'a pas tardé à proposer son appui militaire et politique à Kawagoe. Kato Yasuyuki, le quatrième vassal du daimyo, se prépare quant à lui à se battre aux côtés du seigneur Inagaki, vis-à-vis duquel il a contracté de lourdes dettes. Un conflit, s'il survenait,

provoquerait donc une réaction en chaîne aboutissant à la chute du daimyo au profit de son peu honorable mais très intrigant cousin Keizo. Et cela, Kakita Yogi ne saurait le permettre...

Les coulisses de l'intrigue

Bien évidemment, les Nagata ne sont pour rien dans l'enlèvement de Kawagoe Yoshiko. En effet, le seigneur Kawagoe attendait depuis longtemps l'occasion de provoquer en toute légitimité un conflit avec les Nagata afin de s'emparer de leurs terres. Faute d'occasion, Kawagoe a décidé de forcer le destin en faisant enlever sa propre nièce par un groupe de célèbres ronins, mené par un certain Sakai Takum. Il s'assure ainsi de la légitimité des représailles, ainsi que de l'alliance d'Inagaki et de son débiteur, le seigneur Kato, contre les Nagata. Ces derniers, qui se sentent calomniés, clament leur innocence mais ne reculeront pas devant un conflit. Ils savent qu'ils n'ont aucune chance de l'emporter mais, dans cette vieille famille de samourais, l'honneur prime sur la vie. Par ailleurs, Kawagoe s'est secrètement allié à Kakita Keizo. Les deux comploteurs envisagent de se partager le pouvoir une fois que Keizo aura écarté son cher cousin.

Justement, c'est là que ce vieux renard de Yogi intervient. Car le daimyo a son plan et en a déjà exécuté une partie. Pour empêcher la guerre, Yogi a fait arracher Yoshiko des mains des ronins en

faisant appel à un groupe de ninjas. Puis il a envoyé deux émissaires au château de Kawagoe. Le premier est parti en secret avec un message menaçant et un écrin contenant un doigt de Yoshiko, pour prouver qu'il la détient bien. L'autre s'est mis en route avec tambours et trompettes, porteur d'un message de paix bidon et d'une boîte scellée autour de laquelle le daimyo entretient le plus grand mystère. Et pour cause, elle contient en réalité un démon particulièrement sanguinaire! En effet, Yogi sait pertinemment que la curiosité de son cousin le poussera à s'en emparer. Il fait en sorte qu'il y arrive en confiant le message et son « cadeau » à une escorte constituée d'incapables (ou de PJ). Il espère que le démon étripera son cousin quand ce dernier ouvrira la boîte pour connaître son contenu.

Effectivement, Kakita Keizo fait appel à son père, Takao, pour intercepter le mystérieux présent de paix qui semble tant rassurer Yogi. Takao a pour instructions de lui ramener la boîte et de mettre en scène le vol par un groupe de soldats de Kakita portant les uniformes de la garde de Nagata. Leur forfait commis, les soldats s'évanouiront dans la nature, tandis que Takao rejoindra son digne fils au château Kakita avec la mystérieuse boîte. L'opération doit avoir lieu durant la halte de l'émissaire à mi-chemin, dans le village de Yamaue no ho ni Umi Mura.

De leur côté, Takum et ses ronins, blessés dans leur orgueil et craignant de ne pas être payés par

Kawagoe, choisissent de cacher à ce dernier qu'ils ont perdu sa nièce. Ils espèrent la récupérer avant que Kawagoe n'apprenne que des ninjas envoyés par Kakita Yogi la leur ont ravi. Toutefois, il leur reste à découvrir où le daimyo a dissimulé la jeune fille. De plus, ils doivent intercepter l'émissaire de la paix et son présent, car ils se doutent qu'il apprendra à Kawagoe que le daimyo Kakita détient sa nièce. La halte de l'émissaire à Yama ue no ho ni Umi Mura leur semble être le moment propice pour agir.

Pendant que tout le monde s'agite à Yama, le vrai messenger, discrètement escorté par deux redoutables ninjas, est censé arriver à bon port par des routes secondaires. Devant le fait accompli, Kawagoe devra reconnaître que les Nagata ne sont pour rien dans l'enlèvement de sa nièce et se conformer à l'avenir aux instructions du daimyo. En effet, si sa nièce venait un jour à révéler que son oncle est à l'origine de cette sinistre affaire, Kawagoe n'aurait d'autre recours que de faire seppuku. Yoshiko est, quant à elle, captive dans une maison de passe que fréquente assidûment Kakita Yogi. La mère maquerele de l'établissement aura l'autorisation de la prostituer dès que l'affaire sera réglée.

Introduction des PJ

Choisissez quelle mission convient le mieux à quel joueur parmi les quatre suivantes. Bien sûr, rien ne vous oblige à les attribuer toutes. Rien ne vous empêche non plus d'en inventer d'autres, plus adaptées aux personnages.

- Le vieux Takao a besoin d'une escorte pour se rendre au château des Kakita. Takao a prévu de rencontrer l'émissaire officiel du daimyo dans la ville de Yama ue no ho ni Umi Mura. Takao est un soûlard doublé d'un vantard insupportable, mais s'il embauche les PJ, il en ira de leur honneur de le protéger.

- Mori Yasuhiro, l'émissaire de la paix, a également besoin d'une escorte. Avant leur départ du château du daimyo, ses membres ont droit à une interminable cérémonie dédiée aux Sept Fortunes, ainsi qu'à tout un baratin sur l'honneur qu'il y a à accomplir une tâche aussi noble. Yasuhiro est un soûlard invétéré et suffisant, qui se prend pour le roi des diplomates, mais le ou les PJ chargés d'assurer sa sécurité devront supporter son caractère.

- Le seigneur Kawagoe veut engager une ou plusieurs personnes pour voler le présent de la paix. Kawagoe voudrait savoir ce qu'il contient mais ne désire pas le recevoir officiellement. Il craint à juste titre une entourloupe de la part de Kakita Yogi. La halte de l'émissaire à Yama ue no ho ni Umi Mura est un moment idéal pour agir.

- Ce vieil escroc de Takao s'est récemment fait des ennemis mortels (de votre choix). Ceux-ci payent un ou plusieurs PJ pour le supprimer. La halte du vieil homme à Yama ue no ho ni Umi Mura est l'occasion rêvée pour exécuter le contrat.

Introduction

À vous de mettre en scène les divers recrutements des PJ selon les missions que vous avez décidé de leur attribuer. Les PJ qui escortent Mori Yasuhiro, l'émissaire de la paix, empruntent la route impériale qui passe par Yama ue no ho ni Umi Mura dans le sens nord-sud. Les PJ qui escortent le vieux

Kakita Takao empruntent la même route dans le sens inverse. Vous pouvez égayé ou non les divers voyages d'événements secondaires. Donnez au moins l'occasion aux joueurs de subir les personnalités irritantes de Takao et de Yasuhiro.

Yama ue no ho ni Umi Mura

D'une manière ou d'une autre, les PJ se retrouvent tous à Yama pour la nuit. Le village est décrit dans les règles (c'est le n° 134 sur la carte de la p. 229. Il est détaillé p. 243). À cheval sur la route impériale appelée Yoiun Doro sanu Buru no Ayame (« la route bienheureuse de l'iris bleu », n° 6 sur la carte), le village est sis entre la partie sud et la partie nord des terres du clan du Héron, au pied de la chaîne de montagnes qui borde le sud de Rokugan (et qui lui donne son nom de « village des monts au-dessus de l'océan »). Yama est renommé pour ses tavernes et ses hôtels accueillants.

Arrivés au village, les PJ peuvent consacrer du temps à sa visite. S'ils ne se connaissent pas ou ne sont pas ensemble, c'est le moment d'organiser leur rencontre. Par ailleurs, informez les PJ qui l'ignorent encore de la situation politique tendue de la région, par le biais de conversations avec des villageois soucieux. À ce propos, l'émissaire Mori est accueilli en héros dans le village.

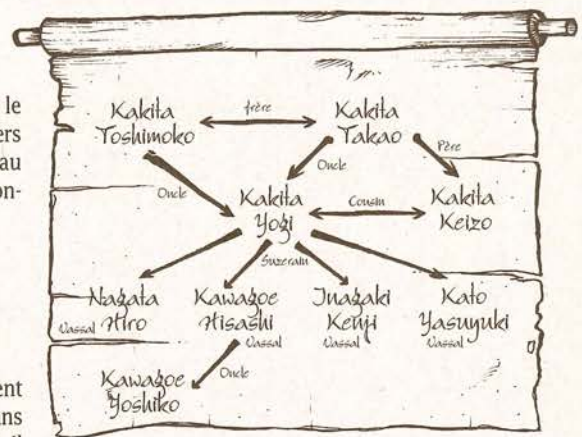
Normalement, Takao et Yasuhiro constituent le centre d'intérêt des PJ. Ceux-ci peuvent prendre leurs repères et élaborer leur éventuel plan d'action. Les deux hommes, quant à eux, se retrouvent dans la même taverne (la meilleure) pour la nuit et ne tardent pas à lier connaissance et à partager saké et geishas. Ivres et ensemble, ils sont plus insupportables que jamais. Au moindre prétexte (trouvez-en un), ils ordonnent à leurs escortes respectives de se tenir éloignés de leurs personnes. Ces messieurs désirent s'amuser à l'abri des regards (surtout Takao, qui prépare l'intervention des soldats de Keizo). Si besoin est, servez-vous du plan de l'hôtel, p. 227 des règles, et considérez que les deux hommes ont réservé pour eux la partie supérieure droite de l'établissement.

Horreur dans la taverne

Le drame survient au cours de la nuit. Si la mission de certains personnages est de dérober le présent de l'émissaire ou d'assassiner Takao, profitez de ce qu'ils mettent leur plan à exécution pour animer les événements suivants, phase après phase. D'une manière ou d'une autre, tous les personnages doivent bientôt se retrouver dans les appartements de l'émissaire et de Takao.

- **Phase 1.** Soudain, un hurlement de terreur résonne. C'est Takao. Ivre, il n'a pas su résister à l'envie d'ouvrir le présent de l'émissaire. Le démon en a surgi et lui a sauté à la gorge. Yasuhiro se réveille. Le démon étripe les deux hommes. Il ne remarque pas la présence d'une geisha terrorisée, blottie dans un coin de la pièce.

- **Phase 2.** Les PJ arrivent à la rescousse. Les appartements des deux hommes sont plongés dans un brouillard d'une noirceur malsaine qui se dissipe lentement. Sur un jet de perception réussi (Diff. 25), les PJ peuvent entrevoir une silhouette fantomatique aux griffes ensanglantées.



Elle retourne dans le coffret, dont le couvercle se referme tout seul.

- **Phase 3.** Les six soldats de Takao, portant des uniformes « empruntés » aux Nagata, interviennent. Ils investissent l'hôtel sans ménagements. Vu les circonstances, un combat avec les PJ risque fort d'éclater. Toutefois, se rendant compte de la situation, les soldats n'insistent pas et lâchent des remarques intéressantes : « Lieutenant Nogami, regardez, ils ont tué Takao ! » ou « Quand Keizo va savoir ça... retirons-nous. »

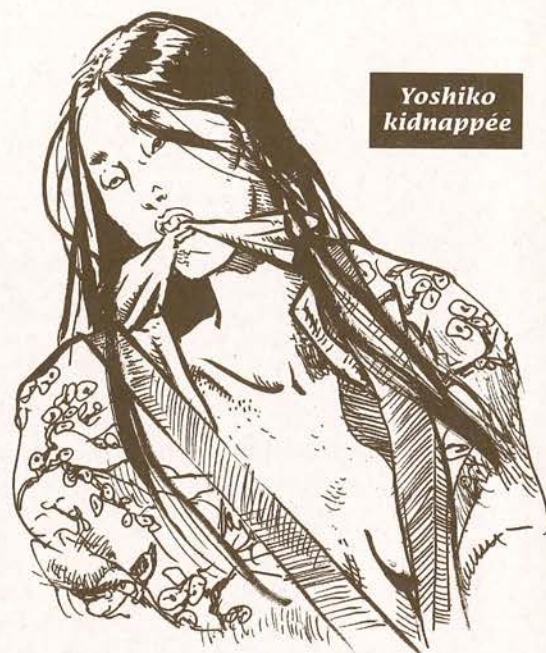
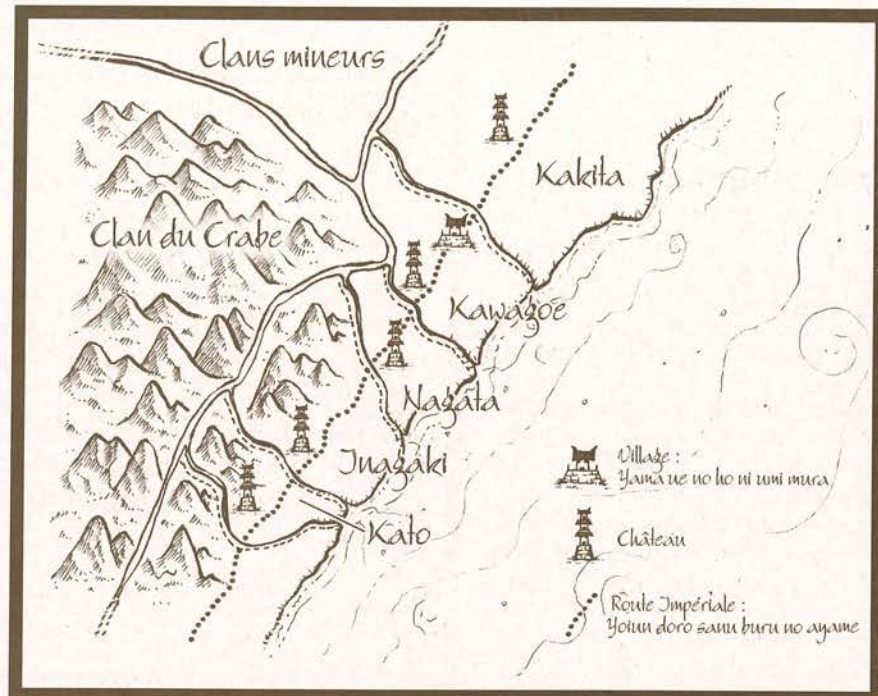
- **Phase 4.** Les ronins, au nombre de onze, débarquent à leur tour. Eux aussi sont surpris par la tournure des événements, mais ne se laissent pas désorienter pour autant. Leur supériorité numérique et leur expérience font bientôt la différence. Les ronins abattent les soldats de Takao encore présents, et menacent les PJ avec leurs arcs. Puis Takum s'empare de la boîte avant de fuir avec ses hommes.

- **Phase 5.** La garde du village, composée d'une dizaine d'hommes, intervient juste après la fuite des brigands en cernant l'établissement. Elle met beaucoup de zèle à arrêter les PJ qu'elle accuse d'avoir assassiné les deux hommes et volé le cadeau de l'émissaire. En revanche, les gardes se révèlent totalement inefficaces lorsqu'il s'agit d'intercepter les groupes de brigands. Et pour cause, ils sont totalement corrompus ! Les soldats de Takao les ont payés pour les laisser agir en toute tranquillité. Les gardes croient que tout s'est déroulé selon le plan. Ils laissent les ronins s'enfuir sous leur nez parce qu'ils croient avoir à faire aux hommes de Takao.

Honneur en danger

Les PJ se trouvent maintenant dans une situation très inconfortable. Leur honneur (et donc leur vie) sont en jeu. Ils sont accusés d'être des assassins, des voleurs et des agents du seigneur Nagata. Ils doivent donc parvenir à s'innocenter dans les plus brefs délais en confondant les vrais meurtriers de Takao et de l'émissaire, sans oublier de retrouver le présent volé. Plusieurs pistes se présentent, que les personnages peuvent explorer dans n'importe quel ordre.

- **Piste 1 : Naoki la geisha.** Elle est l'unique témoin de la mort horrible de Takao et Yasuhiro. Elle était à moitié endormie lorsqu'elle a vu Takao ouvrir la boîte. Elle a vu le démon en sortir, plongeant la salle dans une pénombre surnaturelle. Les souvenirs suivants la font hurler de terreur (elle n'a rien vu, mais elle a entendu les cris de mort des deux hommes et le rire du démon). Pour autant, Naoki n'a pas perdu la raison et ne fait pas de cadeaux aux PJ. En échange d'une somme d'ar-



gent suffisante pour lui permettre de quitter sa vie de prostituée (il faudra aussi dédommager sa maquerelle), elle propose aux personnages de leur révéler une confidence que ce vieil ivrogne de Takao lui a faite sur l'oreiller. Celui-ci lui a dit que son fils dirigerait bientôt la région, et que son imbécile de neveu ne tarderait pas à avoir une mauvaise surprise.

● **Piste 2 : les gardes du village.** Des témoignages de villageois confirment que le retard des gardes était volontaire. Sujiyama Tadashi et ses hommes sont parfaitement corruptibles, mais il faut mener ce genre de tractations avec tact. Avec Tadashi, l'honneur est sauf grâce au non-dit. Y aller franco est le meilleur moyen d'offenser cette fine lame. Contre une somme d'argent acceptable ou une faveur future garantie sur parchemin (« car la parole de l'homme charrie des mensonges, comme l'eau d'une rivière au printemps charrie la boue », Tadashi révèle ce qu'il sait aux PJ. À savoir que des gardes du daimyo Kakita l'ont prié de regarder ailleurs pendant qu'ils remplissaient une certaine mission. En revanche, il ne sait rien des ronins et regrette sincèrement de les avoir laissé fuir. « Je les ai pris pour les hommes de Takao. Comment pouvais-je deviner que tant d'abeilles voulaient butiner la même fleur au même moment? »

● **Piste 3 : les soldats de Takao.** Logiquement, les ronins de Takum ne les ont pas épargnés. Les PJ n'ont donc aucun mal à s'entretenir avec certains d'entre eux. La plupart d'entre eux, sinon la totalité, sont blessés ou morts. Les survivants reçoivent des soins chez le médecin du village. À part leur lieutenant Nogami Kenta, ils ne sont pas futés pour un sou et sont prêts à parler contre le silence des PJ. Ils ne savent pas grand-chose sinon qu'ils ont été engagés par Kakita Keizo, le fils de Takao et le cousin du daimyo Kakita Yogi. Toutefois, le lieutenant Nogami peut aider les PJ s'ils désirent rencontrer Keizo (voir Kakita Keizo au paragraphe *Entretiens avec les seigneurs*).

● **Piste 4 : Les ronins de Takum.** La première difficulté est de les retrouver. En effet, les ronins ont tôt fait de mettre une grande distance entre eux et les PJ. Nos héros disposent des moyens de recherche suivants.

● **Interroger un éventuel prisonnier.** Il ne parle pas, sauf sous la torture, pratique peu honorable s'il en est. Dans ce cas, il indique aux PJ où se trouve la base principale des ronins, dans les ruines de la forêt des Mille Vertiges, sur les terres des Nagata.

● **Les rattraper en les pistant.** Bonne chance! Les ronins ont pris l'habitude de brouiller leurs traces et se déplacent rapidement (à dos de poney). Contre un jet réussi de Hunting (Diff. 30), la traque des PJ les mène à la lisière de la forêt des Mille Vertiges.

● **Enquêter pour découvrir leur cachette.** Seul indice à la base d'une telle investigation, la célébrité des ronins de Takum. Ceux-ci sévissent dans les régions avoisinantes et se réfugient fréquemment quelque part sur les terres de la famille Nagata. Prendre des renseignements auprès de la population ne donne rien. Les paysans admirent trop les ronins pour les livrer. Les samouraïs du seigneur Nagata, en revanche, sont plus bavards. Très vite, ils offrent au PJ de rencontrer le seigneur Nagata (voir Nagata Hiro dans *Entretiens avec les seigneurs*).

● **Attendre.** Au pire, les ronins finissent par contacter les PJ. Ils espèrent que ceux-ci, dont ils pensent qu'ils sont des agents du daimyo Kakita, savent où se trouve Yoshiko.

La forêt des Mille Vertiges

D'une manière ou d'une autre, les PJ comprennent qu'ils doivent se rendre dans les ruines de la forêt des Mille Vertiges afin d'y retrouver les ronins. Il y a un chemin bien précis à suivre si l'on veut échapper aux pièges psychotropes de la forêt. Tout se passe bien si les personnages sont accompagnés par des ronins, ou s'ils ont trouvé dans la région alentour l'un des derniers paysans encore capable de les mener aux ruines en toute sécurité. Dans le cas contraire, ils ne tardent pas à comprendre que la forêt des Mille Vertiges porte bien son nom. En effet, de ses arbres émanent des parfums qui ont l'effet de puissantes drogues hallucinogènes sur qui les inhale pendant plus d'une heure. Hallucinations, rêves éveillés, désori-

entation, errance hébétée jusqu'à ce que mort s'en suive, combien d'explorateurs imprudents ne sont jamais revenus de cette forêt? Si les PJ sont pris à ce piège, les ronins se portent à leur secours. Les personnages se réveillent dans un campement de fortune établi au milieu de ruines étranges, qui ne furent pas élevées de main d'homme.

Takum est présent dans le campement. Il est sur le point de partir pour les terres du daimyo Kakita Yogi. Il compte rejoindre ceux de ses hommes qui ont été chargés de retrouver Yoshiko afin de les aider dans leurs recherches. Il propose aux PJ de leur rendre l'écrin de l'émissaire si ceux-ci l'aident à retrouver une fille enlevée par le daimyo Kakita. Dans la mesure du possible, Takum tente de duper les PJ en brochant sur le thème « C'est ma sœur. Ce mécréant de Yogi l'a fait enlever parce qu'il la désirait ». Si les personnages font le rapprochement avec l'enlèvement de la nièce du seigneur Kawagoe, il n'insiste pas et joue cartes sur table. Il leur avoue que ses hommes et lui ont été engagés par le seigneur Kawagoe pour enlever sa propre nièce. Hélas, des... « hum... guerriers tout de noirs vêtus et silencieux comme la mort » la leur ont enlevée. Les ninjas ont déclaré à Takum qu'ils étaient envoyés par le daimyo et qu'il devait en informer son employeur. Naturellement, il n'en est pas question. S'il veut échapper à une terrible humiliation, Takum doit récupérer la nièce de Kawagoe dans les plus brefs délais.

Par ailleurs, Takum sait maintenant que la boîte était un piège. Il suppose donc qu'il y a un autre messenger. Takum compte bien lui mettre la main dessus afin de l'empêcher de révéler au seigneur Kawagoe qu'il a perdu sa fille.

À la recherche de Yoshiko

Seule certitude, Yoshiko est retenue quelque part à proximité du daimyo, soit dans son château, soit dans la petite ville fortifiée qui se trouve au pied des remparts.

Ce n'est pas facile, mais le moyen le plus sûr de retrouver Yoshiko est d'espionner les allées et venues du daimyo Kakita Yogi. Tôt ou tard, il finit par s'offrir une escapade nocturne dans la maison de passe où Yoshiko est retenue. Aux PJ

de voir comment ils comptent récupérer la fille. En cas de besoin, servez-vous du plan de la maison des geishas, p. 224 des règles. Au moment de la récupérer, les PJ constatent avec effroi que la mère maquerelle de l'établissement n'a pas attendu le règlement de l'affaire pour monnayer les charmes de la pauvre fille à quelque noble pervers. Le crime est-il consommé ? À vous d'en décider. Quoi qu'il en soit, le destin de l'innocente nièce du perfide seigneur Kawagoe est désormais entre les mains des personnages.

Course au vrai messager

Le seul moyen d'intercepter l'émissaire du daimyo, que ce soit pour le défendre ou pour le dépouiller de son message, est de le guetter près du château du seigneur Kawagoe. Ensuite, il faudra agir vite. Apparemment, l'homme est seul. En réalité, deux ninjas déguisés en simples voyageurs le surveillent de près. Dans le cas où les PJ feraient partie des agresseurs, ils auront à faire à deux ninjas mortellement dangereux. En revanche, s'ils défendent le messager, les personnages disposeront d'alliés de poids.

L ES PNJ

Pour Legend of the Five Rings

► Le daimyo, ses vassaux et Keizo

Earth 2, Water 4, Fire 3, Air 3
Compétences liées à la politique à 4 et au combat à 3.

► Kakita Takao, père de Keizo

Earth 2, Water 2, Fire 3, Air 3
Compétences liées à l'escroquerie à 3 et au combat à 1.

► Mori Yasuhiro, émissaire de la paix

Earth 2, Water 2, Fire 2, Air 2
Compétences liées à la politique à 2 et au combat à 1.

► Kawagoe Yoshiko et Naoki la geisha

Earth 2, Water 2, Fire 2, Air 3
Compétences sociales ou de charme à 2.

► Sakai Takum et ses 55 ronins

Earth 3, Water 2, Fire 3, Air 3
Compétences de combat et de voleur à 3.

► Nogami Kenta, les soldats de Kakita et la garde de Yama

Earth 2, Water 2, Fire 3, Air 2
Compétences de combat à 2.

► Les deux ninjas

Utilisez les ninjas de la p. 189 des règles.

► Le démon dans la boîte

Earth 5, Water 2, Fire 3, Air 4
Attaque griffe : 5k3.
Dommages griffes : 3k3.
Vie : 120 (détruit).

Entretiens avec les seigneurs

Au cours de l'aventure, les PJ auront sans doute l'occasion de rencontrer la plupart des seigneurs de la région. Le produit de leurs éventuelles entrevues figure ci-dessous.

● **Nagata Hiro.** Le seigneur Nagata est un honorable guerrier en perte d'influence faute de savoir intriguer. Dindon de la farce, il ne sait rien, sinon qu'il n'a pas enlevé la nièce du seigneur Kawagoe. Il sait aussi que si une guerre éclate, il perdra sa terre et que sa famille sera exterminée. Peu importe, il se battra jusqu'au bout.

Si les PJ l'interrogent au sujet des cinquante-cinq ronins de Sakai Takum, Nagata répond qu'il cherche à arrêter ces gredins depuis longtemps. « Insaisissables ! Ils sont comme des ombres fugitives dans la nuit. Je sais seulement qu'ils se cachent dans des ruines, au cœur de la forêt des Mille Vertiges. »

● **Kawagoe Hisashi.** Cet intrigant deviendra l'homme le plus puissant de la région s'il parvient à s'emparer des terres de Nagata. Il sera alors en mesure de damer le pion à Inagaki. En attendant, il doit jouer serré.

Il entre dans une terrible colère s'il apprend que Takum lui a caché que des ninjas envoyés par le daimyo se sont emparés de sa nièce. Il propose alors aux PJ de la récupérer contre une faveur future ou de l'argent. De plus, il leur révèle son alliance avec Keizo et leur parle de leurs perspectives de carrière à leurs côtés, une fois qu'ils se seront emparés du pouvoir.

● **Le daimyo Kakita Yogi.** Yogi est le neveu de Kakita Toshimoko. Ce dernier dirige l'une des trois grandes familles qui composent le clan du Héron. Yogi est chargé d'administrer une région appartenant au clan de son oncle. Les quatre seigneurs de la région ont juré fidélité à sa famille. Il est leur suzerain, et un grand déshonneur rejallirait sur lui si une guerre éclatait dans la région dont il a la responsabilité.

Le daimyo ne s'inquiète que de deux choses : que le vrai message de chantage arrive entre les mains de Kawagoe et que la nièce de ce dernier reste entre ses mains. Il est prêt à engager les PJ à grands frais s'il sent que ceux-ci peuvent lui être utiles dans l'une ou l'autre de ces entreprises. Accessoirement, il apprécierait que la boîte contenant le démon revienne comme prévu entre les mains de Keizo. Il rétribue généreusement les PJ si ceux-ci font en sorte que cela se produise.

● **Kakita Keizo.** Keizo offre aux PJ de les innover en échange de la boîte de l'émissaire Mori, à charge pour les personnages de la retrouver. Si l'entretien se déroule bien, il va jusqu'à leur parler des perspectives de carrières pour des samouraïs de leur trempe dans une région qui va bientôt passer sous son contrôle. Si les personnages lui révèlent que la boîte contient un démon, il maintient son offre mais ne tarde pas à comprendre qu'il a failli succomber à un terrible piège tendu par son cher cousin. Il comprend également qu'il y a un deuxième émissaire dans la nature et propose alors aux PJ de l'intercepter et de lui ramener son colis. Cette mission peut s'avérer particulièrement mortelle, car le messager est protégé par les deux ninjas. Néanmoins, si les personnages la mènent à bien et ramènent la

L e démon dans la boîte

Le présent de la paix a l'apparence d'un magnifique écrin d'ivoire nacré marquée du sceau des Kakita.

En réalité, c'est un nemuranai qui contient un démon.

Ou, plus exactement, qui contient l'âme d'un ancêtre des Kakita qui fut un ignoble criminel de son vivant.

Aujourd'hui encore, son âme prisonnière réclame son tribut de sang et de meurtres. Il tue quiconque se trouve dans son champ de vision au moment où l'on ouvre la boîte.

Repu, il retourne de lui-même à l'intérieur. Au moment où le coffret est ouvert, un brouillard noir envahit les lieux dans un rayon de 20 mètres en quelques secondes.

Arrivé à son point culminant, il se dissipe peu à peu.

Le démon ressemble à un homme fantomatique et décharné, au regard dément et aux griffes acérées.

Un jour, l'âme maléfique se sera gorgée de suffisamment de sang pour quitter sa prison et posséder un corps humain. Ce jour là, le démon choisira sa victime parmi ses plus prestigieux descendants.

lettre et l'écrin contenant le doigt de Kawagoe Yoshiko, Keizo les charge de lui ramener la jeune fille à n'importe quel prix. Avec Yoshiko entre ses mains, Keizo s'assure de renverser son cousin en douceur et de prendre la tête de la région après une courte guerre qui aboutira à l'élimination des Nagata et l'annexion de leurs terres par le seigneur Kawagoe. Une grande carrière pleine d'intrigues et de corruption attend les PJ s'ils accomplissent les missions que leur confie Keizo. Ils auront alors choisi de servir le camp des méchants, mais tant que les apparences sont sauves, ce n'est pas très grave...

● **Inagaki Kenji.** Yoshiko devait prochainement épouser son fils. Kenji la recherche donc sans relâche. Il peut engager les PJ pour la retrouver en échange de faveurs futures. Quand il découvre ce qu'il est advenu de la jeune fille et la tromperie dont il a été victime, il cherche à avoir la tête de Kawagoe et de Keizo, mais aussi de Yogi, qui a osé prostituer la fiancée de son fils. Puis il se range au côté de Nagata dans une guerre dans laquelle il entraîne son allié (et débiteur) Kato Yasuyuki. Kenji pourrait devenir le personnage le plus important de la région dans les prochains mois. Les PJ pourraient s'investir avec grand profit dans une guerre à ses côtés.

Ouverture sur une campagne

L'issue de l'aventure dépend grandement de l'attitude des PJ. Toutefois, il y a de fortes chances pour que celle-ci impressionne au moins l'un des principaux seigneurs de la région. Les personnages peuvent jouer un grand rôle dans les événements à venir, car rien n'est encore joué. À eux de choisir leur camp.

Mehdi Sahmi

Illustration : Rolland Barthélémy

plan : Cyrille Daujean

Ce scénario t'est dédié, Khalil. Adieu.

PENDRAGON

Ce scénario s'adresse à des joueurs, des personnages et un MJ expérimentés. La localisation exacte de Wotterbrough est laissée à l'appréciation du meneur de jeu, ainsi que la date de l'aventure.



Les quatre filles du chevalier Cadwallon

L'histoire

Cadwallon est un chevalier vieillissant qui a accompli autrefois de hauts faits d'armes. Il y a vingt-cinq ans, il tomba amoureux de Meleri, une enchantresse d'une beauté extraordinaire dont il eut quatre filles : Briant, Collwen, Glesig et Heledd. Pour chacune, Cadwallon partit en quête d'un objet magique afin de leur assurer un destin hors du commun. Ce sont les artefacts des Quatre Saisons (voir l'encadré de ce nom). Tout aurait pu continuer pour le mieux, mais il advint un jour que Meleri, de tout temps préoccupée par sa beauté, accusa le poids des ans. Son visage se couvrit de rides tandis que ses filles gagnaient une beauté proprement faïrique. Meleri finit par ne plus supporter cette concurrence et disparut un jour sans rien dire à personne. Dès lors, Cadwallon choya davantage encore ses filles. Personne ne pensait revoir Meleri et, en vérité, chacun était soulagé de ne plus la croiser car elle était devenue une femme méchante et acariâtre. Cela se passait il y a deux ans. Depuis, l'enchantresse a partagé son existence entre la forêt et l'Autre Monde, préparant sa vengeance... Elle a étudié la magie des bois qui recouvrent les pentes de la vallée et compte l'utiliser pour créer un rituel destiné à lui rendre sa jeunesse. Cela implique toutefois pour ses quatre filles un sort épouvantable, mais à ses yeux désormais ce sacrifice compte peu (voir l'encadré *Les sortilèges de la forêt de Wotterbrough*). Pour parvenir à ses fins, elle a déjà joué un mauvais tour aux deux fils d'Eideff l'herboriste, Caradoc et Seriol, respectivement amou-

reux de ses deux filles aînées, Briant et Collwen, et qui menaçaient la réussite de son entreprise : elle les a transformés en cochons, animaux laids et médiocres par excellence !

L'arrivée

Cette aventure se déroule peu avant le premier jour du printemps. Les chevaliers traversent une forêt de pins à laquelle un épais manteau de neige persiste à donner des allures de monde enchanté, alors que partout ailleurs un redoux précoce s'est installé. Émergeant de la forêt, les personnages s'aperçoivent que le chemin descend au fond d'une petite vallée. Au centre d'un lac gelé se dresse un petit château, auquel il est possible d'accéder par une jetée et un pont-levis. Sur le pourtour du lac, quelques maisons aux cheminées fumantes sont regroupées en hameau. La nuit va bientôt tomber, et demander l'hospitalité au château apparaît la solution la plus raisonnable. Si, malgré le froid et l'obscurité, les chevaliers souhaitent rebrousser chemin, ils ne tardent pas à se perdre dans la forêt : la piste suivie pour descendre dans la vallée semble avoir disparu...

Étrange périple d'un cochon vagabond

Atteignant les premières maisons, les personnages rencontrent un paysan essoufflé : « Ah, messires ! Soyez les bienvenus au village de Wotterbrough. Mon nom est Buddfanan. Vous trouverez sûre-

ment à vous réchauffer auprès de notre seigneur Cadwallon. Le temps n'est pas clément pour nous cette année, Dieu nous protège... Même les bêtes cherchent à fuir. Ainsi je suis sur la piste d'un cochon de notre maison, qui nous a faussé compagnie cette après-midi. L'avez-vous vu ? Non... Ah ! La sale bête ! Mais je la retrouverai bien... Adieu, messires, et saluez notre bon seigneur ! » Si les personnages souhaitent aider le paysan, ils peuvent effectuer un jet de Chasse à -5. En cas de réussite, ils découvrent des traces du passage de l'animal dans un champ indiqué au préalable par Buddfanan. Elles s'enfoncent rapidement dans la forêt, puis deviennent indiscernables. Si, obligés de rentrer, les personnages accompagnent Buddfanan jusqu'à sa ferme, ils constatent avec lui que le cochon est revenu... C'est un jeune mâle qui tient plus du sanglier que du cochon. « Il tarde à grossir, lâche Buddfanan, car je l'ai trouvé maigre, mais lorsqu'il sera bien gras, il nourrira ma famille pendant plusieurs semaines ! »

L'accueil de Cadwallon

Au château, les chevaliers sont accueillis par Llywel, l'intendant, un homme d'une quarantaine d'années serviable et strict, souffrant d'un défaut d'élocution prononcé : il ne cesse d'intervertir les expressions (par exemple « Vous êtes mes serveurs » au lieu de « Je suis votre serviteur »). Les personnages sont conviés au repas du soir avec l'ensemble des habitants du château. Le repas est frugal. Ils découvrent en Cadwallon un vieux chevalier au regard triste. Il n'a apparem-

ment ni femme ni enfant. Il demande à entendre l'histoire des personnages et les circonstances de leur arrivée à Wotterbrough. S'ils mentionnent l'impossibilité de quitter la vallée, Cadwallon s'avoue incapable d'expliquer ce mystère puis s'enfonce dans un silence morose.

Les chevaliers mesquins

Bleddig et Gwaednerth sont deux chevaliers arrivés la veille au château. Ils saluent rapidement les personnages lorsque ceux-ci sont introduits dans la grande salle, mais ne leur adressent pas davantage la parole. Ils se disent respectivement amoureux de Glesig et d'Heledd, les deux plus jeunes filles de Cadwallon. Pour être plus précis, ils entendent faire avec elles de bons mariages, l'un motivé par son trait Luxurieux et l'autre appâté par la gloire que lui rapporterait l'union avec une dame à la beauté faërique. Ils comptent demander à Cadwallon la main de ses filles, s'ils parviennent à les retrouver. Si les chevaliers se lancent dans la même quête, Bleddig et Gwaednerth tenteront de les doubler pour s'attirer *in fine* les bonnes grâces de Cadwallon. En bref, dans une perspective plus ou moins humoristique, jouez-les comme des teignes pendues aux basques des chevaliers, qui cherchent constamment à recueillir le mérite des actions des autres, qui ont toujours un temps de retard dans la réflexion et qui se comportent en traîtres médiocres. Au terme de l'aventure, dans le cas où des personnages voudraient entamer une histoire romantique avec les deux jeunes filles de Cadwallon, leur concurrence pourrait déboucher sur des duels...

Tristes événements

Si les chevaliers se montrent curieux au sujet de la famille de Cadwallon, ils apprennent que «de bien tristes événements sont survenus ces dernières années et que le seigneur est bien seul aujourd'hui.»

Cadwallon était autrefois marié à dame Meleri, l'une des plus belles femmes du royaume du temps de sa jeunesse. D'elle, il eut quatre filles plus resplendissantes les unes que les autres. Un jour, Meleri a disparu. La vie continua, les filles du seigneur grandirent... Hélas, il y a presque un an, elles ont disparu de leurs chambres, une nuit. Cadwallon est parti à leur recherche, mais sans succès. Il est depuis plongé dans une profonde mélancolie, et l'ensemble des habitants du manoir avec lui. La vallée semble s'être refermée sur elle-même et, cette année, l'hiver paraît devoir encore durer des mois. Plus personne n'ose s'aventurer loin de son foyer et le manoir vit sur ses réserves. Les chevaliers sont, avec Bleddig et Gwaednerth, les premiers étrangers de passage depuis bien des semaines...

Si, le lendemain, les personnages visitent le village, ils peuvent faire connaissance de deux figures locales : Ffraid la «sorcière», une vieille femme édentée aux cheveux en bataille qui vit à l'écart des autres, dans une hutte crasseuse, et qui crache des crapauds ; et Eideff l'herboriste, un vieil homme qui vit tout près du lac et conserve de nombreuses plantes dans son atelier. Ses fils ont également disparu il y a quelques mois... Les autres habitants de Wotterbrough sont chasseurs,

paysans ou pêcheurs, plus un brasseur/maréchal-ferrant et un charpentier. Il n'y a pas de curé : Wotterbrough est un lieu très marqué par le paganisme. Dieu est invoqué par réflexe plus que par conviction.

Ne pas tenter de retrouver les filles de Cadwallon constituerait pour les personnages une entorse aux règles d'aventure de la chevalerie. S'il le faut, Cadwallon leur demande explicitement de se joindre aux efforts de Bleddig et Gwaednerth. S'ils sont tentés de partir, ils se heurtent au même problème que précédemment (voir *L'arrivée*).

Histoires

La disparition des filles de Cadwallon et des fils d'Eideff a créé un malaise : une malédiction semble peser sur la vallée. Les personnages obtiendront de nombreuses informations en interrogeant ses habitants.

Sur la disparition de Meleri

● **Auprès des villageois.** Le souvenir de Meleri est surtout celui d'une femme cruelle qui n'était jamais avare de remarques désagréables à l'égard des gens honnêtes, de ses filles ou de son époux. Seules les personnes les plus âgées ont gardé le souvenir d'une femme exceptionnellement belle et pas du tout malveillante, tout en reconnaissant la lente dégradation de son caractère.

● **Auprès de Cadwallon.** Si les personnages évoquent Meleri en sa présence, sa première réaction est l'étonnement : «Meleri?... Oh... Oui, elle fut mon épouse, autrefois... Je ne sais ce qu'elle est devenue...» Elle semble être sortie de ses préoccupations depuis de longues années, et il n'éprouve plus le moindre sentiment à son égard. Il en est tombé amoureux dans sa jeunesse, puis un jour «mon amour pour elle s'est tu, simplement». Meleri connaissait quelques secrets de l'Autre Monde appris dans sa jeunesse auprès de sa mère, une enchantresse aujourd'hui disparue.

● **Auprès de Ffraid.** La vieille sorcière édentée, de sa voix criarde, se moque ouvertement de Meleri, non sans cracher quelques crapauds sur le sol de sa cabane : «Ah ah ah ! La donzelle si belle se croyait jeune pour l'éternité, petite sottise, pouah ! À la première ride, hop, elle tourne du chapeau, la folle, ah ah ah ! Pas de bol pour la folle, des crapauds par kyrielles pour la donzelle, rha ha aha ah ! Pouah pouah pouah !». Elle insiste bien sur le fait qu'elle-même, en ayant cultivé sa laideur depuis longtemps, s'est épargnée cette sottise préoccupation. Ffraid met aussi en cause les talents d'enchantresse de Meleri, se déclarant bien supérieure à elle, notamment dans l'art de faire apparaître des bestioles verdâtres *ex nihilo*.

● **Auprès de l'intendant.** L'interrogateur sur Meleri le plonge dans une profonde confusion, car lui plus qu'aucun autre a subi ses moqueries à cause de ses problèmes d'élocution. En démêlant ses propos embrouillés, les personnages peuvent mettre à jour la haine profonde qu'il voue à son ancienne maîtresse et peut-être même le suspecter d'être impliqué dans sa disparition. S'ils parviennent à le calmer, il parle plus posément de la jalousie que Meleri nourrissait à l'égard de ses filles et de l'indifférence croissante de Cadwallon vis-à-vis de son épouse. Il n'ignore pas qu'elle était enchantresse et l'a parfois vue pratiquer

Les sortilèges de la forêt de Wotterbrough

● Le rituel que veut tenter Meleri exploite la magie des pierres des Quatre Saisons. Autrefois utilisées pour retrouver jeunesse et beauté, celles-ci ont été perverties par un diabolin de l'Autre Monde. Depuis, leur magie fonctionne différemment. La jeunesse retrouvée par le magicien qui déclenche le rituel est puisée dans le corps de victimes liées aux pierres des saisons, qui vieillissent d'autant en retour. Les artefacts des filles de Meleri, liés à la magie des pierres, font d'elles les victimes idéales de cet enchantement.

● L'enlèvement des filles de Cadwallon a été orchestré par Meleri et réalisé par deux gobelins monteurs de vouivre, aidés par la magie de l'enchantresse. Les filles du chevalier ont été amenées au pied de la pierre de saison correspondant à leur artefact. Là, Meleri a prononcé les paroles ancestrales qui les retiennent dans l'Autre Monde, «sous» la terre de la clairière.

● Les fils d'Eideff ont parcouru la forêt avec acharnement dans les semaines qui ont suivi l'enlèvement de Briant et Collwen. Lorsqu'ils ont approché les pierres des Quatre Saisons, ne sachant pas vraiment ce qu'ils pourraient y trouver, Meleri a usé de sa magie pour les transformer en cochons jusqu'à la fin du rituel. Pendant des mois, les deux cochons ont survécu comme ils ont pu dans la forêt. Il y a quelques semaines, Buddfanan le paysan a trouvé celui qui fut le plus jeune des deux frères et s'est promis d'en faire un futur repas...

son art pour tenter de paraître plus belle qu'elle n'était en réalité.

Sur les quatre filles du chevalier

● **Auprès de Cadwallon.** Le vieux chevalier accablé de tristesse est intarissable : ses filles étaient belles, douces, intelligentes, etc. Il raconte comment il partit pour chacune d'elle en quête d'un artefact à leur naissance. Elles seraient aujourd'hui âgées de seize, dix-huit, vingt et vingt-deux ans, et il espérait marier les deux aînées au plus vite. Il pensait faire écuyers puis chevaliers les deux fils d'Eideff, visiblement épris d'elles. Il a perdu tout espoir de les retrouver.

● **Auprès d'Eideff.** Ses deux pauvres fils, disparus depuis plusieurs mois, étaient l'un et l'autre amoureux des deux aînées. Pour les approcher, ils redoublaient de courtoisie et de labeur afin d'être bien vus au château malgré leurs origines roturières. Il ne sait pas si Briant et Collwen concevaient quelque sentiment à l'égard de ses fils, mais il l'espérait ardemment. Si les personnages ont vu Cadwallon au préalable et révèlent à Eideff qu'effectivement un avenir prometteur s'annonçait pour ses deux fils, l'herboriste paraît encore plus accablé et prie les chevaliers de bien vouloir le laisser seul.

