N°4 – Scénarios : AD&D • Miles Christi • In Nomine Satanis • Polaris • JRT

backstab

le magazine des jeux de rôles

backstab

N° 4
35 F

ÇA SUFFIT !

CROC POUSSE SA GUEULANTE

« Joueurs bornés je vous hais ! »

CADEAU
7 FICHES À COLLECTIONNER

Intransigeant
PLUS DE 40 NOUVEAUTÉS TESTÉES

DOSSIER
Faîtes la guerre pas l'amour

CONSEILS
L'art du huis-clos

GAGNEZ
L'ÉPÉE EXCALIBUR

AIDE DE JEU
La bibliothèque interdite

DANS CE NUMÉRO

L5R RPG • Werewolf: the Wild West • Babylon Project • Nemesis ! : les Héritiers de Kadesh • Waste World • Epic 40K • Kult 2e édition • Royaumes oubliés 2e édition v.f. • Polaris : les pirates • Nightprowler: Mémoires de sang • Bloodlust : Vengeance ! *Et beaucoup d'autres...*

Juillet / août 97 - Bimestriel - 35 Francs
M 6485 - 4 - 35,00 F - RD

Dungeons & Dragons®

Le Cycle Penhaligon

TRADUCTION INTÉGRALE

Fléau-des-dragons, épée de grande renommée, gît ternie et oubliée par le seul homme qui peut la manier : Flinn. Or, le pays de Penhaligon doit faire face à une menace que lui seul peut affronter ...

L'Épée Damnée - C. Hachette : 65-2251-0 /39 FF

Le Songe de la Sorcière - C. Hachette : 65-2323-7/39 FF

LE CYCLE DE LA MORT ROUGE
- WEINBERG -

Tome 1 : C. Hachette : 65-2379-9 – 39 FF

NOUVEAUTÉ

La Tombe du Dragon
C. Hachette : 65-2389-8
160 pages - 39 FF

RONGÉ PAR LA BÊTE

Deux recueils de nouvelles basées sur le jeu Vampire, la Mascarade.

Rongé par la Bête
Tome 1 : C. Hachette : 65-2324-5 – 39 FF
Tome 2 : C. Hachette : 65-2259-3 – 39 FF

VAMPIRE *La Mascarade*

LEFRANCQ
LITTÉRATURE

CLAUDE LEFRANCQ ÉDITEUR – 386, Chaussée d'Alsemberg – B-1180 Bruxelles + 32 2/344.49
Diffusion : Hachette - Marabout

le magazine des jeux de rôles
backstab
Juillet-août 1997 • N°4

NEWS & NOUVEAUTÉS

06 BACKSTAB A DE GRANDES OREILLES : toute l'actualité du jeu.

MAGAZINE

14 TRIBUNE
CROC n'aime pas les gens !

16 LES GRANDS ANCIENS
Maléfices : M'sieur Clémenceau, vos flics maintenant...

18 INTERNET À L'USAGE DES LUDOPATHES
www.rôliste/backstab~/trocoul.fr

21 DERRIÈRE VOS ÉCRANS
L'art du huis-clos : que faites-vous tout seul dans le noir ?

24 DERRIÈRE VOS ÉCRANS
La bibliothèque interdite : mangez des pommes !

CRITIQUES

32 LES JEUX DU BIMESTRE
Je joues, tu joues, il triche...

57 LA GRANDE BIBLIOTHÈQUE
Si je veux, je lis un livre.

DOSSIER

59 A... COMME ARMÉES
Faites la guerre, pas l'amour !

65 LES PLANS
Eh man, t'as pas un plan ?

SCÉNARIOS

SPÉCIAL BRUIT ET FUREUR

71 POLARIS
Opération Acanthaster : la guerre, ça fait mal.

75 AD&D
L'effet dragon : certains réveils sont vraiment difficiles.

88 JRTM
Le joli mois de mai : la stratégie, c'est 10 contre 1 et par derrière.

84 IN NOMINE SATANIS PAR CROC
La Nouvelle République : Mobutu et Kabila ne nous disent pas merci.

92 MILES CHRISTI
Le feu de Moloch : Templiers flambés sauce démon.

GAGNEZ L'ÉPÉE EXCALIBUR

Répondez à l'enquête lecteurs p. 99 et participez au tirage au sort qui désignera l'heureu(se)x bénéficiaire de la générosité de **backstab**.

AIDES DE JEU

97 FEUILLE DE PERSO WARHAMMER
Par Ulric et par un dessinateur !

MAIS ENCORE

56 ABONNEMENT
Abonnez-vous sinon on s'tue !

99 QUESTIONNAIRE
Parle charogne !

67 LES FICHES TECHNIQUES
Nightprowler, Toon, Maléfices, miles Christi, Earthdawn, JRTM et quatre cartes d'identité pour de rire.

101 COURRIER DES LECTEURS
Vite, vite petit facteur...

Le Top 10 est élaboré sur la base des ventes mensuelles de 10 magasins français.

Top 10 des ventes Avril / Mai 97

Jeux de Rôles

1. L'AGONIE DU JOUR

2. Ecran Polaris
3. Dark earth
4. Arcane le chariot
5. Atlantys
6. Le compagnon du combattant
7. Dark ages companion
8. Les brumes de la trahison
9. Trolls
10. Star wars 2

Romans

1. LE PRIX DU SANG
2. La terre maudite
3. La directive Exeter
4. Tanis les années secrètes
5. La cité des ames
6. Le sacrifice final
7. L'ombre des anciens
8. Cent royaumes
9. Sa majesté Forgefeu
10. Rongé par la bête

Jeux de Cartes

VISIONS

1. VISIONS
2. Dagobah
3. Magic 5ème boosters
5. Les sorciers boosters
6. Mirage boosters
7. L5R : crimson & jade
8. Star wars boosters
9. Magic 5ème starters
10. Xfiles boosters

Jeux de Plateau Wargames

1. ELIXIR

2. Alambic
3. Warhammer epic 40K
4. Il était une fois
5. Formule dé
6. Méditérranée
7. Warzone
8. Warhammer la bretonnie
9. Warhammer hommes lézards
10. Inferno

...dito

Backstab ['baek staeb] (lit) 1 : Coup de poignard dans le dos.
2 : Compétence des voleurs dans AD&D.

Dites-nous ce que vous voulez, on vous expliquera pourquoi on ne peut pas le faire...

Grâce à CROC vous allez nous haïr. Pas autant qu'on vous déteste mais pas loin. Un magazine qui traîne ses lecteurs dans la boue, c'est pas bon pour les ventes ça coco. Mais bon, soyons clairs, vous voulez pas qu'on s'excuse non plus ?

Et puis, la preuve qu'on vous en veut pas, on vous demande votre avis dans un questionnaire. Attention hein, positif l'avis ! Parce que s'il est pas positif, on s'tue ! Et vous serez tous bien malheureux. C'est pas que je veuille faire pression, mais y a des limites au débat. Vous pensez quand même pas qu'on vous demande votre opinion pour se faire descendre ? C'est pas une démocratie directe ici. Vous voulez pas élire le rédac' chef non plus ?! Alors, si vous avez des bonnes idées vous vous les gardez. On est déjà assez emmerdé comme ça avec le peu d'idées qu'on a... Et puis ceux qui sont pas contents, dehors ! Nous, on continuera à faire notre magazine rien que pour nous et on le vendra à nos mères et à nos copines. Parce qu'elles au moins elles aiment toujours bien ce qu'on fait. Elles y comprennent rien mais elles aiment bien. Ça prouve qu'on est des vrais artistes maudits. Dans 1000 ans, on sera vachement célèbres et ce jour-là vous ferez moins les malins...

Ben

A PROPOS

La couverture de ce numéro est empruntée à l'album **EDWARD JOHN TRELAWNAY**, T1. Le Voyage du Starkos par Herenguel et Dieter publié chez Delcourt dont voici un résumé.

Enrôlé de force dans la flotte royale, Edward John Trelawnay se rebelle contre l'autoritarisme du capitaine Mac Shin. À Bombaye, il déserte et fait la connaissance d'un homme riche et intriguant, de Ruyter, qui lui propose de commander un de ses vaisseaux volants. Ainsi, le jeune navigant devient-il un redoutable capitaine, qui livre un combat sans merci contre ses anciens maîtres de la toute-puissante Compagnie...

3615 SIROZ

Questions-réponses sur toute la gamme Siroz, Nightprowler, In Nomine Satanis / Magna Veritas, Bloodlust, Scales, Bitume, Berlin XVIII, GURPS et plus encore. Catalogue et Vente par correspondance. Merci qui ?

1,29 FF/mn

REJOIGNEZ LA FORCE POLARIS

POLARIS

M.J., joueur, fan et passionné de Polaris ceci vous intéresse. Le noyau dur de la Force Polaris se constitue. De nombreux avantages vous seront proposés.

Envoyez dès maintenant vos coordonnées complètes ainsi que vos commentaires sur ce jeu et son univers à : Halloween Concept, Force Polaris, 24, rue du Pré St Gervais 93500 Pantin.

POIGNARD D'OR

La fiche technique correspondant au(x) Poignards d'Or est désormais décalée au numéro suivant de backstab. Il n'y a donc pas de fiche «Poignard d'Or» dans ce numéro, elle vous sera proposée dans le numéro 5.

DELCOURT

Visuel de couverture dessiné par **Herenguel** issu de la bande dessinée **Edward John Trelawnay - T1. Le Voyage du Starkos** sur un scénario de Dieter,
© 1997 Guy Delcourt Productions

Rédaction
backstab
36, rue de la Clef 59800 Lille
E-Mail : backstab@nordnet.fr

Rédacteur en chef : Ben
Secrétaire de rédaction : Guillaume Delafosse
Traducteur en chef : Guillaume Delafosse
Traductions : Guillaume Delafosse et Ben
Rédacteurs : Arnaud Bailly, CROC, Bouly, Julien Blondel, Thibaud Béghin, Guillaume Delafosse, Bertrand Lhoyez, Rémy Van Liefde, Timbre Poste, Isabelle Sol, Jeff, Pierre-Henri Pevel, Frédéric Texier, Michaël Croitoriu, Lord Winfield et Ben.
Photographies : Charlus, © Arcane.
Illustrations : Etienne Le Roux, Stéphane Beau, Thibaud Béghin, François Baranger, Benoît Springer, Damien Jacob, Thierry Gayrard, Jean-Philippe Boudart et Greg Cervall ou © Arcane.
Plans et aides de jeu : Thibaud Béghin

Production
backstab
24, rue du Pré Saint Gervais 93500 Pantin
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr

Directeur de la Publication : Guillaume Gille-Naves
Abonnements, V.P.C. : Rachel Seban
Maquette : Manu Salah, Philippe Mouret, Halloween Concept / Fabrication : Hervé Loiselet / Photogravure, flashage : Janjac, Edilog, Story / Impression : OCEP (Coutances), Roto France (Emeraînville)

Publicité / *Advertising*
Jérôme Forneris
Tél : +33 01 42 49 35 23 / Fax : +33 01 42 45 61 09

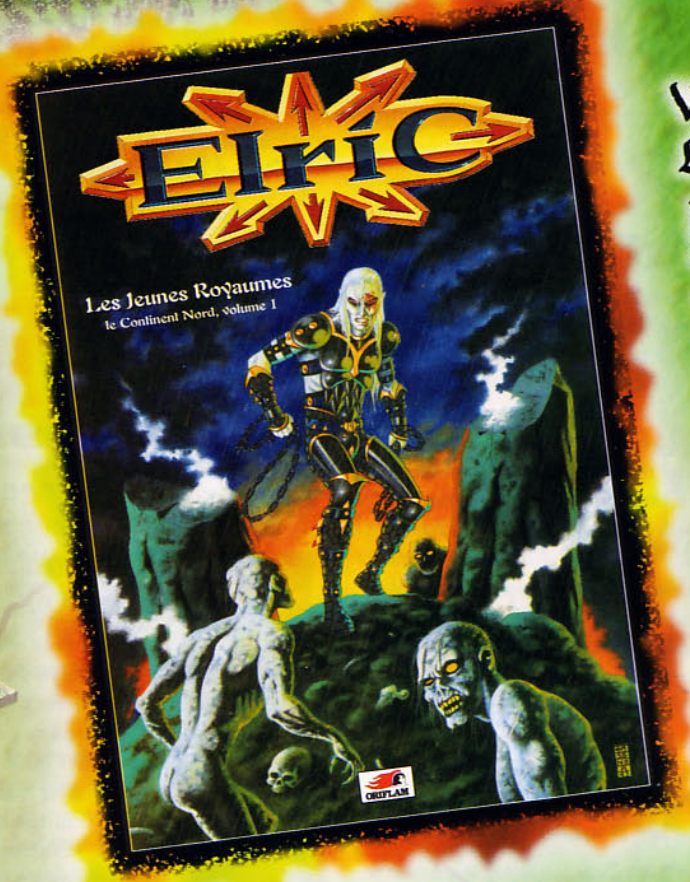
Modules / *Classified*
Bruno Buil
Tél : +33 01 69 41 39 39 / Fax : +33 01 69 41 98 10

Articles in this issue translated or reproduced from Arcane copyright Future Publishing Limited, England 1996-1997. All rights reserved. / Les articles traduits, tirés ou reproduits du magazine Arcane dans ce numéro sont copyright Future Publishing Limited, Angleterre 1996-1997. Tous droits réservés.

backstab est édité par F.C. Publications, SARL de Presse au capital de 2.000 francs. RC : Versailles B 409 214 772 .
Siège social : 58, rue Pottier 78150 Le Chesnay. Gérant : Guillaume Gille-Naves. Directeurs associés : Hervé Loiselet, Marc Nunes
Dépôt légal : à parution
ISSN : 1276-9436
Commission paritaire : 77-510
Diffusion : NMPP
Abonnements 6 numéros : France métropolitaine : 175 francs, étranger : 200 FF

Copies et traductions, même partielles de nos textes et documents interdites sans autorisation. L'envoi de textes, photos et documents non sollicités implique l'acceptation par leur auteur de leur libre publication dans le journal. Documents non retournés.

ATLAS des JEUNES ROYAUMES



Volume 1
Le Continent Nord

Premier d'une série de quatre suppléments, ce guide de 160 pages permet de tout connaître sur les différents royaumes de ce continent : le Désert des Larmes, l'horrible Nadsokor, la céleste Tanelorn, Ilmiora la progressiste, Vilmir ou l'enfer de la Loi, etc.

Histoire, géographie, coutumes, cités, personnalités de premier plan de ces contrées vous sont présentées dans ce livre.

De plus, vous y découvrirez l'histoire et les origines des Jeunes Royaumes, des trames de scénarios et d'autres informations enrichissant ce supplément.

Le Continent Nord est complété par une grande carte couleur.

Le Grand Empire de Melniboné s'étendait de par le monde.
Ses griffes avaient déchiqueté le multivers des centaines de fois.
Parmi les esclaves terrestres de Melniboné la Grande, on trouvait une répugnante race d'hommes-singes dont la tâche était d'entretenir les champs et les vignes de leurs maîtres.
Mais les hommes-singes finirent par évoluer et, finalement, ils défièrent leurs oppresseurs. Ils l'emportèrent sur eux.
De nouveaux royaumes furent érigés, cette fois par des mains humaines.

Bon de Commande

A renvoyer avec votre règlement par chèque à l'ordre d'ORIFLAM, 132 rue de Marly, 57 950 Montigny les Metz.
Oui, je désire recevoir le supplément d'Elric, l'Atlas des Jeunes Royaumes, au prix unitaire de 199 francs franco de port.
Nom . . . . . Prénom . . . . . Adresse . . . . .
Code Postal . . . . . Ville . . . . . Téléphone . . . . .
Adresse e-mail Oriflam : Oriflam@bplorraine.fr

ORIFLAM

SCOOPS EN STOCK

TOUTES LES NEWS ET NOUVEAUTÉS

DEMONWORLD

En céfran dentafass

La société Siroz Productions vient de signer *Demonworld*, jeu de combat avec figurines médiévales fantastiques donc *backstab* vous a déjà dit tout le bien qu'il pensait dans le précédent numéro.

« *Demonword* est le projet le plus important pour notre société depuis pas mal d'années. Nous en sommes tombés fous amoureux lors de notre dernier voyage au Spiel Tag de Essen et nous allons faire tout ce que nous pouvons pour vous le faire aimer » déclare Marc Nunès, gérant d'Asmodée/Siroz. « Nous avons à cœur de présenter un jeu aussi abouti que possible et un gros travail est en train d'être réalisé par toute la Siroz dream team, tant sur le contenu que sur le contenant ».

L'éditeur français ne se contentera donc pas de reproduire la version allemande à l'identique, puisque l'ensemble des illustrations et la maquette du jeu bénéficieront d'un grand lessivage de printemps, ce dont nous ne pouvons que nous féliciter au vu de certains dessins assez piteux de l'édition germanique. Le bébé, prévu pour octobre, devrait peser ses cinq ou six livres et aura un air de famille certain avec les plus grosses productions de Games Workshop : un déluge de matos en couleur (pions, règles, gabarits, cartes de terrain...) et 90 figurines 15 mm en plomb. Suivront dès novembre deux livrets d'armées (orques et humains) et une orgie de nouveaux blisters (il en existe déjà plus de 200 différents outre-Rhin !). Ça va latter dans les chaumières... ★

SORTEZ DU SHOOT'EM UP !

L'équipe de *Vae Victis* se lance dans la chronique des jeux de simulation informatiques avec *Cyber Stratège*.

Au menu, tout ce que l'on est en droit d'attendre d'un magazine traitant de jeux informatiques, plus le sérieux et la précision chers au coeur des belliludistes et à Théophile Monnier, rédacteur en chef des deux revues ; des critiques de nouveautés, des previews, des conseils tactiques sur tel ou tel jeu. Le tout complété par l'indispensable CD-ROM proposant des démos et des scénarios pour les meilleurs jeux du moment. N'y cherchez pas de preview de *Hot Car Racing XXVIII* ou de *Kill the Dragon XII*. Seuls les jeux de stratégie militaire, les jeux de conquête et les jeux de gestion auront droit de cité. Nous ne pouvons que lui souhaiter de vivre très vieux. ★

TEMPÊTE

En octobre prochain le troisième "stand alone " de Magic : L'Assemblée verra le jour.

Son contenu est bien entendu encore mieux gardé que les réserves d'or de Fort Knox, mais aucun secret n'en est vraiment un pour backstab. Nous pouvons donc dès aujourd'hui soulever un coin du voile. Il faut que vous sachiez que Richard Garfield lui-même a participé à la conception de ce produit. Il n'y a malheureusement consacré que quelques jours. Richard regrettait que certaines alliances de couleur ne soient plus aussi faciles à faire qu'au moment de la sortie du jeu, aussi Tempête va-t-elle s'efforcer de les rendre à nouveau possible tant au niveau des sorts que des moyens qui permettent de les lancer.

Alors préparez-vous à un grand retour... ★

ÉQUINOXE

Le supplément qui ne rouille jamais

Halloween Concept

Si, comme moi, vous ne quittez plus vos palmes pour dormir depuis que *Polaris* est sorti, vous allez attendre la sortie d'*Équinoxe* avec impatience. Ce sourcebook s'attache en effet à fournir une description aussi complète que possible de cette très célèbre cité des fonds marins, flottant entre deux eaux, autour de laquelle se nouent et se dénouent la plupart des intrigues du jeu.

Entièrement contrôlée par le Culte du Trident, la station «neutre» aux dimensions pharaoniques accueille les trafiquants des quatre coins des mers et ses coursives sont quotidiennement le théâtre de toutes sortes d'échanges pas toujours licites.

Équinoxe est sans nul doute le cadre de jeu le plus exceptionnel de toute la planète Mer et je touche du hareng radioactif pour que l'ensemble soit à la hauteur de mes espérances.

Sortie prévue pour cet automne. ★

CYBERPUNK 3e édition

Plus postmoderne que post-apo...

Les éditions R.Talsorian ont récemment confirmé la rumeur persistante selon laquelle une nouvelle édition de *Cyberpunk* était sur le grill (sortie annoncée pour septembre).

Dix ans et une quatrième guerre corporatiste marqueront le passage entre les deux versions, passage qui devrait se faire en douceur pour les bienheureux maîtres qui lisent la langue de Gibson dans le texte, grâce à la série des suppléments *Firestorm*. Autre changement important, les règles, qui passent à la trappe pour laisser place «net» au système FUZION développé en collaboration avec Hero Games et que les deux sociétés utiliseront désormais dans toutes leurs publications (lire notre critique de *Bubblegum : Crisis* dans *backstab* n° 2). Toujours à propos du système, la simulation de la matrice a également été entièrement revue : plus rapide, plus simple et surtout accessible à tous. Finis donc les longs moments de solitude pour les joueurs abandonnés par un maître occupé avec le runner du groupe. Ajoutons enfin qu'un nouvel environnement de jeu, les profondeurs océanes, sera amplement décrit dans la troisième édition.

Quant au plus important, c'est-à-dire au feeling du jeu, l'éditeur précise que l'univers décrit mettra en avant une vision du futur plus postmoderne que post-apocalyptique. Nous jugerons donc a posteriori... ★

ZERO

Seul contre tous dans le meilleur des mondes possibles

La toute jeune maison d'édition américaine Archangel Entertainment met la touche finale à son premier jeu de rôles, *Zero*, qui devrait être sorti au moment où vous lisez ces lignes.

Le jeu prend pour cadre le monde de Nexus, un univers futuriste directement inspiré, fait suffisamment rare pour être relevé, par

«L'univers Nexus fonctionne sur l'idée de l'esprit ruche.»

les œuvres de l'illustrateur Steve Stone dont vous pouvez admirer ci-contre le talent.

L'univers Nexus fonctionne sur l'idée de «l'esprit ruche», appelé ici «Equanimity». Les esprits de tous les habitants y forment un tout cohérent et chacun œuvre à la survie de l'ensemble. Tant que tout le monde travaille en harmonie, tout le monde est heureux, et tant que personne ne pose de questions, la vie suit son cours dans le meilleur des mondes possibles. Tout changement est banni et les individualités sont écrasées sous le poids de la superstructure collectiviste.

Mais, car il y a forcément un " mais ", certains individus d'exception (guess who ?) émettent des doutes quant à la capacité qu'a l'Equanimity de conduire les hommes au bonheur. Et comme chacun sait, le doute est le premier pas vers la désobéissance.

Critique complète dans le prochain numéro de backstab. ★

PROCHAINEMENT

S.Q.U.A.D.S.

Si ça peut saigner, ça peut mourir!

Poursuivant sur la lancée des *Héritiers de Kadesh* (lire notre critique dans ce numéro), les éditions Sans Peur et Sans Reproche préparent déjà le deuxième volume de la gamme *Némésis* pour le mois de septembre.

Intitulé *S.Q.U.A.D.S.*, le jeu reprend les principes de base créés pour la gamme *Némésis* : background connu mais original pour entrer rapidement dans l'atmosphère du jeu, règles simples basées sur le triptyque caractéristiques/compétences/D10, une présentation en livrets encartés dans une couverture - écran, et surtout l'accent mis sur l'aventure et les scénarios.

Et pour ça il faut un décor : sur une planète récemment colonisée, dans un futur pas trop lointain, les S.Q.U.A.D.S. sont des unités de mercenaires engagés par des compagnies privées pour lutter contre la guérilla indigène. Au programme, jungle moite et étouffante d'une planète au climat délirant, aliens étranges et dangereux, raids et actions commandos, chantages et dilemmes psychologiques, luttes d'influences, sexe, drogue et rock'n'roll.

Originalité du système : les joueurs vont devoir incarner leurs personnages, mais aussi gérer leur S.Q.U.A.D.S. pour pouvoir progresser (plus de thune, plus de gloire, plus de matos...). Le livret de campagne proposera cinq ou six scénarios plus ou moins indépendants, plutôt qu'une grande campagne.

En résumé, un jeu quelque part entre *Aliens*, *Commando*, *Apocalypse Now*, *Predator* et *Outland*, où les méchants ne sont pas toujours ce(ux) que l'on croit... ★

SHADOWRUN le jeu de cartes

Deck et decker

Sans doute motivé par le succès (chez nos amis les mickeys, parce que chez nous...) du jeu de cartes *BattleTech* produit sous licence par Wizards of the Coast, FASA s'est finalement décidé à adapter *Shadowrun* en version carte à jouer.

Pour les rôlistes revenant d'une quête de plusieurs années au Baloutchistan inférieur, rappelons tout d'abord que *Shadowrun* présente un univers que l'on pourrait qualifié de cyberpunk-médiéval-fantastique. La magie, les orcs, les trolls, les elfes, les nains, les dragons, les toutes-puissantes mégacorpos, les gouvernements corrompus, le câblage et l'interfaçage homme-machine, tout ça cohabite - pour reprendre le cri d'amour du crapaud. Les joueurs y incarnent des shadowrunners, mercenaires d'élite travaillant en marge du système, dont les corpos louent les services pour accomplir leur sale boulot. Dans le jeu de cartes, vous constituerez tout d'abord votre équipe de shadowrunners, en choisissant parmi les archétypes déjà présents dans le jeu de rôles (samouraï des rues, deckers, mercenaires, mages, shamans...), avant de les équiper de sorts, d'armes et de gadgets sophistiqués et rarement pacifiques. Une fois votre équipe prête, elle pourra partir en mission.

FASA nous assure qu'à l'instar de l'excellent *Netrunner*, il nous sera possible d'expérimenter toutes les richesses du jeu armé d'un simple starter par personne. Apprenez enfin que les règles ont été développées pour donner leur pleine saveur à plus de deux joueurs. Comme d'habitude, on vous dit tout dès qu'on en sait plus, et réciproquement. ★

PORTAL

Magic : L'Assemblée n'étant pas un jeu très facile, WOTC en propose désormais une version simplifiée. Le jeu garde sa richesse, mais n'est plus encombré par les nombreux problèmes de timing. Il permet de se familiariser avec les principaux concepts comme les phases de jeu ou la gestion du mana sans pour autant multiplier les subtilités. *Portal* n'est pas fait pour les vieux routards, c'est un produit d'excellente qualité ludique et graphique pour le grand public. ★

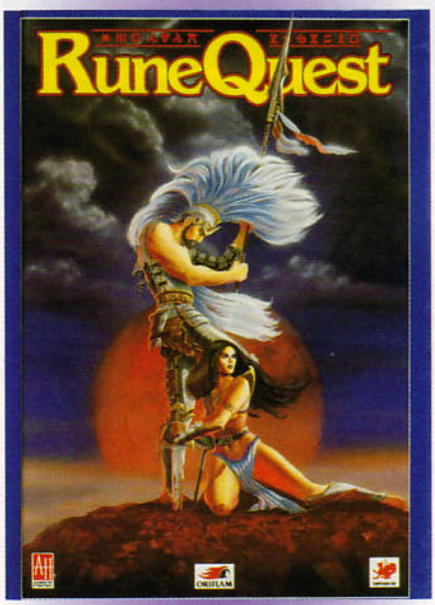
GLORANTHA

On the road again...

Avalon Hill et Chaosium ont annoncé récemment qu'ils mettaient fin à 14 ans d'une collaboration fructueuse autour du jeu de rôles *Runequest*.

Le nouvel accord signé par les deux parties prévoit qu'Avalon Hill conserve tous les droits sur le système de *Runequest* et laisse à

«Un jeu de rôles sans monde, c'est comme un couteau sans lame.»



Chaosium la totale jouissance de Glorantha, l'univers du jeu. Avalon Hill conserve néanmoins le droit de publier de nouveaux suppléments. Un vrai jugement de Salomon donc, puisque le bébé est proprement et simplement coupé en deux. Si vous me permettez un avis, je pense qu'un jeu de rôles sans monde, c'est comme un couteau sans lame, et c'est sans doute la raison pour laquelle Greg Stafford, le big boss de Chaosium et le créateur de *Runequest*, s'est immédiatement et publiquement félicité de la tournure qu'avaient pris les événements. Peu après, il annonçait d'ailleurs la parution pour cette année d'une nouvelle édition de *Runequest*, baptisée *Glorantha* et dotée bien sûr d'un nouveau système de jeu.

Parallèlement, les développeurs de Chaosium travaillent également sur un jeu de plateau, sur un jeu de combat avec figurines, ainsi que sur plusieurs romans actuellement en cours d'écriture. L'ensemble de ces productions bénéficieront d'un nouveau label, Duck Point Press, qui est largement ouvert à tous les fans de *Runequest*.

" Nous désirons par ce biais encourager la créativité et nous faire l'écho de tous les points de vue que les amateurs de Glorantha ont du jeu ", déclare Greg Stafford.

Alors si la perspective de voir vos œuvres gloranthiennes publiées vous excite le canard, prenez tout simplement contact avec Rob Heinsoo à biturianv@aol.com. ★

FALLOUT

Postapoki-dépotte !

Ce " jeu de rôles " informatique sera certainement (après *Daggerfall*) le produit sur lequel les joueurs vont craquer.

Le système de jeu devait être celui de GURPS mais... comment dire... Steve Jackson et Interplay n'ont pas réussi à se mettre d'accord.

À la base, c'est la suite d'un vieux jeu sorti sur Apple IIe (ça nous rajeunit pas) appelé *Wasteland*, qui est si bon que plusieurs sites Internet lui sont entièrement consacrés et que nous avons été obligés d'émuler nos Pentium 100 en Appe IIe pour y rejouer. Vous y incarniez des survivants d'une apocalypse nucléaire qui tentaient de recréer une civilisation nouvelle en cartonnant tout ce que les radiations avaient pu créer comme monstruosités. Ça ne payait pas de mine, mais le scénario était certainement le meilleur jamais écrit (et pas seulement basé sur le nombre de balles qui reste dans votre M-16).

Dans *Fallout*, le look est privilégié puisque c'est une sorte de croisement entre *Ultima 8* et *Diablo*. Les combats sont " tour par tour " (pas de cliquage de souris frénétique) et on nous promet une intrigue de qualité et une durée de vie importante (mais là, je demande à voir). Le système de jeu devait être celui de *GURPS* mais... comment dire... Steve Jackson et *Interplay* n'ont pas réussi à se mettre d'accord. Exit donc *GURPS*, mais la création de personnage n'a rien à envier aux jeux de rôles sur papier. Reste à savoir si toutes ces belles compétences vont avoir un effet réel sur le jeu. La démo est disponible sur Internet (www.gamesdomain.co.uk) et **backstab** vous en reparle dès que le jeu est entre nos mains (c'est prévu pour cet été). ★

Mais encore...

LE BÊTISIER DU SAMEDI SOIR

À six heures du matin, après 12 heures de jeu non stop et trois litres de café, un rôliste est capable du meilleur... comme du pire.

- Pas de slip ?
- Non.
- Oh la vache, la peau à même le corps !

- Y a pas un pet, y a pas un bruit, y a pas un pet de bruit...

- Il faut trier les squelettes par confession...

- Est-ce qu'on voit si le geyser bouge ou pas ?

- Tu pousses l'extrême jusqu'au maximum ?

Merci à Frédéric Bravin et au megalo posse. Envoyez-nous les vôtres, nous publierons les meilleurs.

STEVE GATES ET BILL JACKSON

Steve Jackson, éditeur de la célèbre gamme *GURPS*, a annoncé l'embauche d'un Directeur des Licences et des Nouveaux Médias, Micah TJ Jackson, qui est désormais chargé d'appuyer la nouvelle orientation de l'entreprise. Le beau Steve désire en effet réduire fortement sa production de jeu de rôles pour se lancer à fond dans la réalisation de jeux de cartes et de jeux vidéo. Malgré la mésaventure de *Fallout*, jeu vidéo qui devait porter l'estampille *GURPS* (lire notre présentation), Steve Jackson ne désespère donc pas de vendre un jour les licences de ces jeux aux major companies du loisir informatique.

MAGIC VERSION 1.1

Microprose, après consultation des spécialistes de WotC, met à votre disposition une version revue et modifiée du jeu informatique *Magic : The Gathering*. La nouvelle mouture accélère le temps de réflexion de l'ordinateur, corrige certaines erreurs énervantes et améliore l'emploi parfois aberrant que le logiciel faisait des cartes compliquées. Les derniers rulings en date sont par ailleurs pris en compte. La version 1.1 peut être téléchargée à partir des sites Wizards (www.wizards.com) et Microprose (www.microprose.com). Quant à ceux qui ne disposent pas d'un accès au net, ils peuvent l'obtenir directement auprès de Microprose.

PIRATES DES CARAÏBES

Un jeu de cartes pahacoléxioné drôle, bourré de combinaisons, d'action et de stratégie mais surtout drôle est sérieusement à l'étude chez Halloween Concept. Il a pour cadre une lutte sans merci mais pleine de panache entre pirates des caraïbes pour la possession de nombreux trésors plus émoustillants les uns que les autres.

s Boutiques
s accueillent

UX DE ROLES

D&D VF et VO
du Joueur 237F
du Maitre 203F
du Maitre 69F
e monstrueux 182F
et légendes 142F
de Magie 128F
de personnage 70F
des Paladins 159F
des Elfes 159F
des Humanoids 159F
et Equipement 135F
les Monstres 135F
ve du magicien, voleur,
u Guerrier 54F
de T.S.R 187F
vel campaigns 119F
t & tactics 119F
k Specialists 119F
opedia Magica 168F
MC III 119F
Builder's Guide 123F
U. OUBLI. 2 éd Tél.
74F
es des R.O. 133F
es des R.O. 133F
des Elfes Noirs 144F
omicon 119F
de Monts Prof. 275F
l'Eternelle Ren 159F
Volo":Départ 61F
Volo":Voyage 61F
Volo":Arrivée 61F
nbes de Soirét. 69F
s de la Côte 102F
Avatars 119F
Gu. all Magical 119F
il: Campaign 158F

BIRTHRIGHT
secrets :Halskapa,
ne,Stjordvik 50F
Highlands 122F
Battle Syst 61F
of hero kings 119F
of Great Bay 122F

RAGONLANCE
of Steel 109F

E 237F
Ambre 199F
rs d'Ombres 237F

de CTHULHU 189F
72F
du Gardien 104F
de l'investigat. 151F
des Monstres 84F
Live 109F

NTYS 227F
Tél.

AGICA Tél
Ed 192F
en vf & vo Tél

ETECH 4th 160F
ensions en vo Tél

E 137F

OLUST 223F
89F
Sanglantes 120F
199F
47F

EGUM CRISIS 153F

GELIN 246F
104F
GELING 144F
f Storytellers 104F
d & Hidden G. 86F
People 69F
Shining host 69F
al Eyes 86F
al Eyes 2 86F
f all Kings 86F
KithBook 69F
Guide 126F
he Mighty 126F
KithBook 69F
chanted 93F

Falkenstein 237F
Vapeur 151F

RATIONS 161F
Scenario 94F
113F

RACY X Tél.

PUNK 225F
84F
3 137F
f the Brave 156F
1 120F

TENEBRES 197F
81F
AGES 160F
Dark Ages 58F

MARSEILLE

7, cours Lieutaud
tél : 04 91 48 25 43

Storyteller's Secrets 87F
Constantinople 87F
Clanbook Cappadocian 69F
Liege, Lord & Lackey 87F

DARK EARTH 265F
Ecran 95F

DEADLANDS Del. 192F
Marshal Law: screen 96F
Weird Wailin's CD 96F
The Quick &The Dead 160F
Book o'the Dead 128F
Perdition's Daughter 32F
Independence Day 32F

EARTHDAWN 275F
Accessoi. du Maître 107F
Les Brumes de la Trahison 113F
Compagnon 180F
Arcane Mysteries Barsaive 96F

ELECKAZE 209F
Ecran 89F
Carte géographique 55F
Armaggedon 138F
Terre 133F

ELRIC 236F
Ecran Elric 94F
Melniboné 217F
La nef des fous 127F
Versets Impies 133F
Est Inconnu 132F
L'Atlas des Jeunes Roy. Tél
Les extensions en vf & vo Tél

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

FADING SUNS 160F
Screen & Weapons 77F
Byzantium Secundus 115F
Forbid. Lore: Techno 109F
Lords of Known World 115F
Weird Places 84F

GUILDE 255F
Ecran Guilde 85F
Les Carnets pourpres 76F
LesVenn'dys 120F
Le Loom 179F
Requiem des Ombres 218F
L'Atlas du continent 1 Tél
Terra incognita 34F

GURPS 210F
Ecran 95F
GURPS Psioniques 132F
GURPS Vampire 179F
Vehicule 2nd 128F
Aliens 115F
Martial Arts 2nd 128F
Psionics 109F
Creatures of Night 109F
Compendium II 141F

HAWKMOON II 240F
Ecran 2ème Ed 94F

IMAGO 180F
Chaos Puissance 5 44F
Projet Nexus 1 35F

I N S, Magna Veritas Tél.
Ecran 95F
Rigor Mortis 120F
Stella inquisitorus 217F

JRTM 2nd Ed. 213F
Ecran JRTM 64F
Carte des TdM 64F
Créatures des TdM 84F
Moria 112F
Trésors des TdM 163F
Ruines Hantées Dun. 69F
Valar & Maïar 137F
Deluxe L of Ring Map 77F

KULT 227F
Fables et Reflets & écr. 94F
Taroticum 132F
Légions des Téneb. 180F
Anges Déchus 104F
Métropolis 161F
Au delà des Limites 113F
Le Coeur, l'Esprit, l'Ame 113F

LEGENDS OF 5 RINGS 180F

LOUP-GAROU 179F
Ecran 72F
Rite de passage 99F
La voie des loups 102F
Rage sur New-York 120F
Le livre du Ver 129F
Caern Lieux de Pouvoir 146F
Le Livre du Conteur Tél

WEREWOLF 2nd Ed 160F
Screen 2nd Ed 58F
Player's guide 104F
Umbra 87F
Shadow Lords,
Silent Striders 58F
Storyteller handbook 104F

MARSEILLE

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

Who's who Garou 69F
Project Twilight 69F
Rage across Appala. 104F
Freak legion 69F
Black Labyrinth 63F
Warriors of Apocalyp 87F
Rage Across World 1 115F
Rage Across World 2 115F
Midnight Circus 87F
Werewolf Chronicles 1 127F
Bastet 104F
Nuwiska 69F
Silver Fangs 58F
Werewolf Chronicles 2 127F
WILD WEST 180F

MAGE 179F
Ecran 63F
La trame du destin 102F
Techno. les Progéni. 67F
Le Livre des Ombres 154F
La Toile numérique 129F
Mage 2nd Ed. 160F
Mage Scre.,Hidd. Lore 87F
Progenitors 58F
Verbena,Celestial Chorus,
Cult of Extasy,Dreamspeakers,
Akashic B., Euthnatos 58F
Technocracy NWO 58F
Mage portfolio 87F
Chaos factor 87F
The fragile path 63F
Mage Tarot 162F
Void Engineers 58F
Horizon:Stronghold ... 87F
Book of Craft 104F
Book of World 127F
Mage Chronicles, vol 1 127F
Book of Mirrors 104F

MEKTON Z 236F
Ecran 94F
Manuel Tactique 94F

MUT. CHRONICLES 236F

NEPHILIM 2ème Ed 265F
Ecran Neph 2 95F
Arcane : Le Batteleur 32F
Arcane : La Papesse 32F
Arcane : l'Impératrice 32F
Arcane: l'Empereur 32F
Arcane: Le Pape 32F
Arcane: l'Amoureux 32F
Arcane: Le Chariot 32F
Arcane VIII 32F
Les Templiers 170F
Lion Vert 113F
Arcanes Majeures 142F
Souffle du Dragon 208F
Selenim 179F
L'Atalante furtive 114F
Mystères 170F
La dame de 11 Heures 86F
-Tome 1:Magie 120F
-Tome 2:Alchimie 120F
-Tome 3:Kabbale 120F
Le livre noir 85F
Arch. secr.St Amand 114F
Les Arthuriades 180F
L'Apprenti 86F

MILES CHRISTI 237F
Ecran M.C 94F
La richesse de l'Emir 94F
Locus Palmarum 138F
Assassins 138F

Monde de MURPHY 179F

NIGHTPROWLER 256F
Ecran 94F
Av. à Samarande 1 ou 2 132F
L'atlas de Samarande 171F
Le Prix du Sang 49F

NOIR 160F
Shades of Noir #1&2 84F

PENDRAGON 236F

POLARIS 189F
Ecran 94F
Carte 84F
Les foudres de l'abîme 49F
Guide des Profondeurs 94F

RAOUL 34F
D'AC Raôul 34F

REVE DE DRAGON Tél.
Secret de Muringhen 109F
Rêve en Boldzarie 124F
L'oeuf de Psiluma 109F
La Dame des songes 109F
Voyage et voyageurs 189F
Poussière d'étoiles 109F
Château Dormant 109F
Ballade de Harpsichore 110F
L'oiseau Oracle 2 ou 3 35F
L'Unirève 189F

RIFTS 132F

ROLEMASTER
Manuel personnages 103F
Manuel des combats 69F

NICE

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

Manuel des sorts 120F
Créatures et Trésors 124F
Compagnon I 105F
Compagnon II 139F
Compagnon III 120F
Compagnon IV 112F
Comp. du Combatt. 128F
Compag. du Mage 146F

RUNEQUEST 230F
Les Trolls 209F

SCALES 209F
Nature 137F
Romans 47F

SHAAN 189F
Le Livre de Shaems 94F
Ecran 94F
Lumière du matin 49F
Archeos Tél.

SHADOWRUN 237F
Alerte rouge 104F
Guide de Seattle 190F
Guide de l'Am. Nord 170F
Des Pourris et des Ombres 94F
Les Chiens de Guerres 142F
Field of fire 96F
Shadowtech 96F
Cybertechnology 96F
Shadowrun Comp. 96F
Missions 96F
Underworld Sourceb 96F

STAR WARS 3ème Tél.
Ecran 86F
Materiel de campagne 76F
Le guide de l'Empire 114F
Le guide de l'Alliance 132F
Manuel d'inst. Craken 81F
Manuel du maître 115F
Commando shantipole 57F
Chasse à l'h. Tatooine 57F
Bataille du soleil d'Or 63F
Outrespace 65F
Pluies d'étoiles 66F
Les récupérateurs 66F
Le domaine du mal 72F
L'étoile de la mort 94F
Les coordonnées d'Isis 72F
Cité des nuages 76F
Cité des profondeurs 76F
L'enlvmt C.D. Singer 72F
Supernova 130F
Guide de la Trilogie 189F
Cargo interstellaire 136F
Eclaireurs 132F
Fragments Bordure Ext. 109F
G. héritiers de l'Empire 151F
Etoiles Jumelles de Kira 104F
Morts ou Vifs ! 104F
S.W.2nd Revised 192F
S.W. Screen 2nd Rev 64F
Fantastic technology 96F
Han solo sourcebook 128F
Wanted by Craken 96F
Gamemaster handb 115F
Dark Empire 160F
The Movie Trilogy 160F
Flashpoint: Brak sect. 96F
Creatures of the galaxy 96F
Classic Adventures 115F
Classic Adventures 2 115F
Classic Adventures 3 115F
Craken's rebel oper. 96F
The Truce at Bakura 141F
Heroes & Rogues 115F
Rebel sourceb 2nd Ed 141F
Imperial sourc 2nd Ed 141F
Sourcebook 2nd Ed 141F
Goroth:Slave of Emp. 96F
Planets collection 160F
Platt's starport guide 160F
Classic campaigns 96F
Alliance intel. reports 141F
Jedi Academy Sourceb 141F
The Kathol Outback 96F
Kathol Rift 96F
Thrawn Trilogie Sourc 160F
Darkstryder 192F
Adv. Journal #4 à 13 77F
GG 1 à 9, 11 ou 12 96F
GG10 Bounty hunter 115F
Shadows of Empire 96F
Imperial Entanglemts 96F
Best of S.W Adv Journ 128F
Star Wars Live Action 128F
Live Action Adv 96F
Tales of the Jedi 160F
Operation Elrod 63F
Classic Aventures 4 128F
Instant Adventures 96F
Pirates & Privateers 115F
No disintegration 96F
Mos Eisley boxed set 224F
Hives of Scums & Vil. 116F
Black sands of Socorro 116F
Imperial Double-Cross 64F
Fantast. techn : Droïds 96F

THOAN 280F
Thoan de luxe 340F
Ecran 40F
Arwoor 180F

TOON 152F

NIMES

14, rue de l'Agau
tél : 04 66 67 15 58

Ecran & Supplément 120F
Silence on Toon 123F

VAMPIRE 171F
Ecran Vampire 60F
Le Livre du Conteur 146F
Cendres aux cendres 92F
Liens du sang 58F
Chicago la nuit 149F
Succubus club 135F
Diablerie au Mexique 89F
Guide des joueurs 157F
Livre Clan Toreador 103F
Livre du Clan Brujah 103F
Livre du Clan Tremere 103F
Milwaukee by night 128F
Livre Clan Grangrel 103F
Vampire 2nd Ed 160F
Vampire Screen 2nd 58F
Dirty secr Black Hand 104F
The Inquisition 69F
Clanbook
Brujah, Gangrel, Malkavian,
Nosferatu,Toreador, Tremere,
Ventrue, Assamite,Setite,
Tzimisce ou Lasombra 58F
Player's guid Sabbat 87F
Sabbat Storytellers 87F
Giovan: Blood & Fire 104F
Hunter hunted 58F
Player's guide 2nd 127F
Los Angeles by Night 104F
Berlin by Night 87F
Storyteller's handb 104F
Prince's Primer 63F
Elysium: Elder Way 87F
Book of Nod 63F
Chicago Chronicles 1 127F
Chicago Chronicl. 2 115F
Chicago Chronicle 3 115F
Montreal by Night 87F
Clanbook Ravnos 58F
Diablerie 69F
Cities of Darkness 1 116F
Ghouls Fatal Addict. 87F

WARHAMMER 180F
Ecran 38F
P.E.R.S.O.N.N.A.G.E 95F
1er Compagnon 114F
La camp. Impériale 151F
Sombre aile de la mort 123F
Pour la gloire d'Ulric 168F
Nouvel Apocryphe 142F
L'agonie de la Lumière 154F
Grimoire Tél
Manuel du Joueur 95F
Arcanes Magiques 95F

WASTEWORLD 160F

WEREWOLF : The Wild West
The Wild West 180F
TWW Pocker Deck 85F

WITCHCRAFT 145F

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

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

Mind's Eye Theatre
Laws of the Night 63F
Elder's Revenge 104F
Oblivion 87F
Liber des Goules 63F
Laws of the Wild 87F

JEUX DE PLATEAU

Meurtre à l'Abbaye 218F
Le secret du Nil 126F
Elixir 113F
Alambic 57F
Il était une fois 113F
Civilisation 288F
Diplomatie 288F
Méditerranée 261F
Formule DÉ 198F

3615 LACRYPTE
Venez nous rejoindre

WARGAMES

Europa Universalis 340F
Extension Europa 90F
Grand Siècle 350F
Révolution 299F
S.P.Q.R 330F
Sagunto 330F
Waterloo 309F
Iena 309F
World in Flame Classic 384F
World in Flame Delux 768F
Great War at Sea 239F
War in the Desert 563F

SOIREE ENQUETE

Série Noire à l'encre rouge 74F
Cinq cadavres à la UNE 93F
Dieu est mort 93F
OVNI soit qui mal y pense 114F
L'Ivresse des Profondeurs 114F

ACCESSOIRES

Dés 4F
Boite de 7 dés assortis 24F
Bourse de Cuir 29F
Classeur UltraPro 40F
Feuilles Portes Cartes 1,6F
Portfolio A4 32F
Deck Protector 40F
Deck Pro Magic 40F
Protège cartes (100) 9F
Deck Black Shield 70F

WARGAMES FANTASTIQUES

Toute la gamme de ces Figurines est disponible.

EPIC Nouvelle version 490F
Warhammer 40.000 490F
Dark Milenium 300F
Codex 150F
Warhammer 490F
Magie nouvelle Ed. 300F
Livre d'armées 150F
Necromunda 490F
Outlanders 280F
WARZONE 237F
Compendium 1 180F
Warzone Mag. 1 à 7 11F
INFERNO 187F
Towers of Bel 216F
Flintloque 180F
Deadloque 180F
Dresda 180F

JEUX DE CARTES

En Francais
Les Terres du Milieu:
Dragon booster VF 18F
Compagnon du Sorcier 120F
Guardians, Net Runner, Kult, Dés
Dragon, Spellfire, Mythos...

In ENGLISH
DUNE
Starter et Booster Tél.
Legends of the 5 Rings
Crimson & Jade - Obsidian
Starter 54F
Booster 16F

Lidless eye

Starter 59F
Booster 18F

Dagobah Boosters 17F
X-files 101361 18F
Dark Eden Tél.
Dragon D: Frostwings 36F

et aussi...
Vampire T.E.S, Battletech, Rage, Arcadia, D. Dice, Middle Earth, Guardians, Mythos

04 91 94 22 50
7,cours Lieutaud
13006 Marseille

MAGIC The Gathering™

En Français - *In English*

Weatherlight
Booster 19F
30 Boosters + 6 Offerts 570F
30 Boosters + 7 Offerts 570F
PORTAL Tél.
5ème Edition
Booster 19F
30 Boosters + 6 Offerts 570F
27Boosters + 9 Offerts 513F
Starter 59F
10 Starters + 2 Offerts 590F
10 Starters + 2st + 2 Boos 590F
VISIONS
Booster 19F
30 Boosters + 6 Offerts 570F
27 Boosters + 9 Off 513F
MIRAGE
Starter - *Starter* 59F
10 Starters + 2 Offerts 590F
5 starters + 1 offert 295F
Booster - *Booster* 19F
30 Boosters + 6 Offerts 570F
27 Boosters + 9 Off 513F
CHRONICLES
Booster 16F
RENAISSANCE
Booster 10F
42 Boosters +18 Offerts 420F
HOMELAND
Booster 12F
FALLEN EMPIRE
Booster 12F

Magic: The Gathering, Magic: l'Assemblée, Ice Age, Ere Glaciaire, Alliances, Mirage, Multiverse, Visions sont des marques déposées par Wizards of the Coast, INC. Tous droits réservés.

Juillet 97. Nos prix sont valables dans la limite des stocks disponibles et jusqu'à parution du numéro suivant, et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis.

SOIRÉE ENQUÊTE

LES SALAUDS SE CACHENT POUR MOURIR

TOUCHE PAS AU GRISBI SALOPE

Prochaine *Soirée Enquête* et sixième titre de la collection, *Les salauds se cachent pour mourir* reprend intégralement le fonctionnement qui fit le succès de la gamme : cadre simple (pas besoin de louer un château fort du XII[e] pour le week-end), règles permettant aux joueurs de mener véritablement une enquête, intrigue fouillée et indices nombreux, bref tout ce qu'il faut pour passer une soirée de jeu originale sans complications excessives. L'ambiance et les circonstances qui précèdent le commencement de la soirée risquent par contre de vous surprendre. Après un casse foiré au cours duquel le boss s'est mangé une valda de gros calibre dans le buffet, ses «associés» se retrouvent à la planque, un appartement minable de Brooklyn, pour faire le point de la situation : un butin vraiment décevant (un cédérom illisible), des flics renseignés par une taupe qui fouillent toute la ville à la recherche des malfrats, un otage dont la vie ne vaut pas cher, un caïd et un vieux médecin alcoolo... Les règlements de comptes peuvent commencer. Une ambiance bien pourrie et bien noire, entre James Ellroy et Tarantino pour une *Soirée Enquête* qui sent la sueur et le bourbon frelaté. ★

Sortie mi-juillet.

DRAGON DICE SUR PC

(Interplay)

Après plusieurs années de travail (j'avais vu la première version à la Gen Con il y a deux ans), le jeu va bientôt sortir et il n'est pas mal du tout. Les joueurs de *Dragon Dice* sur table ne sont pas déçus puisque c'est la reproduction exacte de leur JDC (jeu de dés à collectionner) favori, les animations et les sons en plus. Le design est superbe et le programme joue assez bien. Pour l'instant, il semble que seuls les 4 peuples de base puissent être choisis mais comme toujours pour une démo, ne vendons pas la peau du logiciel avant d'avoir booté le CD final... ★

DRAGON DICE™ GAME

BO-DOÏ

Du beau, du bon, du Bo-Doï !

Saluons la naissance d'un nouveau mensuel de bandes dessinées, indépendant des éditeurs de B.D., *Bo-Doï*, dont vous pourrez acheter le premier numéro dans tous les kiosques dès la fin septembre. On n'a encore rien vu mais le concept nous met déjà le frifri tout en émoi : de l'action, du fantastique, de l'aventure, des publications en avant première intergalactiques (les nouvelles BD de Thierry Ségur - Delcourt - et de Jodorowski - Les Humanos -...), des histoires courtes inédites, des news, des critiques et des dossiers, des expériences de créations collectives, du trading-cards et des goodies, les calendriers de dédicaces, des cotes... 132 pages grand format de bonheur en couleurs !

Alors si vous voulez soutenir cette initiative, abonnez-vous sans plus attendre (300 F pour 11 numéros - *Bo-Doï*, 24 rue du Pré St Gervais, 93500 Pantin) et vous recevrez un ex-libris dédicacé de Joël Mouclier.

CONVENTIONS

MANIFS ET SALONS

• Provins les 30 et 31 août.

Les rencontres du Club Pythagore de Provins fêtent leur dixième anniversaire. Au programme, du jeu de rôles, rien que du jeu de rôles, en présence d'une brochette d'auteurs qui vous feront jouer des scénarios inédits : Denis Gerfaud (RDD), Jean-Luc Bizien (Hurlements, Chimères), Mathieu Gaborit (Écryme), Thibaud Béghin et Benoît Clerc (miles Christi, Atlantys), Michel Gaudo (Maléfices) sous réserve et Daniel Daujean (Chestel).

Renseignement et inscriptions : Jean-Philippe Palanchini au 01.64.00.33.94.

• Strasbourg les 30 et 31 août.

Les Contrées de l'Imaginaire organisent une rencontre de jeux qui réunira les joueurs de cartes (Magic), les rôlistes (Warhammer, Shadowrun, Maléfices, Cthulhu...) et les amateurs de jeux de plateau. Entre deux parties, vous pourrez assister à une des nombreuses projections de films.

Renseignements et inscriptions : Jeremy Adam, 20 rue Schnitzler, 67000 Strasbourg. Tel : 03.88.61.72.08.

• Lausanne les 6 et 7 septembre.

Une convention réunissant tous nos amis rôlistes helvètes (et les autres) aura lieu dans les locaux de l'EPFL. Au programme : jeux de rôles (beaucoup), wargames (ASL entre autres), jeux de cartes (Magic mais aussi le tournoi officiel de Lunch Money), Warhammer Battle...

Renseignements et inscriptions : L'Ellcrys, 6 ruelle du Grand Pont, 1003 Lausanne, CH. Tel : 00.41.21.320.03.40.

• Fécamp les 6 et 7 septembre.

La convention Terre de Brumes vous propose de passer un week-end ludique en Normandie autour d'un programme varié : tournoi de jeux de rôles, épreuve de peinture sur figurines et championnat de Warhammer 40K, jeux de plateau, jeux sur consoles et sur PC en réseau, rencontres avec des auteurs et des éditeurs de jeux de rôles, ainsi qu'avec des dessinateurs de B.D.

Renseignements et inscriptions : M. Vincent Lefebvre, 7 rue François Poret, 76400 Fécamp. Tel : 02.35.28.70.98.

• Bécourt (près de Millau) les 12, 13 et 14 septembre. L'association La Griffe et le Velours organise un grandeur nature médiéval fantastique (Le Jour du Lion). Dans un univers antiquo-barbare à mi-chemin entre Conan et Runequest, le scénario mêlera action, diplo et ambiance. Une centaine de joueurs sont prévus.

Renseignements et inscriptions : Dominique Castellano, 13 rue Lalanne - Apt 7 - 31100 Toulouse. Tél : 05.61.44.67.45

• Provins le 13 septembre.

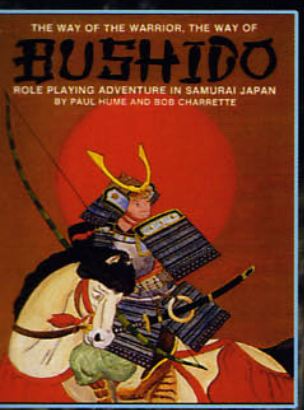
L'association Les Oniriades organise à l'occasion de la fête " belle époque " qui se tiendra ce même jour dans la ville des comtes de Champagne, un grandeur nature début de siècle fantastique, qui réunira une cinquantaine de joueurs dans ce cadre prestigieux et rare. À ne pas manquer...

Renseignements et inscriptions : Bertrand au 03.20.96.62.03 (la journée) ou 03.20.31.90.54 (le soir) et le magasin Rocambole, 36 rue de la Clef à Lille (tel : 03.20.55.67.01)

• Marseille du 26 septembre au 6 octobre.

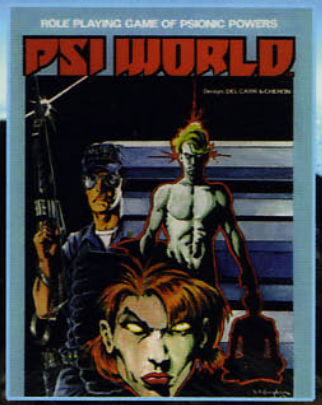
L'édition 97 du salon Ludopolis des jeux et des nouvelles technologies se tiendra cette année à la foire internationale de la cité phocéenne. Onze jours de délires sur plus de 4000 m2 pour 400 000 visiteurs attendus. Au menu : de la B.D., du manga, de la S.F. en présence de nombreux auteurs, du jeu sous toutes ses formes (rôles, wargames, grands classiques, informatiques, société, cartes...). Animations, tournois, démonstrations, initiations sont prévus tous les jours. Et tout ça pour 35 francs seulement !

Si vous aimez les règles de jeux simples! Les univers étriqués! Alors ces jeux ne sont pas faits pour vous!



Honneur, ki, yakuza, ninja, samuraï... rassemblés dans ce jeu de rôle médiéval fantastique japonais qui est la référence dans le domaine. Un des auteurs du jeu est en possession d'une thèse en médiéval japonais de Harvard. Donc incontournable...

BUSHIDO (VO) Prix.....151 F



Ce jdr se passe sur Terre dans un futur proche. Une mutation a transformé une partie de la population en personnes dotées de pouvoirs psioniques (plus de 90 capacités). Les joueurs font partie de ces mutants considérés comme des parias. Un système de règle très libre pour une boîte comportant un écran et une aventure.

PSI WORLD (VO) Prix.....90 F

FRAIS DE PORT GRATUITS À PARTIR DE 100 Fr D'ACHAT

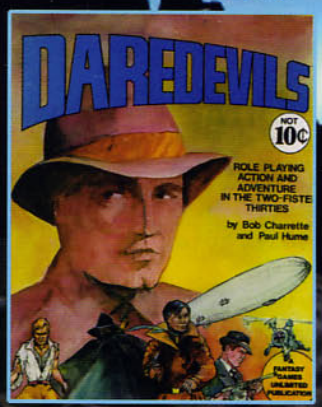
TOUS CES JEUX ONT DE NOMBREUSES EXTENSIONS N'HÉSITEZ PAS À TÉLÉPHONER POUR AVOIR LA LISTE.

BOUTIQUES, REVENDEURS, CONTACTEZ JEAN - HUGUES AU 01.44.07.12.32

Simple comme un coup de fil : Commandez par téléphone et réglez par téléphone

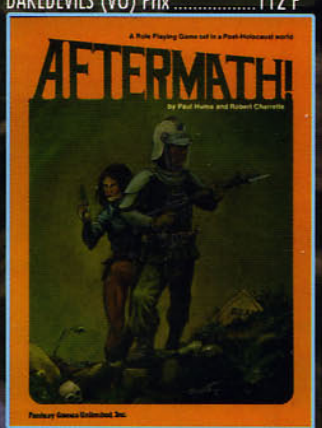
Space-Opera est un jdr de S-F très complet basé sur les plus grands mythes du genre : Starwars, Dune... C'est le jeu simulationniste où vos personnages sont des héros dès leur création.
Un agent frémen dans un starfighter à une vitesse proche de la lumière, se dirigeant grâce à la "Force"... C'est peut-être vous !

SPACE OPERA (VO) Prix.....151 F



Daredevils est un jdr se situant dans les années 1930. Vous interprétez un personnage hors du commun : scientifique (archéologue), détective privé, vengeur masqué, mercenaire... Des pouvoirs spéciaux, des prototypes de haute technologie. La boîte contient aussi un écran et plusieurs scénarios.

DAREDEVILS (VO) Prix.....112 F



Un jeu de rôle apocalyptique. Une catastrophe de votre choix a eu lieu sur la Terre. Plusieurs sont proposées : guerre nucléaire, catastrophe naturelle, invasion extraterreste. Vos personnages sont des héros qui évolueront dans un univers Mad Max avec un décor à la Moëbius (l'Incal, Major fatal). Le plus intéressant des post-apocalyptiques.

AFTERMATH (VO) Prix.....185 F

Phénomène. J

OFFRE RÉSERVÉE AUX «BÊTES DES JEUX DE RÔLES»

BS 04

NOM DU PRODUIT	Qté	Prix Unit.	Prix
			F
			F
			F
			F
			F
			F
FRAIS D'ENVOI 35F (**GRATUIT** À PARTIR DE 100 F D'ACHAT) ENVOI EN COLISSIMO 45F; DOM-TOM +55 F			
		TOTAL À PAYER	F

BON DE COMMANDE

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE
Phénomène. J : 23, RUE JEAN DE BEAUVAIS
75005 PARIS Tél : 01.44.07.12.32. Fax : 01.44.07.11.42

NOM ..... Prénom .....
N° ..... Rue .....
Code Postal ☐☐☐☐☐ VILLE .....
Je règle par : ❑ Carte Bancaire ❑ Chèque ❑ Mandat ❑ CCP

Signature obligatoire :

N'oubliez pas d'indiquer votre N° personnel de carte et de signer

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐

Votre carte expire à la fin du mois ☐☐ année ☐☐

EXIT EXILE, AEON IS ON
(bis repetita)

Cet automne verra la sortie d'*Aeon*, un nouveau jeu de rôles de science-fiction développé par le studio White Wolf.

Vous vous en souvenez sans doute (*backstab* 1 et 2), *Aeon* fut pendant quelques mois mis en concurrence avec un autre projet de jeu de rôles S.F., *Exile*, dans lequel Mark Rein$Hagen (l'auteur de *Vampire*) avait mis tout son poids et placé tous ses espoirs. Une société indépendante, la Null Foundation, avait même été montée dans le but de soustraire les créateurs d'*Exile* aux pressions que ne peuvent s'empêcher d'exercer les méchants directeurs du marketing, grâce auxquels pourtant, ces mêmes créateurs reçoivent leur chèque en fin de mois. L'idée était séduisante, mais sans doute pas vraiment viable en ces temps de crise, et Mark fut gentiment prié de revoir sa copie. Mais la version officielle est un peu différente...

Mark fut gentiment prié de revoir sa copie

«*Aeon* et *Exile* étaient en phase de développement au même moment», nous explique Andrew Bates, le responsable du projet *Aeon*. «Mais *Aeon* glissait lentement vers une voie de garage et on s'intéressait surtout à *Exile*. *Exile* était la grande passion de Mark et il voulait que ses créateurs en conservent l'entière propriété et qu'on ne s'occupe pas trop des aspects financiers. Malheureusement, *Exile* eut à faire face à plusieurs difficultés d'ordre juridique (*un sac de noeuds compliqué puisqu'il faut trouver un moyen légal de publier un produit qui dégagera des bénéfices par le biais de la Null Foundation, une association à but non lucratif. NDLR*) et cela mit un frein au projet. Afin de laisser à Mark le temps nécessaire pour qu'il résolve les problèmes juridiques, nous avons décidé d'avancer la sortie d'*Aeon*. Mais *Exile* n'est pas abandonné pour autant !». Bien que la sortie d'*Aeon* ne soit prévue que pour novembre, White Wolf prévoit de mettre à disposition des professionnels une version bêta du jeu pour la GenCon, en août. Nous devrions donc être en mesure de vous en dire plus dès notre retour de chez les mickeys... ★

Aeon fonctionnera sur la base d'une version modifiée du système Storyteller et, à l'instar des jeux de la gamme *World of Darkness*, il ne sera que le premier d'une série de jeux de rôles s'appuyant tous sur le même univers. Autre similitude troublante entre les deux projets, les créateurs, qui tous travaillèrent activement au développement de *Vampire : The Masquerade*.

ORCS & TROLLS
Moi vois, moi joue...

Surfant sur la déferlante des jeux de cartes pahacolexionés, les éditions Hexagonal se lancent à leur tour dans la bataille avec *Orcs & Trolls*, dont la sortie est annoncée pour septembre. Développé par le staff Hexagonal sur une idée de Jean Vanaise, auteur de jeux chez I.C.E., *Orcs & Trolls* sortira simultanément en version française et en version américaine. Chaque joueur se trouve à la tête d'une horde d'orcs dont l'importance croît au cours de la partie, horde dont le grand plaisir consiste à piller tout ce qu'elle trouve sur sa route. Normal pour des orcs. But du jeu : être le premier à rassembler 21 points de victoire, en pillant le maximum de trésors, en détruisant le maximum d'ennemis et en accueillant le maximum d'orcs et de trolls dans sa horde. À charge bien sûr pour les autres joueurs de vous en faire baver un maximum, en semant sur votre route toutes sortes de cochonneries : elfes, nains, pièges, tests et défis divers. Prévu pour deux à quatre joueurs, le jeu de base comprendra 120 cartes et trois dés, ainsi qu'un livret de règles, plus touffues que celles d'*Il était une fois* ou d'*Élixir*. Zon zog... ★

SHIVAN DRAGON VS BEHOLDER
La suite mais pas encore la fin

Après plusieurs semaines de négociations acharnées, les staffs des deux majors ont finalement trouvé un terrain d'entente qui a abouti à la signature définitive du rachat de TSR par WotC le 3 juin. Premiers à faire les frais du rachat, les employés de TSR auxquels on a annoncé le déménagement de leurs bureaux de Lake Geneva à Seattle, soit à peu près la distance qui sépare Dunkerque de Moscou. Officiellement, ça permet à WotC de réaliser de substantielles économies d'échelle et de créer une synergie entre les deux équipes ; officieusement, ça lui permet également de virer en douceur tous ceux que n'enchante pas réellement la perspective de refaire leur vie à 3.000 km de chez eux. Quant à l'avenir que WotC prévoit de donner aux productions TSR, toutes les options sont encore ouvertes.

Selon nos informations, les gammes *AD&D* font actuellement l'objet d'études financières et marketing poussées, destinées à définir la rentabilité potentielle de chacune d'entre elles ; l'objectif étant bien sûr de ne conserver que les produits qui se vendent bien. Dans ce processus d'écrémage, WotC fait d'ailleurs appel à vous par l'intermédiaire d'un questionnaire qui se trouve sur son site internet (à quel jeu TSR jouez-vous, quel univers préférez-vous...). On découvre d'ailleurs dans ce même questionnaire que Wizards of the Coast étudie sérieusement l'éventualité d'une adaptation des univers TSR à Magic et réciproquement. On verra donc peut-être sortir en 98 un « *Dominaria Campaign Setting Boxed Sett* » pour *AD&D*. Comme d'hab', on vous dit tout dès qu'on en sait plus. ★

Mais encore...