● **Auprès des gens du village et du château.** Les quatre filles de Cadwallon étaient très belles et très gentilles. Leur disparition est mystérieuse, inquiétante et triste. Certains pensent qu'elles

L es artefacts des quatre saisons

Les serviteurs du château connaissent l'existence de ces objets magiques, et Cadwallon peut leur en parler longuement. Ils ont disparu en même temps que les quatre jeunes filles. Le premier est le peigne de neige-étoile, que Cadwallon vola à des gobelins de l'Autre Monde pour le remettre à Briant : c'est ce qui confère à ses cheveux bruns leurs merveilleux reflets étoilés. L'artefact de Collwen est la robe de printemps, offerte à Cadwallon par une fée en échange de la tête d'un géant. Ses motifs changent en permanence ; ainsi Collwen semble-t-elle tour à tour vêtue d'un ciel lumineux qui devient prairie en fleurs puis colline verdoyante et ainsi de suite... L'artefact de Glesig est le collier de perles d'été qui inonde son visage d'une lumière surnaturelle. Cadwallon l'a trouvé dans le nid d'un oiseau gigantesque. Enfin Heledd, la cadette, a reçu les sandales de l'automne bruissant en vertu desquelles ses mouvements ont la grâce d'une feuille emportée par un vent léger. Elles étaient portées par une elfe que Cadwallon délivra des griffes d'un sorcier maléfique. Ces artefacts ont la même origine lointaine et mystérieuse que la magie qui imprègne la forêt de Wotterbrough, une magie liée au temps (dans les deux sens du terme). Meleri encouragea autrefois Cadwallon à partir en quête de tels artefacts pour les offrir à ses filles, afin de les lier à la magie de cette région et d'en faire un jour de grandes enchantresses. Ce ne sera pas le cas, mais cela ne les empêchera pas d'avoir une existence glorieuse, car leur beauté fera parler d'elles dans toutes les cours du royaume et au-delà. Si elles sont sauvées...

ont peut-être connu le même sort que leur mère, qu'il s'agit en quelque sorte d'une malédiction héréditaire...

● **Auprès des gens du château uniquement.** Les circonstances de la disparition des quatre filles de Cadwallon demeurent mystérieuses, mais quelques rumeurs circulent parmi les serviteurs. On se souvient avoir entendu des battements d'ailes bien étranges cette nuit-là. Mais s'agit-il de songes ou de souvenirs fiables ?

Sur la disparition des fils d'Eideff

● **Auprès d'Eideff.** « Caradoc et Seriol étaient souvent absents au cours des deux mois qui ont suivi la disparition de Briant et Collwen. Je ne sais pas où ils allaient. Un jour, ils ne sont pas revenus... ».

● **Auprès de certains villageois.** Ils étaient amoureux de Briant et Collwen, mais à cause de leurs origines roturières, ils avaient peu de chance de les épouser. Peut-être ne sont-ils pas innocents dans cette affaire...

Sur la forêt de Wotterbrough

● **Auprès des chasseurs.** Les bois qui entourent le village sont devenus moins sûrs depuis quelque temps. Des bêtes généralement craintives, affamées par le rude hiver, s'attaquent plus facilement aux hommes. « C'est peut-être ça qui a tué les fils d'Eideff. » Il y a aussi des endroits qu'il vaut mieux éviter, comme les pierres des Quatre Saisons. Il s'agit de quatre menhirs répartis dans la forêt. Les légendes racontent que chacun renferme une magie liée à l'une des saisons. Ceux qui les ont approchés récemment ont ressenti un étrange malaise qui ne les incite pas à y retourner. « Il y a même le vieux Gwegan qui dit avoir aperçu des êtres de cauchemar avec de longues ailes membraneuses planer au-dessus des arbres. » Même si le vieux Gwegan boit souvent plus que de raison, ses propos inquiètent...

● **Auprès de Ffraid.** Les pierres des Quatre Saisons abritaient il y a bien longtemps une magie liée au temps. Des enchanteurs savaient retrouver leur jeunesse : au premier jour du printemps, ils pratiquaient un rituel utilisant la magie de ces quatre monolithes. Puis un jour « le diable est venu dans ces bois, il a pissé sur les pierres, si bien que désormais plus personne n'utilise leur sale magie pourrie, pouah! ».

Un tour en forêt

Chaque pierre, de la taille de deux hommes, se dresse au centre d'une clairière enneigée. Il y règne un silence total. Même le vent n'y est plus audible et le temps semble figé. Les clairières se trouvent à cinq cents mètres les unes des autres et constituent les sommets d'un carré parfait. Les personnages n'ont aucun moyen de savoir quelle est la pierre de l'Été, du Printemps, etc. Elles ne portent aucune inscription et la seule source d'information à ce sujet est Ffraid. Sur chaque pierre, une rigole part du sommet et descend en ligne droite vers le sol. Pour les habitants de Wotterbrough, c'est la marque laissée par le diable lorsqu'il a uriné sur les monolithes.

L'amant et la jeune fille endormie

Si les personnages se rendent aux pierres de Printemps, d'Été ou d'Automne, ils ne remarquent rien. Par contre, en s'approchant de la pierre d'Hiver, ils découvrent le spectacle suivant : un homme nu, brun, qui n'a pas encore trente ans, et qui ne semble pas souffrir du froid, se tient immobile près d'une jeune fille, très belle et richement vêtue. Il y a dans le regard de l'homme de l'amour et de la tristesse. Il ne quitte pas des yeux le visage de la jeune fille. Celle-ci est visiblement endormie, étendue sur un lit de mousse et de feuilles. Dans cette clairière sombre, elle est comme un soleil. Son corps fantomatique émet une lumière diaphane et ses longs cheveux bruns flottent autour de sa tête. Ils brillent de mille reflets comme les étoiles dans un ciel nocturne et sans nuage.

Ce spectacle surnaturel s'explique par l'amour de Caradoc pour Briant, car c'est bien d'eux qu'il s'agit. Cet amour brise momentanément les enchantements dont l'un et l'autre sont victimes, dans le cadre d'une scène onirique dont ils ne sont pas totalement conscients. Meleri ignore absolument cette faiblesse de son rituel, et pour

cause : elle n'avait pas prévu que les pérégrinations du « cochon Caradoc » dans la forêt l'amèneraient à la pierre d'Hiver.

Les créatures de Meleri

Soudain, les événements se précipitent : l'homme près de la jeune fille se penche vers son visa-

LES PNJ

Pour Pendragon

Note importante : Le supplément Merlin n'a pas été utilisé pour gérer la magie de ce scénario.

► Meleri l'enchantresse

Elle possède deux talismans : un bandeau qui permet de métamorphoser les êtres vivants, utilisé contre les deux fils de l'herboriste, dont la magie est à présent épuisée ; et un voile brodé de fil d'or qui confère à son porteur rapidité et discrétion.
TAI 9 DEX 12 FOR 8 CON 10 APP 12
(aujourd'hui)

Vitesse 2 (+2), Dégâts 3d6, Points de vie 19, Armure 1 (robe).
Attaque : Dague 9.

► Les gobelins

Ils sont vingt, dont deux monteurs de vouivre et dix monteurs de loups (voir *Pendragon*, p. 234).
Ils se battent avec des frondes (Att. 12), des arcs (Att. 10, dégâts 3d6) et des dagues (Att. 12, dégâts 1d6).
TAI 4 DEX 14 FOR 10 CON 14 APP 5
Vitesse 2, Dégâts 2d6, Points de vie 18, aucune armure.

► Cadwallon

C'est un vieux chevalier (voir *Pendragon*, p. 221).
Traits : Modeste 16, Paresseux 13, Réfléchi 15.
Passion : Amour (filles) 18. Il souffre d'une profonde mélancolie à cause de cette passion (voir *Pendragon*, p. 150).

► Les combattants du village

Trois piétons (*Pendragon*, p. 222), plus une dizaine de fermiers ordinaires (*Pendragon*, p. 223).

► Ffraid la « sorcière »

Elle est très aimée à Wotterbrough. Les gens la nourrissent contre des soins ou un « bon sort ». C'est plus une rebouteuse qu'une véritable magicienne. Elle crache des crapauds à cause d'une ancienne malédiction.
TAI 9 APP 7
Traits : Énergique 17, Généreuse 18, Sincère 16, Fière 16.
Compétences : Premiers soins 18, Connaissances des Faëes 16.

► Bleddig et Gwaednerth

Deux jeunes chevaliers (*Pendragon*, p. 221).
Traits de Bleddig : Luxurieux 18, Arbitraire 15, Impulsif 16.
Traits de Gwaednerth : Égoïste 15, Trompeur 16, Fier 17.

ge pour l'embrasser mais, à cet instant, des cris viennent briser le silence. Se retournant, les personnages aperçoivent avec effroi de bien étranges créatures fondre sur eux : trois petits êtres difformes (des gobelins) montés sur des loups. Ces alliés faériques de Meleri sont chargés de surveiller les alentours des pierres des saisons. Étant donné le rapport de forces, il est probable que les chevaliers s'en sortent sans trop de dégâts. Organisez la fuite de l'un des gobelins, qui part avertir Meleri de ce qui vient de se passer. Si des prisonniers sont faits, ils disparaissent comme par enchantement au bout de quelques minutes (ils repassent dans l'Autre Monde).

L'homme brun de la « vision » a fini dès le début de la bataille, avec une rapidité déconcertante, sans pouvoir embrasser sa belle. Les chevaliers peuvent tenter de suivre ses traces dans la neige avec un jet de Chasse à +5. Ils découvrent alors qu'elles changent rapidement de forme pour devenir celles d'un... cochon ! Quant à la jeune fille étendue au pied du monolithe, il n'en reste plus rien, elle a disparu au moment même où l'homme prenait la fuite.

Le mystère s'éclaircit

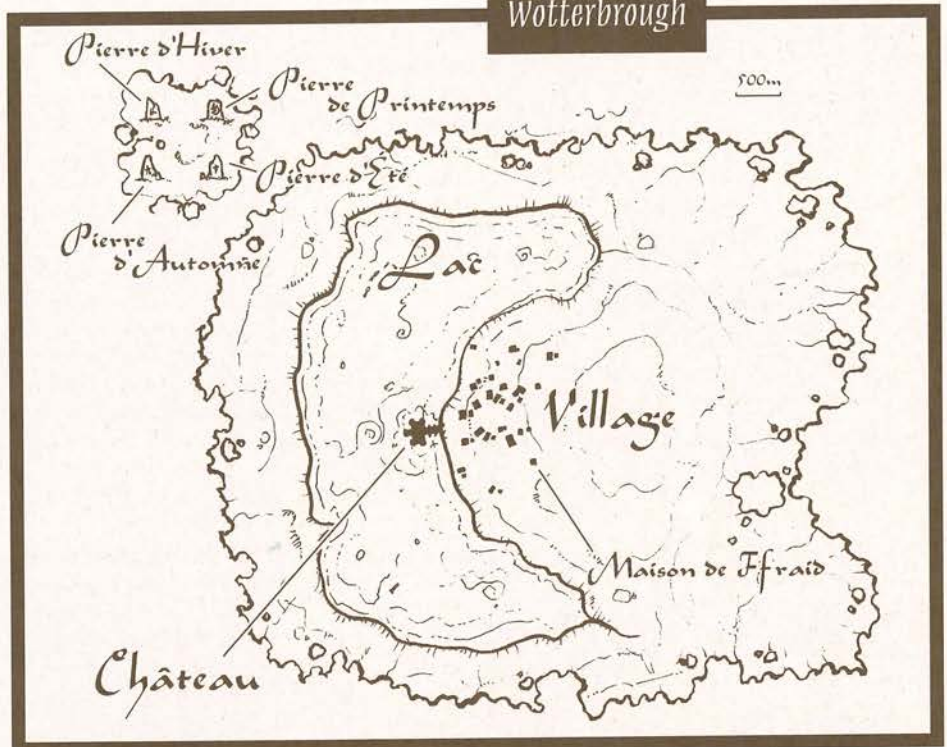
À la lumière de tous ces événements, les chevaliers devraient commencer à comprendre ce qui se trame. S'ils retournent chez le paysan rencontré au début de l'aventure, ils constatent que le cochon est toujours là. Mieux, il n'a pas bougé de la journée. Il y en a donc un deuxième dans la forêt ! Deux cochons sauvages en surnombre, et les deux fils d'Eideff qui manquent, il n'y a guère de doute sur l'identité des uns et des autres...

Que faire ?

Laissez les chevaliers cogiter et trouver leur solution. L'idéal est de reproduire l'expérience de la pierre d'Hiver avec la pierre de Printemps. En effet, les deux fils d'Eideff étaient amoureux de Briant et Collwen. L'homme aperçu près de la pierre d'Hiver était vraisemblablement le premier des fils, amoureux de l'aînée à la chevelure de neige-étoile. Si les chevaliers les leur décrivent, Cadwallon et Eideff reconnaissent leurs enfants. Le cochon qui reste au village est donc vraisemblablement Seriol, le second fils, victime de la même malédiction que son frère. Que se passerait-il si on parvenait à l'amener auprès de celle qu'il aimait, à savoir Collwen ? Lui aussi retrouverait figure humaine l'espace de quelques minutes, le temps d'apposer sur le visage de sa belle un ultime baiser... Et qui sait si cela ne suffirait pas à briser l'enchantement dont sont victimes les quatre filles de Cadwallon ? Mais avant d'en arriver là, il faut encore pouvoir parvenir auprès de la pierre de Printemps... Une autre solution consiste à retrouver le cochon enfui (le premier fils d'Eideff). C'est bien plus difficile, d'abord parce qu'il faudrait fouiller toute la forêt, ensuite parce que Meleri le capture rapidement (voir plus loin).

Et si... les chevaliers partent à la recherche du repaire de Meleri ?

L'enchanteresse vit à la fois dans le monde réel et dans l'Autre Monde, qui se confond avec la forêt.



Elle connaît l'emplacement des points de passage entre les deux et peut surgir ou disparaître d'une façon qui semble magique, mais qui revient simplement à connaître le bon sentier ou le bon talus. Il est presque impossible de la capturer. Quant à la faire revenir à de meilleurs sentiments, c'est encore plus difficile... mais pas tout à fait impossible, surtout après la bataille. Dans ce cas, elle s'exile dans l'Autre Monde.

La bataille de la forêt

Meleri, en femme intelligente qu'elle est, anticipe les actions des personnages et s'attend à les voir surgir du côté de la pierre de Printemps. Il n'y a plus aucune chance en effet que le « cochon Caradoc » approche le corps de sa belle à la pierre d'Hiver et la délivre ainsi de son envoûtement, pour la bonne et simple raison qu'il a été retrouvé et capturé par ses alliés faées. Il est gardé dans une clairière reculée, mais pas impossible à trouver, surtout si les chevaliers sont de bons pisteurs.

Meleri réunit donc toutes ses forces près de la clairière de la pierre de Printemps, sachant que c'est là qu'une action des chevaliers peut mettre un terme au rituel qu'elle prépare patiemment depuis deux ans (elle a appris par un goblin que le deuxième cochon avait été capturé par un paysan du village).

Les personnages devraient réfléchir, à partir du combat qu'ils ont déjà livré et des informations dont ils disposent, à la mise en place d'une tactique pour se débarrasser des créatures faériques de Meleri au plus vite... Les gens du château et du village, tous désireux d'en découdre avec Meleri, malgré la crainte que leur inspire l'enchanteresse, constituent des alliés potentiels. Cadwallon, à la lumière de ces événements, pourrait transformer sa mélancolie en inspiration. Enfin, les chevaliers

peuvent tenter des diversions : duper l'enchanteresse en menaçant de détruire les autres pierres des saisons (ce qui n'annule pas le rituel mais le retarde considérablement) ; délivrer Caradoc puis retourner à la pierre d'Hiver et agir dans les deux clairières en même temps pour diviser les forces de Meleri ; etc.

Bien entendu, la scène du baiser ne peut pas se reproduire au milieu de la fureur des combats...

Épilogue

Une fois Meleri vaincue d'une façon ou d'une autre, le cochon de Buddfanan peut être amené auprès de la pierre de Printemps. Un silence religieux se fait dans l'assemblée. L'animal se métamorphose alors en homme nu d'une vingtaine d'années, aux cheveux châtons : Seriol. Il semble ne prêter aucune attention aux personnes qui l'entourent, sinon à la silhouette qui vient de se matérialiser au pied de la pierre, une jeune fille revêtue d'une robe à nulle autre pareille, coupée si cela est possible dans « une matière de printemps » : Collwen. Il la regarde quelques instants, puis s'agenouille et l'embrasse. À cet instant, tous deux disparaissent...

De retour au village, les personnages ont l'agréable surprise de retrouver les deux fils d'Eideff en compagnie des quatre filles du vieux chevalier, devant les portes du château. Cadwallon, s'il est toujours en vie, accourt dans leur direction. Les retrouvailles émouvantes sont ponctuées par les cris de joie des villageois et l'on peut raisonnablement penser que deux mariages seront célébrés dans les prochains mois. Le soleil perce les nuages : le printemps est de retour...

Grégory Molle

Illustration : Rolland Barthélémy
plan : Cyrille Daujean

Rendons à César... Certains personnages de cette histoire sont inspirés de Peau d'âne, le film de Jacques Demy (1970).

Un scénario Casus Belli pour



MOUSQUETAIRES & SORCELLERIE



Un souffle de glace

Ce scénario se déroule dans l'univers « Mousquetaires & Sorcellerie » développé dans le Casus rouge n° 21. Sa possession est donc indispensable. L'aventure est destinée à un petit groupe de personnages (quatre serait l'idéal) et repose beaucoup plus sur le rôle que sur l'action.



Une mission de routine...

Paris, automne 1636. L'hiver, avec son cortège de pluies glaciales, de ciel gris, de brouillard insidieux, fait une apparition prématurée. De plus, il arrive escorté des rumeurs de la guerre. Richelieu s'est finalement décidé pour un conflit ouvert et la France se dresse fièrement contre le vaste édifice de l'empire des Habsbourgs. Les alliés de la couronne, les Suédois et les États protestants d'Allemagne, préparent de nouvelles offensives contre les Impériaux, tandis que Condé envahit la Franche-Comté. Mais la guerre est pour l'instant le cadet des soucis des personnages. Ceux-ci sont convoqués à l'hôtel d'Artenac par leur supérieur hiérarchique, le capitaine Antoine du Pellet. Celui-ci, après le petit vin d'Anjou qu'il a l'habitude de servir en préambule de ses instructions, entre dans le vif du sujet. « Messieurs, comme vous l'avez peut-être appris, car le bruit s'en est répandu dans tout Paris, mademoiselle de La Fayette est gravement souffrante. Les médecins sont impuissants à diagnostiquer son mal et plus encore à la guérir. Vu l'attachement que le roi a pour elle, M. d'Artenac estime nécessaire d'exercer une surveillance discrète. Il s'agit d'une simple mission de protection, alors je ne veux pas d'intervention intempestive. Si, par hasard, vous veniez à découvrir quelque fait étrange, venez me consulter avant de prendre la moindre initiative. »

Une pâleur mortelle

Louise Motier de La Fayette est l'une des filles d'honneur de la reine. Très belle, vive et pleine d'esprit, elle a su toucher le cœur du roi qui en est tombé amoureux. Cette liaison, platonique, est l'un des principaux sujets de conversation de la cour, où il est d'usage de louer la grandeur d'âme de Louis et de disserter sur les fatales flèches décochées par Cupidon. Depuis qu'elle est tombée malade, Louise s'est installée dans un hôtel qu'une tante a mis à sa disposition à Rueil, à l'ouest de Paris. Galoper jusque-là est l'affaire de deux heures. Sur place, les personnages sont accueillis par la tante elle-même, Marie de La Houx, une femme d'une cinquantaine d'années, qui se montre tout ce qu'il y a de plus ferme. Que les PJ se présentent comme des mousquetaires ou comme des amis de Louise, elle leur interdit de monter la voir. Sa nièce a besoin de calme, un point c'est tout. Elle accepte néanmoins de loger les PJ dans une aile de l'hôtel. Interroger les domestiques ne donne pas grand-chose. D'après eux, Mlle de La Fayette est bien malade, pâle et faible. Le roi est venu lui rendre visite il y a de cela deux jours.

Un médecin loge en permanence à l'hôtel. Interrogé, il dit sa perplexité. Il a commencé par administrer les remèdes habituels, saignées et clystères, ainsi que quelques potions de sa composition. Un bon bain chaud, suivi immédiatement d'un bain glacial, traitement qui cause à l'organisme un choc bénéfique, ainsi que l'application de sangsues destinées à ôter les humeurs malignes, tout

cela n'a rien donné. La patiente reste dans un état de faiblesse chronique. Elle peine à ingérer la moindre nourriture. Son organisme ne supporte que les aliments liquides, et encore, en petites quantités. Au moment où ce Diafoirus livre son diagnostic (« langueur morbide aggravée d'une mauvaise circulation des fluides vitaux due à un blocage des nodules artériels par une sanie maligne »), une servante affolée fait son apparition : « Monsieur, Monsieur, Mademoiselle se trouve au plus mal ! » Le médecin se précipite et les personnages le suivent, s'ils ont un peu de présence d'esprit. Dans la confusion, personne ne songe à leur interdire l'entrée de la chambre de la jeune fille.

Louise semble minuscule dans le grand lit où elle est couchée. Elle est d'une pâleur incroyable, qui fait ressortir les veines sous sa peau. Ses yeux sont exorbités, ses lèvres, étonnamment rouges, constituent la seule tache de couleur sur son visage. Quand les PJ entrent dans sa chambre, Louise suffoque. Heureusement, ce n'est qu'une crise passagère. Elle retombe vite dans son état d'hébété habituel, où seules des prières incohérentes franchissent ses lèvres. Dès qu'elle s'est ressaisie, Mme de La Houx prie les PJ de sortir. Prenez un joueur à part et expliquez-lui que l'un des amis de son personnage, Gontran de Richemont, à qui il a rendu visite la veille, est souffrant lui aussi. Les symptômes de son mal ainsi que son apparence physique sont identiques à ceux de la fille d'honneur de la reine. Voilà qui est troublant. Se pourrait-il qu'il y ait un rapport ? Sans doute, mais lequel ?

Une entrée fracassante

Pour comprendre ce qui se passe, il est nécessaire de revenir un peu en arrière. Au printemps 1636, Floria Tosca, baronne de Cavaradossi, arrive à Paris. Issue d'une grande famille italienne, fort riche, extrêmement belle, spirituelle, jeune, veuve, la Tosca, comme on n'a pas tardé à l'appeler, a tout pour plaire. C'est sans aucun scrupule qu'elle fait des ravages à la cour, brisant avec allégresse les cœurs de tout ce que la noblesse française compte d'hommes galants et au sang chaud, ce qui fait pas mal de monde ! Paris bruisse des récits scandalisés de ses conquêtes. La baronne ne s'en inquiète pas et continue d'user et d'abuser de ses appâts. Et pour cause : Floria Tosca est en réalité une succube. Esprit maléfique, elle occupe le corps de la vraie baronne, dont elle a totalement annihilé la personnalité. Elle a longtemps été en sommeil et elle compte profiter pleinement de son incarnation actuelle, ce qui signifie drainer l'énergie vitale d'autant d'amants que possible, sans (trop) attirer l'attention. C'est bien entendu Tosca qui est responsable de l'état de Gontran, mais aussi de celui de Louise : pour la succube, l'énergie vitale féminine n'est pas moins délectable que la masculine et si la plupart de ses proies sont des hommes, c'est parce qu'elle a l'intelligence de respecter les convenances humaines.

La baronne a débarqué à Paris avec des bagages considérables. Elle a loué un hôtel particulier dans le Marais où elle tient une cour choisie et très courue. Deux personnages que les PJ vont rencontrer sur leur chemin sont arrivés avec elle : Ramon Gomez y Osorio, duc de Lucientes, et Luigi Tomasini. Le duc est un Grand d'Espagne. Il est fou amoureux de la Tosca qui le tient totalement en son pouvoir. Elle a choisi, dans son cas, de ne pas s'approprier son énergie vitale, mais simplement de dominer son esprit. Elle s'assure ainsi des services précieux d'un chevalier servant à la lame fort habile. Luigi Tomasini, lui, est un alchimiste. Il est l'intendant de la baronne et gère toutes ses affaires. Il est aussi le seul à connaître la véritable nature de la Tosca.

Deux beautés

Le lendemain de leur arrivée à Rueil, les PJ apprennent que le roi est tombé malade. Il a eu un malaise et s'est évanoui. La maladie de Louis XIII, une grippe, n'a aucun rapport avec l'aventure, il s'agit simplement d'un élément d'ambiance. Durant cette journée, Louise ne reçoit que trois visites. La première est celle de M. de Chantry, un noble de l'entourage du roi, venu s'enquérir de sa santé. La deuxième est celle de la baronne de Cavaradossi. Celle-ci arrive dans un carrosse somptueux, escorté de plusieurs cavaliers, dont le duc de Lucientes. C'est la première fois que les PJ voient la Tosca. C'est une femme brune, grande, avec des lèvres sensuelles qui s'incurvent volontiers en un sourire ironique, et des yeux sombres qui transpercent ceux qu'elle regarde. Sa toilette est somptueuse, son port de tête altier ; elle est à la fois extrêmement séduisante et terriblement intimidante. La succube a rencontré Louise le jour où elle est venue présenter ses hommages à la reine. Elle a immédiatement été attirée par cette jeune beau-

té réservée et a décidé qu'elle serait sienne. Sous le couvert de l'amitié, la baronne a su vaincre les réticences de la jeune fille jusqu'à l'amener à une familiarité qui lui a permis de commencer à drainer sa force vitale. Elle compte maintenant savourer son plaisir en achevant lentement son œuvre de mort. La Tosca monte voir Louise et reste environ une demi-heure en tête à tête avec elle avant de repartir. Vers le soir, la jeune fille reçoit la visite du père Alligre, son confesseur. Théodore Alligre joue le rôle de directeur de conscience auprès de plusieurs jeunes personnes de la Cour. Il a entendu parler d'un troisième cas de « l'angeur », celui du chevalier d'Arreix. C'est un renseignement qu'il peut communiquer aux PJ. Si jamais ceux-ci n'ont rien entrepris de particulier jusque-là, on peut espérer que l'existence d'une troisième personne souffrant de la même maladie les décide à enquêter. Ils sont censés garder l'hôtel de Mlle de La Fayette, mais rien ne les empêche de se séparer.

Gontran de Richemont et Jean d'Arreix, ainsi que Louise, ont ceci de commun qu'ils sont nobles, jeunes et surtout beaux. Et qu'ils fréquentent la Tosca... Quand les PJ arrivent à son hôtel, ils découvrent que d'Arreix est décédé. En liant conversation avec certains de ses amis qui veillent le corps, ils apprennent que ses dernières paroles ont été pour appeler la baronne Cavaradossi. Il était terriblement épris d'elle, amour malheureux apparemment, car si la Tosca est venu lui rendre visite au long de son agonie, elle n'a fait montre d'aucune trace d'affection plus marquée que la simple amitié. Gontran de Richemont, pour sa part, n'est pas encore trop gravement atteint. Il est anormalement pâle, mais il a toute sa tête. Il n'a strictement aucune idée de l'origine de sa faiblesse actuelle et la met sur le compte d'un coup de froid. Il ne fait aucune difficulté pour révéler qu'il fréquente l'hôtel de la baronne. Il y prend d'ailleurs beaucoup de plaisir, ajoute-t-il, et compte y retourner dès qu'il sera de nouveau sur pied. Non, non, la Tosca ne lui a pas rendu visite depuis qu'il est alité, pourquoi ?

Si les PJ font part à du Pellet des coïncidences étranges qu'ils viennent de découvrir, le capitaine admet qu'il y a matière à enquête et leur donne l'autorisation de se renseigner sur la baronne. Il confie entretemps la surveillance de Mlle de La Fayette à d'autres mousquetaires rouges.

La salon de Mme la baronne

L'hôtel loué par la baronne se trouve au centre du Paris aristocratique, place Royale (l'actuelle place des Vosges). Un vaste porche, sous lequel peuvent passer les carrosses, donne dans une cour carrée. La propriété comprend une écurie, des dépendances pour les domestiques et l'hôtel à proprement parler. La baronne ne reçoit pas le matin mais dès 15 heures, c'est un véritable défilé. Tout ce que la cour compte de galants et de curieux se presse là, dans l'espoir d'être reçu. Devant un tel succès, la Tosca peut se permettre d'être sélective. Il est tout à fait impossible pour les PJ de la rencontrer lors de leur première visite. Ils sont reçus, dans le petit salon du rez-de-chaussée, par Luigi Tomasini, l'intendant. L'alchimiste est un

petit homme sec, chauve, d'une quarantaine d'années, aux yeux gris clairs. Son rôle est d'opérer une sélection parmi les visiteurs. Il sait ce qui intéresse la succube : la beauté et la jeunesse avant tout. Les PJ qui ont 14 ou plus en APP reçoivent le lendemain matin de leur visite un billet les invitant à l'hôtel de la baronne l'après-midi même. Les autres seront certainement conviés aussi... un jour.

Les après-midi de la Tosca commencent à 15 h. Chaque jour ou presque, une quinzaine de jeunes gens, 2/3 d'hommes et 1/3 de femmes environ, se retrouvent au salon principal de l'hôtel. On y discute de la guerre, de la cour, de l'amour. Et aussi beaucoup d'art. La succube aime sincèrement la beauté, sous toutes ses formes. Elle possède une très belle collection d'œuvres, peintures, sculptures, etc., et son goût est très sûr. Elle invite souvent un peintre à travailler en direct, l'un de ces « rubenistes » imitateurs du maître flamand. Beaucoup de grands seigneurs sont présents lors de ces réunions et les PJ devront faire très attention à ne pas se ridiculiser. N'hésitez pas à demander un ou deux jets d'Étiquette. En tout cas, c'est à ce moment-là que la Tosca choisit les personnes dont elle souhaite s'entourer le soir. Si un PJ fait particulièrement bonne impression (réussite d'un jet de POU x 3), il sera convié deux ou trois jours plus tard à dîner, en compagnie d'une poignée d'autres invités. Là encore, si le PJ brille au cours de la soirée, il se peut que la succube décide de jeter son dévolu sur lui ; cela signifie que le personnage aura l'honneur de devenir son fournisseur en énergie vitale...

La Tosca, guidée en la matière par Tomasini, se montre extrêmement prudente. Pour survivre, elle doit absorber l'énergie vitale de trois êtres humains par semaine. Elle sait pertinemment qu'elle ne peut se permettre de faire disparaître des personnes en vue à cette cadence. C'est pourquoi elle choisit de vampiriser plusieurs proies en même temps, ce qui lui permet de ne tuer que rarement (la raison pour laquelle Gontran est encore en vie ; quant à Jean d'Arreix, c'est un arrêt cardiaque dû à un souffle au cœur qui l'a achevé). De temps en temps, à cause du frisson d'extase incomparable que lui procure la mort de ses victimes, Tomasini recrute pour elle un jeune valet ou un garçon d'écurie, bien de sa personne et vigoureux, mais dont la disparition passera inaperçue.

La déchéance d'un Grand

Une surveillance étroite de l'hôtel de la baronne met les PJ sur plusieurs pistes. L'une des plus sulfureuses est liée au duc de Lucientes. Ramon Gomez y Osorio est un homme de 37 ans, trapu, les cheveux et les yeux noirs, portant une barbièche taillée en pointe. Grand d'Espagne égaré dans la capitale d'un pays ennemi, amoureux fou et psychiquement dominé par la baronne, Lucientes est d'humeur sombre. Il est prêt à satisfaire les moindres caprices de sa maîtresse et à lui sacrifier son orgueil. Mais, en compensation, il se montre hautain et arrogant avec toute personne qu'il ne juge pas son égal (c'est-à-dire à peu près tout le monde). Un ou deux nobles écervelés ont eu le malheur de faire en sa présence quelques

N^{ote} historique

Ce scénario met en scène certains personnages historiques, à commencer par mademoiselle de La Fayette, issue d'une fort ancienne famille (qui produira également le célèbre général de la guerre d'indépendance des États-Unis). Louise fut effectivement fille d'honneur de la reine et eut vraiment une liaison platonique avec le roi. Pieuse, effrayée du désir de Louis XIII et peut-être du sien, et poussée aussi par Richelieu, elle se retira le 19 mai 1637 au couvent de la Visitation de la rue Saint-Antoine. Quant à Harmenszoon van Rijn, il est plus connu sous le nom de Rembrandt. Saskia van Uylenburgh est sa femme, épousée en 1634 à Amsterdam.



Le duc de Lucientes



Luigi Tomasini

remarques désobligeantes sur son attitude : il les a tués en duel. Ramon est perpétuellement tiraillé entre son orgueil et la situation de dépendance dans laquelle le maintient la Tosca. Cela en fait un personnage pathétique, instable, capable de flambées de violence soudaines. Baume pour son ego, une bonne partie de la noblesse française est encore proespagnole et se fait un honneur de le recevoir magnifiquement.

Guilio Mazarini, le nonce apostolique, c'est-à-dire l'ambassadeur du pape à Paris, possède une information importante concernant le duc. Lucientes est parent du comte-duc d'Olivares, qui est à Philippe IV d'Espagne ce que Richelieu est à Louis XIII. Or Mazarin (il utilise de plus en plus cette version francisée de son nom), homme d'une grande finesse, a rapidement compris la faiblesse de Ramon. Il a essayé donc de retourner la situation à son profit. Il a fait croire au duc qu'il pouvait lui procurer un philtre d'amour. Lucientes est tellement bouleversé par sa situation actuelle qu'il a pris la promesse de Mazarin pour argent comptant. En échange, l'Espagnol accepte de renseigner le nonce sur les préparatifs de guerre d'Olivares. Cela dit, Ramon ne détient que des informations vagues et qui remontent à plusieurs mois ; rien de bien important donc. Néanmoins, dans l'esprit, il s'agit bien d'une trahison.

Si les PJ suivent le duc, ils découvrent que celui-ci se rend à l'hôtel de Mazarin. Il est attendu à la porte par le marquis Hercule di Ponte Maggiore, le responsable des « services secrets » du nonce. Les deux hommes ont une longue entrevue à laquelle assiste Mazarin, où Ramon révèle ce qu'il sait des préparatifs d'Olivares. Puis Lucientes rentre chez la baronne. Rendez-vous a été pris le lendemain soir pour la remise du philtre.

Le lendemain donc, à la nuit tombée, d'éventuels PJ en faction voient le duc sortir par une poterne. Il a jeté un ample manteau sur ses riches vêtements pour tenter de les dissimuler, mais il reste facilement reconnaissable. Ramon se retourne plusieurs fois pour s'assurer qu'il n'est pas suivi, mais il n'est vraiment pas fort à ce jeu-là. Il se rend une fois de plus à l'hôtel de Mazarin. Il en ressort peu après, portant un volumineux paquet sous son manteau. Le nonce a fait les choses en grand et lui a donné carrément une bouteille

d'élixir d'amour, ainsi que des décoctions, des herbes, etc. Quitte à se montrer malhonnête, autant faire plaisir au pigeon ! À ce stade, il se peut que les PJ décident d'intervenir. Après tout la réputation d'habileté, voire de double jeu, de Mazarin est déjà bien établie et la France est en guerre.

Si les PJ abordent Lucientes et lui demandent de leur remettre ce qu'il transporte, sa seule réaction est de dégainer sa rapière et de charger. Il est vite rejoint par quelques hommes que Ponte Maggiore a envoyé suivre le duc, au cas où. Si les PJ perdent ou rompent le combat, Ramon se dépêche de retourner chez la baronne. Si les PJ prennent le dessus, les hommes de Mazarin tournent casaque, mais Lucientes continue à se battre ; il ne veut pas perdre ce qu'il croit être sa seule chance de se faire aimer. Navrer à mort un Grand d'Espagne étant une chose qui risque d'être peu appréciée par leurs supérieurs, espérons (pour eux !) que les PJ sauront retenir leurs coups. Lucientes est fort populaire auprès du parti de la Contre-Réforme, en gros celui de la reine-mère, qui ne manquerait pas d'exploiter une bévée des mousquetaires.

Si jamais les PJ parviennent à récupérer le paquet du duc, ils risquent d'être surpris en l'ouvrant. Un jet de Connaissance de l'alchimie permet d'établir que le liquide dans la bouteille est de l'eau colorée et que les herbes sont assez banales ; le tout ne correspond à aucune utilisation précise. Interrogé, Ramon refuse bien entendu de répondre. L'arrêter sans preuves est une solution tout à fait inimaginable, vu son rang.

Un alchimiste surnois

Luigi Tomasini et la succube vivent ensemble sur la base d'un arrangement qui leur convient à tous les deux. L'alchimiste sert d'intendant à la baronne et prépare des potions qui permettent au corps de la belle Tosca de résister à l'invasion d'énergie magique que représente la démonsse. En échange, celle-ci lui communique parfois quelques formules alchimiques et charge ses potions d'un peu de sa puissance surnaturelle. Tomasini a lui aussi son âme damnée, Umberto Rosso, un bossu qui se

charge de toutes les sales besognes, par exemple de recruter de jeunes va-nu-pieds pour les festins nocturnes de sa maîtresse.

Si les PJ viennent farfouiller à l'hôtel de la baronne, ils risquent fort de se faire surprendre par Luigi ou Umberto (10% de chances cumulatives par quart d'heure pour le premier ; 20% pour le second).

Les domestiques sont français, ils ont été engagés à Paris même et, s'ils ont bien des histoires à raconter sur la Tosca, ce sont uniquement des potins, presque tous faux d'ailleurs. Seul endroit vraiment instructif : le cellier, où Tomasini a installé son laboratoire. La porte qui y mène est dissimulée derrière une tapisserie dans le hall central et elle est verrouillée. Tomasini porte la seule clef sur lui en permanence. Il s'y enferme chaque jour de minuit à l'aube (l'hôtel étant fermé aux visiteurs le matin, il en profite alors pour dormir).

Les appartements de la Tosca sont au premier étage. Deux solides spadassins montent en permanence la garde en haut de l'escalier. Si les PJ farfouillent dans l'hôtel, posent trop de questions ou ne le surveillent pas assez discrètement, Tomasini finit par s'en apercevoir. Il pense d'abord que les PJ sont des amoureux éconduits et engage quelques ruffians (par l'intermédiaire de Rosso) pour les rosser. S'il est amené à croire que les PJ enquêtent, ou bien s'il s'obstinent, il tente de se débarrasser d'eux par le poison ou encore en les « recommandant » à sa maîtresse.

La succube garde dans son boudoir une vaste toile dissimulée aux regards par une couverture. Il s'agit d'un portrait d'elle-même, nue, peint par un peintre flamand, Harmenszoon van Rijn. Mais le tableau révèle sa vraie nature : lorsqu'on le regarde attentivement, la démonsse y apparaît les traits déformés, en proie à un spasme de jouissance infernale. Par sa vérité crue, le portrait est dangereux à regarder : il faut réussir un jet de POU x 3 pour supporter cette vision ; s'il n'est réussi que sous POU x 4, le spectateur s'enfuit, affolé ; sous POU x 5 il tombe évanoui ; raté, c'est la folie qui guette pour 1d6 heures. La succube a transféré l'essence de son être dans ce tableau. Il faut le détruire pour se débarrasser d'elle. Seul Tomasini connaît l'existence de cette œuvre funeste.



La Tosca

Final

Une fois que les PJ ont compris que le duc est une fausse piste, qu'est-ce qui les conduit à la baronne? Eh bien Lucientes lui-même bien sûr (son «amour» semble relever plutôt de l'obsession), Umberto Rosso et les beaux palefreniers qui entrent dans l'hôtel et n'en sortent jamais, un PJ «séduit» par la Tosca et atteint passagèrement de langueur, peut-être même Tomasini si les PJ parviennent à le confondre: il est prêt à trahir la succube pour sauver sa peau et sa liberté. Un matin (à vous de juger quand), du Pellet appelle les PJ et leur présente une jeune Hollandaise, Saskia van Uylenburgh. Celle-ci vient d'arriver à Paris. Elle recherche une «diabliesse de femme». Son mari Harmenszoon est malade et ne parvient plus à peindre depuis qu'il a fait son portrait. Elle est persuadée que c'est cette damnée noble italienne qui lui a lancé le mauvais œil. Sa description correspond à celle de la Tosca. Saskia évoque aussi le tableau peint par son mari. Elle en parle comme d'une œuvre satanique, atroce à voir. À l'époque de sa réalisation, elle vivait comme dans un rêve et ne se rendait pas compte de l'acte horrible qui se déroulait sous ses yeux. Voilà qui

devrait inciter les PJ à s'intéresser à la collection de la baronne!

Justement, la Tosca organise, dans les jours qui suivent, une grande réception. Les PJ sont invités et la baronne a promis d'exposer ses plus belles œuvres d'art. Si, lors de cette soirée, les PJ ne prennent pas d'initiative particulière, créez un scandale. Un ancien «amoureux», blessé dans son orgueil, se montre insultant; aussitôt la foule des «adorateurs» de la succube se dresse contre lui. Ou bien Lucientes (s'il est encore vivant) devient fou et décide de tuer l'objet de son amour plutôt que de continuer à souffrir inutilement. Dans tous les cas, il y a une dizaine de «stade 3» (voir *Les PNJ*) qui s'interposent pour défendre la Tosca. Peut-être l'un des PJ fera-t-il partie du lot...

Si la démonsse est vaincue, toutes les personnes souffrant de langueur, dont Louise, Gontran et le peintre flamand, guérissent progressivement. Mlle de La Fayette, durement éprouvée par cette aventure, choisira quelques mois plus tard de se retirer dans un couvent.

Serge Olivier

illustration : Rolland Barthélémy

L ES PNJ Pour BaSIC

► Floria Tosca, baronne de Cavardossi, succube

La succube occupe le corps d'une belle jeune femme de 28 ans. Son essence magique est fixée dans le portrait dissimulé dans son boudoir; pour la chasser, il faut détruire le tableau. Si l'on détruit le corps de la Tosca, elle se réfugie dans le portrait et tente de prendre le contrôle d'une personne (de sexe indifférent, mais de belle apparence) qui regarde le tableau. Si elle est amenée à se battre dans son corps actuel, la succube utilise ses pouvoirs spéciaux puis, si elle a une arme, sa compétence d'Escrime.

FOR 14 INT 13
CON 14 POU 20
TAI 11 DEX 11
APP 18 PV 13

Bonus aux dommages : +1d3.

Points d'énergie : 20.

Compétences : Discrétion 60%, Équitation 50%, Persuasion 45%, Sagacité 60%, Vigilance 65%, Conn. des démons 70% (mais il y a peu de chances qu'elle la partage), Étiquette 65%.

Langues : Italien 85%, Français 60%.

Combat : Escrime 150% (3 actions).

Ses pouvoirs

● La succube peut imposer sa volonté et obliger quelqu'un à commettre une action, même contre son gré. Cela lui coûte 4 points d'énergie. Ce pouvoir est très bref; il ne lui est pas possible d'ordonner des actions de longue haleine. Après avoir été «commandée», la victime se souvient de son geste comme d'une impulsion irrépressible. Pour réussir cela, la succube doit gagner un combat POU/POU.

● La succube séduit. Par demi-journée passée en sa compagnie, il faut faire un jet sous POU x 5 moins son POU à elle (soit 20). Un jet raté signifie que le personnage est très attiré par elle. Au bout de trois échecs, qui correspondent à autant de stades, la proie est séduite.

— Stade 1 : la victime a un fort a priori favorable pour la Tosca;

— Stade 2 : elle se sent incapable de lui faire du mal;

— Stade 3 : elle est prête à la défendre en toutes circonstances.

Lucientes a fait des échecs critiques à tous ces jets... Par semaine passée sans la voir, une victime rétrograde d'un stade dans ses sentiments (stade 3 à stade 2, etc.) s'il réussit un jet de POU x 5.

● La succube absorbe l'énergie vitale. Pour ses victimes, cela signifie la perte d'1d3 points de CON (et d'autant de PV) à chaque baiser de mort. Arrivé à 0 en CON (ou en PV), c'est la mort. Pour réaliser un baiser de mort, il faut un contact sensuel (embrasser ou plus si affinités) et la succube doit réussir un jet POU/POU.

● Si elle s'est réfugiée dans son portrait, la succube peut tenter de prendre possession d'une autre personne. Il s'agit alors d'une lutte psychique, POU/POU. À chaque jet raté, le perdant perd un point de POU. Si c'est la démonsse qui réduit son adversaire à 0 POU, elle le possède et détruit irrémédiablement sa personnalité précédente; si elle perd le combat, c'est elle qui est détruite.

► Ramon Gomez y Osorio, duc de Lucientes, amoureux transi

FOR 16 INT 11
CON 14 POU 10
TAI 12 DEX 11
APP 15 PV 13

Bonus aux dommages : +1d3.

Compétences : Athlétisme 40%, Culture générale 50%, Équitation 75%, Esquiver 45%, Vigilance 40%, Art de la guerre 30%, Étiquette 85%, Héraldique 55%, Religion 50%.

Langues : Espagnol 85%, Français 50%.

Combat : Escrime 180% (3 actions),

Armes à feu 40%.

► Les hommes de Ponte Maggiore (1 par PJ)

FOR 13 INT 10
CON 12 POU 11
TAI 13 DEX 11
APP 9 PV 11

Bonus aux dommages : +1d3.

Compétences : Athlétisme 45%, Discrétion 50%, Équitation 60%, Vigilance 40%.

Combat : Escrime 100% (2 actions),

Armes à feu 50%.

► Luigi Tomasini, alchimiste

FOR 10 INT 13
CON 12 POU 16
TAI 8 DEX 12
APP 10 PV 10

Points d'énergie : 16.

Compétences : Bricolage 40%, Commerce 55%, Discrétion 45%, Sagacité 60%, Secourisme 40%, Vigilance 55%, Alchimie 65%, Conn. de l'alchimie 65%, Conn. des démons 25%.

Langues : Italien 85%, Français 55%.

Combat : Escrime 80% (2 actions).