DOSSIERS X LA VÉRITÉ SI JE MENS !

Nous avons tous attendu *Dossiers X* : *Dossiers X* ne viendra pas, il est enterré quelque part dans les cartons d'une obscure et indigne maison d'édition provinciale, dont nous tairons ici le nom Ludis International mais non j'lai pas dit. Pour expliquer sa conduite inqualifiable, l'éditeur occitan dit craindre que le jeu ne trouve pas son public en cette période de crise. Rassurons-le sur ce point, tant que *Dossiers X* ne sera pas sorti, il n'en vendra pas un seul... Si donc vous voulez, comme moi, lire un jour ce jeu génial en français, faites le siège épistolaire de Ludis International, 16 avenue Ch. de Gaulle, 31138 Balma Cedex ou g.garnier@ags.fr.

MAUVAIS DÉLIRES...

La société Délires, à laquelle nous devions notamment le jeu de rôles *Écryme*, plusieurs wargames (*Arsouf, Bouvines* et *Hohenlinden*) et qui était bien connue des amateurs de jeux par correspondance, vient de déposer son bilan. Aucun repreneur ne s'est, pour l'instant, manifesté.

MEKTON Z + : GODZILLA IS BACK

Je sais pas vous, mais moi, quand je vois un immense robot bardé d'armes hyper-mortelles, ça m'émoustille le frifri. Alors pensez si je suis content : *Mekton Z plus* sort en français ! Des règles pour kiter mon mecha, des boucliers énergétiques en veux-tu en voilà, des gyrolames protoniques à thermofusion comme pour de rire, un neuro allume-gaz à anti-matière pour mon roadstriker, des pouvoirs psis qui prennent pas la tête, le bonheur. En plus, il y aura une cassette vidéo gratos avec le supplément. Corno-fulgure... Sortie prévue en octobre.

ARCANE est mort !

Notre confrère *Arcane*, magazine de jeux de simulation anglais dont vous pouvez lire certains des articles dans nos colonnes, vient de cesser sa parution après 20 numéros.

Arcane appartenait à Future Publishing, un important groupe de presse britannique comptant une quarantaine de titres à son catalogue. La raison invoquée par le groupe pour expliquer la fin de cette belle aventure est purement financière : *Arcane* ne rapportait pas assez. Le grand capital a ses raisons que la passion ne connaît pas... ★

1977-1997 : L'ŒUF CUBE A VINGT ANS !

Premier magasin français a s'être intéressé au phénomène des jeux de simulation, L'Œuf Cube est désormais bien plus qu'une simple boutique, c'est une institution. Pour fêter ça, l'Œuf vous propose de choisir parmi les 17 pin ups qui ont porté haut leurs couleurs celle qui vous a le plus ému. Parmi les votants, 10 chanceux repartiront avec la collection complète des joulies madames. Pour voter, vous pouvez vous rendre directement à l'Œuf, ou faire valoir vos suffrages par minitel ou par correspondance.
Un pt'it beurre des touyous...

OUTLAWS

Les pissenlits par la racine six pieds sous terre

Les petits malins de chez Lucasart nous ont confectionné un petit " doom-like " de derrière les fagots sur le thème du western. La baston est omniprésente et les tableaux fort jolis. Un Pentium 100 permet de s'éclater et le jeu à plusieurs est un vrai régal. On regrettera seulement le nombre trop peu important de tableaux et un moteur par trop ancien (c'est le même que celui de *Dark Forces*). Mais que ne ferait-on pas pour participer à l'arrestation d'un pilleur de diligences ou d'un voleur de bétail ? Un vrai rafraîchissement dans un environnement ludique plein de cyber-trucs-qui-tuent-de-la-mort.

TWILIGHT LANDS

Interactions numériques

La société de jeu E-on s'apprête à lancer sur le marché un nouveau jeu interactif d'inspiration médiévale fantastique, doté d'un moteur 3D *on line* «révolutionnaire» (je cite bien sûr le fabricant). Après avoir créé votre alter ego virtuel en choisissant parmi un vaste panel de classes de perso, vous entrerez dans un univers d'heroic fantasy type, dans lequel plusieurs quêtes vous seront assignées. L'interaction entre les joueurs devrait être un des points forts du jeu, avec notamment la possibilité pour chaque personnage d'appartenir à un clan regroupant ceux qui ont des centres d'intérêts et des objectifs communs.
Si l'aventure vous tente, rendez-vous sur www.e-on.com.

1977 1997
l'Œuf Cube®
ête ses 20 ans
ur le 3615 OEUFCUBE
exclusivité sur le
615 OEUFCUBE
ombreux cadeaux
ote Magic
News et la VPC
promotions
dialogues en direct
un grand concours
00 F de jeux à gagner !
Euf Cube Classic
rue Linné PARIS 5
: 01 45 87 28 83
rtes, JDR et Simulations
Euf Cube Cyber
rue Guy de la Brosse PARIS 5
: 01 43 31 91 02
Hot Line
01 45 87 28 83
Élection de la Pin-Up Œuf Cube
Désignez les 3 Pin-Ups les plus "hot"
parues dans Casus Belli
de février 96 à juillet 97 et
Gagnez 10 collections de posters
des Pin-Ups Œuf Cube !
collection visible à l'Œuf Cube
votez sur le 3615 OEUFCUBE
10h15 à 18h45 du Lundi au Samedi
14h00 à 19h00 le Dimanche
Minitel 3615 OEUFCUBE

ÇA SUFFIT

Tous des intégristes

Ça m'énerve, ça me saoule, ça me pèse en sac à dos. Quoi donc ? Les joueurs sectaires. TOUS. Les intégristes de tel ou tel auteur qui prennent tous ses textes comme parole d'évangile, les amateurs de jeux d'ambiance qui chassent comme des sorcières les adeptes des jeux bourrins (et le contraire), les figurinistes historiques qui vont vous prendre la tête parce que votre régiment de grognards possède des boutons rouges sur le devant (alors que tout le monde sait qu'à partir de janvier 1816, ces boutons étaient dorés), les fachos qui poussent des divisions SS parce qu'ils n'ont pas eu les couilles de faire leur service dans les paras, les joueurs de cartes qui sont plus commerçants que joueurs et autres joueurs de diplo qui vous regardent de haut dès que vous prenez la peine de vous rendre dans une de leurs conventions.

Tous sans exception déifient les jeux qu'ils connaissent et condamnent les autres dans leur ensemble, en prenant comme système de tri des phrases tellement idiotes que je mettrais bien un coup de 12 à celui qui les a inventées. Vous les connaissez toutes, mais je ne peux pas m'empêcher d'en citer ici quelques-unes (rien que de les écrire, ça commence à me chauffer).

MORCEAUX CHOISIS

- Ah, y a des hexagones ? C'est un ouargame alors. J'aime pas (sous-entendu : tu peux le ranger ton jeu de pus).
- Moi les jeux de cartes, ça me dit rien, c'est bizness et compagnie. Tu veux pas m'acheter mon badge " J'aime pas les trading card games " ?
- T'es joueur de jeu de rôles ? Ah, d'accord... (prenez un air bien condescendant comme seuls les wargamers et figurinistes historiques savent le faire. Mais ils trichent : ils s'entraînent chez eux pendant des heures).
- Tu joues à quoi ce soir ? Ah... *Rêve de dragon* ? Tant pis, moi j'aime pas les jeux d'ambiance (et le joueur de se retrouver comme un con devant les Grosses Têtes ou la Fureur). *
- Games Workshop ? C'est des fachos (généralement, l'imbécile qui dit ça est un fan de *Warzone*).
- *Magic* ? Non, moi je ne joue qu'à *On The Edge* (ceux-là, on leur pardonne, il en reste même plus assez pour tenter de les reproduire en captivité).

Il serait tellement facile d'essayer, dans de bonnes conditions, tout ce que le jeu peut vous offrir. Et cela ne signifie pas seulement ceux dont vous parlent les magazines spécialisés. Vous pouvez même aller jusqu'à vous éclater à *Doom*, former des empires spatiaux dans *Master of Orion II* ou même encore jouer à *Risk* avec vos petits cousins.

«Ça m'énerve, ça me saoule, ça me pèse en sac à dos. Quoi donc ? Les joueurs sectaires. TOUS.»

Attention, je ne suis pas en train de vous dire d'acheter tous les mois un starter du dernier jeu de cartes sorti, un supplément de jeux de rôles et un petit wargame, histoire de faire marcher le bizness.
Non, non, c'est pas du tout ça.
Je ne vous demande pas d'acheter, je vous demande de JOUER.

LA SOLUTION

Comment faire ? Acheter 2000 balles de cartes, s'enfiler 100 pages de règles écrites petit, peindre 80 figurines identiques durant les longues soirées d'hiver ou inviter chez vous quatre mutants aux poches remplies de dés bizarres ? Non. Tout ce qu'il vous faut c'est trouver un HYBRIDE. Les hybrides sont tolérants et donc rares. Ils aiment faire partager leur passion sans être fanatiques et ne privilégient jamais un type de jeu par rapport à un autre. Une de mes passions étant la cryptozoologie, je suis parvenu à en trouver quelques-uns, répartis un peu dans toute la France (vous pensiez que j'allais vous dire que j'étais l'un d'entre eux, ben non, raté). Bien sûr, chez certains, des gênes " jeu de rôles " ou " wargame " prédominent, mais ce n'est pas bien grave. Ils seront toujours prêts à tout essayer, histoire de varier les plaisirs. Une fois que vous en aurez capturé un, il vous sera aisé d'essayer tout ce que le jeu, au sens large du terme, peut vous offrir. Pour ensuite acheter juste ce dont vous avez besoin pour reproduire, chez vous, les parties mémorables auxquelles vous avez participé. Et pourquoi pas, devenir hybride à votre tour. C'est tout le mal que je vous souhaite...

ET APRÈS...

Après, il ne vous restera plus qu'à lire (si, des livres, ceux qui n'ont pas d'images et qui ne parlent pas de jeux, cherchez bien, il y en a), à sortir le dimanche vous promener dans la nature (ne craignez rien, il n'y a pas de monstres dans les bois de Chaville, ou alors pas beaucoup) et à discuter avec d'autres êtres humains, mais là, je sais, j'en demande trop.

CROC

* Merde, celle-là elle est de moi, j'vais pouvoir me le mettre le coup de 12...

Xtrem Limit

Vente Par Correspondance

BP 19 34990 JUVIGNAC - Tel. 04.67.75.07.75

...ux de Rôles

...les joueurs .237
... Maître .202
...Armes et équipement .119
...du Maître .59
...de personnages .70
...des Monstres .119
...des de TSR .187
...les Bardes .152
...les Elfes .159
...les Gnomes .159
...les Guerriers .119
...les Humanoides .159
...du Magicien .119
...les Nains .119
...du Paladin .159
...du Prêtre .119
...les Psioniques .119
...du Rôdeur .119
...du Voleur .119
...et Légendes .142
...de Magie .128
...Underdark Camp. .155
...'s Handbook .135
...G .101
...Manual .126
...C I .93
...C II .93
...mbat & Tactics .101
...ills & Powers .101
...ells & Magic .109
...High Level Camp. .120
...1, 2, 3 ou 4 .135
...of Seven Ports .155
...Volume 1, Core Rules .261
...Specialists .101
...MC III .101
...f Firestorm Peak .105
...s Compendium I .135
...uilder's Guidebook .104
...Tale .67
...the Comet .155
...MES OUBLIES .TEL
...dans les R.O. .133
...Monstrueux des R.O. .133
... .119
...de la Côte .102
...de Soiretoile .69
...Rencontre .145
...(le volume) .55
...des Elfes Noirs .127
...Monprofond .259
... .74
...de Campagne .274
...Myth Drannor .135
...Undermountains I ou II .135
...Campaign Expansion .135
...to the FR .84
...& Rogues of the R. .84
...& Priests of the R. .101
...Avatars .101
...Empire of Magic .135
...all things Magical .101
...Lorebook .101
...Mighty are Fallen .67
...tain Stardock .42
...OFT .239
...Monstrueux .133
...Fantômes .119
...Vampires .99
...de l'Horreur .119
...Mortel .65
...de Gobelyns .126
...Compendium I & II .92
...f the Night Vampires .84
...The Grim Harvest .101
...Transylvania .67
...UN (Soleil Sombre) .182
...Monstrueux .105
...Voiles .99
... .163
...des Dunes .99
... .78
...Feu et de Cendres .120
...Revised Ed. .155
... .93
...s of Athas .84
...Artifacts of Athas .101
...ONLANCE: Fifth Age .128
...cape .149
...Compendium I ou II .99
...Chaos .155
...Law .155
...Conflict .155
...The Blood War .135
...the Astral Plane .84
...Evil: The Fiends .93
...Legacy of Kings .149
...DE CTHULHU .189
...sur L'Orient-Express .246
...du Gardien .104
...de l'Investigateur .151
...du mal .161
... .113
...du Caire .122
...des Monstres .84
... .52
... .99
...of shadow .116
...able Oath 14/15 .71
... .85
... .99
... .127
... .64
...Sanitarium .87
... .70
...Investigator Camp. .110
...4th Edition .174
... .104
... .99
...(screen) .87
...Magic .81

Atlantis .227
Écran .tel

Battletech 4th Ed. .165
Technical R.: 3025 / 3050 .99
Technical R.: 3058 .119
Explorer Corps .99
First Strike! .79
The Battle of Coventry .79
Map 7.5 .99
Field Manual : Free W. L. .119
Maximum Tech .99

Bloodlust .223
Les Voiles du Destin .199
Chroniques Sanglantes .119
Vengeance .199

Bubblegum Crisis RPG .125
Before and After .102

Changelin: Le Songe .250
Ecran .105
Guide du Joueur .Tel
Freeholds and Hidden Glens .76
The Automn People .60
Nobles: The Shining Host .60
Changeling Player's Guide .111
Shadows on the Hill .76
Court of All Kings .76
The Shadow Court .91
Isle of the Mighty .111
KithBook : Sluag .60
The Enchanted .81
Changeling 2nd ED .151
Dreaming Dice .35

Champions : T.N.M. RPG .150
Alliances .84

Chateau Falkenstein .237
L'Ere de la Vapeur .151
The Book of Sigils .98
Comme Il Faut .98
Lost Notebooks of Leonardo .111
The Memoire of Auberon .104

Conspiracy X RPG .TEL

Cyberpunk .224
Eurotour .126
Wildside .128
Chrome 3 .137
Ecran .84
Night City .208
Forlorn Hope .132
Protect and Serve .137
Enfant de la Nuit .137
Chrome 2 .120
Chromebook 4 .52
Chrome .120
Home of the Brave .156
Bartmoss'brainware .83
Firestorm Shockwave .108

Dark Earth .
Ecran .95

Deadlands RPG .189
Deadlands Screen .96
The Quick and the Dead .159
The Book o' the Dead .128
Perdition's Daughter .32
Independance Day .32
Smith & Robbards .128
Weird Wailin's CD .96
Twisted Tales .32
The Great Maze Boxed .192

Earthdawn .275
Accessoires Maître de Jeu .107
Les Brumes de la Trahison .123
Le Compagon .180
Barsaive Campaign Set .129
Denizens Vol. I ou 2 .94
Parlainth: The Forgotten City .129
Sky Point and Vivane .129
Earthdawn Companion .94
Earthdawn Survival Guide .94
Throal Adventures .62
Prelude to War .78
Blood Wood .94
Theran Empire .120

Elric .236
Melniboné .217
La Nef des Fous .126
Les versets impies .133
Est inconnu .132
Ecran .94
Atlas des Jeunes Royaumes .202
Sailing on the Seas of Fate .75
Corum .128

Feng Shui .174

Fading Suns .169
Screen & Weapons .81
Byzantium Secundus .119
Forbidden Lore: Technology .115
Lords of the Known Worlds .119
Weird Places .50
Price of the Celestial Sun .122
Player Companion .170

Guildes .255
Ecran Guildes .85
Les Carnets Pourpres T1 .76
Les Venn'dys .114
Romans .42
Le Loom .180
Terra Incognita .35
Requiem des Ombres .218
Atlas .179

GURPS .223
Conan .151
Magie / Horreur / Cyberpunk / Japon
Créat. fantastiques / Psioniques .132
Ecran .94
Espace .137
Peuples Imaginaires .142
Vampires .179
Warehouse 23 .104
Mecha .104

GURPS (SUITE)
Planet Krishna .104
Robots .99
Reign of Steel .104
UltraTech 2 .104

Harnmaster RPG 2nd Ed. .226
Bestiary .168

Hawkmoon 2 .239
L'Ecran 2 .94

Heavy Gear .156
Terra Nova Sourcebook .120
Technical Manual .104
Duelist Handbook .104
Field Guide: North 1 ou 2 .78
Field Guide: South 1 ou 2 .78
Badlands Sourcebook .99
Character Compendium .120
Southern Republic .130
Northern Vehicle Comp. .125
Southern Vehicle Comp. .125

Les Héritiers de Kadesh .151

Imago .180

Skyrealms of Jorune 3rd Ed. .136
Atlas Jorune .122
The Gire of Sillipus .82

J.R.T.M. 2ed .213
Trésors des Terres du Milieu .162
L'Ecran du JRTM .58
La Carte du JRTM .58
Créat.des Terres du Milieu .84
Moria .112
Les Rangers du Nord .108
La Lorien .110
Isengard .108
Les Ents de Fangorn .108
Les Cavaliers de Rohan .108
Le Royaume de Cardolan .110
Rivendell .63
Les Voleurs de Tharbad .63
Aux Portes du Mordor .63
Assassins de Dol Amroth .63
La Porte des Gobelins .63
Ruines des Dunéens .68
Valar & Maiar .96
MERP II RPG .128
Elves .128
Angmar .160
Mirkwood .160
Southern Gondor: People .141
Southern Gondor: Land .192
Amor: The People .141
Amor : The Land .174
Deluxe Lord of the Ring Map .70
Northern wastes .174
Hands of Healer .115

Kult .227
Ecran .94
Taroticum .132
Les Légions des Ténèbres .180
Les Anges Déchus .104
Métropolis .161
Au delà des Limites .112
Le cœur, l'esprit et l'âme .112
Kult 2nd ED .133
Judas Grail .87
Clavis Inferna .104
Purgatory .46
The Orphanage .46

Le Monde de Murphy .179

Legend of the 5 Rings RPG .168
GM Pack .60
The Way of The Dragon .72
Distant Thunder .180

Loup-Garou .179
L'Ecran + feuilles de personnages .72
Rite de Passage .99
La Voie des Loups .102
Rage sur New-York .120
Le Livre du ver .128
Caerns: Lieux de Pouvoir .145
Le livre du Conteur .TEL
Werewolf 2nd Ed. .141
Werewolf Screen 2nd Ed. .50
Tribebook (le volume) .50
Project Twilight .60
Freak Legion .60
Rage Across the World Vol. I .101
Warriors of the Apocalypse .76
Black Labyrinth .55
Silent Striders Tribebook .50
Axis Mundi .91
Rage Across the World Vol. 2 .101
Werewolf Chronicles Vol. I .101
Bastet .91
Nuwisha .60
Silver Fangs tribe Book .50
Werewolf Wild West RPG .141
Pocker Deck .66

Mage, le livre des règles .179
L'Ecran + une aventure .63
La Trame du Destin .102
Technocratie: Progeniteurs .67
Le Livre des Ombres .154
La Toile Numérique .128
Mage 2nd Edition .141
Mage 2nd Edition Screen .76
Fragile Paths .55
Celestial Chorus .50
Halls of the Arcanum .65
Horizon: Stronghold of Hope .76
Mage Tarot Deck .126
A Book of Shadows .91
The Sons of Ether .50
Verbena .50
Virtual Adepts .50
Void Engineers .50
Akashic Brotherhood .50
Cult of Ecstasy .50
The Chaos Factor .76
Technocracy: Progenitors .50
Iteration X .50
New World Order .50

Mage (SUITE)
The Book of Madness .76
Book of Crafts .91
Mage Chronicles Vol. I .111
Dreamspeakers .50
Euthanatos .50
Storytellers Guide .91
Order of Hermes .50

Millennium's End v2.0 .120

Mekton Z + .tel

Mutant Chronicles .236
La Confrérie .142
Imperial .142
Le Manuel du Franc-Tireur .108
Capitol .132
Mutant Chronicle 2nd Ed. .168
Ilian: The Mistress of the Void .56
Beyond the Pale .50
The 2nd Directorat .73

NEPHILIM 2 .265
Sc. Occ. I, 2 ou 3 .120
Le livre noir .85
Les Arturiades .180
Ecran Néphilim II .95
Selenim .179
L'Atalante Fugitive .114
Les Arcanes 1 à 9 (l'unité) .35
Romans .42
L'apprenti .86
Rose-Croix .Tel

Nightprowler .255
Mémoires de sang .tel

Noir: The Film Noir RPG .170

Over The Edge 2nd Ed. .145
Forgotten Lives Adventures .93

Palladium RPG 2nd Ed. .149

Pendragon .236
Montagnes Sauvages .137
Land of Giants .116
Lordly Domains .116
Arthurian Companion .87

Polaris .189
Écran .90
Carte .81
Le Guide des Profondeurs .94
Pirates .Tel

Rifts .125
Rifts SourceBook .60
England .80
Africa .80
Mercenaries .80
Japan .99
South America Two .99
The Juicer Uprisings .85
Index & Adventures .65
The Coalition War .105
Lone Star .88
World Book 14 : New West .88
World Book 14 : Spirit West .88
World Book 16 : Fed. of Magic .73

Rolemaster
Manuel des Combats .68
Man. des Perso. et Camp. .103
Manuel des Sorts .120
L'Ecran de RM .58
Créatures & Trésors .124
Companion I .105
Companion II .126
Companion III .119
Companion IV .111
L'Horreur d'Orgillion .63
Compagnon du Combattant .128
Compagnon du Mage .145
Rolemaster Std Rules .174
Arms Law Standard Revised .93
RM Player Guide .58
Rolemaster Spell Law 3rd Ed. .116
Rolemaster Talent Law .104
Races & Cultures I .93
Castles & Ruins .116
Weapon Law .104
Rolemaster Annual 96 .58
Black Ops .93
Martial Arts Companion .104
Essence Companion .104

Runequest .230
Trolls .208

Shaan .189
Le livre de Schemes .113
Écran .90

Shadowrun 2nd Ed .237
Ecran Shadowrun .59
Le Guide de Seattle .189
Le Grimoire .161
Le Démon dans la bouteille .85
La Reine Euphoria .85
Guide de l'Amérique du Nord .170
Les voleurs de narcopuces .94
La Dame de Coeur .80
Nations Americains d'Origine .204
Alerte Rouge .104
Elven Fire .103
Tir Tairngire .204
Des Pourris et des Ombres .94
Chien de Guerre .141
Street Samurai Catalog .59
Shadowtech .75
Cybertechnology .75
Awakenings: New Magic .75
Dunkelzahn's Secrets .75
Virtual Realities 2.0 .89
The Shadowrun Companion .75
Missions .75
Underworld Sourcebook .75
Mob War .60
High Tech & Low Life .100
Target UK .90

Star Wars 2nd Ed. .180
Star Wars 2nd Ed. révisée .246

Star Wars (SUITE)
Le Guide de l'Empire .113
Le Guide de l'Alliance .132
Pluie d'Etoiles .65
Les Récupérateurs .65
Manuel du Général Cracken .81
Le Domaine du Mal .71
Guide Etoile de la Mort .98
Manuel du Maître de jeu .115
Ecran du maître de jeu .81
Supernova .129
Guide de la Trilogie .180
Cargos Interstellaires .129
Eclaireurs .129
L'enlèvement de Crying .75
Fragments Bordure Extérieure .104
Guide de l'Heritier de l'Empire .151
Les étoiles jumelles de Kira 104
Mort ou Vif .104
S.W. RPG Revised (couleur) 162
Fantastic Technology .81
Galaxy G. 1 à 9, 11, 12 (l'unité) .81
G. G. #10: Bounty Hunter .97
Wanted by Cracken .81
Gamemaster Handbook .97
Heroes and Rogues .97
Miniatures Battles 2nd Ed. .97
Rebel Sourcebook, 2nd Ed. .119
Imperial Sourcebook 2nd Ed. .119
Planets Collection .135
Jedi Academy Sourcebook .119
Kathol Rift .81
Shadows of the Empire .119
The Thraw Trilogy .135
The Darkstryder Campaign .162
The Truce at Bakura .119
Miniature Battles Starter .189
Star Wars Vehicles Starter .189
Shadows Empire: Planet Col. .81
Star Wars Live Action RPG 108
Tales of the Jedi .135
S.W. Live Action Tool Kit .81
Pirates and Privateers .97
Classic Adventures #4 .108
Star Wars Instant Adventure .81
S.W. Adv Journal Vol v.1 #12 .65
Fantastic Tech. : Droïds .81
Hires of scums & villainy .97
The Mos Eisley Box Set .189
Imperial Double Cross .54
Adventure Journal #13 .65
Black Sands of Sokorro .108

Traveller RPG .146
Starships .117
Central Supply Catalog .134
Alien Archives .134
Milieu O: The Third Imperium 134
First Survey .134
Pocket Empires .127
Psionic Institutes .126
The Long Way Home .71

Vampire, le livre de règles 171
Vampire, l'écran .59
Des Cendres aux Cendres .92
Les Liens du Sang .58
Chicago by Night .149
Succubus Club .135
Diablerie au Mexique .89
Le Guide des Joueurs .157
Le livre de Clan au choix .103
Milwaukee by Night .128
Le livre du Conteur .145
PortFolio .180
Clanbook Gangrel .Tel
Vampire 2nd ed .141
Vampire 2nd screen .50
Dirty Secrets Black Hand .91
The Inquisition .60
Clanbook / Le volume .50
Player's guide to the Sabbat .75
Chicago by night 2nd ed .91
Hunters hunted .50
Player's Guide 2nd ed .110
Los Angeles by Night .91
DC by Night .91
Berlin By Night .75
Storyteller's handbook .91
Storyteller Guide Sabbat .75
Prince's Primer .55
Elysium: The Elder Way .76
Book of Nod .55
Vampire Diary: The Embrace .76
Chicago Chronicle vol. 1 .111
Chicago Chronicle vol. 2 ou 3 .101
Montreal by Night .76
Gouls : Fatal Addiction .76
ClanBook Giovani .50

Romans Vampire .32
Pins des Clans (au choix) .29
T-Shirts White Wolf .109

Vampire: l'Age des Tén. .197
Vampire: the Dark Ages .141
Écran .81
Livre des secrets du conteur tel
Dark Ages Screen .50
Storyteller's Secrets .76
Constantinople by Night .76
Cappadocian .60
Dark Age Companion .101
Liege, lords & lackey .76
Clash of Will .41

The Masquerade
Masquerade Book of Props .76
Elder's Revenge .91
Laws of the Night .55
Oblivion .76
Liber des Goules .55
Laws of the wilds .76

Monde des Ténè.: France .189
Gypsies .76
World of Darkness: Outcasts .76
Destiny's Price .76
WoD Combat Book .76
World of Darkness 2nd Ed. .91
Midnight Circus .76
WoD: Mummy 2nd Ed. .91

Warhammer .180
Pe.r.s.o.n.n.a.g.e .88
Mort sur le Reik .150
Le Pouvoir derrière le Trône .132
Middenheim .113
Kislev .142
Repose sans paix .123
Empire en Flammes .142
Le Seigneur des Liches .113
Ecran .36
1er Compagnon .113
Le Feu dans la Montagne .113
Le Sang dans les Ténèbres .104
La Mort sur son rocher .104
Guerre au Royaume des Nains .113
Sombre aile de la mort .123
Le Château de Drachenfels .123
Pour la Gloire d'Ulric .167
Le Nouvel Apocryphe .142
L'Agonie du Jour .154

Waste World RPG .145

Wraith: Le Néant .208
Ecran Wraith .94
Guide du Joueur .161
Midnight Express .104
Wraith Second Ed. .141
Wraith Second Ed. Screen .76
The Quick and the Dead .60
The Hierarchy .60
Dark Kingdom of Jade .76

WRAITH (SUITE)
Dark Kingdom of Jade Adv. .76
Haunts .76
Artificers .60
Sandmen .60
The Risen .60
Dark Reflections: Spectres .50
Guildbook: Masquers .60
Shadow Players Guide .91
Charnel House of Europe .76
Haunters .60

WARGAMES

Alexandria .269
Friedlands .306
Iena 1806 .278
Révolution Française .306
Rossyïa 1917 .315
Scandinavia .306
Sagunto .329
Waterloo 1815 .278
Chickanauga .250
Afrika 1880 .286
Vicksburg 1863 .250
La Bataille d'Eckmühl .306
Saratoga .174
Pegasus Bridge (ASL) .198
Battles for North Africa .228
War in the Desert .528
Barbarossa : Army Group S. .282
Home bef. the leaves fall .718
Flint & Steel .234
Six days of Glory .274
All Quiet on the W. front .234
ASL Annual 97 .165
The Great Rail Wars .Tel

WARGAMES Fantastiques

Flintloque - The Skirmish .180
Deadloque: Death in the Snow .180
Lady Wintermore's Fangs .180
Toutes les figurines disponibles
Warzone .237
Warzone compendium .170
Figurines .Tel
Inferno, Bat. des Abysses .197

WARHAMMER Nelle Ed. .465
La Rancune de Drong .170
L'idole de Gork .170
Chevaucheur de sanglier .166
Armées Chaos .228
Codex .142
Chevalier Sinople .123
Démon Majeur de Nurgl .304
Chariot Gobelin .123
Seigneur Dragon Haut Elfe .304
Eltharion sur Griffon .228
Orion, Roi de la Foret .152
Trone du Pouvoir Nain .199
Louen Cœur de Lion .199
Pretre Mage Slaan .304
Ariel, La reine de Loren .152

WARHAMMER 40.000 .465
Dark Millenium .285
Codexs .142
Dreadnought .285
Land Speeder .228
Moto d'assaut Space Marine .123
DreadNaught du Chaos .285
Escouade du Chaos .152
Berzerks de Khorne .71
Motojet Vyper .142

NECROMUNDA .465
Outlanders .266
Gang (au choix) .123

SPACE HULK .465
WARHAMMER QUEST .465
TALISMAN .369
Pour tout renseignement concernant la Gamme G.W., nous contacter

MAGAZINES

Inquest .25
Scrye .25
Dragon Magazine (VO) .26
Dungeon .29

Jeux de Cartes

Boite/Booster

Alien vs Predator
Starter .645 .tel
Booster .637 .tel

Dés Dragons .80
Dragon Dice .79
Kicker Pack (au choix) .36
Magestorm .79
Battlebox .167
Frost Wings .36

Dune
Eye of the Storm Starter .tel
Eye of the Storm Booster .tel

Imajica
Starter .540 .tel
Booster .540 .tel

Legends of the Five Rings
Forbidden Knowledge .493 .12
Anvil of Despair Starter .524 .48
Anvil of Despair Booster .485 .15
Crimson and Jade Start. 524 .48
Crimson and Jade Boost. 485 15
Obsidian Ed. Starter .524 .48
Obsidian Ed. Booster .485 .15
The Battle of Beiden Pass .132

Last Crusade
BeachHead to Berlin .66

Mythos
Dreamlands Starter .492 .53
Dreamlands Booster .584 .17
New Aeons Starter .492 .53
New Aeons Booster .584 .17

Shadowrun
Starter .492 .53
Booster .584 .17

Star Wars
Starter .569 .53
Booster .546 .16
A New Hope .599 .18
The Empire Strik. B.: Hoth .599 .18
Dagobah .798 .15

Le Seigneur des Anneaux
Starter VF .399 .44
Booster VF .428 .13
Middle-earth: Dark Minions .462 .14
The Lidless Eye Boost.start .Tel
Dragons VF .449 .13
Guide des Sorciers .tel
Against the Shadow Boost. .tel

SPELLFIRE
Starter VF .75
Booster VF .21
Dragonlance Boosters .472 .14
Ravenloft Boosters .472 .14
Forgotten Realms Boosters 472 .14
Underdark Boosters .472 .14
Powers Booster .472 .14
Runes & Ruins Booster .522 .14
Birthright Boosters .522 .14
Night Stalkers Boosters .522 .14
Draconomicon Boosters .522 .14
Reference Guide .64
Reference Guide Vol II .76

StarTrek Dice Game
Fed. Gal. Class Starship .547 .96
Klingon Var'Cha Class Cru. .547 .96

X-Files - The Card Game
X-Files Starter .547 .50
X-Files Booster .516 .15

Vampire: The Eternal Struggle
Jyhad Starter .430 .47
Starter .430 .47
Booster .475 .14
V:TES Dark Sovereigns .423 .12
V:TES Ancient Hearts .423 .12
V:TES The Sabbat .528 .23
Darkness Unveiled .85

Guardians
Starter VF .55
Booster VF .16
Dagger Isle .16
Necropolis Park .12

Netrunner
Starter VF .99
Booster VF .16
Proteus .16

MAGIC

MAGIC VF
Encyclo Magic l'Assemblée .139
·Aquilon VF
Booster .19
10 boosters + 2 offerts .190
30 boosters + 6 offerts .569
·Magic 5ème Ed./Mirage
Starter + 1 boost T.N. offert .59
10 Start. + 2 offerts + 2 Boost. .590
Booster .19
10 boosters + 2 offerts .190
30 boosters + 6 offerts .569
·Magic 4ème Ed.
Starter + 1 boost T.N. offert .59
8 Starters + 2 offerts .472
Booster .19
10 boosters + 2 offerts .189
30 boosters + 6 offerts .569
·Visions
Booster .19
10 boosters + 2 offerts .190
30 boosters + 6 offerts .569
·Renaissance
Booster .11
15 Boosters + 5 offerts .165
45 Boosters + 15 offerts .540
·Terre Natale
Booster .11
15 Boosters + 5 offerts .165
40 Boosters + 20 offerts .479
·Boite Magic pour débutant .85
MAGIC VO
·WeatherLight (Aquilon VO)
Booster .19
10 boosters + 2 offerts .190
30 boosters + 6 offerts .569
·Magic 5th Ed.
Starter + 1 boost T.N. offert .59
10 Start. + 2 offerts + 2 Boost. .590
Booster .19
10 boosters + 2 offerts .190
30 boosters + 6 offerts .569
·Ice Age
Starter + 1 boost T.N. .59
8 Starters + 2 offerts T.N. .472
·Visions
Booster .19
10 boosters + 2 offerts .189
27 boosters + 9 offerts .513
·Fallen Empires
Booster .12
10 boosters + 2 offerts .120
45 boosters + 15 offerts .539
·Mirage
Starter + 1 boost T.N. offert .59
8 Start + 2 offerts + 2 boost. .472
Booster .19
10 boosters + 2 offerts .189
27 boosters + 9 offerts .513

ACCESSOIRES

Boite de 7 dés Assortis .24
Tube de 7 dés géants .49
Bourse Cuir .29
Bourse Velour .13
DeckProtector dos noir (100) .61
Packs de 40 Pierres + bourse .29
Classeur Ultra-Pro .44
Feuille portes cartes (9 cartes) .1,20
Feuille portes cartes (6 cartes) .2
Portfolio 4 pochettes .24
Portfolio 9 pochettes .32
Deck Protectors (100) .44
100 por. cart. souples Ultra-Pro .10

Tout l'été 1 boite Magic (start ou boost) achetée, 1 Boost 4ed + Collisimo offert

1 boite StarWars (SW, Hoth, new hope...) achetée, 1 Boost SW bord noir + Collisimo offert

Warhammer ou Warhammer 40K + 1 Codex au choix 500F Collisimo offert

STARWARS 2Ed révisée 246F Collisimo Offert

DUNE EYE OF THE STORM Collisimo Offert

POUR L'ÉTÉ DES PROMOS TOUTES LES SEMAINES OUVERT JUSQU'À 22H

Pour toute première commande, un avoir de bienvenue de 50F sur une prochaine commande supérieure à 450F.

Magic: The Gathering, Magic L'Assemblée, Ice Age, Ere Glaciaire, Alliances, Mirage & Visions sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

FRAIS DE PORT

- GRATUIT pour toute commande supérieur à 450F (Franco)
- Colissimo (48H) 35F
- Contre Remboursement + 35F
- DOM TOM 49F

COMMANDES

- Par Courrier, accompagné d'un chèque ou mandat du montant de la commande
- Par Téléphone, en indiquant votre N° de C.B. ou en Contre Remboursement
- Nos prix sont valables jusqu'au prochain numéro et dans la limite des stocks

...jeux en V.O. sont en italiques, les nouveautés en Gras.

CHRONIQUE D'UNE RELIQUE

MALÉFICES

Votre âme nous intéresse

Sorti en 1985, en pleine vague de *l'Appel de Cthulhu*, *Maléfices* souffrit immédiatement de la comparaison avec son aîné : on le qualifiait alors volontiers de «*Cthulhu* à la française», manière de dire qu'il était inutile d'acheter *Maléfices* quand on possédait déjà *Cthulhu*. Or, s'il est vrai que les deux jeux s'appuient sur des périodes de l'histoire relativement proches (les années 20 pour *Cthulhu*, 1870-1914 pour *Maléfices*) et sont l'un et l'autre rangés dans la catégorie des jeux d'horreur ou d'ambiance, les similitudes s'arrêtent là. Preuve par 666...

Cthulhu t'es foutu !

Lors d'une partie type de *l'Appel de Cthulhu*, les investigateurs sont classiquement confrontés à une énigme et mettent en œuvre tous les moyens d'enquête à leur disposition pour découvrir la vérité, toujours atroce et inavouable avec plein de couleurs qui sortent du spectre et des angles non euclidiens partout. Lors d'une partie de *Maléfices* type, les personnages sont confrontés à un mystère que le maître de jeu va dérouler lentement devant leurs yeux ébahis, leur rôle consistant essentiellement à interpréter leur personnage du mieux possible et à se laisser happer doucement par l'angoisse grandissante. Les scénarios publiés pour *Maléfices* donnent en effet souvent aux joueurs la sensation d'un total libre arbitre alors qu'ils sont, pour leur plus grand plaisir, subtilement guidés de scène en scène par le maître. Ce n'est donc pas tant dans l'enchaînement des scènes que dans les situations inédites où elles placent les personnages que se trouvent les moments de liberté : que faire, comment réagir, que dire ? L'échec ou la réussite d'une aventure ne se joue donc pas sur un jet de TOC, mais sur la volonté qu'ont les joueurs de s'immerger totalement dans une aventure conçue comme un véritable conte fantastique.

Inquiétante étrangeté

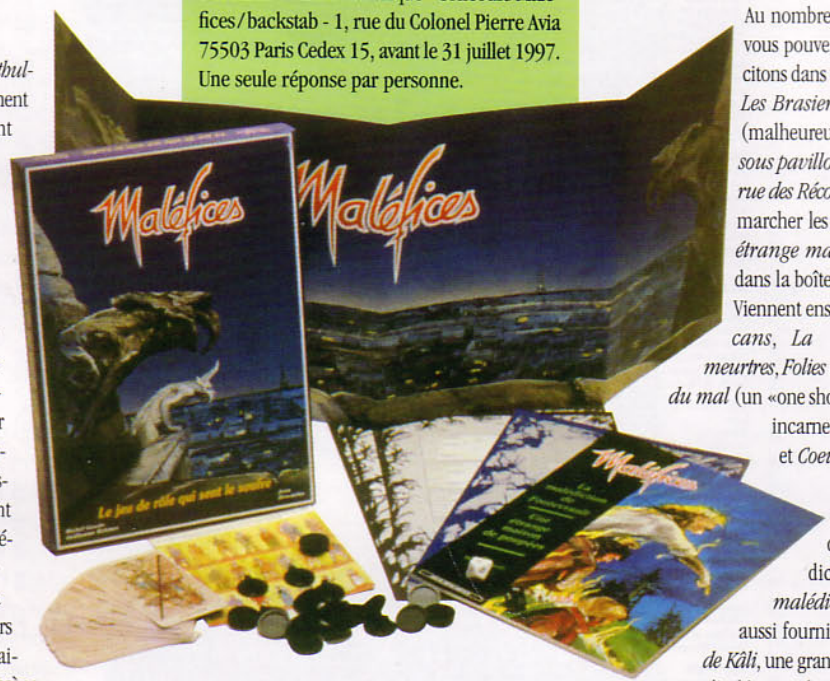
L'ensemble du système de jeu est d'ailleurs pensé pour libérer les joueurs du carcan des règles, tout en leur donnant l'idée la plus précise possible de la psychologie de leur alter ego. Six caractéristiques/compétences suffisent en effet à le définir complètement et, n'en déplaise aux simulationnistes acharnés, je n'ai jamais rencontré une seule situation que ce cadre restreint ne permette pas de simuler agréablement. Mais la partie la plus intéressante et la plus riche de la création de personnage est incontestablement le tirage des lames du tarot. En grand secret et avec tout le cérémonial nécessaire, le joueur et le maître tirent respectivement quatre et une carte (dont le joueur n'aura jamais connaissance) qui auront non seulement des incidences sur les caractéristiques du personnage mais permettront surtout de brosser un tableau très précis de l'histoire, des motivations, des forces et des faiblesses de leur incarnation ludique. Manifestation surnaturelle ou incroyable concours de circonstances, lors des nombreuses créations que j'ai eu le plaisir de diriger, la cinquième carte conservée par le maître complète toujours les quatre autres à merveille...

C'EST KDO !

Les éditions Jeux Descartes offrent à nos lecteurs 10 exemplaires du jeu de rôles *Maléfices*. Pour gagner, deux conditions : répondre correctement à la question et être tiré au sort. Merci qui ?

Quel est le véritable nom du célèbre spirite Allan Kardec ?

Réponses à envoyer sur papier libre à Jeux Descartes - Valérie Lahanque - Concours Maléfices/backstab - 1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15, avant le 31 juillet 1997. Une seule réponse par personne.



Les meilleurs scénarios du mooooonde...

Je vous le disais dans la première partie de cette éloge, le principal trait de génie de *Maléfices* réside dans l'extraordinaire qualité de la plupart de ses scénarios. Comble du plaisir, ils comprennent tous une pléthore d'aides de jeu et de fac-similés d'indices qui sont toujours très appréciés par les joueurs en cours de partie. Or donc, et puisque mon objectif avoué est de vous faire jouer au moins une fois à ce jeu merveilleux, je me dois d'orienter ici vos premiers pas.

Au nombre des incontournables que vous pouvez acheter les yeux fermés, citons dans l'ordre de mes préférences, *Les Brasiers ne s'éteignent jamais* (malheureusement épuisé), *Enchères sous pavillons noirs*, *Le drame de la rue des Récollets* (lui aussi épuisé, faites marcher les petites annonces) et *Une étrange maison de poupées* (inclus dans la boîte de base).

Viennent ensuite *Le dompteur de volcans*, *La musique adoucit les meurtres*, *Folies viennoises*, *Délivrez-nous du mal* (un «one shot» dans lequel les joueurs incarnent des moines cisterciens) et *Coeur Cruel*.

Reste *Le montreur d'ombres*, dont la lenteur de mise en route est préjudiciable à l'ambiance, *La malédiction de Fontevrault* (lui aussi fourni avec les règles), *Le voile de Kâli*, une grande campagne qui fut longtemps l'arlésienne des joueurs de *Maléfices* et qui déçut fortement leurs espérances (non que le scénario soit mauvais mais il est très incomplet) et *Les carnets du Capitaine Pop Plinn*, à éviter.

Quant aux deux «sourcebooks», *À la lisière de la nuit* surpasse de loin *Le bestiaire*.

Je pourrais vous parler de *Maléfices* encore pendant des heures et vous dire à quel point il a procuré et procure encore à tout ceux qui y joue d'intenses émotions ludiques, mais je veux m'adresser pour finir aux malheureux qui ne le connaissent pas encore : faites-moi confiance au moins une fois dans votre vie et achetez ce jeu avant qu'il ne disparaisse, vous ne le regretterez pas.

BEN

PARTHENAY DEUX-SÈVRES

FESTIVAL des JEUX

Du 5 au 20 Juillet 97

Accès gratuit

flip

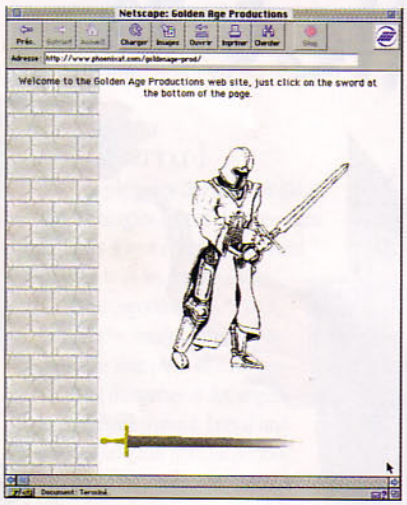
HÔTEL de VILLE
05 49 95 24 20

CROC & BEN ON THE NET

Surfing ouga

• L'âge d'or pan t'es mort

Drôle d'histoire que celle de la société Golden Age. Il y a encore de cela quelques mois, vous pouviez trouver sur leur site l'attirail complet du parfait guerrier Klingon, y compris les cassettes et les livres de cours exposant leurs techniques de combat si raffinées. Mais les mots *Star Trek* ou *Klingon* n'étaient jamais cités parce que sinon il faut payer la licence et quand même ça coûte de sous... Bien sûr, les avocats sont passés par là et depuis, leur catalogue de vente virtuelle s'est recentré sur des armes médiévales dont les droits sont tombés dans le domaine public depuis quelques centaines d'années : épées, caparaçon de cheval complet, cotte de mailles et armures de plate, hache, masse



d'arme... Golden Age n'abandonne pas pour autant la S.F. et présente déjà quelques modèles d'armures de Space Marine assez intéressants. Amateurs de G.N., ce site est fait pour vous.

www.phoenixat.com/goldenage-trod

• shadownet

Quoi de plus logique que de chercher des informations pour un jeu cyberpunk sur Internet ? Eh bien, il faut bien dire que les fans de *Shadowrun* y sont très actifs et que leur zine-internet est d'une qualité pratiquement professionnelle, autant du point de vue look que du contenu. Leur site présente 5 numéros du zine avec, à chaque fois, des règles optionnelles, des nouveaux archétypes, des aides de jeu et des nouvelles (en fait, beaucoup de nouvelles). Ce n'est pas toujours testé à fond (ils l'avouent eux-mêmes), quelquefois un peu difficile à lire (surtout les nouvelles) mais les informations sont là et c'est le principal. J'ai surtout apprécié l'aide de jeu sur les prêtres (comme à *AD&D* !) et celle sur la compilation de tous les sorts parus à ce jour (et ça fait un sacré paquet). Je ne regrette qu'une seule chose : que l'on ne puisse pas récupérer toutes ces bonnes choses en format .txt ou .doc (l'utilisation de fichiers .html en cours de partie n'est pas aisée).

http://www.t0.or.at/~dkollmer/SN/snet

• Légendes & oracles

En association avec la société Hexagonal, un groupe de fondus du JdR a décidé de lancer un site web entièrement consacré au monde du jeu. Première originalité, vous y trouverez toutes les semaines le dernier numéro de *Légendes & Oracles*, un prozine numérique et interactif en grande partie rédigé par les internautes qui vous propose des scénarios, des historiques de persos et des aides de jeux diverses (plans, cartes...). Le reste du site

se compose d'une rubrique news signée Olivier Noël (notre respecté confrère et ami, le rédac' chef de *Dragon Magazine*), un panorama pour l'instant très incomplet des sorties et une boutique reprenant l'ensemble des produits distribués par Hexagonal.

www.legendes.com

• Epic 40K et la disparition des nains de l'espace

Si vous étiez fans de *Space Marine* et que le système de jeu d'*Epic 40K* vous séduit, il se peut que la disparition des squats dans la nouvelle version vous fende le coeur (surtout si vous possédez une armée de 6000 points désormais inutilisable). Mais internet peut vous sauver. La " mailing-list " de *Space Marine* accueille un bon paquet de fondus qui planchent sur la conversion des squats d'un système vers l'autre. Les discussions vont bon train et même si les polémiques sont fréquentes, un tel pôle de créativité fait plaisir à voir. S'inscrire à une mailing list ne nécessite qu'Eudora (ou tout autre gestionnaire de courrier e-mail) et la formule magique permettant d'envoyer les messages (et de les recevoir). À partir du moment où vous vous inscrivez, les messages vont déferler, en ce moment à raison d'une dizaine par jour. Vous pouvez aussi participer et donner votre avis en prenant bien soin d'être assez courtois. Une mailing list n'est pas un newsgroup où les insultes volent bas : c'est un lieu de rencontres pour joueurs qui ont la même passion.

Pour s'inscrire à la mailing list Space Marine il faut envoyer un message à : **Majordomo@ts.umu.se** et inscrire comme texte du message (pas comme sujet) EXACTEMENT ce qui suit (c'est une procédure automatique qui n'est lue par personne, tout autre message provoque un échec cuisant) :
subscribe space-marine *** (*** étant votre adresse e-mail).

• Le XXIe siècle maintenant

Incroyable mais vrai. Grâce à *CNN*, vous pouvez aujourd'hui recevoir tous les jours sur votre ordinateur un journal complet entièrement personnalisé par vos soins. Lors de votre première visite, vous définissez très précisément les sujets qui vous intéressent au sein de chaque catégorie (sports, étranger - pays par pays -, " people ", arts, politique, sciences - plus de 40 domaines différents, de l'archéologie au génie génétique), vous choisissez un mot de passe et c'est parti. Chaque jour, vous aurez Votre une, vos pages intérieures, vos news, bref un vrai journal avec les photos et même certains passages vidéo ou son, dont le contenu correspond parfaitement à vos centres d'intérêt. Vive le progrès !

www.cnn.com/customnews/

• 100% shaan

Internautes shaanistes, réjouissez-vous, Igor Polouchine, l'auteur de *Shaan*, s'est fendu d'un site web rien que pour vous. Au menu, plein de bonnes choses inédites : une encyclopédie shaanique (une vingtaine d'entrées, des costumes aux langages en passant par la médecine et les inventions), des nouvelles, un scénario et tout plein de règles optionnelles (le tir, les bottes secrètes, les explosifs...). Et ça n'est qu'un début.

www.peplum.com/shaan.html

Disponibles en Fnac, Virgin, Extrapole, Boutiques Passion Jeux de Rôles, Boutiques de jeux

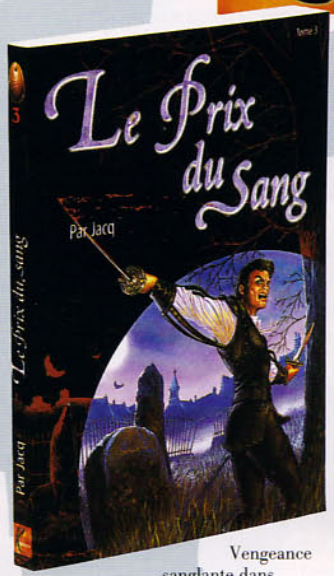
La jeune et vigoureuse S.F. française en éruption

Collection du Khom-Héïdon
Quatre nouveautés mai 97

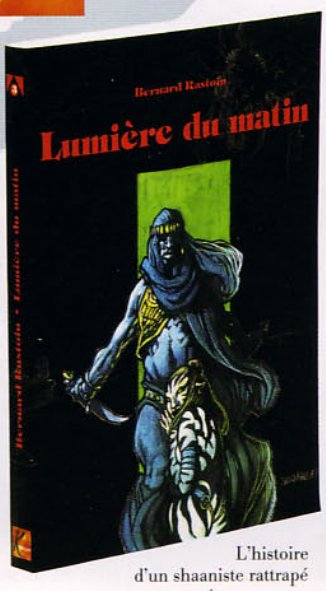
KHOM-HEÏDON

Des romans de 200 pages en grand format à 49 FF

Un étrange voyage au pays de la mort.



Vengeance sanglante dans la cité des voleurs.



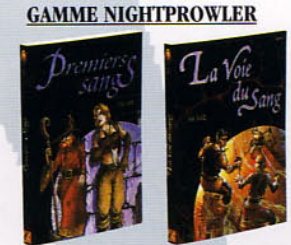
L'histoire d'un shaaniste rattrapé par son passé.

Découvrez les héros d'un monde sous-marin ravagé.

GAMME SCALES

De nos jours, les dragons longtemps endormis se sont éveillés et tirent les ficelles du pouvoir.

GAMME NIGHTPROWLER

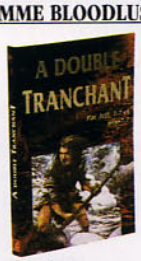


Dans une cité médiévale tentaculaire, sorciers et démons complotent et s'affrontent.

GAMME SHAAN

Sur une planète éloignée où magie et technologie se côtoient deux mondes s'affrontent.

GAMME BLOODLUST



Sanglante saga sur le continent des armes-dieux.

JE SOUHAITE RECEVOIR CHEZ MOI*

des romans de la jeune et vigoureuse S.F. française. Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à l'ordre de "Asmodée" à :

Asmodée Editions, Khom Héïdon 1, route de Versailles 91190 Villiers le Bâcle

* dans un délai de 3 semaines

- **GAMME SCALES**
  - ☐ **T. 1 : Un regard vertical**
  - ☐ **T. 2 : Le silence est d'or**
- **GAMME BLOODLUST**
  - ☐ **T. 1 : A double tranchant**
- **GAMME NIGHTPROWLER**
  «Chronique des 7 cités»
  - ☐ **T. 1 : Premiers sangs**
  - ☐ **T. 2 : La voie du sang**
  - ☐ **T. 3 : Le prix du sang**
- **GAMME SHAAN**
  «Le cercle des réalités»
  - ☐ **T. 1 : Trois Lunes**
  - ☐ **T. 2 : Eclipse**
  - ☐ **T. 3 : Lumière du matin**
- **GAMME POLARIS**
  «Les Foudres de l'Abîme»
  - ☐ **T. 1 : La directive Exeter**
- **HORS COLLECTION**
  - ☐ **La cité des Âmes**

Soit ..... romans à 49 FF l'unité + 20 FF forfait frais de port = ...

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... Age* : ..... Téléphone* : .....

**facultatif*

Signature obligatoire :
(Des parents pour les mineurs)

Si l'on en croit *Sam Johnson*, l'ennemi à abattre, c'est la claustrophobie...

QUESTION : vous êtes à bord d'un train, au beau milieu des Alpes suisses. De retour dans votre compartiment, vous découvrez le contrôleur pieds et poings liés par ses propres entrailles et mutilé rituellement. En regardant par la fenêtre, vous constatez que le train traverse une ville - c'est pas là que vous étiez censé descendre ? Tout le personnel de ce train est mort ou quoi ?

Le train n'a plus de conducteur ! Au moment où vous émettez cette terrible hypothèse, vous entendez un bruit, comme si quelque chose avait sauté sur le toit du train, quelque chose de manifestement lourd et gros, une chose dotée de griffes énormes. Que faites-vous, hein ? QUE FAITES-VOUS ?

La recette de *Die Hard*, *Speed* et de nombreux autres films fonctionne toujours : enfermer le héros dans un lieu d'où il est dangereux ou fatal de s'enfuir. Puis arrangez-vous pour qu'il devienne dangereux ou fatal d'y rester.

Résultat : vous êtes tendu comme une corde à piano. Quel que soit le genre considéré, le fait d'être subitement prisonnier d'un endroit (par forcément clos, d'ailleurs) produit toujours son petit effet. Mais il ne prend sa véritable dimension que dans son genre d'origine : l'horreur.

Comment oublier *The Shining*, dans lequel une épouse terrifiée et son jeune fils doivent choisir entre un blizzard dévastateur et un psychopathe passé maître dans le maniement de la hache ? Il en est de même pour le JdR : si les personnages sont faits comme des rats, ils auront immanquablement peur.

Et s'ils étaient déjà terrifiés avant leur subite réclusion, ils ne le seront que plus après. Car quand on est piégé, quand on ne peut plus rentrer chez soi, il n'y a plus d'échappatoire au cauchemar.

Les histoires de huis clos sont en général de deux types : l'Évasion (les protagonistes tentent de se sortir d'une situation délicate, qui le devient beaucoup plus du fait de leur enfermement brutal) et le Siège (les protagonistes choisissent eux-mêmes de s'enfermer dans un endroit précis, espérant contenir le danger à l'extérieur). Ces d'histoires font appel aux trois mêmes éléments : le Décor (l'endroit où l'on est retenu prisonnier), l'Obstacle (le ou les facteurs qui rend(ent) la fuite impossible) et la Menace (le facteur qui rend pourtant cette fuite impérieuse), chacun d'eux contribuant à créer l'atmosphère de l'aventure.

Ces trois éléments sont complémentaires les uns des autres et chacun d'eux contribue à définir les deux autres. Si l'un d'entre eux manque (ou manque de présence), l'atmosphère s'en ressent et le sentiment d'horreur s'estompe.

VOTRE NOUVELLE PRISON : LE DÉCOR

Dans la conception une histoire de huis clos, commencer par l'endroit dans lequel les personnages vont se retrouver piégés est souvent un bon point de départ.

La taille du décor variera selon les besoins du scénario. Si l'aventure est du type " siège ", un environnement réduit exacerbera la tension : plus la " base " des PJ est exiguë, moins ils se sentiront en sécurité.

Les scénarios du type " évasion " impliquent à l'inverse des décors vastes, tentaculaires, dans lesquels les tunnels tortueux, les culs-de-sac et les recoins dissimulés sont légion. Plus les personnages sont susceptibles de se perdre durant leur fuite, plus ils auront peur.

Tout ce qui limite la perception que les PJ ont du décor renforce son aspect effrayant. Pourquoi croyez-vous que les héros de nombreux thrillers et films d'horreur se heurtent, de l'eau jusqu'aux genoux, aux parois humides de sombres tunnels ? Il suffit parfois de ne pas voir où l'on met les pieds pour que la peur vous envahisse.

Il n'y a pas de limites, sinon celles de l'imagination du MJ, aux endroits qui peuvent faire office de prison pour PJ. Galeries de mine, immenses maisons victoriennes, station de recherche éloignée, anciennes catacombes, égouts, cavernes : tous ces endroits sont de véritables générateurs de peur prêts-à-utiliser. *Alien*, *2001 : l'Odyssée de l'Espace* et même *Apollo 13* ont prouvé que les vaisseaux spatiaux constituaient également des prisons parfaites. Et les véhicules à moteur semblent faire l'unanimité : bus ou train fou, navire perdu en mer, avion détourné.

Être subitement prisonnier d'un lieu quotidien, banal va faire naître une angoisse particulière. Le roman de Stephen King *Brume* décrit le calvaire de gens ordinaires piégés dans un supermarché et au début de *Truck*, les protagonistes sont piégés dans un restaurant pour routiers.

Dans le film *Nick of time*, le personnage principal est prisonnier, ce qui est plutôt exaspérant, d'un lieu ouvert au public, le Bonaventure Hotel. Se retrouver piégé dans son propre domicile (ou dans n'importe quel domicile) peut de la même façon s'avérer très pénible à vivre. Certains endroits " normaux " peuvent devenir lugubres dès qu'on ne peut plus les quitter - demandez à n'importe quel condamné, n'importe quel interné, voire n'importe quel hospitalisé ce qu'il en pense.

Et vu la nature des exploits hebdomadaires de vos enquêteurs du paranormal, un enfermement institutionnel n'est jamais à exclure. *Vol au-dessus d'un nid de coucous* et *Les évadés* décrivent à merveille les horreurs qui hantent parfois les asiles ou les prisons, sans que le mythe de Cthulhu ou le paranormal ait à pointer leur groin repoussant. Et si le taulard du bout du couloir étaient également un sorcier ? Et si des démons rôdaient dans la prison dès la nuit tombée ?

Se passer totalement de décor est une option, certes perverse mais intéressante. Si l'obstacle à surmonter est la distance qui sépare les PJ de la civilisation, piégez-les tout simplement au milieu de nulle part. Ils seront toujours prisonniers, mais au milieu de la toundra, dans un désert ou une jungle : ils peuvent partir quand ils le veulent, mais pour aller où ? Dans ce type de scénario, qui plus est, rien ne les protège des différents facteurs hostiles : chaleur, froid, serpent, etc.

Le MJ doit définir aussi précisément que possible ce décor, qui doit devenir un PNJ à part entière, présent à chaque stade de l'aventure et derrière chaque événement. Ne négligez pas les détails: si les PJ doivent passer quelque temps dans leur nouvelle prison, vous avez tout intérêt à savoir exactement ce que contient chaque pièce, juste au cas où ces détails deviendraient subitement vitaux. Dans un scénario de type " siège ", les personnages vont passer un bon moment à contempler les murs de leur fortin improvisé : soyez donc prêt à leur décrire avec force détails la peinture qui s'écaille sur les murs ou les motifs de l'horrible papier peint qui s'en décolle. Chaque élément de l'intrigue écrite que le MJ pourra transposer dans l'univers de jeu (bruits, sons, sources lumineuses, conditions de réclusion, voire température de la pièce) aura un impact direct sur l'imagination des joueurs et du MJ, rendant ainsi l'atmosphère encore plus palpable.

CE QUI VOUS EMPÊCHE DE PARTIR : L'OBSTACLE

C'est tout simplement le facteur qui empêche les personnages de quitter le décor. Au risque de me répéter, la nature de cet obstacle peut évidemment varier grandement selon les besoins du scénario concerné, mais on peut les classer grossièrement.

QUELQU'UN A POU

Les obstacles physiques sont particulièrement efficaces. Un éboulement ou une avalanche sont parfaits pour piéger les PJ dans une région dangereuse. Une inondation, un torrent de lave ou toute autre catastrophe naturelle peuvent de la même façon couper toute retraite ou toute possibilité de fuite. Il est également possible de piéger les personnages à l'intérieur d'un ensemble de bâtiments. Pour peu que le système de sécurité ait une défaillance et réagisse à la présence de la menace (ou à celle des PJ !), des cloisons métalliques de 10 tonnes chacune risquent de s'abattre devant chaque porte.

Ces obstacles physiques ne doivent pas être insurmontables, mais la somme d'énergie ou de temps nécessaire à les surmonter sera telle que creuser un tunnel ou attendre l'orage apparaîtra comme l'ultime recours. La menace ne laissera pas aux personnages le temps de creuser ou d'attendre très longtemps au même endroit.

Un autre grand classique, c'est l'environnement hostile. L'espace a joué ce rôle dans de nombreuses histoires : vous ne pouvez quitter le vaisseau dans lequel rôde la

SSÉ LE VERROU...

Devine qui vient t'épauler ce soir

Une autre solution consiste à fournir à vos joueurs des compagnons de " cellule ". Ils seront différents d'un genre à un autre et d'un scénario à un autre, mais n'importe quel film catastrophe vous fournira une ribambelle d'archétypes, dont :

Le paniqué

Il est claustrophobe, paranoïaque ou simplement terrifié. Il pleurniche, se plaint et refuse catégoriquement d'aider à mettre un plan de sortie sur pied. Si on le pousse un peu, il se rachètera ou trahira tout le monde pour sauver sa peau.

Le (ou les) enfant(s)

Un être innocent est pris au piège avec les autres et personne ne veut qu'il en pâtisse. Il est mort de peur, fatigué et il veut retrouver sa maman. Si on le pousse un peu, il prouvera qu'il est plein de ressources et résistant ou sera toujours dans les pattes des PJ et finira par être pris en otage.

L'apprenti héros

Généralement plus courageux que réfléchi, toujours prêt à faire le coup de feu pour s'en sortir, son impulsivité rend en général les choses plus compliquées. C'est lui qui va tenter de sauter par-dessus le gouffre béant, de forcer la porte bloquée ou d'affronter le monstre en combat singulier. Il meurt généralement assez vite.

Le (ou les) blessé(s)

Il s'agira soit d'une personne âgée au cœur fatigué, soit d'un protagoniste blessé qui a besoin de soins rapidement. Si l'Obstacle se fait jour à l'occasion d'une catastrophe naturelle, un PJ blessé pourrait endosser ce rôle. Le blessé ralentit l'ensemble du groupe. En outre, sa présence seule permet de se poser des dilemmes crucifiants : face au danger, doit-on l'abandonner à une mort certaine ? Aurez-vous le cran de le regarder mourir sous vos yeux ?

Monsieur " Je-sais-tout "

Celui-là sait tout et est persuadé que son plan est bien meilleur que celui des PJ. Il a de bonnes idées et ses arguments sont convaincants, mais il discutaille un peu trop avec eux dans le feu de l'action. En outre, il rejette le paranormal. Si le monstre vient à passer la tête, on le retrouvera prostré dans un coin de la pièce, la bave aux lèvres.

Le talon d'Achille

Pas de chance. Une personne chère au cœur d'un des PJ est coincée avec eux, qu'il s'agisse d'un conjoint ou d'un parent. C'est d'ordinaire la première cible des preneurs d'otages et des monstres.

menace extraterrestre, vous devez l'affronter. Maintenant. *Abyss* a utilisé le monde sombre et froid des océans tandis que les héros de *The Thing* (NdT : le remake de John Carpenter, pas l'original) sont piégés dans les étendues désolées de l'Antarctique.

Le principe sous-jacent est toujours le même : si vous quittez le décor, vous mourrez. Cela peut prendre de longues heures ou quelques brèves secondes, mais quiconque est assez fou pour s'enfuir se noiera, mourra de froid ou sera déchiqueté par une explosion. Bien entendu, les personnages auront à leur disposition les moyens de résister à l'environnement considéré (scaphandre antigravité, mini sous-marin, parka épaisse, retenir sa respiration), mais leur fiabilité même, jamais au top, en limitera l'usage. Et si vous êtes vraiment sadique, arrangez-vous pour qu'il n'y en ait pas assez pour tout le monde.

S'il s'agit d'un véhicule en mouvement, l'obstacle est évident - sautez de l'avion/du train/de l'automobile en marche et vous vous romprez le cou.

Mais les scénarios de ce type recèlent souvent d'autres obstacles empêchant les personnages de s'échapper. Si vous êtes piégé à bord d'un paquebot avec un tueur capable de changer d'apparence (cf. encadré), vous pouvez évidemment abandonner le navire, mais quels crimes abominables va-t-il commettre une fois à destination ?

Il est évidemment vivement conseillé au MJ d'imaginer ses propres Obstacles. Dans *Nick of time*, le personnage principal ne peut quitter l'hôtel parce que sa fille y est retenue en otage. Dans *Reservoir Dogs*, c'est la peur de se faire piquer qui empêche les malfrats de quitter l'entrepôt qui leur sert de planque.

Une horde d'ennemis hostiles, comme les hordes de zombies de *la Nuit des morts vivants* et de *Prince of darkness*, constitue un excellent obstacle.

Cet obstacle peut également être la conséquence directe d'une catastrophe quelconque. C'est d'ailleurs la ligne directrice de nombreux films : une catastrophe s'abat sur un navire / une bâtisse / un tunnel, empêchant subitement toute personne d'en sortir.

Ces catastrophes et autres calamités peuvent également servir, si besoin était, à faire encore monter la pression : non seulement les PJ sont faits comme des rats, mais ils doivent en plus survivre au tremblement de terre, à l'inondation ou à l'éboulement. Enfin, plus cette catastrophe frappe au hasard, plus le huis clos qui s'en suivra sera écrasant. Les erreurs humaines sont encore pires. Imaginez la frustration de vos joueurs quand ils réaliseront qu'ils sont prisonniers au fond de ce puits de mine parce qu'un crétin à la surface a accidentellement mis le feu a une charge explosive !

CE QUI VOUS EMPÊCHE DE RESTER : LA MENACE

Une fois que les personnages auront compris qu'ils sont piégés, c'est la Menace qui va prendre le relais pour alimenter l'aventure. Pour les jeux d'horreur tels que *l'Appel de Cthulhu*, faire apparaître subitement un monstre permettra de faire monter la tension d'un cran.

Et plus il aura l'air puissant, mieux ce sera. Vous vous souvenez du *huitième passager*, que l'on croyait voir tapi dans chaque recoin sombre, ou de *The Thing* de John Carpenter, qui était à la fois un monstre capable de changer de forme et une maladie infectieuse ? Les monstres qui peuvent prendre forme humaine sont bien évidemment les pires : à qui faire confiance en fin de compte ?

La nature du décor va déterminer le type de défense que les PJ peuvent mettre en œuvre contre la Menace. Faire tout sauter pour se débarrasser de l'horreur peut se retourner contre les joueurs si un blizzard fait rage à l'extérieur ou s'ils sont piégés sous l'eau.

Ne perdez pas non plus de vue, ami MJ, que les êtres humains campent parfois des menaces tout à fait présentables. Même si de biens étranges créatures hantent les fonds marins dans *Abyss*, le véritable danger pour l'équipage du Deepcore, c'est ce psychotique de lieutenant Coffey.

L'infortuné personnage principal de *The Shining* est-il victime d'une possession fantomatique ou d'une fièvre quelconque ? Quand la tension est là, les personnalités s'exacerbent et la paranoïa peut devenir fatale. Les truands pris au piège dans *Reservoir Dogs* finissent par s'entretuer pour une divergence de point de vue. Les joueurs doivent être prévenus : pendant une crise, c'est souvent le pire aspect des gens qui ressort.

D'autres facteurs peuvent également intervenir. Pour mettre la pression à vos joueurs, dites-leur subitement qu'il ne leur reste plus que tant de temps pour s'en sortir. Et si le système de retraitement de l'air tombe en panne ? Ou si le processeur à atmosphère tout proche explose dans quelques heures ? L'imminence de la menace va transformer la tension en véritable torture. Les MJ particulièrement cruels multiplieront les dangers, poussant la pression encore et encore.

Une nouvelle fois, *Abyss* en fournit un exemple quasi idéal : les héros sont piégés au fin fond des océans. Leur plate-forme de forage endommagée, ils sont coupés du reste du monde, l'oxygène va manquer et il fait de plus en plus froid. Si cela ne suffisait pas, un ouragan et un incident international font rage à la surface, le chef du commando arrivé sur place est devenu fou (il dispose d'une tête nucléaire), sans compter ces étranges créatures qui examinent la plate-forme. Comment les choses pourraient-elles être pires ?

GET NERVOUS, GET NERVOUS, GET NERVOUS...

Dans la plupart des scénarios de JdR, les PJ ont un but bien précis. Là encore, un soupçon de huis clos fera monter la pression d'un cran : d'un seul coup, les joueurs veulent réellement s'en sortir ! Vaincre le grand méchant ou le monstre peut même devenir accessoire quand l'air se raréfie.

Si la menace est suffisamment redoutable, le sacrifice de soi peut apparaître comme une solution viable (même si elle est douloureuse). Et vouloir fuir à tout prix peut complètement inverser les schémas dans un groupe d'aventuriers : au lieu d'aller au devant du danger, les PJ vont tenter de le fuir. L'obstacle est justement là pour les empêcher d'aller où que ce soit.

Une fois pris au piège, ils ne sont plus en sécurité nulle part et ils ne peuvent plus fuir nulle part. Couper tous les contacts avec le monde extérieur " normal " peut avoir un impact psychologique brutal. Et si vous ne pouvez même pas appeler au secours ? Pire, comment être sûr qu'une aide quelconque est en chemin ? Pour les joueurs piégés en sous-sol, l'absence de lumière et d'air frais rendra l'enfermement encore plus pénible. Une fois la menace présente, les PJ ne pourront plus " recharger leurs accu ".

Impossible, alors qu'une horreur indicible hante les corridors de votre prison, de s'accorder une bonne nuit de sommeil comme si de rien n'était, à moins d'être particulièrement insouciant. L'univers de vos joueurs a désormais des frontières bien tangibles : quel qu'il soit, c'est tout ce qu'ils ont.

Pas moyen de fureter à la bibliothèque, d'appeler ses contacts ou d'acheter des armes plus puissantes (ou plus de munitions !) à l'armurerie la plus proche. Poussez-les à réfléchir à leur situation : sont-ils bien sûr de vouloir gâcher le contenu de cette trousse d'urgence ? Combien de chargeurs leur restent-ils ? Combien de temps la radio peut-elle encore émettre leurs S.O.S. ? Reste-t-il suffisamment d'essence pour le générateur électrique ? Y aura-t-il de la lumière toute la nuit ? Et du chauffage ?

Quand on est pris au piège pour un bon moment, le moindre gaspillage peut faire la différence entre la (sur)vie et la mort. Dès que les personnages commenceront à s'entre-déchirer à propos du rationnement des vivres, le MJ n'aura même plus besoin d'un monstre pour faire monter la pression.

VOIE SANS ISSUE

Plus le Décor et l'Obstacle sont extrêmes, meilleur est le scénario. *The Thing* et *Abyss*, qui imposent aux protagonistes une réclusion totale, sont mes préférés dans le genre. Mais de tels environnements peuvent s'avérer difficiles à intégrer à une campagne. Et trouver une explication logique au fait que des investigateurs du mythe finissent par atterrir au pôle Sud ou en orbite risque d'être assez difficile.

Si ces endroits éloignés de tout servent de points de ralliement ou de final à une campagne en cours, ce sera beaucoup plus facile. Après tout, l'œuvre de Lovecraft regorge de ruines menaçantes perdues dans des contrées désolées. Les PJ peuvent se retrouver piégés à bord d'un navire ou d'un train dès qu'ils auront besoin de voyager. Après avoir échappé à l'Horreur dans la Cale, ils réfléchiront à deux fois avant de partir par monts et par vaux, pour un oui ou pour un non.

L'ŒIL ÉTAIT DANS LA TOMBE...

Un scénario d'emprisonnement est un bon moyen de commencer une campagne. L'aventure constituera une merveilleuse épreuve du feu et les survivants seront désormais liés à vie.

Il est également possible d'organiser une aventure " one-shot ". Pendant une ou deux parties, le MJ est libre de choisir un environnement aussi hostile que possible. Les joueurs peuvent par exemple constituer la première expédition humaine vers Mars.

Les one-shot présentent un autre avantage pour le MJ : il n'a pas à ménager les PJ et même s'ils meurent tous, ça restera sans conséquence. N'allez pas trop loin cependant : si vos joueurs commencent à avoir le sentiment que leurs personnages sont de la chair à canon, ils n'auront plus peur de les voir mourir et deviendront imperméables à toute pression.

QUAND EST-CE QU'ON RENTRE ?

Tout scénario de huis clos doit offrir une échappatoire aux PJ. Il n'est pas dit que cela soit évident et/ou facile, mais le MJ doit leur laisser une chance de s'en sortir.

Comprendre à la fois l'Obstacle et le Décor est crucial : le MJ doit en permanence contrecarrer les efforts que font les joueurs pour s'échapper, tout en leur laissant l'espoir qu'ils y parviendront.

Ne ruinez pas les plans d'évasion des joueurs en leur imposant un échec arbitraire, ils perdraient rapidement tout intérêt à la partie. Forcez-les plutôt à procéder par étape, qui mises à bout à bout conduiront vers la liberté. Après un bricolage hasardeux, ils parviennent à lancer un S.O.S. ou peut-être (en bossant un peu) peuvent-ils prolonger la durée de vie du recycleur d'air, mais pas indéfiniment. Cela occupera les personnages et leur permettra de relever de nouveaux défis.

Les moyens dont les PJ ont besoin pour s'échapper doivent tous être présents, intégrés à leur environnement. Il n'est pas impossible qu'ils aient parfois à faire marcher leur cerveau mais si le défi n'en est pas véritablement un, l'évasion ne sera pas véritablement une récompense.

C'EST VOUS LE COMMISSAIRE AU PLAN

N'oubliez jamais que les méninges d'un groupe de joueurs peuvent déjouer les pièges issus des vôtres. Ces derniers vont mettre sur pied des solutions auxquelles vous n'auriez jamais pensé : connaître sur le bout des doigts les obstacles que vous avez mis en place vous permettra de leur expliquer pourquoi elles ne fonctionnent pas. Les MJ vraiment sadiques (tout particulièrement dans un " one-shot ") peuvent parfaitement dans leurs droits de ne laisser aucune chance aux PJ et laisser les joueurs se démener jusqu'à leur triste fin inéluctable.

Mais ces scénarios, particulièrement horribles, ont tendance à aliéner rapidement les joueurs. Aussi frustrant que les secours surgissant de nulle part, le *deus ex machina* à la rescousse. S'en tirer grâce à l'arrivée de renforts extérieurs est une bonne chose, mais il faut qu'ils n'aient retrouvé les PJ que parce que ces derniers ont lancé leur appel de détresse au bon moment.

Les quelques suggestions qui précèdent ne sont évidemment qu'une entrée en matière. Laissez-vous porter par votre imagination ! Avec un peu de boulot et d'imagination, ce n'est pas demain la veille que les personnages s'écrieront : " Je t'en prie ! Ferme moi cette porte à clé ! ".

Sam Johnson
(Traduction : Q. Dessac)

Un express ? Non, un instantané

Les enfants du seigle

On fait appel aux PJ à la suite de la disparition d'un grand nombre d'enfants et de têtes de bétail dans une zone forestière inexploitée . Ils découvrent rapidement que la ferme du vieux Willard est située au centre de la région en question. Ils décident donc de s'y rendre, mais elle est déserte. Et c'est là que l'horreur s'abat sur le groupe.

Le vieux Willard était un adepte fervent de Shub Niggurath et est finalement parvenu à faire " bénir " sa ferme. Désormais, tous les animaux, y compris les insectes, sont devenus énormes, des parodies boursouflées d'eux-mêmes ; les plantes marchent et sont devenues des espèces de prédateurs semi-intelligents, avec un goût prononcé pour le sang humain. Les PJ finissent par se faire piéger dans la ferme délabrée, encerclés par un bestiaire de mort. La solution se trouve-t-elle dans les journaux intimes et les textes sacrés du vieux Willard ? Ah oui, au fait : quoi que vous fassiez, ne touchez jamais l'étrange mousse verte qui commence à tout recouvrir...

Piégés avec les pharaons

Vous piochez le sable sur un chantier de fouilles en Égypte (à moins que vous ne tentiez d'élucider une série de vols), quand le docteur Richardson découvre un ensemble d'anciennes tombes cachées ! Durant leur exploration, un de ses assistants tombe le masque : il vole un masque funéraire sans prix et s'enfuit, scellant l'entrée (et votre destin !) à coup de bâtons de dynamite. Vous voila prisonniers dans les entrailles de la terre, dans un labyrinthe de couloirs. C'est une impression ou l'air commence vraiment à manquer ? Pour faciliter les choses, le gardien de la tombe revient à la vie pour la première fois depuis des millénaires.

Le vol de cadavre

Une croisière d'agrément vire au cauchemar maritime au fur et à mesure que les passagers du paquebot sont tués les uns après les autres. Le responsable ? un ancien homme-serpent, sorcier de son état, qui se fait un petit plaisir pendant sa traversée vers le Nouveau Monde. Armé de son regard hypnotique et d'une version particulièrement dévastatrice du sort Consomption de la ressemblance (qui impose au jeteur de sort de dévorer le visage et le cerveau de sa victime), le serpent est en quête d'une nouvelle identité.

S'il se heurte à un groupe de personnages déterminés, le serpent ira sans doute jusqu'à saboter les machines afin d'immobiliser le navire au milieu de l'océan Atlantique. S'il n'est pas possible de venir à bout de l'ennemi avant l'arrivée des secours, il lui suffira de changer une nouvelle fois d'identité, ce qui lui permettra à lui aussi d'être sauvé et de s'évanouir dès qu'il aura touché terre. La suite risque fort de ressembler au jeu du chat et de la souris... ou de la mangouste et du cobra.

Une étrange lueur brillait dans le regard de Claris Marjuksen lorsqu'elle releva la tête des écrans palpitants.

" Elle avait raison. Selon les radars, le bâtiment est là, intact. La réponse à tous nos rêves se trouve juste en dessous, sur cette planète primitive. Et qui sait quels trésors peut bien abriter la bibliothèque ? Le savoir oublié des anciens, des ouvrages extraterrestres recelant, qui sait ?, les coordonnées de planètes oubliées, tout peut s'y trouver. Les membres de la famille Barrett étaient indubitablement de grands collectionneurs, tout le monde le sait. "

Piers était paresseusement penché sur une console, une ampoule de boisson à la main. Il avait l'air aussi urbain et élégant que lorsqu'ils avaient quitté la civilisation, nota Claris, et pas un de ses cheveux ne dépassait. " J'espère que tu as raison, ma chère sœur. Car nous avons un impérieux besoin de renflouer nos caisses vides et j'ai bien l'impression que c'est là notre dernière chance, pour toi, pour moi et pour cette carcasse rouillée qui ne peut plus que difficilement nous mener d'un point à un autre. " Il souleva un sourcil et s'interrompit tandis que Claris prenait une inspiration mauvaise. " Je sais, je sais, je ne devrais pas parler de Gwendolene comme ça. Mais tu dois admettre qu'elle a bien besoin d'une révision."

Claris opina à contrecœur. " Mais j'ai raison. Crois-moi, cette fois, notre fortune est bel et bien faite. Nous sommes les premiers à arriver ici et rien ne peut nous arrêter." Une lueur de convoitise passa dans ses yeux tandis que Claris se retournait pour programmer l'atterrissage de Gwendolene.

Loin en dessous d'eux sur la planète, l'ancienne bibliothèque se dressait sur l'île, inviolée. Tout autour d'elle, les autochtones étaient en mouvement.

Le chef Maardin prit sa lance dans la main gauche et cueillit un fruit sur le pommier le plus proche. Il mordit dedans et en examina les pépins.

" Un mauvais présage, père ? " Maardin sursauta et vit que sa fille, Linar, s'était silencieusement glissée à ses côtés.

" Je ne pense pas qu'il y aura d'attaque aujourd'hui. " Pensivement, il mordit de nouveau dans le fruit. " Mais un grand changement va avoir lieu et je vois des étrangers-qui-viendront-du-ciel. " Linar soupira et rejeta en arrière sa longue tresse de cheveux blonds.

" Ce qui veut dire des ennuis en perspective, père. " Maardin distingua un mouvement dans les buissons, sur l'autre berge. Ils resserrèrent leur prise sur leur lance et se tinrent prêts. Puis ils se détendirent, reconnaissant un des jeunes chasseurs de la tribu.

" Les présages n'en disent rien, de même qu'ils ne disent pas si les étrangers parviendront à ouvrir ou pas ce que nous gardons depuis si longtemps. Ils annoncent juste un grand changement. " Maardin soupira et jeta le trognon de pomme dans l'eau.

LA BIBLIOT

Si l'on en croit la légende, une bibliothèque oubliée sur la planète Idoon abriterait le secret de la vie éternelle. Mais les membres des tribus primitives qui montent la garde à l'extérieur de ses portes closes sont prêts à donner leur vie pour elle.

Dans ce numéro, nous explorons les rayonnages de la bibliothèque Barrett afin de tenter de découvrir les secrets qu'elle abrite.

LA BIBLIOTHÈQUE

La bibliothèque Barrett est une vénérable institution, fondée il y a de cela fort longtemps, quand le niveau de civilisation de la galaxie était plus élevé. Oubliée depuis, plus personne ne sait aujourd'hui où elle se trouve. Située dans une zone boisée de Siff, le continent le moins peuplé de la planète Idoon, elle est bâtie sur une île, au centre d'un lac. Bien que l'île Leerie (c'est son nom) ne présente aucun intérêt pour les habitants de l'endroit, ces derniers se la disputent âprement car le fait d'en être le maître est une marque importante de prestige pour les différents clans d'Idoon. Le silence qui a recouvert la bibliothèque il y a de cela des éons n'a plus jamais été troublé. Elle abriterait un nombre important de trésors inestimables.

IDOON

Généralités : Idoon est la quatrième planète d'un soleil de type G7. Habitable et habitée, elle est de la même taille que la Terre et dispose comme elle d'une atmosphère à base d'oxygène et d'azote. Idoon a trois continents : Idoon, Tharzee et Siff. Tous sont habités par des humains ayant un faible niveau technologique. La planète n'a été redécouverte que récemment après avoir été oubliée pendant des années, sans que personne ne sache exactement pendant combien de temps.

Histoire : L'identification originale de la planète n'a pu être établie. L'hypothèse la plus probable est celle de Mahmud Vink de l'université du Nouveau-Kalahari, qui pense (s'appuyant sur des preuves linguistiques) que la planète a été colonisée par des vaisseaux de la dernière génération et qu'elle était inconnue auparavant. Il existe cependant d'autres théories sur le sujet. Célia Westfalen, de l'université de Sintra, a pu soutenir avec un certain succès que cette planète n'est autre que celle connue autrefois sous le nom de Iduna, qui serait la planète d'origine de la célèbre famille Barrett. Les rumeurs persistantes selon lesquelles les Barrett seraient indissociablement liés à des sérums de vérité et autres fariboles du même tonneau rendent cette identification rocambolesque hautement improbable, malgré la coïncidence des noms.

Les controverses académiques continuent de faire rage à ce sujet. Le lecteur curieux aura tout intérêt à se reporter aux travaux de Vink et de Westfalen et à leur bibliographie (qui comprend notamment *Une analyse linguistique de l'origine des indigènes d'Idoon*, M. Vink, Presses universitaires du Nouveau-Kalahari ; *À l'ombre des pommiers : la découverte des Barrett d'Iduna*, C. Westfalen, U des presses Sintra ; *Une hypothèse absurde : hasard extraordinaire, les Barrett et Idoon*, M. Vink, Presses universitaires du Nouveau-Kalahari ; *L'imposant panache de fumée du feu qui ne peut brûler : linguistique, les Barrett et Iduna*, C. Westfalen, U des presses Sintra).

Faune & flore : La majeure partie de la faune a été importée de la Terre. La flore cultivée comprend des variétés de seigle et de plantes terriennes à tubercules comestibles. Le principal représentant de la flore dans la zone tempérée d'Idoon est une espèce de pommier, qui est largement exploité par les indigènes. La flore et la faune locales n'ont pas été étudiées et répertoriées au-delà de ce qu'imposent les procédures de sécurité propres à tout premier contact.

Capitale : Idoonsport, sur le continent Idoon.

Autres villes : Aucune. La population (dont on ignore l'importance) vit dans des villages éparpillés au milieu de champs de pommiers. Les quelques villages découverts jusqu'ici comptent un peu plus de 2 000 âmes au total.

Industries : Dans leur grande majorité, les indigènes cultivent la terre et la plupart de ceux qui sont employés par l'industrie travaillent pour l'exportation, sur la " chaîne de la pomme d'Idoon ". On compte également quelques manufactures textiles.

Exportations : Idoon exporte une délicieuse eau-de-vie à base de pommes à destination des marchés des produits de luxe des planètes civilisées, où elle atteint un prix élevé. Il n'y a pas d'autres exportations d'importance.

Habitants : Les habitants d'Idoon sont des fermiers bucoliques et pacifiques qui vivent à un niveau technologique très bas, comparable à celui de la Terre en l'an 1000.

Transports : Des vaisseaux-cargo viennent régulièrement chercher à Idoonsport l'eau-de-vie de pommes qu'elle exporte, apporter des produits de luxe aux habitants qui ne sont pas originaires d'Idoon et déposer les voyageurs occasionnels. Il y a un passage de vaisseau-cargo tous les trimestres. Les transports sur la planète se font par héli ou par rampeur dans la région d'Idoonsport et à pied ou à dos d'animal ailleurs.

Autres sites d'intérêt : Aucun.

Encyclopédie générale des planètes habitées (extrait)

TÈQUE OUBLIÉE

C'est un bâtiment rectangulaire en verre, fumé sur l'une de ses surfaces et à l'épreuve des balles. Ce verre peut résister à n'importe quel choc ou tentative d'effraction. Vous l'aviez deviné, il ne s'agit pas véritablement de verre, mais d'une matière à base d'épaisses fibres de carbone, qui est très inflammable - si on l'expose à une flamme nue pendant quelques minutes, elle commencera à brûler en dégageant une température très élevée, puis l'incendie se propagera à l'ensemble de la bibliothèque. C'est la raison pour laquelle il est interdit de faire du feu sur l'île.

LES GARDIENS DE LA BIBLIOTHÈQUE

La bibliothèque est protégée très efficacement à différents niveaux.

Tout d'abord, la région qui entoure l'île Leerie se trouve sur le territoire de différentes tribus, les Mangeurs-de-fruits, en guerre perpétuelle les unes contre les autres : un conflit armé pour le contrôle de l'île peut éclater n'importe quand. Ce qui naturellement ne gênera pas un groupe se rendant directement sur l'île par la voie des airs (il est possible de s'y poser - cf. plan), mais risque de poser des problèmes à un groupe voulant la rejoindre par voie de terre.

Ensuite, des cygnes nidifient tout le long des berges de l'île : s'ils acceptent dans une certaine mesure la présence des indigènes, il n'en sera pas de même s'il s'agit d'étrangers (les cygnes sont très bruyants et un coup d'aile peut vous briser un bras ou une jambe non protégé).

Les habitants de l'île Leerie utilisent une forme primitive et gutturale d'un langage compris couramment. Ils protègent férocement le trésor que représente pour eux la bibliothèque et la défendront, s'il le faut, armés seulement de leurs lances et de leurs arcs. Ils ne sont ni spécialement pacifistes, ni spécialement écologistes, quand bien même certaines tribus plus proches d'Idoonsport pourraient apparaître comme telles à des anthropologues. Ils n'ont pas la moindre idée de ce que le bâtiment peut bien abriter, puisque aucun d'entre eux n'y est jamais entré. Ils savent juste qu'il a de la valeur et sont réticents à laisser quiconque s'en approcher. Un protagoniste plus " civilisé " pourra bien sûr tout simplement les tuer tous. Mais cette tuerie, si elle venait à être découverte, ferait beaucoup de bruit et provoquerait sans doute l'ouverture de procès criminels - ce massacre pourrait même être considéré comme un acte de barbarie ou un crime de guerre s'il était perpétré sans provocation et devant témoins. Il devrait être possible de négocier avec les autochtones - ils ne sont ni stupides, ni déraisonnables, juste protecteurs. Cette bibliothèque a une signification religieuse pour eux et quiconque veut y pénétrer doit faire la preuve de sa valeur.

Un sas pressurisé muni d'une serrure informatique à code interdit l'accès à la bibliothèque. Il est impossible de " casser " cette serrure informatique en verre, qui est solide et en bon état. Elle est dotée d'un clavier alphanumérique antédiluvien sur lequel il suffit de pianoter " Sésame, ouvre-toi " pour pouvoir entrer dans la bibliothèque. Il est possible de forcer le sas d'entrée, comme la serrure, avec des outils high tech,

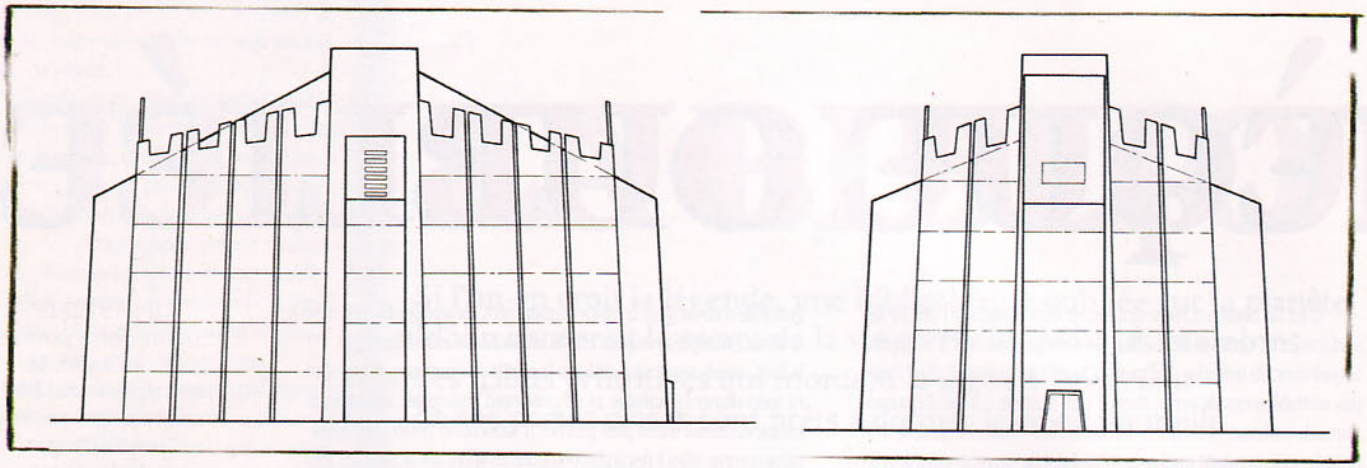
LE SYSTÈME

Comme vous pouvez le constater, la description des PNJ ne comprend aucune caractéristique chiffrée. C'est délibéré - vous êtes censé être capable d'utiliser cet endroit dans n'importe quel type de campagne et il est impossible de vous fournir des caractéristiques chiffrées pour l'ensemble des JdR. Établissez donc ces caractéristiques vous-même pour commencer. Idem pour les autres éléments du système.

Les Mangeurs-de-fruits

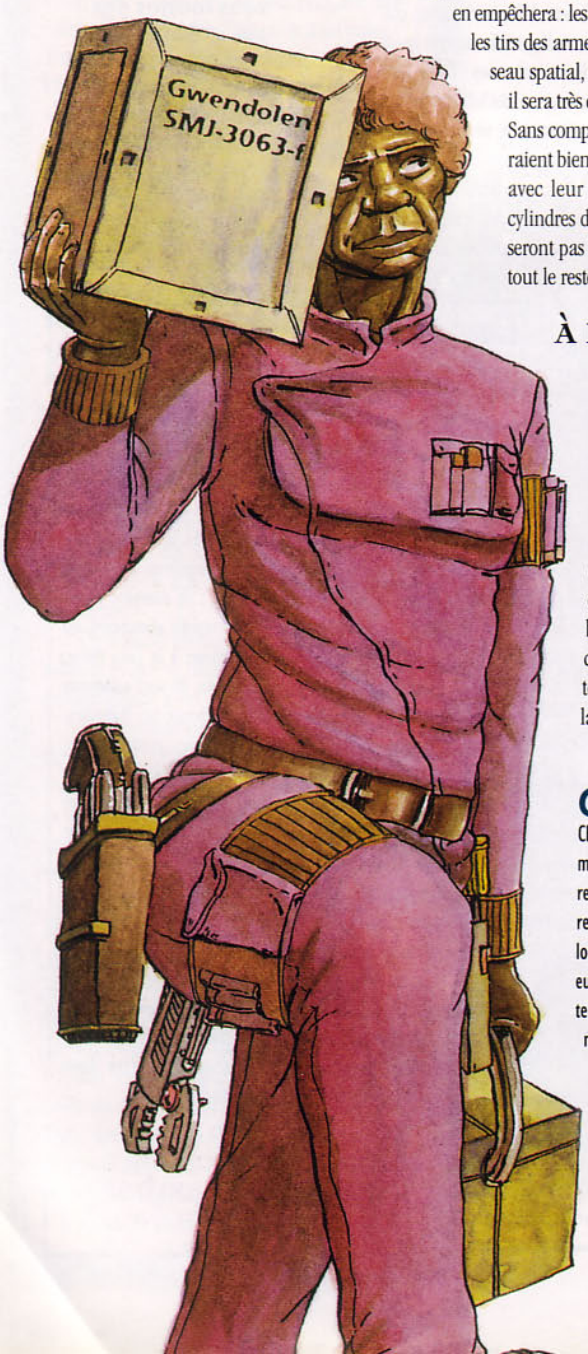
Dans leur grande majorité, les Mangeurs-de-fruits ont les cheveux blonds et la peau claire, bien qu'on trouve quelques roux. Certains d'entre eux ont plus rarement les cheveux brun clair et sont considérés comme étant des modèles de beauté, certainement des élus des dieux et de toute façon un peu spéciaux. Ils portent un tatouage représentant une pomme en plus du symbole habituel. Les Mangeurs-de-fruits sont d'ordinaire séduisants et bien portants. Ils sont vêtus de sarongs de lin tissé. Ils cultivent principalement le seigle, le lin et des plantes à tubercules comestibles ; ils mangent également du poisson et du gibier à plumes. Leur régime alimentaire est cependant constitué en grande partie des pommes à la peau dorée, qui poussent à l'état sauvage à peu près partout. Ils sont belliqueux et combattent souvent, au moyen d'arcs et de lances. Les Mangeurs-de-fruits respectent scrupuleusement toutes leurs superstitions et tous leurs tabous, y compris l'interdiction absolue de faire du feu sur l'île Leerie. Si des étrangers brisent un tabou sans y avoir été autorisés, ils recevront un avertissement amical. La seconde fois, ils seront tués. Au nombre de ces tabous, on trouve le fait de manger de la viande de cygne, celui d'épouser la femme de son frère et celui de cueillir des pommes sans avoir l'intention de les manger. Ils portent tous sur la poitrine un des six tatouages traditionnels, qui sont d'anciens logos terriens assez souvent identifiables. Les tribus sont généralement composées d'un grand nombre d'adultes, de quelques enfants et quasiment jamais de personnes âgées, rarement plus d'une ou deux en tout cas. Ce qui devrait conduire n'importe quel PJ ayant quelques connaissances anthropologiques à poser des questions sur leurs structures sociales, interrogations qui déboucheront sans doute sur de mauvaises réponses (cf. le scénario p. XX).

Citation :
"Nous défendrons nos pommiers contre les dangers du feu."



mais l'opération prendra au moins une journée entière et risque de mettre le feu à la bibliothèque, tout particulièrement si l'on agit dans la précipitation.

La destruction de la bibliothèque provoquerait immanquablement la colère de l'ensemble des tribus de la région - elles seront sur le pied de guerre et tenteront de tuer les sacrilèges. Rien ne les en empêchera : les autochtones iront jusqu'à se jeter devant les tirs des armes laser, à s'attacher à un éventuel vaisseau spatial, etc. En clair, si la bibliothèque flambe, il sera très difficile à quiconque de quitter l'endroit. Sans compter, s'ils y parviennent, que les PJ pourraient bien avoir quelques problèmes à leur retour avec leur commanditaire, quel qu'il soit. Les cylindres de verre que contient la bibliothèque ne seront pas trop endommagés par l'incendie, mais tout le reste partira en fumée.



À L'INTÉRIEUR DE LA BIBLIOTHÈQUE

On y trouvera essentiellement de fins cylindres de verre apparemment inutiles. Il est même possible d'en découvrir à l'extérieur du bâtiment, certains autochtones les portant en guise de bijoux. Dans ce cas toutefois, ils ne seront jamais entiers et seront très difficiles à reconnaître, quand bien même on saurait à quoi ressemblent ces cylindres (mis à part un expert en histoire de l'informatique, personne n'aura la moindre chance d'identifier ces objets).

La salle à gauche de l'entrée abrite des chefs-d'oeuvre inestimables, des pièces originales et anciennes provenant de la Terre et d'Alpha du Centaure, des tableaux de maîtres tels que Rembrandt, Whelan et Skud'ree, des sculptures de Michel-Ange, Rodin et Ford. La plupart sont authentiques et aucun d'entre eux n'est étiqueté. Ces pièces ont été entreposées ici dans le plus grand désordre, avant d'être répertoriées. La bibliothèque Barrett dispose en effet d'une galerie d'art sur une autre planète (dont les PJ pourront ou non découvrir les coordonnées) et ces objets étaient ici en transit. S'ils font de nouveau leur apparition sur un monde " civilisé ", les authentiques chefs-d'œuvre et les faux seront très rapidement identifiés. Mais même ces derniers auront une certaine valeur du fait de leur ancienneté.

La salle située à droite de l'entrée contient des livres sur support papier, parmi lesquels on trouvera peut-être des trésors sans prix ou des ouvrages inutiles. Ils sont en bon état et scellés dans des supports. C'est dans cette pièce que l'on découvrira l'ordinateur en panne qui servait à lire les informations stockées sur les cylindres de verre, ainsi que des preuves (sur support papier) que le contenu des livres était transféré sur ces cylindres puis détruits. C'est la seule information à découvrir dans la bibliothèque, du moins *a priori*...

La salle principale de la bibliothèque fait penser à une cathédrale de verre consacrée à une divinité bibliophile : du sol au plafond, les murs sont couverts de rayonnages de verre sur lesquels reposent des cylindres de verre. Les étagères sont étiquetées alphabétiquement, mais pas par sujet et il n'y a aucune indication relative au fait que l'ordre alphabétique renvoie aux auteurs des livres, leur titre, leur classification ou tout autre système.

Sur le sol (de verre), une multitude de symboles scintillent de mille couleurs.

Claris Marjuksen

Claris Marjuksen est une femme de 42 ans au visage sans grâce. De bonne constitution et compétente en matière d'armement contemporain, elle est toujours armée en conséquence et peut dégainer et tirer rapidement si cela est nécessaire. Intelligente et vive d'esprit, elle est pilote de vaisseau spatial et navigatrice. Elle est aveuglément loyale envers son frère cadet, Piers, auquel elle est totalement dévouée. Leurs parents ont été tués par des pirates de l'espace il y a bien longtemps, quand Claris avait 12 ans et Piers 8 ; ils vivent depuis d'expédients à bord de Gwendolene. Claris n'a jamais eu d'autre ami ou ami de cœur et se considère comme moins importante que son frère. Ils ont vécu parfois grâce à l'intelligence de Piers et parfois grâce aux compétences de Claris. Elle a travaillé comme pilote sur des lignes commerciales, mais jamais très longtemps car Piers faisait toujours quelque chose pour la faire renvoyer. Claris a la peau et les cheveux sombres et a une tendance affirmée à s'habiller pratique, en bleu de travail par exemple. Claris et Piers sont manifestement frère et sœur - elle fera n'importe quoi pour le protéger.

Citation : " Oui, Piers. C'est là notre grande chance. "

derrière vos écrans

Les Barrett

Pour une famille qui a quitté la planète depuis au moins 2 000 ans, les Barrett ont encore beaucoup d'influence. Jusqu'aux confins de la galaxie, les Barrett sont un mythe, une famille qui a quitté la Terre à bord d'un vaisseau spatial et visité de nombreux mondes. Selon certaines rumeurs, ils seraient plus ou moins immortels et le fait est qu'il n'y a aucune explication à leur longévité exceptionnelle. Excentriques, assoiffés de savoir et collectionneurs indécrottables, les Barrett étaient fascinés par les extraterrestres et ont établi le premier contact avec d'autres races plus souvent que tout autre groupe. La famille Barrett originale était constituée de six personnes : un politicien, deux artistes, une personnalité en vue, un conservateur de musée et un pilote de chasse. Tous prirent le nom de Barrett quand ils se sont mariés et ont quitté la Terre. Au moins quatre enfants de ces unions sont nés dans l'espace et selon certains, les Barrett formaient une famille multi-générationnelle, et pas une famille à la longévité exceptionnelle. Leur disparition demeure un mystère, même s'il semble assez probable que les Barrett se sont perdus alors qu'ils exploraient un autre système stellaire.

Les pupitres

On trouve, dans la salle principale de la bibliothèque, un certain nombre de ces pupitres, qui sont partie intégrante du système d'indexation utilisé par le passé. Préférés à l'étiquetage des étagères ou à l'emploi de bibliothécaires, ils connaissent la localisation de chaque " ouvrage " dans la bibliothèque. Si on demande n'importe quel ouvrage par son numéro au catalogue, le pupitre va tourner sur ses roulettes et s'arrêter en face de la bonne étagère, permettant ainsi au lecteur de monter dessus ou de s'y asseoir pour atteindre le cylindre de verre désiré. Bien évidemment, les pupitres peuvent atteindre les étagères les plus hautes. Ils ne sont pas capables de communiquer, mais peuvent répondre à des ordres oraux. Si l'on évoque un livre par son numéro au catalogue, son auteur ou son titre, ils viendront se placer en face, même si la phrase ne leur était pas destinée.

Docteur Amaryllis Mbarag

Amaryllis est une anthropologue qui étudie les tribus du continent de Siff. C'est la puissante et influente université du Nouveau-Kalahari qui finance ses travaux : elle n'hésitera pas à faire une enquête si les rapports d'Amaryllis cessent de lui parvenir. C'est sa première véritable étude personnelle depuis sa thèse et elle est bien décidée à la mener à son terme. Amaryllis est jeune, belle et redoutablement intelligente. Elle a la peau sombre, des cheveux noirs et porte une paire de lunettes cerclées de corne (qui ne sont qu'un gadget anachronique puisque sa vision a été corrigée chirurgicalement et ses verres sont neutres). Elle adore nager et faire de l'exercice ; elle est en excellente forme et parfaitement saine. Elle porte un sarong, comme les autochtones, mais ne peut absolument pas passer pour l'une d'eux. Amaryllis s'entend extrêmement bien avec les autochtones. C'est peut-être grâce aux babioles et aux médicaments qu'elle a distribués, ou à la seule force de sa volonté. Ils ont un très grand respect pour elle. Elle parle parfaitement la langue des Mangeurs-de-fruits et connaît bien leurs us et coutumes. Si les PJ rejoignent l'île par voie de terre, ils la rencontreront. Elle ne sait rien de la bibliothèque, même si elle a entendu parler de la tradition des guerres pour la domination de l'île Leerie. Elle accompagnera le groupe, pas en tant qu'interprète, mais pour s'assurer que la culture indigène est respectée. S'ils s'y rendent directement par la voie des airs, certains autochtones iront la chercher. Elle dispose d'un ordinateur et d'un matériel de communication dernier cri. Elle a étudié sous la houlette du docteur Mahmud Vink et croit dans ses théories sur le baptême et la découverte de la planète Idoon, du moins jusqu'à ce qu'on lui prouve le contraire. Elle a un visa en bonne et due forme l'autorisant à séjourner sur cette planète; un pilote viendra la chercher à Idoonsport en temps et en heure quand elle aura achevé ses travaux.

Citations : " Je me moque de la bibliothèque et je me moque de son éventuelle valeur. Ce qui m'importe, c'est qu'on ne touche pas à la culture idoonéenne. "

" Si vous faites ça, je m'assurerai personnellement que vous ne puissiez plus vous montrer dans quelque coin de la galaxie que ce soit. "

Piers Marjuksen

À 38 ans, Piers est toujours charmant et élégant, mais ce n'est plus exactement le jeune homme de 18 ans qui se fit offrir un vaisseau spatial par l'une de ses conquêtes fortunées. Il a toujours l'air débonnaire et, comme sa sœur, a la peau et les cheveux noirs. Il s'habille à la mode et ne supporte pas que ses vêtements soient salis ou froissés. Piers reste malgré tout très séduisant, tout particulièrement lorsqu'il sourit. C'est un orateur né et il a une façon déconcertante d'obtenir tout ce qu'il veut des gens, y compris les faire parler d'eux-mêmes pour les manipuler ensuite en utilisant leurs confidences. Il n'est ni fort, ni mince, et se repose bien plus sur sa sœur qu'il ne le laisse entendre (il rechigne même à se l'admettre à lui-même). Bien qu'il porte en permanence un petit pistolet dont il n'a pas peur de se servir, Piers préfère charmer ses interlocuteurs ou les intimider plutôt que s'en débarrasser. Il cherche le secret de la jeunesse éternelle depuis des années, depuis l'apparition de sa première ride en fait, et c'est cette quête qui le motive, beaucoup plus que la richesse. Pour y parvenir, il prendra tous les risques, y compris celui de sacrifier sa sœur et Gwendolene, leur vaisseau. Il parle toujours d'une voix traînante.

Citation : " Quelle rencontre délicieusement inattendue ! Des gens civilisés ici ! "

C'était un système très utile autrefois, qui n'est devenu parfaitement inutile que parce que les cylindres de verre le sont devenus également. Si l'on ouvre un pupitre pour voir comment il fonctionne, on constate qu'il est équipé d'une version primitive, mais en bon état, de l'ordinateur de verre et qu'ils sont incapables de lire les cylindres de verre de la bibliothèque. Si on lui donne deux ordres à la suite, le pupitre n'exécutera que le dernier reçu.

LES ORDINATEURS

Les ordinateurs présents dans la bibliothèque sont radicalement incompatibles avec tout système informatique connu. Aucun moyen de les utiliser donc, d'accéder à leurs banques de données ou aux informations stockées sur les cylindres de verre de la bibliothèque, à moins de réinventer totalement la technologie dont ils sont issus. Ce n'est pas impossible, mais cela demandera de nombreuses années et le processus d'expérimentation risque de provoquer la destruction des précieux cylindres de verre.

Ce système informatique est propre à l'époque à laquelle les Barrett l'ont acquis pour une somme modique, mais qu'ils ont amélioré et perfectionné par la suite. Même ceux qui sont familiers avec les anciennes technologies informatiques seront déconcertés par celle-là. Les informations sont stockées sur des cylindres de verre que l'on introduit dans des réceptacles de verre, où ils sont lus à l'aide de rayons laser. À première vue, ces cylindres ressemblent plus à des bijoux qu'à des supports de stockage. Ils sont extrêmement fragiles, car en verre véritable, contrairement aux murs extérieurs de la bibliothèque. Il ne subsiste qu'un vieux lecteur qu'il ne sera pas facile de remettre en marche - il a été abandonné là car justement il ne fonctionnait plus. Cette application technologique n'est jamais devenue un standard car bien que les cylindres de verre soient des supports de stockage fiables (durée et intégrité des informations), les lecteurs, très sensibles et très fragiles, tombaient facilement en panne. On dit que si la famille Barrett a quitté l'endroit, c'est pour trouver de nouveaux lecteurs et qu'elle est toujours à la recherche de pièces détachées, quelque part dans la galaxie.

Jo Walton
(Traduction : Tom d'Api)

L'aventure, c'est l'aventure

Atterrissage en catastrophe

Les PJ sont les premiers êtres humains depuis longtemps à redécouvrir Idoon, même si c'est par accident. Afin de pouvoir ré rer leur vaisseau et repartir, ils doivent se frayer un chemin jusqu'à la légendaire bibliothèque, dans l'espoir d'y trouver informations nécessaires. Ils devront auparavant tenter de comprendre comment accéder aux données stockées sur les cylindr de verre. Ils découvriront les légendes autochtones entourant la bibliothèque, qui reste leur seule chance. Ils peuvent déco vrir les informations dont ils ont besoin, rencontrer les Marjuksen ou être récupérés par une équipe de sauvetage.

Massacre

Les PJ sont venus à Idoonsport pour participer à un concours de dégustation d'alcool de pommes, ou pour une toute autre r son. Ils sont recrutés par le conseil (l'organe qui dirige effectivement la planète) pour enquêter sur les circonstances d'un ma sacre sur Siff, où les autochtones disposent apparemment d'armes modernes. Une corpo sans scrupules, qui a en fait déco vert la bibliothèque, en exploite le contenu pour son propre bénéfice et a armé les indigènes de l'île en prévision d'attaques d'aut tribus.

Informations

Les informations que les PJ sont susceptibles de découvrir dans la bibliothèque (notamment sur les cylindres de verre) peuv être relatives à n'importe quelle matière. Elles peuvent servir à entraîner les PJ vers d'autres endroits sur Idoon ou dans galaxie. Les cylindres peuvent également présenter un intérêt par la suite (pourquoi ne pas en emporter quelques-uns, en esp rant parvenir un jour à mettre la main sur un ordinateur capable de les lire ou réinventer la technologie permettant d'y ar ver ?), à moins, au choix du MJ, qu'ils ne contiennent des guides du Taj Mahal sans intérêt et une liste de magasins chypriot d'informatique. De même, les dictionnaires de langues extraterrestres, dont la composition était une spécialité des Barrett, so des sources d'information sans prix. Pourquoi ne pas en faire une accroche pour une aventure ultérieure, au cours de laqu le les PJ, munis du dictionnaire idoine, entreraient en contact avec une race jusqu'à présent inconnue ? Ils peuvent égaleme aller jusqu'à redécouvrir une colonie Barrett. Ne cédez toutefois pas à la tentation de focaliser totalement le scénario sur les liv et les cylindres de verre qu'abrite la bibliothèque - s'ils contiennent une masse d'informations utiles, ils contiennent dix fo plus de données sans intérêt.

Immortalité

La bibliothèque Barrett n'a pas été redécouverte, mais on trouve le sérum d'immortalité tiré des pommes d'Idoon dans toute galaxie. Après environ un siècle, les effets secondaires sont clairement identifiés : environ un quart des utilisateurs intensifs sérum sont devenus fous. Les PJ sont dépêchés sur Idoon pour déterminer pourquoi les autochtones ne le deviennent pas, et Leur voyage vers la bibliothèque se transforme en quête sacrée, au cours de laquelle les indigènes les aideront à découvrir vérité. Aucune information sur le sujet dans la bibliothèque, bien sûr, mais si on interroge les autochtones, on apprendra qu' quart d'entre eux sont également fous - ça fait tellement partie des aléas de la vie que personne n'a songé à en parler avant. " Do mage qu'on ait testé intensivement le sérum sur des cobayes humains ! ".

Le scénario autour de la bibliothèque

Les pommes dorées d'Idoon

Les PJ débarquent sur Idoon en espérant parvenir à percer les secrets de la bibliothèque Barrett. Ils peuvent agir de leur prop initiative ou avoir été recrutés dans ce but (par un groupe industriel, une université, un gouvernement ou même un individu L'université de Sintra et le professeur Célia Westfalen feraient, par exemple, de bons employeurs dans la mesure ils ont tout int rêt à prouver que la bibliothèque existe. Ce qui risque de créer une légère tension avec Amaryllis, tenante de la thèse de l'u versité du Nouveau Kalahari, quand ils la rencontreront. S'ils ont été engagés par une corpo, ce sera pour le profit ; s'ils le so par une université, ce sera pour le savoir et par un gouvernement, ce sera indéniablement pour le pouvoir. Enfin, un indivi qui décide d'envoyer un petit groupe d'aventuriers sur une autre planète à la recherche d'une bibliothèque pourra poursuiv n'importe lequel de ces buts, ou même un autre, logique ou pas.

S'ils n'agissent pas d'initiative, les PJ devront garder une trace de leurs faits et gestes pour pouvoir faire leur rapport pl tard. Ils auront sans doute un salaire plus une prime et tout ce qu'ils découvriront reviendra à leur employeur, qui prend à charge leurs (maigres) dépenses. S'ils détruisent la bibliothèque, ils auront très certainement de gros problèmes à leur retou

Le niveau technologique des PJ a peu d'importance pour le scénario (Amaryllis aura le même qu'eux, quoi que mieux ma trisé ; celui des Marjuksen sera légèrement inférieur). Les Barrett maîtrisaient différents champs technologiques, mais étaie meilleurs dans certains que dans d'autres. Ce scénario part du postulat qu'ils disposaient d'un vaisseau spatial ou, du moin qu'ils sont arrivés sur Siff de cette façon. Le recours intensif à la technologie ne permettra pas de résoudre plus facilement l problèmes rencontrés et l'usage d'armes high tech est plus susceptible d'attirer des ennuis aux PJ qu'autre chose. Mieux va

galement que personne ne soit en communication constante avec Idoonsport ou une autre planète, mais si, pour une ison ou pour une autre, les PJ peuvent communiquer, tous les protagonistes le pourront.

Claris et Piers Marjuksen sont des aventuriers en quête du secret de la jeunesse éternelle, qui souhaitent également ne fortune. Ils arrivent en orbite autour d'Idoon et découvrent la bibliothèque à peu près en même temps que les PJ. ien qu'ils soient amicaux au départ, ce sont des individus sans scrupules qui essayeront de soutirer aux PJ toutes les formations qu'ils auront déjà pu découvrir. Ils pourraient même être assez convaincants dans leur entreprise : après out, mis à part le fait que Claris n'est pas un modèle d'amabilité et que Piers a une mentalité d'enfant gâté, personne n'a e raison de se méfier d'eux.

Si les PJ rejoignent l'île Leerie par la voie des airs, les Marjuksen y parviendront de la même façon. Ils arriveront sur le ensemble. Mais de nombreuses raisons peuvent rendre cet atterrissage impossible, dont la faible superficie de l'île la sensibilité aux flammes de la bibliothèque. On trouvera plusieurs sites d'atterrissage praticables à environ une jour- ée de marche. S'ils rejoignent donc l'île par voie de terre, les deux groupes se rencontreront en chemin (mieux vaut u'ils voyagent de concert au moins une journée), puis croiseront Amaryllis avant de toucher au but.

Les deux groupes seront en compétition constante pour convaincre les indigènes de les laisser exploiter le contenu u la bibliothèque. Amaryllis est neutre dans cette affaire, mais a une grande influence sur les indigènes ; sa présence devrait mpêcher les choses de dégénérer, et notamment interdire tout recours à la violence.

Piers essayera d'utiliser son charme pour obtenir ce qu'il veut des indigènes, d'Amaryllis et des PJ, tout en les mépri- ant ouvertement. Claris exprimera plus franchement son antipathie à l'égard de l'ensemble des protagonistes, mis à part on frère bien entendu tandis qu'Amaryllis répétera sans cesse à l'ensemble des participants que les autochtones ont des rocs.

Peu après leur arrivée sur l'île, pourquoi pas au cours des négociations avec les indigènes ?, une autre tribu atta- era. Si les PJ combattent aux côtés des indigènes, le chef Maardin leur permettra d'avoir accès à la bibliothèque. S'ils ecourent à des armes high tech, Amaryllis dénoncera leurs atrocités, à moins qu'ils n'aient agi en état de légitime défen- e. Ce qui devrait se solder par un procès à leur retour, sauf si les personnages parviennent à convaincre Amaryllis de etirer les preuves existantes, ce qui ne sera pas facile.

Pour entrer dans la bibliothèque, Piers tentera de faire croire au chef Maardin qu'il a été choisi par les dieux. Et il rait y arriver si on lui laisse le champ libre. Si les PJ se mettent en travers de sa route, Piers dira au chef Maardin qu'ils ont en fait des démons. Ils seront peut-être réveillés une nuit par le contact froid d'une pointe de lance sur leur gorge t invités à s'expliquer rapidement pour se tirer de ce mauvais pas. Dans ce cas de figure, Amaryllis se rangera à leurs tés. Piers est suffisamment malin pour ne pas la faire passer, elle aussi, pour un démon, car elle est très populaire par- i les indigènes.

Une fois à l'intérieur de la bibliothèque, les groupes auront des objectifs différents. Claris va essayer de réparer le cteur de cylindres de verre, Piers se trouvera un livre à lire et Amaryllis commencera sans doute à répertorier les chefs- d'œuvre qui s'y trouvent.

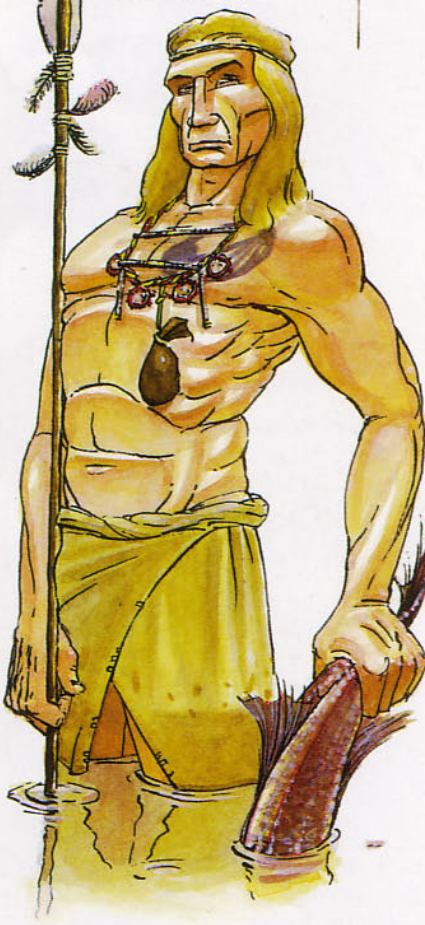
À ce point du scénario, les PJ seront libres de faire ce qu'ils veulent en fonction notamment de ce qu'ils découvri- ont à l'intérieur de la bibliothèque (c'est-à-dire de ce que le MJ veut qu'ils y trouvent, y compris rien si cette solution va ans le sens du scénario). Ils peuvent également y découvrir un ancien trésor, que le groupe voudra s'approprier, ou une nformation (soit directement dans un livre, soit stockée sur un cylindre de verre). L'information en question peut revê- r une importance galactique (plans d'un moteur supraluminique révolutionnaire, secrets extraterrestres, nouvelle tech- logie informatique ou bio-tech) ou moindre (coordonnées de planètes colonisées jadis mais oubliées depuis, don- es sur de nouvelles races extraterrestres, etc.). Les Marjuksen proposeront de se partager équitablement, et à l'amiable, s découvertes faites : en deux ou en trois parts si Amaryllis en réclame une partie pour l'université du Nouveau-Kala- ar ou pour elle-même (elle ne l'acceptera que pour mieux l'administrer au nom des autochtones). Ce qui conduira à es discussions sans fin pour savoir qui obtiendra quoi exactement, discussions pendant lesquelles, il faut le noter, les arjuksen lâcheront plus facilement du lest que ce à quoi on aurait pu s'attendre. C'est uniquement parce qu'ils prévoient e doubler tout le monde et de récupérer l'ensemble des découvertes, l'arme au poing, quand tout aura été répertorié t empaqueté. Leur plan dépendra exactement des atouts dont ils disposeront : si Gwendolene est posée, ils utiliseront ur armement, sinon ils se serviront de leurs propres armes, en s'arrangeant pour que tous les autres protagonistes oient désarmés.

À la veille du départ des deux groupes, les indigènes organiseront une fête, à laquelle chaque invité doit assister en otume autochtone traditionnelle et sans arme. Durant les festivités, Piers brandira une arme ou annoncera que les canons de Gwendolene, prêts à faire feu, sont braqués sur la petite troupe et tentera de partir avec tout le butin. Si les Marjuk- ns suivent ce plan, on retrouvera quelques jours plus tard leurs ossements dans la forêt, ainsi que les trésors volés. À oins qu'ils ne parviennent à s'échapper et à survivre (les PJ les affronteront sans doute de nouveau, mais ne leur feront ue confiance cette fois).

Dans tous les cas de figure, personne ne trouvera le secret de la vie éternelle à l'intérieur de la bibliothèque. Ni les s, ni les Marjuksen ne savent qu'Amaryllis est parvenue à le percer à jour, même si elle n'a aucune intention de le leur evéler. En effet, les " sauvages " d'Idoon vivent couramment jusqu'à l'âge de 400 ans. Elle pense qu'il s'agit d'une muta- on génétique et fera part de sa découverte dès qu'elle aura rejoint la " civilisation ". Mais elle se trompe - des analyses ntreprises montrent que les pommes dorées d'Idoon, lorsqu'elles entrent à plus de 50 % dans un régime alimentaire, ont la facul- é de retarder le vieillissement. Et l'univers disposera tôt ou tard d'un autre sérum de jouvence d'Idoon, même s'il ne pro- ient pas de la bibliothèque.

Le chef Maardin

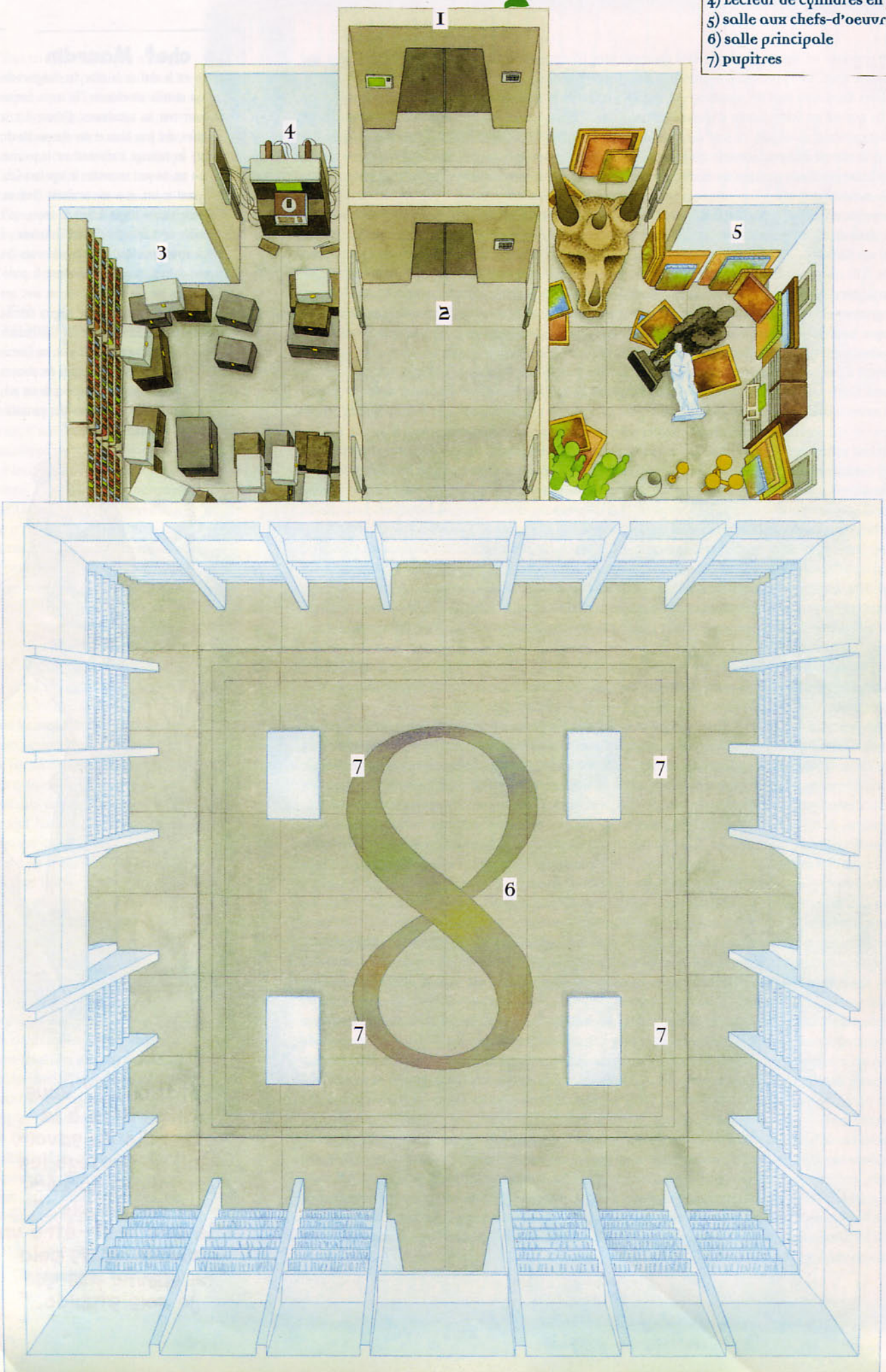
Maardin est le chef de la tribu des Mangeurs-de-fruits qui contrôle actuellement l'île Leerie. Comme quasiment tous les autochtones d'Idoon, il a la peau claire, des yeux bleus et des cheveux blonds; il arbore un tatouage traditionnel sur la poitrine. Dans son cas, on peut reconnaître le logo Coca-Cola. Il est grand et fort, et a une excellente dentition. Il ne parle aucune langue à part la sienne, qu'il est possible de comprendre s'il parle lentement ; il respecte scrupuleusement toutes les coutumes des Mangeurs-de-fruits, tout particulièrement la prohibition du feu sur l'île Leerie. Il combat avec une lance et toute la communauté se rangera derrière lui s'il décide qu'il faut se battre. Le chef Maardin croit fermement qu'il peut lire l'avenir dans la forme des pépins des pommes qu'il mange. Et certaines de ses prédictions se sont révélées particulièrement pertinentes.



Citations : " Vous dites être à la recherche du savoir. Moi, je protège les croyances sacrées de mon peuple. "
" Je suis peut-être un sauvage. Mais cela ne signifie pas que je sois stupide. "

La Bibliothèque

1) sas pressurisé
2) Hall d'entrée
3) salle aux livres
4) Lecteur de cylindres en panne
5) salle aux chefs-d'oeuvre
6) salle principale
7) pupitres



L'île
1) Aires d'atterrissage
2) Presse à cidre
3) Auberge
4) Huttes
5) Champs
6) L'église
7) La bibliothèque Barrett
30
15 m
0
1
2
3
4
4
4
4
5
6
7

Les Jeux Du Bimestre

Le Poignard d'Or

Tous les deux mois, lors d'une nuit sans lune, les rédacteurs de backstab s'enferment dans une cave et s'entre-déchirent jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. Un seul poignard d'or. Ou deux ex-æquo éventuellement, allez, soyons pas bornés. Ce mois-ci donc et exceptionnellement le Poignard d'or ets décerné aux

«Les Héritiers de Kadesh»
et
« Legend of the Five rings RPG»

Les scores

Pour obtenir la note recherchée, lance 1D10 et lis le résultat. Joue aussi longtemps que tu le désires.

Score 10/10 Produit parfait. Top robotouffe, tu mutes dans ton slop.

Score 9/10 Excellent produit. Pan danstafass tu kifes à dont'.

Score 8/10 Très bon produit. Oui... oh oui...

Score 7/10 Bon produit. C'est bon coco, lâche-le...

Score 6/10 Assez bon produit. Wizz !

Score 5/10 Produit moyen. Au début, ça pique aux yeux...

Score 4/10 Produit très moyen. Blurp...

Score 3/10 Mauvais produit. De dos et dans le noir.

Score 2/10 Très mauvais produit. 'A pas bon 'a beurk.

Score 1/10 Produit catastrophique. Touti pourri maous gerbo.

Les icônes

Les icônes de **backstab** tu adoreras.
Car grâce à eux, tu te repéreras.
Yoda – 6:4

- Wargames
- Jeux de rôles
- Jeux de cartes
- Jeux vidéos
- Jeux de dés
- Scénarios et suppléments
- Jeux de plateau et jeux de combat avec figurines

Index

Tous les jeux critiqués bien rangés dans l'ordre.

AD&D : Les Royaumes oubliÈs 2ème Ed VF 53
Babylon Project 50
Bloodlust : Vengeance ! 49
Cyberpunk : Firestorm : Stormfront 54
Dune : Eye of the Storm 52
Earthdawn : Le Compagnon 40
Eckmül-1809 44
Elric : Atlas des Jeunes Royaumes Vol I 41
Epic 40K 48
Kult : Les Guides du Conjureur 42
Kult 2nd Ed 45
Legend of the Five Rings RPG 46
Mage : Book of mirrors 41
Magic : Aquilon 52
Merp : Amor : The Land 39
Némésis I : Les Héritiers de Kadesh 43
Nightprowler : Mémoire de Sang 51
Pendragon : Lordly Domains 49
Polaris : Pirates 39
Rolemaster : Le Compagnon du Mage 39
SamouraÔ Swords 55
Shaan :Edénia ou le cycle d'Odéa 51
Shaan : Les Humains 44
Star Wars : Morts ou Vifs 40
Super Vache 55
Vampire : Ghouls Fatal Addiction 49
Vampire : Dark Age companion 52
Vicksburg Chikamauha 54
Warzone : L' aube de la guerre 42
Waste World 34
Werewolf : The Wild West 36
X-Files : 101361 42

Les rédacteurs

Si l'art est difficile, la critique l'est plus encore.

Les rédacteurs qui travaillent pour *backstab* essayent toujours de tendre vers un maximum d'objectivité dans la présentation qu'ils font des produits, ainsi que dans les jugements qu'ils portent. Malgré cela, il leur est bien évidemment impossible de faire totalement abstraction de leurs goûts et préférences en matière de jeux. Voici donc une rapide présentation des principaux membres de l'équipe, en espérant que cela vous permette de repérer plus rapidement les signatures avec lesquelles vous avez des affinités ludiques, et les autres...

- **Arnaud Bailly** : wargameur confirmé, mais aussi grand amateur de jeux de plateau, le général de brigade Bailly ne délaisse pas pour autant le jeu de rôles, avec une préférence certaine pour les univers historiques.

- **Ben** : le backstab's big boss aime le jeu pour le jeu. Il joue à tout pourvu qu'il n'y ait pas trop de hasard et que ce ne soit pas un wargame, mais pas avec n'importe qui, l'essentiel, quel que soit le jeu pratiqué, étant la convivialité et la franche camaraderie. La preuve, il déteste perdre.

- **CROC** : comment mieux présenter notre auteur national qu'en rappelant son impressionnante ludographie : Bitume, Animonde, INS / MV, Heavy Metal, Bloodlust, Stella Inquisitorus, Scales, Nightprowler et Intervention Divine. Ajoutons qu'il aime aussi beaucoup titiller le joystick et pousser des figurines sur une nappe en feutrine verte.

- **Lord Winfield** : le ludologue éclectique par excellence. Il connaît tout, joue à tout, aime tout. Retenons toutefois que ses choix vont fréquemment vers les jeux méconnus ou peu pratiqués et que, comme son pseudo l'indique, il lit Shakespeare dans le texte comme pour de rire.

- **Bertrand Lhoyez** : encore un joueur invétéré, grand amateur du Monde des Ténèbres et de tout ce qui touche de près ou de loin au *Seigneurs des Anneaux*. Signe particulier : mange comme 20 et ne grossit jamais.

- **Michaël Croitoriu** : réaliste avant tout, il aime les jeux différents et autant le dire un peu eundeurgrounde. Les parisiens peuvent l'entendre causer dans le poste (les Chroniques de l'Imaginaire).

- **Thibaud Béghin** : l'intello du groupe. Il aime les jeux compliqués, non pas tant au sens des règles, que des problématiques et des opportunités ludiques que le jeu propose. Voilà sans doute pourquoi ses personnages préférés sont fourbes, calculateurs et retors. Ne crache pas sur un bon jeu de plateau ou un jeu de cartes.

- **Timbre Poste** : le spécialiste incontesté des jeux de cartes, mais aussi un rôliste confirmé, dont les préférences vont "aux jeux d'ambiance où il y a de l'action", doublé d'un accro du jeu de plateau. Le joueur le plus acharné de toute l'équipe, il peut passer plusieurs semaines enfermé dans sa chambre avec un sac de dés et un Mille Bornes.