Notes : Luigi porte en permanence sur lui une dague enduite d'un poison de VIR 12. Il a aussi, tout prêt dans son laboratoire, du poison de VIR 11 (poudre à mélanger dans une boisson, 5 doses), de l'antidote (4 doses), de l'onguent (3 doses) et une pierre d'enténébrement.

► Les spadassins de la Tosca

DEX 15 PV 13
Compétences : Escrime 140% (2 actions), Vigilance 60%.

► Les amoureux «stade 3»

DEX 13 PV 12
Compétences : Escrime entre 70% et 90%, (2 actions).



Cette campagne à grand spectacle, très ouverte, est conçue pour des joueurs bien rodés, pas copains avec le Chaos. Pour faire face aux hordes de méchants qui s'échauffent

Le pourquoi du comment

Tout a commencé cinq ans plus tôt, alors qu'une colonne de soldats impériaux rentrait de longues semaines de campagne. Affaiblis par leurs précédents combats, les hommes du capitaine Braghen furent pris dans une embuscade et succombèrent presque jusqu'au dernier aux attaques répétées d'une bande de brigands particulièrement teigneux. Seule une dizaine de soldats parvint à échapper au massacre en se terrant (bien que l'histoire parle « d'héroïque résistance ») dans une grotte où le capitaine Braghen et sa poignée de survivants passèrent de longues nuits blanches. À la lueur d'un maigre feu, les soldats découvrirent bientôt que les parois rocheuses étaient tapissées d'une étrange pierre luminescente, de couleur ambrée, dégagant une faible odeur de soufre. En approchant leur torche trop près de la pierre, trois hommes mirent en évidence ses propriétés hautement inflammables. Braghen, en bon capitaine, eut la brillante idée d'en prélever un échantillon pour le ramener à ses supérieurs. Affamés, les soldats durent très vite se résoudre à quitter la protection de leur abri pour rallier les bois de la Reikwald. Quelques jours plus tard, ils avaient rejoint les portes d'Altdorf.

Convoqués pour étudier les mystérieuses facultés de la roche, qui fut baptisée « silice de Braghen », les plus grands experts de l'Empire se relayèrent des mois durant dans les laboratoires souterrains du palais. Une fois ses propriétés alchimiques rendues évidentes par les travaux des savants, deux sommités furent désignées pour mener de plus amples recherches. Le premier homme, Grentzel Aradin, fut chargé d'étudier les applications de la silice dans les domaines de la magie. Le second, Aldus Gunnerman, devait s'occuper des applications militaires.

L'Empire fait son marché

Les recherches des deux hommes sur la silice ne tardèrent pas à donner d'intéressants résultats mais, comme il fallait s'y attendre, le maigre échantillon rapporté par Braghen fondit comme neige au soleil. L'Empire décida donc d'envoyer une nouvelle compagnie dans les montagnes Grises. Entouré de quelques trois cents hommes, le capitaine Braghen reprit le chemin des grottes et ne mit qu'une petite semaine avant de retrouver le gisement de silice. Mais là, il eut une surprise de taille. La grotte avait un locataire, et pas des moindres, puisqu'un dragon d'une espèce

inconnue se fit un devoir d'accueillir les gêneurs. Nous reparlerons plus tard de la créature, qui doit jouer un rôle majeur dans la suite des événements, mais sachez déjà qu'elle infligea une sévère leçon de choses aux troupes impériales et que Braghen, une fois de plus, ne put sauver qu'une petite poignée de ses hommes. De retour au palais avec un maigre chargement de silice, les soldats furent récompensés pour leur bravoure. Ruiné par ce second échec, Braghen décida de prendre une retraite anticipée. Les dignitaires de l'Empire lui allouèrent une généreuse indemnité pour ses « bons et loyaux services » et lui permirent de s'installer à Kellvaen, une petite bourgade nichée dans les bois proches de Middenheim. Il s'y trouve encore aujourd'hui et se fera un plaisir d'accueillir les PJ, qui auront grand besoin de lui très bientôt. Mais pour le moment, concentrons-nous sur les recherches des deux experts.

De la salsepareille schtroumpfante

Riche d'une dose toute fraîche de silice, Grentzel Aradin fut escorté jusqu'à sa demeure de Talabheim où il put commencer ses petites expériences. Alchimiste de niveau 4, grand spécialiste des gemmes et des minéraux, Aradin fit un

La guerre du lance-feu



un meneur de jeu en grande forme et un groupe d'aventuriers vraiment expérimentés et vraiment en coulisses, la présence d'un mage au sein du groupe serait plus que souhaitable.

grand nombre de découvertes qui facilitèrent considérablement le lancement de sortilèges liés au feu, à la lumière et à la chaleur. Mais si la silice de Braghen était, potentiellement, une composante magique de grand intérêt, nul ne put se vanter d'en avoir jamais découvert ailleurs que dans la caverne de Braghen. Seuls Aradin et Valator, son fidèle compagnon, obtinrent de l'Empire la permission d'utiliser la silice à des fins personnelles. C'est ainsi que les deux mages finirent par créer la Poussière du phénix et l'Écaille du dragon, sortilèges qui seront décrits plus loin. Parallèlement, Aldus Gunnerman s'attaqua aux propriétés mécaniques et aux applications militaires de la silice. Engingneur hors pair et maître armurier de grande renommée, Gunnerman ne mit que quelques mois à tirer profit de son nouveau matériau. Malheureusement pour l'Empire, l'excentricité du vieux nain priva l'armée d'une foule de découvertes qui furent soit perdues, soit laissées en plan. Des quelques inventions qui sortirent tout de même des ateliers de Gunnerman, on retiendra la grenade et le lance-feu. C'est cette dernière trouvaille, sûrement la plus puissante de toutes, qui déclenche aujourd'hui les passions. Car, après trois années de recherches et d'essais plutôt catastrophiques, Gunnerman vient d'en mettre au point un exemplaire opérationnel, à la plus grande joie de l'Empire.

Il y a aussi des méchants

Il va sans dire que les petites cachotteries de l'Empire ne sont pas restées secrètes bien longtemps. Les échos de la seconde campagne menée par Braghen se sont répandus comme une traînée de poudre, précédant de peu les rumeurs concernant la silice, cette « nouvelle pierre magique qui peut tout faire ». Durant les cinq dernières années, tous les réseaux d'espionnage et toutes les guildes de voleurs des cités impériales (et même au-delà) se sont intéressés à l'affaire. C'est ainsi que les méchants de l'histoire sont entrés en jeu. Commençons par les moins nombreux, à savoir les membres de la guilde du Croissant. Cette petite organisation, basée dans les souterrains de Middenheim, s'est spécialisée dans l'espionnage « industriel » et la contrebande de marchandises de valeur. Guidés par Gurt Tanker, les membres de la guilde ont suivi de près le déroulement des opérations jusqu'au jour où, avec l'aide des brigands locaux, ils se sont risqués à une petite intrusion dans la demeure de Grentzel Aradin. Malgré de lourdes pertes, les voleurs ont réussi à dérober quelques fragments de silice et une copie de la Poussière du phénix. Ils sont aujourd'hui activement recherchés par les soldats de l'Empi-

Un gros plan bien clair

Moins d'une semaine avant l'entrée en scène des PJ, la situation est la suivante : Aldus Gunnerman a terminé un exemplaire de son lance-feu qu'il doit présenter aux responsables impériaux du projet. Il est attendu à Altdorf très prochainement. Kalaar, qui a eu vent du rendez-vous en interceptant discrètement le message, compte bien s'emparer du bébé et de son créateur avant que ce dernier n'arrive à la capitale. Grentzel Aradin et Valator sont également invités à Altdorf pour exposer leurs dernières trouvailles et assister à la démonstration du lance-feu. De son côté, Gurt Tanker apprend vite le départ imminent des deux mages et prépare son petit groupe à une visite en règle de leurs locaux de Talabheim. Quant au capitaine Braghen, il coule des jours paisibles dans sa retraite isolée de Kellvaen.

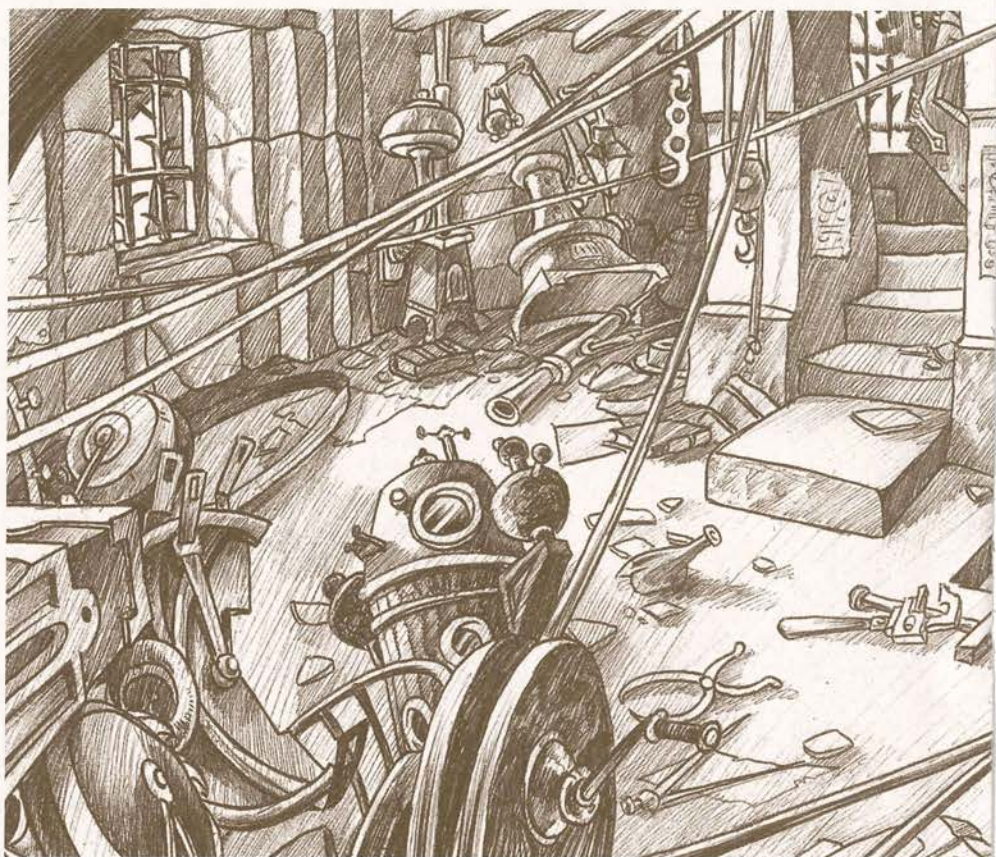
re et surtout par Aradin, qui entend bien prendre sa revanche.

La Peine Ombre est dirigée par le ténébreux Kalaar, un puissant sorcier du Chaos qui suit avec intérêt l'évolution des travaux de Gunnerman. À ce jour, après l'Empire et les deux experts, Kalaar est l'homme qui en sait le plus sur la silice. Il s'est non seulement procuré un échantillon de roche lors d'un échange avec la guilde du Croissant, mais il a également usé de tous ses pouvoirs magiques pour surveiller à distance les recherches de l'ingénieur. Il est au courant du projet lance-feu et connaît l'existence du gisement de silice (mais pas son emplacement). Ses objectifs sont clairs : découvrir la grotte, s'approprier l'arme et en équiper son armée de Skavens. Aussi puissant que fin diplomate, Kalaar a su se faire de nombreux amis en promettant aux chefs skavens des grandes cités de leur fournir ces joujoux et de les soutenir dans la lutte contre les forces impériales.

Acte I L'ÉCHAUFFEMENT

Un nain, une auberge, une mission

Pour commencer, les PJ doivent se trouver soit à Altdorf, soit à Middenheim, et faire connaissance avec O'Doom, un marchand nain qui travaille pour les forces impériales à ses heures perdues. Récemment, il a été chargé d'engager l'équipe d'aventuriers qui servira d'escorte à Aldus Gunnerman. Les responsables du projet tiennent en effet à ce que l'inventeur soit accompagné par des indépendants pour éviter tout rapprochement flagrant entre Gunnerman et l'Empire. O'Doom doit donc trouver une équipe anonyme, digne de confiance et surtout expérimentée. Après une bonne vieille « rencontre dans une auberge », le nain propose aux PJ de servir d'escorte à son prochain voyage en partance, selon le cas, pour Middenheim ou Altdorf. Le village de Sorgen se trouve sur la route qui relie ces deux cités et, pour des raisons de sécurité, O'Doom n'annonce pas aux PJ qu'ils seront déposés en chemin. Les négociations sont rondement menées (O'Doom puise dans les crédits alloués par l'Empire) mais les PJ remarquent que le nain use de toute sa discrétion pour les jauger « sans en avoir l'air ». Quelques petites questions sur leur histoire et leurs combats passés pour mesurer leur expérience, deux ou trois allusions au Chaos pour juger de leur mentalité, etc. Sans rendre les PJ paranoïaques, vous pouvez leur faire comprendre que le comportement du nain cache sûrement quelque chose. S'il est interrogé, O'Doom répond par une tournée de cervoise et invite ses nouveaux employés à se coucher tôt, le départ étant prévu pour le lendemain.



En route, mauvaise troupe !

La petite entreprise que dirige O'Doom est constituée d'une dizaine de marchands spécialisés (velours, liqueurs, munitions, etc), d'une dizaine d'hommes à tout faire (porteurs, manouvriers), d'un ingénieur, de deux guides et de cinq mercenaires. Tout ce beau monde est sur le pied de guerre dès l'aube et accueille les PJ comme il se doit, c'est-à-dire de façon totalement neutre et blasée. Officiellement, O'Doom prend la route pour aller échanger son lot de monnaie sonnante contre de nouvelles marchandises. Seuls le nain et son second, un marchand humain nommé Bjarr, sont au courant du contrat passé avec l'Empire. Le nain a prévu de révéler aux PJ leur véritable destination quelques jours seulement avant leur arrivée à Sorgen, histoire d'éviter les fuites. N'hésitez pas à animer un peu la vie de la caravane durant le voyage, qui devrait durer au moins une quinzaine de jours, et à offrir aux PJ des occasions de douter de la sincérité de leur employeur. En improvisant une attaque de bandits, vous pourrez par exemple montrer aux PJ que l'équipe du nain est de taille à se défendre seule et que, tout compte fait, une escorte supplémentaire n'était pas indispensable. Ajoutez à ça quelques messes basses entre O'Doom et son second, une ou deux discussions intrigantes avec le nain, puis improvisez un contretemps vers la fin du voyage. Il est en effet impératif que la caravane prenne une ou deux journées de retard sur son emploi du temps. Tempête imprévisible, embuscade de brigands, route impraticable, etc. L'essentiel est que le nain comprenne qu'il ne sera pas à Sorgen en temps et en heure et qu'il commence à manifester des signes d'inquiétude. O'Doom ne

se fait alors plus prier pour mettre les PJ dans la confidence et leur raconter une bonne partie de l'histoire (son alliance avec l'Empire, la halte à Sorgen et la possible présence d'ennemis au service du Chaos). Quoi qu'il arrive, la veille de leur arrivée au village, le nain met les PJ au courant de leur rendez-vous avec Louis, l'intermédiaire qui les attend à Sorgen.

Louis se fait du souci

Sorgen est une petite bourgade de huit mille habitants qui sert de relais aux caravanes et aux voyageurs. Dès leur arrivée, O'Doom mène les PJ à l'auberge du *Loup gris* et cherche son contact dans la salle commune. Louis est humain, la trentaine, blond, athlétique, en armure légère. Il se lève pour payer le nain, qui prend congé dans la minute. Louis se présente rapidement aux PJ comme « leur nouvel employeur » et leur propose un repas et quelques explications. Il a été envoyé par l'Empire pour attendre les PJ et les guider jusqu'à la demeure d'Aldus Gunnerman. Le voile de mystère qui entourait la première partie du voyage se voulait la meilleure protection contre les innombrables ennemis de l'Empire. Louis insiste sur le fait que la présente affaire est d'une importance capitale aux yeux de ses supérieurs, que les PJ seront largement récompensés et que de nombreux individus peu fréquentables risquent de s'intéresser à l'affaire. Si les PJ acceptent ce nouveau contrat (motivez-les, au besoin), Louis leur propose de partir sans tarder au domicile de l'ingénieur.

Ce que les PJ ne savent pas encore, c'est que les hommes de la Peine Ombre les ont précédés chez Gunnerman. Plutôt que de se déplacer en personne, et risquer de tomber sur une imposante délégation impériale, Kalaar a préféré envoyer

A

Idus Gunnerman

Autant le dire franchement, l'ingénieur nain est vraiment un vieux fou. Il radote, perd la mémoire, parle tout seul, entretient sa paranoïa et ne fait confiance à personne. S'il est interrogé sur le contenu du coffre ou sur ses travaux en général, il se contente de répondre par un « je ne sais plus » ou un « mêlez-vous de vos affaires » bien sentis. Tout ce qu'il accepte de dire, c'est que « l'Empire sera très content de lui » et que « ça risque de chauffer dans les égouts ».

Le coffre qu'il garde jalousement s'ouvre avec la clef qu'il porte autour du cou et un mot de commande qu'il est le seul à connaître. Si les PJ se risquent à jouer aux serruriers sans l'un ou l'autre de ces éléments, ils déclenchent instantanément un nouveau piège à feu (1d10 pts de dommages dans un rayon de 3 mètres) avant de se retrouver au point de départ, face à un coffre clos et à un vieux nain mécontent.

une fine ligne de roche pulvérisée indique l'emplacement d'un piège à feu (de même puissance que celui de la porte). Quoi que tentent les PJ, Louis veille à faire respecter la « propriété de l'Empire » dont il réclame la garde sans tarder.

Recherche Gunnerman désespérément

Suite à une fouille en règle des appartements de Gunnerman, les PJ peuvent comprendre que ce dernier a été enlevé peu avant leur arrivée. Le corps du brigand et les traces de boue sont encore fraîches, tout comme les diverses substances liquides renversées dans les pièces de l'étage. En poursuivant leurs recherches autour de la maison, les PJ découvrent les traces de cinq ou six chevaux prenant la direction du nord-ouest. La pluie ayant fait son office, ces traces disparaissent après une cinquantaine de mètres, mais reprennent quelques centaines de mètres plus loin, là où l'un des cavaliers est tombé de sa monture. Elles mènent tout droit au refuge de chasseurs où se cachent les brigands.

S'ils posent quelques questions aux habitants du village, les PJ apprennent que « Gunnerman était un excentrique », que « personne n'a rien remarqué d'anormal » et que « l'on ne se mêle pas des affaires des autres ici ». Les PJ peuvent éventuellement tomber sur Thomas, un jeune garçon qui rendait de menus services à Gunnerman et qui leur livrera de bon cœur que « le vieux fou » travaillait sur un projet sensationnel depuis près d'un an et « qu'il ne serait pas étonnant que le Chaos se soit intéressé à lui ». De plus, deux de ses jeunes amis se sont fait une belle frayeur se retrouvant nez à nez avec une bande d'étrangers, alors qu'ils furetaient dans les bois, deux jours plus tôt. Peu avant la tombée de la nuit, un très mince filet de fumée est visible depuis le village. Il pourra guider des observateurs attentifs jusqu'au repaire des brigands qui, ne l'oublions pas, ne sont que des débutants.

sière permet aux PJ de comprendre que cette aile était délaissée depuis quelques temps et rien, mis à part les gadgets, les livres et quelques effets personnels, ne retient vraiment leur attention.

La tour comporte un rez-de-chaussée, un étage et un niveau souterrain. L'accès en est verrouillé (par une serrure assez complexe) mais pas piégé. Le rez-de-chaussée n'est qu'un grand hall, où le savant entrepose ses matériaux courants (métal, bois, déchets), et dans lequel les PJ peuvent découvrir quelques traces de bottes boueuses qui mènent à l'étage et au sous-sol. S'ils cherchent bien, ils discernent dans les traces de bottes deux traînées plus ou moins parallèles qui mènent jusqu'au puits situé dans la cour. En ôtant le couvercle du puits, ils découvrent le corps d'un humain émergeant d'un fond d'eau croupie. C'est celui de l'un des brigands qui, en tentant de forcer la porte du laboratoire de l'étage, a goûté aux joies de la combustion spontanée. Mis à part des vêtements sombres, il ne porte rien sur lui qui puisse renseigner les PJ (ses camarades l'ont consciencieusement dépouillé avant de l'abandonner).

L'étage de la tour est occupé par un laboratoire de recherches sur les minéraux et un petit observatoire installé devant une large baie vitrée. Ici encore, tout est mécanisé à l'extrême et regorge de livres, d'instruments de mesure et de parchemins. La porte est ouverte et ses montants portent les marques d'une forte explosion. Le piège à feu qui s'est déclenché sur le malheureux brigand du puits peut être découvert dans l'épaisseur du mur de gauche. La grande pièce a été fouillée et de nombreuses étagères sont renversées, signe d'un cambriolage hâtif. C'est dans cette pièce que se trouve le miroir d'omnivision de Kalaar. Le sorcier, qui a longuement étudié la disposition des lieux, a demandé à ses hommes de placer le précieux objet face à la grande baie vitrée. Si les PJ s'y intéressent, remarquant par exemple qu'il est curieusement orienté, le sorcier se hâte de recouvrir son propre miroir d'un drap noir. Si un mage effectue quelques recherches magiques, l'objet se révèle actif mais, après tout, il peut très bien appartenir à Gunnerman.

Au sous-sol, les PJ tombent sur une lourde porte ferrée. Espérons que la découverture du corps et du piège de l'étage les fera réfléchir, car l'accès aux ateliers de Gunnerman est protégé par un piège à feu de gros calibre qui se déclenche automatiquement si quelqu'un tente d'ouvrir la porte sans user de la clef (que Gunnerman porte à son cou, attachée à une petite chaîne). Il inflige 1d10 points de dégâts à toutes les personnes présentes dans un rayon de 3 mètres. Les amateurs de magie peuvent remarquer le rayonnement d'une matière minérale inconnue (la silice de Braghen) disposée sur le pourtour de la porte. Même après l'explosion, la porte résiste aux assauts des visiteurs. Gunnerman est un fin serrurier et seule sa clef permet d'ouvrir la porte. Si les PJ parviennent à se jouer de la science de l'ingénieur, ils peuvent pénétrer dans les ateliers souterrains de Gunnerman et découvrir un indescriptible chaos de métal, d'instruments et d'ébauches en tous genres. Dans une petite pièce faisant office de bureau, les PJ tombent sur un large coffre gravé du sceau impérial et muni d'une serrure identique à celle de la porte du sous-sol. Là encore,

une dizaine de jeunes recrues à Sorgen pour enlever l'ingénieur. Il les considère comme sacrifiables. Au pire, leur échec lui permettra de tester les réactions de l'Empire, de masquer la force de sa propre organisation et surtout de faire installer le miroir d'omnivision dont il a besoin pour surveiller et mesurer l'importance de l'escorte dont il attend la venue. Aussitôt après avoir envoyé ses hommes, le sorcier et une trentaine de brigands ont pris la route de la capitale et se sont installés confortablement dans les bois pour attendre le passage du convoi. Ils retrouveront les PJ dans quelques jours...

L'antre de l'ingénieur

Louis répond aux questions concernant Gunnerman, mais il n'est absolument pas au courant du projet lance-feu. Il sait seulement que l'inventeur travaille pour l'Empire et qu'il est attendu à Altdorf pour une réunion de la plus haute importance. Tout ce qu'il sait des « individus peu fréquentables » mentionnés plus haut se limite à de vagues suppositions. Son rôle consiste à coordonner les actions de l'escorte et à assurer la sécurité de Gunnerman jusqu'à la capitale. Le domicile du savant est une grande bâtisse de pierre située à la périphérie du village, flanquée d'une petite tour carrée. L'ingénieur y vit seul depuis de nombreuses années... et il ne répond pas à leurs appels. Inquiets, ses visiteurs ne devraient pas tarder à forcer la porte pour découvrir que Gunnerman a tout bonnement disparu. Ses appartements personnels, qui occupent l'aile principale de la bâtisse, témoignent d'un singulier génie créatif. Mécanismes utilitaires, trappes, poulies et gadgets en tous genres foisonnent dans la cuisine, le salon, la chambre et la bibliothèque (fournie) de l'ingénieur. La présence de pous-

Un peu d'action

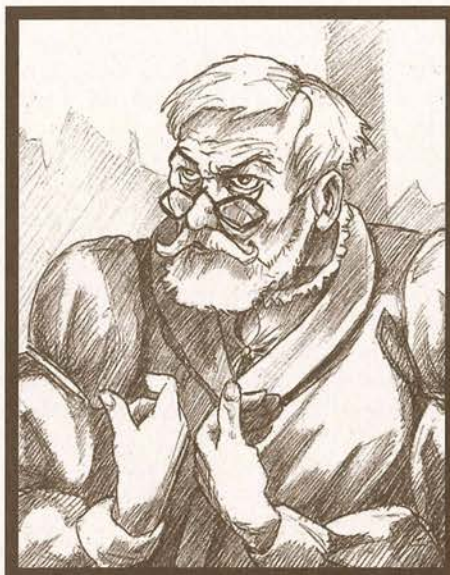
Quand les PJ arrivent au refuge, ils tombent sur une pitoyable bande de brigands occupés à panser les plaies de trois d'entre eux. Récupérer Gunnerman est d'une simplicité enfantine. S'ils ont la bonne idée d'interroger au moins un des brigands, ils apprennent que «leur chef doit venir dans pas longtemps, qu'il est très puissant et qu'il les fera payer». À part ça, aucun des brigands n'est capable d'aligner plus de trois phrases intéressantes, et pour cause : ils ne sont au courant de rien. Les bricoles récupérées chez Gunnerman gisent dans un coin. Normalement, les PJ devraient tomber dans le piège tendu par Kalaar et croire à une attaque de débutants isolés. Précisons qu'aucun des hommes ne porte le symbole de la Peine Ombre et qu'ils n'ont aucune idée des plans de leur chef. Si les PJ se sont vraiment focalisés sur le miroir, ils ne trouvent personne pour éclairer leur lanterne. Le chef du groupe gît au fond du puits et Gunnerman est incapable de se rappeler si cet objet lui appartient ou non... Après avoir confié les prisonniers aux responsables de Sorgen, Louis demande à Gunnerman de se préparer au départ. L'engingneur met quelque temps à rassembler ses affaires, peste contre «le foutu bazar» qui règne chez lui et prie les PJ de l'aider à porter son coffre. Louis va ensuite chercher une roulotte à l'auberge et sonne l'heure du départ pour Altdorf.

Un retour mouvementé

Le voyage de Sorgen à Altdorf se déroule sans trop de problèmes, du moins jusqu'à l'intervention des hommes de la Peine Ombre. Kalaar a usé de quelques sortilèges pour surveiller le convoi et tenir ses hommes prêts à sauter sur les PJ. Tirs d'arbalètes, coups de tromblons et ruée de brigands, le premier gros combat des PJ devrait leur dérouiller un peu les articulations. Mais contre une trentaine d'hommes armés et bien préparés, les PJ risquent de très vite se retrouver en difficulté. S'ils s'en sortent seuls, tant mieux. Si les choses tournent mal, Louis lance les chevaux au galop et tente une percée pour éviter que la roulotte et son précieux contenu ne tombent entre les mains de l'ennemi. Il est évidemment déconseillé de permettre aux hommes de la Peine Ombre de récupérer le coffre, mais vous pouvez rallonger un peu la sauce en improvisant la capture du savant et une petite poursuite dans les bois. Quoi qu'il en soit, Kalaar trouve un moyen de se replier sans être inquiété (blessé, tout au plus) et Louis (ou les PJ, à défaut) réussit à rallier Altdorf avec Gunnerman et son coffre.

Dans la cour des grands

Gunnerman est attendu au palais impérial, où se trouvent déjà les deux mages et la plupart des responsables du projet lance-feu. Si Louis est toujours vivant, il guide sa troupe jusqu'aux portes de la cité, joue de son autorité devant les gardes, fend la foule des rues et exhibe son laissez-passer à l'entrée du palais. Là, Gunnerman est mené à ses appartements, Louis va faire son rapport à ses supérieurs et les PJ sont invités à découvrir leurs nouveaux quartiers. Ils sont en permanence sur-



ALDUS GUNNERMAN

veillés/protégés par des gardes et, sauf requête exceptionnelle, ne sont pas autorisés à quitter l'enceinte du palais. Les PJ sont donc relativement libres de se reposer, d'errer dans le palais et surtout de faire quelques rencontres.

Arrivés sur place quelques jours plus tôt, Aradin et Valator sont enchantés de passer quelque temps à parler de tout et de rien avec les PJ.

Avant ou après avoir vu les mages, les PJ reçoivent la visite du capitaine Gambehl, le responsable militaire du projet. L'homme les félicite pour la réussite de leur mission avant de leur exposer les véritables enjeux de la réunion du soir. Sans trop en dévoiler sur le lance-feu et les objectifs militaires de l'Empire, il explique aux PJ que Gunnerman et Aradin travaillent depuis quelques années sur de nouvelles applications militaires, qui ont suscité la convoitise de puissantes organisations affiliées au Chaos. Il leur parle de la Peine Ombre, de Kalaar, de la guilde du Croissant, du raid effectué chez Aradin et aussi de l'agitation des Skavens au sein des grandes cités impériales. Avant de prendre congé, le capitaine invite officiellement les PJ à la réunion du soir.

Après Gambehl, ce sera au tour de l'énigmatique Driss de se présenter aux PJ. Ce petit homme siégera à la réunion en qualité de «conseiller politique» de l'Empereur. Il s'intéresse de très près au déroulement des opérations car, comme il s'en vante auprès des PJ, il est l'un des premiers à avoir mis en avant le potentiel militaire de la silice de Braghen. Sous ses airs de corbeau perfide, Driss est l'un des personnages les plus importants du conseil. Si les PJ se montrent loquaces et répondent à ses questions, le conseiller accepte de leur révéler tout ce qu'il sait sur la silice, ses applications et les travaux des deux experts... Comme vous le découvrirez bientôt, Driss est un traître. Pour s'attirer les faveurs des PJ, il leur «offre» des informations qu'ils auraient de toute façon obtenues lors de la réunion et profite de la première occasion pour envoyer des détails sur leur compte à Tanker, le chef de la guilde du Croissant, avec qui il fait affaire depuis le début. Bien sûr, vous n'êtes pas obligé de faire intervenir tous ces personnages. Les rencontres de cette

première journée au palais n'ont pour but que de plonger les PJ dans l'ambiance de complot qui règne autour du projet lance-feu.

Les membres du conseil

● Gambehl, capitaine de la garde impériale.

Humain, la quarantaine imposante, armure impeccablement briquée et démarche volontaire. Brillant stratège et officier méritant, le délégué militaire de l'Empire est un homme franc, intègre et digne de confiance. Il est accompagné par son lieutenant, Hart, et ses interventions sont claires, concises et conformes à la moralité de l'Empire.

● Driss, espion et chef des services de renseignements.

Humain, la quarantaine, visage émacié et sourires hypocrites. L'espion le plus actif de l'Empire est à la tête des «services secrets» depuis une dizaine d'années. Il n'avait jamais trahi sa cause avant d'être séduit par les perspectives de profit du projet lance-feu et de faire alliance avec Tanker, avec qui il correspond à distance via un miroir magique. Et si Mlenn, son adjoint, reste très silencieux, le petit homme prend régulièrement la parole pour commenter les propos de ses voisins, demander des explications précises et instaurer la polémique.

● Willem Elikson, avoué et porte-parole de l'empereur.

Humain, la trentaine posée, de lignée noble. Homme de confiance de Sa Majesté Impériale et responsable du projet, Elikson mène les discussions avec beaucoup de calme et d'autorité. Il a su s'attirer le respect de tous les membres du conseil et seul Driss, qu'il soupçonne de négocier avec les ennemis de l'Empire, le gratifie de quelques remarques acerbes au cours de la réunion.

● Koelmén, clerc de niveau 4, représentant du temple de Sigmar.

Humain, la quarantaine, stature athlétique et robe grise. Son culte étant très favorable au projet, Koelmén n'intervient que pour conforter Elikson dans ses décisions. Les deux initiés qui l'accompagnent ne prennent la parole que s'ils sont sollicités et s'en remettent toujours à l'autorité de leur supérieur direct.

● Ghall Grunden, maître forgeron.

Nain, en pleine force de l'âge, armure personnalisée, runes et tatouages. Concepteur des armes de nombreux dignitaires de l'Empire, Grunden a été chargé de superviser la fabrication des lances-feu à grande échelle. Il est toujours entouré de ses deux solides compagnons nains, Kôm et Daan.

● Allan Norkin, capitaine mercenaire.

Humain, la trentaine séduisante, quelques cicatrices et des habits de riche voyageur. Ce solide combattant est un ancien aventurier qui s'est définitivement rallié à l'Empire après un contrat, trois ans plus tôt. Il est l'un des meilleurs agents indépendants de l'empereur et fait office de «joker» dans le déroulement du projet. Seul Gambehl est au courant de sa véritable mission : démasquer le traître qui a permis le cambriolage au domicile de Grentzel Aradin.

● Grentzel Aradin et Valator, les magiciens.

Respectivement alchimiste humain de niveau 4 et sorcier elfe de niveau 3, Aradin et Valator œuvrent pour l'Empire depuis de nombreuses années. Outre leur singulière ressemblance physique (traits fins, silhouettes longilignes et regards pétillants), les deux amis partagent une conception

très « professionnelle » de la magie. Ils approuvent toutes les décisions d'Erikson et répondent à toutes les questions entrant dans le cadre de leurs compétences.

La réunion du conseil

En tout début de soirée, les PJ ont droit à une petite collation qui leur sera apportée par un petit page. Le jeune garçon leur annonce que la réunion est sur le point de débiter et qu'ils sont invités à rejoindre les membres du conseil d'ici une à deux heures, le temps que les dignitaires « règlent leurs affaires confidentielles ». Une heure plus tard, les PJ sont donc désarmés puis guidés jusqu'à l'une des salles de réunion du palais, où ils font connaissance avec une drôle d'assemblée. En plus des membres officiels, de Louis et de Gunnerman, comptez une petite dizaine de scribes, de commis et de gardes en armure. Les PJ peuvent remarquer trois choses en entrant dans la salle. Seuls Koelmén et Gambehl portent une arme, l'ambiance est plus que tendue (les discussions ont été animées par Driss) et une lourde tenture masque un panneau de grande taille (un plan de l'Empire), situé à la droite de Willem Erikson. Après une rapide tournée de présentation, le représentant de l'empereur remercie les PJ pour leur récente participation à « la grande entreprise » et leur fait un résumé de la situation. Les recherches des mages ici présents ont abouti à la découverte d'une arme révolutionnaire que l'Empire, en fidèle ennemi du Chaos, entend bien utiliser pour anéantir le fléau grouillant sous et autour de ses principales cités. Comme il fallait s'y attendre, de nombreux sympathisants du Chaos se sont ligüés pour empêcher l'Empire d'arriver à ses fins et, comme le prouve l'attaque de la demeure d'Aradin, pour récupérer le lance-feu. Après quelques explications complémentaires, Erikson demande à Gunnerman de présenter sa création à l'assemblée.

Willem s'approche des grandes fenêtres et fait signe à un soldat en attente dans la cour. Tous les invités se massent aux fenêtres. Le soldat s'écarte d'une lourde cage de métal contenant un homme-bête horriblement déformé. Gunnerman installe son engin à l'une des fenêtres et lui fait cracher un long jet de flamme gazeux qui rôtit instantanément la créature. Comme tous pourront le constater en voyant le soldat poser la main sur la cage (après une légère hésitation), le métal reste froid et seules les matières organiques sont affectées par le jet de feu. Précision absolue à cinquante mètres, sélection des matériaux, efficacité impressionnante... De retour au calme, Willem poursuit son exposé en demandant l'avis de Koelmén, très enthousiaste, puis en confiant officiellement la fabrication du lance-feu à Ghall Grunden et en demandant aux PJ d'accepter une nouvelle mission (récompense et faveurs impériales à la clef). Gambehl se charge de leur expliquer les modalités ultérieurement car, pour l'heure, les membres du conseil sont attendus au banquet prévu pour célébrer la nouvelle alliance entre les nains et l'Empire.

Le bal de l'Empire

Les PJ sont invités à participer à la grande soirée qui se déroule dans le hall des festivités du palais



DRISS

et qui rassemble un peu plus de cinq cents personnes, dont une cinquantaine de nains venus tout droit des montagnes du Bout du Monde. Dignitaires, nobles, marchands, danseuses et troubadours animent le repas et les réjouissances qui s'ensuivent. L'empereur est absent, mais les PJ ont toute latitude pour s'entretenir avec les membres du conseil et les nombreux autres invités. Improvisez quelques marchands en prospection et autres guerriers de retour de croisade, histoire que les PJ sortent un peu la tête de leurs préoccupations du moment. Rien ne vient troubler les festivités, mais Gambehl « propose » aux PJ de se coucher tôt.

Ils devront en effet se lever de bonne heure pour se rendre à Orhun. Ils doivent remettre un message de la plus haute importance à un intermédiaire chargé de la coordination du projet. Après leur avoir brièvement exposé le but de leur mission, Gambehl demande aux PJ de le retrouver au matin, dans la salle de réunion. Sont présents Gambehl, Norkin et les PJ. Le capitaine utilise le plan (constellé d'épingles de couleurs) pour définir l'itinéraire des PJ. Officiellement, Norkin doit accompagner les PJ pour « plus de sécurité ». Gambehl est le seul à savoir qu'il se joint au voyage pour trouver des preuves de la culpabilité de Driss, qu'ils soupçonnent tous deux de trahir, et dont ils savent qu'il a des hommes à Orhun. Driss entre sur ces entrefaites, et demande à être mis au courant de la mission. Norkin refuse brutalement sous prétexte qu'il s'agit d'affaires militaires. En bons observateurs, nos héros remarquent l'animosité manifeste de Gambehl à l'égard de Driss et le sourire en coin de Norkin. L'espion proteste d'autant plus violemment que le contact que les PJ doivent rencontrer est l'un de ses hommes ! Il n'obtient pas gain de cause.

Conformément à la petite mise en scène prévue par Gambehl et Norkin, un envoyé de Koelmén fait ensuite son apparition dans la salle. Le prêtre de Sigmar réclame en effet la présence des PJ avant leur départ. Au temple, Koelmén prend le temps de converser avec eux avant d'en choisir un (un mage, si possible) pour un entretien privé. Il part avec l'heureux élu, s'enferme dans une peti-

te pièce et laisse le reste du groupe attendre une vingtaine de minutes. Lorsque le PJ rejoint ses compagnons, il ne garde qu'un vague souvenir de sa discussion avec Koelmén. Improvisez une petite scène au cours de laquelle le prêtre demande au PJ de se prêter à une séance d'hypnose devant servir à juger des motivations profondes du groupe. Une fois le PJ consentant (il a plutôt intérêt), le prêtre l'endort profondément et use d'un sortilège pour imprégner son avant-bras d'un tatouage invisible. Totalement indolore et indétectable, le procédé ne laisse aucun souvenir au PJ. Ce tatouage est un message magique destiné à Harkel, un collaborateur de l'Empire que les PJ rencontreront après leur entretien avec l'homme à qui ils doivent remettre le parchemin de Gambehl, qui est bien entendu un faux destiné à pousser Driss à se montrer au grand jour.

Juste au cas où, sachez que le faux message que transportent les PJ contient un rapport expliquant une déficience magique du prototype de lance-feu, et une liste de sites (villages, fermes et petites garnisons) devant servir de quartiers généraux dès le déclenchement des opérations. Inutile de préciser que la soi-disant déficience est purement imaginaire et que les sites sont anodins, voire déserts. Quant au véritable message, que les PJ ont peu de chance de réussir à lire, il contient toutes les informations relatives au positionnement des troupes, à l'identité des agents de coordination du projet et aux dernières nouvelles en provenance d'Altdorf.

Un nouveau départ

Norkin et les PJ quittent Altdorf en milieu de journée, après que Gambehl leur ait remis le parchemin (roulé dans un étui scellé), sans oublier le nom et la description de leur contact (Thomas Langborn, humain, la trentaine, brun, yeux marrons, 1,70 m, 70 kg). Ils doivent le rencontrer à *L'auberge du grand oubli*, en plein cœur d'Orhun. Le voyage devrait se dérouler sans autres encombres que les petits imprévus amoureux concotés par vos soins. Orhun se trouve à une dizaine de jours de route de la capitale, en direction de Talabheim. Pour plus de discrétion, Driss a suggéré qu'aucune patrouille n'escorte le groupe d'aventuriers. Au cours du voyage, si les PJ ont des soupçons quant à d'éventuels poursuivants, Norkin se contente de dire que « cette vieille truie de Driss est sûrement tombée dans le panneau » et que « mieux vaut lui faire croire qu'il n'est pas repéré ». Driss et sa douzaine de lieutenants personnels, des hommes sûrs et efficaces, sont en effet collés aux basques du groupe. Ils n'interviennent pas avant l'arrivée à Orhun. La cité compte un peu plus de quinze mille habitants, effectif qui a presque doublé en raison de la grande foire annuelle. Les PJ arrivent juste à temps pour partager la liesse d'une population hétéroclite, accueillante et passablement éméchée. Jongleurs et montreurs d'animaux dans les rues, joutes de cavalerie et autres tournois improvisés servent de fond sonore à la transaction que les PJ pourront effectuer dès leur arrivée au *Grand oubli*, une auberge populaire des quartiers sud. Une petite troupe d'amuseurs publics est en faction devant l'auberge. Si les PJ s'y intéressent, ils remarqueront peut-être quelques-unes des

armes soigneusement dissimulées sous les sacs et les amples costumes des forains. Avant de les quitter, à l'entrée de la cité, Norkin a fait promettre aux PJ de gérer l'affaire en douceur. Pas de bagarre, à moins qu'ils n'aient pas le choix. Il les a également mis en garde contre la présence plus que certaine d'hommes de Driss et de membres de la guilde du Croissant, ainsi que la possibilité de trahison du contact, choisi personnellement par Driss. Les PJ se rendront compte dès leur entrée dans l'auberge que ces mises en garde étaient justifiées.

Buffet campagnard, baffes à volonté

À l'auberge, le sieur Langborn est confortablement installé à l'une des tables situées près des fenêtres. Visiblement décontracté à l'entrée des PJ, il change de mine pour afficher un sourire tendu et stressé. Il a repéré Kalaar, et sait que huit hommes de la guilde du Croissant sont présents dans la salle, leurs deux collègues attendant dehors en faisant mine de seller leurs chevaux. Les « bateleurs » de la Peine Ombre surveillent la scène par les fenêtres et l'aubergiste, qui essuie le même verre depuis près d'une heure, a été mis dans la confiance et dédommagé par une bourse généreuse. Si les PJ restent calmes, tout ira bien. Sinon, les membres du Croissant entrent très vite dans la danse et sont imités par les bateleurs de Kalaar. Séquence « règlement de compte ». Les hommes de la Peine Ombre entrent dans l'auberge à la fin du deuxième round de combat et peuvent agir



au début du troisième. Au dixième round, Norkin et une colonne de soldats de la cité font une entrée fracassante. À la demande de l'aventurier, une cinquantaine de miliciens viennent en effet

d'arriver sur les lieux et encerclent déjà l'auberge, coupant la retraite aux fuyards. Si les choses en arrivent là, Kalaar utilise son plan de secours. Présent dans la salle depuis le début, le sorcier

S

ORTS ET GADGETS QUI FONT MAL

Pour Warhammer

► Poussière du phénix

Niveau de sort : 4.
Points de magie : 10.
Portée : 48 mètres.
Durée : Instantanée.
Composants : Silice de Braghen et poudre à canon (2 doses).
Assez similaire à Explosion, Poussière du phénix permet au mage d'envoyer dans les airs une petite dose de silice pulvérisée qui vole jusqu'à la cible (individu ou groupe) avant de s'enflammer. La poussière touche automatiquement sa cible, peut affecter 1d6 individus, inflige 1d10+2 points de dommage avec une Force de 8 et 2d6+2 points supplémentaires aux cibles inflammables. La silice n'affectant que les matières organiques, le métal et la pierre ne subissent ni dommages ni échauffement.

► Écaille du dragon

Niveau de sort : 3.
Points de magie : 12.
Portée : Toucher.
Durée : Permanente.
Composants : Silice de Braghen et poudre de diamant.
Ce sort permet d'enchanter de façon permanente un objet (arme, armure, coffre) et de lui conférer les pouvoirs de la silice (invulnérabilité aux feux de toutes origines et résistance à la magie de 20%). Dans le cas d'une armure, le porteur bénéficie de ces avantages et ne subit aucun dommage des attaques liées au feu... à condition, bien entendu, qu'elle soit hermétique (même les armures de plaques exigeront des modifications, qui posent d'autres problèmes, notamment d'alimentation en air). L'armure enchantée gagne également un bonus de protection de +1.

► Piège à feu

Niveau de sort : 2.
Points de magie : 6.
Portée : Toucher.
Durée : Permanente.
Composants : Silice de Braghen et poudre à canon (3 doses).
Installé sur un mécanisme d'ouverture quelconque, ce sort se déclenche automatiquement en cas d'effraction. Il inflige 1d10 points de dommages à tous les individus présents dans un rayon de 3 mètres et 1d10+2 points supplémentaires aux cibles inflammables. Après déclenchement, le piège doit être installé de nouveau. Il n'affecte ni le métal, ni la pierre.