Comic's

78000 VERSAILLES
14, rue Montbauron
01 39 20 97 46
à sept minutes et demi de Versailles RG

Jeux de Rôles (neuf et occasion),
de Plateau et de Cartes
Figurines, Wargames, Décors
Games Workshop
Livres, Comics et Trading Cards

TOURNOI PERMANENT
MAGIC TYPE II

TOURNOI OFFICIEL L5R
tous les derniers samedis du mois

76000 ROUEN
90, rue Jeanne d'Arc
02 35 70 13 06

Jeux de Rôles (Neuf et occasion)
Jeux de Plateau, Games Workshop
Figurines, Cartes
Jeux Video
(Neuf et occasion, toutes plateformes)
Paintball (Billes, vente, location)

56000 VANNES
11, rue Gustave
de Closmadeuc
02 97 42 79 55

Jeux de Rôles, de Plateau et de Cartes
Figurines, Wargames,
Games Workshop

Waste World

post-apo pourri...

Jeu de rôles post-apo en anglais édité par Manticore Productions

190 F environ

Dispo

Waste World est un jeu de rôles dans un monde futuriste et sauvage (dixit le sous-titre). L'ensemble fait penser à une sorte de croisement entre *Gamma World* (TSR), *Wasteland* (Interplay) et *Aftermath* (FGU). Rien que du vieux et rien que du très basique. Le thème n'est pas original puisqu'un futur regorgeant de mutants vivants dans des déserts radioactifs ne fait plus rêver personne. Le système de jeu et la présentation sont à l'avenant. Chronique d'un jeu paru avec 15 ans de retard.

Le background

Waste World est au jeu de rôles post-apo ce que *Le cinquième élément* est aux films de S.F. : un melting pot de tout ce qui s'est fait de mieux depuis 15 ans, le talent en moins. Non pas qu'il

ne soit pas jouissif de découper un ennemi à la tronçonneuse bionique tout en en aspergeant un autre d'une attaque mentale bien sentie, mais tout cela a déjà été vu et revu, sans qu'une once d'originalité ne vienne sortir le jeu de l'anonymat dans lequel il va rester plongé. On nous présente donc un monde détruit par les " anciens " lors d'une guerre qui n'a laissé que quelques mégalopoles (à la *Judge Dredd*). Les étendues désolées et radioactives recèlent le Drakonium, qui est le seul moyen de fournir de l'énergie aux villes. Ce Drakonium " pousse " aléatoirement dans le désert et des petits malins vont le récolter dans de grands véhicules blindés (comme l'Épice dans *Dune*). Les peuples qui survivent possèdent chacun une ville et une spécialité. La cité Janus est celle du commerce, celle d'Ikarus flotte dans les nuages (avec un nom comme ça, je l'aurais plutôt vue peuplée d'hommes-taupes) et accueille des hommes-volants très similaires au Spiriens de *Nécromunda* et le shogunate ne croit qu'au hara-kiri (et avec une tronçonneuse ça doit faire mal...). La plupart de ces villes ont le look des mondes ruches de *Warhammer 40K* ou des villes-puits de *Stella Inquisitorus*. Ça fourmille d'idées mais aucune ne sort du lot et, surtout, ne donne vraiment envie de jouer. Bien entendu, le livret des règles ne contient aucun scénario ce qui fait que l'on se retrouve avec des règles de combat, la création de personnage, un bestiaire et une liste d'armes. Avec ça, débrouillez-vous, le dernier sorti ferme la porte.

Les règles

Les règles sont relativement simulationnistes, très "ancienne vague" avec moult caractéristiques, compétences, avantages et désavantages.

Ce n'est pas nouveau mais ça tourne relativement bien (en tout cas, des milliers de joueurs s'en sont contentés depuis des années). Là où on frôle le délire, c'est que cela se poursuit par une liste de pouvoirs mutants, de la cybertechnologie, des psioniques et un matos à faire passer l'inspecteur Gadget pour Mc Gyver.

Encore une fois, on ne peut que trouver cela commun, presque banal. Bien sûr, il ne manque rien, mais on n'est jamais étonné. Il n'y a pas LE gadget qui fait que l'on a envie de se créer un personnage qui le possède.

Le reste des règles, c'est-à-dire le système de jeu, se résume aux règles de combat qui sont plus que détaillées et qui permettent vraiment de se foutre sur la gueule dans toutes les situations et dans toutes les positions.

De nouveau psioniques, tronçonneuses et mutations sont au rendez-vous.

Le reste

La fin frise le grotesque lorsque l'on se rend compte que les radiations ont créé des MONSTRES. Oui, oui, quelle bonne idée !!! Et attendez, pas n'importe lesquels : un dragon volant, une manticore, un tigre aux dents de sabre cyber et une raie manta qui surfe sur le sable.

L'auteur de *Waste World*, Bill King, n'est pas né de la dernière pluie acide puisqu'il collabora pendant plusieurs années au développement des jeux Game Workshop avant de se consacrer à la conception de *Warzone*.

N'en jetez plus, le plagiat est plein

Il est indéniable que l'auteur s'est fait plaisir en écrivant *Waste World*. Les nouvelles qui émaillent le jeu le prouvent (elles sont d'une qualité qui rehausse sensiblement l'intérêt du produit). Mais le tout n'est pas suffisant pour en faire un jeu commercial. De deux choses l'une : soit il n'est pas parvenu à nous faire ressentir toute l'originalité de son univers, soit il faut attendre d'éventuels suppléments pour en tirer parti. Dans les deux cas, cela ne suffit pas pour conseiller l'achat de ce bouquin. Les fanatiques de ce genre de mondes peuvent tout de même se laisser tenter, s'ils n'ont pas encore été ruinés par les suppléments de *RIFTs* qu'ils ont achetés depuis plusieurs années et à côté duquel *Waste World* parait bien léger (et bien moche).

Ah si, encore un petit truc, certains dessins en couleur du jeu (au milieu du livre, on trouve 16 pages quadri) sont signés Druillet, mais il devait pas être très frais le jour où il les a commis parce que ce sont parmi les plus hideux du jeu (et pourtant, y a de la concurrence...).

CROC

Look : 4/10
Système de jeu : 6/10
Qualité du texte : 7/10
Originalité : 1/10

Score : 4/10

JEUX DE RÔLES - Liste des boutiques

ANNECY
- VIRUS
13, rue Filaterie
74000 - ANNECY
Tél: 04 50 51 71 00

BESANÇON
- CADOQUAI
7, Quai de Strasbourg
25000 - BESANÇON
Tél: 03 81 81 32 11

BORDEAUX
- L'ANTRE DES DRAGONS
45, rue de Cheverus
33000 - BORDEAUX
Tél: 05 56 51 73 78
- LE TEMPLE DU JEU
62, rue du Pas Saint-Georges
33000 - BORDEAUX
Tél: 05 56 44 61 22

CAEN
- LE PION MAGIQUE
151, rue Saint-Pierre
14000 - CAEN
Tél: 02 31 85 17 77

GRENOBLE
- EXCALIBUR
2, rue Auguste Gaché
38000 - GRENOBLE
Tél: 04 76 63 16 41
- LES CONTRÉES DU JEU
6, rue Beyle Stendhal
38000 - GRENOBLE
Tél: 04 76 54 48 93

LA ROCHELLE
- LA LICORNE BLEUE
25, rue des Dames
17000 - LA ROCHELLE
Tél: 05 46 41 49 29

LE MANS
- LA BOÎTE A JEUX
66, rue Nationale
72000 - LE MANS
Tél: 02 43 43 80 54

LILLE
- ROCAMBOLE
36, rue de la Clef
59800 - LILLE
Tél: 03 20 55 67 01

LYON
- CHANTELOUVE
2, rue Saint Georges
69005 - LYON
Tél: 04 72 77 62 60
- EXCALIBUR
11, rue François Dauphin
69002 - LYON
Tél: 04 78 37 51 86
- LE TEMPLE DU JEU
118, Cours Gambetta
69007 - LYON
Tél: 04 72 73 13 26

MARSEILLE
- LA CRYPTE DU JEU
7, Cours Lieutaud
13006 - MARSEILLE
Tél: 04 91 48 25 43

METZ
- LES FLÉAUX D'ASGARD
2, rue Saint Marcel
57000 - METZ
Tél: 03 87 30 24 25

MONTPELLIER
- EXCALIBUR
7bis rue de l'Ancien Courrier
34000 - MONTPELLIER
Tél: 04 67 60 81 33

NANCY
- EXCALIBUR
35, rue de la Commanderie
54000 - NANCY
Tél: 03 83 40 07 44
- LA MAISON D'ELENDIL
10, rue de la Monnaie
54000 - NANCY
Tél: 03 83 32 25 06

NANTES
- LE TEMPLE DU JEU
8, rue de l'Heronnière
44000 - NANTES
Tél: 02 51 84 05 05

NICE
- JEUX ET REFLEXION
16, Boulevard Victor Hugo
06000 - NICE
Tél: 04 93 87 19 70

PARIS
- AP GAMES
64, rue de Meaux
75019 - PARIS
Tél: 01 42 02 08 08
- L'OEUF CUBE
24, rue de Linné
75005 - PARIS
Tél: 01 45 87 28 83

PAU
- AU PETIT TROLL
68, rue Castetnau
64000 - PAU
Tél: 05 59 27 05 51

PERIGUEUX
- L'ANNEAU MAGIQUE
1, rue Lammary
24000 - PERIGUEUX
Tél: 05 53 06 39 74

PERPIGNAN
- CELLULES GRISES
30, Place Rigaud
66000 - PERPIGNAN
Tél: 04 68 34 89 39

POITIERS
- LE DÉ A TROIS FACES
35, rue Edouard Grimaux
86000 - POITIERS
Tél: 05 49 41 52 10

REIMS
- DOMINO-PLUS
Galerie de l'Étape
26, rue de l'Étape
51100 - REIMS
Tél: 03 26 47 79 91
- EXCALIBUR
9, rue Salin
51100 - REIMS
Tél: 03 26 77 91 10

RENNES
- LE TEMPLE DU JEU
14, rue Dupont des Loges
35000 - RENNES
Tél: 02 99 30 35 35

ROUEN
- LE DÉ D'YS
160, rue Eau de Robec
Passage de la Petite Horloge
76000 - ROUEN
Tél: 02 35 15 47 46

SAINT ETIENNE
- EXCALIBUR
2, rue Elise Gervais
42000 - SAINT ETIENNE
Tél: 04 77 21 32 26

SAINT GERMAIN EN LAYE
- 1D100
31, rue André Bonnenfant
78100 - SAINT GERMAIN EN LAYE
Tél: 01 39 73 03 84

STRASBOURG
- PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 - STRASBOURG
Tél: 03 88 32 65 35

TOULON
- CHOCHO'S
8, rue des Bonnetières
83000 - TOULON
Tél: 04 94 92 73 78

TOULOUSE
- ARMAGEDDON
75, rue du Taur
31000 - TOULOUSE
Tél: 05 61 12 41 48

TOURS
- LA RÉGLE DU JEU
29, rue Marceau
37000 - TOURS
Tél: 02 47 64 89 81

TROYES
- JEUX ET STRATEGIE
5, rue Aristide Briand
10000 - TROYES
Tél: 03 25 73 51 86

VANNES
- CAMISOLE
11, rue Gustave Thomas de Closmadeuc
56000 - VANNES
Tél: 02 97 42 79 55

VERSAILLES
-CAMISOLE
14, rue Montbauron
78000 - VERSAILLES
Tél: 01 39 20 97 46

BELGIQUE

BRUXELLES
- DÉDALE
Galerie du Cinquantenaire
32, avenue de Tervueren
1040 - BRUXELLES
Tél: 32 2 734 22 55

CINEY
- LUDOS sprl
3, Zoning de Biron
5590-CINEY
BELGIQUE
Tél: 083/21 64 80

LIÉGE
- CHAOS
6, rue Gérardrie
4000 - LIÉGE
Tél: 042 21 29 20

SUISSE

BIEL/BIENNE
- DELIRIUM LUDENS Sarl
Rüschli 17 /CP677
CH2500 - BIEL/BIENNE
Tél: 032/323 67 60

GENÈVE
- AU VIEUX PARIS
1-3, rue de la Servette
CH1201 - GENÈVE
Tél: 41 22 734 2576

JEUX DE RÔLES & DE SIMULATION. WARGAMES. OCCASIONS. JEUX DE PLATEAU. JEUX DE CARTES...

•OC YE NECHKA
Ch. des Artisans, 7
1081S Clarens
SUISSE

Samedi 12 juillet
10% sur TOUT le magasin !

Vente par correspondance
Catalogue sur simple demande
pour la France : 0041 21 964 80 80
ou 0041 21 320 03 40

L'ANTRE des DRAGONS

Vente par correspondance

CATALOGUE GRATUIT
sur simple demande

- Jeux de Rôles, de cartes, et de plateaux.
- Collectors & occases
- Jeux de cartes
- Comics
- Mangas
- Trading Cards
- Cinéma Fantastique

OFFRES SPÉCIALES !!!

- Homeland/Terre natale 60 boosters 450 F
- Guardians version US 36 boosters 420 F
- Fiend Folio, le mythique manuel de monstres pour ADD 1ère édition ! 450 F
- Time of Dragons (Dragonlance) 250 F

L'ANTRE DES DRAGONS

Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h
56, rue du loup - 33000 BORDEAUX - FRANCE
TEL : (33) 05 56 51 73 78 FAX : (33) 05 56 79 33 45
Email : dragons@atlantel.fr
Site web : http://dragons.enfrance.com

CAMISOLE
jeux vidéo et jeux de rôles
Neuf et Occasion
CRAZY DAY
Toute la journée
sauf les jours de maths modernes :
3 boosters achetés = 4 boosters emportés.
1 starter vendu = 1 booster offert.
Pour tous les jeux de cartes.
SOUVENT COPIE JAMAIS EGALE !
Métro Palais de Justice.

jeux de rôles - jeux de cartes - jeux de plateau - jeux de figurines - manga - vidéo
Le dé d'Ys
160 Eau de Robec
76000 Rouen
Tel 02 35 15 47 46
3 boosters achetés = 1 offert
sauf Alliance et Ice Age
10% sur tout Games workshop.
VPC possible

Les modules

Werewolf WILD WEST

Jeu de rôles western fantastique édité par White Wolf

Dispo

190 F environ

Après la version " Moyen Âge " de *Vampire* (*the Dark Ages*), White Wolf nous propose la version western du jeu le plus énervé de la série. Dans la version contemporaine, les garous combattaient les pollueurs et les destructeurs de nature de tous poils. Voyons donc qui ils ont trouvé à déchiqueter cette fois-ci.

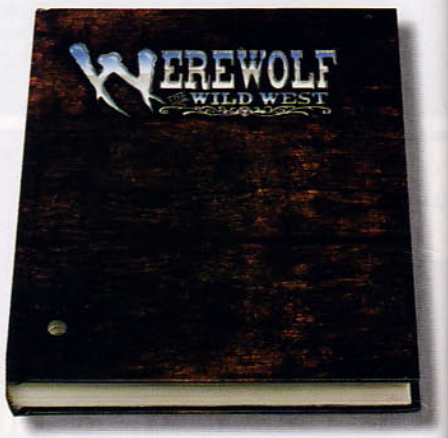
Beau comme un canyon

Comme c'est quelquefois le cas chez White Wolf, ce jeu est un superbe produit, même si certains dessins ne sont pas à la hauteur de l'ensemble. Le produit est épais (292 pages) et imprimé sur un papier légèrement jauni du plus bel effet. En plus, on nous épargne la bande dessinée couleur toute pourrie de la version contemporaine et ce n'est pas plus mal. La couverture est belle sans plus et le logo bien pensé. L'ouvrage prouve que White Wolf connaît son affaire, que l'éditeur est le roi des gros-livres-biens-pas-trop-chers-pleins-de-beaux-dessins. Pour le contenu, cela ressemble plutôt à une descente aux enfers. Mais lisez plutôt...

I'm a poor lonesome garou

WWWW (vous aurez compris l'abréviation) nous propose de revivre la lutte des garous au tout début de l'histoire des États-Unis. Les garous " indiens " sont encore très nombreux et les tribus européennes arrivent en même temps que les premiers colons. La destruction d'un continent entier se prépare et les garous sont à leur poste.

Vous allez vous glisser dans la peau d'un loup-garou qui tente de lutter contre la destruction de la terre (Gaïa, la mère de toute vie) par tous les moyens possibles. Certaines tribus prônent une éducation progressive des humains vers une vie plus naturelle tandis que d'autres ne pensent qu'à réduire en bouillie ce " cancer " qui viendra, dans quelques centaines d'années, à bout de notre bonne vieille *terra* à coups de catastrophes écologiques (Tchernobyl, Bhopal, Amoco Cadiz, etc.). Les personnages sont très variés et permettent à tous et toutes de trouver botte à leur pied. Grâce à un système qui a rendu White Wolf célèbre, on ne choisit pas seulement sa classe de personnage (sa tribu en fait, dans le cas de *WWWW*) mais aussi son auspice lunaire qui donne une idée détaillée de la façon dont le personnage doit être joué (la pleine lune représente la violence et le conflit, la lune montante celle qui est plutôt réservée aux intellectuels, etc.). On peut donc créer un personnage violent dans une tribu relativement pacifique ou un intello dans une tribu de garous agressifs. Et, bien entendu, les plus grands fans de jeux d'ambiance pourront également créer un bastonneur dans une tribu de tueurs, histoire de rétablir la balance cosmique. Blague à part, ces deux décisions, prises au début de la création du personnage permettent de lui donner une vie propre avant même d'avoir calculé ses compétences et caractéristiques.



Butch qu'a six dés et les kids

Le système de jeu lui-même est sobre et efficace et permet une résolution simple de la plupart des actions. Le seul point un peu complexe est le combat (assez fréquemment au contact) et qui est plus souvent utilisé que dans les autres jeux de la gamme. Malgré tout, après quelques années d'utilisation, le système White Wolf est toujours considéré comme l'un des meilleurs sur le marché et à juste titre. La seule chose qui me chagrine toujours un peu est la façon dont les chapitres sont organisés dans le jeu. On commence par un résumé du système, puis on passe à la création du personnage pour revenir encore une fois au système. Agréable à lire mais pas facile à uti-

liser en cours de jeu (au moins durant les premières parties). De plus, alors que les suppléments sont souvent entièrement consacrés au background, le jeu lui-même contient pratiquement 80% de règles et une telle masse d'informations est difficile à assimiler en une seule fois. On regrette aussi l'absence d'un index un peu plus précis qui aurait bien arrangé les choses.

Go to the Rio Lobo, Tomy !

Pour l'instant, c'est bien beau tout ça, mais... où est le western ? Eh bien c'est là que le bât blesse. Si le look du jeu est parfaitement dans le ton, il est difficile de dire la même chose du système et du background.

Six pieds sous terre...

Côté système, les auteurs ont pensé que rajouter une table d'armes avec winchesters et colts suffirait à mettre l'ambiance. Il n'en est rien. Et ce ne sont pas les malheureux paragraphes sur le poker qui vont changer les choses. Je ne voudrais pas cafter gratuitement, mais il me semble tout de même que plus de 75% du jeu a été sauvagement (*Werewolf* oblige) coupé-collé à partir du jeu contemporain. C'est d'autant plus dommage que tous les joueurs n'auront peut-être pas les moyens de dépenser 190 francs pour quelques dizaines de malheureuses pages originales.
Tout juste si, vers la fin, on nous offre la description de quelques créatures magiques (ou du wyrm), ainsi que des objets magiques "indiens" et des protagonistes à étriper. C'est mince, très mince, surtout lorsque l'on connaît la richesse et la complexité des sociétés indiennes de l'époque. Il est certes plus facile de parler des européens... Mais une grande partie du jeu me semble ainsi hors sujet : une simple reproduction des plus mauvais films de série B.

... les pissenlits par la racine

Pour le background, on frise l'escroquerie puisque toutes les tribus sont traitées en DIX pages (oui, oui, sur 292) et que les tribus "locales" et donc indiennes sont toutes autant résumées que les autres. C'est à peine si les Glasswalkers (adeptes de la technologie) sont remplacés par les Iron Riders. On troque une tribu de garous hyper-techno fans d'internet et de matrice contre des pauvres types pour lesquels les deux principales inventions du moment sont le train (d'où le nom de la tribu) et le télégraphe. Pitoyable et même limite scandaleux. Rien de vraiment passionnant sur la lutte de pouvoirs entre les garous amérindiens et les européens, rien sur les VRAIES motivations du wyrm à cette époque, rien sur les interactions entre les " blancs " et les indiens. En résumé, RIEN. Mais alors, vraiment rien (à part un système de jeu toujours aussi efficace mais déjà vu !!!).
Quand on pense qu'une centaine de pages sur la mythologie indienne n'aurait pas suffi pour couvrir le sujet, on s'étonne que le résultat de *WWW* soit aussi nul. Faire un jeu creux avec un thème bidon n'est pas très grave mais gâcher une superbe idée par une réalisation bâclée est proprement scandaleux.
Ajoutons à cela que ce gros livre ne contient aucun scénario et vous aurez une belle machine qui ressemble à s'y méprendre à une voiture de sport sans essence et la conception d'une seule aventure nécessitera une bonne dose de travail. Ce n'est pas très gênant pour les passionnés, mais les maîtres de jeu occasionnels auront bien du mal à s'y retrouver et à construire quelque chose de cohérent.

Pas de pitié pour les pieds tendres

Si vous ne possédez pas le jeu de base *Werewolf*, jetez-vous à corps perdu sur *Werewolf : The Wild West* : le thème est encore plus original et les règles toujours aussi bien conçues. Si vous êtes déjà fans de *Werewolf*, jetez un coup d'œil sur la version western (encore que pour y trouver quelque chose d'original, il faut y jeter plus d'un coup d'œil), vous pourrez peut-être y trouver quelques idées à récupérer. Reste LA bonne idée du jeu, un petit gimmick de " look " qui m'a tout de même permis de faire un jeu de mots débile en tête de cet article et ça, c'est pas toujours possible. Merci White Wolf de penser à nous pour la rédaction de nos critiques. En effet, le jeu entier est percé d'un trou causé par une balle de revolver (ou de fusil, c'est difficile à dire). Après avoir passé plusieurs heures à le lire, j'aurais finalement préféré qu'il ait été shooté à coup de fusil de chasse, j'aurais moins perdu de temps.

CROC

WILD WEST
POKER DECK

En même temps que le jeu de base, vous trouverez dans toutes les bonnes boutiques la première extension pour *Werewolf : The Wild West*. C'est un jeu de poker qui permet... de jouer au poker (et rien d'autre, encore qu'à mon avis un petit " pouilleux massacreur " serait plus dans le ton au sein d'une tribu de Get of Fenris). C'est totalement inutile et il aurait valu sortir directement un scénario (mais forcément, c'est plus de boulot et ça fatigue...). Sacrés eux va, ils nous avaient déjà fait le coup avec le tarot de *Mage* et le jeu de cartes pour *Changeling*. On se demande même s'ils ne nous prennent pas un peu pour des cons des fois. Non ? J'aime bien les " gadgets " inutiles pour les jeux de rôles, mais pas dès la sortie d'un jeu qui comporte déjà tant de lacunes.

Look : 7/10
Système de jeu : 8/10
Qualité du texte : 7/10
Originalité : 2/10

Score : 2/10
pour les anciens joueurs de *Werewolf*

Score : 7/10
pour les nouveaux joueurs

HANDICAP INTERNATIONAL

Vivre debou[t]

L'enfant qui vient de marcher sur une mine antipersonnel n'a pas seulement perdu son autonomie, mais également sa liberté, sa joie de vivre... son innocence. Nous n'y sommes pour rien, mais nous y pouvons quelque chose. Signer cet appel, et surtout devenir "Parrain Solidaire", c'est tout simplement faire un geste pour que les enfants refassent un pas. Avec moins de 5 francs par jour, soit 140 francs par mois, nous pourrons tout mettre en œuvre pour qu'un enfant surmonte l'injustice qui lui est faite : nous allons lui fabriquer une prothèse, l'adapter et la remplacer au rythme de sa croissance, lui réapprendre à marcher, le soutenir psychologiquement, à chaque instant l'aider, l'aimer... mais cela n'a pas de prix ! Votre parrainage est une preuve d'amour pour ces enfants frappés lâchement et un engagement pour refuser les conséquences des mines antipersonnel. Merci !

3615 Handica

Bulletin à retourner à : **Handicap International** 14, avenue Berthelot 69361 LYON Cedex 07 FMS37

☐ **Je souhaite devenir Parrain Solidaire**
pour que les enfants fauchés par des mines antipersonnel puissent remarcher... librement. Faites moi parvenir, sans engagement de ma part, une information sur votre action, ainsi qu'un dossier de Parrain Solidaire.

☐ **Je ne peux pas devenir Parrain Solidaire pour l'instant,** mais je décide de verser un don pour soutenir votre action.
Je joins un chèque bancaire ou postal (CCP 508 11C LYON) d'un montant de ______ F, à l'ordre de Handicap International.

☐ **Je signe** pour m'associer à votre appel pour l'interdiction des mines antipersonnel, déjà signé par 220 000 Français.

Signature

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M ______

Prénom ______ Tél. ______

Adresse ______

Code Postal ______ Ville ______

Votre adresse est nécessaire pour valider l'appel et continuer de vous informer

Handicap International est assimilée fiscalement à une association reconnue d'utilité publique. 60% du montant de votre don sont déductibles de vos impôts jusqu'à 2 000 F de don et au-delà : 50% ; ceci dans la limite de 6% de votre revenu imposable.

Prix Cristal 1994
de la transparence de l'information financière communiquée aux parrains et donateurs
décerné par la Compagnie des Commissaires aux Comptes de Paris.

Arnor : The Land

Supplément en V.O. pour MERP
I.C.E.
215 F environ
Dispo

Des étendues désertes de Forochel aux plaines côtières de l'Eriador, des contreforts des montagnes bleues aux cols du Caradhras, *Arnor : The Land (A:TL)*, indispensable suite de *Arnor : The People*, vous propose d'explorer en long et en large les royaumes de l'Arthedain, du Rhudaur et du Cardolan.
Et pour explorer cette vaste région, *A:TL* s'appuie sur quatre splendides cartes en couleur et un imposant index géographique présentant lieux-dits (villages, mines) et hauts lieux (Bree, Imladris) suivi d'une description des sites les plus fameux (Haut des Galgals) et des principales cités (Cameth Brin, Tharbad).
Tout cela sans parler de la description de la faune, de la flore (poisons et plantes médicinales), et des épidémies répandues par le roi-sorcier d'Angmar. L'ensemble, accompagné d'une quarantaine de plans, achève donc ce panorama sur le royaume dunedain de l'Arnor. Panorama brillant donc, à l'exception de... L'utilisation conjointe de l'index géographique et de la carte n'est pas aisée. Les descriptions des lieux-dits sont souvent (mais pas systématiquement) incluses dans celles d'un lieu plus important et les localisations sont parfois imprécises voire inexistantes. Un regrettable manque de clarté. Par ailleurs, les 9 scénarios prêts-à-jouer ne le sont pas vraiment et restent comme toute de qualité très inégale. Quant à la qualité des illustrations, que dire sinon que même la couverture est décevante ?
Bilan ratage ou réussite ? Au final, *Arnor : The Land* est un bon produit, mais un produit demandant un sérieux travail de lecture et de préparation avant de pouvoir être pleinement exploité.

Bertrand Lhoyez

Score : 7/10

Le compagnon du mage

Extension au système de jeu *Rolemaster*
Hexagonal sous licence I.C.E.
153 F
Dispo

Voici donc le pendant, version " jeteurs de sorts ", du terrible *Arms companion* dont nous vous parlions dans les pages du numéro 1 de *backstab*. Comme son comparse belliqueux, ce supplément est rempli de choses toutes plus séduisantes les unes que les autres, même si aucune n'est réellement indispensable. Parmi les montagnes d'informations contenues dans cette exten-

PIRATES

Homme libre toujours tu chériras la mer

Une extension pour Polaris
éditée par Halloween Concept

99 F

Dispo
Septembre

Quand on pense aux grands mythes liés à la mer, on pense nécessairement à la piraterie. Le fait que l'univers de Polaris soit sous-marin n'y change rien, au contraire. C'est un monde violent où la nécessité de survivre dans un environnement hostile conditionne l'ensemble des schémas de pensée. Et quand on ne possède rien, le seul moyen de survivre est de prendre aux autres. Après une typologie détaillée de tous ces individus pourtant forts différents que l'on range dans la catégorie des pirates (boucaniers trafiquants d'humains, corsaires luttant pour une cause, écumeurs sans foi ni loi, flibustiers au grand coeur et autres forbans), le supplément s'ouvre sur un bref aperçu de leur histoire. Luttes sanglantes et assassinats furent le lot commun des premiers flibustiers avant que la majorité d'entre eux trouvent finalement un terrain d'entente et s'organisent autour d'un code de conduite qui permis à chacun de trouver sa place au sein des confréries et de pratiquer la piraterie en paix avec les autres. Cet accord se révéla d'autant plus profitable que la rôle des pirates au sein de l'économie prenait de l'ampleur : nombre de puissances pourchassent le jour ceux avec lesquels elles font affaire la nuit. Un mal nécessaire en quelque sorte.

Viennent ensuite tous les éléments relatifs à la vie quotidienne des pirates, la partie la plus passionnante de ce supplément. Vous y découvrirez l'organisation des fraternités, un exposé complet du code qui réglemente la vie des flibustiers (le compagnon, les arènes, les droits du capitaine, le partage du butin...), une liste réellement impressionnante des principales confréries avec leurs caractéristiques (navires, repaires, niveau technologique, alliances, réputation...), les techniques utilisées pour capturer un ennemi sans le détruire (pas évident), un important chapitre sur la vie à bord et nombre de détails sur les légendes, les superstitions, les cartes aux trésors et la religion. Ajoutez à cela les nouveaux équipements utilisés par les pirates, quelques créatures, une liste des prix au marché noir, un relevé des principaux repaires, une présentation des capitaines les plus célèbres et des révélations destinées aux maîtres concernant certains secrets bien gardés et vous obtenez un sourcebook vraiment très complet sur le sujet.
Philippe Tessier nous livre ici une adaptation originale de l'histoire et des grands thèmes de la flibuste, qu'il revisite de fond en comble afin de l'adapter au décor de science fiction qui est celui de Polaris. Le résultat est parfois surprenant (passer à la planche consiste ainsi à être éjecter sans combinaison d'un tube lance-torpilles) et toujours haut en couleurs.
Si vous maîtriser Polaris, impossible de passer à côté, vous manqueriez un des aspects les plus passionnant du jeu.

Ben

Look : 8/10
Données techniques : 8/10
Qualité du texte : 9/10
Originalité : 7/10

Score : 8/10

Le Compagnon d'Earthdawn

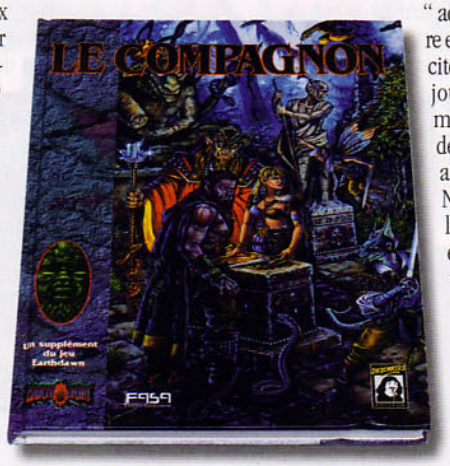
Les règles c'est bien, mais les sourcebooks c'est mieux...

Supplément en français pour Earthdawn publié par Jeux Descartes sous licence FASA

189 F

Dispo

Après presque un an de RIEN, Jeux Descartes commence poussivement à traduire les premiers suppléments d'*Earthdawn*, dans l'ordre exact de leur sortie aux États-Unis. Le premier était un scénario (chroniqué dans *backstab* n° 3) et le second (celui-ci) est un supplément de règles.



Il propose, principalement, de permettre à vos personnages de monter au-delà du niveau 8 et vous livre plusieurs centaines de capacités spéciales et sortilèges. Ces capacités ne sont pas toutes originales, mais la plupart rénovent grandement le petit monde de l'heroic fantasy par leurs effets débridés et leur variété. Même un bête guerrier, dans *Earthdawn*, c'est un peu un magicien, et les prouesses qu'il réalise lui donnent un intérêt, ce qui est rare dans ce genre de jeux où les seuls qui s'amusent à haut niveau sont toujours les magots (et autres jeteurs de sorts). Le tout est très bien construit, bien organisé, facile à lire.

Rien à dire donc sur la forme. Pour le fond par contre, on peut s'étonner de la sortie d'un tel supplément. Quels sont les personnages-joueurs qui ont déjà atteint le niveau 8 alors qu'un seul scénario (de niveau 1-2) est paru ? Soit les maîtres de jeu ont bien bossé, soit ils auront bien du mal à profiter de ce supplément. Pire encore, si les sorties continuent de cette façon les prochaines aventures seront pour des niveaux bas ou moyens... Et donc plus du tout utilisables pour les personnages de niveau 9+. Reste que le tout est agréable à consulter et que cela permet au moins aux maîtres de jeu de créer des adeptes " adversaires " de fière allure et qui possèdent des capacités qui vont étonner leurs joueurs. Mais pour la même utilisation, un livre de monstres aurait fait aussi bonne mesure. Notons tout de même que le supplément contient également quelques nouveaux adeptes et des informations intéressantes sur certains points de règle obscurs. Même si cela comprend quelquefois des points de background, les règles prennent une grande partie de la place et c'est dommage : le système de jeu est déjà pratiquement parfait, il ne manque que de petites histoires pour lier le tout et en faire une merveille.

Alors, faut-il acheter le *Compagnon d'Earthdawn* ? Si vous êtes fan ou maître de jeu : OUI, il vous servira bien un jour ou l'autre et pour l'instant vous pourrez créer des méchants aux pouvoirs étonnants. Pour les joueurs occasionnels, c'est vous qui voyez... puisque rien ne presse et qu'il s'en passera du temps avant que votre personnage atteigne le niveau 8. Si le programme des sorties continue dans cette lignée, le prochain produit est le sourcebook en boîte *Barsaive* et là, c'est passage à la caisse direct : TOP chef-d'œuvre.

CROC

Look : 7/10
Clarté des règles : 9/10
Qualité du texte : 7/10
Originalité : 6/10

Score : 7/10

sion, citons pêle-mêle quelques chapitres consacrés à la magie théorique, de nombreuses nouvelles listes de sorts (dont certaines risquent de redéfinir votre vision du grobillisme, comme " Jihad " ou encore " Maîtrise du destin ") et une excellente initiative en fin de livre : un récapitulatif des options proposées aux maîtres de jeu pour jouer la magie dans *Rolemaster*. Les auteurs se sont même fendus d'un chapitre destiné à vous aider à inclure la magie dans une campagne de *Spacemaster*. Ceux pour qui l'utilisation des sorts demeurait encore un peu floue trouveront également un chapitre rempli de questions-réponses sur les sorts qui pourra leur être utile. La nouveauté la plus remarquable de ce tome réside dans le développement des pouvoirs psioniques (appelés " psions ") qui ouvre de nombreuses possibilités pour renouveler les campagnes et même les univers de jeu eux-mêmes. Les fans de torsion de petites cuillères et autres télépathomaniaques devraient y trouver leur bonheur. Nous conclurons par une mise en garde adressée aux maîtres de jeu : ne laissez pas ce manuel entre les mains de vos joueurs " magot-adict ".

Ils risqueraient d'une part de vous harceler en vous suppliant d'inclure telle ou telle nouveauté dans votre campagne et d'autre part de vous rendre votre bouquin gluant de bave.

Post scriptum : les plus pinailleurs de nos lecteurs pourront déplorer le manque d'efforts déployés pour le look de cet ouvrage. Les goûts et les couleurs...

Crom

Score : 7/10

Morts ou vifs

Supplément en français pour Star Wars
Jeux Descartes / West End Games
109 F
Dispo

Apparemment, mon rédac' chef aime bien *Star Wars* et n'a pas du tout apprécié que je dise tout le mal que je pensais des *Étoiles jumelles de Kira*. Pour me punir, il m'a condamné à lire un nouveau supplément. Mais pour ce qui est de la punition, c'est plutôt raté ! *Morts ou vifs* est bon, voire très bon.

Il décrit dans le détail une liste de criminels recherchés par la rébellion après la bataille d'Endor (c'est une extension qui se situe dans la période " Nouvelle République "). On y découvre des impériaux qui ont pris le maquis spatial, des chasseurs de primes, de simples (!) criminels et même des individus pas dangereux du tout mais que la rébellion souhaiterait bien enrôler.

C'est une mine d'idées et même si c'est toujours un peu " gentillet ", l'esprit de *Star Wars* est là et c'est le

principal. Le supplément fait 96 pages et on a droit à une bonne cinquantaine de personnages (complets avec fiches et quelquefois règles spéciales).
Pour le look, le tout est présenté comme une série d'écrans informatiques. Ce n'est pas original mais c'est bien fait. On regrettera simplement la qualité de certains dessins et surtout leur différence de style quelquefois un peu gênante d'une page sur l'autre.
Presque à chaque fois, on nous propose diverses idées d'aventures et même si elles sont souvent assez communes, il y a fort à parier que vous trouverez votre bonheur parmi la centaine que contient le livret.
Ajoutons à cela que le prix de l'extension est fort raisonnable et vous aurez compris que la punition prévue s'est vite transformée en plaisir. Des extensions comme ça, c'est quand vous voulez...

CROC

Score : 8/10

The book of mirrors, Ascension storytellers guide

Supplément en anglais pour Mage
White Wolf
125 F environ
Dispo

Vous avez 14 ans, vous êtes américain et vous n'avez jamais lu un supplément pour *Mage* ? Ce guide du maître est pour vous ! Vous y trouverez d'abord des conseils pour élaborer et maîtriser des scénarios (soyez à l'écoute des joueurs, préparation ou improvisation, etc.), ainsi que des réponses aux questions les plus fréquentes.

Ensuite, un dossier sur les grands méchants («antagonistes» dans la langue du loup blanc) dans lequel sont évoquées, à nouveau, leurs tactiques, leurs structures mais sans pour autant apporter de réels éclaircissements. Quant au chapitre concernant l'entourage de votre troupe, il s'agit de recommandations pour interpréter les animaux (30 millions d'amis chez les mages), les humains et les esprits.
Avez-vous pensé à faire évoluer vos joueurs dans des milieux ruraux, exotiques ou extra-dimensionnels ? Et pourquoi ne pas essayer d'utiliser les richesses de l'histoire afin de pimenter vos scénarios ? Dix pages vous offrent mille et une sources d'inspiration, depuis l'aube de l'humanité jusqu'au crépuscule de l'ère cyberpunk.
Il ne parlons pas des considérations sur le sexisme, la romance ou encore l'universalité des mythes et autres symboles.
Enfin, point positif, un index pour vous aider à retrouver dans la masse des suppléments déjà parus tel sortilège ou tel point de règles.
Conclusion : ce supplément est tout simplement désolant. Il n'apporte rien de plus à la gamme dont il abaisse même le niveau.
Bien, si vous avez 14 ans, si vous êtes américain et si vous n'avez jamais lu un supplément pour *Mage*, le *Book of mirrors* est pour vous !

Bertrand Lhoyez

Score : 3/10

LE CONTINENT NORD
Atlas des Jeunes Royaumes, Vol. 1

Mieux vaut tard que jamais...

Un supplément pour Elric édité par Oriflam sous licence Chaosium

Disponible mi-juillet

213 F

Loin de moi l'idée de râler, mais quand même... C'est qu'on l'aura attendu notre *Atlas des Jeunes Royaumes*. Si mes souvenirs sont exacts, il était vaguement annoncé dans la foulée d'*Elric !* (avec un point d'exclamation puisqu'on parle ici de l'édition U.S.). Force est de reconnaître qu'on est loin du compte. Et du coup, Oriflam ne pouvant pas aller plus vite que la musique, la version française nous arrive seulement maintenant.
Ce premier volume de la série des *Atlas des Jeunes Royaumes* décrit la moitié occidentale du Continent Nord. Pour la partie orientale de ce même continent, reportez-vous au supplément l'*Est Inconnu*. Les deuxième et troisième volumes (à paraître en anglais) seront respectivement consacrés aux Continents Sud et Occidental. Enfin, on nous promet que le quatrième et dernier opus fera le point sur les océans, leurs îles et le Continent Sans Nom. Historiquement, l'*Atlas des Jeunes Royaumes* dépeint le monde tel qu'il est un an avant le début de la saga d'*Elric*, soit en l'an 400 selon le calendrier des Jeunes Royaumes.

Après une partie rapportant l'histoire des Royaumes, cette extension consacre un fort chapitre à chacune des sept nations ou régions suivantes : Vilmir, Ilmiora, le Désert des Larmes, Nadsokor, Org et Troos, le Désert des Soupirs et Tanelorn. Visiblement, les auteurs ont voulu être exhaustifs et n'ont pas démérité. Pour chaque contrée, on nous dit l'essentiel sur son histoire (passée et à venir), sa géographie, son climat, sa faune, sa flore, sa structure sociale, son organisation politique, ses personnalités, etc. Si tous les chapitres sont grosso modo organisés sur le même modèle, on a tenu compte des spécificités de chaque région : le chapitre traitant de Vilmir est ainsi l'occasion d'en apprendre long sur le clergé de la Loi qui y dispute le pouvoir au gouvernement. Les populations ne sont pas oubliées : on nous dit tout sur les peuples, les us et coutumes, particularités physiques, habitudes alimentaires et vestimentaires, etc. Le dernier chapitre est un recueil de sept synopsis ni géniaux ni mauvais, à raison d'un par contrée.
Après le fond, la forme. Passons vite sur une maquette élégante mais un peu sévère, dans la lignée des produits Oriflam. Chaque région a sa carte (sur une page) et une grande carte couleur offre un panorama général. Une mention spéciale pour les portraits - excellents - des personnages décrits que l'on doit à Éric Floquet, déjà remarqué pour son travail dans la gamme *miles Christi* et dans *Atlantys*.
Au final, du bon travail pour une extension qui arrive un peu tard mais dont on ne peut clairement pas se passer. On attend (pour bientôt ?) les prochains volumes.

Pierre-Henri Pevel

Look : 7/10
Données techniques : 7/10
Qualité du texte : 8/10
Originalité : 8/10

Score : 8/10

Les Guides du Conjureur

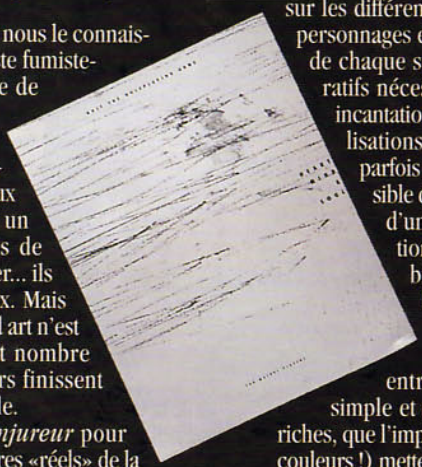
Au-delà des limites et *Le cœur, l'esprit et l'âme*

Suppléments en français pour *Kult* édité par Ludis International sous licence Target Games/Metropolis Ltd

119 F

Dispo

Quelque part ça fait peur...



Le monde tel que nous le connaissons est une vaste fumisterie ; dans la langue de *Kult*, on dit plus volontiers «illusion». La magie seule peut permettre aux humains de lever un coin du voile, puis de l'arracher tout entier... ils sont alors des dieux. Mais la pratique du grand art n'est pas sans danger et nombre d'apprentis sorciers finissent leur carrière à l'asile.

Les Guides du Conjureur pour *Kult* partent des cadres «réels» de la magie opératoire telle que la décrivent les pseudo grimoires disponibles dans toutes les librairies ésotériques, cadres qui sont ensuite présentés de telle sorte que vos joueurs ne soient pas tentés de préparer ces rituels version live, le tout donnant un résultat bien plus sombre que ce qu'Aleister Crowley lui-même aurait pu imaginer.

Au-delà des limites explore deux voies : celles de la mort, puis celle du temps et de l'espace. *Le cœur, l'esprit et l'âme* s'attache quant à lui aux arcanes de la passion, des rêves et de la folie. Le chapitre d'introduction générale reprend celui du premier guide. C'est pratique si vous n'en possédez qu'un seul sur les deux, ce qui ne sera pas le cas de la plupart des maîtres de *Kult*. Dès lors, une question se pose : pourquoi ne pas avoir rassemblé les deux guides en un seul volume ?

Mais laissons là les considérations mercantiles et revenons à nos moutons à six pattes. Les deux guides bénéficient d'un style plus qu'agréable, mêlant adroitement les nouvelles d'ambiance, les informations pratiques sur les différentes voies, les archétypes de personnages et les descriptions détaillées de chaque sort, comprenant les préparatifs nécessaires à sa réalisation, les incantations, les gestuelles et les visualisations des effets. Les détails sont parfois si précis qu'il est même possible de s'en inspirer dans le cadre d'un GN par exemple. À condition toutefois d'avoir l'estomac bien accroché.

Dans un cas comme dans l'autre, les auteurs ont trouvé un juste équilibre entre un système relativement simple et des précisions d'ambiance riches, que l'impression en pentachromie (5 couleurs !) mettent indéniablement en valeur. Le seul bémol à ce concert de louanges concerne l'emploi du tarot. On ne trouve en effet que quelques rapides références à un jeu de cartes standard permettant de réaliser des suites de bâtons, coupes, épées et pièces, mais rien sur le Tarotica. Le Tarotica est un jeu très spécial, dont les suites correspondent aux cinq voies de la magie et dont il est fait mention dans la campagne londonienne *Taroticum*, ainsi que dans *Metropolis*. Regrettable omission...

Lord Winfield, spécialiste des grosses mouches vertes.

Look : 8/10
Données techniques 8/10
Qualité du texte : 9/10
Originalité : 8/10

Score : 8/10

10.13.61

Extension au jeu de cartes X-FilesUSPC
20 F le booster - Dispo

La première extension pour le jeu de cartes à collectionner de *X-Files* est parue et présente des cartes tirées des épisodes qui n'étaient pas traités dans le jeu de base.

Elle vous permet de collectionner des tas de nouvelles cartes superbes (bien cadrées et bien choisies) et d'améliorer vos decks, bien que le résultat ne soit pas toujours très probant : les cartes sont généralement très spécialisées et demandent à être utilisées en groupe (plusieurs témoins, des agents dont les capacités se complètent...). Cela permet, certes, de créer des paquets " à thème " (regroupés par épisode en fait), mais limite aussi l'utilisation de deux ou trois cartes au milieu des anciennes (on risque de voir apparaître des decks presque entièrement composés de *101361*, plus quelques cartes primordiales du set de base, comme les objets par exemple).

Cette extension reste tout de même esthétiquement réussie (il n'est pas toujours très facile de choisir les bons plans et les bons sujets) et séduira tous les fans de la série. On regrette cependant l'absence de nouveaux *X-Files*, qui auraient permis de présenter les " ennemis " des épisodes décrits autrement que comme des adversaires (puissants et originaux) et des lieux aux effets un peu plus originaux (ils sont pratiquement identiques à ceux de la série de base).

Ah, une dernière chose, le nom fort curieux de l'extension est simplement la date de naissance de l'un des deux personnages vedettes de la série. Reste à deviner lequel...

Score : 6/10
pour les joueurs

Score : 8/10
pour les collectionne

CROC

L'aube de la guerre

Supplément en V.F. pour Warzone
Jeux Descartes / Target Games
189 F - Dispo

J'aime bien *Warzone*. Le background du jeu est très riche et le système de jeu, prévu pour des escarmouches, est amusant et réaliste (autant que peut l'être un jeu décrivant des combats futuristes). Le nombre de figurines nécessaires pour jouer n'est pas très important et elles sont bon marché (par rapport à qui vous savez...). Le livret de règles est très complet et on se demande ce que peut bien contenir cette première extension.

L'aube de la guerre nous propose surtout de nouveaux héros, bons ou mauvais, des règles optionnelles qui viennent modifier celles du jeu de base et, pour finir, les nouvelles armes et règles spéciales qui permettent de gérer les personnages décrits dans ce supplément. Le tout est entièrement en couleur, magnifi-

Les Héritiers de Kadesh

Le parfum de l'aventure

Jeu de rôles médiéval fantastique publié par Sans Peur et Sans Reproche

148 F

Dispo

La nouvelle gamme " Némésis " de S.P.S.R. reprend l'idée de la série Universom (Siroz, il y a bien longtemps) en proposant pour le prix d'un simple supplément les règles du jeu, un univers complet, un système de création de personnage et, *last but not least* (comme disent les rosbifs), une campagne en trois parties. C'est une idée que je trouve personnellement géniale si tant est que le scénario et le monde tiennent la route. C'est le cas pour ce premier épisode et gageons qu'il en sera de même pour les suivants.

Barbare et fantastique

Les héritiers de Kadesh nous entraîne dans un monde d'heroic fantasy comme je les aime. Assez basique pour que tous et toutes puissent s'y plonger rapidement (sans avoir à se souvenir d'un vocabulaire à coucher dehors ou de coutumes aussi illogiques qu'arbitraires décrites simplement pour rendre le jeu prétendument " original "), mais possédant des caractéristiques spécifiques qui lui donnent un charme certain, un petit quelque chose qui donne envie de se lancer dans l'aventure.
Le système de jeu n'est pas aussi sommaire que le (feu) Universom et le tout est fort bien pensé. Les règles de combat au contact, en particulier, sont légèrement simulationnistes (trop ? je ne le pense pas) et permettent de considérer les conflits armés comme autre chose que deux gros cons qui se rentrent dedans. Le tour de jeu verra donc les personnages réaliser moult parades, esquives et feintes. Le tout est suivi par des règles sur la magie et sur les entités quasi omnipotentes appelées " puissances " (oui, oui, comme dans *Légendes des contrées oubliées*).

Le look

Les héritiers de Kadesh se présente sous la forme de trois livrets qui font respectivement 16, 32 et 64 pages. Les dessins reproduisent à merveille l'ambiance de la saga et la présentation est parfaite. Le premier livret est celui du monde et est organisé par ordre alphabétique. Le lire de bout en bout tout de suite est peut-être un peu rébarbatif : un bon MJ se contentera de piocher dedans durant la lecture de la campagne afin d'obtenir des renseignements sur un sujet précis. Le deuxième livret rassemble toutes les règles du jeu. Elles serviront de base aux autres aventures de la série *Némésis* et forment des fondations solides même si les superstructures sont pour l'instant réservées à l'heroic fantasy. Le dernier livret décrit pas à pas les trois chapitres qui forment la campagne.

Cent patates

La campagne des *héritiers de Kadesh* commence comme... *Les trois frères*. Sauf qu'ils sont cinq et qu'à défaut de 100 patates chacun, ils reçoivent simplement une lettre qui leur apprend que leur vrai père veut les rencontrer. Du coup, ils se découvrent par la même occasion quatre frères (ou/et soeurs) et un bon paquet d'emmerdements. Le premier scénario est " urbain " et rappelle les meilleurs moments de *Lankhmar* et de *Nightprowler* (moi ? les chevilles ? ça va bien). Cette première partie permet aux PJ de se mettre dans l'ambiance, de faire connaissance et de comprendre, petit à petit, les bouleversements qui peuvent affecter l'avenir du monde tel qu'ils le connaissent. La suite passe à la vitesse supérieure et le tout est tellement " héroïque " que je ne peux même pas me permettre d'en dire plus. Mais qui dit aventure héroïque dit, certainement, croiser une ou deux puissances au coin d'un bois. C'est le minimum.

Le texte

La série *Némésis* s'adresse à un public expérimenté, pas obligatoirement âgé, mais simplement capable de gérer les actions de toute une flopée de personnages non joueurs. Même si cela complique un peu la tâche du MJ, le tout est organisé de façon logique et le résultat final est une totale liberté d'action pour les personnages et une intrigue où le maître de jeu risque bien de s'amuser autant que les joueurs. On y perd en accessibilité ce que l'on y gagne en intérêt. Le style utilisé est didactique sans être gonflant et précis sans assommer le maître de jeu de détails superflus. On appréciera aussi les fausses pistes qui permettent de faire durer les parties bien plus longtemps que prévu. Cela évite les remarques du genre : " Si le MJ regarde dans son scénario, c'est qu'on est sur la bonne voie. ".

Conclusion

Vous l'avez compris, j'ai aimé *Les héritiers de Kadesh* et j'ai bien de mal à me retenir de vous en parler avec plus de précision (si vous comptez être maître de jeu, jetez un coup d'œil sur l'encadré ci-contre). J'aurais tout de même deux critiques à formuler. Premièrement, j'aurais aimé trouver plus de plans. Pourquoi ? Simplement parce que j'adore les œuvres de sieur Béghin et que lorsque l'on aime, on n'en a jamais assez. La seconde critique est plus générale : j'aurais apprécié que les personnages incarnés soient obligatoirement prétirés et que l'intrigue prenne alors plus en compte leurs buts et leurs comportements. Mais ça, c'est certainement dû aux bons souvenirs de la gamme Universom et de l'excellent *Zonequest* qui avait transcendé ce principe. Il est vrai que certains joueurs détestent les prétirés et que le choix de S.P.S.R. permet une plus grande variété.

CROC

Look : 8/10
Système de jeu : 7/10
Qualité du texte : 9/10
Originalité : 7/10

Score : 9/10

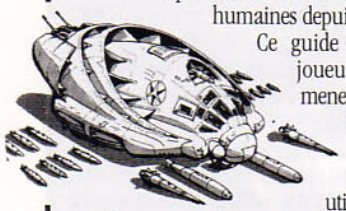
LES HUMAINS

Ils n'ont pas d'écailles mais ce sont des visiteurs...

Supplément en français pour Shaan édité par Halloween Concept. 99 F Septembre

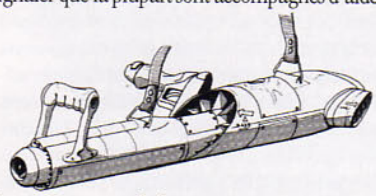
Rien ne préparait les Héossiens à voir s'écraser un beau matin une horde d'humains sauvages sur un de leur site religieux les plus respecté. Les nouveaux arrivants étant depuis dix générations confinés dans leurs engins spatiaux eurent tôt fait de déclarer leur les terres qu'ils venaient de fouler... Vous connaissez la suite.

Les Humains vous offre en 80 pages un panorama complet de l'histoire et des activités humaines depuis leur arrivée.



Ce guide s'adresse au joueur comme au meneur de jeu car il ne contient que des informations utiles et détaillées sur l'humanité (les Grands Secrets étant soigneusement conservés dans les campagnes). Vous découvrirez ici les secrets de la Terre et les raisons du départ des humains partis tenter leur chance dans les étoiles. La société humaine est ensuite très bien décrite. Sans être didactique et ennuyeuse la description des auteurs oscille entre l'anthropologie et le guide touristique de luxe. La mode, les comportements types, les races vous fourniront les informations de bases pour animer avec réalisme les protagonistes humains de vos aventures. Ensuite vient le meilleur de ce supplément : la description du Nouvel Ordre et des grandes familles qui sont les deux faces antagonistes du pouvoir humain. C'est au cœur des multiples intrigue et lutte d'influence que la résistance trouvera peut-être un jour la faille qui mettra à bas la dictature humaine. Tout est ici abordé, la théocratie, la foi ou encore les douze églises leur organisation et leur rôle. De même pour les familles : chaque centre d'intérêt est passé au crible. Ce guide propose aussi de jouer des humains non affiliés au pouvoir établi que l'on appel des renégats. Cela permettra de diversifier encore les possibilités du jeu. Vous découvrirez aussi Arpège, le réseau de communication et d'information multimédia qui peut tout à coup donner à vos parties de Shaan une touche de couleur Cyber tout à fait inattendue.

Vous pourrez également découvrir Technopole, la plus moderne des villes humaines. Des dizaines de quartiers, de lieux caractéristiques et de personnalités hautes en couleurs sont proposés. Il faut signaler que la plupart sont accompagnés d'aides



de jeu permettant de les mettre en scène. Quelque règles additionnelles et à un impressionnant catalogue d'équipement humain concluent l'ensemble. Il ressort enfin de ce guide une rare qualité des illustrations avec des plans en 3D et des descriptions annotées qui rendent son emploi simple et agréable. Loin d'être une galerie monotone de portaits et de lieux, Les Humains vous plonge au contraire dans la poésie et l'humour qui sont les deux maîtres mots de Shaan et qui permettent au Héossiens de ne pas désespérer. Bonne lecture.

Timbre Poste

Look : 8/10
Données Techniques : 8/10
Qualité du texte : 9/10
Originalité : 8/10

Score : 8/10

quement illustré (c'est une habitude pour les produits de la gamme *Mutant Chronicles*). Le vrai problème n'est pas là. Premièrement, ce supplément est très cher : 189 francs pour 64 pages (très fines qui plus est). Les 4 dernières pages étant des gabarits pour le combat et elles ne sont même pas cartonnées !!!

Pire encore, une grande partie des textes est directement recopiée du prozine de *Warzone* qui coûte, lui, 10 francs par numéro (tout couleur lui aussi). On se demande alors à quoi ça peut bien servir et surtout qui cela peut concerner. Le joueur occasionnel ne dépensera pas 189 francs de plus pour jouer et le fana connaît déjà par cœur tout ce qui est décrit ici. Tout cela n'empêche pas que le contenu proprement dit est de très bonne qualité et l'ensemble au-dessus de toute critique. Reste à savoir si vous êtes prêt à casser votre cyber-tirelire.

CROC

Scores : 4/10
8/10 (pour les riches)

Eckmül - 1809

Wargame napoléonien en français
Azure Wish Éditions
340 F environ - Dispo

Le sérieux du magazine qui emploie mes bien modestes talents de critique dût-il en souffrir, j'avoue avoir eu beaucoup de mal à m'intéresser à l'objet de cette critique. Réflexe hautain du joueur vieillissant et blasé, paresse intellectuelle devant la perspective d'ingurgiter à nouveau 36 pages de règles écrit petit-petit, manque de passion pour une période historique déjà vue et revue ? Toujours est-il que, à l'instant où j'écris ces lignes, je ressens la poignante angoisse de la page blanche m'étreindre le coeur.

Que dire à propos d'*Eckmühl* que je n'ai déjà dit de *Friedland*, le précédent opus de la série " Vive l'empereur ! " ? Le système de jeu est bien mais complexe. La carte est toujours aussi moche. Les pions sont corrects sans plus. La boîte est hideuse. Le jeu est cher. Le thème est original (c'est à ma connaissance le seul wargame qui traite de cette bataille).

En bref, je me demande réellement qui, à l'exception de l'auteur, de sa petite sœur qui a dessiné la carte et de ses potes, peut bien s'intéresser en 1997 à un jeu cher, compliqué, long et tellement laid que les œuvres complètes de Tony Curtis, c'est de l'art à côté. On me rétorquera que le wargame, c'est pas fait pour être beau, que c'est de l'histoire en action, de la culture, tout ça, que c'est réservé à une certaine élite seule susceptible d'apprécier la finesse d'une charge de cavalerie ou l'opportunité de l'ordre oblique. Et là je dis oui, d'accord, mais est-ce qu'il est vraiment indispensable de s'emmerder en jouant ?

Arnaud Bailly

Score : 3/10

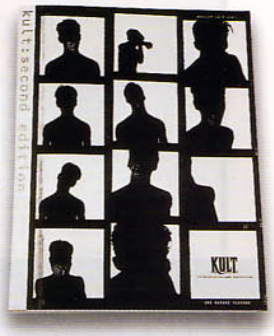
KULT : Second Edition

parental advisory : explicit lyrics

Jeu de rôles d'horreur contemporain édité par Target Games

160 F environ

Dispo



Soyons clair : *Kult* est un jeu conçu pour choquer. Il franchit délibérément les frontières devant lesquelles les autres jeux d'horreur se sont arrêtés. Les investigateurs de *Cthulhu* cessent leurs activités dès qu'ils sont devenus fous. Les personnages de *Vampire* sont des monstres mais ils cherchent à préserver leur humanité. *Kult*, par contre, vous propose d'incarner le monstre qui sommeille en vous et de l'emmener jusqu'à ses limites... et au-delà.

Dieu est mort

L'univers de *Kult* est en apparence celui dans lequel nous vivons, mais ce monde est un mensonge, une prison créée par le Démiurge, conçue pour empêcher l'humanité de découvrir sa véritable nature. Or, le Démiurge a disparu, certains disent qu'il est mort, et l'illusion dans laquelle il nous maintenait s'effrite peu à peu. Astharoth (Satan) a rassemblé ses légions et est entré dans notre monde. La plupart d'entre nous ne réalisent pas ce qui se passe, puisque nous ne pouvons pas le voir. Le seul moyen de déchirer le voile qui masque la réalité et de retrouver nos pouvoirs est de sombrer dans la folie et de rejeter les barrières morales que nous impose la civilisation. *Kult* n'a pas l'humour d'*INS/MV*. Au-delà de l'argument imaginaire sur lequel repose la cohérence de l'univers, le monde du jeu est clairement le nôtre. Les références aux atrocités commises par nos contemporains sont nombreuses et le style ne laisse aucune place à la distanciation. C'est ce qui le rend si terrifiant.

De la première à la seconde édition

Les différences les plus remarquables entre la première et la seconde édition de *Kult* sont essentiellement esthétiques : la couverture a changé, ainsi que toute la mise en page. Autant je préférais la première couverture, autant l'intérieur y a gagné en clarté et en élégance.

Le système de jeu n'a quant à lui été que très peu retouché. Les modifications les plus importantes concernent la magie, désormais plus ouverte (lire notre critique des *Guides du Conjureur* en page XXXXXXXX) et l'introduction d'une nouvelle compétence pour les créatures surnaturelles, appelée «the Dark Art», qui représente leurs pouvoirs sur l'illusion (transformer une porte en mur, télékinésie...). Ces deux changements permettent aux joueurs et aux maîtres d'être beaucoup plus imaginatifs en cours de partie.

Dernier ajout qui est toujours le bienvenu : un scénario.

Par delà le bien et le mal

Le système de jeu s'appuie sur des compétences et des aptitudes qui sont utilisées pour résoudre virtuellement toutes les situations : 1D20 sous le score et c'est réussi, au-dessus et c'est raté. La marge exprime la qualité de la réussite ou de l'échec. Idem pour le combat et la magie, avec cette particularité que les sorts qu'utilisent les humains prennent la forme de rituels longs et compliqués. Rien qui ne diffère donc notablement de ce que vous connaissez déjà. Ce qui distingue *Kult* des autres jeux du point de vue des règles, concerne l'équilibre psychique des personnages. Contrairement à *Cthulhu* par exemple, dans *Kult*, le fait d'avoir une santé mentale à 0 est normal. Lors du processus de création des personnages, elle est affectée par des avantages et des désavantages. Les avantages vous rendent sympathique, vous coûtent des points et vous octroient une santé mentale positive. Certains de ces avantages en sont vraiment (résister à la torture), d'autres sont clairement des limitations (code de l'honneur). Les désavantages (malédiction, névroses sexuelles) affaiblissent votre équilibre psychique, mais vous donnent la possibilité d'acquérir des compétences supplémentaires. La plupart des personnages commencent donc avec une santé mentale négative et cherchent, autant que possible, à la faire baisser. Un des concepts clefs du jeu est en effet la lutte que les personnages mènent pour se réveiller (se libérer de l'illusion et retrouver la divinité). Le seul moyen de parvenir à l'éveil est d'avoir une santé mentale de +500 ou -500, selon que vous choisissez de suivre le chemin lumineux ou le chemin sombre. Les règles de *Kult* rendent beaucoup plus facile la seconde option.

> " Kult vous propose d'incarner le monstre qui est en vous et de l'emmener jusqu'à ses limites... et au-delà. "

Jugement dernier

Les aventures de *Kult* ne peuvent être appréciées que par ceux qui ont les tripes bien accrochées. Toutefois, et dans la mesure où les personnages sont à la recherche de la vérité, la plupart des scénarios sont avant tout des enquêtes dans lesquels l'investigation tient une place plus grande que la réalisation d'atrocités.

Mais en définitive, et fidèle en cela à la première édition, cette version de *Kult* n'est toujours pas destinée aux âmes sensibles, ni à ceux pour qui la morale a beaucoup d'importance, même autour d'une table de jeu. Seuls les joueurs matures passionnés par l'horreur y trouveront ce qu'ils cherchent : un grand jeu.

Lord Winfield, spécialiste des grosses mouches bleues.

Look : 8/10
Système de jeu : 7/10
Qualité du texte : 8/10
Originalité : 9/10

Score : 8/10

LEGEND OF T

un jeu de rôle tiré d'un jeu de cartes

Environ 200 F

Jeu de Rôles en anglais édité par Five Rings Publishing

Début Juillet

Décidant de rompre avec le japon médiéval historique, Legend of the five rings (L5R) nous projette dans un monde original, celui de Rokugan. Si ce choix risque de désoler les puristes, il rend ce jeu d'autant plus intéressant et abordable pour les non initiés. Il nous propose un voyage dans un univers séduisant, propice à répondre aux aspirations héroïques des joueurs qui se décideront à l'arpenter.

Comme si vous y étiez

L'Empire d'Emeraude est un pays gigantesque replié sur lui-même, ignorant ce qui peut exister au-delà de ses frontières. Il est dirigé par un Empereur, héritier des Dieux, dont le rôle principal est d'arbitrer les querelles incessantes opposant les plus puissants clans de l'Empire. Alliances, trahisons, espionnage, intrigues politiques, guerre ouverte, sont les maîtres mots permettant de décrire les relations qu'entretiennent ces maisons. Aux frontières de l'Empire, un Mal ancestral attend son heure et commence à gangrener la terre et les hommes. Au fin fond des cités englouties ou des forêts inexplorées, sommeille une race plus ancienne que l'humanité. Après mille années de « paix » (toute relative), les ténèbres semblent à nouveau prêtes à s'abattre sur l'Empire d'Emeraude.

Koi Kon Joue ?

Les joueurs ont ici la possibilité d'incarner soit des samouraïs, soit des Shugenjas (prêtres magiciens) affiliés à l'un des sept clans majeurs de l'Empire. Ces maisons, outre une spécificité purement technique (compétences spécialisées par exemple) permettront au joueur de définir sa vision du monde ainsi que son personnage.

Ainsi le clan du Héron, riche et honoré, est composé de duellistes renommés ainsi que de grands diplomates. Le clan du Crabe, quant à lui, regroupe de farouches guerriers qui ont délaissé les arts les plus fins pour se consacrer à la lutte contre les créatures abjectes nées des Shadowlands. Le clan du Dragon forme un ordre quasi monastique et nourrit en son sein les terribles Ise Tzumi, des guerriers tatoués dotés de terribles pouvoirs. Le clan Phoenix, héritier de la sagesse ésotérique, procure à l'Empire ses plus puissants Shugenjas. Protecteur de l'Empereur, honorable parmi les honorables, le clan Lion est formé de guerriers, farouches et impétueux. Le plus récent des clans est celui de la Licorne qui, après avoir erré hors des frontières de l'Empire pendant 800 ans, a rapporté d'immenses richesses ainsi que les plus belles montures de l'Empire. Enfin, il reste les ténébreux Scorpions, intriguants et manipulateurs, détenteurs de tous les secrets, membres de toutes les conspirations. Bien que légèrement caricaturales, ces familles permettent aux joueurs de décoder plus aisément un univers particulièrement exotique.