► La grenade

La grenade fonctionne exactement comme une bombe incendiaire, mais avec une FE de 8, une portée de 5/15/30, 1 round pour armer et tirer et 1d6 points de dégâts à toutes les cibles inflammables présentes dans un rayon de 9 mètres. La grenade n'affecte ni le métal, ni la pierre.

► Le lance-feu

Constituée d'un tromblon sur lequel un mécanisme déclencheur et une réserve de silice ont été greffés, le lance-feu n'est vraiment « révolutionnaire » que par son efficacité. FE de 10, portée 12/30/80, 1 tir tous les 2 rounds. Le lance-feu peut affecter un individu (jet concentré) ou un groupe (jet balayé, FE-2) et inflige 1d6+2 points de dommages supplémentaires à toutes les cibles inflammables. Le lance-feu n'affecte ni le métal, ni la pierre.

Qui trahit qui ?

Thomas Langborn a été grassement payé par Driss pour transmettre des doubles de tous les documents qu'il reçoit à la guilde du Croissant. Par pigeon voyageur, Driss a averti Tanker du rendez-vous, lui demandant d'envoyer une dizaine de ses hommes sur place pour protéger la taupe et suivre les PJ après l'échange. Il compte bien récupérer le message d'une manière ou d'une autre. Ce que personne n'a pris en compte, c'est que Kalaar a également envoyé des hommes de confiance (et pas des débutants, cette fois) déguisés en bateleurs, qui pourront intervenir à tout moment depuis l'anonymat de la foule. Chacun des réseaux dispose en effet d'un ou deux espions sûrs, qui interceptent et transmettent les informations intéressantes. C'est ainsi que Kalaar a appris le rendez-vous et que Driss et Tanker suivent à distance les agissements du sorcier. Kalaar est présent en personne, déguisé et maquillé à souhait, pour parer à tout imprévu. Il y aura donc « du monde dans la place » pour tourner une scène qui promet d'être très animée.

lance le sort de Ténèbres illusoires contenu dans son anneau magique. Cohue, cris, panique. Une fois la lumière revenue, Kalaar et la plupart de ses hommes auront disparu. Habités aux techniques de leur chef, ils ont filé à l'anglaise par les réserves et la porte de derrière, qu'ils avaient préalablement repérées. Si les PJ prévoient le coup, ils ont une chance d'intercepter les hommes de Kalaar en surveillant cet accès.

Après la bataille, Langborn est retrouvé proprement égorgé (par l'arme magique de Kalaar), le parchemin a disparu et les hommes du Croissant fuient vers leur retraite...

Si les PJ ne créent pas d'incident, n'agressent pas Langborn et ne lui posent pas de questions vicieuses, l'intermédiaire sort tranquillement de l'auberge. Ses complices, assis aux tables voisines, s'arrangent alors pour couvrir sa retraite en provoquant une bagarre généralisée. Les bateleurs n'interviennent pas, Kalaar sort aussi discrètement qu'il était entré et Norkin laisse les miliciens procéder à quelques contrôles et autres filatures de routine. Dans les deux cas, arrangez-vous pour que les PJ ou Norkin repèrent Driss et ses agents.

La suite des réjouissances

Quel que soit le résultat de la rencontre, il reste deux choses importantes à faire avant que les PJ ne puissent quitter la ville. La première est leur rendez-vous avec Harkel. Avec d'innombrables précautions, Allan Norkin mène les PJ chez le mage (de niveau 3) et leur révèle en chemin que le message qu'ils ont remis à Langborn était un faux. Le piège visait Driss et, comme en témoigne sa présence à l'auberge, le traître vient de se dévoiler. Le véritable message sera découvert par tout le monde dès l'arrivée chez Harkel (humain, la cinquantaine, longue robe et nombreux bijoux). Le mage fait asseoir ses invités et sort de ses vêtements un petit cristal qu'il passe sur les bras de chacun des aventuriers, Norkin compris. Lorsqu'il tombe sur le PJ porteur du tatouage magique, les contours d'un texte runique codé se révèlent lentement. Harkel pose ensuite un linge désagréablement froid sur le bras du PJ et prononce quelques formules qui gravent le message sur le linge, faisant disparaître le tatouage. La suite des événements ne regarde plus que le mage, même Norkin n'est pas au courant.

La seconde chose concerne Driss et ses alliés. Le plan de Gambehl et Norkin ayant porté ses fruits, il convient à présent de démanteler le réseau formé par l'espion impérial. Pour ce faire, les PJ ont plusieurs solutions : poursuivre des fuyards, remarquer qu'ils sont eux-mêmes suivis depuis l'auberge, se renseigner dans la rue, partager les informations des miliciens que Norkin a chargé d'une filature à la sortie de l'auberge... Gérez l'enquête à votre guise en sachant que Driss, Kalaar et Tanker ont d'ores et déjà fait alliance et qu'ils sont tous trois en train de lire le message de Langborn. La réunion se déroule au repaire provisoire de la guilde du Croissant, dans les caves de *L'auberge des flèches* (dans les quartiers nord). Les effectifs sont les suivants, moins les éventuels blessés ou tués lors du combat au *Grand*



oubli : Kalaar a laissé six de ses bateleurs en patrouille dans la cité. Il ne sera entouré que de cinq gardes du corps si les PJ arrivent jusqu'à lui. Tanker a gardé près de lui trois de ses lieutenants et a posté quatre hommes dans la salle commune de l'auberge, pour prévenir toute intrusion. Quant à Driss, il est toujours flanqué de trois hommes de confiance. Ce qui nous fait donc quatre brigands dans l'auberge, onze dans les sous-sols et les trois pontes dans le bureau. Les rats ne quitteront pas le navire avant le lendemain matin, ce qui laisse toute la nuit aux PJ pour agir. En cas de confrontation, Tanker n'hésite pas à se battre, tandis que Driss et Kalaar optent pour un repli stratégique, surtout si les PJ ont demandé du renfort aux miliciens.



Nouvelle réunion du conseil

Dès leur retour à Altdorf, on considère que les PJ sont définitivement intégrés au projet lance-feu. Ils ont largement fait leurs preuves et ont su s'attirer la confiance de Gambehl, de Norkin et peut-être des mages. Offrez-leur une petite distinction honorifique pour fêter leur retour et mettez-les directement face aux nouvelles réalités de l'affaire. Driss et ses nouveaux complices doivent sûrement mal digérer les événements d'Orhun et fomenter quelque nouvelle manigance de leur cru. En fouillant les appartements du traître, les PJ ne trouvent absolument rien, signe du départ définitif de Driss. À ce stade, les PJ ont peu de chance de découvrir Bekhar, qui prend toutes les précautions possibles. Ils peuvent néanmoins

interroger de nombreux individus et mener une enquête fastidieuse, à vous de voir. Elikson expose ensuite à ses troupes la seconde partie du projet, à savoir la construction des armes et leur distribution dans les grandes cités impériales. Le message remis à Harkel contient les lieux des rendez-vous fixés aux intermédiaires chargés de la coordination du projet. Gunnerman s'apprête à partir pour Nuln, où les nains ont installé leurs quartiers provisoires, pour superviser la fabrication des lances-feu. L'ingénieur et la délégation naine seront accompagnés par une centaine de soldats impériaux. Le nouveau conseil sera donc constitué d'une dizaine de personnes seulement, dont les PJ, Elikson, Norkin, Gambehl, Aradin et Valator. Après le départ des nains, les deux mages font une découverte qui modifie les plans du conseil. Les analyses qu'ils ont effectuées durant le séjour des PJ à Orhun démontrent que la silice de Braghen, en plus de n'attaquer que les matières organiques, est immunisée à ses propres effets. Ainsi, par exemple, une salve de lance-feu serait neutralisée par une armure constituée de silice. Cette découverte précipite le départ prévu des PJ pour les montagnes Grises. Leur mission consiste à trouver la grotte du dragon, étudier la créature et tenter soit des négociations, soit la récupération d'un maximum de silice. Elikson ne leur demande pas d'aller attaquer le dragon, responsable de la mort de près de deux cents soldats, mais seulement de voir si la créature est intelligente, auquel cas « elle ne manquera pas de se rallier à l'Empire ». À titre indicatif, un kilo de silice permettrait d'équiper convenablement une cinquantaine de lances-feu. Aradin et Valator profiteront du voyage des PJ pour retourner à Talabheim afin de récupérer le matériel nécessaire aux dernières modifications.

Dans les montagnes Grises

Le voyage est laissé à votre entière appréciation, en sachant qu'un groupe de brigands est toujours collé aux PJ, que les chemins qui traversent

Un gros plan bien clair

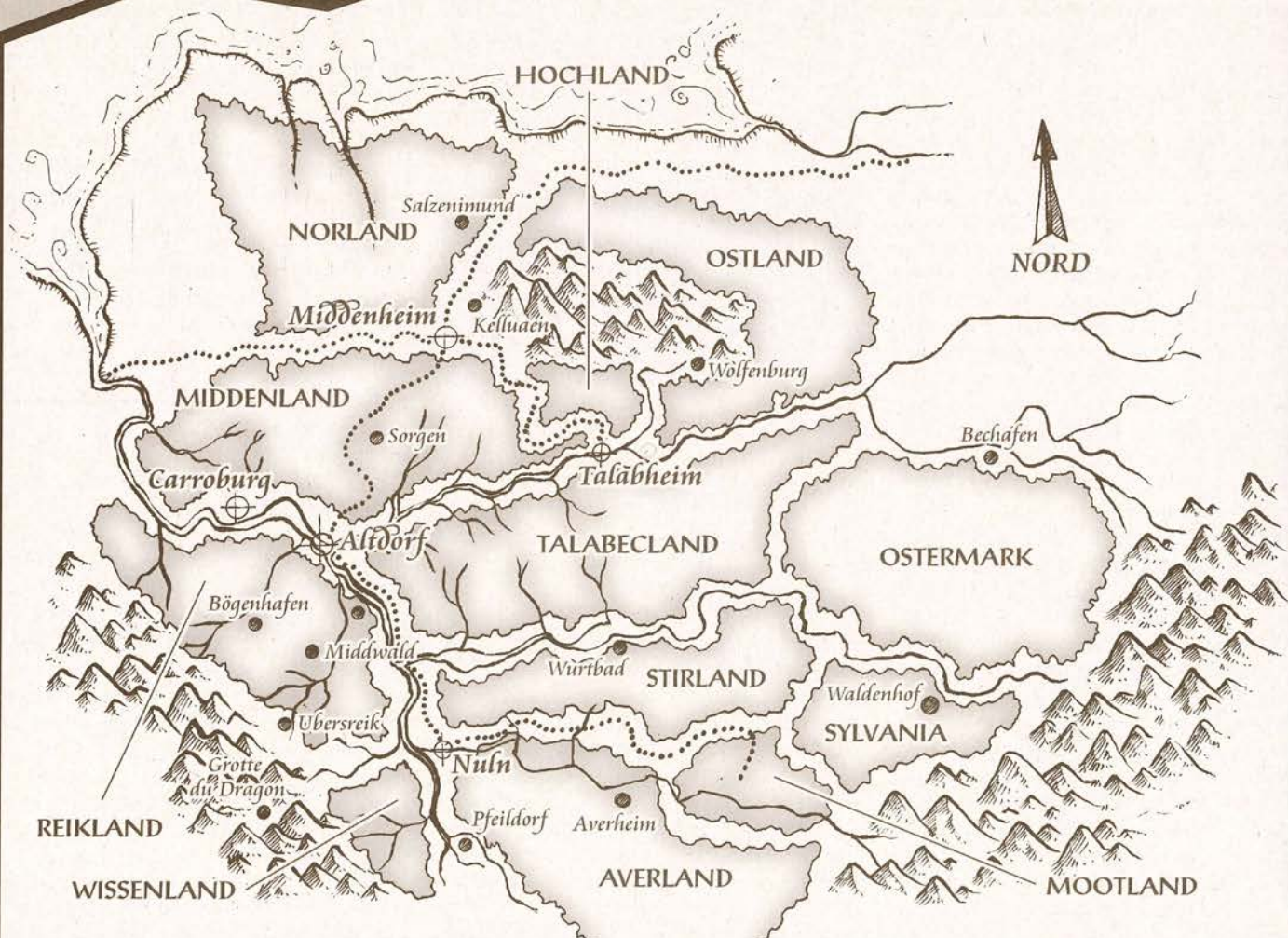
Après l'échauffourée d'Orhun, Driss et Kalaar ont réussi à fuir. Si Tanker est tombé au combat, il est remplacé par l'un de ses lieutenants. Les projets des trois chefs sont mis en commun et les « Méchants Associés » vont donc se retrouver à la tête d'une gigantesque armée d'espions, de brigands et de comploteurs. Ils installent leur nouveau quartier général dans un hôtel particulier appartenant à Driss, à Middenheim, et annoncent leur alliance à tous les groupes d'adorateurs du Chaos isolés du continent. Pendant que les PJ rentrent à Altdorf pour participer aux réunions du conseil, les hommes de Driss, de la Peine Ombre et de la guilde du Croissant préparent ensemble la suite de leurs actions. Pour plus de clarté, nous les appellerons dorénavant les « Alliés ». Précisons que Driss est parti avec tous ses documents compromettants, et qu'il a confié son miroir à un complice resté au palais (voir l'encadré page ci-contre). Les deux hommes restent en contact, ce qui permet à Driss d'être toujours au courant des dernières informations.

le Reikwald sont semés d'embûches et que les montagnes Grises le sont encore plus. Aidés par une carte très détaillée de l'endroit, les PJ ne devraient pas tarder à découvrir l'entrée de la grotte où se niche le dragon. L'accès qu'ils cherchent est situé au plus profond d'un gigantesque complexe rocheux. Là encore, grâce à leur plan, les PJ ne risquent qu'une ou deux erreurs de trajectoire (une attaque de trolls serait la bienvenue). Arrivés sur les lieux, qu'ils reconnaissent à la silice qui en recouvre entièrement les parois, les PJ trouvent une grotte vide. Assoupi dans la roche, le dragon ne met que quelques secondes à remarquer la présence des intrus. Il sort alors précautionneusement de son refuge et observe les PJ depuis les ombres du fond de la grotte. Par télépathie, il leur demande les raisons de leur venue. S'il n'attaque pas directement, c'est uniquement parce que les PJ ne portent pas les armures et les insignes de l'Empire (Norkin possède sa propre armure et pas de blason). Comme il l'explique aux PJ (si ceux-ci se montrent courtois!), le dragon est en guerre avec ceux qui lui ont volé son unique œuf. Le voleur, l'un des membres de la première expédition dirigée par Braghen, a profité du combat pour subtiliser l'un des deux œufs, qu'il a ensuite remis à son capitaine. Légèrement blessé, et contraint de veiller sur la seconde coquille, le dragon a reporté l'attaque en règle qui s'imposait. Aujourd'hui, trois ans après la naissance de son fils, le dragon ne parvient pas

à localiser l'œuf dérobé (qui est jalousement gardé par un mage, voir plus bas). La seule façon pour les PJ de convaincre le dragon de leur céder de la silice (qu'il considère comme une part de lui-même) est de lui promettre de rapporter l'œuf. Attention, si les PJ parlent de leur alliance avec l'Empire, ils risquent fort de ne pas ressortir vivants de la grotte! Norkin peut veiller à éviter les bourdes mais, si les PJ se montrent trop explicites ou arrogants, le dragon sort la tête de la roche et souffle un jet de flammes liquides, en guise d'avertissement. Si le marché est conclu, le dragon cède un peu de silice aux PJ (un « caillou » d'un demi-kilo). Pour se mettre sur la piste de l'œuf, les PJ devront commencer par questionner Eirikson en rentrant à Altdorf, avant d'apprendre le nom du village où vit Braghen.

Retour à Altdorf

Willem Eirikson est seul lorsque les PJ rentrent des montagnes Grises. Aradin et Valator sont partis pour Talabheim et devraient être de retour d'ici quelques jours (la magie accélérant beaucoup les voyages). Quant à Gambehl, il s'occupe actuellement de préparer ses hommes à la guerre. Eirikson écoute le récit des PJ avant de leur montrer le plan de bataille qu'il a dressé, avec l'aide de Gambehl, sur le tableau de la grande salle de réunion. De nombreuses épingles de couleur indiquent les emplacements des cités et des





GURT TANKER

garnisons impériales, le parcours des soldats, les rendez-vous pour les livraisons des armes... Aux dernières nouvelles, Gunnerman et Grunden devraient revenir à Altdorf dans moins de deux semaines avec un chargement de quelques quatre cents lances-feu. Les révélations concernant le dragon l'intéressent au plus au point. Il demande le plus de détails possible avant de donner aux PJ le nom de la retraite de Braghen. Norkin se porte tout naturellement volontaire pour accompagner les PJ jusqu'à Kellvaen.

Gros plan sur Middenheim

Cette partie de la campagne débute par le départ des PJ d'Altdorf et comprend leur voyage jusqu'à Middenheim, leurs recherches sur le réseau des Alliés, leur rencontre avec Braghen, la découverte de l'œuf et leur retour à la capitale. Vous êtes libre d'organiser ces différents éléments selon la progression des PJ et il vous est vivement conseillé d'improviser toutes sortes d'imprévus en chemin. Les chapitres qui suivent détaillent tout ce que les PJ peuvent apprendre, rencontrer et subir durant les quelques semaines que durera leur périple. N'oubliez pas que Driss sera informé de la présence des PJ par Bekhar, son complice.

Arrêt à Sorgen

Norkin et les PJ partent en compagnie d'une petite troupe impériale qui s'arrête à Sorgen pour prendre possession des locaux de Gunnerman en son absence. Là, les PJ peuvent effectuer une nouvelle fouille des lieux et se rendre compte que les appartements ont été visités depuis leur dernier passage. Kalaar a envoyé un second groupe pour récupérer le miroir d'omnivision (dont la disparition peut frapper les PJ) et pour dénicher d'éventuels papiers qui traînent. La plupart des objets de valeur ont également disparu. Les soldats installent leurs quartiers dans la cour de Gunnerman.

Les Alliés

Sachez que les Alliés sont déjà en mesure d'envoyer une petite délégation à n'importe quel moment pour suivre, attaquer ou épier les PJ. Ces hommes, une dizaine de voleurs et de combattants, sont laissés à votre sens de l'improvisation. Ils évitent le contact direct mais peuvent, selon les circonstances, attaquer les PJ durant leur sommeil, fouiller les chambres des auberges de passage, suivre le groupe, engager des brutes pour faire diversion, etc. Les quartiers généraux des Alliés se trouvant à Middenheim, il y a de fortes chances que Driss et Kalaar se décident à créer de petits incidents de ce genre dès qu'ils apprendront l'arrivée des PJ en ville. Leur principal objectif étant de préserver leur sécurité, ils ne prennent pas le risque d'envoyer trop d'hommes. En revanche, ils ne se gênent pas pour faire surveiller les PJ par leurs innombrables sympathisants. Réunis, les Alliés disposent d'un effectif total de mille cinq cents hommes, dont trois cents au moins à Middenheim. Les autres se répartissent sur tout le territoire impérial et possèdent des quartiers généraux dans toutes les grandes cités, ainsi que dans divers refuges forestiers. Dès qu'ils auront eu vent des projets des PJ, les Alliés envoient une équipe chargée de suivre le groupe dans ses moindres déplacements. L'équipe, qui comprend une dizaine d'hommes (des voleurs et des racketteurs) parfaitement habitués à la cité, ne devrait pas être remarquée par les PJ. Ils font de fréquents rapports à leurs chefs qui, en cas de problème, peuvent facilement envoyer une seconde équipe en renfort. Kalaar et Driss savent par Bekhar que les PJ ne sont pas venus à Middenheim pour les débusquer et que la cité du Loup blanc n'est qu'une halte passagère. Driss sait que Braghen vit à Kellvaen et envoie une équipe au village pour surveiller les PJ.

L'enquête

Si les PJ laissent traîner leurs oreilles à Middenheim, halte obligatoire, ils peuvent apprendre un certain nombre d'informations. Quelques trafiquants, notables corrompus et autres truands bien informés connaissent l'existence de la guilde du Croissant. Selon les questions que leur posent nos héros, ces PNJ sont au courant de « quelques petits changements survenus suite à un affrontement avec l'Empire ». Au choix : la guilde s'est alliée à un traître de la capitale ; un mage du Chaos fait partie du nouveau bureau exécutif ; et les affaires actuelles de la guilde ont un lien avec un « projet secret de l'Empire ». Si Tanker est mort, le nom de Brisgard, l'ancien numéro deux, est évoqué comme celui du nouveau chef du réseau. Ceux qui peuvent parler de la Peine Ombre sont moins nombreux. Le réseau s'est montré beaucoup plus discret depuis sa création et Kalaar, en grand tacticien, a toujours fait éliminer les mouchards potentiels. Les PJ peuvent tout de même apprendre que la Peine Ombre s'est spécialisée dans l'espionnage et les assassinats (ce qui n'est ni vrai, ni faux) et que le chef est un puissant sorcier du Chaos. Récemment, quelques auberges mal famées ont également servi de salons privés à des réunions où, selon les rumeurs, « des Skavens auraient été invités ». À ce propos, de

L le complice de Driss

Jareth Bekhar, trente-cinq ans, est employé au palais en qualité de scribe depuis une petite dizaine d'années. Sa position privilégiée lors des réunions importantes, ses longues oreilles et la confiance des dirigeants l'ont tout naturellement désigné comme un instrument indispensable aux magouilles de Driss.

Bien avant la trahison du chef des services secrets, il l'utilisait déjà comme source de renseignements. Normalement, il ne devrait pas être inquiété avant quelque temps. Mais les PJ peuvent toujours avoir du nez et poser les bonnes questions aux bons moments. Au mieux, ils peuvent apprendre que l'homme est assez proche de Driss, à qui il semble rendre quelques services, et remarquer sa légère inquiétude lors des séances de questions-réponses.

L le dragon de silice

Fruit d'un accord entre un puissant élémentaliste et une divinité de l'ancien temps, le dragon n'a rien de commun avec ses semblables. Longue d'une vingtaine de mètres, pour une envergure de quinze, la créature est particulièrement impressionnante. Ses écailles sont irisées, ambrées, et reflètent la lumière. Elles ressemblent beaucoup à la silice qui, en réalité, n'est autre que la cristallisation du souffle du dragon. L'unique ouverture de sa caverne constellée de silice est beaucoup trop étroite pour lui, mais cela ne le gêne pas outre mesure.

En effet, il possède la faculté de se fondre et de se déplacer dans la roche. L'entrée qu'utiliseront les PJ est le résultat des terribles combats qui eurent lieu, des siècles auparavant, dans les montagnes Grises.

L'accès à la grotte est donc une succession de failles plus ou moins larges et de tunnels forés, plus récemment, par des groupes de créatures des montagnes. Le dragon ne communique que par télépathie. Son unique enfant est endormi dans la roche. Si les PJ ne risquent pas de le remarquer d'eux-mêmes, Junior pourra tout de même faire une timide apparition si son père décide de mettre un peu d'animation. Le jeune dragon (trois ans) est une réplique modèle réduit de son père.

nombreux incidents ont eu lieu dans les sous-sols de la cité, opposant des groupes de Skavens à des miliciens, des notables égarés et des passants, toujours aux abords d'auberges du Vieux Quartier et du quartier d'Ostwald. De plus, il paraît que « les souterrains ne sont franchement plus ce qu'ils étaient et qu'on n'y descend plus qu'après avoir rédigé son testament ». Les Skavens semblent tout particulièrement agités et de nombreuses créatures auraient été aperçues lors de descentes d'aventuriers, d'ivrognes et de cou-

rageux miliciens. En clair, les PJ devraient comprendre que Middenheim est en pleine effervescence et que les Alliés préparent quelque chose de très important.

Les souterrains

Si les PJ ont la très mauvaise idée de descendre dans les sous-sols de la cité pour y confirmer les rumeurs de la surface, ils risquent de très vite devoir sortir les armes. Comme ils le savent peut-être déjà, la cité souterraine grouille d'assassins, de cultes interdits, de Skavens et de créatures du Chaos diverses et variées. Précisons tout de suite qu'ils n'ont pas plus de chances de tomber « par hasard » sur le repaire des dirigeants skavens que de croiser Kalaar et Driss, qui font de fréquentes descentes. Tout ce qu'ils peuvent récolter, en plus de plaies toutes fraîches, c'est que les Skavens ont bien des contacts avec des individus de la surface et que les petit groupes isolés s'organisent dans l'attente « d'un grand coup ». Improvisez quelques petits combats, en vous aidant si possible du supplément *Middenheim, cité du Loup blanc*, et offrez aux PJ ce qu'ils sont venus chercher : des noises. Évitez les brigands, dont nos héros vont suffisamment souper d'ici à la fin du scénario, au profit de mutants, de mort-vivants et autres créatures bien vicelardes. Et si les Skavens sont effectivement très actifs, ils ne peuvent être découverts qu'en fouillant très profondément dans les souterrains. En faisant surgir un combat de taille assez tôt, vous éviterez donc aux PJ de foncer bille en tête vers les profondeurs d'où, autant le dire, ils n'auraient que très peu de chances de remonter...

Kellvaen

Le petit village où s'est isolé Braghen se trouve à trois jours de route de Middenheim. Quoi qu'aient fait ou découvert les PJ durant leur séjour dans cette ville, ils sont immanquablement suivis. Kellvaen compte deux mille âmes, une petite auberge, un bourgmestre, une écurie et tout l'arsenal de « rudes gaillards » propre aux petits bleds paumés. La demeure de Braghen est située légèrement à l'écart et son unique habitant peut y être trouvé à n'importe quelle heure. Braghen (humain, la quarantaine, massif, large d'épaules, yeux et cheveux gris) est un homme au charisme impressionnant. Il reçoit ses visiteurs avec hospitalité, leur offre le gîte et le couvert, leur propose un verre de liqueur dans le jardin et prend le temps de parler de tout et de rien. Après ses deux échecs, Braghen est devenu un homme simple. Il apprécie beaucoup d'avoir quelques nouvelles du monde mais, si les PJ parlent trop, il risque fort de s'attrister. Il refuse catégoriquement de les accompagner, préférant rester à cultiver son jardin que de renouer avec la guerre et les complots impériaux. Braghen révèle tout ce qu'il sait de la silice, du dragon, de la grotte et des deux campagnes qu'il a menées. L'œuf que lui a légué son ancien compagnon est à présent entre les mains d'un mage de Middenheim, un certain Tzal Magnus, à qui le capitaine l'a vendu quelques semaines après son arrivée à Kellvaen. Braghen propose aux PJ de passer la nuit chez lui, histoire de discuter encore un peu (les visites sont rares) et de



WILLEM ELRIKSON

reprendre la route après une bonne nuit de sommeil. Arrangez-vous pour que les PJ arrivent à Kellvaen assez tard, de façon à ce qu'ils soient obligés de faire une halte entre le village et Middenheim au cas où ils refusent l'invitation de Braghen. Les brigands qui les suivent tentent en effet de découvrir ce que les PJ sont venus faire dans ce trou paumé. S'ils dorment chez Braghen, ils seront attaqués durant la nuit par une dizaine de brigands (l'équipe de filature) Si les PJ repoussent l'attaque, les brigands survivants seront rejoints par les hommes envoyés par Driss. Ils se mettent à suivre les PJ dès leur départ de chez Braghen. Le capitaine refuse d'accompagner nos héros, et ne peut que leur souhaiter bonne chance, faute de mieux. Il ne connaît pas l'adresse du mage.

Tzal Magnus et son bébé

Le mage réside dans une petite maison cosue des beaux quartiers de Middenheim. Pour découvrir son adresse, il suffit de poser quelques questions dans les auberges ou auprès des responsables de la ville. Le mage est chez lui pour accueillir les PJ, peu importe l'heure à laquelle ils s'y rendent. C'est un personnage folklorique, grincheux et extrêmement méfiant. Ses yeux sont cernés, et il semble immuablement fatigué, démoralisé. Ses appartements sont riches et contiennent une véritable mine d'ouvrages, de pierres, d'ingrédients et d'objets de toutes origines. Magnus vit en compagnie d'un jeune homme à tout faire (Rudolph) et d'un apprenti d'une vingtaine d'années (Stephen). Les deux jeunes gens n'hésitent pas à prendre (pathétiquement) la défense du mage si les choses venaient à mal tourner. Tzal Magnus commence par nier qu'il possède toujours l'œuf, prétendant l'avoir revendu, puis affirme qu'il l'a perdu à la suite d'un cambriolage. Si les PJ insistent, le mage accepte de répondre honnêtement à leurs questions mais refuse catégoriquement de leur céder son bien. L'œuf se trouve dans son laboratoire souterrain, protégé par un grand nombre de sortilèges qui visent à la fois à le défendre contre les attaques extérieures, à

empêcher les tentatives de localisation (par son père, surtout) et à freiner à l'extrême le développement de son habitant. Le jeune dragon est plongé dans une sorte de torpeur qui l'empêche de bouger et de communiquer. De temps à autre, il parvient tout de même à déjouer les sortilèges pour faire luire sa coquille, émettre certains sons et bouger son corps, mais rien de plus. Si les PJ veulent l'œuf, il leur faudra le voler ou faire preuve d'un talent diplomatique exceptionnel. Ensuite, ils leur reste à déjouer la filature et les assauts des bandits qui n'attendent pas que les PJ aient quitté Middenheim pour agir. Improvisez des poursuites, des attaques de rue ou d'auberge et pressez les PJ sur le chemin de la capitale. S'ils traînent trop, ils risquent en effet d'avoir deux surprises désagréables. Libéré des sortilèges qui le contrôlaient, l'œuf commence à se « réveiller » à grande vitesse et anime le voyage de flashes colorés, d'appels télépathiques et de rêves débriés qui hantent les nuits des PJ. Sans abuser, prenez soin de bien embarrasser les « nourrices » de l'œuf et de leur faire comprendre qu'ils s'exposent à une sortie du dragon s'ils tardent à lui rapporter l'œuf. Par ailleurs, Kalaar et ses associés ne laissent pas une si belle occasion leur échapper. Ils ont appris par leurs espions revenus de Kellvaen que le but du voyage des PJ concernait un « œuf de dragon » et, après la visite chez le mage, ils ne tardent pas à mesurer l'importance de cet œuf dans leurs projets.

La cavalerie ? Déjà ?

Si les PJ réussissent à conserver l'œuf, ils doivent ensuite le rapporter à Altdorf. Sur le chemin, ils auront fort à faire avec une nouvelle équipe de brigands, puis avec une délégation de soldats impériaux. Les soldats se prétendent « mandatés par Willem Elrikson » et viennent à la rencontre des PJ pour leur servir d'escorte. Il s'agit bien de soldats impériaux et Norkin, à défaut des PJ, pourra en reconnaître certains. Ils présentent un ordre de mission en bonne et due forme, signé de la main d'Elrikson. Malgré les probables doutes des PJ, l'équipe semble on ne peut plus officielle. Et pour cause : elle l'est ! Seuls deux des soldats sont au courant des motivations du complice de Driss, Jareth Bekhar, le véritable commanditaire de la manœuvre. Après une petite conversation avec Driss par miroir interposé, Bekhar a finement suggéré à Elrikson que l'envoi d'une escorte serait la bienvenue. Les aventuriers tardent, les routes ne sont pas sûres, etc. Mais si Elrikson a accepté et signé l'ordre de mission, c'était également pour prouver la culpabilité de Bekhar, qu'il soupçonne depuis peu. Il a donc feint de ne rien comprendre et n'a pris pour seule précaution que d'inclure au régiment un de ses fidèles lieutenants. Donc, une fois les PJ entourés de l'escorte (une cinquantaine de soldats), les deux complices de Bekhar attendront le moment propice pour subtiliser l'œuf et le cacher dans les bois. Ils ne restent absent que quelques minutes, le temps d'une garde nocturne par exemple, et utilisent le moindre prétexte pour se fournir un alibi, comme l'attaque de créatures forestières que vous aurez à improviser, au beau milieu de la nuit, alors que ces deux traîtres sont de garde... Les créatures en question doivent forcément être

intelligentes, organisées, de façon à ce que la thèse du vol, d'une alliance ou d'une invocation effectuée par Kalaar puisse être plausible. Dans toute cette agitation, il est bien probable que les deux traîtres restent couverts. Si par hasard les deux soldats venaient à être surpris ou confondus, ils passeraient aux aveux dans l'heure et dénonceraient leur commanditaire sans trop d'hésitation.

Contretemps

Si les PJ réussissent le tour de force de rapporter l'œuf à Altdorf, ils auront accompli un petit exploit. Mais Kalaar n'a pas dit son dernier mot. Si Jareth Bekhar n'a pas été dénoncé, le traître continue à épier les discussions du conseil, apprend l'existence de l'œuf du dragon et transmet ses informations à Driss. Celui-ci le charge de dérober l'œuf pendant la nuit. Si les choses en arrivent là, improvisez une enquête dans les murs du palais. Le miroir d'omnivision n'est pas dans les appartements de Bekhar mais dans une remise à matériel, caché sous un drap. Bekhar peut être suivi, interrogé et harcelé avant d'être surpris dans le couloir menant à la remise. Après cela, Elikson le fait mander dans la salle de réunion et le met sur le grill. Norkin joue les méchants flics et les PJ peuvent l'interroger à leur façon. Bekhar crache le morceau assez rapidement et accepte le compromis proposé par Elikson. Quelques instants plus tard, les PJ, Norkin et Elikson se retrouvent dans la remise pour surveiller le message « imposé » de Bekhar. Surveillé par une arbalète, le traître joint Driss par son miroir, lui révèle les coordonnées d'un rendez-vous « de la plus haute importance » prévu à Middwald dans quelques semaines et lui annonce que la multiplication des enquêtes au sein du palais le forcent à cesser les appels. Après cela, Bekhar est jugé et enfermé. Le miroir reste en possession d'Elikson. Les PJ ont un peu de temps pour concocter un rendez-vous piégé et participer aux ultimes mises au point avant la guerre.

Derniers préparatifs

Les différents convois transportant les lances-feu doivent quitter Nuln sous peu, les réseaux d'intermédiaires et de messagers de l'Empire s'installent dans toutes les cités, les accords entre Elikson et les représentants des grandes villes sont d'ores et déjà signés...

Les PJ sont libres d'agir durant les semaines précédant le rendez-vous piégé de Middwald, qu'ils doivent organiser avec l'aide d'Elikson et de Norkin. Ils peuvent s'intéresser aux préparatifs de la guerre, profiter de la présence des mages et des nombreux maîtres d'armes du palais pour s'entraîner ou surveiller les travaux des deux experts, Aradin et Valator, occupés à mettre au point de nouveaux gadgets magiques.

● L'œuf que les PJ ont récupéré est de toute beauté. D'un diamètre de soixante centimètres pour un poids de sept kilos environ, l'œuf ressemble à un joyau de silice aux facettes irrégulières. Il reste insensible à toutes les tentatives de communication mais manifeste une forte réaction magique si des tests sont effectués. Si les PJ partent pour les montagnes Grises, l'œuf s'agite de plus en plus. Quelques jours avant l'arrivée aux grottes, il

parvient à établir une communication télépathique restreinte, mais compréhensible avec les PJ. Les négociations avec le dragon sont laissées à votre entière discrétion. Si les PJ jouent finement, ils repartent avec une vingtaine de kilos de silice et la promesse formelle du dragon de ne pas attaquer les hommes de l'Empire. En rusant un peu, ils peuvent même mettre Kalaar et sa bande sur la liste noire de la créature, qui ne manquera pas de les carboniser à leur première rencontre. Ensuite, leurs chemins se sépareront à jamais.

● Si c'est Kalaar qui a récupéré l'œuf, il se hâte vers les montagnes Grises pour rencontrer le dragon. Dans ce cas, il est de retour à temps pour arriver à Middwald, le village où les PJ vont tendre une embuscade aux Alliés, au pire moment possible. Si le sorcier parvient à la grotte en possession de l'œuf, il conclut une alliance avec le dragon qui jouera en la faveur des Alliés lors de l'attaque de Nuln, quelques jours plus tard. De nombreux hommes ont déjà pris position dans la cité et n'attendent plus que le signal de leurs chefs pour attaquer les convois chargés de lances-feu qui doivent en sortir. Si le dragon s'est allié à Kalaar, le combat permet aux brigands de récupérer la moitié du chargement, soit deux cents armes. Sinon, ils se contentent d'une cinquantaine de lances-feu et se dispersent vite, laissant le gros de leurs compagnons périr sous le feu des soldats impériaux.

Selon les circonstances, les PJ pourront être présents lors de la bataille, arriver trop tard, suivre la fuite des brigands, récupérer quelques lances-feu, comprendre l'armement des Skavens en poussant jusqu'à Middenheim, etc. Veillez à bien construire votre chronologie en tenant compte de la durée des déplacements et des actions des Alliés.

Le faux rendez-vous

Pour permettre aux Alliés et aux PJ d'être présents, le rendez-vous piégé doit avoir lieu un mois environ après la communication de Bekhar. Dans la semaine qui suit l'appel, Elikson fait envoyer une vingtaine de soldats sur les lieux « pour faire plus vrai ». Les PJ ont largement trois semaines pour mettre au point un scénario valable. Ils sont chargés par Elikson d'élaborer un plan sans failles et de faire croire aux Alliés qu'une importante réunion doit avoir lieu à Middwald. Les espions des Alliés présents à Altdorf partent pour le village dans la foulée des soldats. Quel que soit le plan des PJ (Elikson leur laisse carte blanche), un nouveau groupe de brigands arrive au village deux ou trois jours avant le rendez-vous. Driss fait le déplacement depuis Middenheim et, selon le cas, est accompagné ou rejoint par Kalaar après son éventuelle rencontre avec le dragon. Les PJ ont toute latitude pour gérer la scène. Driss et Kalaar s'installent discrètement à l'écart et n'interviennent que s'ils sont en confiance. Driss peut mourir durant le combat. Kalaar s'arrange pour fuir en cas de problème. Enfin, le dragon peut intervenir pour corser les choses. Aucun des brigands ne sera équipé d'un lance-feu, sauf peut-être Driss. Ce petit interlude doit servir de dernier tour de chauffe aux PJ et doit vous permettre de faire un bilan de la situation avant d'attaquer la dernière ligne droite.

Les miroirs d'omnivision

Malgré les apparences, tout l'Empire n'est pas infesté de miroirs d'omnivision, façon téléphones portables... Les Alliés disposent de deux jeux de miroirs qu'ils positionnent et font déplacer en fonction des mouvements de leurs adversaires. Le conseil des chefs possède toujours un miroir à son quartier général, qui se déplace lui aussi selon l'actualité. Ce miroir est couplé à celui d'un informateur mobile chargé de suivre le déroulement des opérations. Le miroir de Driss, celui qui est relié au palais par l'intermédiaire de Jareth Bekhar, reste entre les mains de l'espion. Par précaution, celui-ci le neutralise magiquement entre chaque conversation avec Bekhar, empêchant toute tentative de localisation.

Acte III GUERRE THERMONUCLÉAIRE GLOBALE !

Mise en place

À partir de ce moment, les PJ sont tout à fait libres de leurs mouvements. Leur contrat officiel avec l'Empire peut être renouvelé à leur demande, mais Elikson ne les force pas à prendre part au combat. S'ils ne font pas preuve d'initiatives, ils pourront être engagés pour remplir diverses missions militaires (observation, soutien, préparation tactique, direction de troupes). Vous pourrez donc alterner des séquences « commanditées » par Elikson et des séquences « improvisées » par les PJ (voir plus bas). La guerre doit durer quelques mois, six tout au plus, et se terminer à la mort des principaux dirigeants des Alliés. La grande bataille finale aura lieu aux portes de Talabheim, en présence des PJ. Pour gérer le déroulement des combats, transformez les rounds en semaines et utilisez le petit système décrit en encadré page suivante.

Les Alliés

L'armée des Alliés est composée de brigands, de révolutionnaires, de miséreux, de Skavens, d'hommes-bêtes, d'orques et autres sympathiques créatures que Kalaar et Driss ont ralliés à leur cause. Plus de 6000 individus qui, heureusement, n'auront pas à se battre aux côtés les uns des autres. Chaque chef dirige sa propre unité et des réunions de concertation permettent aux dirigeants de mettre en commun leur matériel et leurs informations. Les Alliés mettent les cités à feu et à sang en s'attaquant à toutes sortes d'institu-



L E SYSTÈME

Pour Warhammer

La gestion des combats est calquée sur le système de résolution classique.

Les deux camps disposent d'une Capacité de Combat, d'une Force, d'une Endurance, d'un total de Points de Blessures et d'une compétence Stratégie (S) servant à simuler les choix tactiques et les mouvements des différentes troupes. Avant chaque tour de combat, les deux camps effectuent un jet de Stratégie. Un jet réussi accorde un bonus de 10% en CC et un bonus de 10 en Force (pour l'attaquant) ou en Endurance (pour le défenseur). Le défenseur peut utiliser sa CC pour contrer une attaque. Si l'attaque est réussie, le défenseur perd 1d6 x 100 Points de Blessure, plus la Force de l'attaquant.

Le nombre de Points de Blessures de chaque camp correspond à son effectif (5000 pour l'Empire, 6000 pour les Alliés).

Ainsi, vous saurez à tout moment combien il reste d'hommes dans chaque camp.

Une réussite « critique » est obtenue si l'attaquant inflige un nombre de Blessures égal ou supérieur à dix fois l'Endurance du défenseur (600 pour l'Empire, 500 pour les Alliés). Une réussite critique double les pertes de Points de Blessures.

À chaque tour, l'attaquant frappe, puis le défenseur réplique. Effectuez un round de combat toutes les semaines. Après chaque tour, les armées qui ont subi des Blessures perdent automatiquement 2 en Force, 2 en Endurance et 5% en CC de façon permanente. Une armée qui ne subit aucun dommage durant un tour subit tout de même une perte égale à trois fois la Force actuelle de son adversaire. Ce système se veut simple et n'est proposé que pour servir de base à votre gestion personnelle des affrontements. N'hésitez ni à le modifier, ni à vous en passer.

Les caractéristiques

Les Alliés

- CC : 60.
- F : 80.
- E : 50
- PB : 6000
- Stratégie : 60%.

L'Empire

- CC : 50.
- F : 70.
- E : 60.
- PB : 5000.
- Stratégie : 50%.

Les modificateurs

Les caractéristiques de chaque camp peuvent être influencées par de nombreux facteurs.

Appliquez les modificateurs suivants et pensez à traduire en chiffres le résultat d'éventuelles actions importantes des PJ.

Pour les Alliés

- Présence du dragon : +10% CC, +10 F.
- 200 lances-feu : +5 F, +5 S.
- 50 lances-feu : -5 F, -5 S.
- Mort de Driss : -10 S.
- Mort de Kalaar : -15 S, -5 F.

Pour l'Empire

- Présence du dragon : +10% CC, +10 F.
- 350 lances-feu : +5 F, +5 S.
- 200 lances-feu : -5 F, -5 S.
- Actions des PJ : +/- 5 à 15% CC, +/- 5 à 15 F/E/S.

tions, de bâtiments officiels et de garnisons militaires. Les petits villages de campagne sont pillés, rasés, incendiés. De nombreuses dissensions risquent d'éclater dès le premier mois de guerre, créant des armées d'orques indépendants, des groupuscules révolutionnaires... Les quartiers généraux des Alliés sont installés à Middenheim, dans les locaux gracieusement prêtés par les Skavens. Leur chef, K'nar, assiste à toutes les réunions. De nombreuses petites annexes locales sont implantées dans les grandes cités.

L'Empire

Le front commun de « chasse au Chaos » qui va s'opposer aux Alliés est constitué de soldats et de miliciens, d'aventuriers, de répurgateurs, de templiers et autres groupes d'indépendants payés ou séduits par les chefs de guerre du projet. L'effectif total approche les 5000 combattants, prêtres et magiciens. Ces différentes sections se lancent à la poursuite des groupes armés des Alliés et se partagent entre expéditions et enquêtes urbaines.

Devant la guérilla menée par les hommes de Kalaar, aucune action de masse n'est envisagée. Dans un premier temps, les missions se limitent à des combats isolés, des chasses à l'homme dans les égouts, des patrouilles de campagne, etc. Tous les hommes affiliés à l'Empire sont munis d'une accréditation officielle et chaque groupe urbain sera équipé d'au moins un lance-feu.

Que peuvent faire les PJ ?

La guerre doit servir de toile de fond à une foule de petites missions que les PJ doivent soit accepter, soit improviser. Utilisez Elikson et le conseil pour fournir aux PJ des informations qui leur

permettront d'agir de leur propre chef. Voici, classés en fonction de leur difficulté de gestion (du plus simple au plus complexe), quelques exemples de ce qu'ils peuvent faire.

À partir de ces indications, mettez sur pied une ou deux aventures, et n'hésitez pas à en imaginer d'autres en fonction des actions et des volontés des PJ.

- Faire office de recruteurs en vue d'une bataille. Les PJ se trouvent dans une cité ou un village. Des messagers annoncent qu'une armée d'orques ou qu'une bande de pillards ont été aperçus à quelques jours de marche du lieu. Devant l'urgence, les PJ doivent réunir des hommes, organiser les fortifications et servir de généraux aux habitants. Selon le cas, ils peuvent être assistés ou guidés par un personnage connu, ou bien être envoyés sur les lieux par un membre du conseil.

- Servir de messagers entre Elikson et les dirigeants d'une grande cité, Middenheim ou Talabheim. Elikson et le conseil viennent de faire une découverte suite au rapport d'éclaireurs, de recherches magiques ou autre. Ils ont besoin de faire parvenir leurs conclusions, de demander de l'aide ou de prévenir les coordinateurs d'une grande cité. Les PJ doivent transporter le message, rallier un agent de l'Empire et éviter les embuscades.