Le background est, de ce point de vue, très bien conçu. Après un court survol de l'histoire du monde, il nous fait découvrir les us et coutumes des habitants de l'Empire. Complète sans être assommante, cette partie des règles se lit agréablement et procure aux meneurs comme aux joueurs les clés de l'ambiance typique de ce monde. Les fondements mêmes d'un jeu médiéval fantastique japonais sont ainsi respectés sans porter préjudice à la jouabilité.

Système = White Wolf et Star Wars sont dans un bateau

Le système de jeu de L5R est très agréable et permet de bien rendre compte de l'ambiance du jeu. Chaque fois qu'un personnage-joueur doit réussir un jet, le maître de jeu doit décider de la difficulté de l'action (généralement un multiple de 5, le plus souvent 15) et le joueur lan-

ce autant de dés à dix faces que la somme de la compétence utilisée et de la caractéristique appropriée. Mais le point intéressant est que l'on n'additionne (pour tenter d'égaler ou de surmonter la difficulté de l'action) qu'un nombre de dé égal à la caractéristique. Cela permet aux personnages qui possèdent un niveau de compétence très haut de lancer un nombre de dés plus important. Mais le nombre de dés finalement additionnés ne dépassera jamais la caractéristique. Cela rend les personnages beaucoup plus tributaires de leurs caractéristiques que de leurs compétences. C'est assez rare pour être remarqué même si je ne trouve pas cela très logique (mais qu'est-

E FIVE RINGS

ce que la logique dans un monde aussi magique et étrange que L5R). C'est de toute façon un mécanisme de base qui fonctionne parfaitement et qui peut s'appliquer à de nombreux autres procédures de jeu.
Les dommages des armes sont dans le même tonneau : une arme décrite comme causant des dommages 4K2 permet de jeter 4 dés (le chiffre à la gauche du K) mais de ne compter que les 2 ayant obtenus le score le plus haut. Cela permet de différencier parfaitement les armes, rendant le jeu très réaliste sur ce point précis.

L'honneur, le code du Bushido, le respect de l'étiquette sont des notions fondamentales mais la description de ces notions laisse l'agréable sentiment qu'elles sont là pour montrer une voie et en aucun cas elles ne sont synonymes de carcan rigide.

Et c'est très important, car L5R prend en compte une chose essentielle : prendre plaisir à jouer. Il n'y a pas de glorification du jeu d'ambiance, pas de prise de tête métaphysique sur la place de l'homme dans l'univers. Les joueurs disposent d'un univers et un système complet, cohérent et abordable, mettant aussi bien l'accent sur le coté ambiance que sur le coté épique.

Usine à grosbills

Tout est fait pour mettre le joueur dans la peau d'un personnage de cet univers semi-historique, semi-fantastique. Les caractéristiques, par exemple, sont divisées en cinq éléments (feu, eau, terre, air et vide), chacun représentant deux sous caractéristiques bien plus faciles à appréhender (le feu, par exemple, représente aussi la force et la terre, l'endurance). Le vide étant, quant à lui, le lien entre les quatre autres éléments et correspond plus ou moins à la chance. Les compétences sont nombreuses et les avantages/désavantages rappellent beaucoup GURPS et, avant lui, le système HERO GAMES. Certains défauts ou avantages risquent de déséquilibrer légèrement le jeu si ils sont choisis par des joueurs malhonnêtes : les personnages-joueurs devront donc toujours être construits en présence du maître de jeu sous peine de voir pousser des grosbills plus vite que vous ne pourrez les tuer.
Les règles sont relativement courtes (comme le jeu d'ailleurs) et sont donc particulièrement accessibles aux débutants. Et pourtant, tout y est : des combats de masse aux duels à coup de katana en passant par la magie et sa ribambelle de sorts. On trouve même quelques créatures magiques terriblement inquiétantes et, miracle, un scénario d'introduction fort linéaire mais qui permet parfaitement de se rendre compte de ce que le jeu peut donner. C'est assez rare pour être remarqué et inciter tous autres concepteurs de jeu de faire de même.
Même si l'intrigue principale est faible (les personnages-joueurs se rendent à un tournoi), il offre de nombreuses opportunités de développement (magouilles politiques, investigations, poursuite, etc.) en mettant les personnages-joueurs en présence des personnalités qui façonneront le futur de l'Empire.

On ne peut pas rire (même jaune)

Le look du jeu est irréprochable si tant que l'on aime l'ambiance japonaise. Les dessins sont de qualité et les textures utilisées bien représentatives du sujet. Mais par sa présentation claire et l'utilisation très limitée de termes japonais, un joueur débutant pourra plonger rapidement dans cet univers sans que cela nécessaire la présence d'un « expert » du genre. Je regrette simplement l'absence de tout humour qui est souvent nécessaire pour alléger certaines parties du texte un peu plus ardues à assimiler (comme la liste des sorts par exemple).
On pourrait regretter que ne soit pas utilisé (ou plutôt pas encore) le formidable background développé depuis deux ans dans le jeu de cartes (voir encadré) : coup d'état, guerre de succession, réveil des Shadowlands. On pourrait répéter que les familles et les relations qu'elles entretiennent entre-elles ne soient pas décrites avec plus de détail mais ce serait ergoter, le travail fourni par les auteurs devrait autant séduire les amateurs du genre que les néophytes.
L5R est un jeu qui se déroule dans un monde ouvert, dans lequel les personnages-joueurs peuvent espérer participer activement. Ce jeu nous a redonné l'envie de faire jouer des campagnes épiques ou relire Howard et Moorcock (Note de Croc : dans mon cas, ce serait plutôt les lire). Nous rêvons désormais d'intrigues, de violence, de romance légendaire, de voleurs qui deviennent rois et de rois qui disparaissent. Nous n'avons plus qu'une envie... Y jouer.

Geoffrey xxx et CROC

L5R et les cartes

Le jeu de rôle « Legend of the five rings » est basé sur un jeu de cartes qui commence, petit à petit, à avoir pas mal de succès. Le background du jeu de cartes est parmi l'un des plus riches qui soit et cela se ressent dans le jeu de rôle, bien que l'on soit encore loin de tout connaître de l'univers du jeu. Les joueurs du jeu de cartes ne seront pas dépaysés puisque tous les PNJs célèbres ont déjà servit dans leurs armées et que tous les sorts représentés par des cartes sont présents dans le jeu de rôle. Les concepteurs proposent même d'utiliser lesdites cartes pour illustrer leurs aventures (heureusement que ce n'est nullement obligatoire). Notons pour finir que le jeu de rôle se déroule AVANT les événements décrits dans le jeu de cartes.

EPIC 40.000

Le futur, si je veux !

Jeu de combat avec figurines en français édité par Games Workshop

500 F

Dispo

Epic 40K est la nouvelle version de *Space Marine* (qui était déjà une modification du système de jeu d'*Adeptus Titanicus*). Il permet de simuler les batailles gigantesques du monde de *Warhammer 40K*. L'échelle est très petite (les fantassins font 6 mm de haut) et l'aspect tactique de *Warhammer* laisse place à un conflit hautement stratégique (dans l'échelle, sinon dans la façon de jouer).

Quoi de neuf ?

Pour une fois, l'ouverture de la boîte (et surtout la lecture des livrets) ne donne pas une impression de déjà-vu si fréquente avec les jeux de cette marque. En effet, si le background est parfaitement respecté, les règles sont totalement inédites et prennent en compte des paramètres tout à fait nouveaux que ne renieraient pas les wargamers les plus acharnés. Le système est plus simple et le gain de la partie dépendra surtout de votre façon de jouer et pas des troupes hyper-grosbills que vous pourrez aligner (c'est bien simple, il n'en existe plus beaucoup). Mais attention : ce n'est pas un wargame. En fait, le jeu est tellement simple qu'il sera souvent nécessaire d'inventer un ou deux points de règle pour simuler des cas qui n'ont pas été prévus. C'est vraiment un jeu pour passionnés qui sont là pour jouer et pas pour des pinailleurs comme il en existe tant. Vous êtes prévenu : soit vous jouez avec vos meilleurs copains, soit avec des gens que vous ne reverrez plus après leur sortie de l'hôpital.

Le revers de la médaille

Une telle refonte des règles entraîne bien des désagréments pour les joueurs pantouflards qui jouaient toujours avec les mêmes troupes (devinez lesquelles ? Les plus fortes bien entendu). Mais vu que le jeu n'est plus du tout *Space Marine*, ils auront de toute façon bien du mal à savoir, avant d'avoir fait pas mal de parties, quels seront leurs nouveaux petits chouchous. Au-delà de ces tergiversations sans intérêt, deux problèmes importants me sautent aux yeux :

- Il n'y a plus de squats. Ni en alliés avec l'empire, ni tout seuls comme des grands (un comble !). C'est vraiment très désagréable et j'espère que le nain blanc va rapidement nous venir en aide. Reste toutes les autres races (tyranides compris), ce qui fait tout de même pas mal de types de troupes à manipuler.
- Toutes les armées ont perdu un peu de leur identité. Vu que le système a changé, les créateurs en ont profité pour équilibrer tous les camps. Mais ils ont poussé le zèle si loin qu'il devient difficile de reconnaître une armée d'une autre (sauf les figurines, évidemment). De plus, les armées les plus variées (les orks, par exemple) se retrouvent avec pratiquement autant de troupes différentes que les autres, ce qui fait que certaines nouvelles unités regroupent jusqu'à 10 types différents de la version précédente. Certaines unités n'ont pas été seulement regroupées, elles ont tout bonnement disparu. C'est le cas des chevaliers eldars et de quelques troupes du chaos.

Alors ?

Franchement, j'aime le nouveau *Epic 40K* et le nouveau système de jeu vaut bien les quelques désagréments que va causer la recomposition de son armée de toute pièce (une note au passage : les joueurs peuvent utiliser toutes leurs anciennes figurines, y compris l'infanterie qui n'est plus soclée de la même façon). Pour le prix, je ne vais pas vous le chanter en albanais, c'est cher / très cher / trop cher (rayez la mention qui correspond à vos revenus ou à votre argent de poche), vu que cela ne sert à rien et que Games Workshop prévoit, dans quelques semaines, une augmentation du prix des figurines. Merci qui ?

«C'est un jeu po passionnés, pas pour pinailleurs

CROC

Look : 9/10
Système de jeu : 7/10
Originalité : 3/10
Qualité du texte : 5/10*

* Beaucoup trop de coquilles et de fautes d'orthographe. Peut mieux faire.

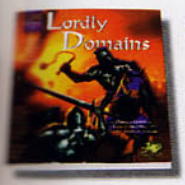
Score : 8/10

Games Workshop vous (nous) prend pour des cons

Comme je suis bien du genre à balancer mes petits camarades, je ne peux manquer de vous parler d'un prospectus réservé aux boutiques et que vos sympathiques revendeurs ont reçu quelques semaines avant la sortie d'*Epic 40K*. Ledit prospectus est beau, plein de couleur, écrit TRÈS gros (genre bibliothèque rose pour malvoyants) et vous débite les pires bêtises, faisant passer les joueurs des jeux Games Workshop pour des ados pré-pubères. Un des arguments pour vendre le jeu étant qu'il y a plein de dés à lancer !!! (les points d'exclamation sont d'origine). Pire encore, on vous promet des bâtiments en plastique qui feront de votre champ de bataille la reproduction fidèle de Stalingrad. Reste à savoir kicéki joue les SS... Résumons-nous, les joueurs des jeux Games Workshop sont des imbéciles. À vrai dire, à voir la tête que fait ma femme quand je pousse mes unités d'orques sur la table de la salle à manger, je m'en doutais déjà un peu.

Lordly Domains

Supplément en Anglais
au jeu *Pendragon*
Chaosium Inc.
160 F environ
Dispo



Chaosium, n'écoutant que son courage et l'appel frénétique de joueurs impatients, se décide à nous proposer une mouture revue, corrigée et augmentée de l'EXCELLENT *Noble's Book*. Ce dernier supplément classe définitivement *Pendragon* meilleur jeu de rôles de tous les temps, pour les siècles des siècles, amen.

Mais qu'y a-t-il donc dans ce merveilleux livre, ô critique enthousiaste ?

Il y a l'indispensable, le nécessaire et même le superflu pour ajouter une dimension supplémentaire à votre personnage de *Pendragon* : celle de seigneur fieffé, chargé d'administrer et de faire prospérer son domaine.

Depuis la création d'icelui, incluant sa description géographique, les sources de revenus qu'il procure, les dépenses qu'il occasionne, jusqu'aux règles de gestion et de construction de forteresses, en passant par un inventaire détaillé des différents types de chiens et de faucons de chasse ou une synthèse sur l'héraldique, *Lordly Domains* développe avec un luxe de précision, de clarté et de simplicité inégalé tous les aspects de la vie d'un noble seigneur au Moyen Âge.

Ce qui fait la qualité proprement exceptionnelle de ce supplément est qu'il introduit dans le jeu de rôles la notion souvent oubliée de responsabilité : tous ces à-côtés bien souvent négligés dans le jeu de rôles deviennent aussi importants que la prochaine princesse à sauver ou le prochain dragon à fritter.

Vous aurez compris que je conseille fortement l'investissement dans ce supplément, d'autant plus qu'il pourra s'adapter à n'importe quel univers médiéval fantastique de votre choix avec un minimum d'effort.

Arnaud Bailly

Score : 9/10

Ghouls Fatal Addiction

Supplément en anglais pour Vampire
White Wolf
80 F environ - Dispo

Comme on essore une vielle éponge, White Wolf n'en finit pas de nous pondre des suppléments au Monde des Ténèbres. Après tous les clans et la moitié des villes du globe voici un précis sur les goules.

Ces pauvres être servent leurs maîtres vampiriques en échange de quelques gouttes de sang maudit. Nourries sans avoir été tuées au préalables, les goules peuvent vivre de jour mais ne possèdent que de très faibles pouvoirs. Elles servent la plupart du temps de gardes le jour et de souffres douleur la nuit.

Destiné à répondre à toutes vos questions les plus torturées, ce produit aborde la morphologie et la biologie des goules avant de se pencher en détail sur leur psychologie particulière. Puis sont décris les complexe

Page 51

VENGEANCE !

Extension pour Bloodlust
Siroz Productions

Sortie mi-juillet

169 F

Eh ben, le moins que l'on puisse dire, c'est que ce n'est pas trop tôt ! Siroz a manifestement le sens du suspense et du " teasing " ! Souvenez-vous : il y a un an sortait *Les Voiles du Destin*, le supplément qui, en dévoilant l'existence de l'île de Sulustan et des étranges Stilfari'n, ouvrait de nouveaux horizons aux porteurs d'arme fatigués d'arpenter les rues de Tanæphis et offrait une deuxième jeunesse à *Bloodlust*. Et depuis, plus rien. Après nous avoir mis l'eau

à la bouche, on commençait à désespérer de Siroz ! *Vengeance !* arrive donc à point nommé pour combler ce long interlude silencieux. Tout au long de ses 160 pages de révélations, de bruit et de fureur (que du bon, je vous dis !), vous en apprendrez donc un peu plus sur les Stilfari'n, et notamment (on va essayer de ne pas trop défloror la bête quand même !) que Sulustan n'est pas leur base de départ, comme on pouvait le penser en première analyse. Il vous faudra donc partir à la nouvelle découverte d'un nouveau continent, Vaeriel, de sa topographie (pour le moins accidenté par endroit), de ses villes (sept au total, reliées les unes aux autres par un étrange labyrinthe de souterrains oubliés, qui m'ont étrangement rappelé *Doom* ou *Space Hulk*), de ses jungles (à la flore résolument luxuriante et hostile), de sa faune (assurément reptilienne) et de ses habitants.

Passant méthodiquement en revue les différentes populations représentées sur le continent (qui, histoire de vous mettre l'eau à la bouche, n'est pas exactement ce qu'il paraît être) - des Stilfari'n aux indigènes et des nécromanciens aux rebelles en passant par les pilleurs de tombes -, *Vengeance !* ne néglige ni l'histoire de Vaeriel, ni son organisation, ni sa faune (on y trouve un bestiaire complet et atypique), ni la technologie (des machines pensantes des Stilfari'n à une description non exhaustive de tous les types de Shakran), ni la magie (que ce soit les étranges rituels symbiotiques que maîtrisent certains indigènes ou les sorts d'invocation des nécromants).

Terminons en vous disant que cette extension recèle une vingtaine d'idées de scénarios bien développées, qui ne devraient pas donner trop de boulot au MJ et qui devraient permettre aux joueurs qui ont relevé le défi des *Voiles du Destin* de découvrir, dans un crescendo mortel, un bon nombre des facettes parfois encore mystérieuses de Vaeriel (les deux dernières idées de scénario sont tout simplement " hénaurmes " !).

Manifestement, le retour de Croc au mieux de sa forme.

Merick le scribe

Score : 8/10

THE BABYLON PROJECT

Jeu de rôles space opera édité par Chameleon Eclectic

Babylon tu déconnes !

190 F environ

Dispo

Née de l'imagination de Joe Straczynski, *Babylon 5* est une série télévisée qui affole l'audimat des chaînes de télévision internationales depuis déjà trois ans et, à en croire les récents développements, l'aventure est loin de s'achever. Chameleon Eclectic ne nous dira d'ailleurs pas le contraire puisque cette société américaine sort aujourd'hui un jeu de rôles sur cette fameuse série. Reste à savoir si cet ambitieux pari est à la hauteur des attentes des fans.

Un vaste panorama

The Babylon Project plante le décor à l'aube du Troisième âge de l'Humanité, quelques années après la terrible guerre entre la Terre et le Minbar qui a failli anéantir l'espèce humaine. L'historique de l'univers présenté dans l'ouvrage s'arrête cependant en 2257, date à laquelle débutent les épisodes de la série télévisée. L'objectif du jeu est donc de vous faire découvrir la richesse de la galaxie, non pas de vivre les événements illustrés par la série.

Le terrain de jeu est somme toute assez vaste puisque vos joueurs pourront à loisir visiter la célèbre station ou encore voyager à travers les différents systèmes de la galaxie. Malgré tout, le scénario d'introduction ne manquera pas de les confronter aux machinations qui menacent la réalisation du Projet Babylon. Avant de devenir réalité, ce dernier va en effet connaître quelques difficultés. Les trois premières stations de ce nom, sabotées, se volatiliseront, tandis que la quatrième disparaîtra mystérieusement sans laisser de traces.

> «Le MJ doit lire une table de résolution à 5 entrées avant de déterminer les dégâts d'une attaque.»

Un petit rappel

Babylon 5 est une série de science-fiction futuriste qui se déroule à bord d'une station spatiale totalement autonome. Conçue comme une sorte d'O.N.U., la station sert d'espace de neutralité aux ambassadeurs d'une multitude d'espèces, humains ou extraterrestres, qui peuvent s'y retrouver pour rechercher des solutions pacifiques aux problèmes qui les opposent. Héros principal de la série et commandant de la station, John Sheridan officie en tant que médiateur entre les principaux États de l'Alliance Terrienne, la Fédération Minbare, le Régime Narn, la République des Centauri et l'Empire Vorlon.

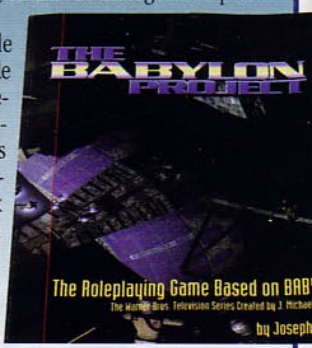
Tempête sous un crâne : règles avancées

Le système de jeu de *The Babylon Project* est assez simple au premier abord. Pour accomplir leurs prouesses, les joueurs se contentent d'additionner un attribut à une compétence, de lancer deux dés et de comparer le tout à un facteur de difficulté. Les choses se corsent cependant lorsque l'on aborde le combat. Le MJ doit en effet consulter une table de localisation et apprendre à lire une table de résolution à cinq entrées avant de déterminer les dégâts d'une seule attaque. Rassurez-vous tout de même, le pire reste encore à venir car, jusque là, aucun système de combat spatial n'a encore été proposé.

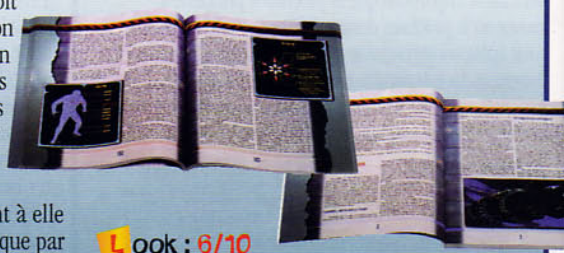
La création de personnage brille quant à elle davantage par son caractère exhaustif que par sa véritable originalité. Une fois la race et les attributs choisis, on élabore son avatar en déterminant, pour chaque étape de sa vie, son acquis, ses traits de caractère et ses éventuels pouvoirs télépathiques.

Le verdict

Le background présenté dans *The Babylon Project* est certainement l'aspect le plus intéressant du travail réalisé par Chameleon Eclectic. La présentation de l'univers connu et de ses protagonistes nous permet enfin de comprendre les origines des querelles entre les différents peuples, ainsi que l'histoire de la station spatiale *Babylon 5*. Le reste de l'ouvrage est laborieux et sans saveur, comme en témoignent les piètres illustrations, le système de jeu inutilement complexe et les conseils prodigués aux maîtres de jeu pour élaborer leur campagne qui sont assez bateau. Le scénario d'introduction devrait malgré tout satisfaire une équipe de fans de la série. En conclusion, une encyclopédie réussie, mais un jeu très moyen.



Michaël Croitoriu



Look : 6/10
Système de jeu : 4/10
Qualité du texte : 6/10
Originalité : 7/10

Score : 7/10 Pour les fans de la série

4/10 Pour les autres

E.T. téléphone maison

Bien que théoriquement le jeu tourne autour des humains, *The Babylon Project* propose d'incarner trois des quatre plus puissantes races extraterrestres de la galaxie :

- **Les Centauri :** frères jumeaux des humains, les Centauri sont restés pendant longtemps les lions de la galaxie, se taillant en quelques siècles un empire colonial de plus d'une centaine de systèmes. Le déclin s'est malheureusement entamé voici plusieurs décennies pour cette république monarchique servie par d'excellents diplomates.
- **Les Narn :** jadis un peuple de paysans pacifiques, les Narn sont aujourd'hui les guerriers les plus violents et vindicatifs de la galaxie. Le siècle d'esclavage imposé par les Centauri n'est certes pas étranger à ce changement brutal d'attitude.
- **Les Minbari :** ils sont les héritiers d'une tradition vieille de plusieurs milliers d'années. Au cours des siècles, ce peuple de survivants s'est illustré par sa sagesse et son pacifisme, jusqu'au jour où les humains ont assassiné leur chef spirituel.

rapport de domination qui existe entre les vampires et leurs plus proches serviteurs ainsi que sur la société à part que forment les goules. Si sa vous tente vous aurez aussi accès au kit complet de création avec mérites et défauts grosbils comme de bien entendu. Enfin quelque fausses idées de senario et quelques persos pré-tirés bidons à souhait clôtureront ce chef d'œuvre.

Autant vous dire que j'ai trouvé ce supplément très moyen voire bâclé.
Pompé sur le modèle des livres de clan, il a le bon goût d'être court ce qui limitera le temps que vous perdrez à le lire si l'envie vous en prenait. Le monde de Vampire est déjà tellement complexe que les suppléments finissent par se contredire entre eux. Seuls des produits d'une qualité supérieure peuvent sortir du lot, celui-ci n'en fait manifestement pas partie.

Timbre Poste

Score : 3/10

Edénia ou le cycle d'Odéa

Supplément en français pour Shaan édité par Halloween concept
99 F - septembre

Second volet de la palpitante saga qui vous propose de découvrir l'univers de Shaan, Edénia fait suite à Tarbeen. Prévu pour faire partie d'une campagne, ce module offre aussi la possibilité d'être jouer en scénario indépendant. Loin des voyages épiques de la première partie, il entraînera vos héros dans la ville suspendue d'Edénia sur les traces du mystérieux nouveau prophète qui se fait appeler le Guide. Ce dernier aspire au statut divin et va tenter par ruse et par force d'y parvenir. Qui osera se mettre sur sa route ? Et qui osera se faire l'arbitre du duel de pouvoir qui oppose le Nouveau Culte et les grandes familles ? Peut-être d'intrépides joueurs ? Espérons pour eux qu'ils manient le verbe et la ruse avec talent car c'est de ce type d'arme dont ils auront besoin pour triompher des nombreuses embûches qui les attendent sur Edénia. L'excellence de l'intrigue sera encore renforcé par l'ambiance surréaliste des lieux où se déroule ce drame. Les humains ont un effet du domicile dans cette ancienne ville delfique et l'ont transformé en paradis terrestre tel qu'il est décrit dans notre mythologie. Malheureusement ce décor mythique cache dans ses entrailles de sombres secrets. Les portes du paradis pourraient elles parfois conduire en enfer ? A vous de le découvrir…

Timbre Poste

Score : 8/10

Mémoires de sang

on prend les mêmes et on recommence...

Supplément pour Nightprowler édité par Siroz Productions

Juillet

139 F

Si vous jouez à *Nightprowler*, vous avez forcément déjà lu *Le cycle des sept cités* publié en trois tomes aux éditions du Khom-Heïdon (et dont l'élogieuse critique du dernier volume *Le prix du sang* a été publiée dans le précédent numéro de Backstab). Si vous ne l'avez pas fait, c'est sans nul doute parce que vous étiez en stage dans les îles Kerguelen ou parce que vous ne savez pas lire. Aussi, je ne vais pas ici vous résumer l'épopée de Sakcha le sang-mêlé et de ses compagnons de rapines dont ce supplément rassemble exhaustivement (ou presque) tous les éléments. Les personnages, les lieux, les organisations qui composent cette fresque haletante sont tous repris et précisément décrits en termes de règles, avec les carac' et les compétences pondérées, ainsi que leur rôle au sein du cycle et des éléments de background déjà exposés ou non dans l'un des trois romans.
L'esprit de la saga de Sakcha est scrupuleusement respecté puisque c'est Jacq lui-même (l'auteur des romans) qui nous livre ces Mémoires.
C'est d'ailleurs un des aspects intéressants de ce supplément qui semble nous dévoiler les carnets et les notes préliminaires de l'auteur (enfin, je ne voudrais pas me la jouer France-Culture, mais il est toujours excitant de voir démonter une belle mécanique à laquelle on s'est laissé prendre avec plaisir). Sinon, est-ce que c'est utile pour jouer ? Ma réponse est plus nuancée.
Les listes de nouveaux sortilèges, de chtreums et de matos directement issus des bouquins sont bien pratiques et certains éléments se retrouveront sans doute sur votre table. En ce qui concerne les personnages de premier plan, même s'ils peuvent venir donner du corps et un souffle de légende à votre petite Samarande perso (ah ! Discuter tout une nuit avec Sakcha et sa bande dans l'obscurité propice du Soleil de Farrande !), les romans suffisent largement à nourrir l'imaginaire et je ne suis pas sûr que les longues et fastidieuses listes de compétences puissent réellement servir à quelque chose. Il y en a peut-être que ça amuse de savoir que Sachka a 19 en Acrobatie et Narubio 18 en Baratin... Moi, pas beaucoup.
Ces personnages ont leur histoire qu'il est difficile d'intégrer à celle que développe un groupe de joueurs, et qui plus est, à la fin du cycle, ils sont morts pour la plupart. Ce sont je crois les innombrables second rôles et même les figurants (toute la bande des Marcandiers, la discrète maîtresse de Dail Yarn, etc.), également richement dépeints, qui se révéleront les plus commodes pour fournir des pnj's pittoresques « prêts à l'emploi » pour les M.Js un peu fainéants (mais qui ne l'est pas ?).

Thibaud Béghin

Look : 8/10
Données techniques : 7/10
Qualité du texte : 9/10
Originalité : 7/10

Score : 7/10

DUNE
Eye of the Storm

Rendez-vous au tas de sable...

Jeu de cartes à collectionner en anglais édité par Five Rings Publishing — **Fin Juillet**

DUNE, le jeu de cartes, fait partie de cette nouvelle génération de JCC qui utilise les cartes comme support pour un jeu de plateau pur et dur (un peu dans la lignée de Aliens vs Predator à sortir sous peu qui ressemble à une sorte de Space Hulk à trois camps). Le jeu y gagne donc en intérêt (pas la peine de chercher la combo à deux cartes qui écrase tous les adversaires : elle n'existe pas) mais aussi en complexité. D'autant que Dune, pour bien plonger les joueurs dans l'ambiance de franche traîtrise qui caractérise cette planète désertique (et aussi pour tenter de se démarquer tant bien que mal du grand frère Magic) utilise un vocabulaire qu'il va falloir apprendre avant de se lancer dans une partie (cette fois « tap » se dit « engagement »). C'est peut-être très sympathique pour les fans mais les débutants auront bien du mal à s'y retrouver.

Il est beau mon perso, il sent le sable chaud

Point intéressant, chaque joueur doit créer, au début de chaque partie une fiche de personnage (le plus souvent avec les cartes dont il dispose) et cela inclut un nom (inventé), un sponsor et un monde d'origine. Ainsi, vous n'incarnez pas directement une des factions du livre mais bien un pouvoir mineur qui y est affilié. Cela évite de voir les Harkonnens se faire plâtrer parties après partie sans que personne ne trouve cela étonnant. Les grands pouvoirs sont toujours présents mais les personnages célèbres pas obligatoirement en jeu à chaque partie. En plus de cela, chaque joueur choisit le nombre points de Faveur Impériale dont il dispose (la façon dont l'empereur le considère ce qui affecte l'initiative) ainsi que sa fortune de départ exprimée en Solaris (et comme dans tout jeu où la magouille est reine, les fifrelins sont le nerf de la guerre). Cette phase de préparation permet de différencier son deck sans avoir besoin de changer un trop grand nombre de cartes ce qui est toujours long et quelquefois difficile (si vous ne disposez pas des cartes nécessaires).

Vu au cinéma !

Le reste du jeu est une alternance de phases de commerce, de diplomatie et de baston générale, le tout pour obtenir une place au Haut Conseil. Pour cela, il vous faudra disposer de 10 points de Faveur Impériale (ce qui permet de se faire connaître politiquement) et 10 points d'Epice (ce qui revient, à plus ou moins courte échéance, à être riche). Le look du jeu est presque entièrement basé sur le film du même nom ce qui permet de repérer facilement les différents personnages et les équipements issus du film. Pour le reste, le médiocre côtoie le passable.

CHOAM, CHOAM (air connu)

Reste maintenant à savoir si ce JCC va donner envie aux fans du jeu de plateau (excellent, et édité par Jeux Descartes) de « changer de bord ». Pour les débutants qui n'avaient pas réussi à accrocher à ce sublissime jeu diplomatique, ils n'auront pas non plus grande chance de rattraper les wagons de celui-là : il est par trop compliqué et alourdi par un vocabulaire qui gêne toute tentative d'analyse rapide du système de jeu.

Monsieur Piche

Look : 7/10
Système de jeu : 6/10
Clarté des règles : 3/10
Originalité : 6/10

Score : 5/10

Dark Ages Companion

Supplément en anglais pour Vampire : The Dark Ages
White wolf - Dispo - 134 F

Destiné à simplifier la vie de vos joueurs, ce gros volume de 190 pages est composé d'un mélange hétéroclite de très bon et de très mauvais textes. On peut classer dans les réussites de ce supplément la description détaillée des différentes voies suivis par les vampires du moyen âge qui permettent de cerner parfaitement la psychologie des buveurs de sang de l'époque. Mais, quand on sait que Vampire devient de plus en plus un jeu de

supers héros ou bien un jeu d'ambiance intello et désincarné, on peut se demander la réelle valeur d'une telle recherche philosophique. Deux chapitres passionnants traite d'histoire. Le premier présente le christianisme et le paganisme avec assez de clarté. Alors que le second, plus vaste, nous brosse un rapide portrait de l'histoire médiévale de l'Europe, tout comme à l'école. C'est bien entendu inférieur en qualité à un bon bouquin d'histoire mais ce survol historique a le mérite de proposer de nombreuses pistes de développement de conte. Le regard proposé sur les différents ordres de chevalerie est une mine d'inspiration. Pour le reste, outre l'indispensable nouvelle liste de disciplines et de nouvelles bloodlines toutes plus fumées les unes que les autres, on ne trouve pas grand chose de croustillant. Ce ne sont pas les 20 pages de règle de combat ou le bestiaire qui vont changer votre vision du jeu. Quand au chapitre sur l'infernalisme il enlève aux démons le peu de poésie et de mystère qui leur restait en les affublant de pouvoirs surpuissants.
Ce supplément vous sera indispensable si vous jouer à Vampire-les-supers-musclors-de-la-nuit et inutile si vous pratiquer Vampire-la-prise-de-tête-Alcacelzer. Pour les autres pourquoi pas ? P.S. : La BD du début est ignoble.

Timbre Poste

Score : 4/10

Aquilon

Extension au jeu de cartes Magic : l'Assemblée
Wizards of the Coast
18 F.
Dispo

Et de onze ! Avec Aquilon le jeu de cartes à collectionner le plus populaire au monde s'offre un nouveau bébé. Mais, direz vous, qu'est-ce que ce produit à de plus que les autres. N'est-il pas simplement un moyen d'allonger la sauce et de se faire un max de blés sur notre dos ? Aquilon est une des extensions les

Page 5

Les Royaumes Oubliés 2ème édition

Donjons et Dragons version panoramique

Univers de jeu pour *AD&D2* en français, publié par Jeux Descartes sous licence TSR

289 F

Dispo

C'est pas nouveau pour tout le monde...

A lors que TSR a fini de négocier son rachat (" prospérité hasardeuse recherche contribution financière... "), *AD&D* s'offre une percée sur le marché français avec la traduction du célèbre *Forgotten Realms*. Après *AD&D*, *AD&D 2ème éd.* et *Forgotten*, c'est donc la seconde édition des *Royaumes Oubliés* que nous offrent - enfin - nos vaillants traducteurs. J'entends déjà les commentaires... C'est vrai, les possesseurs de la boîte américaine n'y trouveront que très peu de nouveautés, mais il faut en convenir : cette version française est plutôt destinée aux habitués de la première édition et aux amateurs de méd-fan, qui découvriront avec bonheur un univers profond, intelligent et très

riche. Si les *Royaumes Oubliés* étaient déjà très sympathiques, ils le sont encore plus aujourd'hui ! Pour suivre l'évolution des règles d'*AD&D* (la fameuse 2ème édition), les concepteurs ont dû sensiblement remanier le monde et son histoire. Pas de grand cataclysme, pas de refonte intégrale du système, juste... une petite guerre entre les dieux. Les divinités s'incarnent sur le plan primaire, déclenchant des guerres et provoquant de terribles ravages dans l'équilibre du monde. Au final : la magie est perturbée dans certaines régions, le panthéon évolue - certains dieux sont morts, d'autres font leur apparition - et les Royaumes entrent dans une ère radicalement différente.

La Chute des Avatars, appelée aussi Temps des Troubles, est utilisée pour marquer le passage entre les deux éditions. La manœuvre est habile, bien tournée et offre un " plus " historique indiscutable à l'ambiance du monde.

Un classique très original

Ce qui rend *Les Royaumes Oubliés* aussi populaire, c'est sans doute la grande diversité de l'univers. Sous des aspects très classiques (des races connues, des monstres errants 100% *AD&D*, de la magie, des héros...), le monde des Royaumes parvient à camper une dimension historique et offre une impressionnante panoplie de paysages, d'événements et de lignes directrices. Le monde est vaste, les différents continents riches en contrastes et le tout est décrit avec suffisamment de détails pour permettre d'en utiliser les moindres régions. En ce qui concerne les habitants, et au lieu de proposer de nouvelles races, les Royaumes exploitent le folklore et les légendes propres à chaque communauté. De nombreuses familles ou ethnies des Royaumes sont donc décrites et " pensées " différemment. Ce qui prime, c'est le souci de profondeur et de perfection. Pourquoi créer à tout prix alors qu'on peut améliorer les bases ? Toute la force des Royaumes Oubliés réside dans cette volonté de proposer aux joueurs un univers complet et facilement utilisable. Les grandes puissances du monde (ordres religieux, empires maléfiques, royaumes ou monarchies, cultes secrets...) bénéficient des mêmes attentions. Les complots obscurs et leurs intervenants sont une matière première de choix pour les campagnes, de même que les légendes, rumeurs et autres événements historiques... En clair : y a d'quoi faire !

«Merci qui ? Merci Wiza... euh, merci TSR !»

Quarante mille pages, ça fait beaucoup ?

Vous me direz : " Pour décrire un monde de cette taille aussi méticuleusement, il doit falloir pas mal de suppléments... " et vous aurez raison. La liste est longue et il me faudrait bien plus d'une page pour les énumérer tous (si vous êtes un inconditionnel des archives, allez donc jeter un œil sur le site internet de TSR. Liste garantie sans erreur !). La plupart de ces suppléments détaillent des endroits intéressants du monde, ainsi que des organisations plus ou moins puissantes et ne sont de ce fait pas indispensables à la pratique du jeu. Il existe aussi des guides rassemblant les récits d'un célèbre aventurier, Marco Volo, et de nombreux scénarios, dont l'excellent *Sword of the Dales* (une trilogie en anglais qui plonge les PJ dans une course à la relique). La gamme est vaste et saura satisfaire l'appétit de découverte de chacun, même si la boîte de base contient déjà son lot d'informations. Le monde est présenté par trois livrets, très bien conçus, qui décrivent les continents principaux, les us et coutumes des habitants, la religion, la chronologie... À noter, les cartes géographiques et les fiches de symboles en couleur, plutôt chouettes.

Et mon vieux perso alors ?

Rassurez-vous, les classes de personnages sont revues et corrigées pour s'adapter aux règles d'*AD&D2*, et vous pourrez sans mal transposer vos druides, assassins et psis préférés. Pour cela, munissez-vous d'*Aventures dans les Royaumes*, un supplément qui explique les modifications techniques et qui, comble de l'allégresse, présente les clercs spécialistes (c'est nouveau), le panthéon et pas mal de grandes villes. Hosanna !

Vous cherchiez un univers pour vos campagnes méd-fan ? Un monde à découvrir, à construire, à redécouvrir ou à reconstruire ? Et bien ne cherchez plus.
Merci qui ? Merci Wiza... euh, merci TSR !

Lord Winfield, spécialiste des beholders 12/12 flying/trample.

Look : 6/10
Données techniques : 8/10
Qualité du texte : 8/10
Originalité : 7/10

Score : 8/10

FIRESTORM : STORMFRONT

It's war baby...

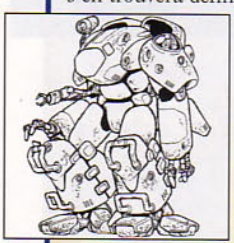
Un supplément en anglais à Cyberpunk 2020 édité par R. Talsorian Games

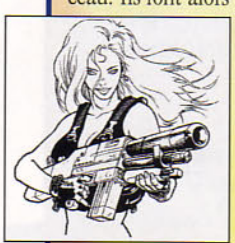
100 F environ

Dispo

Sur la terre des années 2020, les tensions entre les corpos sont fréquemment à l'origine des problèmes auxquels les personnages sont censés répondre. Et lorsque ces tensions sont tellement fortes qu'elles débouchent sur une guerre en bonne et due forme, dans laquelle les corpos jettent tout leur poids financier, on ne dit plus «problème» on dit «guerre mondiale».

Stormfront est le premier d'une série de deux suppléments qui détailleront les événements constituant l'histoire de la Quatrième Guerre Corporatiste. La face du monde s'en trouvera définitivement changée, ce qui tombe plutôt bien puisque ce nouveau visage servira de décor à la prochaine édition de *Cyberpunk* (lire les news du présent numéro). Et comme toutes les guerres, celle-ci commence bêtement. Une petite corpo dépose son bilan et deux charognards se précipitent sur son cadavre sans qu'aucun ne parvienne à emporter le morceau. Ils font alors chacun appel à des charognards plus gros (Arasaka et Militech...) qui mettent le paquet et déclenchent la guerre. Les premiers affrontements ont lieu sous l'eau (the Ocean War) avant de se déplacer lentement vers le coeur même de chacune des deux mégacorpos en lice, qui s'affrontent à coups d'assassins et de saboteurs (the Covert War).





Les personnages ne resteront bien évidemment pas les bras croisés face à tous ces événements. Le supplément fournit d'ailleurs nombres de règles et de scénarios permettant de les jeter au centre de la curée. Le cadre sous-marin étant nouveau dans *Cyberpunk*, nous sommes ainsi gratifiés, outre la description de l'environnement aqueux et de ses lois, de nouvelles règles gérant la vie sous la surface, de l'équipement qui va bien, ainsi que de nouvelles catégories de personnages (Marine Bio-Tech, plongeur...). Même punition même motif concernant la guerre de l'ombre, qui fournit l'occasion de présenter de nouveaux persos (l'assassin, le technicien...), ainsi que les compétences et les expertises idoines. Quant aux scénarios, au nombre de 11 (5 pour chacune des deux périodes de la guerre, plus un pour le «final»), ils placent les joueurs dans des situations assez inédites et, chose appréciable, permettent aux personnages d'avoir une réelle influence sur le cours de l'histoire, selon les actions entreprises.

Enfin, cerise transgénique sur le gâteau de synthèse, une chronologie détaillée des événements les plus marquants des deux phases du conflit complète ce supplément déjà fort touffu.

Stormfront est un excellent cocktail de nouvelles règles utiles, de renseignements de background et d'aventures, dont je ne peux que conseiller l'achat à tous les maîtres de jeu de *Cyberpunk*.

Lord Winfield, spécialiste de la guerre en pantoufles.

Look : 7/10
Données techniques : 9/10
Qualité du texte : 8/10
Originalité : 8/10

Score : 9/10

plus intéressantes jamais sortie. Elle n'a pas été réalisée à la va-vite sur un coin de table comme Terre Natale. Elle est au contraire le fruit de mûres réflexions ce qui lui apporte homogénéité et équilibre. L'originalité principale de ce produit est que le jeu va trouver de nouvelles ressources dans le cimetière. En effet, nombreuses sont les cartes qui vont vous permettre de recycler des cartes que vous avez déjà joué ou qui vont exiger que vous retiriez de la partie des cartes de votre cimetière. Alliances nous avait déjà fait le coup avec la bibliothèque, Aquilon nous propose un choix très complet d'effets qui viendront agréablement renouveler vos jeux et vous permettront d'explorer des voies de création inédites. Sans pouvoir ici vous donner un panorama exhaustif de toutes les merveilles que recèle Aquilon nous ne résistons pas a vous proposer quelques une de nos cartes préférées.En blanc la créature Garante de la paix supprime la phase d'attaque tant qu'elle est en jeu. Elle vous fournit donc l'une une des meilleures défenses possibles si vous savez la protéger. En rouge, le Cœur de Bogardân est un enchantement possédant un entretien cumulatif de deux et infligeant à votre adversaire et à toutes ses créatures autant des blessures que le dernier entretien payé dès lors que vous renoncer à payer l'entretien. Voilà une carte qui fera le ménage chez votre adversaire si vous êtes patient. En bleu, un autre enchantement nommé Connaissance ancestrale vous permet de regarder les dix prochaines cartes de votre bibliothèque de retirer de la partie toutes celles qui vous déplaisent et de classer les autres dans l'ordre de votre choix. En noir, c'est encore un enchantement qui a retenu notre attention. Il s'agit d'Hommage infernal : pour deux manas il vous permet de sacrifier une carte en jeu pour en piocher une autre. C'est la carte de rêve pour votre jeu Nécropuissance.

Aquilon est donc un plus pour les anciens joueurs et une mine pour les nouveaux. Souhaitons que tous les suivant atteigne toujours la même qualité.

Timbre Poste

Score : 8/10

Vicksburg Chikamauga

Wargames guerre de Sécession en français
Tilsit Éditions/Clash of Arms
280 F environ - Dispo

Non, je vous assure, je n'ai pas d'actions chez Tilsit. Mais quand une société française édite des wargames, qui plus est quand ces wargames sont beaux, qu'ils sont la traduction des jeux d'un des meilleurs éditeurs américain du moment et que cette société a l'intelligence de sélectionner les jeux les plus accessibles et les plus originaux de cet éditeur, que voulez-vous, je ne puis qu'applaudir à deux mains un tel courage.

Vicksburg et Chickamauga sont respectivement la traduction de Mississippi Fortress et de Autumn of Glory. Les deux jeux simulent au niveau stratégique (personnellement, j'aurais plutôt dit opérationnel, mais bon...) deux campagnes de la guerre de Sécession américaine, chacun des joueurs ayant à sa disposition une armée complète. Le matériel de jeu est réellement superbe, avec une mention spéciale pour les cartes d'où les pratiques mais

disgracieux hexagones ont été bannis pour laisser place à un système de déplacement par zone. Les pions sont peu nombreux (un peu plus de deux cents en tout, y compris les divers marqueurs) et l'ensemble porte bien la patte inimitable de Clash of Arms.

Les règles sont identiques pour les deux jeux, lques aménagements pour tenir ıte des spécificités de chacune des ımpagnes. Elles sont simples et efficaces, gérant avec élégance des notions essentielles comme le commandement et les lignes de ınunication, le brouillard de la guerre (la nature exacte d'un pion est cachée jusqu'au moment de l'affrontement) ou les capacités spéciales de la cavalerie. Les combats sont gérés sur un champ de bataille stylisé sur lequel chaque joueur arrange les unités dont il dispose et leur donne des ordres qui sont révélés simultanément. Deux tables simples permettent de résoudre la bataille et de déterminer les pertes respectives de chaque camp. La victoire est obtenue par accumulation de points en fonction de la prise d'objectifs et des pertes adverses. Enfin, cerise sur le gâteau, nous avons même droit à un casier de rangement dans la boîte ! Quand Tilsit contrecollera ses cartes sur du carton fort, comme Avalon Hill, on atteindra la perfection. Si vous voulez faire plaisir à un ami belliludiste et néanmoins anglophobe, n'hésitez pas une seule seconde.

Arnaud Bailly

Score : 9/10

Super Vache

Jeu de cartes pahacolexioné
Les Jeux Dés-Chaînés
135 F environ - Dispo

Oh joie incontrôlable et pure délectation, ai-je pensé en voyant ce jeux au « package » tout aussi délirant que sa thématique. Car, ce jeu qui vous propose de jouer une vache dont l'ambition est de devenir la reine de son troupeau (ou plutôt de sa tribu, puisqu'on nous explique dans les règles que « troupeau » est un terme infamant et dépréciateur) est vendu dans une boite... de lait ! Tout y est, le format et les proportions bien évidemment, mais aussi les couleurs (en bleue et blanc) ainsi qu'un tas d'annotations rigolotes, du genre « Ne pas garder au réfrigérateur » ou « 2% de matières sérieuses». La première déception vient des cartes : tristes et moches, imprimées en monochrome avec un brun qui, si il avait été un peu plus vert, aurait avantageusement évoqué la nuance de la bouse fraîche. Je me suis dit que c'était pas grave, qu'un jeu pouvait être laid mais très intéressant et j'ai continué. J'ai lu les règles et là, un affreux doute m'a étreint les synapses... Ça avait pas l'air top-top. Mais bon, le boss m'avait demandé une critique alors moi, service-service, j'ai organisé une petite partie. Très sincèrement, c'est plus intéressant que la bataille, mais beaucoup moins que le mille-bornes. Et là je crois que tout est dit. On jette des dés et on joue des cartes si on en a qui vont bien et voilà, c'est fou ce qu'on s'amuse. À la limite, si vous collectionnez les produits laitiers (un lactophile ?) ou si vous avez une horde de petits cousins de moins de douze ans à garder pendant les vacances, vous pouvez vous laissez tenter. Mais vraiment à la limite.

SAMURAI SWORDS

378 F environ

Dispo

Jeu de stratégie
en anglais édité par MB

Risk, en beaucoup mieux

L'honorable maison Milton Bradley, assez peu présente dans le secteur des jeux de simulation, avait autrefois publié dans la collection Gamemaster cinq jeux énormes qui ont dû leur succès autant à l'abondance du matériel disponible qu'à la simplicité des règles proposées. Parmi ces jeux, *Shogun* bénéficie aujourd'hui d'une réédition à l'identique sous le nom de *Samurai Swords*.

Lorsque l'on ouvre la boîte, on est assailli par l'extraordinaire profusion de matériel : différentes figurines en plastique pour les soldats, boîtes de rangement en polystyrène affectant la forme de châteaux japonais, cartes et aides de jeux en carton fort, règles claires, aérées, bourrées d'exemples. Ah, si tous les jeux de stratégie étaient aussi richement dotés !

Le principe de jeu est d'une simplicité bouddhique et rappelle un film célèbre, puisqu'à la fin il ne doit en rester qu'un. Le but de chaque joueur est de contrôler la majorité des provinces qui composent le Japon médiéval pour obtenir le titre de shogûn. Pour ce faire, chacun collecte au début du tour les revenus de ses provinces (les kokus), qu'il va investir secrètement dans les différentes phases du jeu pour le tour à venir : détermination de l'ordre des joueurs, achats d'armées, de ronins, de forteresses et de ninjas. Ce système constitue la grande originalité du jeu car il oblige à construire son tour de jeu à l'avance en fonction des objectifs que l'on s'est fixé, sans savoir bien sûr si un autre joueur ne va pas venir les contrecarrer. Les combats sont eux aussi d'une grande simplicité : un dé par unité, le résultat indiquant, en fonction du type d'unité, si des pertes sont infligées à l'adversaire. *Samurai Swords* n'est pas sans rappeler le célébrissime *Risk*, mais ses mécanismes sont beaucoup plus originaux et offrent de réelles possibilités tactiques et stratégiques. Son seul inconvénient majeur est inhérent à ce type de jeu : soit les joueurs arrivent à se bloquer les uns les autres, soit certains joueurs sont éliminés en cours de route pour ne laisser que deux adversaires qui s'entre-déchirent. Dans les deux cas, la situation n'est pas très conviviale. Pour pallier ce problème, il est possible, comme dans *Risk* ou *Illuminati*, d'affecter à chaque joueur un objectif tenu secret jusqu'à ce qu'il soit atteint. Cela augmente le degré d'incertitude quant à la stratégie de ses adversaires et l'intérêt du jeu.

En bref, *Samurai Swords* est un jeu qui ravira avec un égal bonheur les amateurs et les vieux routards du jeu de plateau.

Arnaud Bailly

Look : 10/10 (Pour le matos)
Clarté des règles : 9/10
Originalité : 8/10

Score : 8/10

Durée moyenne d'une partie : 5 heures
Nbre de joueurs optimum : 6
Complexité : 4/10

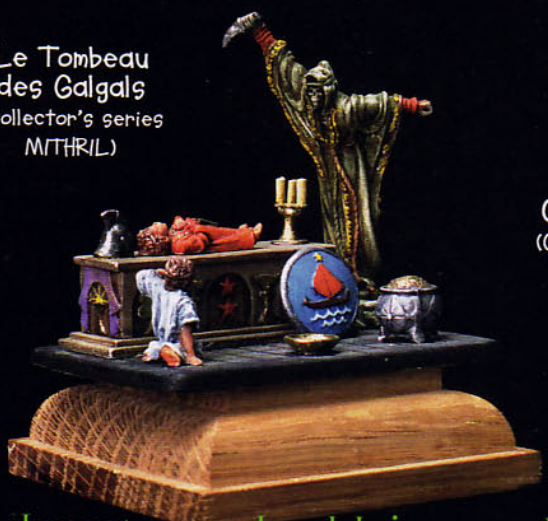
OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

Abonnez-vous et recevez en cadeau

Recevez chez vous les 6 prochains numéros de **backstab** + votre cadeau au prix de **175 Francs** France et DOM TOM uniquement soit un numéro **gratuit** !

Offre valable jusqu'au 20 août 1997

l'une ou l'autre de ces saynètes* offertes par Prince August



Le Tombeau des Galgals (Collector's series MITHRIL)

Isildur aux Champs d'Iris (Collector's series MITHRIL)

ABONNEMENT ÉTRANGER: 200 FF / One year subscription 40 $ US.

backstab N°5 : chez votre marchand de journaux le 6 septembre 1997 / 104 pages / 35 FF

N°0 : ÉPUISÉ **N°1 : DISPO** **N°2 : DISPO** **N°3 : DISPO**

FORMIDABLE !

Avec ce bulletin je peux m'abonner si je veux, et commander les anciens numéros de **backstab**. Je recevrai mon cadeau de bienvenue dans un délai de trois semaines. Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avant le 20 août 1997 (cachet de la poste faisant foi) avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à : **backstab** 24, rue du Pré St Gervais 93500 PANTIN

☐ **OUI, je m'abonne** ..... **175 FF (ou 200 FF pour l'étranger)**
et je choisis mon cadeau : ☐ **Isildur** ☐ **Le Tombeau des Galgals**

☐ Je commande le **numéro 1** ..... **35 FF (40 FF pour l'étranger)**
☐ Je commande le **numéro 2** ..... **35 FF (40 FF pour l'étranger)**
☐ Je commande le **numéro 3** ..... **35 FF (40 FF pour l'étranger)**

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

Age : ..... Profession* : ..... Téléphone* : .....

Quels sont vos jeux préférés* : .....

.....

Signature obligatoire :
(Des parents pour les mineurs)

*facultatif

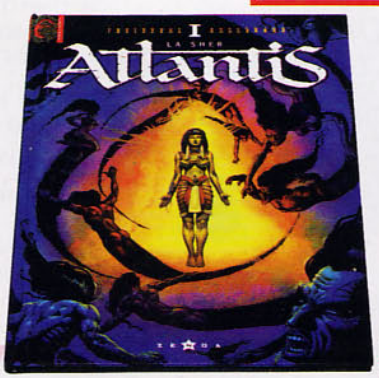
La grande bibliothèque

Atlantis T1 : La Sheb

Bande dessinée fantastique contemporaine de Froideval et Angleraud publiée chez Zenda
75 F • Dispo

sheb, c'est pas toujours bien

C'est étrange comme il y a parfois des idées qui flottent dans l'air. Mais bon, mis à part quelques similitudes troublantes (l'émersion du continent atlante au beau milieu de l'Atlantique par exemple), le reste n'a absolument rien à voir avec le jeu de rôles du même nom. Autant vous le dire tout de suite, c'est même carrément mauvais. L'histoire ? Elle se résume en une phrase : un riche magnat de la finance retrouve l'Atlantide engloutie et provoque une catastrophe d'envergure cosmique en réveillant par mégarde d'antiques et maléfiques puissances endormies (les puissances métacosmiques c'est son truc à FMF). C'est tout. Le reste est aussi plat et creux qu'une limande aérophagique : dessins dénués de personnalité, dialogues et personnages caricaturaux, incohérences nombreuses (dans la vraie vie, une vague de cent mètres de haut détruit tout sur son passage, alors que dans *Atlantis* non), clichés à répétition... on est très loin des scénarios enlevés et des intrigues complexes telles que Vance, Christin ou Jodorowski savent les bâtir.
Le genre de B.D. qu'on lit debout dans les rayons en dix minutes parce que ça fait mal aux seins de claquer 75 balles pour un album qu'on retrouvera à 10 francs dans les bacs des soldeurs d'ici deux ans.



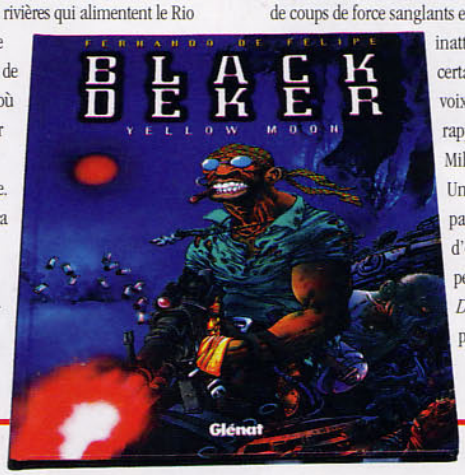
Ben • Score : 3/10

Black Deker : Yellow Moon

Bande dessinée futuriste de Fernando de Felipe **Glénat** **72 F** **Dispo**

du travail de pro !

An 2033. Le Texas est devenu indépendant et les seigneurs locaux se sont partagés le territoire. À bord de leur mauvais rafiot à vapeur, Black Deker et ses hommes parcourent les eaux troubles du dédale des canaux et des bras de rivières qui alimentent le Rio Grande. Leur mission : faire sortir un condamné à mort de la prison de haute sécurité où il est détenu en captivité par le Colonel Snark, potentat local et psychopathe notoire. Mais Black Deker découvrira bientôt qu'il est le jouet d'une cabale dans laquelle on souhaite lui faire endosser le rôle peu enviable de l'appât.
Rythmée par la lente progression du bateau dans les miasmes étouffants du fleuve, l'intrigue de *Black Deker* avance dans une atmosphère moite, puant la sueur et le whisky frelaté, qui laisse aux personnages le temps de se dévoiler peu à peu, de coups de force sanglants en rebondissements inattendus. Le découpage, certains choix graphiques, les voix off et l'introduction rappellent ici ou là le travail de Miller, le surréalisme en moins. Une histoire qui bouge, servie par un dessin et des couleurs d'où transpire une vraie personnalité, font de *Black Deker* une B.D. originale à ne pas manquer.



Ben • Score : 8/10

Bunker Baby Doll T1: Coka

Bande dessinée cyberpunk de Jarzaguet et Morvan publiée chez Zenda
Dispo • 75 F

La suite, la suite...

Une ville cyclopéenne et futuriste, à mi-chemin entre la cité de *Blade Runner* et la Néo-Tokyo d'*Akira*, un fossé (bien gardé le fossé) qui sépare les nantis des déshérités, un commissaire ripou et un inspecteur intègre, un noble aussi riche que décadent, genre fin de race, qui fait mumuse avec un scalpel et avec les enfants des bas quartiers, un toubib véreux, des hommes de main prêts à tuer leur mère pour un sachet de poudre et une adolescente qui attire toutes les convoitises, voilà pour le décor et les protagonistes de cette aventure. Vous vous dites qu'avec tout ça, il y a de quoi faire, et vous avez raison. Le scénariste de *Bunker Baby Doll* a construit son ouvrage comme un grand puzzle dont il imbrique peu à peu les morceaux, dévoilant progressivement (mais pas totalement) au lecteur les tenants et les aboutissants d'une histoire où chacun tire la couverture synthétique à lui, dans la meilleure tradition des bons scénarios cyberpunk. On regrette toutefois, comme c'est malheureusement de plus en plus fréquent dans l'industrie des bulles, qu'il s'agisse là encore d'une B.D. à suite. Impossible enfin de ne pas dire un mot des graphismes, absolument sublimes, dynamiques, fouillés, bourrés de petits détails. L'utilisation des images numériques et la colorisation sur ordinateur ajoutent incontestablement un plus à l'ambiance. Une variation très réussie sur le thème, à laquelle manque toutefois ce petit wizz d'originalité qui fait la différence.

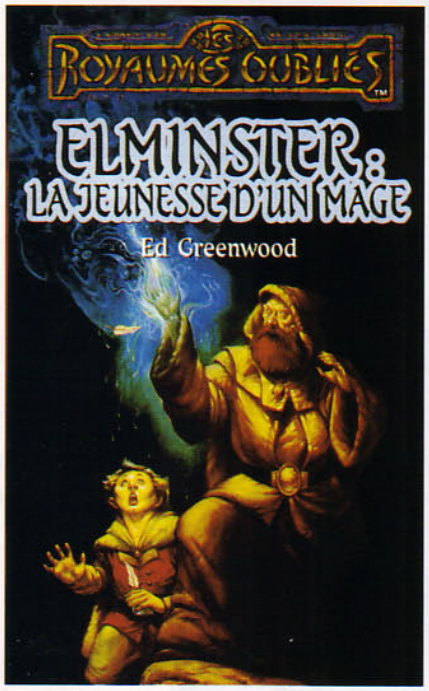
Ben • Score : 8/10

Elminster : la jeunesse d'un mage

Roman médiéval fantastique de Ed Greenwood édité par Fleuve Noir (Royaumes Oubliés T.27)
34 F • Dispo

La vengeance mène à tout... à condition d'en sortir vivant !

Elminster, le plus grand mage vivant des Royaumes Oubliés, a été jeune. On s'en doutait un peu, mais avec lui, rien n'est sûr et on n'aurait pas été à un prodige près. Donc, Ed Greenwood a décidé qu'il n'avait pas échappé au sort du commun des mortels. Elminster a eu des parents, un village natal, une enfance normale... Jusqu'au jour fatidique où son village est rasé par un puissant mage chevauchant un dragon rouge. Ses parents sont massacrés. Dans la soirée, il apprend qu'il appartient à la famille royale



d'Athalantar et que son oncle, l'actuel suzerain, a décidé d'éliminer tous les autres prétendants possibles au trône. Par chance, il ignorait que son frère (le papa d'Elminster) avait un héritier.

En bon fils, Elminster jure de venger ses parents. Mais quelles sont les chances d'un jeune berger face à un puissant roi entouré d'une cour de sorciers maléfiques ? Dans la vraie vie aucune, mais dans les royaumes... Elminster décide donc sagement de prendre son temps et de s'aguerrir. Tour à tour, il sera brigand des champs, puis voleur des villes, et même prêtre... de Mystra, la déesse de la magie ! Évidemment, Elminster deviendra finalement un apprenti mage. Toutes les personnes rencontrées au cours de ces années de vagabondage et d'apprentissage se rassembleront pour l'aider dans sa croisade finale contre son oncle et les seigneurs-sorciers.

Sans surprise, Elminster gagne et son destin exceptionnel se dessine dans l'épilogue. Mais rassurez-vous, ce roman ne dévoile qu'une infime partie du mystère qui entoure le sage des Royaumes Oubliés, et c'est très bien ainsi !

Isabelle Sol • Score : 8/10

Les rives d'Antipolie

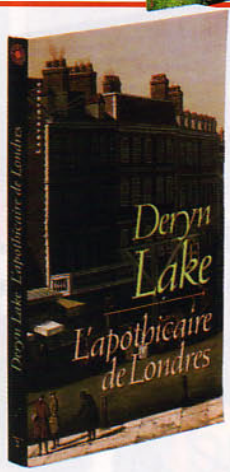
Roman fantastique de Mathieu Gaborit publié aux éditions Mnémos
39 F • Dispo

écryme et châtiments

La jeune demoiselle Kechelev, une brillante avocate praguoise, est chargée par ses parents, deux activistes révolutionnaires, de localiser un dirigeable échoué leur appartenant et de négocier avec les découvreurs de l'épave sa cargaison compromettante. L'écryme, substance corrosive qui a recouvert la Terre entière, et le seigneur féodal psychotique sur les traverses (les traverses sont les grands ponts qui permettent de «traverser» l'écryme) duquel elle va devoir s'aventurer ne facilitent pas sa tâche. Pas plus d'ailleurs que les services de la Propagande qui mènent leur propre enquête, d'une part sur la disparition du dirigeable et d'autre part sur le sort funeste qui fut réservé à une de leur brigade égarée...

Les connaisseurs auront reconnu dans ce bref résumé les éléments du jeu de rôles *Écryme*, également signé de Mathieu Gaborit, et dont le monde aux accents verniens sert de base à ce roman. Des références à Jules Vernes certes, mais aussi aux *Cataclysmiques* de Ballard pour les ambiances pesantes et le pessimisme qui suinte des pages. Gaborit a abandonné la fantaisie baroque dans laquelle il excellait au profit d'un récit plutôt désabusé et qui vous colle aux basques une fois la lecture achevée. Il n'a néanmoins rien perdu de ses qualités de conteur et la galerie des personnages, plus bizarres ou terrifiants les uns que les autres, ainsi que le décor toujours original, valent à eux seuls le détour.

C'est de bonne facture, mais ça n'engendre pas la gaieté.



Rémy Van Liefde • Score : 7/10

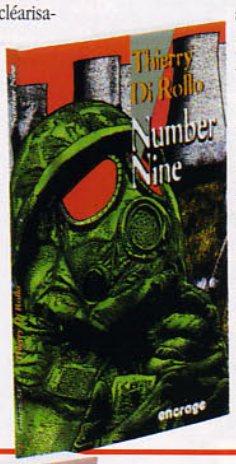
Number Nine

Roman d'anticipation de Thierry Di Rollo publié aux éditions Encrage **75 F** **Dispo**

Le nucléaire, non merci !

Number Nine, c'est un peu «si j'avais su, j'aurais voté écolo aux dernières élections». Dans un futur proche non daté, la Terre ne se remet pas des plaies ouvertes par une vague de nucléarisation à outrance. De vastes zones sont clôturées et servent de mouroirs pour les personnes irradiées. Le héros est miraculeusement embauché pour travailler au sein d'une de ces zones. Il sera «fouisseur», ce qui ne signifie pas grand-chose pour lui. Son cauchemar commence lors de la première confrontation avec son associé, le Number Nine...

Dans l'esprit de Di Rollo, les univers schizophrènes de Dick, le sens du rythme de Pelot et les délires cauchemardesques de Brussolo se sont télescopés et ont donné naissance à *Number Nine*. Menée à un train d'enfer, la cavale du héros pue la chair en putréfaction et les scènes à la limite du soutenable se succèdent jusqu'à l'écœurement. «Pour lecteurs avertis» annonce la quatrième de couverture et j'ajouterais «âmes sensibles s'abstenir». Sans vouloir se faire prophète, Di Rollo nous délivre ainsi un message clair : voyez sur quel dépotoir vont vivre nos descendants.



On ne sort pas indemne de la lecture de *Number Nine*, roman traumatisant et première œuvre d'un jeune auteur extrêmement prometteur. Une bonne recrue pour la maison d'édition Encrage (qui nous gratifie au passage d'une bonne préface et d'un entretien avec Di Rollo), à laquelle on ne peut que reprocher toutefois le prix très excessif de ses publications.

Rémy Van Liefde • Score : 9/10

L'Apothicaire de Londres

Roman historique de Deryn Lake publié par la Librairie des Champs Élysées
38 F • Dispo

élémentaire mon cher Rawlings...

Londres au XVIII[e] siècle. John Rawlings, le héros, vient d'achever son apprentissage et sollicite son admission au sein de l'illustre Société des Apothicaires. Mais un événement inattendu (la découverte d'un cadavre) le pousse à intégrer l'équipe d'investigateurs créée par Sir Fielding et à mener sa première enquête criminelle.

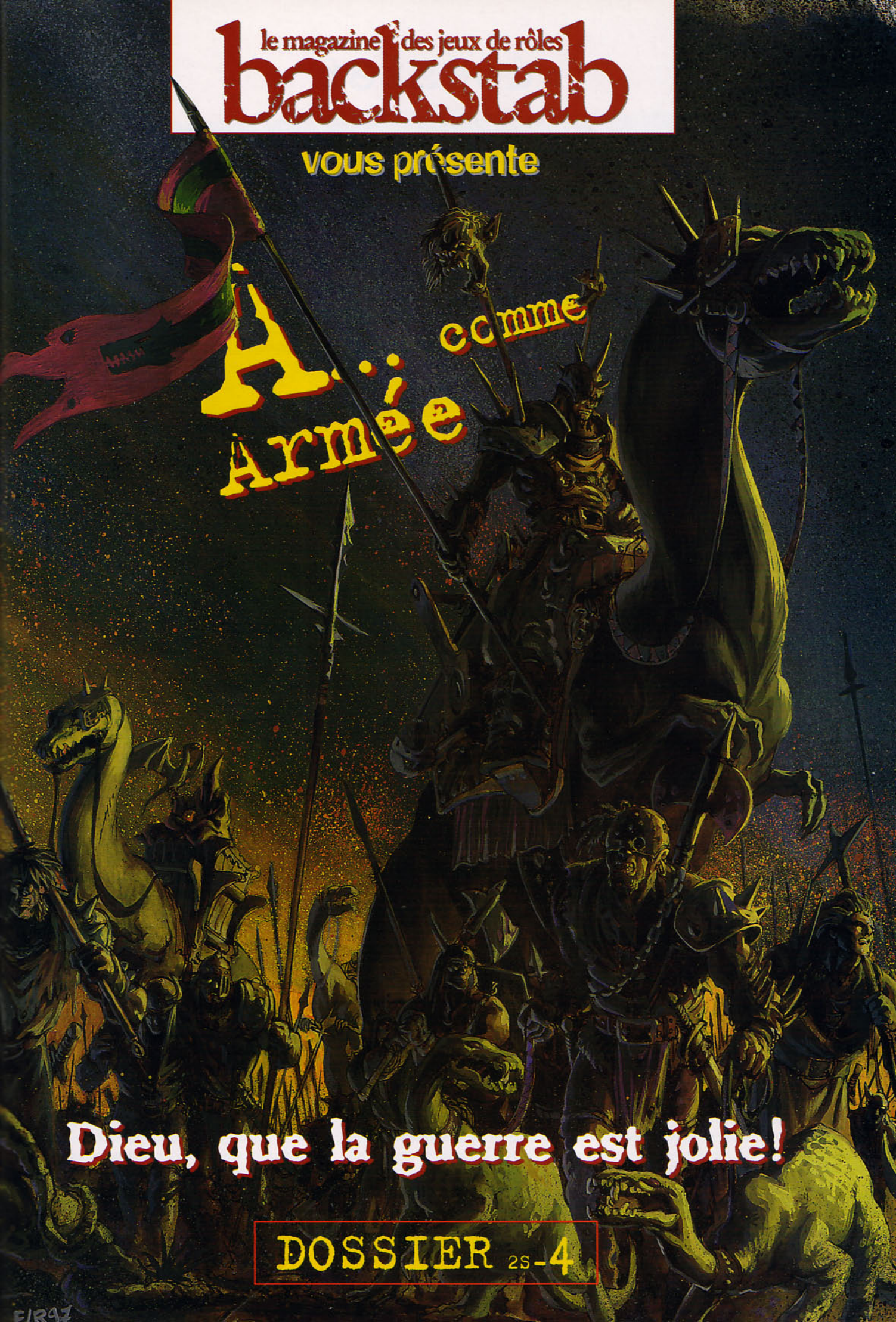
Tous les personnages principaux de ce roman ont réellement existé. Rawlings était effectivement apothicaire (il aurait inventé l'eau gazeuse !) et Sir Fielding contribua largement à organiser la police londonienne et à jeter les bases des techniques d'investigation modernes. Deryn Lake nous entraîne sur les traces de ses deux héros dans un style très british, où la pudeur est de mise mais où, derrière le rideau des convenances, pointe le Londres populeux et misérable, dévergondé et criminel. L'enquête pointilleuse, le charme suranné et reposant des décors et des personnages font de *L'Apothicaire de Londres* un roman aussi rafraîchissant qu'agréable que vous aurez bien du mal à ne pas lire d'une seule traite.

Rémy Van Liefde • Score : 8/10

le magazine des jeux de rôles

backstab

vous présente



A... comme Armée

Dieu, que la guerre est jolie!

DOSSIER 2S-4

DIEU, QUE LA GUERRE EST JOLIE !

À moins que vous ne pratiquiez exclusivement Bisounours RPG, vous n'ignorez pas que la guerre est une composante essentielle de tout univers de jeu de rôles. Guerre des gangs, guerre des mondes, guerre privée, guerre cosmique, les conflits de toute nature constituent un moyen efficace d'introduire les personnages au sein d'une intrigue aussi retorse que dangereuse. Il n'est qu'à voir la place qu'occupent les règles spécifiques au combat dans n'importe quel JdR.
Reculant les limites aux bornes desquelles la main de l'homme n'a jamais mis le pied, **backstab** *vous entraîne au cœur de celle qui, il ne faut pas l'oublier, est la principale intéressée dans toute guerre qui se respecte : l'armée.*

Cet article se concentre sur la description des armées de type médiéval. Les thèmes abordés et les idées proposées peuvent très facilement être adaptées à votre univers de jeu préféré, en vrac et en français : AD&D, Elric, Bloodlust, Rêve de Dragon, miles Christi, JRTM. Les armées modernes ou futuristes constitueraient un dossier à part entière.

YOU'RE IN THE ARMY NOW !

Voilà, ça y est, la guerre est déclarée, l'armée se constitue et vous êtes engagé sous l'une ou l'autre des bannières qui s'apprêtent à combattre. Oui, mais pour quoi faire ? Et dans quelle armée ? En clair, qu'est-ce qui peut bien pousser une poignée d'aventuriers assoiffés de XP à se transformer en soldats ? Et comment faire en sorte, en tant que MJ, que vos joueurs se sentent intéressés par la sublime campagne militaire que vous leur avez préparée avec amour ?

• Money, money, money !

Si elle n'est pas la plus noble des motivations, l'appât du gain est probablement la plus répandue. Le mercenariat en est la forme la plus simple : un guerrier ou un groupe de guerriers met ses armes au service d'un employeur pour une solde définie par avance (tant de pièces d'argent par jour, tant de nourriture, tels droits de pillage, telle répartition des prises de guerre, etc.). Les mercenaires ont toujours existé, bien plus qu'on ne se l'imagine habituellement. La frontière entre le mercenaire et le soldat est floue dans les sociétés médiévales, le second n'étant jamais que la forme embourgeoisée du premier.

La seconde Guerre Mondiale a tué 25 millions de belligérants, en six ans de conflit. La deuxième guerre de cent ans a causé 20 000 morts !

Mais à moins d'être dans une compagnie renommée ou d'avoir soi-même une aura prestigieuse, la solde est rarement très intéressante et ce n'est pas le premier moyen de s'enrichir à la guerre. Un guerrier habile (et chanceux) peut espérer retirer de ses efforts du butin sous de multiples formes (terres, or, esclaves, biens divers) et surtout des otages dont il pourra monnayer la libération contre rançon. À titre d'exemples célèbres, Du Guesclin au faîte de sa gloire fixa lui-même sa rançon à 460 kg d'or fin.

• Dieu le veut !

La promesse de gains matériels permet d'allécher facilement les personnages et de les introduire sans finesse mais avec efficacité dans le scénario que vous avez conçu. Autrement plus intéressante pour les joueurs et l'intensité d'une campagne, surtout militaire, est la possibilité de se battre pour une cause qui apparaît essentielle aux personnages. Ce peut être la foi qui, comme chacun sait, déplace les montagnes et provoque bien des guerres, la patrie en danger, la Lutte Contre Le Mal (notez les majuscules) ou le triomphe de la liberté sur la tyrannie (en clair, le remplacement d'un despote par un autre).

Ce genre de campagnes nécessite des personnages ayant un passé et un minimum de croyances, mais pourra donner lieu aux plus épiques des scénarios, culminant dans une ultime bataille où les justes abattent in extremis les méchants (cf. *Le Seigneur des Anneaux* ou *La Guerre des Étoiles*).

• Mon légionnaire

Encore plus intéressant du point de vue du rôle est l'engagement des personnages pour des raisons personnelles. Cela nécessite des personnalités riches, construites et ayant une longue histoire derrière elles. Les personnages peuvent vouloir fuir un danger qui les menace ou un châtiment pour des fautes commises (la Légion Étrangère est faite pour ça), se venger d'un ennemi qui se trouve dans le camp adverse (ou mieux encore, dans leur propre camp) ou tout simplement aimer faire la guerre.

• L'obligation vassalique

Dernière motivation, qui n'en est pas vraiment une : les personnages sont obligés de s'engager pour un camp auquel ils sont liés. Dans une société féodale, toute personne est liée, d'une manière ou d'une autre, à un suzerain à qui il doit aide et assistance. Des personnages fortement intégrés dans cette société ne pourront échapper aux obligations qui découlent de leur position sociale. *Pendragon* ou *Ars Magica* sont des jeux qui se prêtent aisément à ces sordides manipulations par le MJ, qui reprend d'une main ce qu'il a donné de l'autre.

LA MAGIE ET LA GUERRE

L'utilisation de la magie dans le cadre d'une guerre dépend essentiellement du style de magie qui est à votre disposition. Selon que la magie est accessible à tous ou à quelques privilégiés, selon qu'elle est puissante ou pas, ses effets seront très différents.

On peut imaginer par exemple qu'une unité soit constituée de guerriers équipés d'armes magiques, augmentant leur efficacité au combat, la rapidité de leur déplacement, la protection de leurs armures, etc. Ou bien encore, des sorciers peuvent être utilisés comme " puissance de feu " (cf. **Warhammer**) supplémentaire. Après tout, une boule de feu n'est jamais que l'équivalent fantastique du napalm. Dans ce cas de figure, la stratégie militaire n'est pas fondamentalement changée : les généraux disposent simplement de moyens différents et les caractéristiques des troupes s'en ressentent.

Les créatures fantastiques sont aussi à même de transformer les tactiques de batailles. Les dragons, griffons et autres démons, sans oublier les trolls, les orques, les morts vivants ou des êtres plus exotiques, apportent un plus indéniable à toute armée les intégrant dans ses rangs.

Garde à vous ! Rompez !

S'engager c'est bien, encore faut-il savoir pour quoi faire. L'organisation d'une armée peut être très simple (la tribu dirigée par son chef) ou très complexe (les légions romaines). La hiérarchie et la vie militaires offrent de multiples occasions de jeux et de nombreuses possibilités pour des personnages motivés.

• L'armée est une grande famille

Une armée est généralement constituée de soldats de base (qui s'appellent sergents, hoplites, légionnaires, guerriers) et d'une hiérarchie plus ou moins lourde. Confier des responsabilités au sein de cette hiérarchie à vos personnages peut rapidement devenir intéressant car source d'ennuis et donc de scénarios.

Le commandement d'une armée médiévale est le plus souvent très simple : un général en chef, prince, roi, grand baron, assisté de ses principaux vassaux, forment l'état-major. Chaque vassal a sous ses ordres ses propres vassaux, eux-mêmes commandant leurs hommes-liges, et ainsi de suite jusqu'au soldat de base, chevalier ou sergent. Cette pyramide pose de nombreux problèmes pratiques, car les liens entre un général et la troupe qu'il dirige sont indirects et ténus. Que se passe-t-il si tel vassal refuse de combattre à côté de tel autre pour des raisons personnelles ? Il faut alors négocier, promettre, flatter ou menacer pour faire en sorte que l'armée soit à peu près homogène. Les cas de défection dans les armées médiévales ne sont pas rares, d'autant plus que le service que doit un vassal à son suzerain est généralement limité dans le temps et dans l'espace. Inutile de préciser qu'organiser une force cohérente et efficace dans ces conditions est très difficile. D'où le recours fréquent aux mercenaires qui, certes, sont motivés uniquement par l'argent, mais sont fidèles tant qu'on les paye (encore que...).

Les possibilités d'intervention des personnages, avant même que la campagne ne commence, sont multiples. Ils peuvent être chargés de convaincre tel ou tel vassal de participer à la campagne en utilisant tous les moyens possibles (corruption, chantage), résoudre des conflits entre groupes rivaux, voire gérer des troubles au sein de leurs propres troupes s'ils en disposent (s'ils dirigent un groupe de mercenaires, ceux-ci peuvent " faire la grève " pour exiger une solde plus élevée). Bien entendu, plus les personnages seront élevés dans la hiérarchie, directement ou indirectement en ayant la position de conseillers personnels d'un seigneur, plus les problèmes seront nombreux. La mise en place d'une armée peut donner lieu à une ou plusieurs séances de jeux bourrées d'intrigues, de complots et de négociations ardues.

• Grandeurs et servitudes de la vie militaire

Il est rare que l'armée se constitue sans attirer autour d'elle une faune bigarrée. La réunion en un même endroit de plusieurs milliers d'hommes est une aubaine pour toutes sortes de gens intéressés. Marchands, prostitué(e)s, escrocs divers et variés, diseurs de bonne aventure et vendeurs de talismans infaillibles, médecins et chirurgiens plus ou moins compétents et prêtres n'ont qu'un seul objectif : profiter au maximum de l'armée en soutirant à ses chefs comme à ses soldats le plus d'argent possible. Parfois, cet intérêt peut être d'un autre ordre : politique, scientifique, religieux et même simple curiosité.

N'oublions pas non plus l'entourage proche des généraux, chevaliers et officiers, qui ont à cœur, surtout pour une campagne qui s'annonce longue, d'emmener avec eux leur suite. Plus élevé est le rang, plus importante est la suite, depuis les femmes,

Une armée importante de type médiéval compte rarement plus de 8 à 10 000 combattants. Guillaume le Conquérant a soumis l'Angleterre avec 6 000 guerriers ! Plus l'armée est importante, plus son organisation doit être rigide et contrôlée, ce qui n'est possible que pour des nations centralisées et structurées. L'armée romaine comptait 150 à 200 000 hommes mobilisables et l'armée vaincue par Hannibal à Cannes comptait 50 à 60 000 hommes !

LES SIÈGES

Les armées de type médiéval ou barbare sont trop peu nombreuses pour espérer occuper efficacement une province ou un pays entier. Aussi le but des campagnes militaires est-il souvent, soit de provoquer une bataille décisive susceptible de détruire complètement l'armée adverse, soit, bien plus fréquemment, de prendre et de conserver des points clés : places fortes ou villes.

Les sièges sont donc une des activités les plus importantes de l'armée et leur mise en oeuvre nécessite des techniques particulières. Dans ce cas, des spécialistes assistent le gros de la troupe : des ingénieurs pour construire les machines, des sapeurs pour attaquer les murailles. Il est important de noter que l'armée se déplace rarement avec ses machines de siège. Elle compte le plus souvent utiliser le bois trouvé sur place pour les construire. En prévision de cela, il n'est pas rare que les assiégés rasent les forêts ou les bois utilisables autour de l'endroit, d'une part pour priver l'adversaire de cette précieuse ressource et d'autre part pour construire eux-mêmes des machines et renforcer les fortifications.

QUELQUES PERSONNAGES RIGOLOS

• LE SAVANT FOU

Possédé par le démon de la curiosité, cet inquiétant mais néanmoins sympathique personnage passe son temps à récupérer des cadavres pour les disséquer et à examiner les blessés, leur appliquant des remèdes plus ou moins efficaces. Il n'est pas dangereux mais il est persuadé d'être proche d'une découverte révolutionnaire et donc complètement paranoïaque. Les personnages vont être confrontés à un mystérieux rôdeur nocturne qui découpe les corps en morceaux et que l'on entrevoit la nuit, portant de lourds fardeaux.

• LA MÈRE MAQUERELLE

Cette femme d'âge mur, autrefois d'une grande beauté, dirige ce qu'il est convenu d'appeler un BMC (Bordel Militaire de Campagne). Possédant plusieurs roulottes et une dizaine de filles, elle suit l'armée dans sa marche et offre du réconfort aux pauvres soldats contre quelques piécettes. Mais elle est aussi une espionne, utilisant ses " pensionnaires " pour récupérer des informations qu'elle transmet aux forces ennemies.

• L'ARISTOCRATE PERVERSE

La fille du général en chef de l'armée est complètement nymphomane. Elle a jeté son dévolu sur un des personnages, l'aguichant outrageusement, le provoquant jusqu'à ce qu'il craque puis le menaçant de raconter à son père qu'il l'a violée. Cela lui permet de le mener par le bout du nez et de lui demander des choses délirantes, mettant bien sûr sa vie et celle de son compagnon en danger sans s'en rendre compte : provoquer quelqu'un en duel, l'emmener sur le champ de bataille déguisée en soldat, lui ramener un prisonnier ennemi pour savoir à quoi ressemblent ces «sauvages», etc. Au personnage de trouver un moyen de se débarrasser de cette peste tout en la protégeant et en évitant que son père se rende compte de quoi que ce soit.

• LE CAPITAINE INCOMPÉTENT

Les personnages sont sous les ordres d'un seigneur totalement incompétent, qui n'a pas la moindre idée de la manière dont il faut conduire une guerre. Accumulant fautes sur bourdes, il mène rapidement et sûrement l'armée à la défaite, qui s'annonce écrasante. Bien évidemment, il est persuadé de son génie et n'admet aucune critique. Comment réparer ses erreurs sans froisser sa susceptibilité ?

concubines et maîtresses, jusqu'aux enfants, astrologues, mages, cuisiniers, tailleurs sans lesquels un noble ne peut tenir son rang. La concentration de toute cette populace en un même endroit est une un source inépuisable d'ennuis et de soucis pour ceux qui en ont la charge. Entre la concubine du duc Untel qui passe ses journées à dévoyer les soldats de son seigneur et maître, les épidémies qui peuvent se déclarer sans crier gare, les voleurs en tous genres, les duels entre chevaliers pour plaire à une belle, les journées des soldats et officiers chargés du bon ordre de l'armée sont bien remplies.

Mais surtout, la foule étant le meilleur moyen de se dissimuler, les espions profitent allègrement de la situation pour pénétrer dans le camp à leur guise, évaluer les forces de l'armée ou perpétrer quelques forfaits qui pourront gêner sa bonne marche, voire l'entraver. Les tentatives d'assassinat, d'empoisonnement de la nourriture, de détournement des fonds nécessaires à la solde ou de corruption de capitaines mercenaires permettent sans coup férir d'abattre un ennemi. Il est bien évident que l'utilisation de telles fourberies est possible de la part des deux camps.

EN AVANT, MARCHE !

L'armée est prête, il n'y manque pas une boucle de tunique, les plans de bataille sont dressés et les troupes motivées par la perspective joyeuse de se fritter avec les méchants d'en face. Bien. Le plus dur reste à faire : déplacer tout ce beau monde pour rejoindre l'ennemi. Se posent alors à l'état-major les épineux problèmes de la logistique et de la manœuvre en territoire ennemi, sans oublier les inévitables espions, embuscades et surprises que peut réserver l'adversaire.

• La logistique (non, ce n'est pas un gros mot)

Pour toutes les armées, à toutes les époques, la logistique est le point crucial qui décide presque à lui seul de la victoire ou de la défaite. Derrière ce mot barbare se cache un problème tout simple : comment nourrir, entretenir et équiper un groupe de plusieurs milliers de personnes qui se déplace, surtout lorsque ce mouvement l'amène au cœur du territoire ennemi. Les armées médiévales ont une réponse aussi pratique qu'efficace à ce souci : il suffit de se servir chez l'ennemi et cela s'appelle le pillage. Là encore, le besoin de ravitailler l'armée offre aux joueurs de multiples possibilités d'aventure. Une médiocre ferme, apparemment mal défendue, peut réserver des surprises à des attaquants trop confiants : les défenseurs se sont organisés pour résister à l'attaque, éventuellement en embauchant des professionnels ; ladite ferme est le repaire d'une bande de brigands voire pire, c'est un piège tendu par l'ennemi pour faire des prisonniers. Ce dernier ayant rarement envie de se laisser piller sans rien dire, il peut décider de pratiquer la tactique dite de la terre brûlée, chassant les paysans des villages, brûlant les récoltes, abattant les arbres pour éviter que l'ennemi ne construise des machines de siège.

Dans une armée encadrée et organisée, le général peut avoir prévu ces dangers et décider, soit de faire accompagner l'armée par une colonne de ravitaillement, soit de préparer des dépôts à intervalle régulier en avant de la colonne de marche. Avec, dans le premier cas, le risque de ralentir considérablement l'armée, dans le second celui de découvrir des dépôts mal préparés ou pillés par l'ennemi .

• The long and winding road

Mais les problèmes d'une armée en marche ne s'arrêtent pas au simple ravitaillement. La route recèle bien d'autres dangers

qui peuvent détruire une armée plus sûrement qu'une bataille. Tant que l'on reste dans des provinces riches et cultivées, tout va bien. Mais à peine a-t-on pénétré dans des régions plus désertes - montagnes, déserts, landes, steppes -, que les ennuis s'accumulent. Les accidents se multiplient, de même que les désertions et autres fausses maladies, l'approvisionnement devient difficile. Pour peu que l'armée soit accompagnée de chariots ou de gros animaux (Hannibal et ses éléphants !), la route devient un cauchemar.

L'ennemi, toujours mal intentionné, profite de la situation et des faiblesses de l'armée pour lui tendre des embuscades. Les régions montagneuses, riches en défilés étroits et cols abrupts, sont propices aux pièges meurtriers. Un petit groupe peut stopper net une armée en tenant un point de passage obligé suffisamment étroit, où le nombre ne peut prévaloir sur le courage et la ténacité. Des archers habiles peuvent considérablement affaiblir la colonne de marche par des raids répétés (une tactique habituelle des nomades turcs ou mongols).

Le besoin se fait alors sentir d'une discipline rigide et d'une organisation sans faille. L'utilisation de petits groupes d'éclaireurs devient indispensable pour s'assurer de la sécurité du passage dans tel ou tel endroit difficile. Une avant-garde peut même être déployée, suffisamment solide et mobile afin qu'elle puisse décourager l'ennemi et le poursuivre en cas de danger d'embuscade. Dans les cas extrêmes, et si les moyens de l'armée le permettent, de véritables camps retranchés peuvent être construits rapidement pour assurer une base solide à la progression de la troupe (les Romains se sont fait une spécialité de ce genre de travaux).

Certains peuples pratiquent une guerre d'usure, laissant les armées ennemies s'enfoncer dans un pays désertique ou déserté, les harcelant sans répit, jusqu'à ce qu'elles se disloquent d'elles-mêmes. Les Croisés en Terre Sainte ont à plusieurs reprises succombé ou failli succomber à ce piège.

• Dieu gardez-moi de mes amis, mes ennemis, je m'en charge !

Mais le plus grand danger qui guette une armée, c'est la traîtrise, l'ennemi de l'intérieur, le ver qui ronge le fruit. La trahison peut se trouver à tous les échelons de la hiérarchie et prendre de nombreuses formes. Bien sûr, plus le traître ou l'espion est haut placé, plus efficace il sera. Dans ce cas de figure, quelques hommes sont plus efficaces qu'une troupe fortement armée (suivez mon regard !).

L'espionnage et la collecte de renseignements sont des moyens relativement nobles et utilisés par tous. Il vaut mieux bien connaître son ennemi si on espère le vaincre. Pour cela, point n'est besoin de disposer d'un rang élevé : des oreilles largement ouvertes, de l'audace et un esprit fureteur suffisent largement. Les serviteurs ou esclaves des officiers de l'armée sont des sources de renseignements très utiles. Discrets, ignorés, quasiment invisibles, il n'est pas rare qu'ils recueillent par l'inattention des personnes qu'ils servent des informations essentielles. Une femme introduite dans l'entourage d'un officier sera encore plus efficace, pour peu qu'elle accepte de jouer ce rôle délicat, dangereux et parfois répugnant.

Mais des moyens encore plus subtils peuvent être employés. Des agents introduits au cœur d'une armée peuvent tenter de corrompre ses officiers, soit pour qu'ils retournent leur veste au moment décisif de la bataille, soit pour qu'ils abandonnent l'armée pendant la marche. Dans ce jeu dangereux, tous les coups sont permis, surtout les plus bas : utiliser les faiblesses de quelqu'un pour le faire chanter, manipuler son entourage pour le convaincre, le soudoyer par des promesses d'or, de terres ou de titres.

Encore plus vicieux, certains espions sont particulièrement doués pour semer le désordre dans l'armée en dressant les alliés les uns contre les autres, en ranimant de vieilles haines mises sous le boisseau pour la bonne cause, en provoquant au besoin ces haines par de subtiles manipulations (assassinats ou tentatives d'assassinat, provocations diverses, insultes, corruption). Une armée désunie est peut-être la pire chose qui puisse arriver à un général en chef. Ne pouvant compter sur personne, sûr de rien, il ne peut manœuvrer comme il le souhaite ou mettre en œuvre de stratégie efficace, et passe le plus clair de son temps à résoudre les conflits au sein de son propre camp.

La démoralisation de la troupe et de ses officiers est un biais encore plus fin que peuvent utiliser des espions adroits, car rien ne peut être prouvé et l'ennemi ne saura jamais comment il a été vaincu, parfois sans même combattre. Cela s'appelle la guerre psychologique et ses manifestations sont aussi diverses que perverses. Massacrer sauvagement des prisonniers, civils ou militaires, permet de semer la peur dans le cœur des soldats et des

RÉFÉRENCES CINÉMA

Elles sont innombrables. Mes films préférés dans le genre : Excalibur (totalement irréaliste mais fun), La chair et le sang (réaliste et glauque), Les douze salopards, Les sentiers de la gloire, Spartacus, Full metal jacket (Kubrick aime filmer la guerre, de toute évidence).

officiers. Une variante de cette méthode consiste à inonder l'armée adverse de réfugiés, l'handicapant dans ses manoeuvres et semant le trouble et le désordre dans la troupe. On pourra aussi manipuler les populations civiles, de sorte que tout un pays soit un obstacle à la progression de l'ennemi, ou mieux encore, manipuler l'opinion publique de l'ennemi, quand elle existe, pour faire pression afin qu'il soit mis un terme à cette guerre.
Quand tout cela échoue, il reste la possibilité d'une action directe, de style commando, pour frapper vite, fort et définitivement. L'assassinat d'un chef, l'empoisonnement des réserves de nourriture, la destruction de bateaux assurant le ravitaillement, le vol de la solde des soldats, ont tous des effets dévastateurs. Il faut disposer d'un groupe d'hommes résolus et compétents (qui c'est qui s'y colle ?), prêts aussi à se sacrifier dans une mission périlleuse et délicate.

Quand le vin est tiré, il faut le boire.

Le but de toute campagne militaire est de vaincre l'ennemi sur le champ de bataille. C'est donc qu'à un moment, la rencontre des deux (ou plus) armées adverses va avoir lieu, si chacune parvient à se maintenir jusque-là.
La gestion des batailles dans le cadre d'un jeu de rôles dépasse l'objet de ce dossier, pour la bonne et simple raison qu'elle est trop liée aux contingences propres à chaque système et à chaque univers. Le MJ a deux possibilités pour mettre en œuvre une bataille ou une série de batailles.
Si ses joueurs sont aussi des amateurs de jeux de plateau, il est tout à fait possible d'envisager de gérer la bataille à l'aide d'un système de combat quelconque, soit à base de figurines, soit à l'aide de cartes et de règles idoines. Cela nécessitera du maître et des joueurs un petit travail de mise en forme afin de décrire, en fonction des règles, les unités utilisées. Avec un peu d'effort, vous pouvez passer une ou deux soirées passionnantes autour d'un jeu réellement taillé à votre mesure. Pour les règles, faites dans la simplicité. Notre confrère *Vae Victis* publie régulièrement dans ses colonnes des règles simples et rapides, et nous vous conseillons notamment *Champs de bataille*, une règle pour armées médiévales nécessitant seulement des pions en carton.
Seconde possibilité, déterminer à l'avance le cours de la bataille et s'intéresser exclusivement à ce qui arrive aux joueurs. Dans les batailles médiévales, le duel d'homme à homme est la règle et les grandes manœuvres tactiques sont rapidement oubliées dans le feu de l'action. Les personnages peuvent être amenés à combattre plusieurs types d'adversaires différents, à devoir faire preuve de courage pour sauver un compagnon en danger, à essayer de capturer des prisonniers ou à remplir toute autre mission qui leur aura été confiée (incendier les bagages de l'armée ennemie, piller son campement, etc.). *Pendragon* dispose d'un excellent système de règles que nous ne saurions trop vous inciter à adapter à votre univers habituel. Il permet de définir simplement et rapidement ce qui survient à chacun des belligérants et offre une base solide au MJ pour improviser des descriptions grandioses.

Derniers mots

Tout ce qui vient d'être dit n'a pas vocation à être gravé dans le marbre. Chaque groupe de joueur a ses préférences et ses manies qu'il vous faudra adapter. Nous espérons vous avoir donné envie de sortir des sentiers battus pour entrer dans la dimension de l'épique. L'essentiel est que vos joueurs aient le sentiment que le monde autour d'eux est réel, qu'il existe indépendamment de leur petite (ou importante) personne et que la guerre est une chose autrement plus grave et passionnante que de massacrer des chtreums au détour d'un couloir.

Texte : Arnaud Bailly
Illustrations : Etienne Le Roux

Livres & jeux

Parmi les livres, conseillons Les chevauchées de l'an mil (Claude Poulain, ed. Denoël), les premiers Conan (ceux écrits par Howard), La guerre éternelle.
Les jeux qui se prêtent bien à une grande campagne militaire : Pendragon (Oriflam), Bushido (FGU), quelques curiosités comme Recon (Palladium) et Behind Ennemy Lines (FASA), Birthright (TSR), Runequest (Chaosium), Miles Christi (SPSR), Bloodlust (Siroz), Polaris (Halloween Concept), Warhammer (Jeux Descartes) et JRTM (Hexagonal).

" Messieurs, vous venez d'être sortis des cuves d'hibernation suroxygénée et il est normal que vous souffriez d'amnésie. Vos souvenirs reviendront petit à petit. Vous êtes des soldats de l'Hégémonie et notre mission est d'une importance capitale pour donner la victoire à notre cause. Nous sommes à bord du croiseur Mérou et commençons notre traversée de la Mer Rouge. Votre unité de combat a été mise en action après localisation de l'ennemi dans le secteur ! C'est une question d'heures, sinon de minutes, avant votre premier abordage. Le capitaine Klint, ici présent, prend le commandement de votre unité et vous fera part de tous les détails concernant votre mission... Rompez ! "

opération Acanthaster

Synopsis

C'est la guerre totale, qui l'eût cru ? Les PJ, membres d'une unité de commandos sous-marins, vont vivre les horreurs d'une guerre en direct. La flotte à laquelle ils sont rattachés est composée d'un cuirassé amiral, le Colosse, de plusieurs croiseurs, dont le Mérou, de dizaines de frégates, d'escorteurs et de transporteurs, et de quelques centaines de chasseurs. Au cours de l'aventure, ils vont vivre de nombreux engagements et finiront nécessairement par y laisser leur peau. Et ce n'est qu'après leur mort qu'ils se réveilleront en pleine forme physique dans leur académie où il leur sera avoué que le cauchemar qu'ils ont vécu n'était pas réel et qu'ils ont été les sujets d'une expérience virtuelle par l'entremise du pouvoir empathique d'un prêtre de Culte du Trident. Cette expérience ayant pour but de tracer leur profil psychologique, pièce maîtresse de leur dossier militaire, mais aussi de les sensibiliser aux dangers des profondeurs et à la valeur sacrée de la vie.

Le vrai but de ce scénario est de faire prendre conscience à vos joueurs des conséquences graves qui pourraient résulter d'actions stupides ou extrêmes de leur part. Ainsi, le petit sadique que vous êtes pourra à loisir les blesser, les mutiler et même les trucider puisque les seules cicatrices qui resteront de cette aventure virtuelle seront les creux et les mauvaises notes de leur profil psychologique.

Chronologie des événements

22/02/568 : Abordage du Carless Reef

Trente minutes, c'est le temps qui s'écoulera entre le réveil des PJ et leur largage au milieu d'une pluie de torpilles pour atterrir sur la carlingue du transport Carless Reef avec ordre d'y neutraliser le poste de pilotage sans endommager le reste du bâtiment. Les joueurs seront briefés par le capitaine Klint, leur responsable et leader tout au long du scénario (en le gardant vivant, vous réserverez à vos joueurs quelques moments d'intense émotion). Après avoir perdu trois hommes, victimes de torpilles adverses (avec description horrible de leur mort et quelques jets d'intensité facile pour les mettre dans l'ambiance de la Corrida), le groupe de commandos va se poser sur le Carless Reef et utiliser la méthode d'assaut dite " à l'air ". Expliquée pendant le briefing, elle consiste à découper un des sas d'accès, s'y introduire et reboucher le trou avec de la mousse moléculaire à prise rapide, avant de se défaire de son armure de plongée et d'ouvrir le cocon contenant les armes et le matériel " sec ". Le matériel de base comprend une paire d'intensificateurs de lumière avec émetteur stroboscopique de micro-flashes, une arme d'assaut (fusil à pompe), une arme blanche (dague neurale ou sabre). En sus du matériel de base, certains veinards seront responsables d'une composante lourde de l'équipement... À qui le tour de se coltiner le découpe-carlingue ? Pour ce qui est des armures, recopier les caractéristiques en page 158 du livre de règles avec les modifications suivantes :

Type - Moloch à extraction rapide (1 tour) / Nom de l'armure : ZEUS / blindage : 14 partout (cette armure n'existe pas dans la réalité, elle n'est qu'un détail agréable du " rêve ").

À l'intérieur du Carless Reef, peu de défense, seuls quatre hommes d'équipage armés de matraque choc Mao essaieront tant bien que mal de ralentir la progression des joueurs le long des coursives. Le commandant de bord, quant à lui, sentant sa fin proche, attendra le dernier moment pour actionner toutes les ouvertures automatiques des containers cargo. Ces derniers étant remplis d'eau de mer, l'intérieur du Carless Reef aura en quelques secondes 1m20 de niveau d'eau. Juste de quoi ralentir le retour du commando, tout le monde ayant de l'eau jusqu'à la taille. Le véritable problème, c'est que chaque container abrite un couple de serpents-murènes. Heureusement, les mâles commenceront par s'affronter, aidés par quelques femelles. Il n'en reste pas moins que certaines femelles s'attaqueront aux persos, rejointes quelques temps plus tard par les survivants mâles des duels précédents. Le retour au croiseur Mérou s'annonce mouvementé...

27/02/568 : Flash info

"Victoire totale de l'Hégémonie à la bataille de Pushkar. Grâce au fleuron de notre flotte, l'Atlantis, la coalition des forces de l'Indus, aidée des Chiens Fous et d'une fraction de la Cohorte Gabrielle, a été vaincue sans dommage notoire à nos forces. Destitué, le Duc Pilar de Rochas est en route pour être jugé à Keryss."

01/03/568 : Sabotage du dépôt de munitions de la base Kinando

À 4 000 m de profondeur, la base Kinando, située au fond d'une anfractuosité dans le relief, est un dépôt de munitions majeur pour la Cohorte Gabrielle. Faiblement défendue, cette base dispose d'une merveille technologique Généticienne, un champs répulsif anti-pression. Ce dernier, situé au dessus du puits d'accès à la base, empêche l'eau de remonter, autorisant de ce fait un tunnel d'accès à la mer sans sas (voir plan). Le seul obstacle contre les agressions est une grille de Plastitane dont le déverrouillage ne peut s'effectuer que du poste de contrôle. Cette grille devra donc être découpée.

Le commando des PJ sera déposé sur la plate-forme d'accès par un escorteur de type Congre dont le pilote, véritable fou du volant, aura évité les tirs de torpilles des tourelles automatiques. Leur mission : placer des charges explosives dans le dépôt de munitions (retardateur : 15 mn).

Équipage du Mérou, morceaux choisis

• **Adélia N'Gumo** : une jolie jeune femme de couleur servant au bloc chirurgie. Elle est la maîtresse d'un des joueurs et le prendra à part au détour d'une coursive, peu après l'abordage du Carless Reef, pour lui rafraîchir la mémoire : " Je sais que tu ne te souviens pas de moi, mais tu sais... Toi et moi... D'ailleurs, voici une photo de nous pendant notre dernière permission sur Équinoxe. "

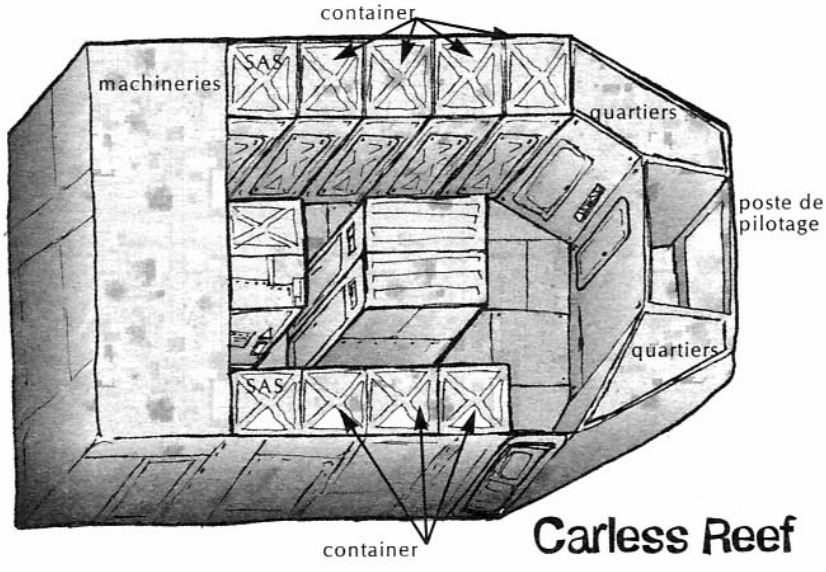
• **Zak McKraken** : techno-hybride renommé chez les commandos, c'est un joueur invétéré du jeu Ydro, wargame tactique à la mode chez les soldats de l'Hégémonie, dont il possède une version de poche magnétique. Si l'un des joueurs assiste à une partie, lui reviendront en mémoire les ouvertures du jeu, puis le milieu de partie, etc. Il pourra devenir s'il le souhaite un partenaire de Zak et de ceux qui y jouent, ce dernier étant le seul à savoir perdre avec le sourire, surtout quand il essaye des tactiques nouvelles avec les Tritons. Il abuse toutefois des techniques de guerre des nerfs dans ses parties : " Tiens, je torche ton requin avec mes trois Sirènes, ça détend... ".

• **Sous-chef cuistot Olaf Kloog** : nul ne sait pourquoi, mais il déteste l'un des PJ, ne lui donne pas de " rab " quand le plat est bon, le fait attendre entre deux changements de bac de soupe de Méduse ou met un peu trop de sel sur ses fritures. Nul doute qu'avant la fin des haricots, une bagarre éclatera entre eux deux et leur vaudra à chacun deux jours de trou.

• **Chef-mécano Polo Risoti** : ayant réussi à cacher dans la machinerie un appareil à distiller l'alcool de Caulerpa Taxifolia, le chef mécano, jamais totalement sobre, a créé un trafic à bord. Il possède de plus une otarie joyeuse et très joueuse, du nom de Poupougne, qui l'aide et l'accompagne dans ses réparations à l'extérieur sur la coque.

• **Capitaine Klint** : véritable maître de guerre, sa maxime est " improviser, s'adapter, vaincre ". Mauvais joueur certes, quand il s'agit de faire une partie d'Ydro, car un léger complexe quant à son QI le mine, il est un peu jaloux du charisme de Mc Kraken. C'est malgré tout un bon bougre et une liaison dans le passé avec le capitaine Dos Santos a scellé entre eux une amitié que rien ne pourra briser. Couvert de cicatrices sur le corps, il a dû se battre plus souvent qu'à son tour.

• **Angela Dos Santos** : capitaine d'une unité de commando au même niveau que Klint, le capitaine Dos Santos, créature féline et musclée, est la convoitise et le fantasme d'une bonne moitié de l'équipage masculin du Mérou. Personne n'ose s'y frotter, mais son allure désinvolte et sympathique n'en font pas une personne crainte.



Carless Reef

Un moment pour reprendre son souffle : la vie à bord

Voilà... la machine est lancée. Les PJ vont vivre au sein de cette entité qu'est la flotte. Déployée sur plusieurs dizaines de miles nautiques pour mieux prévenir une attaque surprise contre le cuirassé amiral Colosse, elle a pour but ultime et secret la destruction d'Azuria et la revanche sur le corail.

Pour agrémenter le voyage du début à la fin, vous aurez à manier plusieurs aspects en parallèle. Le premier, et le plus important, va être la vie de, et dans, la flotte. Ce scénario n'est pas seulement un voyage marqué par les temps forts que sont les assauts de base, les abordages ou tout autre aspect musclé de *Polaris*. Il doit être nimbé dans une angoisse qui monte au fur et à mesure de la progression de la flotte, rendue consistante par les liens qui vont se créer entre les habitants du Mérou, et étouffant par le confinement et la surpopulation du croiseur Rascasse. Le second pôle d'intérêt va être la diffusion en salle TV des informations militaires qui vont elles aussi jalonner le parcours de la flotte. Par ce biais, les joueurs apprendront les différentes victoires ou défaites dans le conflit.

Dans la salle de mise à l'eau, le comité d'accueil est solide et s'est fabriqué un rempart de fortune. Une bataille rangée risque d'être longue, les coups n'atteignant que très rarement leurs cibles si le commando Hégémonien se protège aussi. Le dilemme est le suivant : pour pouvoir toucher l'adversaire, il faut se découvrir et risquer d'être la cible d'un tir nourri. Au bout de quelques tours, malgré leur défense bien organisée, les mercenaires tourneront les talons pour s'enfuir. La raison en est simple, dans le tumulte et le fracas des armes automatiques, une dizaine de requins-lézards auront profité de la découpe de la grille pour venir se plaquer sur les parois de la salle sphérique dans laquelle s'est déroulée la bataille. À moins que les PJ n'emboîtent directement le pas aux mercenaires, c'est la fin de la fusillade qui leur permettra d'entendre de bizarres sifflements au-dessus de leurs têtes.

Ces effroyables prédateurs ne passeront à l'attaque que si les PJ s'affolent pour fuir vers le couloir ou s'ils ouvrent le feu sur eux. Le danger est énorme, de plusieurs points de vue. En premier lieu, si le générateur est touché, le niveau d'eau va monter progressivement et envahir en quelques dizaines de secondes la totalité de la base. Avoir réintégré son armure sauvera de la noyade et bien entendu de la pression. En deuxième lieu, une fois le premier sang versé, la furie des requins-lézards ne laissera que très peu de chance aux malheureuses proies que sont les PJ. " Courage, fuyons !!! " est encore la solution la plus viable, si tant est que cette fuite se fasse dans la bonne direction, c'est-à-dire l'intérieur de la base. La bonne surprise viendra du bon sens des mercenaires qui, se sentant perdus, n'accueilleront pas le commando hégémonien par les balles, mais par une proposition d'alliance contre les reptiles marins. Mourir au combat est une chose, être dévoré par ces horreurs en est une autre. Les solutions sont multiples, comme attirer les requins dans la cage d'ascenseur et les écraser avec le monte-charge (une médaille pour celui qui acceptera le rôle d'appât volontaire), ou se servir des torpilles du dépôt en les trafiquant (mais attention à l'emplacement des pièges, un éboulis est si vite arrivé...).

Une fois débarrassés des dangereux poissons reptiles, les survivants vont retrouver leur ancienne rivalité. Bien entendu, si les mercenaires sont en nombre supérieur, il est hors de question qu'ils se rendent... Ici, la diplomatie et la négociation après l'alliance fraternelle vont jouer un rôle déterminant.

Requin-lézard

AGILI. 24/96%	FORCE. 32/128%	RESIS. 25/100%	GABAR. 30/120%	RAPID. 35/140% CHARI. N.A.
VOLON. 10/40%	INTEL. 11/44%	SANG-F. 15/60%	INSTI. 24/96%	Réaction : 27
Perception : 70%	Vit. auto : 20m/tour		Poids sol auto. : 210 kg	
Seuil d'inconscience : 16(31)			Seuil blessure légère : 6(21)	
Seuil blessure grave : 13(43)			Seuil blessure critique : 21(66)	
Seuil blessure fatale : 32(92)			Seuil de mort : 65(140)	
Attaque : 8/88%	Défense 8/88%	Dégâts : 16	Nombre at. : 1	
Armure : 15 (blindage : 4)		Spécial : Frénésie	Attribut vitesse : 37	Divers : N.A.
Portée attaque : contact	Poids : 400 kg	Taille : 3 mètres		

Description : vivant dans la plaine abyssale de Somalie, ces redoutables carnassiers ont développé une mutation intéressante, l'adaptation à l'air. Cela leur permet d'aller chasser, ou de se cacher pour éviter un plus gros prédateur, dans les nombreuses cavernes naturelles et poches d'air des diverses crevasses qui entourent la plaine. Leurs deux pattes situées au milieu du corps leurs permettent de s'accrocher aux parois après avoir sauté hors de l'eau. Comme beaucoup de requins, le goût du sang les rend frénétiques, doublant les dégâts qu'ils provoquent et leur nombre d'attaques, mais divisant par deux leur pourcentage de toucher. Leur talon d'Achille est le feu et toute source de lumière très vive.

02/03/568 : flash info

"Capitulation de la Ligue Rouge, après dix-huit jours de bombardement de la cité de Nazca par l'expédition hégémonienne Requin-Marteau. Un tiers de la flotte ennemie a pris la fuite pour se dissimuler dans la forêt de montagnes du Pacifique. Leurs jours sont comptés."

03/03/568 : destruction du chetodonte

L'ensemble des navires de la flotte passe le message suivant à tous les hommes :

" Messieurs, le croiseur Chetodonte, qui gardait le trois-quart arrière de notre flotte a été détruit par une attaque surprise, il y a 30 mn, grâce a un armement dont nous ne connaissons rien. L'amiral Rimavis a décidé de resserrer la formation de la flotte. Dorénavant, et jusqu'à nouvel ordre, le plan de défense Kawane entre en vigueur. "

C'est Klint qui va expliquer le plan de défense aux joueurs : pour chaque 5 heures de navigation, la flotte stoppera une heure pendant laquelle un douzième des chasseurs ainsi qu'un douzième des commandos en scooter iront patrouiller, chacun dans sa direction jusqu'au tiers de son autonomie. La sphère ainsi couverte devrait permettre d'éviter un nouvel incident désastreux. Chaque joueur aura donc une sortie d'une heure de patrouille à effectuer une fois tous les trois jours. Libre à vous, maître de jeu, d'utiliser la table des rencontres en omettant évidemment les résultats qui ne colleraient pas avec la guerre qui se déroule...

10/03/568 : flash info

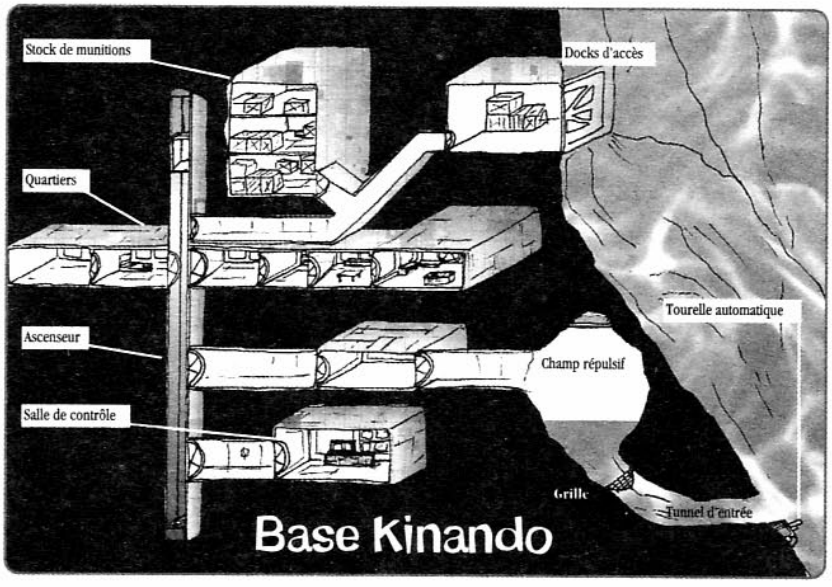
" Hier, trois de nos plus grands gisements miniers de la plaine abyssale de Sohm ont été la proie d'attaques massives des foreurs. La précision de ces attaques démontre l'utilisation d'un élément extérieur à leur tactique. Le coup porté est grave mais nous contrôlons la situation."

13/03/568 : c'est la fête à bord

Après avoir dépassé Lémuria, le plan Kawane est jugé trop coûteux pour l'avance de la flotte et est levé : grande fête au sein de l'équipage. Le chef-mécano fait circuler quelques bouteilles gratis dans l'espoir de faire de nouveaux adeptes. Angela fait un clin d'œil à l'un des PJ (un célibataire), ce qui lui laisse penser qu'il va conclure dans les jours qui viennent. Mc Kraken fait le pari qu'il peut battre n'importe qui les yeux fermés s'il joue les tritons, etc.

14/03/568 : sauvetage de l'escorteur-geôle Diodon

Deux jours après que l'Atlantis a rejoint la flotte après sa victoire à la bataille de Pushkar, un SOS est reçu. Quelques heures



Tranches de vie et blinis synthétiques

À placer, dans n'importe quel ordre, quand la tension des joueurs se relâche, ces quelques petits événements agrémenteront leurs parcours :

1 • On a volé un pendentif à l'un des membres de la chambrée. Fouille complète de l'endroit en pleine nuit et obligation de rester debout la lumière allumée jusqu'à ce que le coupable se dénonce. Trois heures après, Poupougne, la mascotte du chef-mécano, parade avec l'objet du délit au milieu des punis...

2 • Le commandant a eu un malaise après le repas du soir au mess des officiers. Des mauvaises langues disent que ce n'est pas la première fois. Le mot " Proteus " est même parfois murmuré.

3 • Grégory Rhopoulov n'est pas rentré de sa patrouille, un chasseur Lamproie a cru apercevoir un bout de son scooter déchiqueté (à caser entre le 04 et le 07/03).

se passent avant que l'on apprenne qu'une délégation alliée en provenance d'Enderby a été massacrée par l'attaque éclair d'un énorme vaisseau Corsaire. L'Atlantis va se rendre sur le lieu de la bataille et partir à la chasse de ce qu'on murmure être l'Argonaute. La flotte est retardée, mais le croiseur Mérou a pour mission de se rendre aux coordonnées du SOS, transmises avec des ordres très particuliers par l'Atlantis...

Seul rescapé du combat, un escorteur-geôle, le Diodon, a réussi à échapper au massacre en se réfugiant dans une gigantesque caverne naturelle, mais s'y est retrouvé coincé suite à l'éboulement provoqué par une de ses propres torpilles. Bien entendu, c'est l'équipe de Klint qui s'y colle, avec comme équipement supplémentaire quatre scooters et quatre armures à traîner pour ramener le prisonnier et le cas échéant quelques survivants du Diodon.

Encore une fois, c'est l'escorteur de type Congre et son fou du volant de pilote qui déposeront le commando devant l'éboulis de la caverne. Celui-ci n'est pas difficile à passer (voir plan) puisqu'il ne bouche la sortie qu'aux " grosses masses " que sont le Diodon, et un énorme requin à plaques, furieux d'avoir été enfermé dans la caverne par l'éboulis provoqué par la torpille qui lui était destinée... Pas le temps de faire un aller-retour au Mérou pour aller chercher du matériel plus approprié, le timing de la flotte est serré et le rictus maussade du capitaine Klint va faire place à un sourire carnassier et à sa maxime fétiche. Certes de taille, la bête n'en est pas moins très très vive, du fait d'un excès de nervosité inversement proportionnel au peu d'espace qu'elle a pour évoluer.

Arrivé au Diodon, le deuxième problème va consister à faire rentrer la prisonnière dans une des armures pour la ramener au Mérou. " Vous êtes odieux !", " Comment osez-vous ? ", " La République ne le permettra jamais ! ", mêlant sanglots, cris d'indignation, coups de coudes et de talons, la princesse Floraline de Coralia ne se laissera pas facilement emmener et tentera à chaque occasion de s'esquiver, même en pleine eau... Enfin, le dernier souci sera pour les cinq autres survivants. Hommes d'équipage du Diodon, ils regardent maintenant les trois armures restantes avec envie, sans trop savoir qui aura l'insigne honneur de ne pas abandonner le Diodon et de nourrir les poissons une fois que le système pressurisateur, déjà endommagé, aura lâché. Remarque constructive de Klint à ses hommes : " Je laisse à chacun la liberté de prêter son armure, surtout à ceux qui ont un léger problème de conscience... ". " Vous êtes odieux ! " répétera la prisonnière... Mais finalement, la surprise, une fois de retour dans l'escorteur Congre, sera de voir le visage calme et livide de notre pilote, d'ordinaire fou-fou : " J'ai perdu le contact avec le Mérou tout à l'heure, plus rien sur mes sonars, c'est le grand vide ". Quelques heures de recherche dans le secteur où devrait se trouver le Mérou, donc quelques heures d'angoisse, car la flotte a disparu ! Quelques heures seulement pour se faire un sang d'encre avant que des chasseurs Lamproie ne repèrent l'escorteur pour le ramener au croiseur Rascasse. À part les PJ, il n'y a qu'une trentaine de survivants à la destruction du Mérou. De ces survivants, la seule personne connue des joueurs est le capitaine Dos Santos...

À partir de maintenant, c'est le confinement le plus total dans le croiseur qui les accueille. Les joueurs vont devoir partager couchettes et rations avec un équipage qu'ils ne connaissent pas.

15/03/568 : Logistique loto

De sérieux problèmes de logistique et de ravitaillement conduisent l'amiral Rivamis à désigner d'office des volontaires pour le plan " Deus nano abstractus ". Ceux-ci seront tirés au sort et emmenés pour briefing sur le Colosse. C'est le cas d'un des PJ, emmené sous bonne garde vers le vaisseau-amiral.

Klint est au courant d'une rumeur fort amusante : " Pour économiser les munitions, un assaut sur deux sera donné au sabre jusqu'au prochain ravitaillement... ". Il est visiblement le seul à en rire.

18/03/568 : Renfort inattendu

Un des PJ, en patrouille d'inspection de la coque du Rascasse, comme c'est le cas pour chacun d'eux une fois par semaine maintenant, est le témoin de l'arrivée d'un renfort de la flotte que personne n'avait annoncé. De gigantesques transporteurs ornés d'une étoile à treize branches viennent en effet de rejoindre la flotte pendant la traversée du sillon de Diamantana.

Le côté virtuel de cette aventure va vous permettre d'intégrer n'importe quel groupe d'aventuriers. Ainsi, si vos joueurs incarnent un groupe de pirates, c'est leur chef qui les aura soumis à cette expérience après avoir capturé le prêtre, pour ensuite le relâcher car ce dernier lui aura permis de se payer une bonne tranche de rire et surtout de savoir ce que ses hommes ont dans le ventre. Si les personnages appartiennent à une base minière, ils auront été choisis comme " volontaires " pour une expérience de sensibilisation des dangers des profondeurs et de la valeur sacrée de la vie. S'ils sont effectivement des commandos, comme dans le scénario, les statistiques des personnages joués pourront être les mêmes. Vous aurez sinon la tache de définir ces personnages alternatifs et de les distribuer à vos joueurs en leur expliquant qu'exceptionnellement ils changent de " peau "...

Javier Povimirza
Prêtre visionnaire

Grâce à un talent empathique étrange et un côté assez particulier de la force Polaris, le prêtre Povimirza est capable, après avoir endormi ses sujets, de leur faire vivre un rêve plus vrai que nature tout en endormant leurs souvenirs. Ceci peut être prolongé sur plusieurs semaines et visualisé par un tiers extérieur grâce à l'utilisation de capteurs. Unique en son genre, Povimirza se sert de son talent pour prêcher la bonne parole dans diverses communautés tout en variant ses scénarios à loisir. Pour les PJ dont les actions et décisions ont plu au prêtre, cette aventure se concrétisera par une augmentation notoire de la caractéristique de chance. Pour les autres, par un sermon bien senti...

20/03/568 : Le retour des gagnants

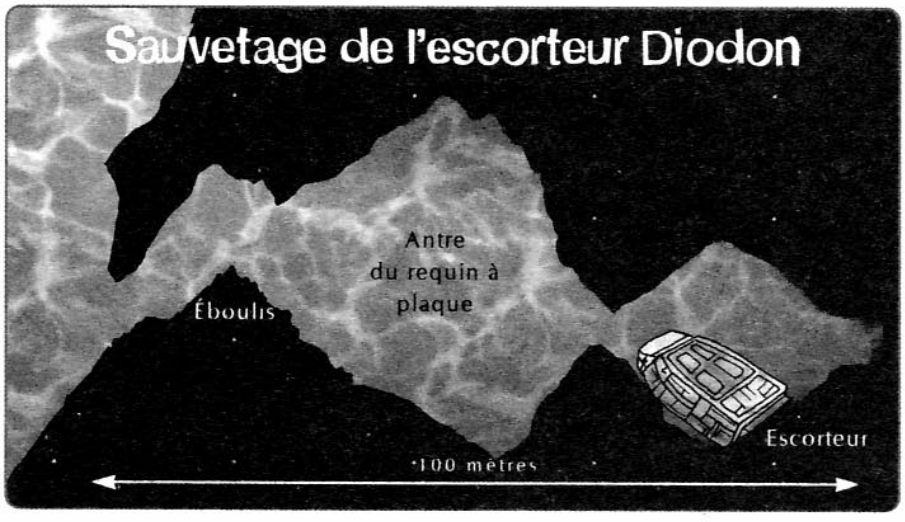
Retour du PJ désigné d'office pour le plan " Deus nano abstractus ". Modifier ses caractéristiques comme expliqué page 54 du livre de règles. C'est maintenant un techno-hybride grâce aux cuves suractivées livrées au vaisseau-amiral Colosse par l'Atlantis voilà presque une semaine. Si l'un des PJ rencontre le capitaine Dos Santos, il ne pourra que remarquer la perte de charme qu'a opéré le plan D. N. A. sur ses courbes naguère alléchantes. Elle aussi était absente depuis quelques jours.

23/03/568 : La fin du corail

La bataille fait rage au-dessus de la magnifique Azuria. Malgré la suprématie de la flotte hégémonienne, la capitale corallienne résiste et semble, grâce au pouvoir protecteur du corail, être en passe de remporter la victoire. On ne compte plus les chasseurs de l'Hégémonie en perdition. Des deux camps fusent les décharges d'énergie et les torpilles, mais la République du Corail met dix fois plus souvent au but que son agresseur. Les PJ, solidement arrimés sur la coque d'un des étranges transporteurs ayant récemment rejoint la flotte, se demandent quelle folie a bien pu germer dans l'esprit de leur amirauté. Leurs ordres sont d'empêcher une éventuelle attaque de commandos ennemis sur les transporteurs.

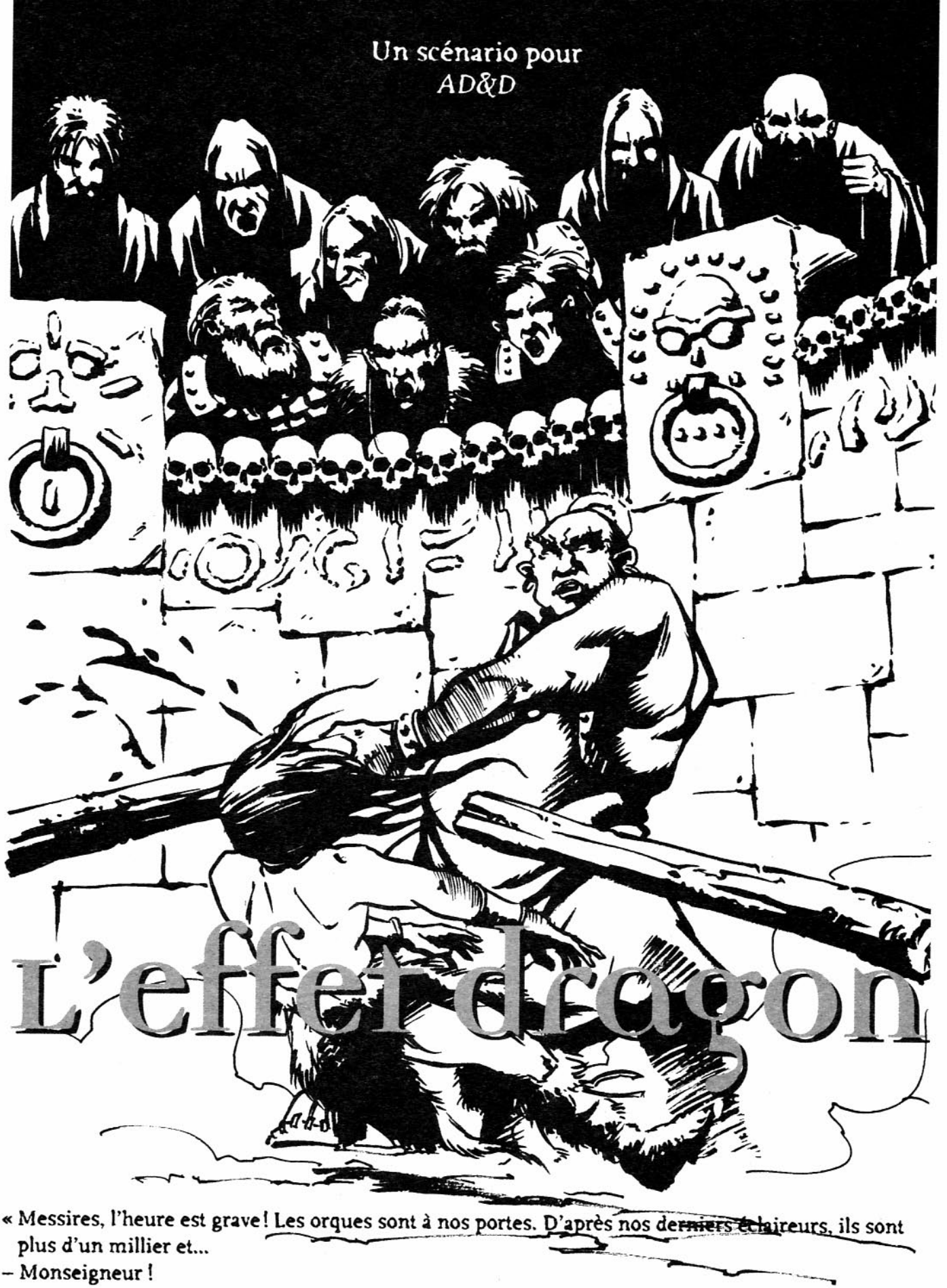
Une fois les transporteurs au-dessus d'Azuria, ces derniers largueront des dizaines de milliers d'horribles étoiles de mer rouges et brunes. C'est à ce moment que retentira dans tous les esprits la plainte effroyable du Corail. Littéralement attaqué et dévoré par l'Acanthaster Planci, étoile de mer urticante et épineuse, le corail se meurt dans d'atroces souffrances en emportant avec lui la magnifique cité d'Azuria. Pour ce qui est des PJ, vous aurez le choix, pour clore cette aventure, de les faire mourir au combat contre un autre groupe de commandos ennemis, de les occire par une décharge surpuissante d'énergie corallienne ou de leur faire perdre conscience devant l'horreur de la chose. Quoi qu'il en soit, c'est ici la fin du voyage.

Ne les laissez tout de même pas trop s'apitoyer sur leur fin et expliquez-leur le doux réveil relié aux divers capteurs et sondes, et le sourire amusé de celui qui les sort de cet affreux cauchemar pour leur expliquer le fin mot de l'histoire. Ils sont en 566.



Textes : Frédo Delphinus
Illustration : François Baranger
Plans : Thibaud Béghin

Un scénario pour
AD&D



L'effet dragon

« Messires, l'heure est grave ! Les orques sont à nos portes. D'après nos derniers éclaireurs, ils sont plus d'un millier et...

– Monseigneur !

– Qu'y a-t-il, sergent ?

– Des nouvelles de l'est, monseigneur... Une patrouille vient de repérer une armée de... créatures, dans les bois.

– Des créatures ? D'autres orques ?

– Non, seigneur, des elfes, des hommes-chevaux et... des habitants de la cité ! »

Introduction

Ce scénario est prévu pour un groupe de personnages moyennement expérimentés (niveau 4 à 7), mais peut être modulé pour convenir à des PJ plus puissants (7 à 10, et plus si affinités). Toutes les classes devraient y trouver leur intérêt : les combattants ont la perspective d'une campagne guerrière de grande envergure, les elfes et les druides auront fort à faire dans une forêt des plus animées et les mystiques de tous bords seront tenus en haleine par l'approche d'une naissance... vraiment particulière. Le théâtre est simple : une cité, des bois et une chaîne de montagnes. Il est donc très facile d'adapter ce scénario aux univers **AD&D** «classiques», tels que **Greyhawk** ou les **Royaumes Oubliés**. S'il est fortement conseillé d'utiliser la cité de Vellan (décrite avec ses auberges, ses lieux principaux et ses environs), vous pouvez choisir une ville déjà connue de vos joueurs, à condition qu'elle corresponde aux exigences géographiques du scénario (une forêt de grande taille située à moins d'une heure de la ville et des montagnes assez proches pour permettre à une armée de fondre sur les alliés des malheureux PJ).

Synopsis

L'Histoire est imprévisible, comme chacun le sait, et il n'est pas rare que l'aventure survienne là où se croisent des chemins que tout semblait séparer. Qu'y a-t-il de commun entre une armée d'orques et de gobelins, prêts à jaillir de leurs montagnes pour s'inviter au festin d'une cité en liesse, et la naissance, au plus profond des bois, d'une créature féerique ? Rien, me direz-vous, si ce n'est la date des heureux événements. Nous sommes au printemps. À Vellan, les portes de la ville accueillent les caravanes marchandes et les aventuriers venus de tous horizons. Les auberges sont pleines, les négociants vident et remplissent leurs bourses et les miliciens arborent, une fois n'est pas coutume, un sourire engageant. La cité est animée, à l'image des champs voisins où les paysans s'affairent sous un soleil radieux. Le temps est à la fête, le seigneur est heureux, bref, tout va bien. Cependant, au nord, les montagnes résonnent de clameurs guerrières qui laissent présager un orage de métal et une pluie de sang. Des orques, des gobelins, quelques trolls... Un millier, peut-être deux, qui n'attendent qu'un signe de leurs chefs pour déferler sur la ville. Est-il nécessaire de préciser que personne n'est encore au courant de cette menace ?

Dans les bois, c'est une toute autre histoire qui se trame. Depuis quelques jours, le peuple de la forêt est en pleine effervescence. Les centaures sillonnent les bois pour effrayer les indésirables, les sylphes et les dryades passent d'arbre en arbre, à la recherche des plus beaux fruits... Si tout ce petit monde est sur le pied de guerre, ce n'est pas uniquement pour rendre hommage à la nouvelle saison. Avec le printemps, caché dans le feuillage d'un saule millénaire, un dragon féerique est sur le point de s'éveiller. L'événement perturbe le calme de la forêt et chasse pour un temps l'ombre de Maehl du cœur des créatures sylvestres. Ce druide noir, banni par la Terre, s'est fait l'allié des monstres des bois et attend secrètement la naissance du dragon. S'ils n'ont pas oublié le vieux druide, qu'ils craignent toujours de croiser une fois la nuit tombée, les habitants des bois s'apprêtent à accueillir dignement leur nouveau roi de la forêt et mettent au point les derniers préparatifs lorsque...