- Suivre un groupuscule de rebelles armés qui ont été aperçus près d'Altdorf. Les patrouilles impériales de la capitale ont repéré ou été attaquées par une bande alliée aux abords d'Altdorf. Craignant un piège, le conseil préfère éviter d'envoyer un nombre important de soldats et envoie les PJ établir un bilan de la situation. Leurs ennemis se sont installés dans un bois, une clairière ou une grotte et attendent les ordres. Selon le cas, les PJ peuvent intervenir directement ou revenir à Altdorf pour demander du renfort.

- Participer à l'attaque d'un corps d'armée orque (ou skaven) installé dans les collines. Les coordinateurs d'une cité apprennent la présence d'une importante concentration de créatures et préparent un assaut. Les PJ sont invités à participer et peuvent servir de lieutenants, d'équipe autonome, d'espions, de renforts... Cette scène doit plonger les PJ dans le monde de la guerre organisée, de la campagne militaire. Elle peut être jouée seule ou dans le prolongement d'une aventure antérieure (espionnage, poursuite, etc).

- Accompagner Aradin et Valator à Middenheim. Les deux mages doivent retrouver les coordinateurs locaux pour remettre une information, renflouer les caisses de l'armée en silice ou rallier un groupe de mages de combat. Les PJ leur servent d'escorte jusqu'à la cité et continuent l'aventure avec les mages, dont la présence permet de mettre en scène des adversaires puissants et des créatures de même métal (tels que le chef des Skavens, Kalaar ou des démons invoqués).

- Se rendre à Middenheim pour enquêter sur les quartiers généraux des Alliés. De leur propre chef ou à la demande du conseil, les PJ se rendent à Middenheim pour espionner les Alliés, découvrir leur Q. G. et faire tomber quelques têtes. C'est

l'occasion de rencontrer le chef des Skavens, de descendre dans la cité souterraine, de combattre Kalaar, de découvrir les plans secrets des Alliés... Quoi que les PJ décident de faire, vous n'aurez aucun mal à leur proposer quelques sympathiques aventures qui les tiendront en haleine jusqu'à la bataille finale. Dans la mesure du possible, veillez à les laisser traîner autour de Kalaar et des Skavens, multipliez les rencontres, les filatures, les découvertes, et impliquez-les dans la défense du royaume.

Ce qu'il faut savoir

Le quartier général des Alliés, à Middenheim, est installé dans les souterrains. Ceux-ci grouillent de Skavens et servent de refuge à toutes sortes de créatures engagées, louées ou invoquées pour les combats. Si les PJ s'y intéressent, ils peuvent effectuer une descente et tomber sur les grottes aménagées où Kalaar, K'nar (le chef des Skavens, Skaven blanc, sorcier de niveau 3) et les lieutenants de plusieurs groupes sont en pleine réunion. Les orques s'occupent principalement des attaques rurales et délaissent les cités. Les Skavens sillonnent les souterrains et organisent quelques attaques urbaines et nocturnes. L'invocation de créatures (démons mineurs, élémentaires) donne lieu à des sacrifices rituels qui parviennent peut-être jusqu'aux oreilles des PJ. L'intervention de ces créatures donne lieu à des combats retentissants. Kalaar prend soin de ne pas s'exposer inutilement et ne quitte presque jamais Middenheim. Si le dragon s'est allié au sorcier, il effectue un ou deux raids sur les forces impériales avant de regagner définitivement sa grotte. S'il a rejoint le camp des PJ, il accepte le même nombre d'interventions avant de prendre congé. Pour tous les combats que les PJ seront amenés à effectuer, utilisez les créatures et les archétypes de carrière décrits dans les règles. Sachez que

les Alliés ne disposent que d'une faible puissance magique (ils ont beaucoup de sorciers, mais ils sont peu puissants). En revanche, de nombreux mages de bataille affiliés à l'Empire sont présents dans le camp des bons. Quant aux prêtres de Sigmar et d'Ulric, ils sont à la fête! Des soins pourront être dispensés à n'importe quel moment si les PJ ou leurs compagnons en ont besoin.

La grande bataille finale

Le dernier événement de la campagne aura lieu aux portes de Talabheim. Normalement, les Alliés devraient perdre progressivement du terrain et se limiter, faute d'effectifs, à de petites attaques isolées. C'est pourquoi ils décident de frapper un grand coup en pressant leurs dernières troupes vers Talabheim, alors que quelques coordinateurs se réunissent pour mettre au point une grande offensive. Quoi qu'il arrive, les Alliés trouvent au moins deux mille hommes pour se lancer à l'assaut des murailles de la cité.

Selon les événements précédents, cette ultime armée comporte plus ou moins d'orques, de Skavens et de créatures du Chaos, mais elle est forcément dirigée par Kalaar (à moins qu'il n'ait été tué par les PJ) et par Guruk, le chef des orques. De leur côté, les soldats impériaux sont en sous-effectif. La cité compte toujours sa garnison résidente mais les coordinateurs, qui ont misé sur la discrétion et la faiblesse de leurs adversaires, n'ont pas levé de troupes supplémentaires. Les PJ doivent obligatoirement être présents. Ils peuvent avoir été convoqués à la réunion, arriver en retard et tomber sur les débuts du siège, intercepter des messages entre différents groupes convergeant vers la cité, se trouver à Talabheim avant la réunion, etc. Les Alliés arrivent en petits groupes et se rassemblent à deux ou trois jours de marche de la cité, où ils dressent leurs campements. Ensuite, ils lancent leurs troupes unifiées à l'assaut.

Gérez le déroulement du combat comme les précédents. Si vous utilisez le système, considérez que les Alliés ont B 2000, S 50; et que l'Empire a F 30/70, E 80/40, B 2500 (n'oubliez pas que les actions des PJ peuvent modifier les caractéristiques des armées!). Si les soldats impériaux quittent la protection de leurs enceintes pour aller attaquer, leur Force passe de 30 à 70 et leur Endurance est réduite de moitié, tombant à 40.

Tant que les Impériaux restent en position de défenseurs, toutes les pertes de Blessures qu'ils infligent sont divisées par deux. Effectuez un jet toutes les deux heures ou, plus simplement, multipliez par trois le résultat d'un unique tour de combat, qui correspondra aux pertes d'une journée entière.

Le fait de lancer un jet toutes les deux heures peut permettre aux PJ de suivre l'évolution des opérations mais, s'ils sont absents pour le début ou qu'ils préfèrent rester dans la cité pour coordonner les actions, vous pouvez fort bien ne lancer qu'un jet par jour.

KALAAR



Julien Blondel
illustration : Michaël Tognotti
plan : Cyrille Daujean

Épilogue

La morale « héroïque » de la chose voudrait que les PJ prennent part à la bataille, qu'ils tuent Kalaar et qu'ils sortent indemnes de tous les combats... Après le siège de Talabheim, qui devrait durer une semaine tout au plus, les soldats impériaux réussiraient vraisemblablement à défaire les hordes alliées et le conseil à ramener le calme sur le royaume. Les réseaux seront démantelés les uns après les autres (les PJ peuvent participer), les cités seront nettoyées, les lances-feu tombés aux mains de l'ennemi seront récupérés et les autres feront les choux gras des contrebandiers. Précisons que la silice fera vite défaut et que les heureux possesseurs de lances-feu seront obligés d'abandonner leurs armes. Les PJ sont largement récompensés pour leurs actions et gratifiés d'un titre, s'ils le désirent. Les PJ qui souhaitent profiter de l'occasion peuvent partir étudier quelque temps avec les mages de Middenheim, intégrer la structure militaire impériale, découvrir les bibliothèques de Nuln et d'Altdorf dans d'excellentes conditions, ou encore tourner le dos à tous ces avantages pour retourner prestement planter des navets dans leur jardin.

Si vous voulez donner une suite, vous pouvez utiliser le dragon pour des aventures mystiques, Allan Norkin pour des contrats

variés, Willem Elrikson pour des missions « impériales », O'Doom pour des rencontres folkloriques ou encore les éventuels survivants du côté des Alliés : le chef des Skavens, un démon mineur convoqué, etc.



ALLAN NORKIN

Des XP ! Des XP !

Les objectifs suivants ne vous sont donnés qu'à titre indicatif, n'oubliez pas de chiffrer toutes les initiatives des PJ.

- Pour toute action ou découverte mettant en péril les Alliés, la Peine Ombre, la guilde du Croissant et leurs dirigeants : 25 points.
- Pour toute action ou découverte bénéfique à l'Empire et au conseil : 25 points.
- Pour retrouver Gunnerman : 40 points.
- Pour éliminer Kalaar : 150 points.
- Pour éliminer Driss et Tanker : 80 points.
- Pour rapporter l'œuf au dragon et nouer une alliance avec lui : 200 points.

LES PNJ

Pour Warhammer

Les brigands

Mis à part les tire-laine envoyés par Kalaar au début de l'acte I, tous les brigands du scénario sont soit des voleurs, soit des racketteurs. Ils sont dotés de l'équipement et des compétences de base de leur carrière. Les lieutenants des deux réseaux et les hommes de Driss sont des sergents mercenaires. Ils possèdent les compétences de base mais leur arme principale est à +10% à la CC.

Les tire-laine

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	35	33	3	3	6	40	1	38	30	30	30	30	35

Les voleurs

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	42	3	3	7	42	1	40	30	32	30	30	40

Les racketteurs

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	52	48	5	6	10	40	2	35	42	32	38	33	40

Les sergents mercenaires

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	52	4	4	11	50	2	40	42	40	40	44	40

Gurt Tanker, assassin humain

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	62	54	3	5	12	60	4	52	50	52	48	46	50

Équipement : Épée (+1 A, +2 dom), tromblon, miroir d'omnivision

Brisgard, assassin humain

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	54	50	3	4	9	56	2	54	48	40	40	38	44

Équipement : Rapière, dague empoisonnée (avec une dose généreuse d'humanicide).

Kalaar, illusionniste humain de niveau 4

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	32	2	3	8	72	1	60	63	68	58	65	35

PM : 45.

Sorts : tous les sorts et toutes les compétences d'illusionniste, plus les sorts de nécromancie niveau 1 et 2.

Équipement : Anneau de sorts (Ténèbres illusoires, Boule de feu et Éclair) contenant 18PM, miroir d'omnivision, dague (d'animation, +2 aux dommages).

Driss, espion humain

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	52	48	3	4	10	62	2	56	42	53	68	35	56

Équipement : Épée (+10% I, +1 dom), amulette de fer +10%.

Allan Norkin, capitaine mercenaire

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	76	62	4	6	12	53	3	40	72	40	54	42	48

Équipement : Cotte de mailles en mithril +1, épée bâtarde (+10% CC, +2 aux dommages), rapière.

Le dragon

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	52	0	7	8	62	40	4	—	78	62	80	88	30

Spécial : Immunité aux feux de toutes origines, fusion dans la roche, assaut de pierres (comme le sort élémentaire) une fois par tour.

Souffle : une fois par tour, Force 7, 2d6+2 points de dommage, cône de 24 mètres de long pour 6 de large (n'affecte ni le métal, ni la pierre).

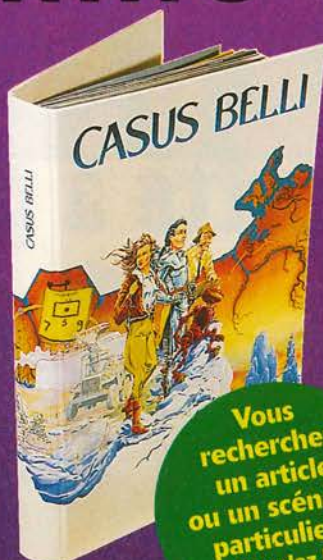
Attaques : 2 coups de pattes, 1 morsure, 1 coup de queue.

Une mine à exploiter !

Anciens numéros & Reliures

S: scénario; GE: scénario Grand Écran; C: Jeu de cartes; 500000: 500000 rôlistes; Pdf: Portrait de famille; Adj: aide de jeu.

Numéros également disponibles auprès de notre service VPC (tél. 01 46 48 47 18): numéros 20, 23, 24, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 56, 58 à 113.



Vous recherchez un article ou un scénario particulier ? Appelez le 01 46 48 19 45



108. Legend of the Five Rings: Planescape (v.f.). Adj: L'Hyperion; Les disciplines de Vampire. Portal pour Magic. TSR Story. Int: Peter Adkison. Les résultats du sondage 97: S: AD&D, Vampire, Raoul, BaSIC/Cthulhu, Réve de Dragon (GE).



109. Blue Planet. Pdf: Warhammer JdR. Adj: Les Vifs-horions; La mort selon Gorn; 2 MJ aux commandes. Background: Flaelle, la forêt des Elfes du Temps. Int: MultiSim, la fuite en avant? S: L'appel de Cthulhu, Bloodlust, Nephilim, Star Wars, Shadowrun (MM), Warhammer (MM).



110 - INS/MV 3e éd.: Shadowrun France. Pdf: Cyberpunk v.f. Adj: Un pour tous, tous pour un!; Les Forges de Galgatan; Ward & Blackmoon, l'agence d'Enigma; Waou: Hawkmoon. Int: Weiss et Hickman. Ces jeux qui n'auraient jamais dû sortir. S: In Nomine Satanis, BaSIC/Enigma, Earth-dawn, JRTM, AD&D.



111 - Trinity (Eon): Demonworld (figu). Pdf: Elclásé; Les Soirées Enquêtes. Adj: Le marais; Les hiéroglyphes. Les Dragonniers (background). Shopping: L'étrange Noël de monsieur Joe Casus. S: Shadowrun, Deadlands, Star Wars, Changelin, L'appel de Cthulhu, Warhammer JdR.



112 - Histoire de Fou: Deadlands v.f.; Services compris, Orc & Troll, Pirates des Caraïbes. Pdf: tout l'appel de Cthulhu. Int: Bill Slavicek parle des projets de TSR. Adj: Les seconds rôles citadins: La montagne. S: AD&D, Dark Earth, Vampire, Nightprowler, JRTM (GE).



113. Alternity: Kindred of the East. Pdf: les règles d'AD&D. Jeu-concours L'année de l'Orc (I). Adj: L'improvisation de crise. Shadowrun, un background pour Shadowrun. Sc: Shadowrun, Histoire de Fou, AD&D, Polaris, Vampire (GE).

Pour avoir le sommaire complet d'un ancien numéro :
<http://www.excelsior.fr/cb/Sommaires.html>

Bon de commande des anciens numéros et des reliures*

à retourner paiement joint à Casus Belli, Service VPC
1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15 - France

- Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI: _____ soit _____ numéros
au prix unitaire de 32 F + 5 F de frais de port par exemplaire
soit 37 F (Étranger: 42 F par exemplaire).
- Je commande les HORS-SÉRIE suivants de CASUS BELLI: _____ soit _____ hors-séries
au prix unitaire de 45 F + 5 F de frais de port par exemplaire
soit 50 F (Étranger: 55 F par exemplaire).
- 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.
(Étranger: mandat international ou chèque compensable à Paris.)

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Pays _____

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de 4 à 6 semaines. Offres valables jusqu'au 31/12/98. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification 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.

CB 114

Hors-série Casus Belli disponibles

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de CB. Le tout premier article sur D&D + sc., le Grosbill, le royaume d'Alarian, le samourai, la courtisane, Devine...
HS 4 - GRANDEUR-NATURE. Tout sur les jeux grandeur nature: définitions, précisions, conseils pratiques. **HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS.** Pour AD&D, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurllements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC. **HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE (I).** Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames et jeux de plateau. Jeu en encart: La bataille de Marengo. **HS 8 - SPÉCIAL SCÉNARIOS.** Pour Shadowrun, Réve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurllements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires. **HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE (II).** Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames et jeux de plateau. Dossier: Antiquité. Jeu en encart: Hastings-1066. **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, le monde médiéval-fantastique de Malenda et une campagne méd-fan. **HS 12 - SPÉCIAL VACANCES.** Jouer seul: sc. solo, crypto, labyrinthe. Adj: Le monastère du Souffle divin. S: Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scalds, Nephilim, Ars Magica. **HS 13 - JEUX DE PLATEAU.** Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames, jeux de plateau et jeux de cartes. **HS 14 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE (vol 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.** S: AD&D, Loup-garou, Chimères, AdC, Mega, RdD/Oniros, INS/MV, Ecryme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc. solo, labyrinthe, cryptographie; liste des scénarios publiés dans CB. **HS 16 - CYBER AGE.** Jeu de rôle complet pour Simulacres: encyclopédie cyberpunk, règles de Simulacres, 3 scénarios. **HS 17 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE (vol II).** Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D, Warhammer et Simulacres. **HS 18 - JEUX DE CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER.** Tout sur la 5e édition de Magic et présentation de la plupart des jeux en français. **HS 19 - BaSIC.** Le jeu de rôle de base. Tout pour découvrir le jeu de rôle, s'y initier, initier des amis, passer MJ. Contient des règles, deux univers (médi-fan et fantastique-contemporain), deux scénarios, des conseils. **HS 20. SCÉNARIOS.** Star Wars, AD&D, Magna Veritas, Cyberpunk, Elric, Rolemaster/ Warhammer, BaSIC/ Secret de Ji: L'héritage Greenberg (campagne). **HS 21. MOUSQUETAIRES & SORCELLERIE.** un nouvel univers pour BaSIC. Des aides de jeu et de scénarios pour les précédents univers: Danæ et Enigma.





Des seconds rôles prêts à prendre vie

Le chef du port, le docker, le pêcheur et l'armateur

Grandhavre est une cité portuaire classique. Une bonne partie de son activité est axée sur le port : pêche, commerce, construction navale, voyages... Il accueille aussi bien les modestes barcasses des pêcheurs que les navires marchands ventrus, les galères de guerre que les caravelles prêtes à partir vers l'inconnu...

Umberto Caldi l'armateur, Nataël le pêcheur, Malvan le chef du port et Jorg le docker sont des figures typiques de tous les ports, des PNJ que vos personnages auront toutes les chances de rencontrer, à Grandhavre ou ailleurs...

Malvan de Bragorlack, chef du port

Dès que l'on accoste à Grandhavre, c'est lui que l'on rencontre. Serré dans son uniforme sombre élimé aux coudes, Malvan de Bragorlack est responsable de la douane du port. Vous le saluez d'un geste de la main ? Il ne répond que d'un petit signe de tête, le sourire crispé. Sa manche droite pend, vide, contre son surcot et sa main gauche ne lâche jamais un certain petit carnet. Et sur ce carnet qu'il appuie contre sa cuisse, il note les réponses que vous faites à ses trop nombreuses questions. C'est un fonctionnaire tatillon...

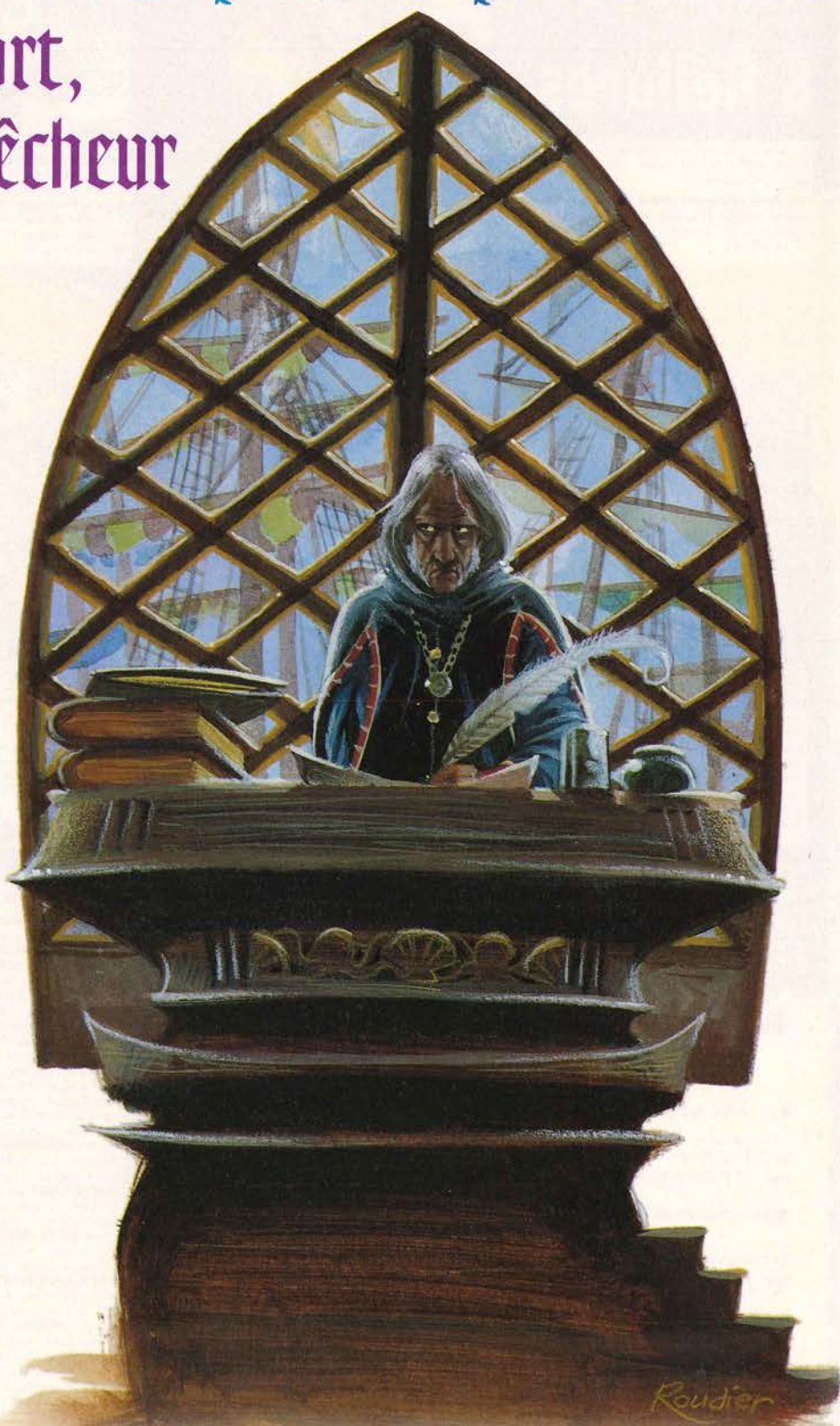
Malvan veille au bon fonctionnement du port. Il commande à une petite équipe de gardes-douaniers, qui s'occupent de l'acquittement des taxes d'appontage et des impôts sur les personnes ou les marchandises, comptent les bateaux qui partent ou arrivent, etc. « Des types pénibles, toujours à vous demander de payer, pour tout, pour chaque baril de vin ou chaque mètre de cordage à bord, et leur chef qui vérifie trois fois ses comptes et vient vous harceler jusqu'à ce que vous payiez, c'est infernal ! » nous confiait, excédé, un capitaine habitué des lieux.

Malvan est un fonctionnaire consciencieux.

Certains diraient un emm... de première

catégorie, lui-même s'estime un homme de devoir. Aux premières lueurs de l'aube, il commence par faire la tournée des gardes en faction la nuit précédente afin de s'assurer que tout va bien. Puis il travaille sur ses registres,

vérifiant les comptes, s'assurant que toutes les taxes ont été payées. Le matin, c'est chez lui à la capitainerie qu'on peut le trouver. « Il se tient debout derrière son écritoire, raide comme la justice, noircissant des registres



entiers d'une écriture nerveuse», nous a précisé l'armateur Umberto Caldi. L'après-midi est consacré aux mauvais payeurs, à la visite de bateaux nouvellement arrivés, ainsi qu'à de petites enquêtes et autres travaux d'inspection (il n'a pas son pareil pour repérer la ligne de flottaison suspecte qui trahirait une cargaison illicite).

Comment Malvan de Bragorlack est-il devenu chef du port de Grandhavre? Ce n'est ni par choix, ni par vocation. Avant, il était ambassadeur royal et plénipotentiaire, dirigeant d'une main de maître les affaires extérieures du royaume. C'est en accompagnant le prince héritier dans les territoires du nord qu'il commit la faute qui lui coûta un bras et son poste. Ne tenant pas compte d'informations concernant des risques de soulèvement dans ces terres nouvellement conquises, Malvan et son groupe tombèrent dans un guet-apens. Le prince héritier fut grièvement blessé, Malvan perdit son bras lors du combat, et l'ambassade fut un fiasco. De retour, de Bragorlack fut relégué au poste peu glorieux de chef du port de Grandhavre. «Toute cette histoire l'a miné, bien sûr. Et ce manchot déchu est un homme aigri», nous confiait un informateur soucieux de son anonymat. De fait, Malvan semble toujours déçu, triste, désabusé. Il vit seul, bien qu'il ait été marié autrefois, et qu'il ait même des enfants. Mais suite au drame, il n'aurait

(volontairement?) plus aucun contact avec sa famille. Cependant il est resté consciencieux et dévoué, mettant un point d'honneur à accomplir parfaitement cette tâche échue en punition.

Ce travailleur infatigable, cet homme brisé, est bien sûr peu aimé des gens du port. Et on se moque de ses manies. Un marin nous disait : «L'a peur du vent quand y tourne à la tempête. Là, y s'met à courir partout comme un fou, à s'démener. Ou alors y s'enferme chez lui et refuse de répondre à qui que c'soit...» Il semblerait que Malvan ne puisse supporter ces moments au cours desquels l'homme ne peut rien faire face aux éléments déchaînés. Sans doute craint-il de ne pouvoir, encore une fois, maîtriser la situation.

Jorg, le docker

«D'a pas de sots métiers. Lui son travail, c'est de porter des caisses et des sacs de marchandise toute la journée. C'est pas un métier de femmelette, ça c'est sûr, faut avoir du biceps», commente un de ses proches. Et du biceps, Jorg en a à revendre. Il travaille aux entrepôts, à l'est des quais. C'est là qu'on transbahute les marchandises qui arrivent ou qui partent vers de lointains pays. Il ne travaille pas au poisson comme certains de ses collègues. «Les poissons ça pue et c'est pas lourd», dit-il. Jorg a regroupé quelques dockers au sein d'une petite équipe dont il est devenu tout naturellement le chef. Elle est constituée des jumeaux Bert et Art, géants rouquins à moitié demeurés, Vioq, un vieil alcoolique et Tarbah, un jeune freluquet tuberculeux que Jorg a pris sous son aile. L'équipe loue ses services aux marchands et aux armateurs du port. Comme d'ailleurs tous les autres.

Le docker

Physique : Jorg a une trentaine d'années. De taille moyenne, baraqué et musclé, il a le poil noir, les cheveux ras, les sourcils épais, le torse et les bras velus. Il porte été comme hiver une sorte de justaucorps de cuir moulant qui lui laisse les bras nus.

Compétences : Bagarre, jeux de force, commandement.

Manies : Jorg chique et crache sans arrêt.

Objet fétiche : Son croc de docker dont il se sépare rarement.

Secrets : Jorg ne sait pas nager. Il a peur de la mer. Il passe son temps sur les bateaux amarrés au port, mais il n'a jamais navigué et ne le ferait pour rien au monde.

Il a aménagé une cache dans un hangar, pour rendre service à certains bons clients...

Autres noms possibles : Chcum, Glabert, Phainovik, Cassetrogne.

La concurrence est rude, et il arrive souvent que des bagarres entre dockers éclatent pour savoir qui ira décharger un galion plein de blé ou transbahuter des caisses de métal brut d'un entrepôt à l'autre. Les rivalités sont parfois meurtrières. Les dockers sont des violents, témoin leur sanglante habitude de combattre avec les crocs en fer qu'ils utilisent normalement pour agripper les balles et les caisses.

Jusqu'à présent, cette situation profitait aux commanditaires qui faisaient jouer la concurrence. Mais depuis quelques années Jorg a pris conscience de cette situation et a réussi à créer une certaine entente entre les différentes bandes de dockers. Des actions d'éclat

Le chef du port

Physique : 60 ans, sec, les épaules tombantes, un uniforme élimé et sombre, de longs cheveux gris filasses. De son bras valide, il tient un calepin et un crayon.

Compétences : Gestion, administration, commander, comptabilité, langues étrangères, lire et écrire.

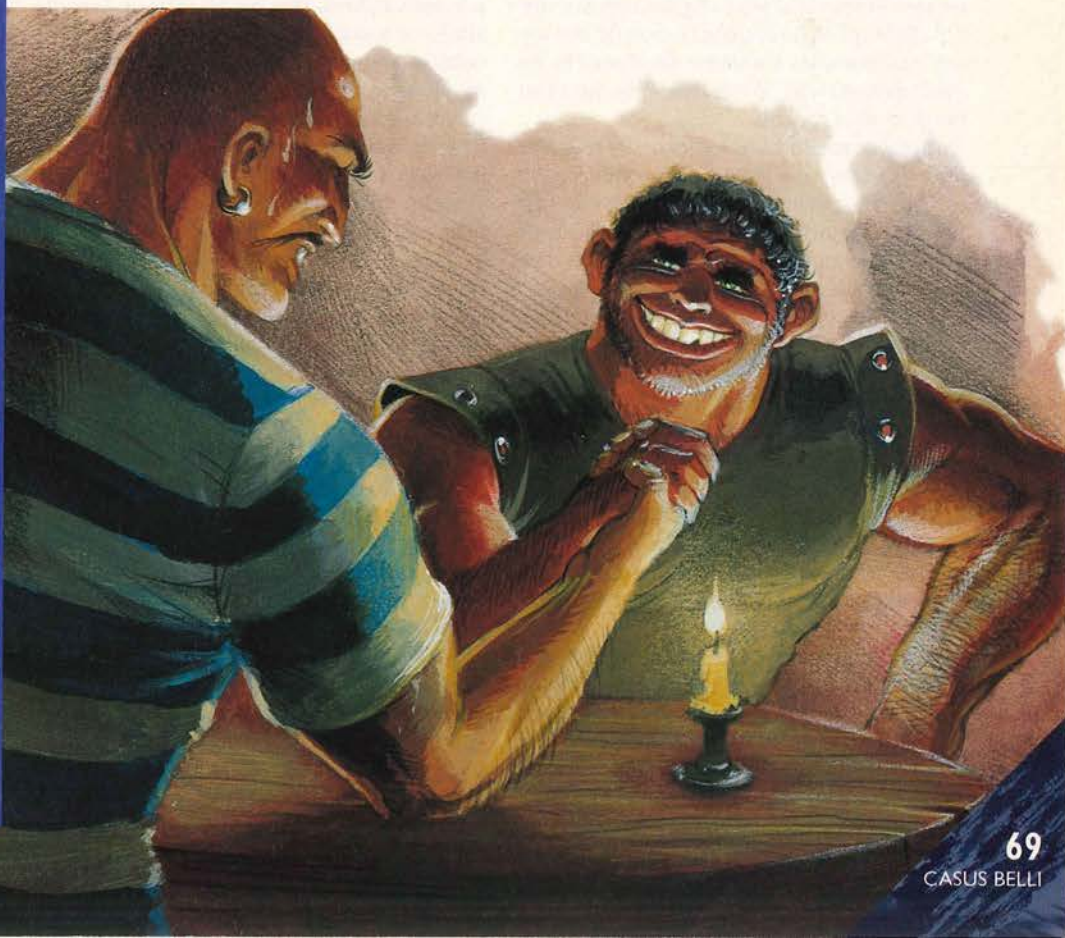
Juron : Malvan ne jure jamais, ou presque. Les rares fois où il s'est énervé, il a laissé échapper un «puteborgne» cinglant, pour se reprendre aussitôt.

Manie : Il ne regarde jamais ses interlocuteurs dans les yeux. Il parle aux gens en regardant ailleurs, dans un lointain improbable. Il pose de nombreuses questions, et consigne toutes les réponses dans son carnet.

Objet fétiche : Son calepin. Il y note tout. Certains pourraient avoir intérêt à ce que ces notes disparaissent.

Secrets : Il a récemment découvert qu'un vice de construction de la Grande Digue entraînait une dégradation anormale de sa structure. La prochaine tempête pourrait bien la faire rompre, ce qui serait un désastre pour le port et les bateaux qu'il abrite. Malvan redoute d'être encore une fois rendu responsable. Du coup, il ne fait rien et feint d'ignorer ce danger imminent.

Autres noms possibles : Cordobes de Kalakies, Saul Mc Birouth, Joahn Von Sasmus, Akim al Saged.





communes ont été menées, telle la fameuse grève dite du Printemps mort qui a paralysé le port pendant deux mois. Jorg s'est fait beaucoup d'ennemis depuis, à commencer par certains armateurs qui ont beaucoup perdu lors de l'opération. Umberto Caldi, par exemple, ne serait pas désolé si ce fauteur de troubles disparaissait de la circulation.

Jorg s'est donc retrouvé un peu malgré lui dans la peau d'un « syndicaliste » avant l'heure. Il prend ce rôle très au sérieux et s'embrouille facilement dans des discours alambiqués et vides de sens, mais qui lui semblent bien sentis : « C'est toujours les p'tits gens qui trinquent sous la coupe des grands ! Les guildes et les notables s'engraissent sur nos dos. Faut qu'on lutte dans l'union de nos forces communes ! » Ce genre de discours est généralement suivi d'une descente dans l'auberge la plus proche.

Quand il cesse de jouer les meneurs d'opérette, Jorg retrouve sa vraie nature : grande gueule, bagarreur, provocateur sans cervelle. « Un truc insupportable avec Jorg, nous explique un aubergiste qui l'a beaucoup fréquenté, c'est son habitude de s'affronter toujours aux autres. Y a que le muscle qui compte pour lui. Suffit qu'un gars baraqué entre dans l'auberge pour que Jorg le défie au bras de fer. Et si l'gars refuse, c'est la bagarre assurée... » Non content de jouer les gros bras, Jorg n'a que mépris pour tous ceux qui travaillent de la cervelle : « Les érudits ? des foutriquettes ! Les livres ça sert à rien et ça ramollit le muscle. » Sûr de lui et de sa force, il nourrit un gros complexe de supériorité, ce qui l'amène à prendre sous son aile des paumés et des abrutis.

Mais la brute épaisse a ses petits secrets. Il se consume d'amour pour une belle esseulée du port qui, depuis des mois, attend son homme, un marin parti en mer. Jorg courtise la dame avec maladresse, se mettant à bafouiller pour un rien. Cet amour sans espoir l'a réduit au rôle peu glorieux de confident attentif et

timide, prêt à recueillir les inquiétudes, les tracas d'une femme qui soupire après un autre... Mais tout cela se fait discrètement, et gare à celui qui le surprendrait dans une situation qui pourrait mettre à mal sa réputation de brute virile.

Nataël, pêcheur

Nataël, c't un gars bon comme du bon pain. Y'en a pas deux comme lui. C't'un père peinard qui fera jamais de misère à personne. Voilà ce qu'on dit de Nataël sur les pontons du petit port de pêche de Grandhavre. Et nous avons pu constater par nous-mêmes que Nataël était un homme affable et sans chichi. C'est dans sa modeste cabane du quartier des pêcheurs qu'il nous a reçus, la pipe au bec, et qu'il nous a raconté sa vie autour de quelques verres de rhum. Une vie qui commence au ruisseau, un père jamais là, une mère héroïque, les petits frères et sœurs à nourrir. « D'aussi loin que j'me rappelle j'ai toujours pêché. Les coquillages et les craboues à marée basse. Pis les éponges qu'j'allais chercher en plongeant. » Nataël a été engagé comme équipier sur un bateau de pêche, et sou après sou, il a économisé de quoi acheter sa propre barque. « Ça fait presque dix ans qu'j'ai l'*Anémone*. A ça, a peut dire qu'j'ai réussi. J'suis tout d'même parti d'pas grand-chose créboudiou. Maintenant le patron c'est ma pomme. J'travailles toujours autant mais j'ai la liberté tu comprends... »

Il travaille avec ses quatre fils. Bjor, Rulf, Petr, Staef (respectivement 31, 25, 22, et 20 ans) constituent l'équipage de l'*Anémone*, la grande barque à voile de Nataël. Et ce n'est pas le travail qui manque pour ces solides gaillards. « Ça dépend des saisons, nous explique Petr, en c'moment c'est la saison de la rascaille, on est obligés de partir au large pour cinq ou six jours. » Soit presque deux jours pour atteindre les bancs de poissons et trois jours de pêche intensive, où les hommes se relaient pour tra-

vailler sans interruption ; la compétition avec ceux des îles est rude. Au retour, Nataël vend le produit de la pêche à la grande halle au poisson de Grandhavre, avant de repartir à nouveau.

Aux périodes de travail intense succèdent des moments plus calmes où Nataël et ses fils se contentent de pêcher à la journée. Parfois même le poisson disparaît, les marées sont mauvaises, il n'y a plus qu'à attendre des conditions plus favorables. Et dans ces moments-là il faut savoir occuper son temps. « Créboudiou ! Ça m'est déjà arrivé d'emmener des gens qui voulaient visiter des

îles. Ça fait toujours un peu d'travail en attendant... » Quelques verres de rhum plus tard, Nataël nous avoue qu'il ne s'est pas toujours contenté de convoyer des voyageurs. « J'dis pas qu'j'ai pas fait un peu d'contrebande dans l'temps. Mais bon, moi leurs histoires de lois et de taxes j'y comprends rien. Et pis j'connais tant de p'tites criques pratiques pour débarquer deux trois tonneaux... »

Il faut dire que Nataël connaît la région mieux que quiconque. Il a souvent pris des risques pour dénicher des bancs de poissons. Ainsi a-t-il mené son bateau vers des eaux peu fréquentées et découvert des îlots perdus, des criques abritées. Sous ses dehors tranquilles, il fait partie de cette race d'hommes indestructibles à l'optimisme inébranlable et au courage farouche. Il paraît qu'un hiver, Nataël était sorti en mer avec ses fils, en pleine tempête, pour secourir un vaisseau qui s'était

Le pêcheur

Physique : Nataël a une cinquantaine d'années. Il est petit et trapu, chauve avec une épaisse barbe. Il fume la pipe en permanence. En guise d'anneau, il a un hameçon planté dans l'oreille droite.

Compétences : Navigation, charpenterie, pêche, nager, bagarre.

Expressions préférées : Il finit presque toutes ses phrases par créboudiou.

Il emploie souvent le terme bougre ou bougresse pour désigner les gens qu'il apprécie (ses fils, sa femme, ses amis). **Manies :** Il marche en tanguant comme s'il était en mer, et il passe son temps à se gratter la barbe.

Objet fétiche : Sa pipe.

Secrets : Nataël connaît des îles inconnues, des criques pratiques pour se cacher...

Autres noms possibles : Straub, Marani, Caradoc, Slaân.

Advanced Dungeons & Dragons®

2nd Edition



BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir

- ☐ Aide au joueur : Combat et tactiques 199 F
- ☐ Aide au joueur : Talents et Pouvoirs 199 F
- ☐ Manuel Complet du Barbare 126 F
- ☐ Les Carnets d'Elminster, appendice 1 75 F
- ☐ La Frontière de l'Infini (Planescape) 78 F
- ☐ Aide au Maître de Jeu :
Campagnes de haut niveau 199 F

TOTAL F

Ci-joint mon règlement de F, franco de port à l'ordre de :
Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15.

Nom

Prénom

Adresse

Code postal

Ville



Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement



échoué sur des brisants. Ce jour-là il a été le seul à y aller et il est rentré au port sous les vivats de la foule, les survivants à son bord, la pipe au bec et la barbe pleine d'écume. Trop

modeste pour parler de cet exploit, Nataël a éludé nos questions et noyé le poisson en nous resservant un verre de rhum (mais on dit que peu après son cinquième fils, le plus vif, est parti étudier à la capitale...). Le vieux pêcheur préfère nous parler de son amour éternel : « J'pourrai pas vivre sans naviguer. Sans la mer. La bougresse m'a tout donné. C'est ma vie ! » Alors que nous nous apprêtons à partir, Nataël nous ressert un dernier verre, ses yeux bleus se parent d'un éclat rêveur. « Depuis longtemps j'ai un rêve. Toujours le même. C'est un poisson énorme, monstrueux, aussi gros que ma barque si c'est pas plus. Ça fait des années, des siècles que je l'cherche. Il m'attend, bien planqué. Et je sais qu'un jour je l'trouverai. Si je l'pêche j'arrêterai d'naviguer. Mais c'est p'têt ben lui qui m'aura. Et alors ça sera une créboudiou de belle fin non ? »

Umberto Caldi, l'armateur

« **U**n navire, il faut l'armer mon bon monsieur. J'vous parle pas d'y faire monter des soldats, non. Mais de l'équiper. De lui fournir voilure, cordage, gréement, enfin comme qui dirait acheter et mettre en place tout l'accastillage. » Et devant notre air ahuri, notre informateur, un vieux marin, nous envoya à messire Caldi, armateur de son état, et résidant à Grandhavre. Umberto Caldi est, comme tous les membres de sa profession, un homme fortuné et audacieux, un entrepreneur de la mer, qui finance chaque année de nombreuses expéditions maritimes. Les navires appartiennent à la Guilde maritime,

qui les livre, presque nus, à l'armateur. C'est lui qui doit faire monter les mats, les voiles... Ainsi Umberto Caldi loue chaque année plusieurs bateaux et les équipe. Puis il s'associe à des marchands, indépendants ou regroupés en guilde, qui eux amènent la cargaison. « Mais je ne fais pas que du commerce, nous a précisé avec un brin de fierté Umberto Caldi lui-même, je finance chaque année des voyages d'exploration. Oui messieurs, je suis aussi un découvreur ! »

Messire Caldi est un ancien marin. Après avoir navigué comme simple matelot, puis second et enfin capitaine, il a cessé de courir les mers et s'est posé à Grandhavre. A force de travail, il est devenu l'un des grands armateurs de la ville. « Cet homme est très actif, toujours en train de courir à droite, à gauche, c'est épuisant, parfois même effrayant, nous a avoué un de ses secrétaires. Je me demande où il trouve cette énergie ! » Il se lève très tôt (pour faire toute la paperasserie, dit-il), et se couche tard (c'est qu'il a de nombreuses maîtresses, ajoutent les mauvaises langues). Entre les deux, il fait la tournée des chantiers, visite ses fournisseurs et rencontre des clients, etc. Avant la fin de la journée, il passe inspecter les bateaux qui vont bientôt partir. Le soir ? « Oui je le consacre aussi aux affaires... du cœur », répond sans gêne Umberto Caldi. La quarantaine élégante, blond, très bien vêtu, l'homme présente bien et en impose. Il est dur en affaires, et certains murmurent même qu'il est prêt à employer des moyens pas toujours honnêtes pour gagner un contrat. « Jusqu'où il peut aller, j'en sais rien.

Mais je suis persuadé que c'est lui qui, il y a deux ans, a payé des gros bras pour briser la révolte des dockers et de leur meneur Jorg. D'ailleurs, depuis, les deux ne s'apprécient guère... Je ne serais pas étonné que chacun souhaite que l'autre fasse une mauvaise chute et se fracasse le crâne, par accident, si vous voyez ce que je veux dire. » Ce témoignage inquiétant, recueilli dans une taverne entre deux chopes de bière d'algues, a été confirmé par plusieurs personnes. La réussite de messire Caldi en énerve plus d'un, concurrents en affaires ou en amour, qui lui attribuent malversations commerciales et enfants illégitimes en nombre.

Ces rumeurs sur la vie sentimentale de notre armateur sont renforcées par le fait qu'à quarante ans il habite encore seul dans une grande et belle maison qui donne sur le port. Le rez-de-chaussée s'ouvre sur une cour intérieure, qui dessert une série de pièces et d'offices dans lesquels ses secrétaires traitent les affaires. Aux étages supérieurs, il reçoit ses amis, essentiellement des marins, capitaines de vaisseau ou navigateurs, tous gens de mer comme lui. Ils mettent au point leurs voyages, ou évoquent le rêve d'Umberto : être les premiers à découvrir un nouveau continent, de nouvelles mers, d'autres océans. « Il existe d'autres terres, messieurs, j'en ai la certitude. Je serai celui qui rendra leur découverte possible ! »

Umberto Caldi n'est pas seulement un homme d'affaires. C'est aussi un visionnaire.

L'armateur

Physique : Blond, 40 ans, Umberto Caldi est bien fait de sa personne. Il porte des habits sobres mais très élégants, de courtes bottes de cuir, une cape et une petite dague au côté.

Compétences : Navigation, commerce, ingénierie maritime, commander, discussion, séduction.

Juron : Par (dieu de la mer du jeu pratiqué) !

Manie : C'est un homme pressé, sûr de lui. Il parle vite, décide pour les autres, et ne supporte pas qu'on le contrarie.

Objet fétiche : Il porte autour du cou un médaillon, sur lequel est gravé le dessin d'un Continent mystérieux, qu'il brûle de découvrir.

Secrets : Il tire son énergie d'une drogue d'algues séchées, qu'il consomme en secret et qui le consume lentement.

Il est en relation d'affaires avec certains notables de la capitale.

Autres noms possibles : Ragàn Pinzoñ, Piotr Van der Meulen, Jan Galmor.



Antoine Chéret
et Étienne de la Sayette
illustration : Emmanuel Roudier

EARTH DAWN

HORREURS

Un supplément
du jeu
Earthdawn

FASA



**“LES HÉROS
D’AUJOURD’HUI
SONT LES LÉGENDES
DE DEMAIN”**

Valaurus III, Roi de Throal

**Qui sont les Horreurs ?
Pourquoi et comment
continuent-elles à
attaquer les habitants
de Barsaive ? Ce
supplément décrit
une vingtaine de
ces créatures,
présente de
nouveaux pouvoirs
et des conseils
pour utiliser les
Horreurs dans
vos aventures et
campagnes.**



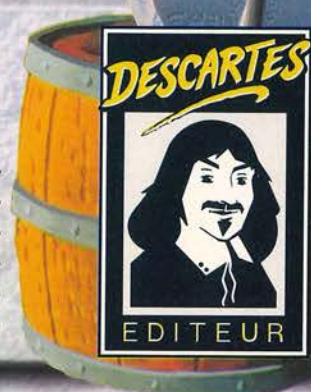
BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir :

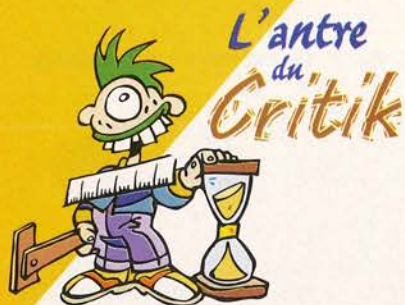
- ☐ Earthdawn, livre de base289,00
- ☐ Accessoires du Maître de Jeu.....120,00
- ☐ Les Brumes de la Trahison.....129,00
- ☐ Barsaive.....239,00
- ☐ Le Compagnon189,00
- ☐ Corrompue.....115,00
- ☐ Horreurs155,00

Ci-joint mon règlement de..... F.
(franco de port) à l'ordre de Jeux Descartes.

Nom
Prénom
Adresse
Code postal Ville.....



Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement



Chronopia

Tolkien version hard rock !

Depuis quelque temps
ça bouge
dans le landerneau
du jeu de guerre
avec figurines.
A l'inverse de
Warhammer
ou de Demonworld,
le but de Chronopia
est de recréer
de petites escarmouches
avec de 20 à 40 figurines
dans chaque camp.
Vous allez pouvoir
ressortir vos 25 mm
fantastiques
du placard...

Au commencement était le background

Au début étaient les Premiers-Nés (des Humains méga costauds) qui sous la férule du Roi Unique imposèrent leur volonté aux autres peuples, les Elfes, Nains et autres Sang-noir (en gros, les Orques et associés). Mais un jour tout ce petit monde se révolta contre l'hégémonie humaine. Grande guerre, massacres et mort du Roi Unique des mains du seigneur elfe. Exit les Premiers-Nés, réduits en esclavage. Ils devinrent les bêtes de guerre des autres peuples, qui eux oublièrent peu à peu l'art guerrier. Et comme tout n'est qu'un perpétuel recommencement, les Premiers-Nés relevèrent la tête, guidés par le Roi Unique réincarné. Écrasement des méchants, les gentils reviennent, fondation d'une nouvelle capitale Chronopia...

Mais déjà dans le lointain, un nouvel ennemi, fruit de l'association des mentors déchus et exilés du Roi Unique désormais alliés aux forces du chaos (les Dévots), s'apprête à passer à l'attaque pour mettre fin à la suprématie retrouvée des Premiers-Nés.

D'accord, c'est un peu résumé. Mais cet aperçu d'un background détaillé (90 pages riches en illustrations couleurs) nous amène aux guerres de Chronopia... A noter, pour rompre avec notre culture médiévale-fantastique, que pour une fois les Elfes sont du côté des méchants, et les Orques (dans un style très orientalisant) parmi les gentils.

Même si le thème s'adresse à un public qui veut en découdre, on arrive en douceur sur les règles, suffisamment chauffé pour rentrer dans le lard de son prochain.

Trêve de billevesées, de l'action !

Avec les règles, la présentation change. Adieu les couleurs, vive le noir et blanc et les nombreuses photos de figurines en action.

La mise en page est aérée et de nombreux exemples (texte et croquis) permettent de bien appréhender la règle. La progression au long de la vingtaine de pages est claire. Le but évident est de pouvoir jouer très rapidement, sans nécessairement avoir de grandes connaissances du jeu avec figurines. En gros c'est idéal pour des néophytes isolés, disposant d'un petit budget.

Les cinq premières pages expliquent les bases, le budget, l'utilisation d'un seul et unique dé 20, ce qui accélère considérablement le jeu, et permet des parties dynamiques, sans nuire au suspense. Toutes les actions du jeu, aussi bien les tirs, les combats que le moral se résolvent par un jet sous les caractéristiques des unités décrites dans les listes des troupes et armes. Un résumé encarté détachable, à la fin du livret, vous permet de retrouver rapidement les principaux points du jeu, et limite ainsi la recherche dans la règle aux points litigieux importants.

Par contre, je cherche toujours l'échelle utilisée pour les mesures. Dans la règle tout se mesure en pas, mais rien n'indique s'il s'agit de centimètres ou de pouces. Il conviendra de vous accorder sur ce point avec votre adversaire avant d'entamer la partie, sinon vous risquez de voir foncer sur vous des troupes turbo propulsées en pouces, alors que vous ne jurez que par la fidélité au système métrique...

Les bases matérielles du jeu posées sur la table (ô les jolis décors, sur la belle nappe fleurie de Tatïe!), il est temps de s'attaquer aux choses sérieuses. Comme dans les autres règles tactiques ou d'escarmouches, la première étape est de déterminer l'initiative, afin de pouvoir activer les unités. Petit détail, vous pouvez activer une unité ennemie, histoire de perturber les plans de votre petit camarade. Ensuite, chacun active ses unités alternativement. Les actions ne sont pas simultanées mais en tours alternés. Il faut bien tenir compte de cette notion, le déploiement initial étant très important. Si vous commettez une erreur à ce stade, votre adversaire pourra activer votre unité au mauvais moment...

Dans le cas présent, le tour alterné facilite la gestion des individualités, tels que les officiers ou les armes spéciales, au sein des groupes.



Illustration extraite du jeu.

Gare aux Nains

Je passerai rapidement sur la description de certains combattants, tels que les cavaliers, les distances de commandement, pour m'intéresser aux points d'action. Là encore, c'est un classique du jeu tactique, mais c'est efficace et facile à utiliser. Les joueurs de Warzone désireux de changer d'époque, malgré un air de famille entre les deux règles, découvriront que les combattants perdent un point d'action, ce qui limite sérieusement leurs possibilités.

Heureusement la règle a une certaine souplesse et permet au cours d'un déplacement de tourner, de changer d'orientation autant de fois que l'on veut. Toutefois, pour tourner et tirer, il faudra dépenser un point d'action. Il sera prudent de veiller à progresser habilement, et surtout essayer de finir ses mouvements dans la bonne direction.

Les rôlistes désireux de tâter de la figurine découvriront une forme de description des caractéristiques des troupes proche de leurs jeux favoris. Le profil de la figurine est bien plus détaillé qu'à l'ordinaire, puisqu'il contient des éléments tels que la force, la taille, l'autorité, soit toutes sortes d'éléments utiles notamment dans les combats. Vous découvrirez quelques unités et personnages indépendants proprement hallucinants comme les Tourmentés, les Damnés et les Trolls, individus peu recommandables qu'il vaut mieux éviter de rencontrer dans un coin sombre.

Certaines unités sont particulièrement redoutables. Par exemple, un Nain Gantelet des Défenses sombres bénéficie, lorsqu'il charge, d'une attaque spéciale en plus de son attaque normale et de son attaque secondaire. En gros, s'il vous attrape, il a trois occasions de vous ramener à l'âge de pierre.

Vous aurez peut-être le temps de tenter une contre-attaque, qui idéalement vous permet de reprendre l'initiative, et d'inverser momentanément les rôles.

Mais attention, vous découvrirez très vite que le taux de pertes est très élevé, et que tout engagement est très coûteux.

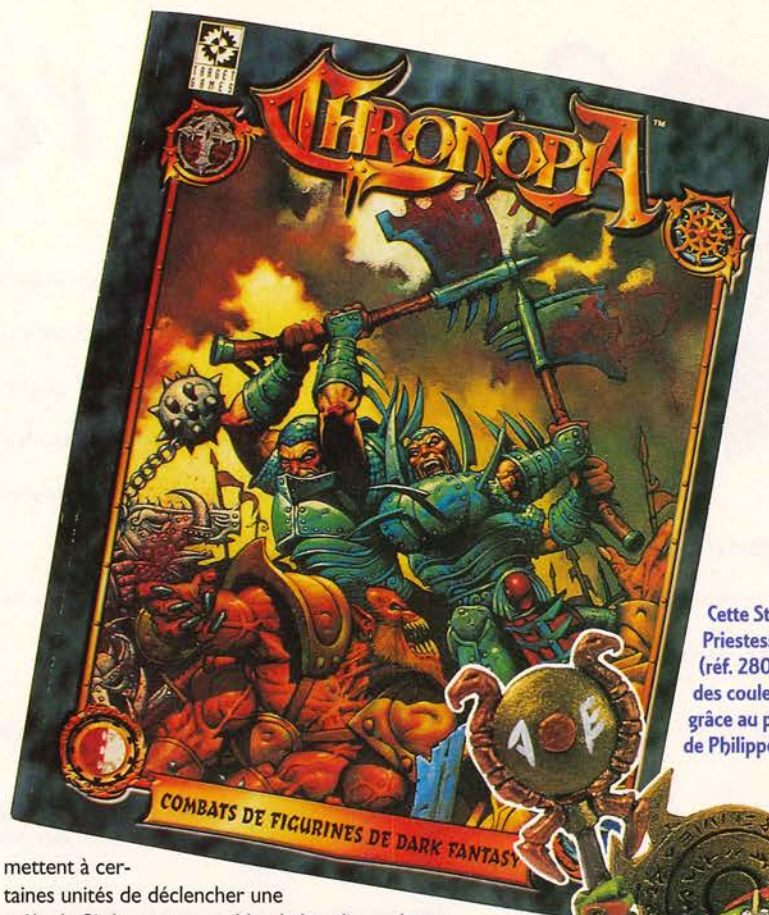
Le fait de rentrer au contact de votre adversaire ne signifie pas sa fin prochaine. Sur un jet malheureux, vous pouvez faire la démonstration de votre maladresse en tapant dans le vide et par conséquent perdre le bénéfice de toutes vos actions, ou bien pire encore, vous infliger des blessures souvent mortelles.

Un autre point limite le nombre des assaillants, afin de couper court à la tendance classique d'utiliser une enclume pour écraser une mouche. A 4 contre 1 en cumulant les facteurs, la règle juge que cela est suffisant pour faire passer un ennemi de vie à trépas.

Possibilité intéressante, il est toujours envisageable de tenter de rompre le combat, en confrontant deux jets de dés. Comme souvent le plus fort a raison...

Dans de trop nombreuses règles, il est possible de mesurer avant de tirer. Dans *Chronopia*, on déclare sa cible, on évalue la distance, puis on mesure. La télémétrie de certains risque d'être gravement affectée, mais cela n'en sera que plus réaliste.

Lorsque vous aurez assimilé tous les points principaux de la règle, vous pourrez introduire les pouvoirs spéciaux, qui per-



Cette Stygian Priestess (réf. 2807) a pris des couleurs grâce au pinceau de Philippe Simon.

mettent à certaines unités de déclencher une grêle de flèches sur une cible, de bondir au-dessus d'un adversaire, d'avoir un œil d'aigle pour viser un ennemi précis au milieu d'un groupe. De même, vous pourrez ajouter un Invokeur, un magicien capable d'utiliser des sorts de combat. Chaque race bénéficie de sorts spécifiques, qui permettent de contrebalancer la puissance ennemie. Ces sorts figurent dans la troisième partie du livret, en complément de l'arsenal.

Chaotique Evil !

Vous aurez compris que j'ai bien aimé cette règle de jeu. Il y a de bonnes idées et le produit a été testé et éprouvé par les concepteurs. Avec environ une vingtaine de figurines pour chaque camp, il est possible de limiter la dépense à environ 200 francs pour de vraies figurines métalliques. Plus besoin d'une course aux armements effrénée, et au racket systématique des grands-mères. Games Workshop risque de faire grise mine en voyant le look très tranché de la gamme *Chronopia*.

A vrai dire, pour moi le hic est là : l'univers et les figurines sont un peu hors normes à mon goût. Le look Chaotique Evil accrochera sûrement de jeunes joueurs beaucoup moins sensibles à ce genre de nuances.

Mais rien ne vous empêche d'exhumer vos vieilles figurines ou de panacher à partir de gammes d'autres fabricants et d'utiliser le système de jeu hors de son contexte. Cette règle peut être un excellent support pour résoudre, rapidement et de façon réaliste, un gros engagement dans une partie de jeu de rôle.

Mon sentiment est que, après quelques parties, vous deviendrez vite accro au jeu de guerre fantastique avec figurines, à *Chronopia*, à son système de jeu souple et efficace et à son univers sombre et impitoyable !

FICHE TECHNIQUE

- Une règle pour combat de figurines de dark fantasy éditée en français par Descartes Editeur, sous licence Target Games.
- Présentation : un livre de 210 pages, la plupart en couleur. De nombreuses illustrations. 3 fiches cartonnées de pions et de marqueurs à découper,
- 1 aide de jeu cartonnée.
- Prix : environ 270 F.

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie : la présentation en un seul livret de règles, très pratique.

Je regrette : la tendance du même livret à se décoller et à semer des pages partout.

Marc Dodinot

JEU-CONCOURS

La quête de l'Orzizhéna (II)

Pour fêter l'année de l'Orc, nous vous convions à la quête de l'Orzizhéna, le calice du savoir orc, qui demeure caché dans l'empire d'Erett Pranos. Il s'agit d'une chasse au trésor en quatre parties, le premier volet a été publié dans Casus n° 113, le deuxième dans ce numéro

et les prochains dans les n° 116 et 117.

Pour connaître le règlement ou les modalités de ce jeu-concours, reportez-vous au n° 113 de Casus.*

* Ou demandez-les à la rédaction de Casus Belli, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris, contre une enveloppe timbrée à votre adresse.

Pour les réponses

Voici les dates de réception de vos réponses pour ce deuxième volet.

Avant le 2 juin : 1000 points
du 2 au 6 juin : 950 points
du 7 au 13 juin : 900 points
du 14 au 20 juin : 850 points
du 21 au 27 juin : 800 points
du 28 juin au 4 juillet : 750 points
du 5 au 11 juillet : 700 points
du 12 au 18 juillet : 650 points
du 19 juillet au 1er août : 600 points
du 2 au 15 août : 550 points
du 16 au 29 août : 500 points
du 30 août au 5 septembre : 300 points
du 6 au 30 septembre : 200 points
du 1er au 30 octobre : 100 points
du 31 octobre au 31 décembre : 50 points
Pour vérifier votre nombre de points, vous pouvez consulter la rubrique Quête du savoir sur le 3615 Kle*Hexagonal (1,29F la minute) ou 3615 Casus (1,29F la minute).

La quête du savoir continue

Après le royaume, partons à la recherche de la région qui cache le calice du savoir orc. Le tableau ci-contre fournit des informations sur les types de populations (sans tenir compte de la proportion entre les différentes races), les importations et les exportations de chaque région. Les cultures et l'élevage sont représentés par des symboles sur la carte.

Énigmes et indices

1) Celui qui commence par suivre le labyrinthe et termine dans le labyrinthe menant au savoir ne trouvera rien qui puisse lui donner la connaissance et la sagesse.

2) La fumée des tas d'ébène minéral et de nitre ne doivent pas incommoder l'équilibre de la sagesse.

3) Nos familles de mineurs s'en furent, À la recherche d'un pays d'or. De ce royaume aux filons purs, Une fin des régions gardent encore. En aucun cas je vous l'assure, Le calice désiré ne dort.

4) Cette région pourrait s'appeler vermeil de par sa position géographique, et pourtant le calice ne s'y cache pas.

5) Le relief uniforme de ce comté, avec ses strates de différentes couleurs, ressemble à un morceau de gâteau géant sans rapport avec Orzizhéna.

6) Feu de paille, eau de feu ou gaz à feu, même ta terre gorgée de débris pourrissant brûle. L'Orzizhéna ne viendra pas s'y reposer.

7) En retirant ce qui est commun aux deux héros de votre BD favorite vous trouverez une région éloignée de la connaissance.

8) L'ouvrage était superbe, les 24 motifs étaient disposés en 2 colonnes. Entre les deux, ils étaient regroupés par ligne de 12, se décalant d'un cran à chaque fois en allant vers le bas. Quand il eut terminé, l'Orc se rendit chez le chaman. C'est de cette rencontre qu'est née cette phrase : EMJ PRHCL QP OISHHQI GAP SVNR-GUN BBFJ ISXDUEREP CIJATNLN

9) Cent fois tu reliras cette énigme pour découvrir qu'Orzizhéna n'y est pas.

10) Le royaume d'Orzizhéna est pris entre les sabots de la virginité et l'enclume de la fourberie.

	RACES			EXPORT	IMPORT
	A	B	C		
Ajnova	X	X		Viande	Sel
Balivaz	X	X	X	Outils	Fruits
Bamin		X	X	Viande	Toile
Chumaz	X	X		Bois	Céréales
Danola	X	X		Or	Céréales
Darlhi	X	X		Alcool	Cuivre
Darnoi	X	X		Salpêtre	Charbon
Datauss		X		Toile	Outils
Dyzzithur		X		Fer	Bois
Hubadthur		X		Cuivre	Bois
Kaluz	X			Bronze	Cuir
Lemvhl		X	X	Cuir	Bois
Lernon	X	X		Bois	Céréales
Licoi	X	X		Charbon	Outils
Lokormaz		X		Céréales	Cordes
Lonarri		X		Poisson	Sel
Loramaz		X		Cuir	Toile
Lorigg		X		Viande	Or
Lorkall		X	X	Poisson	Tourbe
Lozitoi	X			Fruits	Laine
Montla	X	X		Tonneaux	Salpêtre
Motheus			X	Verre	Charbon
Ondanos	X	X		Argent	Bois
Onos	X	X		Cuir	Tourbe
Polas		X	X	Bois	Alcool
Crunv	X	X		Cuir	Argent
Safelmon		X	X	Tourbe	Bronze
Sahevi		X		Laine	Verre
Sampi		X		Cordes	Bronze
Solneus			X	Outils	Fourrures

Légende : A = Nains, B = Humains, C = Elfes





11) La ville du savoir fête dignement le printemps et l'hiver.

12) La culotte, la selle et le collier fournissent les principaux revenus de cette région qui voudrait bien avoir la coupe.

13) La longueur du temps coupe la route de la vie.

14)
Emmureurs et usurpateurs maudits,
Qui à jamais demeurez isolés.
Dans la coupe d'argent point ne boirez,
Même au crépuscule de vos pauvres vies.

15) Les dinandiers fabriquent les tire-chaufetripes pour les paysans de cette région où l'Orzizhena serait de trop.

16)
Lors du 15^e passage de la comète, le représentant des six corps, propriétaire de l'enseigne du pélican, aurait pu s'installer dans la région d'Orzizhena.

17) Comptine orque : « Quant tout et tous sont là Orzizhena n'y est pas. »

18) Loin du savoir, elles commencent à l'identique et finissent en double.

19) Au menu tout y est fumé ou saumuré, ce régime ne convient pas à l'Orzizhena.

20) Dans cette région la coupe réchauffe au-dehors comme au-dedans mais n'apporte pas le savoir.

21) En se regardant dans le miroir, le sage put voir ce message.

ZSASFK AAKQK AMISA ZSXCH KCOVS UKACQ
PKAKZ KRKQM HCJKM SPZ

22) Dans ces régions sans savoir, on pourrait sans anthracite, exporter du charbon. En attendant on fait commerce avec les serveurs de Déméter.

23) Avoir une maison éloignée des autres peut être synonyme de chaleur dans cette région qui ne possède pas l'Orzizhena.

Texte et conception du jeu :

Jeando Jodin

assisté de Olivier Noël et Fabrice Sarelli.

Carte : Christophe Fernandez



Bulletin-réponse n° 2 à découper (ou photocopier) et à renvoyer à l'APPCR, 94-96 rue Faidherbe, 93700 Drancy.

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville : Téléphone* :

* Cette information confidentielle ne sera en aucun cas divulguée auprès d'organismes de publicité, elle permettra par contre de prévenir certaines « malversations ».

L'Orzizhena, le calice du savoir orq, se trouve caché dans la région de :

Édito



Aux quatre coins des cartes

Après Wizards, voilà que ICE se met aux paquets préconstruits. Et Decipher devrait bientôt le faire pour Star Wars. Finalement, les éditeurs se sont rendus compte que tout le monde n'avait pas 300 cartes et quatre heures devant lui pour construire un paquet et que, parfois, on veut juste prendre quelques cartes et affronter un adversaire. Tant mieux !

Pierre Rosenthal

Nouveautés

Hexagonal

● **Sombres Séides**, la traduction de *Dark Minions*, pour *Le Seigneur des Anneaux : Les Sorciers*, est disponible. Le guide devrait être paru également ! *The Lidless Eye* (la prochaine grosse extension) ne sera traduit que pour l'automne.

ICE

● Bonne idée que de faire comme *Magic* et de créer des paquets préconstruits. Ceux de *Middle Earth : The Wizards* sont mahousses costauds (110 cartes) et vous permettent de choisir entre les cinq Sorciers ou cinq des Ringwraiths. Vous y trouverez des cartes (à joli bord gris) provenant de toutes les extensions déjà publiées. Une lettre (de A à J) sur chaque carte indique de quel paquet elle vient. Enfin, chaque paquet peut participer aux tournois officiels ; dans ce cas, leur rajouter une ou deux cartes rares spécifiques sera peut-être nécessaire. En tout cas, voilà une bonne idée pour découvrir ce jeu sympathique mais un peu complexe (attention, cartes en anglais, mais la version française est en projet).

Wizards of the Coast

● La boîte **Cinquième Édition** pour deux joueurs contient de quoi découvrir ce jeu, avec deux mini paquets préconstruits, un guide de jeu, une règle (celle des paquets de base 5^e Édition, mais en plus grand) et une pochette-recharge. À conseiller à ceux qui veulent passer de *Portal* à *Magic*, ou simplement débiter à *Magic*.
● À la mi-juin, vous découvrirez la deuxième extension de *Tempête*, c'est-à-dire **Exode** (qui suit *Forteresse*). Les collectionneurs vont être ravis : les cartes arborent désormais un numéro (à côté du copyright), du genre 12/143, qui leur permettra de savoir lesquelles leur manquent. Quant au symbole de l'extension, il sera de couleur noire, argent ou or, suivant que la carte sera courante, inhabituelle ou rare. Vous n'aurez plus besoin de consulter les listes pour les échanges (mais entre une rare comme *Épée de l'Élu* et une inhabituelle comme *Mine de gemmes*, on voit que la rareté ne profite pas toujours !). Quant au contenu des cartes, il est encore secret au moment où nous mettons sous presse.

POUR SHADOWRUN CCG, EN V.O.

Underworld

Cette première extension très attendue pour *Shadowrun* ne décevra pas les amateurs de ce jeu particulièrement « fun ». *Underworld*, c'est la pègre, l'univers des gangs et des magouilles... L'extension est donc orientée de manière à intégrer des yakusa, mafieux, gangers et même flics de la Lone Star au sein de votre équipe de shadowrunners. Et quel plaisir de retrouver ces « figures » de l'univers de *Shadowrun*, en particuliers les gangs (Ancients, Halloweeners, Razor Heads, Scatterbrains, Troggs...). Chaque groupe possède ses propres avantages et tout est pré-

vu pour construire une nouvelle stratégie. Les nouvelles cartes spéciales sont toujours aussi jubilatoires, et les Objectifs s'adaptent bien aux nouvelles possibilités (mention spéciale pour *The Vault*, modulable en fonction des besoins de celui qui s'en empare). Sans bouleverser le jeu, FASA a su redonner de l'intérêt à certains types de cartes jusqu'à peu usitées du fait de leur coût élevé en nuysens pour un résultat trop incertain (les *Contacts* et les *Locations*, en particulier). D'une manière générale, *Underworld* minimise les aspects aléatoires du jeu, pour qui sait construire un paquet optimisé. En conclusion, pas de révolution dans cette extension — ce qui n'est peut-être pas plus mal — mais beaucoup de possibilités, parfois très vicieuses !

L.V.

POUR BATTLETECH CCG, EN V.O.

Arsenal

Quatrième extension de *Battletech* ! Les 108 cartes d'*Arsenal* apportent (en attendant la troisième édition, fin avril) trois nouveaux types de cartes qui complètent la panoplie guerrière du XXXI^e siècle.

— Les véhicules (tanks, hovercrafts, hélicos) n'existent que pour la Sphère Interne. Ils se comportent comme des 'Machs, mais ne peuvent pas avoir de pilote, ni bénéficier de la plupart des cartes Mission. Très bon marché, ils ont un talon d'Achille : chaque fois qu'ils sont touchés, ils sont éliminés sur un 6 au dé.

— Les Battle Armors sont surtout représentées par les redoutables Elemental Points des Clans. Ces unités ne peuvent combattre sans la participation d'un véhicule ou d'un 'Mach.
— Les Legacys (Héritages) représentent l'influence de personnages fameux, mais décédés (en 3058) : Janos Marik, Maximilien Liao, Hanse Davion, Katrina Steiner, Takashi Kurita. Toutes puissantes, elles apportent une touche d'ambiance très agréable.

F.S.

ARC SYSTEM

C-23 et Xena

Magic c'est bien, mais même avec la série *Portal*, c'est encore un peu compliqué. Alors, les braves gars de chez Wizards ont dû se dire qu'il serait bon d'avoir un vrai jeu pour débutants, qui puisse leur expliquer les principes de base des jeux de cartes à collectionner. Mais il fallait également un thème qui attire les jeunes joueurs, pas forcément intéressés par les orcs, les dragons ou les robots géants. Depuis quelques



années, les comics de super-héros qui déménagent ne sont plus les écuries Marvel (X-Men) ou DC (Superman), mais bien Wildcats (et autres séries de chez Images Comics). Il était donc naturel de demander à Jim Lee, un de chefs de file de cette nouvelle école (plus violente et/ou à gros seins) de participer à un nouveau JCC, dont la sortie coïncide avec celle d'un comics du même nom (C23, vous l'avez compris). Dans le même temps, la série télé qui marche aux États-Unis, en dehors de X-Files (déjà pris) ou Friends (qui fait des ravages dans un magazine de jeu ami mais néanmoins concurrent), c'est Xena, la guerrière kitch qui combat les Pictes et les Hommes-Serpents en Grèce antique, aidée de sa fidèle amie compagne (amante?) Gabrielle. Le deuxième JCC de la série ARC sera donc Xena, c'est décidé.

Quant au jeu, il ressemble à Magic en bien plus simple. Les terrains sont des ressources (de trois couleurs seulement : bleu, rouge et vert) et les créatures ont un seul score pour l'attaque et la défense. Pour jouer une carte autre qu'une ressource, on engage au moins une ressource de la couleur de la carte que l'on veut jouer, et autant d'autres ressources que nécessaire pour évaluer le coût de la carte. Pour gagner, on attaque l'adversaire avec ses personnages (ou ses actions) ; chaque attaque portée faisant passer des cartes de la pioche à la défausse (là on est plus proche de *Battletech* ou *Star Wars*). L'ensemble des règles tient sur une petite feuille de papier, le reste se trouvant sur les cartes ! Pour l'anecdote, tous les jeux ARC sont compatibles, c'est-à-dire que vous pouvez faire combattre Gabrielle épaulé par un transport blindé de C23.

Alors, pourquoi pas tester ce système ARC, histoire de vous faire une culture en jeux de cartes ! Quant au pari de Wizards, il sera tenu si le grand public se laisse convaincre. Signalons enfin que C23 n'est disponible qu'en anglais, et que Xena sera traduit en français cet été (pour les curieux, TFI diffuse la série télé le samedi, en fin d'après-midi).

P.R.

Doomtown

De l'or pour les braves !

Five Rings Publishing s'est fait connaître avec *Legends of the Five Rings* (Lo5R) comme un éditeur sachant faire de bonnes mécaniques de jeu, et avec Dune comme sachant respecter la cohérence d'un univers... puis il s'est fait racheter par Wizards of the Coast. *Doomtown* est inspiré de l'univers du jeu de rôle *Deadlands* (disponible en v.f. chez MultiSim). Le but du jeu : obtenir suffisamment de points de Victoire et de Contrôle pour surpasser l'Influence qu'ont ses rivaux sur la ville. Pour cela, on enverra ses flingueurs, marshalls et autres savant fous errer dans la ville ou les concessions minières pour en devenir les « protecteurs ». Inutile de dire que le plomb va voler bas, il n'est pas bon se promener seul dans la grand-rue, même avec deux colts.

Et le système me direz-vous ? Il est à la fois original, mais mûni d'un peu de *Vampire* et de *Rage* ou de *Lo5R*. Au départ,

vous choisissez votre famille (et le paquet de cartes qui va avec). Pour le moment vous avez droit aux Blackjacks (hors-la-loi), aux Law Dogs (les shérifs) et au Collegium (savants fous). Une famille nouvelle sera proposée avec chaque nouvelle extension (la prochaine est une société minière), soit neuf familles quand le jeu sera « complet ». Chaque famille a un avantage particulier. Pour commencer la partie, vous allez engager, avec vos sous, un certain nombre de personnages. Attention, certains demanderont ensuite d'être payés à chaque tour pour rester en place. En partant de son QG, votre gang va commencer à contrôler des bâtiments, à acheter de l'équipement supplémentaire. Jusqu'à ce que le joueur d'en face trouve que votre Saloon ferait bien dans sa juridiction ! À ce moment, lors du combat, on pioche une nouvelle main de cartes qui, oh miracle, ont une valeur standard de carte à jouer (deux de pique, roi de cœur, etc.). Les personnages Stud (avec une balle en argent) aident à piocher plus de cartes, les personnages Draw (avec une balle en cuivre) permettent de changer des cartes de sa main. Le but : faire la meilleure main de poker (ce qui contredit le vieil adage du poker : une balle bat toujours une quinte flush). C'est là que cela peut faire très mal car ce qui compte c'est la différence de valeur. Si un des joueurs a un carré (valeur 8) et l'autre une paire (valeur 2), le joueur à la paire voit 6 (8-2) de ses personnages partir au cimetière ! Pour éviter que des joueurs se composent des paquets (de 52 cartes, hé oui...) qui n'auraient que des cartes hautes et semblables, il y a des cartes anti-tricheurs (ton carré avec 3 dames de carreau n'est pas valable, rascal !) et une règle qui fait qu'au début de chaque tour, le joueur avec la main la plus faible reçoit un avantage. Le jeu n'est pas très compliqué, mais un peu procédurier et oblige à avoir souvent les règles à portée de main. De plus, le langage (américain-western) un peu familier des cartes restreindra sans doute son public. Enfin, il y a très peu de magie et autres monstres parmi les cartes disponibles ; visiblement, elles seront introduites petit à petit dans chaque extension. Bref, un bon petit jeu sympathique, avec pas mal de bonnes idées, qui devrait plaire aux fans du jeu de rôle du même nom. Mais ils devront pour cela claquer un peu de sous au départ, et continuer à verser huit autres versements dans l'année pour suivre l'évolution du jeu.

P.R.



Et une combinaison, une !

Quête du savoir (Rare, Forteresse)
+ Bibliothèque sylvestre (Rare, 5e Édition)

Petit retour de cette mini rubrique, désormais irrégulière, avec cette fois-ci une combinaison facile... Quelle que soit la couleur, il est toujours avantageux de piocher beaucoup de cartes d'un coup. Si vous avez la Bibliothèque sylvestre en jeu, au début de votre tour, refusez de piocher votre carte normale, plus les deux de la Bibliothèque. Cela met trois marqueurs sur la Quête, que vous n'avez plus qu'à sacrifier pour piocher 7 cartes (soit 6 cartes de bénéf pour 4 manas ; ça ne vaut pas un Ancestral Recall mais c'est du tout bon !). Avec ces 7 cartes, vos Maros et autres Armures empyrées vont enfler démesurément ! Cette combinaison peut marcher aussi avec un jeu Recyclage (pour éviter les dangers d'une main trop petite), ou avec un jeu blanc-bleu, où le Tamis permet de piocher 3 cartes d'un coup (mais le bénéfice devient alors moins intéressant).

Pierre Rosenthal, Leonidas Vesperini et Frank Sora





L'antre
du
Critik



Courtisans

Les fourberies de Mouchebeuf

Aristo, le jeu de Philippe Mouchebeuf, fut originellement publié, il y a une dizaine d'années, par le défunt Dragon Radieux. Une présentation terne et un éditeur marginal avaient alors desservi ce jeu, dont la grande originalité ne suscita qu'un engouement restreint. Gageons que cette réédition, entièrement redessinée, apportera enfin à Courtisans - puisqu'il faut désormais l'appeler ainsi - le succès qu'il mérite.

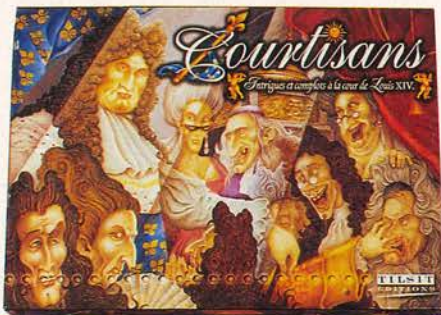
FICHE TECHNIQUE

- Un jeu de plateau français édité par Tilsit Éditions.
- Auteur : Philippe Mouchebeuf.
- Illustration : Frank Dion.
- Matériel : un plateau de jeu, 110 cartes, 2 figurines du roi et de la reine, 24 silhouettes de courtisans, 2 dés, 1 bloc de marques, 1 règle de jeu.
- Prix : environ 260 F.



Le verbe est roi

Les meilleurs jeux de société, en tout cas les seuls à convaincre des rôlistes souvent réticents, sont ceux qui parviennent à créer une véritable ambiance autour de leur thème ; de là vient le succès auprès de nos lecteurs d'*Élixir*, d'*Il était une fois*, de *Méditerranée* ou celui (plus relatif, je sais) de *Meurtre à l'abbaye*. C'est à cette famille qu'appartient *Courtisans*. Noble à la cour de Versailles, vous devez intriguer pour faire grimper votre cote auprès du roi Louis XIV et de la reine, pour acquérir titres, charges et pensions, pour conclure un mariage avantageux. Tout cela dans le plus strict respect de l'étiquette, car celui qui s'adresse à la baronne Émilie de la Tronche en Byais, gouvernante des enfants de France, en l'appelant simplement Machine (ou même Émilie) sera aussitôt mis à l'amende par le Grand Chambellan. Tout au long de la partie, il faudra donc vous adresser à vos adversaires en énumérant leurs titres, noms et charges, et pour cela suivre avec soin le déroulement de leur carrière. *Courtisans* est un jeu d'ambiance, et le verbe y est roi. Dans les salons, les négociations feutrées débouchent sur de complexes intrigues, et lorsque la trahison survient, même le langage le plus châtié permet de subtiles insultes. Car, derrière la façade classique, se cache un jeu de diplomatie aussi fin qu'original. Votre but : l'argent, sous toutes ses formes (rentes, pensions ou... héritages). Vos moyens : l'intrigue, l'esbroufe, la dissimulation, le charme, parfois aussi la trahison ou le meurtre. On se marie souvent dans *Courtisans* : point n'est besoin pour cela de l'accord de votre promis(e), mais seulement du bon plaisir du roi. Celui ou celle qui accumule rentes, charges et pensions devient vite un parti recherché. Lorsqu'il finit par convoler, il arrive que sa moitié ne se satisfasse pas d'une moitié des revenus... Et voilà venu le temps des accidents de chasse, ou des dénonciations calomnieuses qui enverront à la Bastille le conjoint trop encombrant. On ne se méfie jamais assez de ses proches...



Jeu de cartes

Comment diable joue-t-on tout cela ? Avec des cartes et des dés, Parbleu ! Certaines cartes ont un effet automatique. « Guerre contre l'Angleterre », par exemple, met dans une position inconfortable les courtisans du parti anglais. « Fête somptueuse » vous coûtera moult écus, mais peut faire remonter votre cote auprès du roi ou de la reine. D'autres cartes permettent, lors des audiences, de faire une requête auprès d'un des souverains. Cela se traduit par un jet de dé. Moins que votre cote actuelle, la requête est acceptée ; plus, elle est rejetée... et votre cote baisse encore. Pour certaines requêtes (demander un(e) courtisan(e) en mariage ; médire de tel ou tel rival), point même n'est besoin de cartes. Et si les cartes que vous avez en main ne sont guère utiles, vous pouvez tenter de les troquer à un autre joueur... mais là aussi, les règles d'échange sont conçues pour permettre bien des embrouilles.

Plus on est de courtisans...

On regrettera que les cartes aient toutes le même fond bordeaux. Il aurait été judicieux d'utiliser une couleur pour les cartes « permanentes » destinées à être posées devant les joueurs, et une autre pour les événements passagers perturbant la vie de la cour. De même, les textes auraient pu être plus fidèles à l'époque : les règles parlent de « fair play », certaines cartes de « nation », quant à exiler des gens aux colonies... *Courtisans* est présenté comme un jeu « pour 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans », alors que ce n'est pas un jeu familial (même si les règles sont simples et faciles à assimiler) ! Il est plus juste de tabler sur 5 à 8 joueurs, à partir de 12 ou 15 ans. Comme tous les jeux de diplomatie, *Courtisans* ne prend tout son sel que si les joueurs sont suffisamment nombreux. Les pions qui figurent dans la boîte ne permettent théoriquement que le jeu à 6, mais il suffit de photocopier la planche de silhouettes pour jouer à 7 ou 8, et révéler ainsi toute la dimension de ce jeu : une combinaison astucieuse de magouilles, de baratin et de diplomatie, mais aussi d'ambiance (les parties, si on les mène à la façon « rôliste », peuvent être longues !). Alors, si vous êtes 7 ou 8, avec quelques heures devant vous, n'hésitez pas. *Courtisans* est une perle rare !

Bruno Faidutti

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie : l'originalité du thème et des mécanismes, l'ambiance autour de la table, la beauté du matériel.

Je regrette : l'absence de pions pour jouer à plus de 6, des cartes pas assez différenciées, un plateau de jeu peu pratique.

Frappes à la Bonne Porte

L'Éclectique

La Varenne Saint Hilaire

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'ÉCLECTIQUE, 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 Brueys - Tél. 04.42.38.54.00
80000 AMIENS - JOUPEL JOUETS JEUX, 28, rue Noyon - Tél. 03.22.92.49.56
49100 ANGERS - SORTILEGES, 23, rue des Poëliers - Tél. 02.41.88.96.96
74000 ANNECY - NEURONES, Rue de la Préfecture, l'Émeraude du Lac - Tél. 04.50.51.58.70
84000 AVIGNON - LA VOUIVRE, 56, rue Bonneterie - Tél. 04.90.85.33.57
64100 BAYONNE - FALINE JOUETS, 13, rue Poissonnerie - Tél. 05.59.59.03.86
60000 BEAUVAIS - PLANETE JEUX, 57, rue St Pierre - Tél. 03.44.45.20.57
34500 BEZIERS - TILT LA BOUTIQUE DES JEUX, 10, rue Casimir Péret - Tél. 04.67.49.02.35
33000 BORDEAUX - JEUX DESCARTES, 162, rue Sainte Catherine - Tél. 05.56.44.26.03
29200 BREST - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven - Tél. 02.98.44.25.30
14000 CAEN - LE PION MAGIQUE, 13, rue de Bras - Tél. 02.31.85.93.70 - Tél. 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 - LA MAISON D'ELENIL, 10, rue de la Monnaie - Tél. 03.83.32.25.06
44000 NANTES - SORTILEGES, 7 rue des

trois croissants - Tél. 02.40.12.14.99

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'Etape - Tél. 03.26.47.79.91

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

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

67000 STRASBOURG - PHILIBERT, 2, rue de la Grange - Tél. 03.88.32.65.35

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



DESCARTES
RELAIS

+ de 50 boutiques à votre service

Site WEB : <http://www.descartes-editeur.com>



Montjoie!

La guerre de Cent Ans version courte

Les jeux de plateau français
ont un nouveau champion !
Après *Africa*, Tilsit Éditions
s'attaque à la guerre de Cent Ans.
L'auteur définit lui-même
Montjoie! comme un jeu
de détente permettant de simuler
la stratégie médiévale.
Vu le nombre de joueurs qui
assiégeaient le stand Tilsit
au dernier Salon des jeux
pour en faire une partie,
c'est réussi !



A vos remparts

Montjoie! met en scène les principaux belligérants de la guerre de Cent Ans, c'est-à-dire la Bourgogne, la Navarre, les Flandres, la Bretagne, la France et l'Angleterre. Tout ce beau monde lutte pour s'asseoir sur le trône de France. Le but du jeu est donc d'accumuler des points de prétendant. Celui qui au terme des huit à dix tours de jeu en a acquis le plus sera roi de France. A la fin de chaque tour, les joueurs marquent 1 point de prétendant par province qu'ils contrôlent entièrement. Paris a une importance stratégique, puisque celui qui la contrôle reçoit 2 points de prétendant. Les provinces sont composées de une à trois villes. Une fois contrôlées, ces villes peuvent être fortifiées en châteaux, puis en forteresses; elles rapportent alors à leurs propriétaires un ou plusieurs écus, selon leur niveau de fortification. Les écus gagnés permettent soit d'acheter des cartes de combat soit de renforcer les fortifications.

A chaque tour, l'ordre de jeu est déterminé aléatoirement, avec un système évitant qu'un joueur ne joue deux fois de suite en premier. A leur tour, les joueurs disposent d'une phase d'expansion et d'une phase de combat. Pendant la phase d'expansion, il est possible d'occuper deux villes communiquant avec des villes que l'on contrôle déjà et qui ne sont encore contrôlées par aucun des joueurs. Les ports permettent de quitter rapidement sa zone de positionnement initial. C'est pendant sa phase d'attaque que le joueur pourra déclarer une ou plusieurs attaques selon la situation politique générale du tour.

Cette situation politique est déterminée au début du tour par un vote de chacun des joueurs en faveur de la paix ou de la guerre. Si la majorité des joueurs votent pour la paix, tous seront limités à une attaque pour ce tour. Dans le cas contraire, le nombre d'attaques ne sera pas limité, et deux événements aléatoires (soulèvement, grande bataille, peste noire, traité, intervention du pape...) seront générés au lieu d'un seul événement en période de paix.

Avantage au défenseur

Les attaques de villes sont résolues grâce à des cartes de combat distribuées au début du tour en fonction de la situation politique. L'avantage est donné au défenseur. En effet, une valeur de défense fixe se rajoute à la carte de combat jouée en défense selon le niveau de fortification de la ville attaquée. L'attaquant doit lui jouer deux cartes de combat pour chaque attaque. Comme les cartes jouées par le perdant du combat sont défaussées, l'attaquant prend plus de risques que le défenseur, puisqu'il doit aussi, avec les mêmes cartes, défendre ses villes des attaques des joueurs suivants. La répartition des cartes (30 cartes de valeur 3, 9 cartes de valeur 4, 8 cartes de valeur 5 et 6 cartes de valeur 6) font que l'impact des fortifications influe grandement sur les résultats du combat: un château vaut 4 points de combat, une forteresse 6 points. Le système de combat est simple et facile à gérer, très agréable pour le suspense



de chaque attaque. Pour ma part, je regrette l'impact trop important du résultat du dé à 6 faces qui sert de bonus à chaque combat, mais cela reste un point mineur. Deux autres types de cartes de combat peuvent être piochées, certaines influant directement sur le résultat du combat, d'autres permettant d'agir directement sur des villes ou des joueurs. Des points politiques permettent de faire intervenir un aspect diplomatique, puisqu'un joueur peut soutenir les attaques d'autres joueurs pendant la partie. Enfin, une règle optionnelle prête à chaque joueur, selon le camp qu'il représente, une capacité particulière influant sur l'un des aspects du jeu.

Objectif atteint

Il s'agit donc d'un jeu très dynamique, aux mécanismes agréables et fluides. Certains pourront peut-être regretter que l'abondance des événements aléatoires (cartes, interventions étrangères et tirage d'événements) puisse influencer fortement sur les résultats d'un joueur chanceux, mais après tout *Montjoie!* se place dans la lignée des bons jeux de plateau: il offre des possibilités de gestion, de diplomatie et de guerre guerroyante, permet à chaque joueur d'espérer pendant toute la partie un renversement de situation à son profit, et procure à tous un agréable moment de détente. C'est après tout l'objectif initial de l'auteur, et il est atteint!

Didier Monin

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie: le côté très dynamique du jeu, sa présentation et son matériel soignés.

Je regrette: que le tour de jeu ne figure pas sur le plateau.

FICHE TECHNIQUE

- Un jeu de plateau français
- édité par Tilsit Éditions.
- Matériel: un plateau de jeu;
- 80 cartes; 30 figurines
- (remparts, châteaux);
- divers pions, marqueurs
- et aides de jeu cartonnés;
- 2 dés; une règle de jeu.
- Nombre de joueurs: 3 à 6.
- Durée d'une partie:
- trois heures environ.
- Prix: environ 320 F.

CASUS

Belli

L'Aventure

Tout l'univers
des jeux
de rôle

hors-série parution
n° 22 le
spécial 24
scénarios juin

**Des aventures
pour :**

Vampire

L'appel de Cthulhu

Shadowrun

Guildes

Deadlands

Hystoire de fou

BASIC (spécial rollers)

et

Le temps des Dieux

Une campagne spéciale « Année de l'orc »
pour Advanced Dungeons & Dragons / Rolemaster

& compagnie

La rubrique des jeux autres



1806

Voyage aux sources du wargame



1806 est
un wargame
édité en
américain
par OSG.
Prix : environ
460 F.