Chronologie

- J-2 : Arrivée des PJ à Vellan. Début des disparitions.
- J, matin : Rencontre de Vilys et départ pour les bois. Arrivée à la clairière.
- J+1, matin : Visite de la patrouille de Vellan.
- J+2, matin : Attaque des orques, bataille des trois armées.
- J+2, soir : Attaque de Maehl, le druide noir, dans la clairière.
- J+3, matin : Naissance du dragon-fée.

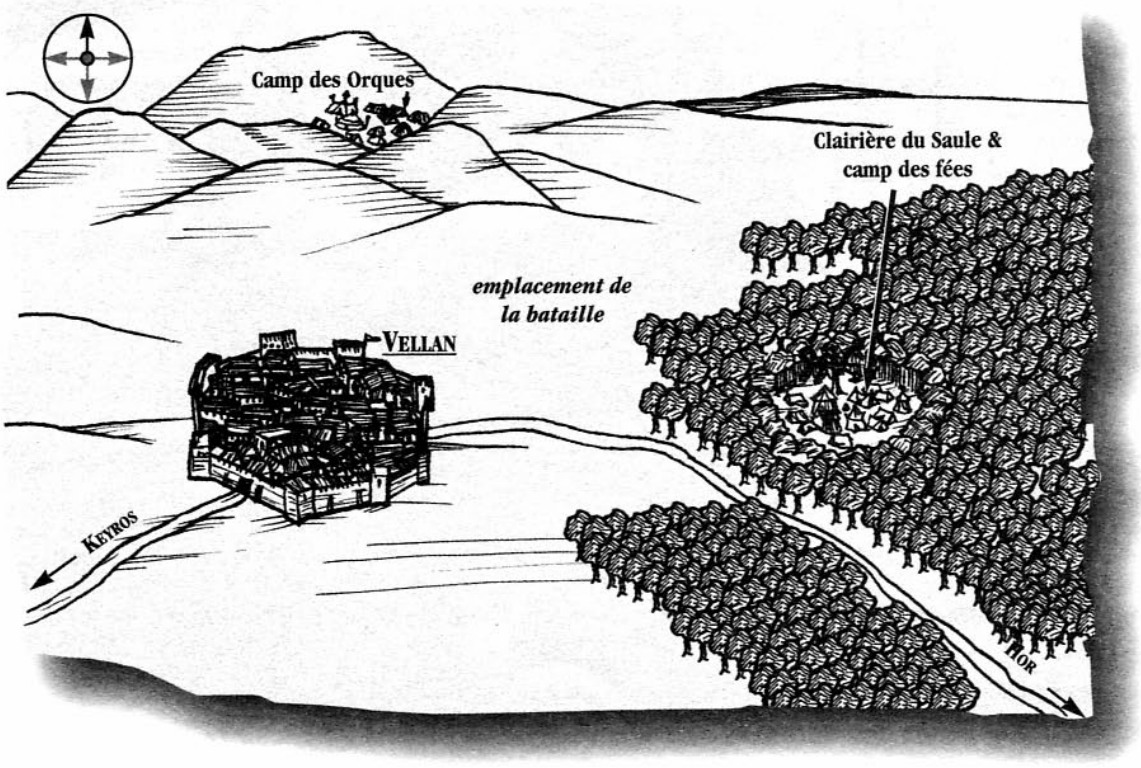
I • Vellan,

ses auberges, ses temples et ses combats de poutre

vellan sous le soleil

Première étape du scénario : l'arrivée des PJ à Vellan. Si vous n'avez pas une excellente raison de les pousser jusqu'à cette cité, ils peuvent avoir escorté un convoi marchand en provenance de Keyros, une ville voisine réputée pour ses forges et son artisanat. Les PJ parviennent donc à Vellan (ou à Arabel, ou à Farfar, c'est vous qui voyez...), trouvent une bonne auberge et y passent la nuit. Ils arrivent à J-2 et doivent normalement repartir au jour J (reportez-vous à la chronologie pour plus de détails). Vellan est une ville de bonne taille, comptant près de 20 000 habitants et dirigée par un seigneur guerrier du nom de Melderic. Les humains y sont majoritaires, mais on y trouve aussi de nombreux elfes, des gnomes, des halflings et des familles naines descendues du nord pour le commerce. Vellan est donc une cité cosmopolite et, somme toute, relativement agréable. On y accède par deux routes principales, celle qui vient de Keyros, au sud-ouest, et celle qui mène à Hor, une ville d'importance moyenne à moins de 3 jours de marche. Les abords sont occupés par des champs et sont habités par un petit millier de paysans. La cité est entourée d'une haute enceinte de pierre d'où émergent quatre tours robustes, dont celle du château seigneurial. Après avoir passé les portes, on accède à un quartier populaire avant de déboucher sur la gigantesque place centrale où se trouve la majeure partie des temples et des auberges. Plus au nord, le quartier marchand, avec ses innombrables commerces, les résidences des nobles, ainsi que deux bibliothèques.

Pour les temples (cinq au total), choisissez des divinités plutôt bienveillantes et ayant trait au commerce, à l'aventure, à la connaissance, ainsi qu'un dieu guerrier dont le clergé sera majoritaire. Les bibliothèques sont relativement classiques mais peuvent satisfaire la curiosité des érudits du grou-



La Tête de Bois

Les adversaires frappent chacun leur tour et infligent des dommages correspondant à la poutre qu'ils ont choisie. Chaque combattant se munit d'une poutre adaptée à sa force : 1d6 pour une force comprise entre 3 et 8, 1d8 entre 9 et 12, 2d4+2 entre 13 et 15, 2d6+2 entre 16 et 17 et 2d10 plus les bonus de force à partir de 18. Il est interdit de porter une armure, de parer ou d'esquiver les coups, qui touchent donc automatiquement. Si un combattant parvient à cinq points de vie, ou moins, il est trop essoufflé pour poursuivre et perd le combat. Les joutes sont surveillées par Ham Patkin, le champion en titre, et ne sont pas mortelles. Les blessures les plus graves sont soignées sur place, les autres disparaîtront après quelques heures. Si un des PJ a la mauvaise idée de défier Ham, il s'opposera à 3d8+5 de bois gravé aux initiales du terrible champion (un ancien guerrier, niveau 7, avec force à 18/95 et 62 PV).

pe. On y trouve des cartes, de nombreux ouvrages traitant de géographie, d'histoire, de religion, mais aussi des recueils en langues anciennes ou étrangères. Il existe de nombreuses auberges, toutes très typées, qui offrent de belles perspectives de rencontres... Citons le Cheval de Fer, une auberge naine tenue par le vénérable Beldir, la Harpe, et ses célèbres bardes, le Trèfle d'Or, qui séduira sûrement les PJ, et la Tête de Bois, une curiosité locale qui propose aux clients les plus audacieux de se mesurer dans une arène à grands coups de lourdes poutres rondes. Ce jeu est très populaire, aussi, si vos PJ se sentent une âme de viking, n'hésitez pas à leur donner une leçon !

Étranges disparitions

La description de Vellan et de ses attractions devrait vous permettre de faire passer de bons moments à vos PJ, mais attention, ils ne sont pas là que pour s'amuser. La découverte de Vellan, de J-2 à J, n'est qu'une introduction. N'oublions pas qu'une armée se prépare à déferler sur la cité... Pour le moment, la menace orque n'est pas encore connue, mais d'autres événements viennent troubler ce début de printemps : des villageois sont portés disparus. Selon les rumeurs, ils seraient partis de leur plein gré, puisque leurs affaires, armes et montures sont également manquantes. La milice, au courant depuis peu, enquête de façon discrète. Pour impliquer vos PJ dans cette mystérieuse vague de «désertion», mettez-leur la puce à l'oreille de façon subtile, progressive et laissez-les tirer leurs propres conclusions. Des commerces fermés sans raison, l'absence de Ham s'ils retournent à la Tête de Bois et quelques rumeurs glanées dans les auberges devraient suffire à les intriguer («Tu connais pas la dernière? Y paraîtrait que l'gars Milar s'rait parti d'chez lui !», «On raconte que l'patron du Vieux Tonneau s'est fait enlever, t'es au courant ?»). Gérez cette petite affaire, mais n'en faites pas une priorité. L'essentiel est que vos PJ ne soient qu'à moitié étonnés de retrouver tous ces chers disparus le jour J, dans les bois, en grande conversation avec les créatures sylvestres.

Mais que font-ils dans les bois?

En fait, c'est la question que tout le monde se pose... Au total, ce sont près de trois cents villageois qui ont quitté la ville pour se rendre à la forêt. Ils ont emporté leurs vêtements, leurs armes, leurs chevaux et campent actuellement dans la vaste clairière où se dresse le saule qui abrite le dragonfée. Car c'est bien lui qui est responsable de toute cette agitation ! Inconsciemment, il a appelé à lui les créatures des bois et les âmes «réceptives» des environs. Durant la nuit, en rêve, il s'est manifesté sous la forme d'une forêt lumineuse, d'un arbre scintillant ou d'un jeune garçon aux yeux inoubliables. Une rencontre du 3ème type, en quelque sorte... Vous pouvez décider de faire apparaître une vision à l'un de vos PJ, dans la nuit de J-1, histoire de les perturber un peu et d'amorcer leur départ vers les bois. En effet, au matin du jour J, les PJ feront connaissance avec Vilys.

Vilys Ocrebois, druide de son état, est arrivé la veille au soir après une longue marche. Il va sans dire qu'il a lui aussi entendu «l'appel de la forêt» et qu'il est décidé à s'y rendre au plus tôt. Vilys s'accordera donc un petit déjeuner à l'auberge du Trèfle d'Or (vous savez, celle où se trouvent les PJ) et se retrouvera attablé avec le petit groupe, à qui il parlera de son projet. C'est un personnage captivant, très sympathique et qui sait se faire apprécier. Il proposera aux PJ de l'accompagner, ce qui ne devrait pas déplaire à certains, et prendra les frais de nourriture à sa charge à défaut de pouvoir payer ses nouveaux compagnons.

II • Veillée d'armes

Des renforts !

C'est ainsi que débute la seconde partie du scénario, qui s'étend de la sortie de Vellan à la terrible bataille contre l'armée des orques. Bien sûr, les PJ ne seront pas seuls, puisque leurs alliés les attendent (façon de parler) dans les bois vers lesquels ils se dirigent. Pour commencer, le petit groupe doit quitter la ville, guidé par Vilys, et partir en direction de Hor. Bercée par les arbres, la route s'enfonce dans la forêt et la cité disparaît totalement derrière les voyageurs. C'est là que les PJ doivent trouver, d'une façon ou d'une autre, la trace de la clairière. Vous pouvez placer un petit combat (trois araignées géantes poursuivies par un petit groupe de centaures, feront très bien l'affaire ! À noter : les monstres seront envoyés par Maehl, le druide noir, qui nourrit de très vilaines intentions à l'encontre du dragon...). Vous pouvez également faire intervenir les gentils esprits des bois (sprites, pixies, dryades...) et offrir à vos PJ une amusante partie de cache-cache. La clairière n'est pas loin, aussi ils peuvent entendre des voix, des bruits de chevaux, des chocs métalliques...

La clairière...

Un spectacle unique en son genre. Vaste comme la moitié de Vellan, elle a été transformée en un campement militaire, criard et désordonné, où s'élève une centaine de tentes multicolores. Près de 500 personnes, le sourire aux lèvres, passent leur temps à discuter, à dormir ou à jouer avec les habitants de la forêt. On y trouve des humains, des elfes, des gnomes et quelques nains, citoyens de Vellan ou voyageurs «égarés»... Le reste de «l'armée», entre quatre et cinq cents créatures, est composé de centaures, de satyres, de korreds et d'une foule de petits êtres malicieux qui courent entre les tentes. Une fois arrivés à la clairière, les PJ découvriront la merveille qui se dresse devant eux. L'arbre, un saule de plus de trente mètres, est couvert de fleurs et de couronnes colorées déposées par les sylphes. De nombreuses créatures y jouent, cachées dans les branches tombantes, et narguent les guerriers sylvestres (centaures et korreds) qui semblent monter la garde au pied de l'énorme tronc.

Au programme

• Les PJ seront invités à s'installer (une tente peut leur être fournie par un groupe d'elfes venus de Hor) et pourront faire connaissance avec les occupants des lieux. S'ils veulent engager la conversation, ils n'auront que l'embarras du choix. Vous disposez d'une gamme quasi inépuisable de PNJ, allant de la faérie au mage farfelu, en passant par diverses troupes d'aventuriers et de marchands. Vous pouvez les faire rencontrer Ham, le champion de la poutre, qu'ils soient ou non passés par la Tête de Bois. Les créatures des bois (Vilys peut servir d'interprète) répondront à leurs questions de façon assez énigmatique et conseilleront aux PJ d'attendre «le grand événement». Dans le camp, tout le monde semble persuadé que «quelque chose de très important» va bientôt se produire.

• Les rumeurs vont bon train, et c'est normal : personne ne sait exactement pourquoi tous se retrouvent là, à installer des tentes au beau milieu de la forêt. Les plus perspicaces auront compris l'attente des créatures des bois et parleront de l'éventualité d'un combat. Beaucoup ont donc préparé leurs armes et s'entraînent à l'épée, à l'arc ou au bâton. La plupart des conversations tournent autour de l'arbre, qui attire bien des regards. S'ils sont interrogés, les sylvains diront que «la Nature attend un fils» et que «l'Ombre menace sa naissance». Ils savent que «quelque chose» approche et que leur place est ici, auprès de l'arbre. Ils ne sont pas au courant de l'arrivée des orques et, chose très importante, n'ont aucune idée de ce qui se cache dans l'arbre. Seules les faéries qui y ont élu domicile connaissent la vérité et elles garderont farouchement l'accès aux branches supérieures.

• Les PJ apprendront également l'existence de Maehl. Le vieux druide, répudié par la Nature pour s'être allié aux créatures les plus viles, hante les bois et la mémoire de ses habitants. Il est appelé «l'ombre noire» ou encore «le mauvais esprit», par les sylvains qui le craignent autant qu'ils le haïssent. Maehl leur fait peur et ils parleront de lui à voix basse, de crainte qu'il ne vienne leur rendre visite. Il aurait été aperçu non loin de la clairière, bien avant l'arrivée des premiers habitants de Vellan aussi, pour certaines créatures, il est possible que ce soit Maehl lui-même qui risque de s'attaquer à l'arbre. Encore une fois, personne ne sait réellement ce que ce saule représente... À noter : quelques elfes des bois (qui sont beaucoup plus faciles à comprendre que les pixies) connaissent l'existence du druide. Ils sauraient guider des imprudents jusqu'à son repaire, mais refuseront catégoriquement de les accompagner. Si les PJ ont dans l'idée de rendre une petite visite à Maehl (ce qui, entre nous, peut être aussi intéressant que périlleux), reportez-vous au plan des bois et faites-les se perdre un peu pour tendre l'atmosphère. En secret, ils seront suivis par une dizaine de centaures et de korreds qui n'interviendront qu'en dernier recours et qui préféreront couvrir la retraite plutôt que de combattre.

Vilys ocrebois
Demi-elfe, druide niveau 6, neutre.

Force 12
Dextérité 13
Constitution 15
Intelligence 14
Sagesse 16
Charisme 17
PV : 39
CA : 6
TACO : 14
Équipement : armure de cuir, cape de protection +2 (CA et JP), cimeterre (1d8, 1d8).
(Compétences : Commun, Elfe 14, Connaissance des Animaux 14, Orientation 17, Herboristerie 13, Cimeterre.)
Sorts : 5, 5, 2.
Sphères : voir manuel (druide classique).
Caractère : gai et enthousiaste, Vilys aime les longues discussions, les voyages, les imprévus... Il est digne de confiance et se joindra toujours aux PJ en cas de coup dur.
Comportement: Vilys sera captivé par les créatures sylvestres avec qui il passera beaucoup de temps. Il se montrera très actif durant la bataille contre les orques.

• Rien n'interdit aux PJ de s'éloigner du campement pour découvrir un peu les environs. Cela vous permettra d'animer un peu leur attente et de mettre en scène quelques incidents. Les abords du camp sont calmes et déserts, à l'exception des patrouilles organisées par les sylvains. Le côté ouest offre peu d'opportunités, puisque la forêt s'amenuise progressivement jusqu'à la plaine bordant la cité. Par contre, les bois deviennent plus denses et plus mystérieux à mesure que l'on s'enfonce vers l'est. La forêt abrite de nombreuses merveilles : des fleurs et des herbes rares, du bois parfait pour confectionner des flèches et, bien sûr, toutes sortes de créatures plus ou moins amicales. Si vos PJ souhaitent se dégourdir un peu les jambes, la maison vous propose ses spécialités...
- Embuscade d'Ettercap à la toile d'araignée géante. Les Ettercaps (voir le **MM**) ont l'habitude de «travailler» avec les tisseuses locales pour capturer leurs proies avant de les empoisonner. Compter deux Ettercaps et deux ou trois araignées pour un groupe de cinq ou six personnes, mais n'allez pas tuer vos PJ tout de suite, ils rateraient la meilleure partie.
- Attaque d'Ent perverti sauce Maehl. L'influence du druide se fait sérieusement sentir sur la végétation et les créatures qui vivent près de son repaire. Utilisez un Ent pas trop vieux (sauf si vos PJ le méritent) et faites comprendre aux habitués de la forêt que son comportement est tout sauf naturel.

• Événement majeur de la soirée (toujours le jour J) : la rencontre avec un enfant pas comme les autres. Ce jeune garçon, le seul présent au camp, pourra être remarqué par les PJ alors qu'ils finissent leur repas, peu avant la tombée de la nuit. L'enfant, âgé de huit ou dix ans, est d'une incroyable beauté. Des yeux couleur d'émeraude, des cheveux blonds aux reflets d'argent qui tombent sur une fine chemise de toile, des traits rappelant la race elfique... Si le groupe de PJ compte un elfe (à défaut, Vilys), celui-ci sera vite catégorique : ce garçon est tout sauf un des siens. L'enfant regarde tout le monde avec de grands yeux étonnés et sautille entre les tentes, entraînant à sa suite un cortège de faéries rieuses. Si on lui parle, il se contentera de répéter avec un accent chantant les paroles qui lui sont adressées, puis disparaîtra sans laisser de trace. Bien évidemment, ce mystérieux enfant n'est autre que le dragon-fée, qui glisse de ses branches maternelles une fois la nuit venue. Encore trop jeune, il ne peut assumer sa forme humaine pendant plus de deux heures. Aussi, il passe le plus clair de son temps dans son arbre, à jouer avec les faéries ou à dormir, en attendant sa «naissance» (chez certains dragons, la naissance est associée au premier envol).
• Un peu plus tard, pour rompre avec le climat bon enfant du repas, vous pouvez faire intervenir Maehl, le druide noir. Il agira avec beaucoup de prudence pour ne pas se faire repérer par les sylvains (il a beau être puissant, il n'est pas de taille à lutter seul contre l'armée qui entoure l'arbre aux merveilles). Maehl ne s'intéressera aux PJ que si ceux-ci se sont fait remarquer durant la journée (en traînant dans les bois ou en s'approchant de sa tanière) et se contentera de roder aux abords de la clairière une fois la nuit tombée, pour observer les faits et gestes de chacun. Les chants des korreds cesseront brutalement et les sylvains, rendus nerveux par sa présence, se saisiront de leurs armes. Jouez sur l'ambiance, stressez vos PJ, histoire de leur faire oublier le dragon et de brouiller les pistes. S'ils se mettent à croire que le druide est le seul danger qui menace la forêt, c'est parfait !

L'arrivée des soldats

Après cette première journée placée sous le signe de «l'armée qui s'ignore», il est temps de lancer la grande campagne militaire. Comme beaucoup, les PJ auront compris l'imminence d'un conflit et, s'ils n'en sont encore qu'au stade des suppositions, ils se seront certainement préparés au combat. Au matin de J+1, un événement va précipiter l'organisation de l'armée des bois. Peu après dix heures, alors que tous s'apprêtaient à une nouvelle journée d'attente, une trentaine de soldats venus de Vellan feront leur apparition. Les PJ peuvent être prévenus par des faéries, qui jouaient à la lisière de la forêt ou se trouver eux-mêmes près de la route du nord, mais il est important que ce soit eux qui parlementent avec la patrouille. Les soldats, en cotte de mailles, portent les couleurs de la cité et sont visiblement sur le pied de guerre. Leur chef se nomme Ardkan, un lieutenant proche du seigneur Melderic. Il questionnera les PJ sur les raisons de leur présence, puis leur apprendra qu'une armée d'orques a été repérée à moins d'une journée de marche de la ville. Les soldats n'ont pas encore découvert l'armée qui se cache dans les bois, aussi les PJ devront faire preuve de diplomatie pour leur annoncer la nouvelle... Ardkan acceptera de suivre le petit groupe jusqu'à la clairière, accompagné d'une poignée de ses hommes, et ordonnera aux autres de rejoindre Vellan pour faire un rapport sur leur découverte. Une fois au camp, il demandera à parler au chef de «cette étrange armée». Autour du lieutenant, une dizaine de personnes se trouveront donc réunies : Ohenn (un centaure respecté pour ses talents de prêtre), Ham, Vilys et les PJ. Ardkan exposera les données du problèmes et livrera ses informations avant de prendre congé.

Formez les rangs !

Les sylvains répandront immédiatement la nouvelle. Pour eux, l'ennemi tant attendu a enfin un visage et ils ne chercheront pas à en apprendre plus. Même détermination du côté des étrangers, qui s'attendaient à combattre, et qui sont soulagés

d'avoir à affronter des orques plutôt qu'un «obscur maléfice» venu des bois. Une fois l'annonce faite aux siens, Ohenn proposera aux PJ de participer à l'élaboration de la bataille. Quelques représentants des différentes communautés se réuniront donc sous une tente pour monter un plan et mettre sur pied une action coordonnée avec l'armée de Vellan. Si les PJ veulent prendre part aux débats, aucun problème. Les données sont les suivantes :

• Vellan a d'ores et déjà rassemblé un millier d'hommes, dont 400 militaires affiliés à Melderic. Le seigneur est en train de donner ses consignes et l'armée doit sortir de la cité en fin d'après-midi, pour se poster à une heure au nord des remparts.
• Selon Ardkan, qui tient l'information d'éclaireurs postés dans les montagnes, les orques ne seraient pas seuls. De nombreux gobelins auraient été aperçus, de même que des loups de grande taille et quelques créatures géantes, trolls et ogres pour la plupart. Ardkan aura également évoqué la présence de «sorciers».
• Vu la distance et la vitesse de déplacement de l'armée, celle-ci devrait arriver en vue de la cité demain (J+2) à l'aube. Ce qui laisse une journée entière pour organiser la défense...

Laissez vos PJ se mettre d'accord avec les sylvains et faites-leur comprendre que la guerre aura lieu, qu'ils y participent ou non. Vous disposez de tous les éléments (la composition exacte des armées est détaillée plus bas) et vous êtes libre de distiller ces précieuses informations selon les questions, actions ou découvertes des PJ. S'ils refusent de prendre part au conflit (c'est leur droit) ou s'ils ne veulent pas prendre la tête des opérations (c'est compréhensible), ils risquent d'assister passivement à la bataille qui aura lieu le lendemain. Vous pouvez toujours agrémenter leur journée, mais ils passeront vraiment à côté de quelque chose...

III • La bataille des trois armées

La déferlante orque

La forêt au petit matin... La nuit s'accroche encore aux arbres humides de rosée lorsque s'élèvent les premières clameurs. Les orques sont arrivés en vue de la cité durant la nuit. En découvrant les lueurs du camp humain, posté à quelques miles au nord de la ville, ils ont installé un campement de fortune. Malgré la distance, leurs chants parviendront sans mal aux oreilles des sylvains et de leurs alliés. Des chants barbares, aux accents rocailleux, qui empliront la vallée bien avant l'aurore. Haches dressées vers le ciel, l'armée s'avancera vers la cité comme une meute de loups et défiera de son nombre les humains qui lui font face. La bataille se déroulera sur un terrain plat, à égale distance des murailles de la cité et des premières collines. La clairière des sylvains se trouve à un peu moins d'une heure de marche du lieu où convergent les orques et la route, qui longe les premières collines, est relativement dégagée.

La bataille dont vous êtes les héros

Les orques marchent sur la ville, le reste de l'armée de Vellan sort à l'instant des hautes murailles et les sylvains s'apprêtent à quitter leur forêt pour se joindre aux humains... Ce qui se passera ensuite dépend entièrement de vous. Même en cherchant bien (essayez pour voir...), vous ne trouverez dans ce scénario aucune issue préfabriquée à la guerre. C'est à vous qu'il appartient de gérer les combats, les différentes tactiques et les pertes de chaque armée. Pour cela, vous disposez d'un système de combat spécialement conçu pour l'occasion (petits veinards). La composition des armées est détaillée dans un descriptif indiquant le type et le nombre d'hommes de chaque unité (trois types d'unités par armée). Il peut être utile de vous munir d'un plan schématique et de pions (des dés de couleur peuvent très bien faire l'affaire) afin de représenter le déplacement des unités. Vous pourrez ainsi simuler efficacement les combats de masse et les éventuels retournements de situation, tout en ajoutant des éléments personnels. Bien sûr, ce système est loin d'être obligatoire et vous pouvez décider de vous en passer pour revenir à la bonne vieille méthode : «Je décris comme je l'sens, j'improvise et ça roule!». Cependant, si vos PJ participent à la bataille, ils seront sûrement très heureux d'affronter un adversaire chiffré et d'avoir une vue d'ensemble de la progression, surtout s'ils prennent part au commandement des troupes sylvestres.

Les forces en présence

• L'armée des orques compte 2200 hommes (le terme homme étant ici employé dans son sens le plus large...) et se compose de trois sections. Les Cavaliers, 600 orques montés sur des loups, se battront en chargeant les flancs des armées adverses. Les Fantassins, une meute de 1400 orques et gobelins accompagnés par des chamans, chercheront la mêlée brutale. Enfin, les Géants regroupent une centaine de créatures géantes, trolls, ogres et ettins et une centaine de barbares bien plus sauvages que leurs congénères.
• L'armée des soldats de Vellan regroupe 1000 hommes. Les Fantassins (600) en armure de cuir et de mailles, se battront principalement à l'épée, 250 Cavaliers qui chargeront à la lance avant de sortir leurs lames et 150 Archers qui cribleront les lignes orques avant de rejoindre les fantassins dans la mêlée.
• Les sylvains, 1000 également, peuvent également être classés en trois unités. La majeure partie des créatures de la forêt d'une part (500 Fantassins), les étrangers munis de chevaux d'autre part (300 Cavaliers), et les Archers (200 centaures, elfes et humains) qui rallieront vite le gros de l'armée.
• Gérez le cas des PJ comme un combat normal (avec initiative et tout et tout), en même temps que celui de l'unité dans laquelle ils se trouvent. Opposez-leur un échantillon de l'unité adverse (un ettin et quelques orques s'ils font face aux Géants orques, une dizaine d'orques s'ils combattent les fantassins...), en sachant que leur combat durera un tour entier, soit un quart d'heure.

IV • Les horreurs de la paix

Si les PJ sont restés à la clairière

• Une dizaine de centaures et de korreds protègent le saule. Ils resteront silencieux et ne quitteront la clairière sous aucun prétexte.
• Au loin, la bataille fait rage et ils risquent d'éprouver quelques remords...
• De son côté, Maehl attend son heure. L'attaque des orques n'était pas prévue dans son plan, mais elle l'arrange. Il restera caché dans les bois, assez près de la clairière pour observer l'arbre et attendra que la nuit tombe pour agir (voir «Le druide noir»).
• Après la bataille, Ardkan escortera les survivants sylvains jusqu'à la clairière et invitera les PJ à se rendre au château.

Rude journée

Vers le milieu de la journée, alors que les orques évacuent une plaine jonchée de corps et d'armes brisées, les chefs de l'armée de Vellan sonneront le rassemblement. Les blessés seront transportés jusqu'au campement avant de regagner la ville, les corps des soldats tombés au combat seront réunis (certains pour être enterrés, d'autres brûlés) et les dépouilles orques seront placées au centre d'un brasier qui flambera jusqu'au petit matin. Les nombreuses pertes plongeront la

Ze système

Le combat est divisé en tours d'un quart d'heure. Au début d'un tour, chaque unité inflige un nombre de blessures égal à sa Force, ce qui simule les charges, les engagements au contact et les pertes globales du tour. Ensuite, chaque unité effectue un jet de toucher, avec un D20, contre la Classe d'Armure de son adversaire (classique). Si elle touche, cette unité inflige à nouveau sa Force en blessures (bonne percée). Si une unité fait 20, elle inflige le double de sa Force ou bien choisit de ne subir aucune blessure ce tour-ci (manœuvre habile ou posture défensive).
Les blessures correspondent aux pertes humaines de chaque unité, à raison de 10 hommes environ par case (voir le tableau) pour les unités lourdes et de 20 environ pour les légères. Pour ce qui est du Moral, faites un jet à chaque perte importante (6 ou 8 blessures en un tour ou un 20 sur le dé adverse, par exemple) et un jet automatique (à -3) lorsque l'unité a perdu la moitié de ses PV. En cas d'échec, l'unité encaisse automatiquement 2 blessures et combattra dorénavant avec un malus de 2 à son TACO en raison de la fuite massive de nombreux combattants. Petite précision concernant les archers : leur Force est divisée par deux (arrondi à l'entier supérieur) lorsqu'il se battent au contact. Ils sont en effet moins efficaces en mêlée qu'à distance. Bien sûr, ils ne peuvent recevoir de blessures que s'ils sont au contact d'une autre section.

Version simplifiée

Si vous ne voulez pas vous lancer dans une longue bataille, si le tableau vous fait peur ou si vous êtes paresseux du poignet, il est possible d'utiliser une version qui ne prend pas en compte le détail des sections. La procédure reste la même, mais avec les valeurs (Force, TACO...) des armées dans leur ensemble:
• Orques : TACO: 17, CA: 6, Force: 10, PV: 100, Moral: 14.
• Vellan : TACO: 16, CA: 4, Force: 9, PV: 70, Moral: 16.
• Sylvains : TACO: 15, CA: 4, Force: 9, PV: 80, Moral: 17.
Assorti d'une bonne description, ce système fonctionne tout aussi bien mais perd en richesse et en surprises.

cité dans une semaine de deuil. Cependant, la cité est sauve et le pire a été évité. Aussi Melderic et ses lieutenants rentreront-ils en grande pompe à Vellan pour célébrer leur victoire. Cette guerre, ils ne l'ont pas gagnée seuls, et ils tiendront à remercier les dirigeants de cette armée providentielle. Les PJ (remarqués la veille par Ardkan), ainsi que Ham, Vilys et Ohenn, seront donc invités par le lieutenant à l'heure du rassemblement. Laissez-leur le choix, en sachant que les sylvains seront raccompagnés jusqu'à la clairière par Ardkan et sa garde. Si les PJ acceptent, ils peuvent donc se retrouver au château du seigneur en fin d'après-midi.

Réunion au sommet

Au château, les PJ partageront la table de Melderic et de ses hommes pour un repas simple, au cours duquel ils feront connaissance avec les responsables de la cité (Herron, le grand prêtre du culte guerrier dont Melderic porte le symbole, Janis, un important conseiller et Tingen, le mage personnel du seigneur, qui aura pu être remarqué sur le champ de bataille). Notez que les PJ auront été soignés, lavés et qu'ils seront en pleine forme, fatigue mise à part. Au cours du banquet, dont vous saurez improviser les détails, deux éléments importants attireront l'attention des PJ.

Tout d'abord, Melderic tiendra à remercier ses alliés d'un jour au nom de Vellan et scellera une union avec Ohenn, qu'il nommera «représentant du peuple des bois». Ces accords incluent un soutien de la cité aux habitants de la forêt, des faveurs commerciales en tous genres ainsi qu'un droit de passage pour ses gens dans la forêt. Ohenn acceptera, confiant, et le peuple des bois retirera beaucoup d'avantages de cette entente. La nouvelle soulèvera l'enthousiasme de l'assemblée, heureuse d'un rapprochement entre les habitants de Vellan et les elfes, centaures et autres sylvains.

Plus tard, un peu avant que la grande salle ne se vide, Ohenn se manifestera de façon inquiétante. Sans raison apparente, il se lèvera brusquement des coussins où il était installé, jettera un regard lourd de sous-entendus aux PJ, ainsi qu'à Vilys, et quittera la salle. Si les PJ le suivent, ils le retrouveront dans le hall du château.

L'attaque de Maehl

«Quelque chose est arrivé à l'Arbre !». Ohenn ne prononcera que ces mots, d'une voix grave et étrangement lointaine, mais les PJ auront pu remarquer un changement radical dans l'expression du vieux centaure. Ses yeux, d'ordinaire

Le tableau magique

Le tableau ci-dessous regroupe les données chiffrées dont vous aurez besoin pour utiliser le système. C'est-à-dire la Classe d'Armure, le TACO, le Moral, la Force et les Points de Vie des différentes unités. Les PV sont représentés par des cases correspondant au nombre de blessures reçues. Chaque unité peut encaisser deux fois son nombre de cases avant d'être entièrement décimée. Le nombre de PV varie selon la puissance et la résistance de chaque section (nombre d'hommes, armure, adresse). La Force est décroissante (en effet, si une unité subit des pertes, sa puissance de frappe se trouve amoindrie) et relative au nombre de blessures encaissées par l'unité en question. Chaque section dispose donc de deux Forces : la première étant valable jusqu'à ce que la section ait encaissé une fois ses cases de PV et la seconde jusqu'à sa disparition. Il est donc conseillé de cocher la première vague de blessures dans un sens, et la seconde dans l'autre pour bien différencier l'état de santé des unités.

Quelques petites précisions

• Les orques devraient théoriquement perdre la bataille. Leurs adversaires disposent d'un avantage militaire et d'une puissance supérieure. Les soldats de Vellan sont guidés par Melderic et les sylvains, qui se battent pour défendre leur forêt, ne feront aucun cadeau à leur ennemi. Bien sûr, un retournement est toujours possible et le combat risque d'être très animé. Normalement, la bataille ne devrait pas durer plus de deux ou trois heures (une dizaine de tours). Les derniers orques fuiront pour regagner les montagnes, poursuivis par des cavaliers de la cité. Si l'armée orque gagne, elle sera vraisemblablement trop diminuée pour investir la cité, qui compte encore quelques centaines de villageois armés et des gardes postés aux murailles. Faites-les bifurquer vers l'ouest pour trouver refuge dans les collines.

• Vous pouvez accentuer le côté épique du combat en utilisant la présence de Melderic dans les rangs de Vellan. Le seigneur (humain, guerrier 14ème) est un véritable foudre de guerre. Durant la bataille, il est possible qu'il se retrouve face à l'un des plus terribles chefs orques de l'armée. Vous pouvez donc simuler un combat de titans, sous les yeux des PJ et des autres combattants, et jouer le moral des armées sur le résultat de cet affrontement. Pénalisez d'un malus de 3 au Moral les unités qui perdront leur chef. Melderic a de grandes chances de remporter ce duel (ne devient pas 14ème qui veut) et, même blessé, il est important qu'il lui reste assez de vie pour s'adresser aux PJ après la bataille.

• Dès le deuxième tour de combat, la batterie de soins cléricaux se mettra en marche pour permettre aux blessés de retourner au combat. Du côté de Vellan, une cinquantaine de prêtres assureront un arrière-camp mobile qui suivra à bonne distance la progression des fantassins. Les blessés les plus graves seront évacués et les plus vaillants rejoindront les rangs. Chez les sylvains, de nombreuses faéries disposent de facultés de soins qu'elles mettront à profit en plein cœur de la mêlée. De petites créatures pourront apporter des onguents et autres breuvages préparés la veille et les centaures, korreds et aventuriers se chargeront d'assurer un service permanent au sein de l'armée des bois. Ces précisions ne sont là que pour enrichir votre description du combat. En effet, mis à part pour les PJ qui sont gérés séparément, les soins sont déjà pris en compte dans le système (intégrés à la CA, aux cases de blessures et à la Force des unités).

• En ce qui concerne l'usage de la magie, il est conseillé d'utiliser les petites règles suivantes : les sorts offensifs (tous ceux qui sont censés infliger des dommages à un adversaire) pourront faire perdre une à deux cases de blessures si vous jugez les moyens suffisants (attaque combinée ou répétée de plusieurs lanceurs). Les sorts qui confèrent des bonus (Bénédiction, Hâte...) ne seront valables que pour une unité et pour 1 tour ou 2 maximum. Souvent prévus pour viser un petit groupe sur du long terme, ces sorts pourront toucher une centaine de personnes le temps d'un assaut (uniquement si plusieurs lanceurs se coordonnent). Dans ce cas, accordez un bonus de 1 au TACO, à la Force et à la CA, ce qui est déjà considérable. Les trois armées possédant des lanceurs de sorts, vous pourrez équilibrer la balance magique. Pour les orques, une vingtaine de chamans pourront améliorer de 1 TACO, Force et CA des Fantassins, et ce deux fois durant le combat.

Orques

Cavaliers

TACO: 16 ☐☐☐
CA: 5 ☐☐☐
MORAL: 14 ☐☐☐
FORCE: 3/2 ☐☐☐
PV: 30 ☐☐☐
☐☐☐

Fantassins

TACO: 17 ☐☐☐☐
CA: 7 ☐☐☐☐
MORAL: 13 ☐☐☐☐
FORCE: 2/1 ☐☐☐☐
PV: 40 ☐☐☐☐
☐☐☐☐

Géants

TACO: 13 ☐☐
CA: 3 ☐☐
MORAL: 15 ☐☐
FORCE: 5/3 ☐☐
PV: 20 ☐☐
☐☐

Vellan

Cavaliers

TACO: 14 ☐☐
CA: 2 ☐☐
MORAL: 17 ☐☐
FORCE: 4/3 ☐☐
PV: 20 ☐☐
☐☐

Fantassins

TACO: 17 ☐☐☐
CA: 5 ☐☐☐
MORAL: 15 ☐☐☐
FORCE: 3/1 ☐☐☐
PV: 30 ☐☐☐
☐☐☐

Archers

TACO: 16 ☐☐☐
CA: 5 ☐☐☐
MORAL: 15 ☐☐
FORCE: 3/2 ☐☐
PV: 16

Sylvains

Cavaliers

TACO: 15 ☐☐☐
CA: 3 ☐☐☐
MORAL: 17 ☐☐☐
FORCE: 3/2 ☐☐☐
PV: 30 ☐☐☐
☐☐☐

Fantassins

TACO: 16 ☐☐☐
CA: 5 ☐☐☐
MORAL: 17 ☐☐☐
FORCE: 3/1 ☐☐☐
PV: 30 ☐☐☐
☐☐☐

Archers

TACO: 15 ☐☐
CA: 4 ☐☐
MORAL: 17 ☐☐
FORCE: 4/2 ☐☐
PV: 20 ☐☐
☐☐

noirs et profonds, brillent d'une clarté aussi verte que ceux de l'enfant qu'ils ont rencontré la veille au soir. Il ne leur faudra pas chercher longtemps pour comprendre que quelqu'un, ou quelque chose, parle à travers le corps du prêtre. À l'arrivée des PJ, Ohenn s'élancera vers les jardins bordant l'enceinte intérieure du château. Il traversera les allées sans s'inquiéter de savoir s'il est suivi, s'approchera d'un arbre de bonne taille et incantera dans une langue rauque, totalement incompréhensible. Le tronc de l'arbre se mettra alors à se tordre et une lumière vive semblera s'échapper de ses branches. S'il y a un prêtre dans le groupe des PJ, celui-ci pourra identifier le sort comme une variante du Transport par les Plantes, témoignant d'une grande puissance. Une fois le portail ouvert, le centaure se retournera vers les PJ et leur adressa un bref regard avant de s'avancer dans la lumière ondoyante, qui disparaîtra peu de temps après son passage. Les PJ n'auront aucune chance de rouvrir le portail une fois fermé, aussi, s'ils veulent suivre le centaure, ils doivent réagir vite (laissez-leur le temps, sauf s'ils s'éternisent en questions). S'ils tardent trop, ils devront prendre leurs chevaux et foncer à bride abattue vers la clairière pour arriver trop tard de toute façon.

Qu'ils utilisent le portail ou leurs chevaux ne change rien, si ce n'est l'heure à laquelle ils découvriront le théâtre d'un carnage. Dans la clairière, rougie par les flammes d'un feu léchant l'herbe et les corps inanimés, se trouvent une centaine de cadavres. Les PJ reconnaîtront de nombreux sylvains, des elfes, quelques humains venus fêter la victoire aux côtés du peuple des bois et les corps démesurés d'insectes et d'animaux de toutes sortes.

Ne lésinez pas sur les détails, l'attaque du druide a été une véritable boucherie ! Il a patiemment attendu que les survivants préparent leur repas avant de lancer ses troupes à l'assaut de la clairière. Ses alliés : des araignées géantes au poison mortel, des animaux sauvages dont il a décuplé la taille, quelques monstres des bois pervertis et ses pouvoirs magiques.

Il ne reste aucun survivant. Les rares faéries à avoir échappé au massacre se sont éparpillées dans les arbres et resteront cachées une bonne partie de la nuit. La plupart des alliés de Maehl sont morts eux aussi et gisent sur le sol rongé par des restes de flammes magiques. À l'heure qu'il est (même si les PJ sont venus à cheval), le druide est à l'abri, dans sa tanière, occupé à soigner ses blessures. Quant à l'arbre, il est dans un piteux état. Ses branches sont ternes, son écorce noirâtre. Plus aucune trace de vie. Le dragon (sous forme humaine à l'heure de l'attaque) a été emporté par le druide. Ohenn se précipitera vers le saule et, ayant découvert la disparition du «fils du printemps», se retournera vers les PJ : «Il est temps que Maehl réponde de ses crimes.»

Hum... Ca sent le combat final !

Le druide noir

Le centaure adressera une longue prière à ses morts avant de rejoindre les PJ. Il est décidé à rendre une visite punitive à Maehl, que cette ultime attaque devrait avoir affaibli. Le repaire de Maehl se trouve à moins d'une heure de marche vers l'est.

Les chemins sont jonchés de nombreux cadavres, centaures, korreds et araignées géantes, signe que les gardiens du saule ont dû poursuivre le druide et son cortège avant de succomber au poison.

L'antre de Maehl est une petite clairière où de vieux chênes, aux branches tordues, encadrent un tertre plongeant vers les sous-sols. Maehl est chez lui, blessé, et il n'aura pas entendu l'arrivée du petit groupe. L'entrée de la grotte, haute de quatre mètres, est suffisamment large pour permettre le passage d'animaux de grande taille. Un tunnel en pente douce descend vers les sous-sols avant de déboucher dans une vaste caverne où se découpent plusieurs orifices grossièrement circulaires (quatre au total).

Sur la gauche, deux salles où Maehl a installé sa bibliothèque (un choix impressionnant de recueils magiques et botaniques entassés sur des étagères en bois) et sa chambre, où se trouvent un lit, une armoire et quelques effets personnels.

Sur la droite, un tunnel d'une trentaine de mètres serpente jusqu'à un petit lac naturel. Cette grotte est assez haute (une dizaine de mètres) et donne une bonne estimation de la profondeur à laquelle se trouvent les PJ. Les abords du lac sont déserts mais les voix résonnent et Maehl pourra entendre l'écho des PJ s'ils ne se montrent pas discrets. Dans ce cas, il sera sur ses gardes à leur arrivée.

La quatrième salle, qui s'ouvre droit vers le nord, abrite le laboratoire où le druide se livre à son ultime expérience.

Si les PJ ne se sont pas encore fait remarquer, ils trouveront le druide en plein travail. Maehl peaufine la création de son familier, une créature proche du dragon, aux écailles noires, munies de petites ailes membraneuses et d'un oeil unique qui fleure bon la méchanceté. Dans un coin de la pièce, attaché par des sangles de cuir, se trouve un autre dragon. La faérie est pâle, visiblement mourante, et de nombreuses tiges de métal traversent sa peau multicolore. De nombreux instruments, grimoires et autres organes insectoïdes sont répandus sur une large table de bois. Brodez sur le mythe de Frankenstein et accentuez le côté inhumain du druide. La créature, dans laquelle il s'apprêtait à transférer l'essence du dragon est déjà vivante... et agressive. Elle aidera son maître du mieux qu'elle peut dans le combat qui s'annonce.

Maehl

Druide niveau 10, humain, neutre mauvais.
Force 14
Dextérité 13
Constitution 17
Intelligence 16
Sagesse 18
Charisme 16
PV : 61
CA : 3
TACO : 14
Sorts : 2, 1, 0, 1, 1.
Sphères : druide classique (voir manuel) sauf Végétale.
Description : une cinquantaine d'années (en apparence), cheveux longs en bataille, yeux noirs. Il porte une robe magique faite de cuir, d'écorce et de ronces (CA 3) et se battra avec un cimeterre gravé de runes (+2).
Note : le druide a déjà combattu lors de l'attaque de la clairière, c'est pourquoi il ne dispose plus de la totalité de ses sorts. Ses PV actuels tiennent compte de ses blessures et des effets des soins magiques. Il combattra jusqu'à la mort, de même que sa créature, et n'hésitera pas à invoquer des animaux (araignées ou autres engeances maléfiques) dès le début du combat.

Le familier

PV : 4+4
CA : 2
TACO : 17
Attaques : 1-6, 1-6 (deux griffes), 2-12 (morsure).
Spécial : la créature n'est pas encore «finie», aussi elle ne dispose pas de toutes ses capacités. Elle peut déjà voler et se cacher dans les ombres (80%). De plus, elle reçoit 1/2 dégât du feu et de l'électricité et possède l'infravision.
Description : elle ressemble à un pseudo-dragon (voir le **MM**) et mesure 1,50 mètre de haut. Son œil unique est constitué d'une gemme de couleur noire (2000 PO).

Ohenn

Prêtre centaure.
PV : 38
CA : 4
TACO : 15
Attaques: 1-6, 1-6 (sabots), 1 dé 6+2/2 dés 6+1 (lance moyenne +1).
Sorts : 3, 2 (prêtre niveau 4)
Sphères : Soins, Végétale, Combat.
Notes : Ohenn se battra principalement au contact et n'utilisera sa magie qu'en dernier recours. Il cherchera à défaire Maehl avant de s'occuper du familier.

Conclusion

Après le combat, Ohenn emportera le corps du dragon-fée et mettra le feu à la tanière de Maehl. Il mènera les PJ jusqu'à son village, installera la faérie sur un lit de feuilles et de mousse, soignera les PJ s'ils sont blessés et passera la nuit à veiller le dragon.

Les PJ risquent de s'endormir très vite, vu la journée qu'ils ont passée, et se réveilleront au petit matin. Le village, composé d'une dizaine de centaures, est secoué par les cris de joie des enfants ! Le dragon vient de prendre son premier envol et trône au sommet d'un arbre. C'est une créature magnifique, aux écailles chatoyantes, et éblouira les PJ par sa majesté. D'une voix chantante, il les remerciera pour leur aide et adressera un regard plein de lumière aux habitants des bois avant de quitter les lieux. Cet événement est unique, bien sûr, et restera gravé dans leur mémoire.

Les PJ seront libres de passer quelque temps chez les sylvains avant de retourner parcourir les routes pour de nouvelles aventures. Ils seront toujours les bienvenus dans les bois, qui ont retrouvé leur calme, et seront accueillis à bras ouverts par les habitants de Vellan. Prévoyez que Ham ne les oubliera pas de sitôt, de même que Melderic, qui leur a remis la médaille de Vellan lors du banquet.

Pour les points d'expérience (il en faut), comptez 2000 par personne pour avoir participé à la guerre, 1500 pour avoir sauvé le dragon et avoir assisté à son envol, plus les XP des monstres qu'ils auront combattus. Maehl et sa créature rapportent 3500 XP à partager. Chez le druide, ils auront pu récupérer des grimoires, ainsi que quelques objets (à vous de voir).

Textes : Julien Blondel
Illustrations : Benoît Springer & Damien Jacob
Plan : Thibaud Béghin

La Nouvelle République

Ce scénario ne se déroule pas après la bataille d'Endor mais bien au Zaïre, tout de suite, maintenant, dans un pays légèrement au bord du chaos et que l'on se doit d'appeler désormais Nouvelle République du Congo.

Un scénario pour *In Nomine Satanis*

Synopsis

Les forces démoniaques en place au Zaïre ont dernièrement été attaquées par une créature d'une férocité implacable qui n'a pas vraiment eu de difficulté à mettre à mal un groupe de 4 Démons. Les autorités démoniaques ne voient pas cela d'un bon œil, d'autant que la férocité de l'attaque n'est certainement pas due à un Ange (les quelques témoins ont parlé d'une sorte de créature poilue et griffue). Les PJ doivent donc se rendre sur place et prendre contact avec ladite créature. Si c'est possible, ils devront l'enrôler dans les rangs de l'armée démoniaque. Dans le cas contraire, ils devront la tuer.

En fait, ce qui s'est réellement passé, c'est que dans cet univers chaotique et insurrectionnel, un homme solitaire s'est dressé contre les chasseurs de tous poils pour défendre les derniers représentants d'une espèce animale rare : le gorille de montagne. C'est dans les régions de jungle qui séparent le Zaïre du Rwanda que vivent en effet ces animaux paisibles. Un Ange de Jordi, après la destruction de toute organisation gouvernementale sérieuse, a décidé de les défendre coûte que coûte et a pris les armes pour résister à tous ces humains armés en maraude. Il a frappé vite et fort et n'a pas fait dans le détail. Les chasseurs ont été ses premières cibles mais il est désormais capable, rongé par la folie, de considérer comme ennemi tout ce qui porte une arme à feu. Et autant dire tout de suite que dans le coin, c'est pas ça qui manque. Mais le fait que ce soit un Ange de Jordi quasi-renégat ne va pas simplifier les choses aux PJ, d'autant que le début du scénario leur réserve une drôle de surprise : on va les prendre pour des Anges. C'est pas tous les jours !

Introduction

Les PJ sont, comme à leur habitude, en train de vaquer à leurs occupations quotidiennes (fabrication de pâté de teckel, coupage de cannes blanches des aveugles avec un coupe-boulon, championnat de poussage de cheveux) lorsque les autorités démoniaques se rappellent à leur bon souvenir sous la forme d'un postier issu tout droit d'une pub de fromage bien connue (hélicoptère !!!). On leur demande de se rassembler à la tête de station de taxis de la gare d'Austerlitz. Ils ont reçu l'ordre de monter dans le premier taxi qui accepterait de les prendre. Vu leur nombre (4 au minimum), cela risque d'être difficile.

Mais le premier taxi qu'ils interpellent est OK. C'est une Ford Taunus conduite par un petit moustachu au look de prolo. Il se présente comme étant Marcel et les introduit aussi à son berger allemand, " Bruno " (le précédent, Jean-Marie, est mort la semaine dernière). Il se comporte tout d'abord comme un chauffeur de taxi normal, raciste, bête et bavard. Son discours a quelque chose de légèrement soporifique même pour les pires Démons. Au bout de quelques dizaines de minutes de route, il leur lance un dernier : " Enfin, tout ça pour vous dire que cette mission est loin de me plaire. "

Au même moment, le décor change et le taxi se retrouve sur une piste qui serpente au milieu de la jungle. La voix de leur hôte change du tout au tout et il explique la mission en quelques mots.

" Dans vingt minutes, on va arriver à la ligne de démarcation entre le terrain contrôlé par les troupes de Kabila et les résistants à la cause de Mobutu qui défendent encore une chaîne de montagne à la frontière rwandaise. Je vous préviens, ce sont des chauds et ils ont une haine quasi viscérale pour les Français. Vous avez 10 secondes pour apprendre l'anglais... Bon, voilà le problème : y a ici un petit malin qui tue tout ce qui lui tombe sous la main, Démons, soldats, réfugiés. Il travaille à l'ancienne, à la main et au torchon. Un vrai bijou. Il a balancé un groupe de quatre de nos " diplomates " en vacances qui essayaient de faire échouer la tentative de sauvetage des réfugiés rwandais. Des pontes de Malphas. Alors comme vous pouvez le penser, un petit malin comme ça, faudrait pas le gâcher. Vous le trouvez, vous lui proposerez un contrat sur 666 ans comme chez *Crazy George* et vous m'appelez quand il est conquis. Comment vous m'appelez ? Par mon p'tit nom. Baal. "

Il sourit en montrant des canines que son berger pourrait lui envier et termine : " Si c'est un petit comique et qu'il veut rien entendre, démolissez-le. Tiens, c'est toi le taxi maintenant. Bonne chance et n'espérez pas que quelqu'un ici puisse vous aider. "

Il termine sa phrase en donnant sa casquette à un des PJ puis disparaît, ainsi que son chien, dans un nuage de Gauloise maïs sans filtre.

Une fois sur le terrain

Le temps que le PJ désigné comme chauffeur prenne la place de Baal et ils sont dans le vif du sujet. Seul événement important sur la route qui mène au poste de garde, un missile antiaérien SAM-7 est tiré d'une colline proche. Il touche sa cible quelques centaines de mètres de là, dans un grand boum du plus bel effet.

Quelle que soit la façon dont les PJ ont décidé d'appréhender le barrage routier, ils sont fort étonnés en y arrivant puisqu'il n'est tenu que par une dizaine d'hommes en armes. D'après ce que leur a dit Baal, ce sont des Zaïrois partisans de Kabila (il ne s'est d'ailleurs pas trompé). À moins que les PJ ne fassent le coup de feu d'entrée, les militaires seront plutôt conciliants et même assez débonnaires pour des soldats en guerre. En fait, c'est ce qui ressortira de toutes les rencontres de ce scénario. Les soldats sont surarmés mais passent leur temps à jouer aux cartes, à exécuter des réfugiés ou à nettoyer leurs armes. Pour le combat, c'est plutôt lentement le matin et pas trop vite l'après-midi. Les PJ étant tout sauf des enfants de chœur, ils devront pouvoir se déplacer sans trop de problèmes où ils le désirent.

Qu'ils le veuillent ou non, les PJ seront accueillis au poste de garde par un européen livré complet avec chemise blanche et lunettes noires, comme tout bon journaliste de CNN. Il leur propose de les accompagner jusqu'à la ville toute proche qui sert de garnison aux troupes de Kabila. Il attend une voiture depuis ce matin et n'a plus de glaçons pour son whisky. L'arrivée du taxi est donc miraculeuse (j'ai pas pu m'en empêcher).

Dans la voiture, Max, puisque c'est son nom, présentera la situation rapidement : les troupes de Kabila se sont regroupées dans Assounda, une petite ville de 3 000 habitants, elle-même bordée par un camp de réfugiés qui abrite près de 15 000 Rwandais. Ils sont environ 500 et ont reçu l'ordre de prendre le contrôle total de la région, spécialement une montagne toute proche qui est en fait le lieu qu'ont choisi une cinquantaine de soldats loyalistes pour se retrancher jusqu'à la mort. Ils sont apparemment aidés par des blancs dont l'identité est pour l'instant inconnue. Depuis une semaine, un nouvel adversaire est apparu en la personne d'une sorte de fou furieux qui travaille apparemment à la machette et qui frappe tous ceux qui s'aventurent seuls dans la forêt. Certains murmurent que c'est un esprit de la nature, d'autres que c'est un soldat rendu fou par la mort d'un camarade. Puis Max prononce une phrase qui va tout de suite modifier la donne : " Enfin, maintenant que vous êtes là, j'espère que vous allez tirer tout ça au clair. Je commençais franchement à trouver le temps long. Je sais que le Zaïre est un petit pays mais ils auraient quand même pu vous louer un hélicoptère. "

De toute évidence, on les prend pour ce qu'ils ne sont pas. Max est en fait un Ange de Jean-Luc qui a fait une demande d'intervention d'un groupe d'Anges investigateurs. On lui a confirmé qu'ils arrivaient aujourd'hui. Et d'ailleurs, ils ont failli arriver... Si leur hélicoptère n'avait pas été touché en plein vol par un SAM-7 tiré par un soldat un peu enragé du guidage laser (peu importe son camp). Envolés les Anges (ah ah ah) et c'est de notre petit groupe de Démons que tout dépend désormais.

Ils ont plusieurs façons d'appréhender ce premier problème et aucune ne leur fermera définitivement la porte de la solution de cette aventure.

1) Ils se mettent à sourire bêtement, sortent leur aura et mangent du Jean-Luc au quatre heures. C'est tout à fait possible et je ne me prendrais même pas la tête à vous donner ses caractéristiques : il ne fera pas deux rounds. C'est fin, très fin et ça permet d'éliminer d'entrée celui qui aurait pu leur expliquer une grande partie du scénario. Bravo.

2) Ils se taisent et se regardent d'un air entendu. Max ne leur montrera jamais son aura, mais ne manquera pas de faire moult remarques qui leur indiqueront rapidement que c'est un Ange. Il aura totalement confiance en eux et les aidera au mieux de ses possibilités. C'est la meilleure méthode, et certainement la plus amusante.

Les forces en présence

Les lieux importants du scénario ne sont pas nombreux et seront en fait décrits dans le texte correspondant à l'ethnie, au camp ou à l'organisation qui l'occupe. Trouver des renseignements parmi toutes ses factions ne sera pas facile, d'autant que l'ambiance est toujours explosive et que pratiquement tous les protagonistes sont armés.

Les membres du H.C.R.

• Où peut-on les trouver ?

Un peu partout dans le camp de réfugiés qui borde Assounda et quelquefois dans la ville elle-même (mais ils ne s'y déplacent jamais par groupe de moins de cinq individus).

• Que font-ils là ?

Ils tentent de parer au plus pressé tout en suppliant les pays industrialisés d'intervenir. Les morts s'accumulent et les exactions des soldats de tous camps sont communes. Les épidémies ont fait des milliers de victimes mais la situation s'améliore légèrement (il y a à peine trois mois, le camp abritait 40 000 réfugiés. Il en reste à peine 15 000).

• Qu'en pense Max ?

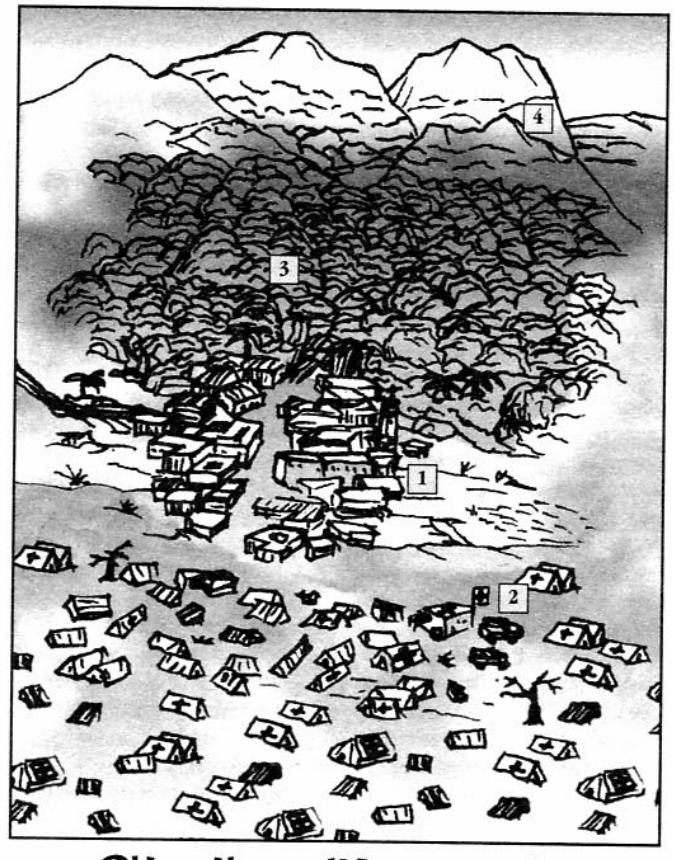
Ce sont sans doute des humanistes qui font leur possible mais les nations qu'ils représentent ne font rien pour arranger la situation.

• Que savent-ils de l'esprit de la forêt ?

L'esprit n'a pas tué de membres du H.C.R. Aucun ne veut vraiment l'avouer mais après avoir vu tant de massacres, les membres du H.C.R. pensent que c'est le résultat des délires de l'un des deux camps et ce qui est certain, c'est qu'une telle horreur ne peut venir que d'un être humain. En aucun cas d'un animal.

• Quelles seront leurs réactions vis-à-vis des PJ ?

Ils seront heureux de voir enfin des européens qui s'intéres-



Situation d'Assounda

1 : Assounda

2 : Camp des réfugiés

3 : Jungle

4 : Montagnes et résistants

sent à ce qui passe ici (que les PJ se fassent passer pour des journalistes ou des diplomates). S'ils se font passer pour des soldats, les membres du H.C.R. leur feront un peu la gueule... Allez, même franchement la gueule.

• Quelles sont leurs caractéristiques ?

Ils sont environ 30. Pas vraiment besoin de les signaler. Leurs compétences n'ont pas grande influence sur le jeu.

Les membres de M.S.F.

• Où peut-on les trouver ?

Dans le camp de réfugiés et dans le seul hôpital d'Assounda. Le matériel dont ils disposent est bien plus performant au camp (où ils ont monté un hôpital de campagne) mais quel que soit l'endroit, les médicaments manquent et les médecins ne sont pas tous au niveau (surtout pour soigner les blessures par balles).

• Que font-ils là ?

Ils soignent tous ceux qui en ont besoin quel que soit le camp dont ils font partie, et même si ce n'est pas toujours facile de soigner ceux qui ont tiré sur les blessés de la veille.

• Qu'en pense Max ?

À peu près la même chose que des membres du H.C.R. En fait, il les aime beaucoup et est vraiment fier d'eux. Reste à savoir si les Démons vont être de son avis.

• Que savent-ils de l'esprit de la forêt ?

Aucun médecin n'a été tué par l'esprit. Ils ne savent qu'une chose : ce qu'il laisse des corps des hommes qu'il tue. Ils se demandent vraiment qui peut être assez fou pour faire ça. Les massacres à l'arme automatique et à la machette, c'est déjà horrible mais là ça dépasse franchement les bornes. Le corps est souvent coupé en plusieurs morceaux et certains organes sont manquants. Cela fait penser à un animal, mais certains médecins en poste en Afrique depuis quinze ans disent n'avoir jamais vu un corps ainsi déchiqueté. S'ils discutent longuement avec les médecins, certains finiront par leur parler d'un fait étonnant : le monstre n'a jamais attaqué aucune femme ni aucun enfant en bas âge. Si les PJ, grands fans de *Predator*, demandent si toutes les victimes étaient armées, les médecins répondront que oui, mais ce n'est pas très original puisque à part les réfugiés, tous les hommes de plus de 12 ans le sont (et encore...).

• Quelles seront leurs réactions vis-à-vis des PJ ?

Ils les accueilleront avec la méfiance que peut avoir un médecin sur le terrain vis-à-vis d'un européen fraîchement débarqué de l'avion. C'est-à-dire, au pire mal, au mieux avec circonspection.

• Quelles sont leurs caractéristiques ?

Ils sont environ 10. Aucun besoin de les signaler. Leurs compétences n'ont pas grande influence sur le jeu. À part peut-être médecine qu'ils ont tous au niveau +1 (et certains à +2).

Les hommes de Désiré Kabila

• Où peut-on les trouver ?

Dans Assounda quand ils se reposent (la plupart du temps) et dans la jungle qui sépare cette dernière de la montagne où sont rassemblés les hommes de Mobutu. Ils patrouillent aussi un peu dans le camp de réfugiés, mais uniquement quand ils ont besoin de s'entraîner au tir (ils prétextent alors qu'ils ont abattu des hommes de Mobutu).

• Que font-ils là ?

Kinshasa vient de tomber et Kabila est à la fois le président et le premier ministre. Les troupes qui l'accompagnaient se dorent la pilule et pillent la capitale tandis qu'eux sont encore les pieds dans la merde à tenter de museler un nid de résistance. Pas de quoi délirer et ils ont vraiment envie d'en finir. Mais la résistance des hommes de Mobutu est bien plus dure que prévue.

• Qu'en pense Max ?

Il pense que ces hommes sont dangereux mais qu'ils sont trop fatigués pour s'intéresser aux PJ ou à lui-même. Il ne leur fait aucune confiance et tente tout de même de les éviter. Il ne connaît qu'une façon de les différencier des hommes de Mobutu : ils sont vêtus de treillis et portent un béret rouge. Et leurs ennemis ? Facile ! bérets rouges et treillis. Je vous dis, on peut pas se tromper.

• Que savent-ils de l'esprit de la forêt ?

Ils pensent que c'est un esprit magique qui a été réveillé par les hommes de Mobutu. Ils les accusent de sorcellerie et de sacrifice humain. Ils pensent que c'est une sorte de démon immortel qui ne peut être vaincu mais qui va dévorer ses invocateurs avant eux. Les moins superstitieux pensent que ce sont les hommes de Mobutu qui tentent de les impressionner en mutilant des cadavres d'hommes tués par un fauve. Problème : ils avoueront aussi qu'ils ne voient pas quel animal peut tuer un homme armé avec autant de facilité.

• Quelles seront leurs réactions vis-à-vis des PJ ?

Ils ne seront pas spécialement dérangés par les PJ si ces derniers ne parlent pas trop français et s'ils ne mettent pas trop le nez dans leurs affaires. Certains, plus nerveux, pourront tout de même tenter de les tirer comme des lapins.

• Quelles sont leurs caractéristiques ?

Soldats aux ordres de Désiré Kabila (500)

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
3	2	1	1	1	2	-

Talents : arme d'épaule +1, arme de contact +1, esquive +0, corps à corps +0, camion +0, arme lourde +0.

Équipement : treillis, béret rouge et M16.

Les agents de la C.I.A.

• Où peut-on les trouver ?

Dans Assounda, à l'hôtel Majestic, qui est l'un des seuls encore en état. Ils occupent les suites les plus luxueuses.

• Que font-ils là ?

Ce sont les conseillers, discrets, mais présents, des forces de Kabila. Ce sont des agents de la C.I.A., mais ils se font passer pour des industriels américains. Ils se déplacent en Cadillacs et ne mangent que de la nourriture qu'un hélicoptère entièrement noir leur apporte (il atterrit sur le toit de l'hôtel). Ils ont le même costume que Max et vont même jusqu'à se balader en costard noir et pompes cirées à partir de 20 heures. Leurs suites sont remplies de matos technologique : ordinateur relié à Internet par satellite, téléphone cellulaire, armement haute technologie.

• Qu'en pense Max ?

Grand benêt devant l'éternel, Max pense vraiment que ce sont des industriels. Il s'est déjà servi de leur téléphone cellulaire et a été relativement bien reçu. Il les trouve tout de même un peu déphasés par rapport à la situation actuelle.

• Que savent-ils de l'esprit de la forêt ?

Ils n'en savent rien et s'en foutent. Les plus comiques l'ap-

pellent " Ed " en mémoire du célèbre tueur en série. Cela changerait certainement si l'un d'entre eux venait à être massacré. Mais cela ne risque pas d'arriver vu qu'ils ne mettent jamais les pieds dans la jungle.

• Quelles seront leurs réactions vis-à-vis des PJ ?