1806 est le deuxième jeu utilisant le nouveau système de règles de Kevin Zucker, axé sur la simplicité*. Le jeu couvre, à l'échelle de la division, la période du 7 au 18 octobre

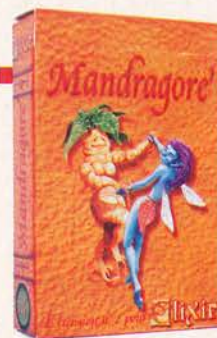
1806, durant laquelle Napoléon tomba comme la foudre sur l'armée prussienne pour la détruire au cours des trois batailles de Saalfeld, Iena et Auerstaedt (où s'illustra le maréchal Davout). Les deux cartes sont assez grandes (110 x 85 cm une fois rassemblées), mais les pions (divisions) sont peu nombreux (200 unités de combat et 80 marqueurs). Au cours de la partie, ils sont le plus souvent disposés par piles pouvant compter jusqu'à cinq ou sept unités (un corps d'armée), et semblent un peu perdus sur l'immense champ de bataille. La manœuvre stratégique est donc favorisée et l'incertitude règne, car seul le verso des pions, décoré d'un simple drapeau, est visible...

Les unités ne sont retournées, face visible, qu'au moment des combats, qui s'avèrent ainsi parfois très hasardeux.

Parfaite synthèse des vingt ans de loyaux services que Kevin Zucker a consacrés au développement du wargame napoléonien, les règles de 1806 font la part belle aux contraintes de commandement de l'époque et, de façon très originale, à l'utilisation de la cavalerie légère. Par exemple, les brigades de hussards et chasseurs à cheval peuvent être divisées en petits détachements, appelés « vedettes », qui iront débuser les masses ennemies ou couvriront les corps d'armée dans leurs manœuvres de débordement. Côté matériel, l'ensemble est très réussi et fait appel, pour les pions, aux talents

de Roger McGowan, le célèbre graphiste de SPQR et des autres jeux GMT. La tradition des pions aux couleurs des uniformes, très esthétique mais parfois source de confusion, a été abandonnée au profit de pions plus sobres mais bien plus clairs. Enfin, un copieux article historique éclaire le livret de règles des réalités parfois surprenantes de la campagne réelle. L'essentiel réside par ailleurs dans les neuf scénarios, répartis entre engagements d'une à deux journées et campagnes de dix à douze jours. Sachant qu'une journée de temps réel est divisée en trois tours de jeu (un de nuit et deux de jour), certaines parties ne comptent que trois tours! Que vous disposiez d'une demi-heure ou de quatre heures, il vous sera toujours possible d'envisager une partie haletante et de la terminer... Un souci que les concepteurs de jeux semblaient avoir oublié depuis longtemps! F.B.

* Le premier, Six Days of Glory, va être bientôt édité en français par Tilsit Éditions.



EN BREF

● **Mandrégore** est la nouvelle extension d'**Élixir**. Contrairement à **Alambic**, elle introduit un nouveau type de cartes, les lieux magiques, et donc de nouvelles règles. Elle complique et accélère

le jeu et s'adresse surtout aux vieux routards d'**Élixir**.

● **Alsyd** continue l'édition française des versions informatiques des grands classiques du jeu de plateau. Avec ce coup-ci **Man of War** qui simule les batailles maritimes de la période 1765 - 1815.

● Les extensions **Demonworld** sortent à la cadence d'une baguette de missiles magiques enrayée. Ça n'arrête pas! Voici que débarquent **Les royaumes nains**, avec tout plein de Nains dans la tradition, c'est-à-dire plus larges que hauts et pas contents.



Atlantic Storm

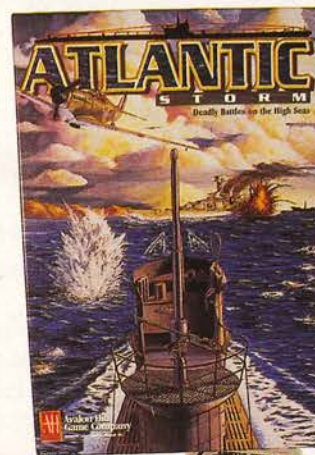
La bataille de l'Atlantique

Décidément, Avalon Hill a un don pour faire des jeux qui restent des war-games, tout en pouvant intéresser tous les publics... et en plus, ils sont beaux! Le petit nouveau est un jeu-de-cartes-pas-à-collectionner sur la bataille de l'Atlantique : trois ans de lutte entre les marines alliées et allemandes, de mi-1940 à mi-1943. Les 152 cartes représentent quarante convois et les avions, navires de surface, sous-marins et matériels engagés par les adversaires. Les illustrations sont des photographies d'excellente qualité, très évocatrices. Des notes historiques les complètent pour créer l'ambiance.

Les règles sont simples, sans être du *Mille bornes*. Le jeu se déroule en rounds, dont chacun est une bataille pour un convoi plus ou moins important (rapportant plus ou moins de points de victoire). L'originalité numéro un est que les joueurs (de deux à six, à plusieurs c'est mieux) choisissent à chaque round le camp qu'ils veulent voir gagner. Les interactions sont nombreuses et les négociations très encouragées, à la condition qu'elles soient publiques, à haute voix. En bref, *Atlantic Storm* peut plaire aussi bien aux amateurs de jeux historiques qu'aux joueurs de cartes... et même aux diplomates.

F.S.

- *Atlantic Storm* est un jeu de cartes en anglais édité par Avalon Hill. Prix : environ 240 F.



Kings and Things et Elfenlands

Des rois et des Elfes

Elfenroads et *Kings and Things*, deux monuments du jeu de plateau américain, viennent d'être réédités. Curieusement, ils nous reviennent tous deux par l'Allemagne.

Pegasus publie une version superbement relookée de *Kings and Things*, avec des tuiles plus grandes et plus belles, et des créatures qui, en franchissant le Rhin, acquièrent un exotisme wagnérien. Dans ce jeu riche et long, chacun cherche à construire une citadelle en conquérant les territoires qui lui apportent des ressources.

Elfenland, publié par Amigo, est une version écourtée et simplifiée d'*Elfenroads*. La carte est plus petite, l'argent et les enchères ont disparu, la partie se joue en quatre tours et non en huit. Chaque joueur est un jeune Elfe qui doit utiliser des moyens de transport variés (dragon, licorne, nuage magique, char à trolls...) pour visiter tous les villages du beau pays des fées.

Deux jeux mythiques, deux valeurs sûres.

B.F.

- *Kings and Things* est un jeu de Tom Wham, édité en anglais par Pegasus. Prix : environ 300 F.

- *Elfenland* est un jeu d'Alan Moon, édité en allemand (avec une version française) par Amigo. Prix : environ 250 F.



Patzam

Un jeu d'apéricube

Dans la famille décidément très dynamique des jeux de stratégie, *Patzam* est un petit nouveau qui fait valoir une originalité bien à lui : la perception dans l'espace. En effet, le plateau de jeu représente un grand cube, dit cube majeur, composé de petits cubes, appelés cubes mineurs. Le jeu se développe en deux phases. Durant la première, les joueurs posent alternativement leurs pions sur les coins des cubes mineurs pour former des alignements dans l'espace du grand cube (vous suivez?). Phase deux, une fois les pions posés, on retire les centres des lignes et on déplace ses pions

de façon à reformer des lignes.

Le gagnant est le premier joueur qui n'a plus que deux pièces sur le plateau.

Pour bien jouer à *Patzam*, il faut non seulement faire preuve de finesse stratégique pour bloquer son adversaire et optimiser ses placements et déplacements, mais aussi apprendre à réfléchir en trois dimensions, ce qui est moins évident.

Alors si ce défi vous tente...

S.O.

Patzam est un jeu de stratégie pour deux personnes édité par BFM. Prix : environ 200 F.



Universalis

A ne pas manquer

Si c'est encore possible, allez donc voir **Vampires**, le nouveau film de John Carpenter ! Et une fois que vous en serez sorti, convaincu que chasser le vampire est un sport dangereux, vous serez mûr pour le roman qui a servi de base au scénario (*Vampires*, de John Steakley, Pocket). Il s'y passe à peu près la même chose, mais en plus détaillé.

Dans les deux cas, un groupe d'allumés dirigés par un cinglé de première grandeur entreprend de trucher des troupes de vampires assoiffés de sang... mais qui n'en ont pas perdu pour autant toute intelligence. Inutile de dire que, moyennant un léger changement d'éclairage, tout cela s'adapte sans peine à un certain jeu de *White Wolf* que je ne citerai pas pour ne pas répéter inutilement « vampire » toutes les deux lignes (oups...). Les méthodes des méchants du roman et du film sont plus dignes du Sabbat que de la Camarilla et, rien que pour ça, c'est une leçon de choses utile aux Conteurs qui ne savent pas très bien quoi faire de cette nouvelle variété de vampires qui vient de débarquer en français sur leurs tables de jeu.

Vaut le détour

Sautez sur **Le plus grand salaud d'Amérique**, d'Anthony Summers (Seuil). Le salaud en question, John Edgar Hoover, fondateur et patron du FBI pendant quarante ans, joue un rôle important dans le background d'un certain nombre de scénarios répartis entre les années 20 et nos jours (à commencer par *L'affaire Greenberg*, la campagne Cthulhu/Monde des Ténèbres parue dans notre hors-série n° 20). Et, à la lecture, on se rend compte que le chevalier blanc était plutôt gris foncé, voire noir, Hoover corrompu, Hoover maître-chanteur, Hoover soutenant quasiment jusqu'à son dernier souffle que la Mafia n'existait pas mais partant en vacances avec des parrains notoires... Je ne sais pas si tout est vrai, mais en tout cas, c'est bien trouvé ! D'accord, j'arrive après la bataille ! D'accord, à peu près tout le monde a vu *Titanic* et a acheté la bande originale ! D'ailleurs vous avez eu raison, les deux sont très bien. Mais si cela vous a donné envie d'écrire un scénario « naufrage », que cela ne vous empêche pas de vous documenter : **Le drame du Titanic**, de Philippe Masson (Tallandier), présente l'affaire depuis la construction du navire jusqu'à l'exploration de l'épave dans les années 80, et consacre évidemment une place importante à la catastrophe. On y découvre un certain nombre



Inspirations...

SF & Fantasy

Une redécouverte indispensable

La carrière de Christine Renard s'étend sur une vingtaine d'années, de la publication de son premier texte en 1961 (1), jusqu'à son décès prématuré à l'aube des années 80. La disparition tragique de son époux, l'écrivain Claude-F. Cheinisse, en septembre 1982, avait interrompu la réédition de ses anciens textes et la publication des nombreux inédits qu'elle avait laissés. **La mante au fil des jours** est donc le premier livre de Christine Renard depuis plus de quinze ans. Ce recueil, composé par André-François Ruaud (2), réunit le roman éponyme et dix-sept nouvelles, à coloration majoritairement fantastique – bien que l'on puisse relever çà et là quelques textes relevant de la SF, comme *Dansons la capucine*, Prix Rosny Aîné 1982. *La mante au fil des jours*, si vous n'avez pas eu la chance de le lire dans son édition précédente, épuisée depuis des lustres, justifie à lui seul l'achat de ce gros volume : peu d'histoires ont su être à la fois aussi poétiques et étouffantes, et ces deux caractéristiques se retrouvent dans les nouvelles, dans tous les cas servies par un style qui réussit la prouesse d'être à la fois sobre et flamboyant. Une grande dame de la SF et du fantastique à redécouvrir. Vite. (Fleuve Noir « Bibliothèque du Fantastique ».)



Pour les curieux

Je cède une fois de plus à mon amour immodéré des biographies pour vous conseiller **Savonarole**, d'Ivan Cloulas (Fayard). Il était une fois, à la fin du XV^e siècle, un simple moine qui réussit, à force d'éloquence, à faire régner la terreur dans la ville la plus riche et la plus décadente d'Italie. Il faut supporter de copieux extraits de ses sermons, mais le récit de sa tentative pour faire de Florence « le royaume du Christ » fait froid dans le dos. Au menu, des enfants fanatisés qui errent dans les rues pour rosser les gens trop bien habillés, la destruction massive de livres et d'œuvres d'art, des magouilles politiques au sein d'une République ingouvernable, des tractations obscures avec le roi de France et, au bout, un affrontement sans espoir avec le pape... et le bûcher. Pour en revenir à un registre plus léger, **Le sceau de Vladimir** et **La parure byzantine**, d'Elena Arseneva (10/18), sont deux bons romans politiques historiques, qui se déroulent dans un cadre inhabituel : la Russie de Kiev des années 1070. Le pays est christianisé depuis peu, coupé du reste de l'Europe par d'immenses forêts, et n'a de liens qu'avec Byzance et les innombrables peuples barbares de l'Est. Comme souvent avec ce genre de livre, les intrigues n'ont guère d'importance. Ce qui compte, c'est le cadre, et il est à la fois original et fort bien décrit, faisant une bonne base pour un royaume méd-fan un peu différent de l'ordinaire.



Enfin, si vous avez un peu de temps à perdre, vous pouvez jeter un coup d'œil à **Sans aucun remords** de Tom Clancy (Livres de Poche). Au premier degré, c'est une lecture crispante : un ancien commando entreprend de massacrer des dealers, puis retourne casser du Viet à la demande de ses anciens supérieurs, puis revient finir les dealers, le tout sans se poser de questions morales (enfin si, du niveau « c'est dommage, mais faut leur foutre sur la gueule, vu que c'est les méchants », un peu comme le PJ de base, quoi !). Mais il y a plein d'informations à en tirer sur la vie dans la rue des grandes villes américaines, ou l'art et la manière de monter une opération militaire. Clancy fait partie de ces auteurs hyper-documentés où il n'y a qu'à se servir...

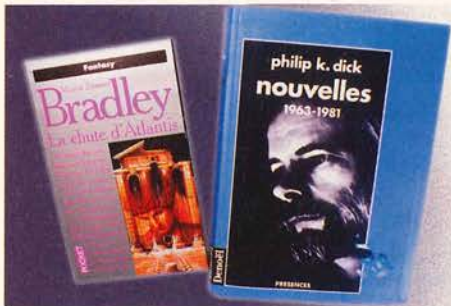
Tristan Lhomme

Bande Dessinée

Voyance aveugle, de Philippe Curval, est sans doute l'un des romans les plus curieux et les plus originaux de ce début d'année. Le vieux maître y témoigne d'une imagination débordante, mêlant avec bonheur les ingrédients les plus divers. Un livre du rêve et de la métamorphose, lui aussi riche en éléments pour *Histoire de Fou*. À ne pas manquer, en tout cas. (Denoël «Présence du Fantastique» n° 64.)

Les joyaux de la couronne, de Walter Jon Williams, est un space opera ironique et sophistiqué, un peu dans la manière des aventures d'Anthony Villiers – le fameux «gentleman interstellaire» d'Alexei Panshin. Distraction et dépaysement garantis. Le cadre galactique est assez riche pour servir de background à une campagne. (Rivages «Fantasy».)

Les Peaux-Épaisses, l'un des meilleurs romans de Laurent Genefort, vient d'être réédité par Mnemos. Si vous ne l'aviez pas lu à l'époque, profitez-en pour découvrir ce space opera cruel et aventureux, qui constitue une bonne introduction à l'univers de la Panstructure, qui fait l'objet d'une postface de l'auteur. Quant à la collection Dæmonicon, elle poursuit son petit bonhomme de chemin fantasyste. Neuf titres sont parus, répartis en trois séries : **L'âme des rois nains**, **Le sanctuaire des elfes** et **L'éclipse des dragons**. On chuchote que les pseudonymes qui les signent dissimuleraient trois des meilleurs auteurs de l'écurie de cet éditeur.



Atlantides

Atlantis, les fils du rayon d'or, de Pierre Bordage, est l'adaptation d'un jeu vidéo. Ignorant tout de ce dernier, c'est avec la plus parfaite innocence que je me suis lancé dans ce roman. Passé un début un peu laborieux, l'apparition des engins volants d'Atlantis dynamise soudain le récit ; l'on retrouve alors le Bordage des grands jours, avec son souffle épique qui fait merveille dans les scènes d'action, et nous fait regretter que tous les produits dérivés ne soient pas de cette qualité, en dépit d'une intrigue et d'un univers plutôt convenus. (J'Ai Lu «SF» 4829.) La réédition de **La chute d'Atlantis**, de Marion Zimmer Bradley, va permettre aux lecteurs fauchés – et ils sont légion ! – de découvrir comment la créatrice de Ténébreuse a su se tirer du difficile exercice qui consiste à s'emparer d'un mythe pour lui donner une nouvelle dimension. Si Bordage possède du souffle, c'est la passion qui anime les œuvres de M.Z. Bradley. Comme le précédent, ce roman excellemment traduit par Elisabeth Vonarburg contient un grand nombre d'éléments utilisables dans le cadre des JdR méd-fan et assimilés. (Pocket «Fantasy» 5687.)

Roland C. Wagner

1. Paradoxalement, il s'agit d'une traduction italienne, réalisée sans l'accord de l'auteur, d'un roman intitulé *L'enfance des dieux*, dont la version française a été perdue.
2. Par ailleurs éditeur de *Yellow Submarine*, qui vient de recevoir pour la deuxième année consécutive le Prix Ozon du meilleur fanzine de SF. (245/247, rue Paul Bert, 69003 Lyon. 185 F pour 5 n°.)
3. À l'exception de quelques œuvres mineures disponibles çà et là, et notamment au Livre de Poche.

Chouchou taille XXL

L'histoire se passe dans les lointaines terres de l'ouest, au pays des Grines. Les Grines ? C'est le nom de ces nains à la main verte, capables de faire pousser n'importe quel végétal dans leurs champs, habiles à faire croître des fleurs merveilleuses autour de leurs modestes demeures. Le pays des Grines, c'est le royaume des nains de jardin. Oyez donc la terrible aventure d'**Orull, le faiseur de nuages**. Orull, le géant souffleur de nuages, avait été enlevé bébé à l'affection des siens par des nains qui voulaient maîtriser la météo et décider de la pluie et du beau temps, en un mot imposer aux éléments leur volonté de nains. Depuis, Orull le naïf croit que ses parents sont des nains, et que lui (6 mètres de haut et quelques tonnes de muscles)...

eh bien lui, il est différent, voilà !

La suite, découvrez-la dans cet album plein d'humour et de poésie, dans cette fable écologique méd-fan signée Oger et Filippi (éditée par Delcourt). C'est mignon, sympa et très moral (comme toute fable qui se respecte) et vous pourrez en faire quelque chose, pourquoi pas avec *Everway* ou encore *Guildes*, dont le Continent recèle maints prodiges et secrets de ce type. C'est une bonne histoire en un seul volume, ce qui est assez rare dans la BD actuelle pour être signalé, chapeau le chouchou !

Fan de méd-fan

Sur fond de guerre entre les Anglais et les Écossais, sur fond de massacre des derniers résistants highlanders, Dubois (le docteur-ès-faïerie de *Petrus Borbygère*, de *Lajyna* et des encyclopédies des Lutins et autres Fées) et Duval nous livrent *La meute noire*, premier tome d'une série intitulée **Red Caps** (chez Delcourt). La situation historique, bien réelle, se trouve renforcée d'un fond de légendes (et elles courent, elles dansent, les légendes dans ces contrées) fourmillant de PNJ pleins de vie, de situations et de dialogues directement exploitables. Si on s'éloigne de l'Histoire, on peut aller chercher son inspiration dans le dixième volume des aventures de *Percevan*, *Le maître des étoiles*, de Léturgie et Luguy (Dargaud). La grande conjonction doit avoir lieu bientôt et le monde en sortira changé, en bien ou en mal. La fine fleur des savants attend l'événement avec impatience, mais aussi tout ce que la société humaine compte de cupide et de mal intentionné. *Percevan* arrivera-t-il à temps ? Saura-t-il quoi faire pour que ce nouveau cycle soit plus... Plus quoi, au fait ? Faites-le découvrir à votre groupe favori, le scénario est déjà tout écrit. Ces deux albums sont pour vos jeux favoris, tous univers méd-fan confondus. Abandonnez à présent toute prétention de sérieux et glissez-vous (at-



tention, ça dérape !) dans l'univers débridé de *Cœur de canard*, tome 1 de la série **Donjon** (Sfar et Trondheim, aux éditions Delcourt). L'humour de l'un et la patte de l'autre (à moins que ce ne soit le contraire) nous offrent une parodie décoiffante sur le thème du héros, bien sous tous rapports, qui va sauver le monde... Je ne sais pas ce que vous pourrez en faire, à part en rire, mais une chose est certaine, ces deux-là connaissent notre passe-temps préféré. À déguster sans modération, en n'oubliant pas le second, voire le troisième degré ! Franchement, ça n'engendre pas la mélancolie...

Plus loin

Pour les univers cyber connus et à venir, le tome 1 de la série **Master** (Mounier et Rodolphe ; P&T Production) explore le thème de l'univers virtuel piégé, dans un polar classique, si ce n'est le casque, les lunettes et les ordinateurs omniprésents. À suivre. Nouvelle série aussi, sur un thème voisin, pour Jodorowsky et Janjetov (Les Humanoïdes associés), avec **Les Technopères**. Le pouvoir politique y appartient à la caste des « créateurs de jeux » et le héros, physiquement déficient (albinos !), va se découvrir des talents immenses en la matière. Rien de bien « neuf » pour celui qui avait créé *L'incal* (dont la série vient d'être rééditée, toujours aux Humanoïdes), mais à voir pour la suite (et le graphisme !). Plus loin, en univers réel et dans l'espace profond, c'est le tome 2 de **Cryozone** (Cailleteau et Bajram ; Delcourt), délire space op à grand spectacle avec zombies de l'espace et conspiration d'une mégacorp pour cacher les défauts de son produit de cryogénisation. Bien mené de bout en bout, c'est un scénario efficace avec un final « à surprise » que vous pourrez réutiliser avec un minimum de travail.

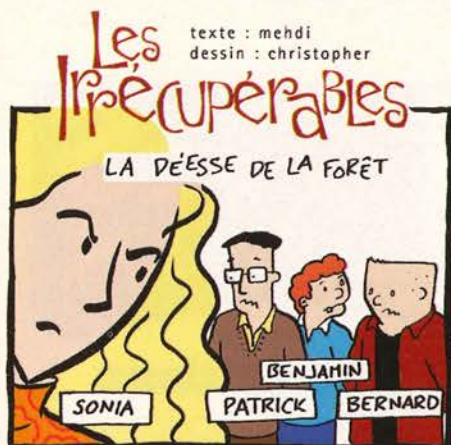
De tout, en vrac

Andréas, maître de l'étrange, nous entraîne à la suite de **Capricorne** (*Deliah* ; Le Lombard) dans les méandres de l'esprit humain. Entre le faux, l'illusion, la supercherie et ceux qui trichent, où est le vrai ? Pouvoirs occultes et petite ambiance *Cthulhu*. Dans **Atlantis** (Froideval et Angleraud ; Zenda), il est aussi question de pouvoirs, mais les humains sont dépassés et cherchent de l'aide auprès d'une mystérieuse entité masculine cachée sur la Lune. Intéressant scénario d'apocalypse, à jouer pourquoi pas avec les règles de *Vampire*, *Cthulhu* ou *INSIMY*.

Pour terminer, après la catastrophe finale, c'est enfin le retour de **Chats** (Convard ; Dargaud) dans une histoire pleine de poésie et de souvenirs d'enfance, avec des chats qui parlent, des humains qui régressent et des loups qui découvrent la religion. Pour finir sur une note d'espoir...



André Foussat



Ça bouge !



Que le Net soit avec toi !

100 % Internet, 100 % jeu de rôle *Star Wars*, pas de blabla, des résultats, en majorité sous forme de fichiers à télécharger. Touti (presque) gratos, maousse costo !

• Star Wars Pool :

<http://drycas.club.cc.cmu.edu/~jae/sw-rpg.html>

Site officiel du *Star Wars Pool* (des accros du JdR). Intégrale des archives et possibilité d'abonnement e-mail pour recevoir la suite.

• The Holocron :

<http://www.calweb.com/~speaker/starwars/rpg/> et <http://swa.simplenet.com/features/rpg/>
Un fichier de 300 pages (format Word ou txt) compilant le meilleur de la production du *Star Wars Pool*. On récupère au passage la suite (3 suppléments de 80 p.) et le *Tech Handbook* (92 p.) pour les PJ ayant plus de 3D en Technique...

• The Jedi Handbook :

<http://homepage.interaccess.com/~echmyr/TheJediHandbook.html>
Comme le *Tech Handbook* mais sur les... Jedis. Indispensable !

• Marvel Star Wars Comics :

<http://users.aol.com/heywood254/web/index.html>
L'adaptation JdR des BD Marvel parues en français il y a quelques années dans *Titans*. Ah ! la famille Tagge et le Tarkin...

• Secteur Yeager :

<http://www.geocities.com/area51/2129/index.html>
Quatre fichiers à télécharger, au total 300 pages, décrivant en détail un secteur spatial !

• Star Wars Planets Guide :

<http://echo.simplenet.com/planet/>
Toutes les planètes officielles au 01/02/96 (plus de 200).

Il ne manque que les caractéristiques...

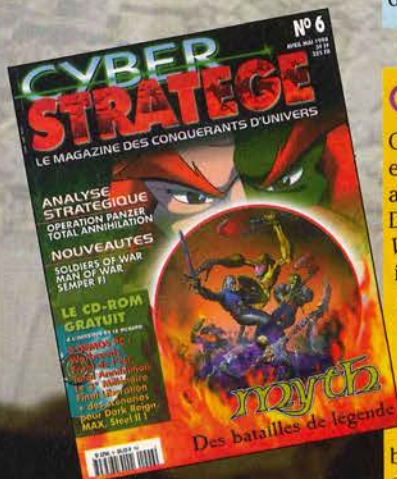
Ph.R.

Variez la musique

Les Variations Ludiques sont les producteurs de CD de musique d'ambiance pour jeux de rôle :

Instants Ardents 2 & Instants Lointains, un double CD, est en vente depuis le début de l'année. La démarche est originale : sur un thème donné, des groupes musicaux de tous horizons, techno, gothique, world, etc., connus (certains ont déjà un CD à leur actif) ou pas, proposent un morceau. Un jury de rôlistes fait une sélection draconienne : une trentaine de morceaux retenus sur 400.

Les Variations Ludiques préparent un nouveau double CD pour la fin de l'année : *Instants Sacrés - Instants Damnés*. ☒ : *Le Temple du Jeu*, 8 rue de l'Héronnière, 44000 Nantes. ☎ : 0251 84 05 05.





14^e EDITION

RÊVES DE JEUX

Entrez dans l'Aventure...

Entrez dans l'aventure

Les stages *Rêves de Jeux* se dérouleront cet été pour la quatorzième année consécutive. Ce module de vacances est géré par l'association GAEL (Groupe d'Animation, d'Éducation et de Loisirs) et animé par son fondateur, Jean-Pierre Boillon. Ces stages ont lieu à La Vernée (Péronnas dans l'Ain), à quelques kilomètres de Bourg-en-Bresse. Premier centre de vacances ludiques en France, bénéficiant d'un agrément du ministère de la Jeunesse et des Sports, *Rêves de Jeux* propose toutes sortes de jeux, pour tous les âges et tous les goûts. Qu'on en juge : jeux de société et grands classiques, jeux de rôle, de cartes, de simulation, de diplomatie, wargames, murder-parties, killers, paintball, jeux vidéo sur PC en réseau et consoles, etc. Et bien sûr il est possible d'abandonner le jeu le temps de profiter des terrains de foot et de volley-ball ou des ateliers de fonderie, ou encore de ceux

de création ludique/théâtrale, des cours d'escrime (avec épées en mousse), etc. Bref, le rêve... L'équipement est à la hauteur des ambitions du stage avec une ludothèque de plus de 1500 jeux, une bibliothèque, des BD, plein de magazines spécialisés (dont *Casus* of course), une vidéothèque, du matériel informatique : imprimantes, scanner, etc. *Rêves de Jeux* se décline en version « ados » (13 à 17 ans) du 11 au 24 (ou 29) juillet et du 1^{er} au 14 (ou 19) août ; et en version « adultes » du 1^{er} au 7 (ou 14, ou 19 août) et du 8 au 14 août. Alors si l'envie de jouer vous démange cet été... ☒ : Association GAEL, 13 rue André Malraux, 69960 Corbas. ☎ : 04 72 50 16 39. E-mail : jipebe@club-internet.fr

PS : GAEL recherche pour cet été des animateurs de plus de 19 ans, possédant le BAFA et connaissant bien tout ce qui est jeux de simulation et de société.

Cimer stratégie !

Cela fait plus d'un an maintenant que ce magazine existe et à *Casus* on le lit toujours avec beaucoup de plaisir, alors voilà, il fallait qu'on vous en parle. De qui ?

De *Cyber Stratège* ! Créé par la même équipe que celle qui fait *Vae Victis*, *CS* s'intéresse au même type de jeux, mais en version informatique. *Steel Panthers*, *Myth*, *Heroes of Might and Magic 2*, *Close Combat 2* sont quelques-uns des jeux que vous trouverez au sommaire, avec à chaque fois un CD-Rom de démos et de scénarios. L'énorme intérêt de *CS* par rapport à la quasi-totalité de ses concurrents de la presse informatique, c'est qu'il s'attarde sur les jeux et n'hésite pas à leur consacrer de longues analyses. Ce qui change agréablement des previews bâclées. Bref, si vous vous intéressez aux jeux de simulation et de stratégie sur micro, *Cyber Stratège* est la revue qu'il vous faut.



Le point sur les États généraux

Ça fait quelque temps maintenant que les États généraux sont en route. Alors où en est-on ? Fin avril, 250 d'entre vous ont commandé un T-shirt (voir CB n° 112) et plus de 500 ont répondu au questionnaire. Beau résultat. Il s'agit maintenant de passer à l'étape suivante : mettre en place des rencontres où vous, joueurs, pourriez vous rencontrer, débattre et approfondir les résultats du questionnaire (en cours de dépouillement). Pour cela il faut des bonnes volontés et des locaux. Les États généraux comptent donc pas mal sur les clubs. Aussi n'hésitez pas à entrer en contact avec le comité d'organisation des EG ou bien rendez-vous à l'une des réunions déjà prévues durant les stages Rêves de jeux ou les Semaines de l'Hexagone. ✉ : États généraux du jeu de rôle, c/o Philippe Blandin, 4 rue de Belfort, 94300 Vincennes (pour recevoir un questionnaire, joignez une enveloppe timbrée). ☎ : 01 47 85 64 47.

Web Services

- Voilà un site qui aborde le jeu de rôle par une voie inattendue : il s'agit d'une galerie de personnages. Chacun peut y exposer ses persos, avec un dessin et un historique. Une initiative plutôt sympa. <http://www.citeweb.net/grimm/musee.html>
- Le **Neurone** est un site consacré aux jeux de plateau et à leur promotion. On y trouve des clubs, des manifestations, des joueurs... Pour l'instant, il n'y a pas grand-chose, mais ça viendra. <http://www.mygale.org/05/cephalo/menu.html>
- Le **site de l'Elfe noir** a pour vocation de fédérer toutes les bonnes volontés pour créer un site aussi complet que possible. Pour l'instant, il s'intéresse surtout aux jeux de rôle, et une bonne quinzaine

de jeux disposent déjà de leurs pages : *Ambre*, *Earthdawn*, *Hawkmoon*, *Warhammer*, etc. D'autres sont en prévision. Mais le SDEN propose aussi des pages sur les jeux de plateau, les wargames (*Warhammer Bataille*), les JCC (*Magic*) et les jeux vidéo.

Culturez-vous

- Exposition monstre à St-Sever-du-Moustier (Aveyron) du 13 juin au 13 juillet. L'association Les Nouveaux Troubadours monte le **premier festival du Monstre** : qu'est-ce qu'un monstre, pourquoi émerge-t-il et dans quel contexte historique et social, etc. Moi j'ai bien une réponse : les monstres sont des réserves à points d'ex. Non ? ✉ : Les Nouveaux Troubadours, 12370 St-Sever-du-Moustier. ☎ : 05 65 99 97 97. E-mail : trouba@alef.org. Site web : <http://www.alef.org/vortex/monstres.html>
- Le musée suisse du jeu organise une exposition, du 8 mai au 20 septembre, sur le thème de **la violence dans le jeu**. J'aurais tendance à les renvoyer au festival « monstre » ci-dessus... ✉ : Musée suisse du jeu, château de la Tour de Peilz, case postale 9, 1814 La Tour de Peilz, Suisse. ☎ : (00 41) 021 944 40 50.
- Après une première affiche de Florence Magnin, l'association des Chasseurs de Rêves édite un tirage limité à 500 exemplaires d'une **illustration exclusive de Guillaume Sorel**. Prix : 120 F. Elle fera très bien sur votre mur. ✉ : Karen Guillorel, 130 rue Raymond Barbet, 92000 Nanterre. ☎ : 01 47 29 25 18.



Si vous souhaitez développer une page au sein du site de l'Elfe noir, contactez-le. <http://JdR.dyn.ml.org/darkelf>

- Ce site est consacré exclusivement à **Thoan**, avec une interview de Léonidas Vespérini, des aides de jeu (trucs de MJ), deux scénars et des contacts avec d'autres joueurs de *Thoan*. <http://www.mygale.org/09/illiol/thoan.html>
- Le **Crâne Hurlant** est un site d'un autre métal (elle est fine celle-là ; une sucette au caramel au premier qui a compris). On y trouve la présentation de tas de jeux avec une fiche technique et des aides de jeu, et une base de données des joueurs. <http://www.brussels.be.org/JdR/>

Des boutiques très démonstratives

- La boutique **Phénomène J** à Paris, non contente d'organiser tournois et initiations à des tas de jeux, propose désormais un nouveau service : chasseur de collector. Vous laissez les noms des jeux que vous recherchez et *Phénomène J* vous rappelle dans les 72 heures pour vous dire si elle l'a et à quel prix. Tout cela grâce à des contacts privilégiés aux États-Unis. ✉ : *Phénomène J*, 23 rue Jean de Beauvais, 75005 Paris. ☎ : 01 44 07 12 32.
- Toujours à Paris, la boutique **Descartes** rue des Écoles organise des démonstrations dans les semaines qui viennent. *Montjoie* le 30 mai et le 6 juin ; *Chronopia* le 15 juin ; *Confrontation* le 20 juin ; *Demonworld* le 7 juillet. ✉ : Jeux Descartes, 52 rue des Écoles, 75005 Paris. ☎ : 01 43 26 79 83.
- A Nantes, le **Temple du Jeu** est repris par la fort dynamique équipe des Variations Ludiques. Le magasin change d'horaires (ouvert 7 jours sur 7 de 10 h à 12 h30 et de 14 h à 19 h) et propose plein de démos : *Colons de Katane* (17/6), *Diplomatie* (21/6), *Roborally* (24/6), *Warhammer Bataille* (13 et 14/6), *Confrontation* (20/6), *Demonworld* (27/6), *AD&D* (6/6), *Star Wars* (28/6), *Élixir* (17/6). ✉ : Le Temple du Jeu, 8 rue de l'Héronnière, 44000 Nantes. ☎ : 02 51 84 05 05.



Jouez 24 heures sur 24... ils vous offrent la 25° !

Du 13 juillet au 8 août se tiendra la quinzième édition des **Semaines de l'Hexagone**. Si vous ne savez pas de quoi il s'agit, voilà : le concept c'est de rassembler des joueurs passionnés d'un peu partout, qui pratiquent aussi bien les jeux de rôle, les wargames, que les jeux de plateau et les autres. Tout ce beau monde se lève tard, joue tout l'après-midi, dîne suivant les règles de l'hygiène la plus stricte (sanglier à la broche, gâteau à la crème) et continue de jouer le soir, voire toute la nuit. Tentant, non ? ✉ : Espace ludique, centre des Roises, face au Greta, 55200 Commercy. ☎ : 03 29 91 17 69.



Treize, chiffre maudit

Du 4 au 13 avril derniers s'est déroulé porte de Versailles le treizième Salon des jeux. Au fil des ans cette manifestation, unique en France par son ampleur, est devenue une institution qui aujourd'hui semble de moins en moins adaptée au petit monde des jeux de simulation. Tarif d'entrée trop élevé (65 F !), absence du monde associatif, beaucoup de joueurs ont boudé l'édition 98. Ceux qui sont quand même venus ont pu jouer à *Demonworld* sur le stand Asmodée, découvrir les figurines de Rackham et bien sûr jouer à *BaSIC* sur notre stand. La partie jeux de société traditionnels se développe de plus en plus et cette année on pouvait admirer des joueurs occupés à une partie de *Monopoly* accrochés dans les airs, et découvrir les dernières nouveautés en matière de jeux de stratégie. Prochain rendez-vous ludique, le Monde du Jeu du 16 au 18 octobre à Pantin.

planète JdR, ainsi qu'au courrier des lecteurs (quand il arrive à s'y faire une place...).

La vie des clubs

Cambes-en-Plaine

En février dernier, un événement considérable a bouleversé la vie des habitants de Cambes-en-Plaine près de Caen : la naissance d'un club de jeu, bien roulé sous les aisselles : *Les Seigneurs du Kloug* ! On s'y livre à diverses pâtisseries rôlistiques qui tiennent bien au corps, essentiellement le week-end et éventuellement en semaine.
✉ : Jérôme Soyer,
4 rue des Pâquerettes,
14160 Cambes-en-Plaine.
☎ : 02 31 85 47 21 (Manuel).
E-mail : manuel-alexander.biedl@wanadoo.fr

Plaisance-du-Gers

Voici venir un nouveau club, *La Lune Noire*, où l'on pratique aussi bien les jeux de rôle que les jeux de plateau, de cartes et les soirées enquêtes. En plus c'est dans le Gers, un département qui ne croule pas sous les associations de jeu. Alors allez les soutenir.
Horaires : tous les samedis de 14h à 19h à la mairie de Plaisance.
✉ : Julien Claudel,
3 chemin de la Riberotte,
32160 Plaisance-du-Gers.
☎ : 05 62 69 39 06.

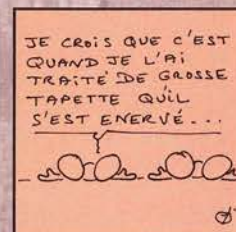
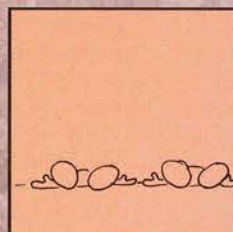
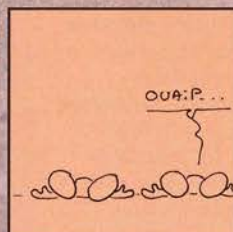
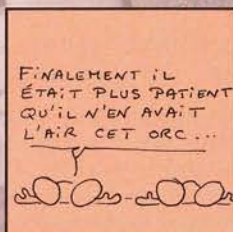
Pontoise

Les Sentiers d'Arcadie est un nouveau club où l'on joue aux jeux de rôle, wargames, jeux de plateau et cartes. Il est situé à Pontoise, aux jardins de la ville. Meneurs de jeu et joueurs sont les bienvenus, avec ou sans leurs jeux préférés.
☎ : 01 34 64 98 65 (Franck).

Grenoble

Le club *L'Esprit du Temps*, un vieux grognard grenoblois affichant quinze années d'existence, rappelle qu'il est toujours vivace et que ses membres se réunissent tous les vendredis et samedis soir à partir de 20h. Ils jouent entre autres à AD&D, Nephilim, RuneQuest, Rêve de Dragon et INS/MV.
☎ : 04 76 53 00 15 (Laurent).

Mongkol & Ghota
par Olivier Bedus



Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même. Mais où s'adresser ? Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques 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 : « L'Euf cube », 21 rue Linné, 75005 Paris ; tél. : 01 45 87 28 83.

Boulogne-Billancourt

Ludotheque 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.

Clermont-Ferrand

Némésis
2 bis rue du Clos Perret, 63000 Clermont-Ferrand. Horaires : 7 jours sur 7, 24 heures sur 24. Responsable : Mathilde Gory ; tél. : 04 73 34 15 96.

Dijon

MJC Montchapet, Les Épées de Damoclès
3 rue de Beaune, 21000 Dijon ;
tél. : 03 80 55 54 65. Horaires : samedi de 14h à 4h. Responsables : Erwan Retiere et Philippe Azalbert.
Boutiques :
« le Dragonaute », 72 rue Monge, 21000 Dijon, tél. : 03 80 53 12 28.
« Excalibur », 44 rue Jeannin, 21000 Dijon ; tél. : 03 80 65 82 99.

Limoges

La Compagnie grise
44 rue R. Péchiéras, 87100 Limoges.
Horaires : vendredi à partir de 20h au centre culturel Jean Le Bail, 9 rue Le Bail et samedi 14h-18h au centre culturel Jean Gagnant, 7 avenue Jean Gagnant.
Responsables : Sylvie et Philippe Masson ; tél. : 05 55 37 63 61.
Boutique : « La Lune noire », 3 rue de la Boucherie, 87000 Limoges.

Le Mans

Association Mans-Songes
Maison des jeunes et de la culture Jacques Prévert, 97 Grande Rue, 72000 Le Mans. Horaires : le vendredi soir à partir de 21h et le samedi à partir de 15h ; tél. : 02 43 24 73 85.
Responsable : Yann Bruyère ;
tél. : 02 43 84 45 10. Organise les Cénoludies, une manifestation annuelle axée sur l'initiation.

Montpellier

Le Dragon des Brumes
14 rue Dom Vaissette, 34000 Montpellier ; tél. : 04 67 06 92 21. Horaires : 7 jours sur 7 de 14h à l'aube.
Responsable : Jeff Beurois.
En contact avec l'association de grandeur-nature « Rêves de Salamandre ».

Montreuil

Sortilège
Centre culturel des Ramenas, 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil ;
tél. : 01 42 87 43 12. Horaires : mercredi de 14h à 18h, vendredi de 20h à 24h, samedi de 14h à 24h. Responsable :

Franck Godefroy ; tél. : 01 48 57 08 78.
Boutique : « L'Euf cube », 21 rue Linné, 75005 Paris ;
tél. : 01 45 87 28 83.

Nancy

Club Légendes
MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy ; tél. : 03 83 32 80 52.
Horaires : samedi de 14h à 19h et de 21h à 8h. Responsable : Jean-Sébastien Lutz ; tél. : 03 83 36 58 10.
Boutique : « Excalibur », 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy ;
tél. : 03 83 40 07 44.

Paris

Club Loisir Dauphine
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris (M° Porte Dauphine) ;
tél. : 01 44 05 44 38. Horaires : vendredi de 18h à 24h. Responsable : Romain Quessinet ; tél. : 01 44 09 99 36.

Belgique

Fédération Belge des Jeux de Simulation
67 rue Dureux, 5001 Belgrade, Belgique ; tél. : 00 32 (0)81 74 03 64.
Responsable : Bernard Baras ; e-mail : bernard.baras@pericles.namur.be.
A partir de la FBJS, possibilité d'être orienté vers des clubs dans toute la Belgique.

Salut les zineux!

Ça ne fait pas deux numéros que la rubrique est de retour, qu'on vient déjà me pomper l'air pour devenir «chouchou permanent».

Alors, histoire de satisfaire tout le monde, j'ai décidé deux choses :

- pas de «best» pour ce numéro, y sont tous bien!
- pour CB n° 115, les prétendants au titre seront départagés par un concours de scénars Raôul.

Le gagnant verra son zine encensé de façon dithyrambique, complaisante et totalement amoral...

Lunatic Asylum, n° 2, 92 p., 35 F; ASH, 25-27 avenue des Violettes, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Un prozine avec des scénars Legend of the 5 Rings, Falkenstein, Vampire et un super AD&D « année de l'Orc ».

Magistri Liber, n° 7, 38 p., 20 F; FX Massonnot, 43 rue de Charny, 77410 Claye-Souilly. Scénars Raôul, Bitume, aides de jeu Scales, Berlin XVIII, Nephilim et Legend of the 5 Rings (cartes).

TnT, n° 8, 68 p., 30 F; Samuel Zonato, 7B Grand'Ruelle, 57290 Famek. Après le FBI du n° 67, le vaudou. Logiquement, on devrait bientôt avoir « l'affaire Greenberg »... Sans rire, scénars Cthulhu 90, Shadowrun, Wraith et plein de bonnes choses.

Chasseurs de Rêves, n° 2, 36 p., 20 F; Karen Guillorel, 130 rue Raymond Barbès, 92000 Nanterre. Aides de jeu et scénar médiéval Changeling, cartes Élixir.

BELudis, n° 2, 36 p., 35 F; Bernard Baras, 67 rue Durieux, B-5001 Belgrade, Belgique. Scénars Gurps Star Trek et Nephilim, aides de jeu Donj (magie) et Vampire (caractéristiques de Lestat).

FUMBLE, n° 71, 26 p., 1,25 \$; Sébastien Savard, 2114 bd Pie-XI Nord, Val-Bélair, Québec, Canada, G3J 1R2. Vie et mœurs des Québécois. Un p'tit scénar et ce sera parfait...

Ar-nendor, n° 1, 18p., prix?; M. & Mme Beaume,



7 allée de la Pagerie, 92500 Rueil-Malmaison. Le zine de l'assoc de GN Dédalles si chère à l'ami Tristan (qui écrit dedans, il se lache le bougre depuis qu'il m'a refilé la rubrique...). Un zine avec la recette de l'hydromel dedans ne peut être que bon...

Franç-Rêveur, n° 9, 40 p., 30 F; Dominique Fiquet, 15 rue Matussière, 38100 Grenoble. Solide avec des critiques de jeux, des scénars Rêve de Dragon et AD&D, un lynchage de Guildes suivi d'une bonne aide de jeu (comme quoi...).

Tinkle Bavard, n° 45, 30 p., 20 F; Matthias Wiesmann, 8c Ch des Tattes, 1222 Vésenaz, Suisse. Valeur sûre avec des scénars Rêve de Dragon, Magna Veritas, Tigres Volants (j'ai pu avoir les règles?) et du Star Wars.

Bach Suce Kelly, n° 6 et 7, 1p, gratuit; BSK Productions, 11 bis rue de Capri, 75012 Paris. « Contribue de manière importante à l'équilibre quotidien du rôliste » (comprendra qui lira...).

Philippe Rat

ABONNEZ-VOUS! CASUS JAUNE OU CASUS ROUGE?



« L'Essentiel de l'Aventure... »

Je m'abonne à Casus Belli pour un an avec :

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli Service Abonnements - 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris cedex 15.

■ Formule Jaune :

6 numéros **Jaune** « L'Essentiel » pour 160 francs seulement au lieu de 192 francs*.

■ Formule Orange :

6 numéros **Jaune** « L'Essentiel » plus 4 numéros **Rouge** « L'Aventure » pour 295 francs seulement au lieu de 372 francs*.

● Je joins mon règlement à l'ordre de Casus Belli

NOM

Prénom

Adresse

Code postal Ville

Vous pouvez aussi vous abonner par téléphone au 01 46 48 47 17 ou sur Minitel en tapant 3615 ABON (1,29 F/mn).

Offre valable jusqu'à fin 1998 et réservée aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au (33+) 1 46 48 47 17.

En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant. Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès d'Excelsior. Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse soient communiqués ultérieurement.

RCS Paris B 572 134 773

* prix de vente chez votre marchand de journaux

CB 114

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
sevit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

Giromagny, 23/24 mai. Les
Arpenteurs de Réalités présentent
Mariage et politique en Aldinor,
un **grandeur-nature médiéval**.
✉ : Damien Ameuil, Les Prés ronds,
70200 Vouhenans.
☎ : 03 84 30 30 32 (Damien)
ou 03 89 24 94 75 (Stéphane).

Paris, 30 mai. Le comité
Ile-de-France de la FFJD lance
les **Chroniques d'un Jeu Annoncé**,
des rencontres/tournois/découvertes
autour d'un jeu donné. Ça commence
le 30 mai, de 14 h à 20 h à la boutique
Nomades, et cette première édition
est consacrée à Shadowrun
et son supplément France
dont l'auteur sera présent.
✉ : Nomades, 37 bd Bourdon,
75004 Paris.
☎ : 01 44 54 07 44.

Crépy-en-Valois, 6/7 juin. L'assoc
Ma Grand-Mère est un Troll organise
un **grandeur-nature** où des Vikings
rencontreront... quoi donc ?
Inscrivez-vous et vous verrez bien.
✉ : Sylvain Milstein, 27 rue des Côtes
Reverses, 78700 Conflans-Ste-Honorine.
☎ : 01 34 90 13 63.

Le May-sur-Evre, 6/7 juin.
La municipalité organise son troisième
week-end jeunesse qui proposera
plein d'animations, du sport, de la
musique, etc. et bien sûr du jeu de rôle.
✉ : Mairie du May-sur-Evre,
49122 Le May-sur-Evre.
☎ : 02 41 63 80 20.

Dijon, 6/7 juin. La MJC Montchapet,
qui est aussi un club d'initiation Casus
Bellii, propose à tous de **découvrir
en avant-première Exode**, la nouvelle
extension Magic lors d'un tournoi
par équipes de deux, en paquets scellés.
Le dimanche, initiation à Demonworld
avec les gens de Siroz.
✉ : MJC Montchapet, 3 rue de Beaune,
21000 Dijon. ☎ : 03 80 55 54 65.

Boulogne-Billancourt, 6/7 juin.
La ludothèque organise un **tournoi
de Diplomatie** et, le dimanche,
un **tournoi de Magic**, de type étendu.
✉ : Ludothèque de Boulogne-
Billancourt, 624 rue Yves Kermen,
92100 Boulogne-Billancourt.
☎ : 01 55 18 45 49.

FUTUR

Bouffémont, 13/14 juin.
Monolithes 98 est un tournoi de jeu
de rôle autour de Rêve de Dragon,
Loup-garou, Vampire, Star Wars
et Nephilim.
✉ : Les Forgerons de l'Épée,
c/o Philippe Martin, 11 allée des Vergers,
95330 Domont.
☎ : 01 39 91 83 36.
E-mail : selenim@club-internet.fr

Provins, 13/14 juin. Comme chaque
année, le club Pythagore profite de la fête
médiévale de la belle ville de Provins,
pour organiser les **journées
Hurlements/Chimères/Miles Christi**.
Avec au programme, en plus des parties
sur table, un grandeur-nature
et la possibilité de discuter
avec Jean-Luc Bizien et Thibaud Béghin.
✉ : Club Pythagore de Provins, 36 rue
Villegendrier, 77160 Chalaud-la-Petite.
☎ : 01 64 00 33 94.

Boulogne-Billancourt, 13/14 juin.
A vos volants ! La très vélocité ludothèque
organise un **open de Formule Dé**.
Pour l'instant, on ne sait pas encore
sur quel circuit. Celui de Boulogne
peut-être ? ✉ : Ludothèque de Boulogne-
Billancourt, 624 rue Yves Kermen,
92100 Boulogne-Billancourt.
☎ : 01 55 18 45 49.

Diois, 27/28 juin. Une jeune
association basée du côté de Valence
organise un **grandeur-nature**
dans la région de Diois.
✉ : Avatar, 32 rue des Basses Crozettes,
26000 Valence.
☎ : 04 75 55 60 35.
E-mail : lupus_888@hotmail.com

Motte-Josserand, 27/28 juin.
Lutiniel annonce *La cour des faux-
semblants*, un **grandeur-nature
médiéval** essentiellement diplomatique,
avec une touche de fantastique
(pas de religion, pas de magie).
✉ : Carine Tellier et Franck Moreau,
262 rue du Jeu de Paume,
77550 Moissy-Cramayel.
☎ : 01 64 88 33 65.
E-mail : MoreauCF@aol.com

Viry-Châtillon, 27/28 juin. Le club
des Sentinelles du Pied de Fer organise
un **week-end porte ouverte** à la salle
d'exposition La Ferme face à la mairie.
Au programme : exposition sur les jeux
de simulation, initiations, débats, etc.

✉ : Les Sentinelles du Pied de Fer,
Maison pour Tous, 12 place René Coty,
91170 Viry-Châtillon. ☎ : 01 69 05 78 29.

St-Féréol, 27/28 juin. L'association
Les Neurones Anciens (anciens
mais nouvelle formule plus dynamique !)
organise **Algénarion 98**. C'est
un tournoi par équipes de cinq joueurs
qui s'affronteront sur L'appel de Cthulhu,
AD&D, Cyberpunk, Warhammer, INS
et Star Wars. Ça se déroulera au
centre aéré de St-Féréol (près d'Agen).
✉ : Olivier Marty, résidence
Ste-Catherine, app. 32, bât. 31C,
rue de l'École normale, 47000 Agen.
☎ : 05 53 66 40 72.

Boulogne-Billancourt, 28 juin.
Et hop, voilà un autre **tournoi Magic**
organisé par la ludothèque !
Type : troll à deux têtes étendu.
✉ : Ludothèque de Boulogne-
Billancourt, 624 rue Yves Kermen,
92100 Boulogne-Billancourt.
☎ : 01 55 18 45 49.

5 Piliers, 3/4/5 juillet. La
Salamandre organise un **grandeur-
nature médiéval-fantastique**
au site des 5 Piliers dans l'Oise.
Ils promettent de la diplomatie
mais également des monstres coriaces
pour quand on en a assez de discuter.
✉ : La Salamandre, 155 rue Lecourbe,
75015 Paris. ☎ : 01 48 42 16 84.
E-mail : breumtch@innocent.com

Montaiguillon, 4/5 juillet.
Un **grandeur-nature médiéval-
fantastique dans le cadre du Vieux
Monde** du jeu de rôle Warhammer,
vous en rêvez ? Eh bien l'association
La Hache folle, au nom évocateur,
le fait. Et ça ne risque pas d'être
très diplomatique...
✉ : Bruno et Romain Manes,
3 rue des Hortensias, 78490 Galluis.
☎ : 01 34 86 93 85.

Reims, 4/5 juillet. Le club Interlude
convie tous les rôlistes à une **rencontre
autour d'un jeu médiéval-
fantastique**, par équipes de cinq,
ainsi que le samedi soir à un **repas style
« viva la révolution ! »** à fort parfum
de Junta et d'Amérique du Sud.
Le lendemain, **journée découverte
de nouveaux jeux**.
✉ : Interlude, 6 avenue Jean Jaurès,
51100 Reims.
☎ : 03 26 50 02 72. E-mail : jean-françois
dargencourt@wanadoo.fr

La Brigue, 18/19 juillet.
L'association La Croisée des Épées
organise un **grandeur-nature**
qui s'inscrit dans le cadre du festival
médiéval de la ville de La Brigue
(Côte d'Azur), avec concours de
saltimbanques, marché artisanal, etc.
Il y sera question de l'arrivée
d'un nouveau prince...

✉ : Yohan Pardini-Leone, 146 avenue des
Anciens Combattants d'Afrique du Nord,
06220 Vallauris-Golfe-Juan.
☎ : 04 92 38 03 71.

Barry, 24/25/26 juillet. Les Deux
Tours organisent un **grandeur-nature
médiéval-fantastique**, et plus
particulièrement AD&D, sur le site
de Barry (Vaucluse). Avec des cultes,
des guildes et des souverains qui
recrutent des aventuriers à tour de bras.
✉ : Les Deux Tours,
4 rue du Commandant Komarov,
38400 St-Martin d'Hères.
☎ : 04 76 24 57 43.

Bayonne, 1^{er}/2 août. Vingtième
(ils en font deux par an ? pasqu'en 68,
Donj', ça n'existait pas) édition
du **tournoi Faline - Theon Genesis**.
Avec au programme : Deadlands,
Nightprowler, Star Wars, AD&D, L'appel
de Cthulhu, Kult, Nephilim, Warhammer
Bataille et 40.000, Necromunda, Blood
Bowl et Magic. En parallèle se tiendront
des concours (dessins, peinture
de figurines) et des démos
(Confrontation et Ragna'rok).
✉ : Faline Jouets, 13 rue de la
Poissonnerie, 64100 Bayonne.
☎ : 05 59 59 03 86.
E-mail : bmarchesson@cgg.com

St-Montan, 1^{er}/2/3 août.
Et un **grandeur-nature médiéval-
fantastique**, un ! Ça se passera à
St-Montan et son très joli château,
à une heure de Valence. ✉ : Avatar,
c/o Fabien Mathon, 32 rue des Basses
Crozettes, 26000 Valence.
☎ : 04 75 55 60 35.

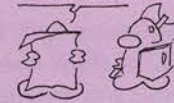
Nancy, 1^{er}/2/3 août. Un grand raout
de GNistes. *La Temporelle*, est prévu
cette année pour la quatrième fois.
Tous les amateurs de jeux, et plus
particulièrement de grandeur-natures,
sont invités à se retrouver au fort
de Frouart à Nancy. Chacun peut
apporter ce qu'il veut (scénario, décor...) pour
participer aux mini GN et autres
activités ludiques qui seront organisées.
Bref, c'est un peu l'université d'été du
grandeur-nature... Fédé GN, Christophe
Choux, 65 rue Pajol, 75018 Paris.
☎ : 01 40 34 51 26.
E-mail : chrchoux@worldnet.fr

Barry, 21/22/23 août. Les Deux
Tours remettent ça dans le Vaucluse avec
un **grandeur-nature** dans leur monde
d'Argentor. ✉ : Les Deux Tours,
4 rue du Commandant Komarov,
38400 St-Martin d'Hères.
☎ : 04 76 24 57 43.

**Plaisance-du-Gers, 28/29/30
août.** Le club La Lune Noire organise
une convention au nom bien trouvé :
RPGers 98 (c'est pas le 98 qui est bien
trouvé !). Ça se déroulera à la salle
des fêtes de Plaisance et on pourra jouer

Mongkol & Ghoti
par Olivier Bédou

C'EST UNE LETTRE
DE L'ONCLE CROC.
IL NOUS ENVOIE SA
PENSÉE DE LA
SEMAINE...



"JOUER UN NAIN
DANS UN GRANDEUR-
NATURE :
C'EST PETIT..."



Mongkol & Ghoti
par Olivier Bédou

C'EST L'ONCLE CROC.
IL NOUS ENVOIE SA
PENSÉE DU JOUR.



"NIVEAU UN : C'EST BIEN
NIVEAU DEUX : C'EST
MIEUX..."



ON METTRA ÇA SUR
LE COMPTE DE LA
FATIGUE...



Toutes les manifs sur
3615 Casus
rubrique CAL



à toutes sortes de bonnes choses : jeux de rôle, de cartes, jeux en réseau, etc. Il y aura même une séance de cinéma. ✉ : La Lune Noire, c/o Julien Claudel, 3 chemin de la Ribierotte, 32160 Plaisance-du-Gers. ☎ : 05 62 69 39 06.

Bayonne. 29/30 août. Le club Theon Genesis organise un **grandeur-nature occulte-contemporain** intitulé *Le cœur de Séléne* et qui aura lieu à Bayonne. ✉ : Theon Genesis, 13 cité Huréous, 64340 Boucau. ☎ : 05 59 72 59 15 (Bruno). E-mail : bmarchesson@cgg.com

Grenoble. 30/31 août. L'association Don Quichotte organise un **grandeur-nature « bushido »**, c'est-à-dire Japon médiéval. ☎ : 04 76 57 30 42. E-mail : yoganak@schneider.fr

Moncornet. 12/13 septembre. L'association Dr Agôn organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au château de Moncornet (Ardenne) qui s'intitulera *Le grand tournoi*. ✉ : Dr Agôn, 71 ter rue du Tilleul, 59600 Maubeuge. ☎ : 03 27 65 00 26.

Bruyères et Montbérault. 26/27 septembre. Et pour finir un **grandeur-nature médiéval-fantastique** tout spécialement conçu pour accueillir les joueurs débutants (bonne idée !). ☎ : 01 64 88 33 65. E-mail : MoreauCF@aol.com Site web : <http://members.aol.com/MoreauCF/Scylla>

CÔTÉ JARDIN

Belgique. 1^{er}/2 août. La Guilde des Fines Lames, qui rassemble de fins

joueurs, organise une **rencontre** fort sympathique puisque l'on pourra jouer à plus de quarante jeux de rôle différents (Berlin XVIII, Jorune, Conspirations, Athanor, en plus des classiques) ainsi qu'à tout plein de jeux de plateau (Maharaja, Kremlin, etc.) et jeux de cartes. Il y aura aussi une **murder party contemporaine**. Cela se déroulera au domaine de la Ferme à Embourg (près de Liège). ✉ : Benoît Ferrière, 161 rue Belvaux, 4030 Liège, Belgique. ☎ : (00 32) 95 10 59 76.

Belgique. 19/20 septembre. Un **grandeur-nature médiéval-fantastique** aura lieu au domaine de la Hulpe, où de grandes puissances se disputeront la possession d'armes divines. Bloodlustien ? ✉ : Frédéric Hameleers, 10 rue du Champ l'Abbé, 1332 Genval, Belgique. E-mail : Joueurs_silv@hotmail.com

Belgique. 25/26/27 septembre. Retour de la Guilde des Fines Lames pour la quinzième convention **Ludoforum**, toujours au domaine de la Ferme à Embourg. Au programme, des rondes sur trois époques et six jeux différents. Tournoi méd-fan : AD&D, Warhammer, Elric, Vampire AdT, Earthdawn, Dark Earth (?). Contemporain : L'appel de Cthulhu, Maléfices, INS/MV, Nephilim, Vampire, Conspirations. SF : Star Wars, Shadowrun, Berlin XVIII, Cyberpunk et deux autres jeux de rôle. Il y aura en plus des tournois Star Wars le jeu de cartes, Warhammer 40.000, Zargos, Formule Dé, Credo et une murder party contemporaine. ✉ : Benoît Ferrière, 161 rue Belvaux, 4030 Liège, Belgique. ☎ : (00 32) 95 10 59 76.

Écrivez-nous, faxez-nous (01 46 48 49 88) vos infos, envoyez-les par le net (e-mail : solivier@francenet.fr) mais ne nous téléphonez pas !

Avis aux annonceurs : soyez suffisamment précis dans vos indications. Futurs participants : pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse. Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle, les jeux de cartes ou le wargame (en général de 10 à 100 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 150 à 400 F en moyenne).

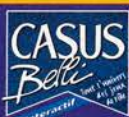


rochais numéros de Casus Jaune :
22 juillet (n° 115)
23 septembre (n° 116)

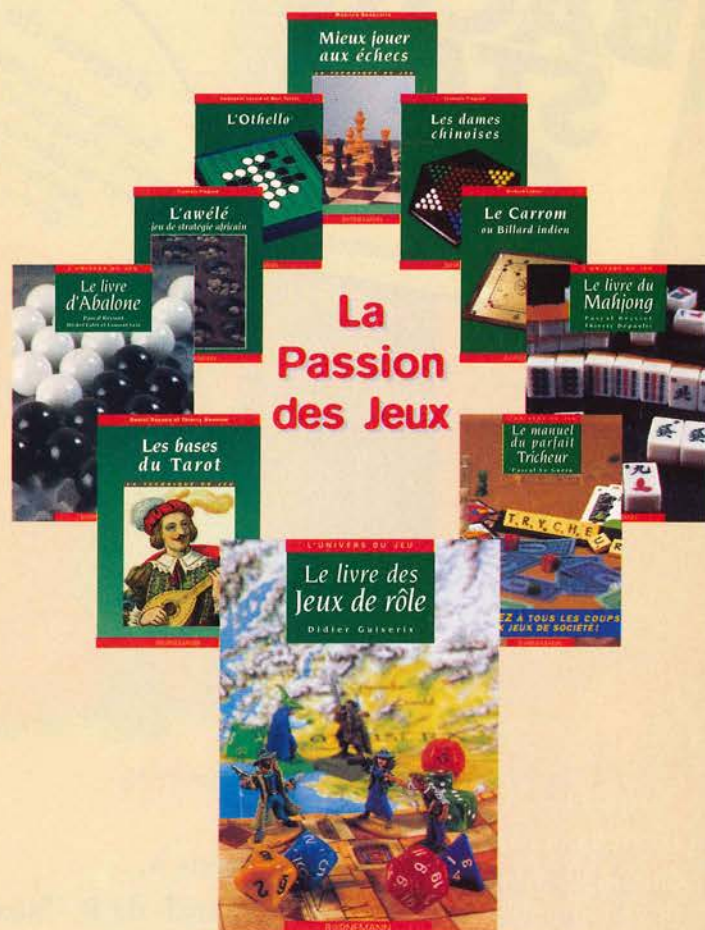
Date limite de réception des annonces de manifestations :
24 juin pour le n° 115,
24 août pour le n° 116.

Site Casus

<http://www.excelsior.fr/cb/home.html>



Aux éditions Bornemann



La Passion des Jeux

Le Livre des Jeux de Rôle par Didier Guiserix

Qu'est-ce que le jeu de rôle ?

Le jeu de rôle : un phénomène de société

- ☞ Une nouvelle culture ?
- ☞ Qui a peur du JdR ?
- ☞ Vices et vertus du JdR

Une pratique intelligente du jeu de rôle

- ☞ Estimer l'investissement temps et ... argent
- ☞ S'organiser pour jouer
- ☞ Choisir un jeu : quelques repères
- ☞ Conseils et références

Le coin du spécialiste

- ☞ Comment marchent les règles : l'œil du ludologue
- ☞ Comment sont créés les jeux ?

+ un dictionnaire de 200 jeux anciens et nouveaux

144 pages - nombreuses illustrations - Prix public : 119 F

CE LIVRE EST VENDU EN LIBRAIRIE ET DANS LES RELAIS DESCARTES.

Catalogue Bornemann-Jeux sur demande :

Éditions Bornemann : 62, rue Blanche - 75009 Paris

Tél. : 01 42 82 08 16 — Fax : 01 48 74 14 88

BACK STAGE

(coulisses, avant-premières,

people, rumeurs et humeurs,
et quand vous lisez ça,
vous sentez quelque chose ?

par Iago S.

Yakusa

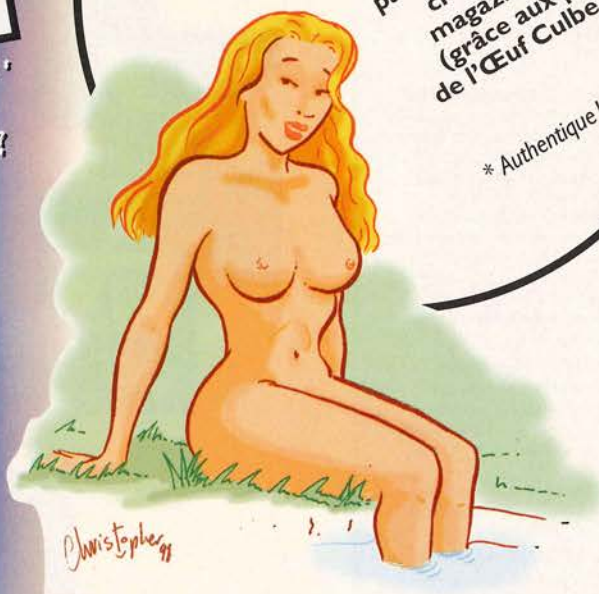
dream team

Quand il s'agit de persos aux principes rigides, Siroz préfère nettement les samourais aux Atlantes (par exemple). Et donc débarquera en septembre la version française de *Legend of the Five Rings*, suivie d'une tripotée de suppléments avant Noël. Voilà un raid judicieux sur un bon jeu qui marche bien ! Vous nous ferez pas une couverture psyché les gars ?

La déesse de la forêt

Sonia est sortie ? Votre copine aussi, c'est bon ? Alors vous pouvez mater la déesse de la forêt échappée des Irrécupérables (p.89). Cette Christopherette est dédiée à tous ceux qui n'osent plus lire Casus dans l'amphi parce que tout le monde croit que c'est un magazine de cul... (grâce aux pubs de l'Œuf Culbe ?)*

* Authentique !



Trois questions à...

Mike Pondsmith de R. Talsorian Games*

CB : Qu'en est-il de Cyberpunk, de sa réorganisation, de son nouvel univers ?

MP : Tout d'abord une chose : nous avons écrit *Cyberpunk* il y a dix ans, et depuis le genre cyberpunk a évolué. Il est maintenant plus mûr, plus adulte. C'est pourquoi j'ai décidé, il y a un ou deux ans, de modifier le jeu pour en refléter l'évolution. Le plus simple était de détruire le monde et de le recréer, d'où l'idée du Data Crash. Lorsqu'il survient, en plein milieu de la guerre corporatiste décrite dans *Shockwave*, *Stormfront*, etc., les corps tombent. La société se fragmente et se reconstruit au cours des 15-20 années suivantes. On y trouve des cultures localisées. Par exemple, il y a une région où les humains sont entièrement cybernétisés, d'autres où la cybernétique est interdite.

CB : Vous produisez de nombreux jeux basés sur des dessins animés japonais.

MP : *Dragonball Z* est le prochain sur la liste. C'est un travail intéressant en raison de l'échelle de puissance des personnages. Disons qu'un vétéran de *Cyberpunk* ne fait pas le poids face aux X-Men. Ceux-ci prennent la pâtée face aux héros de DC comme Superman. Superman, que l'on n'a jamais vu détruire des planètes, ne fait pas le poids face à Galactus. Enfin, Galactus se ferait probablement battre par Songoku et certainement par Songohan ou Trunks. Mais *Dragonball* sera notre dernier jeu basé sur un dessin animé, car les tractations pour les droits sont trop longues.

CB : Talsorian a annoncé un ralentissement de son activité. Pourquoi ?

MP : Il y a plusieurs raisons à cela. Au niveau commercial, le marché du jeu de rôle ne va pas très bien. Il est difficile d'en vivre. Ce n'est pas uniquement de la faute des jeux de cartes mais aussi des revendeurs. Près du tiers des boutiques spécialisées ont disparu l'an dernier. Le phénomène ne touche pas que les jeux de rôle, les comics ont souffert de la même façon. On ne peut plus aujourd'hui produire un jeu à faible tirage. Il faut faire un jeu qui se vende bien pour avoir de la place sur les rayonnages. Mais plus vous grossissez et plus il est difficile de s'en sortir parce qu'il n'est plus possible de tenir uniquement grâce à de petites ventes. Une autre raison est d'ordre professionnel. Tous nos collaborateurs travaillent avec nous depuis des années et nous en avons tous un peu marre.

GLORANTHARGH !

Avalon Hill prépare pour cet été une nouvelle mouture de *RuneQuest* baptisée *Slayers*. Tous ceux qui ont pensé « Glorantha » ont perdu et me doivent 10 francs. Merci. En réalité cette nouvelle édition n'aura pas beaucoup de points communs avec les précédentes. Plus de Glorantha, plus de Terre alternative, en fait même pas de compatibilité avec l'ancienne version ! Le seul point commun sera un même « feeling »... Apparemment *RQ Slayers* sera un jeu mortel, avec des personnages nettement orientés combattants et barbares (on ne pourra pas jouer de mages), plein de clans guerriers, avec quelques runes mystiques tout de même

pour l'ambiance, et deux cadres de campagne. Hum, je crois que je vais affûter ma hache à deux mains...



LES ANNÉES FOLLEMENT MACABRES

On connaît la période choisie par White Wolf pour son prochain jeu historique (parution l'année prochaine) : ce sera *Wraith : the Great War*. Autrement dit la guerre de 14, l'entre-deux-guerres et plus particulièrement les années folles. Comme ça, à froid (mais est-on jamais chaud à *Wraith* ?), l'idée de jouer un poilu gazé dans les tranchées qui revient chez lui pour voir sa femme faire la fête avec ce bellâtre de sergent qui lui s'en est tiré, ne me paraît pas d'un intérêt flagrant. Par contre, on risque de bien rigoler avec la description white wolfienne de ces années-là, un peu comme avec *Mage : The Sorcerers Crusade* où figure une belle carte de l'Europe qui situe Paris à Liège, Narbonne à Marseille et Tolède à Madrid...

White Wolf se lance aussi, dès cet été, dans le jeu avec figurines grâce à une règle de SF baptisée *Trinity : Battleground*. Des gentils psions humains vont aller se friter avec de méchants Aberrants. Je ne sais pas si c'est beaucoup plus passionnant que les poilus.

* Interview recueillie par Patrice Mermoud

LA CONNERIE ÇA IRRADIE

Les tests, c'est toujours rigolo. Genre : est-ce que vous plaisez aux filles ? Est-ce que vous êtes un bon coup ? Est-ce que vous connaissez toute la gamme White Wolf par cœur (cherchez l'intrus) ? Trois cents ouvriers d'Air France Industries ont eux aussi eu droit récemment à un petit test amusant *. Après l'apocalypse nucléaire, dix personnes se retrouvent dans un abri où il n'y a à manger que pour six. Question : qui sacrifier ? Il y a le choix entre : une étudiante en médecine, un jeune comptable, une femme enceinte gravement blessée, un arabe immigrant employé manuel, un retraité, une employée de 45 ans, une lycéenne, un prêtre, un biochimiste et un jeune soldat d'origine paysanne. Qu'est-ce qu'on rigole ! A mon avis la bonne solution c'est de virer du bunker le crétin qui a eu l'idée de ce « test » comme « outil d'évaluation des connaissances ». Après ça, même un supplément Kult paraît riant. Et on vient nous dire que le jeu de rôle est nocif ?

* Source Charlie Hebdo.



Morts pour le jeu
Hécatombe dans le petit monde du jeu de rôle français, qui en devient encore plus réduit : SPSR et Ludis, c'est terminé. En ce qui concerne le premier, il semble qu'Atlantys et sa couverture psyché ait été l'iceberg titanesque qui a envoyé son éditeur par le fond. A priori Miles Christi, Atlantys et Némésis ont peu de chances de refaire surface. Les soirées enquêtes devraient surnager chez Siroz, mais pour l'instant rien n'est définitivement arrêté. Quant à Ludis, il n'était plus vraiment éditeur depuis longtemps déjà, mais fonctionnait surtout comme distributeur. Cela dit, maintenant au moins les choses sont claires : *Conspiration X* ne sortira pas en français et les suppléments Kult non plus. C'est vrai, intellectuellement cela fait du bien d'avoir des certitudes... Même celles du néant...

Le retour de l'ancêtre

Wizards of the Coast s'apprête à réactiver *Amazing Stories*, le plus ancien magazine de science-fiction du monde, qui fut un temps publié par TSR, mais ne paraissait plus depuis trois ans. *Amazing Stories* devrait reprendre du service, mais juste pour assurer la promotion des univers WotC/TSR ou avec un vrai amoureux de la littérature et de la SF aux commandes ?

RÔLE TREK

Last Unicorn prévoit de sortir dès cet été un jeu de rôle tiré de *Star Trek*. L'éditeur possède les droits sur toutes les séries et compte les décliner en plusieurs jeux. Que verrons-nous surgir en premier ? *Star Trek Classic* (vous savez, avec Spock) ? *Next Generation* ? *Deep Space Nine* ? Le suspens reste entier et ne comptez pas sur moi pour vendre la mèche. Si c'est *Next Generation* qui paraît d'abord, on promet de vous passer une photo de Pierre Rosenthal déguisé en capitaine Picard (c'est un fan).



L'heure égyptienne

Pyramid, le magazine édité par Steve Jackson Games, disparaît. Du moins dans sa forme actuelle. En réalité il va continuer sa carrière,

mais uniquement sur le net. Les octets remplacent le papier, et le magazine est désormais accessible par abonnement électronique (<http://www.sjgames.com/pyramid/>).

SJG enrobe cette décision de tout un discours sur la modernité, les possibilités infinies du net, tout ça. Plus prosaïquement, ça serait pas une question de thunes ?

En tout cas, le coût du papier, ce n'est pas ce qui arrête Azure Wish Édition puisque cet éditeur lance un nouveau magazine trimestriel : *Cléopâtre*. Je ne sais pas si c'est ce qu'on appelle avoir du nez, mais en tout cas le n° 1 annonce clairement la couleur :

40 pages en quadri consacrées aux jeux de stratégie. La plus grande partie est consacrée aux jeux maison avec un dossier sur Hispania, mais on trouve aussi des choses sur Hannibal et *World in Flames*.

Cléopâtre n'est disponible que dans les boutiques spécialisées ou par abonnement.

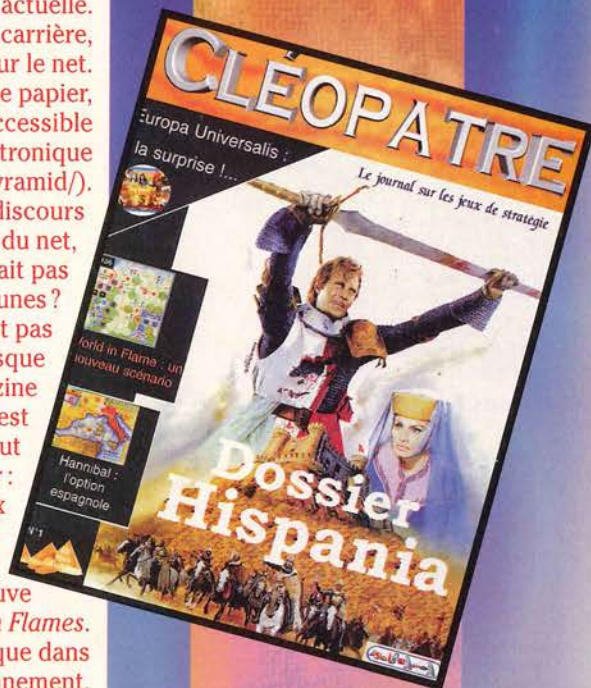
Les petits gris de TSR

Grosse baston entre aliens. Les Wookies de WEG ont songé un instant à appeler leur supplément pour *Star Wars* plein d'aliens : *Alien Compendium*.

Erreur ! Aussitôt la soucoupe TSR a lâché une nuée de petits gris, de la sous-espèce tenace et corrosive des avocats : nom réservé, copyright, trade mark, ce genre® de choses™. Résultat, on se retrouve avec un *Alien Encounters* et l'*Alien Compendium* paraîtra effectivement, mais pour *Alternity*. Moralité : mieux vaut être un petit gris qu'un Wookie.

La devise du bimestre de l'Euro)

La devise de la rédaction, inscrite en grosses lettres au-dessus d'un poster de troll :
Make Lovecraft,
not Warcraft.
No comment.



CASUS BELLI n° 114 juin-juillet 1998
 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: bimestrielle.
 Dépôt légal: 2e trimestre 1998.
 n° 8600977. Commission paritaire
 n° 63.264. Copyright © CASUS BELLI 1998.
 Excelsior Publications S.A., capital social:
 11 100 000 F, durée 99 ans. Principaux
 associés: Yveline Dupuy, 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
 et relations extérieures: Serge Olivier.
 Secrétaires de rédaction:
 Agnès Pernelle et Tristan Lhomme.
 Direction artistique et maquette:
 Jean-Marie Noël.
 Secrétariat: Saloua Arbia.
 Métalliques: Emmanuel Quenez (texte),
 Bruno de Grimouard (photo), Bruno
 de Grimouard, Philippe le bel, Rackham
 (peinture). Illustrateurs: Rolland
 Barthélémy, Olivier Bédue, Bruno Bellamy,
 Coucho, Cyrille Daujean, Didier Guiserix,
 Christopher Longé, Eric Puech,
 Emmanuel Roudier, Michael Tognotti.

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: Ingrid
 Marteau. Réassorts et modifications:
 Terminal E 91. Téléphone Vert:
 0800 43 42 08 (réserve aux dépositaires
 de presse). Abonnements: Patrick-
 Alexandre Sarradeil. Commande
 des anciens numéros et reliures:
 Chantal Poirier au 01 46 48 47 18.

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 abonnement sur simple
 demande téléphonique au 01 46 48 47 17.
 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: L'appel de Cthulhu
 est édité par Descartes sous licence
 Chaosium; Legend of the Five Rings
 est édité par Alderac Entertainment;
 Pendragon est édité par Oriflam sous
 licence Chaosium; BaSIC/Mousquetaires
 & Sorcellerie est édité par Casus Belli,
 Warhammer est édité par Descartes
 sous licence Games Workshop.
 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 45 18 12 12.
 Imprimeries SNM, tél.: 01 34 30 41 41
 et SIEP, tél.: 01 60 69 56 16.

Dans Casus Belli n° 115

parution le mercredi 22 juillet 1998

CASUS
Belli
 L'Essentiel
 Tout l'univers
 des jeux
 de rôle

Les orques, les elfes et les vampires c'est bien! Mais si vous décidez de traverser les espaces intersidéraux, de coloniser des planètes et de découvrir de nouvelles races intelligentes, il existe des tas de jeux de rôle de fiction qui **SPACE OPERA** (branche de la science-se balade dans les étoiles, ment à *Mad Max*, *Robocop*, *Retour vers le futur* ou autres *Soleil vert*). Pour vous permettre de faire votre choix, nous vous présenterons les ténors et les outsiders du domaine avec *Fading Suns*, *Traveller*, *Gurps Space*, *Alternity*, *Star Wars* et *Trinity*...

Des scénarios avec:

Des Courts Métrages pour *In Nomine Satanis*, *Trinity*, *JRTM* et *Nephilim*.
 Un Grand Écran pour *Star Wars*.

Et aussi:

Un background spécial « Déesses de la forêt » (si! si!),
 et toujours l'essentiel de l'actualité (suivant arrivage,
 vraisemblablement très copieux!).



La Bellamprète du bimestre, par Bruno Bellamy

Dans Casus Belli HS n° 22

parution le mercredi 24 juin 1998

SPÉCIAL SCÉNARIOS

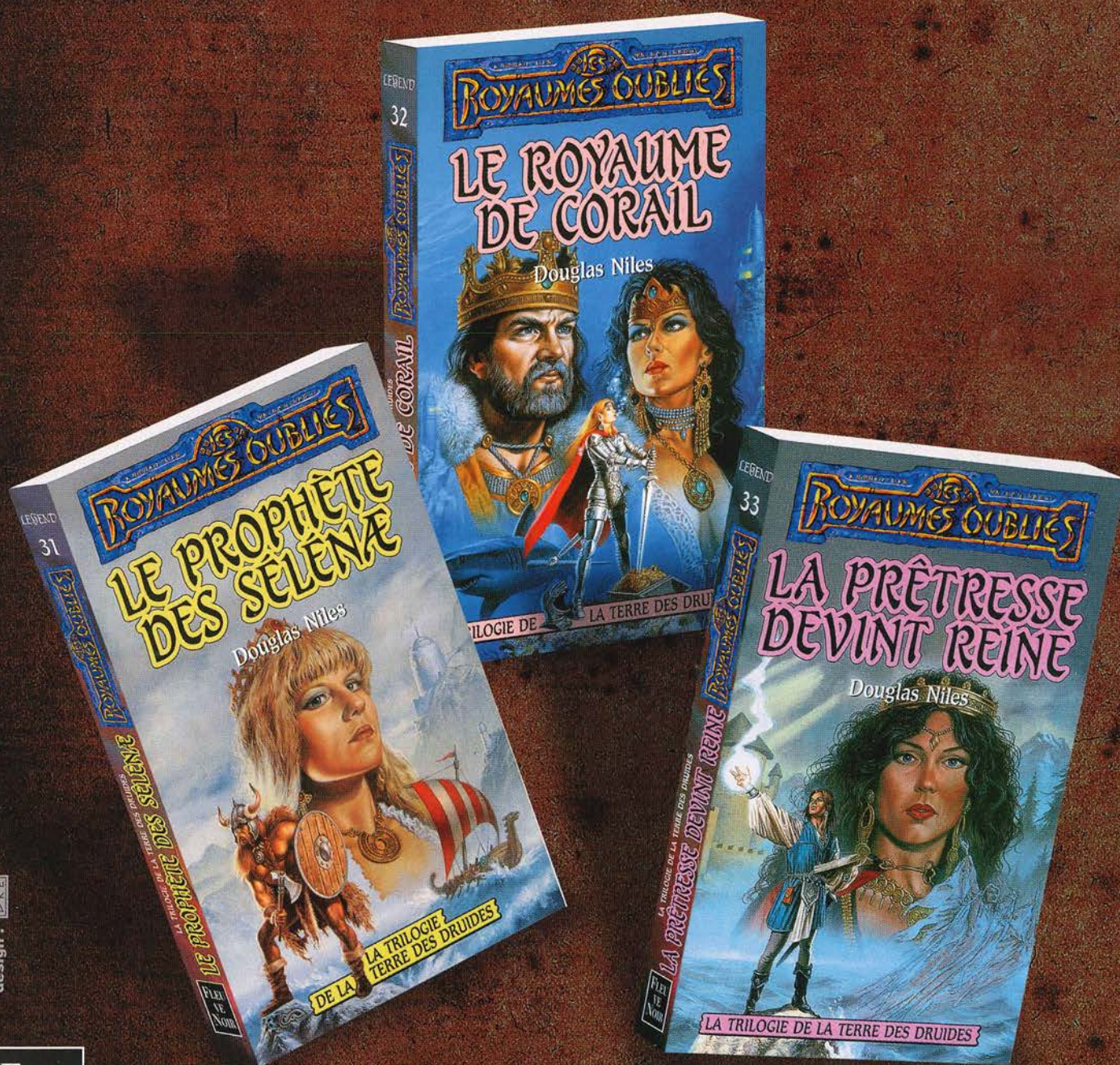
CASUS
Belli
 L'Aventure
 Tout l'univers
 des jeux
 de rôle

Avec des Moyens Métrages: *Deadlands*, *Vampire*, *Hystoire de fou*, *Shadowrun*,
BaSIC (jouez des flics en Floride et en rollers!), *Guildes* et *L'appel de Cthulhu*.
 Et bien sûr une grande campagne « spéciale année de l'Orc » pour *AD&D/Rolemaster*.

LES ROYAUMES OUBLIÉS

La Trilogie de la Terre des Druides

Poésie épique, mystère et charme : une trilogie à ne pas manquer qui rappelle la célèbre Trilogie de l'Elfe Noir !



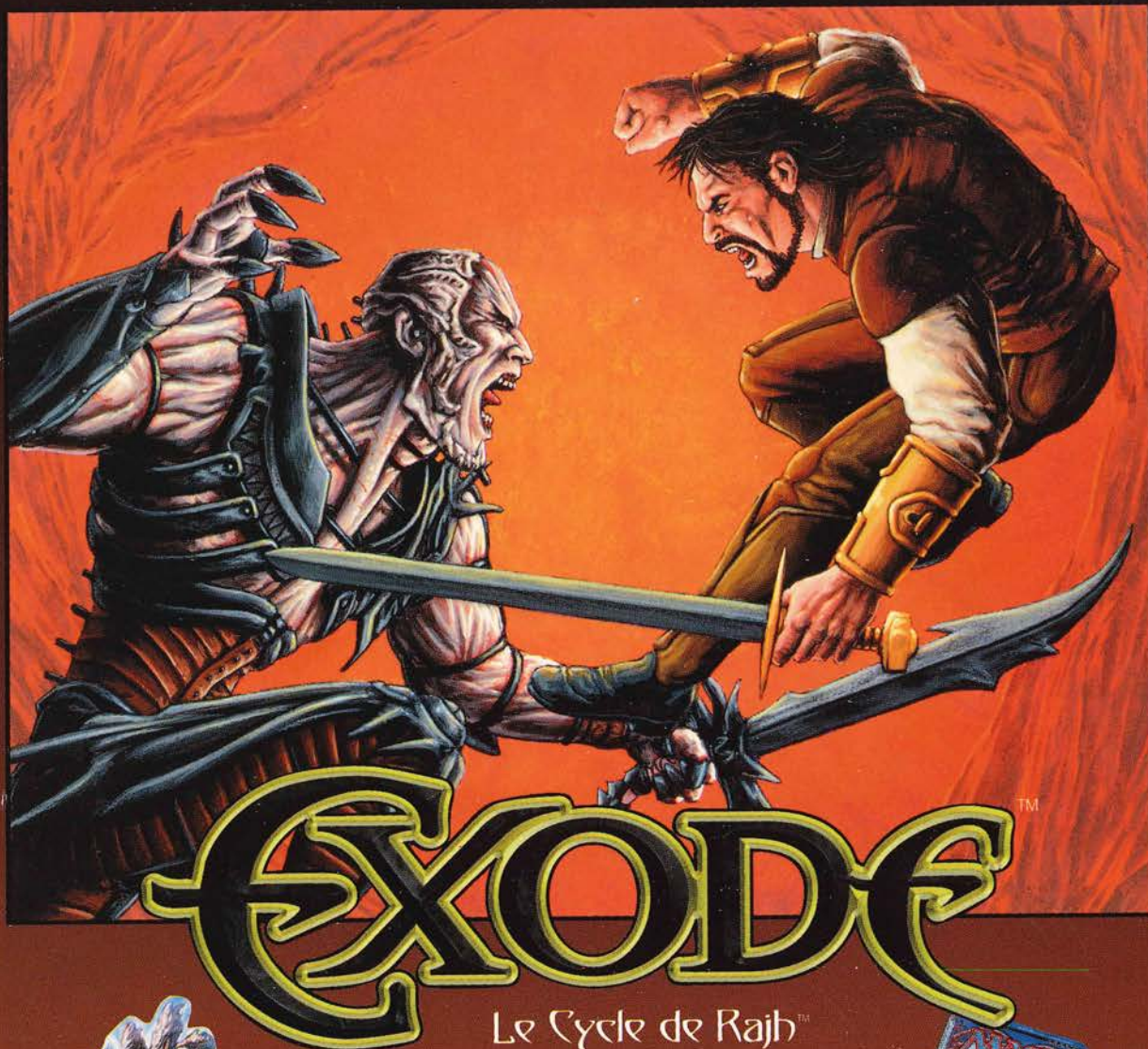
design : 

FLEU
VE
NOIR

Chaque volume 35 F.F.

Vol. 1 : Le Prophète des Sélénæ - déjà paru
Vol. 2 : Le Royaume de corail - parution 21 avril
Vol. 3 : La Prêtresse devint reine - parution 22 mai

Cet été, tout ne se règlera pas sur la pelouse!



Le Cycle de Rajh™



Mi-juin '98, Exode™, le dernier épisode du Cycle de Rajh™ vous apporte sa moisson de nouveautés:

- ▶ 143 nouvelles cartes numérotées x/143.
- ▶ L'indication du niveau de rareté de chaque carte.
- ▶ De nouvelles façons de payer le rappel.

Disponible en Français en:

- ▶ boosters** de 15 cartes
- ▶ starters* préconstruits en édition limitée (4 starters différents)



Wizards of the Coast, France - BP 103 - 94222 Charenton Cedex
Tel: 01 43 96 35 65 - Fax: 01 43 96 52 53 - 3615 WIZARDS (1,29 F/min) - www.wizards.be



*starter: paquet de base. **booster: pochette-recharge.

Wizards of the Coast, Magic: L'Assemblée et Exode sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Illustration de Pete Venters. ©1998 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

MAGIC

L'Assemblée®