Ils ne les voient pas vraiment d'un bon œil et s'ils les entendent parler, ils les prendront tout de suite pour des agents de la DST. Ils ne les attaqueront pas, mais essayeront de les faire partir, voire d'en référer à Bill lui-même (Clinton pas Gates) pour qu'il en parle à Chichi (qui a autre chose à faire au moment où j'écris ces lignes).

• Quelles sont leurs caractéristiques ?

Agents de la C.I.A. (10)

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
1	2	3	2	3	2	-

Talents : arme d'épaule +0, arme de poing +2, esquive +2, corps à corps +1, voiture +0.

Équipement : costard, pompes brillantes, Ray-bans et GLOCK 17 ou beretta 92.

Les hommes de Mobutu

• Où peut-on les trouver ?

Dans les montagnes qui surplombent la ville et dans la jungle qui les sépare. Ils se déplacent en petits groupes, jamais seuls depuis le début des massacres. Ils possèdent de nombreuses caches d'armes dans la montagne et connaissent des pistes grâce auxquelles ils se déplacent avec aisance.

• Que font-ils là ?

S'ils étaient seuls, ils se seraient certainement rendus depuis longtemps. Mais nourris, armés et placés aux côtés des mercenaires belges, ils pensent tenir encore quelque temps et finir par fuir vers le nord sans que les hommes de Kabila ne les attrapent. Ils sont relativement lâches, mais bien menés (ils le sont) ce sont des guerriers motivés qui connaissent la jungle comme leur poche (la plupart sont nés à Assounda).

• Qu'en pense Max ?

Ce sont des combattants dangereux qu'il ne faut pas fréquenter. Il pense qu'ils haïssent les blancs et que l'esprit de la forêt est peut-être l'un d'entre eux.

• Que savent-ils de l'esprit de la forêt ?

Ils n'en savent rien et pourtant ce sont eux qui en sont les plus proches. Ce dernier a déjà tué 10 hommes et ils ne sortent plus jamais seuls dans la jungle.

• Quelles seront leurs réactions vis-à-vis des PJ ?

Ils les prendront pour cibles s'ils les prennent pour des mercenaires alliés des hommes de Kabila. Ils sont sur les nerfs et les PJ ne devront pas trop les gêner dans leurs actions sous peine de finir l'aventure en Enfer.

• Quelles sont leurs caractéristiques ?

Les hommes de Mobutu (40)

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
2	2	1	1	2	1	-

Talents : arme d'épaule +1, arme de contact +0, esquive +0, corps à corps +1, arme lourde +0.

Équipement : treillis, béret rouge, AK47 et grenades.

Les mercenaires belges

• Où peut-on les trouver ?

Uniquement dans les montagnes qui surplombent la ville. Les mercenaires belges font tout pour passer inaperçus et ne patrouillent donc jamais dans la jungle située entre la montagne et la ville.

• Que font-ils là ?

Ils ont été payés, anonymement bien entendu, par le gouvernement français pour donner du fil à retordre aux rebelles. Leur contrat court jusqu'à la fin du mois de juillet. Ils feront le coup de feu jusque-là, même si Kabila envoie des renforts. Ils essaient de ne pas se faire voir pour que le combat ne dégénère pas en guerre multinationale (si Kabila loue lui aussi les services d'autres mercenaires). Les mercenaires sont dirigés par Hans, un vétéran de l'Indochine qui commence à se faire vieux, mais ses poulains (pratiquement tous des anciens légionnaires) sont dans la fleur de l'âge. Ils sont correctement armés, sans plus.

• Qu'en pense Max ?

Il ne connaît rien de leur présence dans les montagnes.

• Que savent-ils de l'esprit de la forêt ?

Ils n'en savent rien bien que certains d'entre eux aient bien vu un blanc habillé comme un indigène qui se déplaçait silencieusement dans la jungle située entre la ville et la montagne. Ils sont parvenus à le localiser mais n'ont pas osé lui tirer dessus, ne sachant pas à quel camp il appartenait. Pour eux, c'est lui le responsable. Ils pensent à un sniper de l'armée américaine qui aurait pété les plombs.

• Quelles seront leurs réactions vis-à-vis des PJ ?

Ils seront méfiants tant qu'ils ne seront pas sûrs que les PJ ne sont pas eux aussi mercenaires. Une fois ce problème réglé, il sera possible de se lier d'amitié avec eux, d'autant qu'ils commencent à en avoir un peu marre d'être dans ce trou pourri.

• Quelles sont leurs caractéristiques ?

Les mercenaires belges (10)

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
2	2	3	3	3	1	-

Talents : arme d'épaule +2, arme de contact +1, esquive +2, corps à corps +2, arme lourde +2, arme de poing +1.

Équipement : uniformes divers (camo de jungle) et MP5A3 ou autre pistolet-mitrailleur récent.

Les réfugiés rwandais

• Où peut-on les trouver ?

Dans le camp à côté de la ville. Ils sont pour la plupart dans un sale état, même si les plus atteints sont déjà morts. Le camp pourrait accueillir sans problème 30 000 personnes et n'en abrite plus que 15 000.

• Que font-ils là ?

Ils tentent de survivre et sont tiraillés entre l'envie de retourner chez eux (au Rwanda) et celui de trouver un pays qui puisse les accueillir. Malheureusement, aucun pays industrialisé ne l'acceptera et les quelques transports qui ont emmené des réfugiés les ont ramenés dans leur pays. Pire encore, il est certain que parmi les réfugiés se cachent certains responsables des massacres du Rwanda et les rixes sont monnaie courante entre les factions rivales (Tutsies contre Utus).

• Qu'en pense Max ?

Il n'en pense pas grand-chose et espère simplement que les PJ vont pouvoir, eux aussi, faire un petit quelque chose pour les réfugiés. À vrai dire, il ne devrait pas trop y compter...

• Que savent-ils de l'esprit de la forêt ?

Ils ne pensent pas que l'esprit de la forêt soit l'un d'entre eux ou, tout du moins il l'espère puisque dans le cas contraire, il serait particulièrement difficile de le débusquer dans le camp.

• Quelles seront leurs réactions vis-à-vis des PJ ?

Ils ne voient plus les blancs d'un très bon œil et il est même possible qu'ils soient pris à partie par la foule en cas de problème. Même s'ils sont affaiblis, la plupart des réfugiés sont armés, ils sont nombreux et n'ont plus rien à perdre (donc très courageux).

• Quelles sont leurs caractéristiques ?

Les réfugiés aptes à combattre (5.000)

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
2	2	3	3	3	1	-

Talents : arme de contact +1, esquive +0.

Équipement : machette ou revolver et lambeaux de vêtements.

L'Ange de Jordi

• Où peut-on le trouver ?

Dans la jungle qui se trouve entre les montagnes et Assounda. Il ne reste jamais plus d'une heure à la même place et dort par périodes de trois heures par nuit en haut des arbres.

• Que fait-il là ?

Il avait reçu pour ordre de son supérieur de soigner et protéger les gorilles de montagne. Le massacre d'une femelle qui attendait un petit et du seul mâle en âge de procréer de la tribu l'a rendu fou. Il ne pense plus qu'à une chose : tuer les êtres humains qui pénètrent en forêt, principalement ceux qui sont armés. Il n'attaquera ni les femmes, ni les enfants.

• Qu'en pense Max ?

Il ne le connaît pas et ne verra pas en lui un Ange, même de Jordi.

• Que sait-il de l'esprit de la forêt ?

C'est lui !

• Quel est sa réaction vis-à-vis des PJ ?

Une attaque furieuse et fanatique.

• Quelles sont ses caractéristiques ?

Berengeï, Ange de Jordi de Grade 3

FO	AG	PE	PR	VO	AP	PP
5	5	5	2	3	2	30

Talents : discrétion +3, grimper +3, corps à corps +2, arme de contact +2, esquive +3, survie en jungle +3.

Pouvoirs : à choisir selon la puissance offensive de votre équipe.

Équipement : pagne, sagaie, paire de jumelles et trousse de soins.

La confrontation

Pour bien jouer ce scénario, les PJ devront être plongés par le maître de jeu dans un univers de chaos et de violence. Ils devront se méfier de tout et de tous. Lorsque la sauce aura bien pris, il sera facile de dispenser les bons indices (si les PJ interrogent les bonnes personnes de la bonne façon, ils sauront que l'esprit est un blanc et qu'il vit dans la jungle entre la montagne et la ville, tout de même une bande de terre de 10 kilomètres sur 5). Le trouver ne sera pas simple et les PJ ne pourront pas le débusquer sans l'aide d'un camp quelconque qui possède assez d'hommes pour faire une battue sérieuse. À eux de trouver des arguments frappants pour obtenir cette aide. Une fois repéré, l'Ange ne refusera pas le combat et mourra comme il a vécu : dans le sang et la violence.

Conclusion

Pas la peine d'invoquer Baal durant le scénario puisqu'il ne viendra qu'au cas où ils sont parvenus à faire changer la " bête " de camp et il est impossible que ce soit le cas. Ils devront donc trouver un moyen de rentrer par leurs propres moyens (un autre scénario sur le chemin ?).

S'ils parviennent à tuer l'Ange de Jordi, ils remportent une victoire marginale.

S'ils n'y parviennent pas, c'est un échec (avec la petite limitation qui va bien à la clef).

Textes : CROC
Illustrations : Thierry Gayrard
Plans : Thibaud Béghin

Où il est démontré que l'amour d'un père est la chose la plus précieuse qui soit au monde, surtout en temps de guerre...

Le joli mois de mai

Préambule

Ce scénario pour *JRTM* est prévu pour un groupe de 4 à 6 personnages, débutants ou moyennement expérimentés, guidés par un MJ possédant une certaine expérience et capable d'improviser. Il a pour cadre le royaume d'Arthedain au milieu du troisième âge, ainsi qu'il est décrit dans les suppléments *Arnor : The People*, *Arnor : The Land* et l'ancien supplément *Rangers of the North*.

Introduction

En l'an 1643 du troisième âge, le peuple d'Arthedain mène seul la lutte contre Angmar et les forces du roi-sorcier, ce dernier ne ménageant pas ses efforts pour abattre les dernières poches de résistance qui s'opposent à la conquête définitive des restes du royaume d'Arnor.

Le roi Argeleb II a adopté, par nature et par choix politique, une position résolument défensive, qui se traduit par une surveillance des frontières et de nombreuses escarmouches avec les tribus d'orques qui encerclent le pays. Cette attitude modérée et sage ne plaît guère à certaines des maisons nobles qui préféreraient une stratégie plus agressive à l'égard d'Angmar, et ce d'autant plus que la pression des tribus orques sévissant aux frontières orientales et septentrionales du royaume se fait plus intense depuis l'été 1642. Il n'est pas une semaine sans que l'on découvre une ferme détruite, un village pillé ou un manoir isolé attaqué. Cédant à l'insistance croissante des grandes familles nobles du royaume, le roi a accepté de convoquer l'ost afin de mener une grande offensive contre les tribus d'orques nomadisant dans le Rammas Formen, qui sont les plus nombreuses et les plus agressives.

L'offensive d'Arthedain

plan de campagne

Il ne fait aucun doute pour l'état-major du royaume que les orques sont bien renseignés, probablement par un réseau d'informateurs à la solde d'Angmar infiltrés dans tout Arthedain. Le roi et ses proches conseillers ont donc conçu un plan pour piéger l'ennemi.

Ruse de guerre

Une armée fictive, ayant toutes les apparences de l'ost royal et constituant le prétendu fer de lance de l'offensive, se mettra en route vers le nord. Formée de miliciens équipés comme des soldats de l'armée royale et renforcée d'éléments des armées féodales, elle devrait être à même de tromper la vigilance des espions d'Angmar et d'attirer contre elle une bonne partie des tribus d'orques du nord. Le poisson ferré, elle ne doit pas chercher une confrontation qui serait suicidaire, mais se retrancher dans un ancien fort de la frontière, Ring Thalion, qui a été préparé à cet effet.

Dans le même temps, les vrais soldats de l'armée royale, tous montés et sans uniformes, se disperseront à travers les collines de Tyrn Formen pour se regrouper discrètement au nez et à la barbe des espions d'Angmar, à la pointe nord de la chaîne de collines. Le lieu de rassemblement prévu est un fort comme il en existe beaucoup à la frontière du royaume, appelé Bar En Ych (la tour de l'orque).

Là, les troupes doivent attendre que les rôdeurs dispersés dans le nord leur signalent le début de la contre-offensive d'Angmar, qui ne devrait pas tarder et qui devrait se focaliser sur Ring Thalion. Il ne restera plus qu'à surgir dans le dos des troupes ennemies pour tailler des croupières aux orques.

L'ost royal

composition des troupes et organisation

La composition des troupes du royaume d'Arthedain est donnée dans les suppléments cités en préambule (*Arnor : The People* et *Rangers of the North*). L'organigramme reste identique pour cette campagne, seules les caractéristiques des différentes troupes étant modifiées :

- les soldats de l'armée royale sont en fait des miliciens, de même que les chevaliers (arequain). Seuls 10 % d'entre eux sont montés.
- seule une partie des troupes féodales, les forces des maisons Formenya et Emerya, est mobilisée, soit 600 hommes au total.
- d'authentiques miliciens renforcent l'armée, au nombre de 1500.

Le camp de l'ost royal

Le point de rassemblement des troupes se trouve installé dans une vallée encaissée, Dol Turandir, à 4 kilomètres au nord de Fornost. Le campement est divisé en deux parties, les troupes royales logeant dans le bâtiment de Dol Turandir proprement dit, tandis que les armées féodales et la milice ont installé leurs tentes à l'extérieur du fort.

Des remparts de bois ont été érigés à l'entrée de la vallée et des sentinelles en nombre important sont disposées sur les crêtes. La garde est assurée par une compagnie de l'Ostiriath, jugée plus fiable par Arvegil et ses conseillers. Elle a autant pour mission de surveiller les entrées que d'éviter les fuites. Tous les hommes qui pénètrent dans la vallée y sont consignés jusqu'au jour du départ.

Seuls les capitaines et l'état-major ont la possibilité de pénétrer dans le fort, bien évidemment pour que la supercherie ne soit pas éventée trop tôt.

Les compagnies franches : la véritable armée royale

Les vrais troupes de l'armée royale, quant à elles, sont dispersées en petits groupes dans l'ensemble des Tyrn Formen. Chaque Boronas (compagnie) comprend 20 hommes et il y a 25 compagnies en tout.

Les dépôts de ravitaillement

Deux villages, en sus du fort de Ring Thalion, ont été choisis pour servir de dépôts à la fausse armée le long de sa route vers le nord. Il s'agit des villages de Woodhaven et Sartar. Ces deux bourgades, d'environ 70 foyers chacune, sont administrées par un bailli, représentant du roi, qui a pris soin de constituer les réserves nécessaires au cours de l'hiver.
Des entrepôts ont été aménagés pour le ravitaillement de la troupe : sacs de blé, viande salée ou séchée, tonneaux d'ale, armes, munitions, animaux de bât, etc.

Ring Thalion

Le fort de Ring Thalion a été considérablement renforcé durant l'hiver, malgré les conditions climatiques difficiles qui sont de règle en ces contrées. Les murailles ont été relevées et renforcées, des douves ont été creusées autour de l'enceinte et des bâtiments aménagés. Enfin, les citernes et les réserves sont bourrées à craquer de vivres et de munitions, permettant à l'armée royale de soutenir aisément un siège.
La seule personne de Ring Thalion au courant du plan de la campagne est l'ingénieur en chef chargé des travaux de réhabilitation du fort, Taras Helin.

Il y a quelque chose de pourri
où vous savez...

La trahison de Meneldir Tarsil

Meneldir est un Dunedain dont la lignée remonte aux anciens temps de Numénor. Dès l'adolescence, il s'est tourné vers la carrière de rôdeur et a fini par atteindre un rang élevé dans cette organisation, ayant désormais le titre de Feredir laur (senior).
Meneldir a perdu sa femme, Sylwenia, et son fils, Perendil, au cours de l'hiver 1642, lors d'une razzia opérée par les orques de la tribu des Thrakburzum. Cet événement douloureux l'a plongé dans des abîmes de chagrin. Ses compagnons, à la fois admiratifs et effrayés par sa rage à poursuivre les orques, l'ont surnommé " Drogryn " (chien-loup).
C'est à la fin du mois de Lothron de 1642 qu'il reçu la visite de Kurshâ, qui lui révéla que sa femme et son fils étaient vivants et lui en donna des preuves incontestables : la bague de Sylwenia et le baudrier qu'il avait offert à son fils, ainsi qu'une lettre écrite par sa femme dans la vieille langue numénoréenne. Kurshâ lui offrit la possibilité de revoir sa famille, en échange bien sûr de sa coopération. Meneldir finit par accepter de renseigner Kurshâ sur les mouvements des groupes de rôdeurs postés aux frontières, ce qui a permis l'intensification des raids orques durant l'hiver et l'automne 1642.
Son caractère déjà sombre et renfermé ne s'est pas amélioré depuis six mois. Tourmenté par sa trahison, tiraillé entre la fidélité à son roi et l'espoir de retrouver sa famille, il est désormais muré dans le silence et la solitude.

Nom	Meneldir	Niv	8
Coups	70	TA	SL/5
Bdef	45	Boucl.	5
Mêlée Boff	95bs	Proj Boff	90cp
MM	20		

Kurshâ

Kurshâ est un des multiples agents d'Angmar dans les royaumes héritiers d'Arnor. Sous les apparences d'un tranquille marchand ambulant originaire de Rhovanion, il parcourt l'Eriador pour le compte du roi-sorcier, glanant ici ou là des renseignements, fomentant des révoltes et implantant les germes du découragement et de la division.
Kurshâ a eu la chance de croiser le chemin de Perendil dont il a su gagner la confiance. Le jeune garçon lui a raconté son histoire et Kurshâ a vite compris le profit qu'il pourrait tirer de la situation.
Confiant Perendil à la garde d'un sien cousin habitant les environs de Bree, un certain Buzbag et sa femme Dora, Kurshâ s'est mis en rapport avec Meneldir et le fit chanter. Les informations de Meneldir furent ensuite négociées par Kurshâ auprès des différents chefs de guerre orques selon les besoins, leur permettant de réaliser des prises intéressantes à peu de frais, tout en enrichissant Kurshâ par la même occasion.
Ce dernier n'eut pas besoin de Meneldir pour apprendre la nouvelle de la mobilisation de l'armée et il voit là un signe du destin lui offrant la possibilité de frapper un grand coup contre le royaume et de gagner ainsi les faveurs du seigneur d'Angmar. Ayant pris contact avec les Uruk-uflags, la plus féroce des tribus orques constituée uniquement d'Uruk-haï et dévoués à la cause du roi-sorcier, il a mis au point avec eux un plan destiné à prendre au piège l'armée royale.

Nom	Kurshâ	Niv	6
Coups	60	TA	Ch/15
Bdef	35	Boucl.	5
Mêlée Boff	90	Proj Boff	80
MM	20		

Les plans de Kurshâ

Kurshâ dispose des informations suivantes :

- La remise en état du fort de Ring Thalion n'est pas passée inaperçue et il suppose avec raison que ce dernier doit servir de base avancée à l'armée lors de son offensive dans le nord.
- L'intense activité des rôdeurs dans le nord du royaume renforce sa conviction que l'attaque viendra de là.
- Les ordres de constitution des dépôts de vivre dans les villages de Woodhaven et de Sartar permettent avec certitude de prévoir la route suivie par l'armée.
- Enfin, les connaissances de Meneldir permettent de faire pénétrer les troupes orques par des chemins détournés hors de vue des autres rôdeurs.

Sur ces bases, Kurshâ a imaginé un plan audacieux qui, ironie du sort, n'est pas sans rappeler le plan d'Argeleb II. Encadrées par les Uruk-uflags, les tribus combinées des Faulgurum, Lugoth, Snagoth et Thrakburzum vont secrètement,

Les intentions de Mallach Tarmeä,
capitaine des rôdeurs

Mallach Tarmeä est un brillant capitaine qui mène avec force et habileté ses maigres troupes et protège ardemment les frontières du royaume. La soudaine intelligence des orques et la facilité avec laquelle ils déjouent ses rôdeurs et pénètrent dans le royaume lui a mis la puce à l'oreille. Il se doute qu'il y a des espions bien informés qui tournent autour de ses hommes et craint de découvrir que l'un d'entre eux a trahi. Une enquête serrée lui a permis d'obtenir de fortes présomptions contre Meneldir, sans pouvoir réunir de preuves.
Pour le démasquer, son plan est aussi simple qu'efficace. Les PJ ne sont là que pour servir d'aiguillons à Meneldir et pour l'occuper de sorte qu'il agisse pressé par les événements et se découvre. Pour plus de sûreté, ils seront suivis par un groupe de rôdeurs à environ une journée de marche en arrière qui a pour consigne de ne pas intervenir ni se dévoiler tant que Meneldir ne se trahit pas.
Le groupe de rôdeurs a les caractéristiques suivantes :

Nbre	Niv	Coups	TA	Bdef	Boucl.	Mêlée Boff	Proj Boff	MM
x 5	8	70	SL/5	45	5	95bs	90cp	20

Il sera dirigé personnellement par Silneril de Browen :

Nom	Niv	Coups	TA	Bdef	Boucl.	Mêlée Boff	Proj Boff	MM
Silneril	16	130	SL/5	80	10	120bs	115cp	20

Connaît six listes de sorts de rôdeur au niveau 20

La tragique histoire de Sylwenia et Perendil Tarsil

Lors de la destruction de sa demeure par une bande d'Angmarim en maraude, Sylwenia Tarsil, épouse de Meneldir, ne fut pas tuée comme le crut celui-ci mais fut emmenée en captivité avec son fils par la bande d'orques auteurs du forfait. Constituant un prix de choix, il fut décidé par le chef de la troupe qu'elle serait envoyée avec son enfant à Carn Dum pour servir d'otages.
Son escorte fut attaquée et détruite par un parti de Rhudaurain, et les prisonniers changèrent de geôliers. Parvenus à Cameth Brin, elle refusa de révéler son identité pour éviter à son mari la honte d'une rançon. C'est en tentant de s'évader avec son fils qu'elle fut tuée par une flèche perdue.
Ce dernier, un jeune garçon de huit ans, vif et intelligent, parvint à échapper à ses poursuivants et se réfugia dans les collines du Rhudaur où il réussit, seul, à survivre quelque temps. Errant à travers les collines, il fut découvert à moitié mort de froid et de faim par une tribu de Dunéens nomadisant au nord d'En Egladil.
Recueilli et soigné par la tribu, il la suivit quelque temps puis s'enfuit de nouveau dans l'espoir de retrouver son père. C'est alors que sa route croisa celle de Kurshâ, qui, à force de cajoleries et d'amabilités, parvint à l'amadouer.

de nuit, infiltrer les contreforts du Rammas Formen, des terres désolées, couvertes de nombreux bois et creusées de ravins propices à la dissimulation. Le moment venu, les troupes orques dispersées doivent se réunir en aval de Ring Thalion afin de tendre une embuscade avant que les forces du roi ne se trouvent en sécurité dans le château. Un petit groupe doit tenir le gué de Iach Olog (gué du troll) pour couper toute retraite aux troupes arthadan.

Le rôle de Meneldir va donc consister essentiellement à préparer des signes de piste pour les groupes d'orques infiltrés et à indiquer la route suivie par l'armée afin que l'embuscade puisse être la plus efficace possible.

La composition de l'armée orque est la suivante :

100 Uruk-uflags, une tribu d'Uruk-haï qui a pour mission d'encadrer les autres contingents d'orques afin de maintenir un semblant d'ordre dans la troupe ; 1200 guerriers Snagoth ; 800 guerriers Faulgurum ; 1500 guerriers Lugoth ; 600 guerriers Thrakburzum.

Les caractéristiques des orques se trouvent dans *Arnor : The People* ou *Rangers of the North*.

Engagez-vous, rengagez-vous

Le rôle des PJ dans l'histoire

Les PJ se trouvent à Fornost Erain, capitale du royaume d'Arthedain, en ce début du mois de Gwirith.

Le ciel est couvert d'épais nuages gris et un vent froid et vif descendu des hauts plateaux de Forochel force les habitants de la ville à se calfeutrer dans leurs maisons. À tous les coins de rue, des affiches proclamant la mobilisation des forces du royaume provoquent de nombreux commentaires dans les auberges et tavernes de la ville, chacun glosant sur l'opportunité d'une telle offensive, les objectifs de la campagne et bien sûr la meilleure manière de conduire la guerre.

Soldats du roi

Les PJ peuvent légitimement s'enquérir des possibilités de se faire engager dans l'armée, auquel cas ils seront dirigés vers le château. S'ils n'y pensent pas tout seuls, faites intervenir un sergent de la garde dans la taverne où ils logent.

Il ne leur reste plus qu'à aller au château pour s'engager. Arthedain est beaucoup plus pointilleux que Cardolan ou même Gondor sur le recrutement d'auxiliaires et les PJ vont devoir se soumettre à un rude interrogatoire complété d'épreuves avant de pouvoir s'engager.

Une fois cela fait, ordre leur est donné de rejoindre le camp de Dol Turandir pour y connaître leur affectation définitive.

Le camp de Dol Turandir

En tant qu'auxiliaires, ils se trouvent regroupés avec les troupes des armées féodales des maisons Formenya et Emerya et avec la milice.

La discipline du camp est plus sévère qu'à l'ordinaire et le fort de Dol Turandir est particulièrement bien gardé. Aucun contact n'est autorisé entre les soldats du roi et les autres, cela bien sûr pour éviter des fuites sur la supercherie.

Mission de confiance

Le lendemain de leur arrivée, les PJ sont convoqués dans la tente de Mallach Tarneä pour y recevoir leur ordre de mission. Meneldir est présent dans la tente, raide et sévère, et écoute les ordres de son capitaine. Silneril de Browen, un rôdeur fidèle de la maison Eketya, est aussi présent en sa qualité de supérieur hiérarchique direct de Meneldir.

Ils ont ordre d'accompagner le rôdeur en tant qu'éclaireurs afin de préparer la route que va suivre l'armée. Ils devront s'assurer de la présence de ravitaillements adéquats dans les différents endroits prévus pour les haltes (Woodhaven et Sartar) et du bon état du fort de Ring Thalion, le dernier refuge de l'armée avant qu'elle ne pénètre en territoire ennemi. Il est entendu que la plus grande discrétion est recommandée.

Meneldir émettra quelques objections sur la nécessité d'être accompagné de mercenaires pour cette mission (en jetant des coups d'oeil méprisant, vers les PJ), mais sera remis en place par Mallach avec calme mais fermeté. Les PJ sont visiblement de bons combattants et un groupe hétéroclite comme le leur attirera moins l'attention. L'ennemi ne doit bien sûr pas découvrir les plans de l'armée avant qu'elle ne soit près de son objectif.

Un voyage mouvementé

Le voyage jusqu'à Ring Thalion prendra environ 10 jours au petit groupe, en comptant les haltes nécessaires à Woodhaven et Sartar. Meneldir est très peu loquace (c'est un euphémisme) et n'adresse la parole aux PJ que pour donner des ordres sur la route à prendre ou le campement à établir. Il sera hostile à toute tentative de dialogue, remettant les PJ à leur place avec mépris. Il ne souhaite pas que quiconque s'occupe de ses problèmes qu'il est assez grand pour résoudre tout seul.

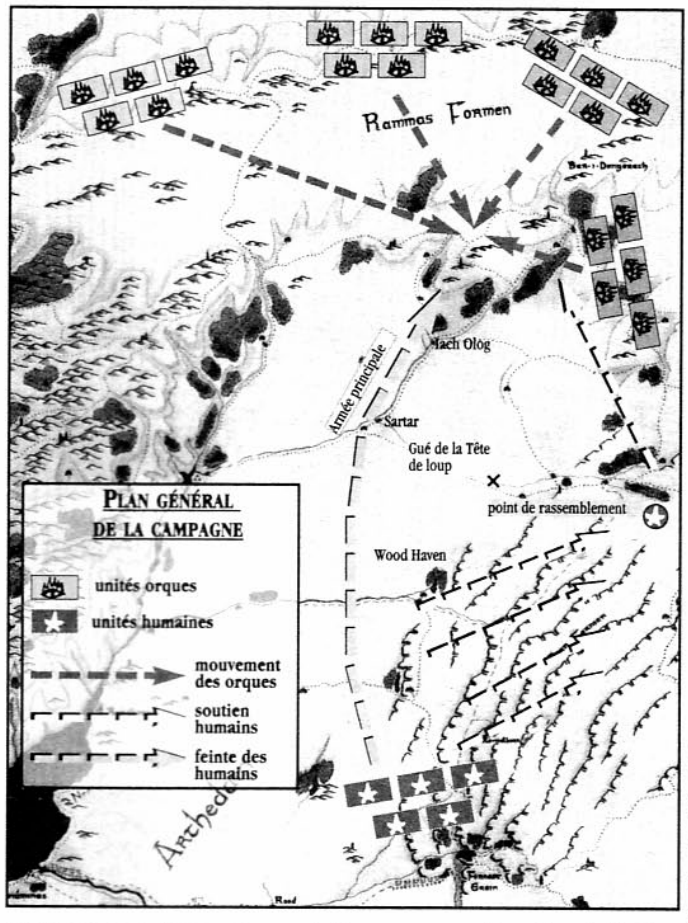
Deux événements vont venir pimenter leur voyage qui, sans avoir de lien apparent l'un avec l'autre, vont pourtant leur donner des indices concernant la trahison de Meneldir et le rôle de Kurshâ dans le piège tendu à l'armée d'Arthedain.

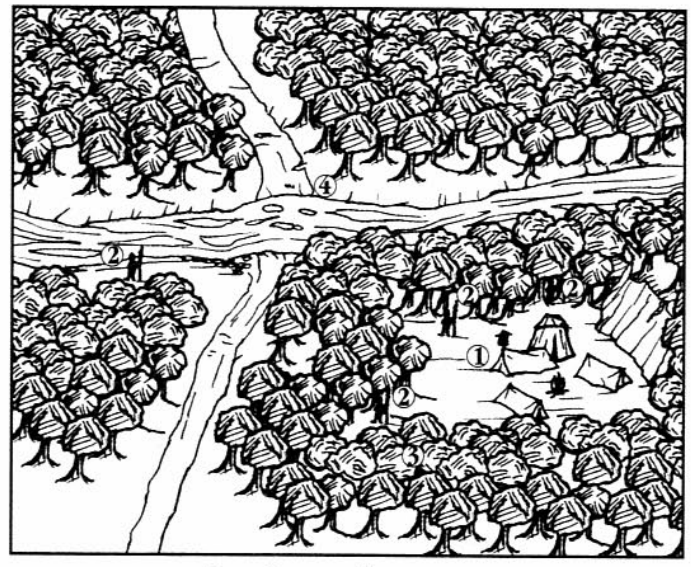
Corruption à Woodhaven

Le bailli de Woodhaven, Ernald, un Eriadorien chaleureux et bonhomme, profite de la guerre pour s'enrichir. Il est en cheville avec un receleur du nom de Zarko, qui n'est autre que Kurshâ sous une fausse identité, et échange à celui-ci les marchandises qu'il est censé entreposer pour l'armée contre des fournitures de quatrième zone (blé germé, pièce de métal rouillé, vêtements usagés, etc.). Zarko lui verse une commission une fois les marchandises revendues ailleurs.

Meneldir se désintéresse totalement de la mission qui leur a été confiée et seuls les PJ pourront éventuellement découvrir la combine. Il leur suffit de s'intéresser d'un peu près aux marchandises entreposées dans les dépôts de Woodhaven pour se rendre compte de leur piètre qualité. Interrogé, Ernald arguera de l'hiver rigoureux, des difficultés économiques, du peu de temps qu'on lui a laissé, bref, noiera le poisson sous une apparente bonne foi.

Dès la nuit venue, Ernald s'étant empressé d'offrir l'hospitalité au groupe, il va prévenir quelques acolytes, des séides de Zarko qui logent dans l'auberge du village, afin qu'ils «s'occupent» des PJ et de Meneldir. Leur forfait perpétré, les





Le gué de la tête de loup

1 : Campement de Kursha 2 : Sentinelle 3 : Chevaux 4 : Gué

truands transporteront les corps plus au nord où le massacre passera pour une embuscade d'orques. Aux PJ d'être vigilants s'ils veulent se réveiller le lendemain. En tant que représentants de l'autorité, ils ont la possibilité de destituer le bailli et de nommer quelqu'un à sa place. Il faut noter que nombre de villageois sont au fait des arrangements d'Ernald, mais que la plupart se taisent pour éviter les ennuis.

Les acolytes de Zarko (Kurshâ

Nbre	x 6	Niv	2
Coups	35	TA	HL/10
Bdef	25	Boucl.	0
Mêlée Boff	50bs	Proj Boff	45sb
MM	5		

Orques à l'horizon

C'est sur la route de Ring Thalion, à la tombée de la nuit, alors qu'ils ont encore une journée de marche pour rallier le fort, qu'ils tombent nez à nez avec une troupe d'orques. Il s'agit d'un parti de Lugoth qui a désobéi aux ordres et s'est mis en quête d'une nourriture plus intéressante que les racines des arbres et la viande séchée.

Meneldir sera impitoyable avec eux et entraînera les PJ à sa suite. Dès qu'un tiers des leurs sont tombés, les orques tentent de s'enfuir. Meneldir prendra soin de ne faire aucun prisonnier, même si les PJ ont cette bonne idée.

S'ils parviennent à capturer un orque, son interrogatoire, quoique pénible et difficile, sera intéressant.

Ses compagnons et lui sont des Zurzhag, un clan membre de la tribu des Lugoth. Il révélera que le reste de la tribu se trouve disséminé dans les collines et qu'ils doivent se réunir secrètement aux alentours du 6 Lothron, à un mile en aval de Iach Olog. Il avouera aussi qu'ils ont réussi à tromper la vigilance des rôdeurs en suivant un seigneur Uruk-hai visiblement bien informé, mais il n'en sait pas plus.

Nbre	x 10	Niv	2
Coups	35	TA	SL/5
Bdef	20	Boucl.	0
Mêlée Boff	50ha	Proj Boff	35sb
MM	0		

La disparition de Meneldir

Le lendemain matin suivant leur arrivée à Ring Thalion, Meneldir disparaît du fort pour rejoindre Kurshâ et lui transmettre ses informations. Il se dirigera à marche forcée en direction du gué de la Tête de Loup. Ses traces ne sont pas très difficiles à suivre (difficulté Faible sur l'échelle des actions). Là l'attend Kurshâ, les derniers jours de chaque mois, habituellement accompagné de cinq cavaliers norderons, pour recueillir les dernières informations sur la marche et la composition de l'armée.

Meneldir a échafaudé en cours de route un plan audacieux qui, il l'espère, lui permettra de sauver sa vie et celle de son fils. Il a jugé ses compagnons de voyage comme de solides guerriers, capables de tenir tête aux hommes de Kurshâ, et va utiliser leurs compétences à son profit.

En laissant des traces peu discrètes, il espère qu'ils vont le suivre. Une fois parvenus au gué de la Tête de loup, il ne leur restera plus qu'à s'occuper des soldats norderons de Kurshâ, tandis que lui-même se chargera de ce dernier.

La bataille du gué de la tête de loup

Kurshâ est effectivement accompagné par des soldats, mais ils sont au nombre de 10, au grand désespoir de Meneldir qui comptait sur une résistance plus faible. Meneldir se débrouille pour parvenir au gué dans le milieu de l'après-midi. Il estime que si ses poursuivants ne l'ont pas encore rattrapé, ils devraient parvenir au gué à la tombée de la nuit, dans des conditions idéales pour attaquer les norderons.

Kurshâ a installé son camp dans les bois, du côté est du gué. Dès qu'il voit Meneldir approcher, il sort du bois à sa rencontre puis l'emmène au campement, mécontent de son retard et impatient de connaître les nouvelles. Meneldir, après avoir livré ses renseignements, ne ferme pas l'œil de la nuit et tente de capturer Kurshâ dès que les PJ passent à l'attaque.

Ce dernier n'hésitera pas à s'enfuir en cas de combat, préférant sauver sa peau que jouer les héros. C'est pourtant un bon combattant mais il préfère éviter les mauvais coups. Meneldir se lancera immédiatement à sa poursuite, accompagné ou non des PJ, voire d'éventuels renforts.

Ses soldats sont courageux mais pas téméraires et se rendront dès que le rapport de force est de un contre un entre les assaillants et les défenseurs. Ils ne sont pas au courant des plans de Kurshâ ni des manoeuvres prévues par lui, ce sont de simples gardes du corps.

Gardes de Kurshâ

Nbre	x 10	Niv	3
Coups	45	TA	SL/5
Bdef	30	Boucl.	5
Mêlée Boff	65bs	Proj Boff	55sb
MM	5		

Conclusion

À ce point de l'histoire, les PJ ont plusieurs options :

• Laisser Meneldir se débrouiller seul avec Kurshâ et retourner prévenir l'armée du roi du piège qui doit lui être tendu. La rencontre avec les rôdeurs envoyés à leur suite facilite la chose. Après de nombreuses questions, ils retournent à bride abattue vers la fausse armée en route pour le piège tendu par Kurshâ.

• Suivre ou accompagner Meneldir sur les traces de Kurshâ. La traque s'achèvera deux jours plus tard car Kurshâ, bien que solide guerrier et habile espion, n'est pas de taille à semer un rôdeur dans les collines. Meneldir s'occupera personnellement de Kurshâ et finira par lui faire avouer où se trouve son fils. C'est alors qu'interviennent les rôdeurs envoyés à leurs trousses. Les explications avec Mallach Tarmeä risquent d'être longues et douloureuses, surtout pour Meneldir, mais l'essentiel est que son fils soit désormais hors de danger.

• Poursuivre ou interroger les gardes de Kurshâ. Ce sont de simples mercenaires engagés par Kurshâ au début de l'hiver. Ils l'ont accompagné à de nombreuses reprises dans ses voyages et notamment lors de plusieurs rencontres qui ont eu lieu avec les terribles Uruk-uflags. Ils devaient se rendre après à un lieu de rendez-vous situé deux milles en amont du Iach Olog, mais ils ne savent pas pourquoi. Cette dernière option peut leur permettre de découvrir une partie du dispositif des orques autour de Ring Thalion en se portant en éclaireurs vers leurs positions.

Les PJ, sans Meneldir, sont félicités pour leurs précieux renseignements et ont la possibilité de participer aux opérations militaires qui se révèlent être une grande victoire pour Arthedain. Les orques, surpris par le nombre des Arthadan, l'armée fantôme étant venue prêter main-forte à la fausse armée, et débusqués de leur lieu d'embuscade n'ont plus qu'à s'enfuir vers le nord où le roi les fera poursuivre. L'objectif est atteint et la menace du roi-sorcier écartée, pour un temps au moins.

À vous de juger de la récompense que leur octroie le roi pour les services rendus.

Texte : Arnaud Bailly
Plans : Thibaud Béghin
Illustrations : Jean-Philippe Boudart

Un scénario pour Miles Christi

Le feu

" Or, les hommes du Temple écrivirent une page glorieuse de leur histoire. Mais au cours de cette épître sanglante où fut vaincue la Bête, les meilleurs d'entre eux laissèrent la raison sinon la vie. Le Très Haut m'est témoin que les pauvres chevaliers n'ont point failli. "

L'histoire

Juin 1117. L'ost royale, menée par Baudouin IV le Lépreux, s'est rassemblée comme elle en a l'habitude aux fontaines de Séphorie, en Galilée. L'armée du Sultan Salah ad-Din marau-de depuis quelques semaines de l'autre côté du Jourdain et le roi Baudouin, informé par ses espions, a préféré prendre les devants et tenir ses troupes prêtes.

Tous les seigneurs francs ont répondu à l'appel : le valeureux Raymond III, l'infâme Renaud de Châtillon, le turbulent Bohémond d'Antioche, les chevaliers de l'Hôpital et du Temple, leurs divers vassaux, les auxiliaires turcomans, les prêtres, les innombrables marchands, la foule des petites gens venus grappiller quelques aumônes et même une tribu de Bédouins, les Banou Benhajj, payés par le roi pour servir d'éclaireurs.

La vision du camp a réellement de quoi impressionner : un océan de tentes grouillant d'une activité fébrile s'étend à perte de vue. Plus de 30 000 hommes se trouvent rassemblés autour de Baudouin ! Du jamais vu.

Un principe souvent vérifié veut que l'on ne se cache jamais aussi bien qu'au milieu d'une foule. Profitant de ce rassemblement sans précédent, un groupe de changelins (cf. miles Christi p. 141) ayant Moloch, le démon carthaginois, pour père, a décidé de passer à l'action. Leur but est simple : dérober la Vraie Croix ! Une fois leur forfait accompli, ils la transporteront dans un temple phénicien enfoui non loin du camp. Là, ils tiendront une messe noire au cours de laquelle ils immoleront la Vraie Croix afin que Moloch leur donne le pouvoir du " Feu de Moloch " dont ils se serviront pour dévaster le camp, offrant ainsi quelques milliers d'âmes en sacrifice à leur cher papa... Rien que ça.

Ils ont juste oublié un petit détail : vos joueurs.

Une journée bien remplie

Avant de plonger les frères au cœur de l'intrigue, nous vous conseillons de leur faire vivre une journée de patrouille à dos de roncins dans l'enceinte du camp, ainsi qu'une nuit de garde autour de la tente contenant la Vraie Croix. Voici une liste, non exhaustive, de quelques situations épineuses, dont plusieurs mettent en scène le docteur Dulcamara, escroc de son état. Les incidents doivent s'enchaîner sans temps morts afin de maintenir les joueurs sous pression.

La chaleur est insoutenable et le travail ne manque pas. Soldats avinés, marchands plus ou moins gredins, voleurs en tout genre, rixes incessantes entre les hobereaux, toutes les occasions de lever la main sur un chrétien sont réunies.

1) Le docteur Dulcamara, que vos frères ont peut-être déjà rencontré s'ils ont joué le scénario " Al Muntaqim le vengeur ", tente d'escroquer les chalands assemblés autour de sa carriole auxquels il assure que son huile miraculeuse soigne tous les maux connus et inconnus. Son singe passe parmi la foule portant une écuelle contenant un peu d'huile. Si un frère possédant la compétence Médecine à 8 ou plus y trempe un doigt, il constatera qu'il s'agit d'une vulgaire huile de palme parfumée. Les clients se pressent et la bourse de Dulcamara se remplit...

2) Un frère sergent du Temple sort ivre mort d'une auberge en compagnie de deux écuyers de l'Hôpital aboyant des chants paillards. Les Templiers se font bien évidemment un devoir de les ramener discrètement dans leurs quartiers respectifs lorsque six Hospitaliers interviennent et accusent le sergent d'avoir débauché leurs jeunes recrues. Ils veulent l'exposer au pilori pour l'exemple !

La conversation s'envenime rapidement et, contrairement aux frères du Temple, les Hospitaliers n'hésiteront pas à en venir aux mains pour imposer leur point de vue. Frapper un chrétien, qui plus est un frère, c'est très mal... Cela dit, ça défoule.

3) Deux bédouins ont maille à partir avec une foule hystérique qui les accuse d'avoir dérobé un calice dans une des églises en toile du camp. Si les frères parviennent à empêcher le lynchage, ils apprendront peut-être que le calice leur a été vendu par un certain Dulcamara...

4) Les frères sont attirés par des cris provenant d'une vaste tente. Trois individus richement vêtus s'en prennent à un bédouin qu'ils rouent violemment de coups en l'insultant. Détail frappant, les trois hommes sont albinos (il s'agit de trois des sept changelins ; cf. " Les fils de Moloch "). À quelques mètres de là, un imposant brasero richement ouvragé est renversé sur le sol. Le seul moyen d'apaiser les esprits est de crier encore plus fort et de distribuer quelques baffes (pardon Seigneur...). Cela fait, les frères finiront par comprendre, au milieu des insultes et du brouhaha de la foule venue assister à l'empoignade, que les trois albinos reprochent au pauvre bédouin d'avoir renversé le brasero par mégarde. Tout ça pour ça...

Alors qu'ils s'apprêtent à partir, incrédules et pensifs, les frères peuvent apercevoir (Sens dif. 7) un quatrième albinos qui les observe, accroupi derrière un piquet de la tente. Il semble les

de moloch

appeler du regard... Si les frères s'approchent, il disparaît dans le dédale du camp.

5) Une prostituée insulte haut et fort un chevalier de Renaud de Châtillon qui refuse de lui payer son dû. Le chevalier, lui, prétend que la prestation de la dame était de fort mauvaise qualité... Un débat bien scabreux pour nos frères qui auront sans doute du mal à rendre la justice de Salomon, d'autant que le chevalier ne se prive pas de mettre en doute leur compétence dans pareille affaire.

6) Dulcamara utilise Mazetto, son macaque dressé, pour faire les poches des clients dans une taverne.

7) À plusieurs reprises au cours de la journée, les frères peuvent apercevoir furtivement le visage torturé de Crysos (cf. ci-dessous), déchiré entre l'envie de tout expliquer aux frères et sa loyauté envers les siens. Il s'esquivera systématiquement.

On a volé la Vraie Croix !

Vous trouverez ci-après une liste chronologique des événements qui ponctuent le scénario.

1) Soir du premier jour - Saint Basile - Vêpres hautes: les frères reçoivent leurs ordres.

Après les vêpres, le Sénéchal du Temple, Onfroi de Thiérache, un homme autoritaire, fait appeler les frères dans ses quartiers et demande un rapport de leurs activités du jour. Gageons sans trop nous avancer qu'ils auront au moins commis un ou deux écarts à la règle au cours de cette journée mouvementée (la bagarre avec les Hospitaliers par exemple) et, pour leur pénitence, ils ont à nouveau l'insigne honneur de monter la garde autour de la tente contenant la Vraie Croix. Un écuyer du Temple leur apportera leur repas du soir vers complies. Rompez !

2) Soir de la Saint Basile - Complies: le marchand de sable.

La nuit sans lune est tombée sur le camp qui s'endort lentement. Un jeune écuyer du Temple, répondant au doux nom de Colomban, s'approche de la tente avec les repas. Vos frères le connaissent bien et ne se méfient donc pas... Erreur, car il s'agit bien évidemment de Calame, qui a intercepté Colomban, l'a proprement égorgé, lui a dérobé ses vêtements et a pris son apparence. Est-il dès lors utile de préciser que le repas est copieusement arrosé d'un sédatif puissant qui produira irrémédiablement son effet deux heures plus tard ?

3) Nuit de la Saint Vitus - Matines: dormez braves gens.

Le camp dort à poings fermés. Les frères commencent à ressentir une grande fatigue : leurs paupières sont lourdes, leurs membres s'engourdissent... Alors que les doutes commencent à poindre, ils distinguent une forme qui se faufile entre les tentes. C'est Crysos, le plus jeune des sept changelins. Il s'approche à pas de loup et hèle doucement un des frères. Il aura juste le temps de bredouiller " Prenez garde, mes frères vont... " avant de s'effondrer sans un bruit, une flèche dans le dos (on ne plaisante pas avec les traîtres). Faites un test de Vigueur pour chacun des frères (Dif. 10). Ceux qui le réussissent ont le temps de pousser un cri d'alerte avant de s'effondrer, victimes du poison. L'appel restera malheureusement sans réponse, car au même moment, un cri beaucoup plus fort déchire la nuit : " Au feu (voir ci-dessous) ! " La suite se passe très vite : Calame, Ahimaaz, Hanoch et Meltiselem, tous les quatre masqués, pénètrent dans la tente, s'emparent de la Vraie Croix qu'ils enveloppent dans une toile, puis disparaissent dans la nuit, en ayant soin de laisser tomber un morceau d'étoffe bédouine sur le sol afin de brouiller les pistes. Ils filent en direction de leur tente où ils plient armes et bagages et prennent la fuite en direction de l'ouest, vers le temple phénicien du mont Tabor.

4) Nuit de la Saint Vitus - Matines : au feu !

Au moment où les frères succombent aux effets du sédatif, le feu se déclare à l'intérieur d'une vaste tente accueillant des demoiselles à la vertu légère. Le camp résonne aussitôt des cris d'alarme. Les hommes présents aperçoivent une forme humaine nue (il s'agit de Meleh) s'agiter au milieu des

Pandolfo Dulcamara

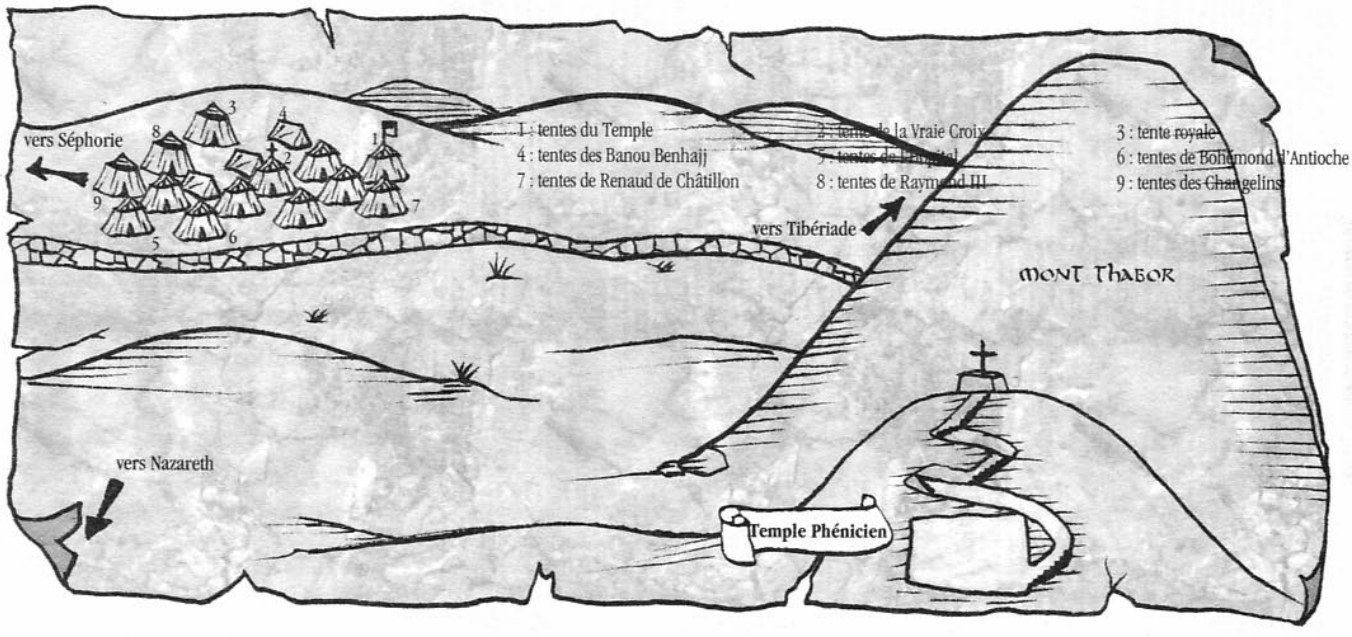
maître des universités de Padoue, physicien, astrologue et savant en toutes choses

Pandolfo Dulcamara est un personnage hors du commun. Certes, c'est un escroc prêt à tout (sauf au meurtre) pour récolter de l'argent facile, mais c'est aussi et surtout un véritable mage. Il y a de cela dix ans, Dulcamara a décidé de quitter le calme feutré des universités italiennes pour partir à la découverte du vaste monde et de ses richesses spirituelles. Il est vrai que son penchant naturel pour la filouterie lui avait valu nombre d'inimitiés.

Depuis qu'il est arrivé dans le camp, Dulcamara perçoit confusément la présence d'une entité corrompue, sans pouvoir en identifier l'incarnation. N'étant pas d'un naturel particulièrement courageux, il prendra le large dès que la Vraie Croix sera entre les mains des changelins, ce qui aura pour effet d'accroître soudainement et très fortement sa perception d'une immense corruption au sein du camp. Son départ précipité devrait mettre la puce à l'oreille des frères, ce qui est heureux car il pourra les aider dans leur combat.

C'est lui qui a vendu le somnifère aux changelins (cf. plus loin). Il ignorait bien sûr à qui il avait affaire.

- Description : Dulcamara est un petit homme au ventre proéminent, vêtu de bric et de broc, arborant fièrement moult médailles et amulettes censées rassurer ses clients sur ses compétences. Il est toujours accompagné d'un gros macaque, Mazetto, vraiment très intelligent (Dulcamara a un peu forcé la nature...). Si les frères emprisonnent Dulcamara, Mazetto fera le nécessaire pour le libérer.
- Comment le jouer : parlez vite avec un fort accent italien, agitez les mains dans tous les sens, soyez veule et pleutre au possible, gémissez et rampez si les frères vous menacent, défendez-vous avec rage si on vous accuse, arguez de votre enfance difficile... Tâchez d'en faire un escroc aussi sympathique qu'énervant.



flammes, le visage grimaçant, vociférant des imprécations dans une langue inconnue. Cette scène provoque immédiatement un chaos sans précédent parmi les spectateurs qui s'égayent en tout sens, permettant à la forme de s'enfuir. Meleh enflammera tout sur son passage pour couvrir sa fuite ce qui se révélera fort efficace.

Il faudra deux heures pour éteindre complètement l'incendie.

5) Nuit de la Saint Vitus - Matines hautes : Dulcamara file à la saxonne

Dulcamara plie bagage et file à la saxonne en direction de Jérusalem. Il s'est réveillé en sursaut au moment précis où la Vraie Croix est tombée aux mains des changelins. Après quelques manipulations dont il a seul le secret, il s'est vite rendu compte qu'un événement d'une rare gravité venait de se produire, dans lequel les forces du Malin étaient grandement impliquées.

6) Nuit de la Saint Vitus - Laudes: un réveil brutal.

Les frères sont réveillés par un coup de pied dans les côtes. Il s'agit d'une patrouille de frères hospitaliers (ceux qu'ils ont rencontrés la veille...). Ils ne se priveront bien évidemment pas de les réprimander vertement pour leur inconscience (euphémisme), mais tout ça n'est rien comparé à ce qui attend les frères lorsque les Hospitaliers s'apercevront du vol de la Vraie Croix !

Ils seront immédiatement traînés en direction de la tente du Patriarche de Jérusalem, Héraclius, pour y être jugés. Rappelons ici que les Templiers ne dépendent pas de la juridiction du Patriarche. S'ils exigent d'être conduits auprès du Maître du Temple, les Hospitaliers argueront de circonstances exceptionnelles et raconteront aux frères l'incendie et l'apparition de la forme démoniaque. Il ne fait donc pas de doute selon eux que la disparition de la Vraie Croix a permis au démon de prendre possession du camp. Une catastrophe sans précédent qui justifie que les frères soient jugés, non par leurs pairs, mais par... l'Église. La vérité est que les Hospitaliers savent bien qu'Héraclius se fera une joie de jouer le rapport de force avec le Temple dont les membres ont ici gravement failli à leur devoir.

Si les frères se laissent traîner chez Héraclius, ils seront sauvés in extremis par un fort convoi du Temple partant en patrouille vers le Jourdain. Le gonfanonier se fera expliquer la situation et tirera les frères de ce mauvais pas.

L'autre solution consiste bien sûr à s'extirper de leurs griffes par la force...

Les sept fils de Moloch

Les sept changelins présents dans le camp sont tous des fils du démon carthaginois Moloch, souvent représenté sous la forme d'une statue monstrueuse à l'intérieur de laquelle les prêtres précipitaient des victimes qui y étaient dévorées par le feu. Les sept frères, qui répondent, en rang d'ainesse, aux noms de Meleh, Calame, Ahimaaz, Hanoch, Meltiselem, Zenon et Crysos, se font passer pour de riches chevaliers arméniens venus soutenir le roi dans sa sainte lutte.

- Description : les fils de Moloch sont tous albinos (peau et cheveux blancs, yeux rouges). Ils sont très richement vêtus, portent la tête haute et ne sourient jamais.
- Comment les jouer : prenez un air arrogant et dédaigneux, roulez les " r ", faites bien comprendre à vos interlocuteurs que vous les méprisez souverainement.
- Trois d'entre eux possèdent un pouvoir lié à leur origine démoniaque :
  1) Meleh peut s'enflammer à volonté, sans dommage pour lui. Il est définitivement fou.
  2) Calame peut transformer les traits de son visage à volonté.
  3) Ahimaaz peut aveugler n'importe qui simplement en le regardant.

Ils ont enfin tous la possibilité de reprendre leurs apparences démoniaques.

Le septième et le plus jeune, Crysos, est le talon d'Achille du groupe. Il est en proie à de fréquents revirements de personnalité, laissant tantôt s'exprimer son ascendance démoniaque, tantôt son origine humaine.

7) Nuit de la Saint Vitus - Prime basse : un coup dur pour l'ordre.

Eudes de Saint Amand, le Maître du Temple, est réveillé par ses compagnons de rang qui lui annoncent la terrible nouvelle. Il reçoit bientôt vos frères auxquels il demande immédiatement un rapport. À mesure qu'ils rendent compte de ce qu'ils savent, Eudes blêmit : la situation est d'une extrême gravité. Il reconnaît que la culpabilité des frères est toute relative (il précisera d'ailleurs que leurs dires semblent étayés par la découverte du corps de Colomban une heure auparavant), mais le Temple n'en était pas moins responsable de la protection de la Vraie Croix... Un coup très dur pour l'Ordre, car ses nombreux ennemis ne se priveront pas d'en tirer parti.

À l'extérieur, le camp se réveille lentement et, peu à peu, la nouvelle du vol de la Croix se répand. Tous associent immédiatement cet événement à l'incendie de la nuit et à l'apparition du " démon de flammes ". La colère monte et on accuse le Temple... Les processions expiatoires s'organisent, les chants, les pleurs et les cris de colère se répondent.

Soudain, un frère sergent fait irruption dans la tente : sa cotte d'arme est déchirée. Il se tourne vers les personnages et hoquette " Seigneurs frères, fuyez, la foule vous cherche ! ".

La réaction du Maître est immédiate : " Quittez immédiatement votre habit et enfilez les frusques que vous trouverez dans cette malle, c'est un ordre (...). Bien, maintenant sortez par-derrière, rasez-vous la barbe et n'omettez pas de garder une coiffe pour qu'on ne voit pas votre tonsure. Je vous donne jusqu'à demain matin pour retrouver la Vraie Croix et me ramener les coupables. Au-delà, je ne pourrais plus rien pour vous. Exécution ! ".

Si les frères ne mangent pas...

Si tout ou partie de vos frères, méfiants, ne mangent pas, les changelins profiteront de l'agitation occasionnée par l'incendie pour passer à l'attaque, masqués bien sûr. Ahimaaz usera et abusera de son pouvoir (rendre aveugle) afin d'accélérer la manœuvre. Pour aveugler un frère, il doit le regarder dans les yeux et réussir une opposition active (Corruption (6) contre le score en Templier du frère). La cécité s'estompe au bout d'une heure.

Dérangés par des hommes d'armes accourant en tout sens pour lutter contre le feu, ils n'auront fort heureusement pas le loisir d'égorger les frères.

8) Jour de la Saint Vitus - Prime : l'arrivée des changelins au temple.

Les six changelins (Crysos, gravement blessé, gît dans un lit de l'Hôpital où il est soigné) atteignent le temple phénicien et entament les préparatifs de la cérémonie qui aura lieu le soir même.

L'enquête

Les frères vont se retrouver dans une situation plutôt inhabituelle pour eux puisque, pour la première fois depuis longtemps, ils agiront " en civil ". Cela présente quelques avantages, la discrétion par exemple, mais ils ne bénéficieront plus du prestige et de l'autorité liés au blanc-manteau.

Jusqu'à ce que la Vraie Croix soit retrouvée, le camp est en proie à une très grande agitation : les processions se succèdent et tous les hommes d'armes ont été réquisitionnés pour traquer activement la Bête ; les tentes sont fouillées, les visages examinés attentivement. Vous pouvez, à divers moments au cours de la journée, laissez planer la menace d'un regard insistant qui scrute les frères, semblant les reconnaître. Si effectivement quelqu'un les reconnaît, une seule solution : agir vite, discrètement et frapper très fort...
Or donc, quelles sont les pistes ?

1) La tente où était gardée la Vraie Croix.

Si, avant de quitter les lieux sous la garde des Hospitaliers, un frère pense à jeter un œil dans la tente (Sens dif. 7), il remarquera le lambeau d'étoffe bédouine laissé intentionnellement par les changelins.
Le campement des Banou Benhajj est un peu à l'écart et ils peuvent s'y rendre sans problème. Mais que faire ? Rien en fait puisqu'ils sont innocents. Le camp est calme et les guerriers bédouins vaquent paisiblement à leurs occupations quotidiennes. Les frères peuvent tenter d'approcher furtivement pour scruter l'intérieur des tentes, mais les risques de se faire prendre sont grands. Autre solution, faire prévenir le roi. Il dépêchera dans l'heure une troupe qui fouillera le camp sans ménagement. Blessés dans leur honneur, les Bédouins s'en iront peu après et le Temple en sera bien sûr tenu pour responsable.

2) Dulcamara

À un moment ou un autre, les frères passeront vraisemblablement devant l'emplacement qu'occupait Dulcamara et constateront son départ. Les gardes postés à l'extérieur du camp confirmeront l'avoir aperçu cette nuit, filant grand train (aussi vite que sa mule le permet) en direction de Jérusalem.
Il faudra deux heures de chevauchée aux frères pour rattraper la carriole. Dulcamara feindra d'abord de ne pas reconnaître les frères (qui se présentent sans barbe et sans l'habit, il est vrai). Devant l'insistance des frères, il retrouvera soudainement la mémoire, se dira très heureux de les revoir, mais aussi très pressé... Il n'y a qu'un seul moyen de le faire parler : la menace (son départ précipité suffit à le rendre suspect et sa carriole regorge d'ustensiles et de grimoires qui pourraient lui valoir de faire connaissance avec la justice ecclésiastique). Dulcamara résistera bien un peu, geignant comme à son habitude et son macaque lui portera secours en agressant les Templiers à coups de gourdin.
Dulcamara sait que Moloch est à l'œuvre dans le camp. Il ignore pourquoi exactement, mais il sait que la région accueillait autrefois ses adorateurs et ne serait pas étonné qu'une cérémonie se prépare. Si les frères lui parlent des albinos, il confessera dans un sanglot que l'un d'entre eux lui a acheté un sédatif.
Il sera par contre beaucoup plus difficile de lui faire avouer qu'il possède un moyen de venir en aide aux frères : un sachet de poudre ayant le pouvoir de détruire n'importe quelle créature corrompue. Il y a suffisamment de poudre pour tuer 5 créatures.

Bâtini, mon ami

Pour épicer un peu plus cette histoire, vous pouvez ajouter un nouvel élément au chaos ambiant : les Assassins. Par un biais dont ils ont seuls le secret, les Bâtinis ont appris ce qui se tramait dans le camp et Sinan ne pouvait pas rester les bras croisés face à une telle menace. Il a donc dépêché sur place un groupe de cinq Compagnons bâtinis, tous Fidaîs (cf. le supplément *Assassins*). Ils ont compris deux choses : que Moloch est à l'œuvre et que les frères du Temple en savent visiblement beaucoup plus long qu'eux sur cette affaire. Dès que le vol de la Vraie Croix aura eu lieu, deux ou trois Fidaîs fileront les Templiers en permanence. Ces derniers finiront sans doute par s'en apercevoir... à eux de savoir, en la circonstance, tirer profit de la présence des Compagnons.

Le Seigneur a détourné son visage

Dès que la Vraie Croix aura été volée, il sera impossible pour les frères de réaliser quelque prodige que ce soit, à moins qu'ils ne réussissent une opposition passive (Templier Dif. 9). Non coupables certes, mais responsables aux yeux du Très Haut, Il se détournera de ceux qu'Il jugera indignes de ses faveurs... jusqu'à ce qu'ils retrouvent la Vraie Croix bien sûr.

3) La tente des changelins

Là aussi, les frères constateront qu'il n'y a plus personne. Renseignements pris auprès des gardes, ils apprendront que les changelins ont filé la nuit dernière vers Tibériade. Deux heures d'une chevauchée rapide permettent de faire l'aller-retour Séphorie - Tibériade. Personne.
Les changelins ont en effet obliqué en direction du mont Tabor...

4) Crysos

Crysos a été retrouvé en même temps que les frères par les Hospitaliers. Blessé, il a été emmené dans une hostellerie de l'Hôpital où il est actuellement soigné. En questionnant un peu ici et là, les frères finiront par obtenir le renseignement (un albinos ne passe pas inaperçu).
Reste maintenant à entrer dans la tente pour y questionner Crysos. Or cette tente est gardée, et devinez par qui ? Cinq visages connus des frères puisqu'il s'agit des Hospitaliers avec lesquels ils ont déjà eu quelques mots.
Une fois qu'ils auront trouvé un moyen d'entrer (sans l'habit c'est plus facile), ils verront Crysos agonisant sur une paillasse, râlant, la bave aux lèvres. Le malheureux vit ses derniers instants. À leur approche, Crysos les reconnaîtra et poussera un couinement de bonheur. Dans un soupir, il aura le temps de prononcer ces quelques mots : " Tabor, le mont Tabor... Sous la croix... ". Puis il mourra et son corps prendra immédiatement feu pour retomber aussi rapidement en poussière.
Cet événement provoquera un mouvement de panique et les frères seront reconnus par les gardes. Mettez alors en scène une poursuite épique au sein du camp. Une fois sortis du dédale des tentes, les frères seront sauvés par un orage aussi violent que providentiel qui couvrira leur fuite vers le mont Tabor.

La cérémonie

Elle commencera le soir de la Saint Vitus, un peu avant Matines. Parvenus au pied du mont Tabor, les frères ne devraient pas avoir trop de difficulté à apercevoir une très grande croix, dressée au sommet d'une des collines proches. Hormis la croix, un autre élément attirera l'attention des Templiers : une dizaine d'hommes-velus (cf. *miles Christi* p. 135) campent autour de la croix. Ils sont à la solde des changelins et protégeront l'accès au temple jusqu'à la mort. Une fois l'accès dégagé, les frères constateront que la dalle sur laquelle repose la croix peut être ouverte et dissimule un escalier qui s'enfonce dans les entrailles de la terre. De l'intérieur, proviennent les échos assourdis des mélopées païennes que psalmodient les changelins.
Après un dédale de couloirs humides et malodorants, les frères parviennent au temple lui-même : un gigantesque parallélépipède rectangle, très haut de plafond, au centre duquel trône la statue immonde de Moloch. Dans son ventre brûle le feu de l'enfer. Des hommes et des femmes, visiblement drogués, sont précipités par les changelins dans la bouche béante de l'idole. La Vraie Croix est suspendue au-dessus de la gueule ardente, prête à y être immolée !
En sus des six changelins, cinq hommes-velus prennent part à la cérémonie.
Dès que les frères passeront à l'attaque, deux hommes-velus se précipiteront en direction de la Croix pour trancher la corde afin qu'elle tombe dans le brasier. Si les frères ne parviennent pas à les en empêcher, faites intervenir les Fidaîs. Le combat doit être rude et les frères en sortiront meurtris mais avec l'aide des Compagnons, ils devraient remporter la victoire.

Conclusion

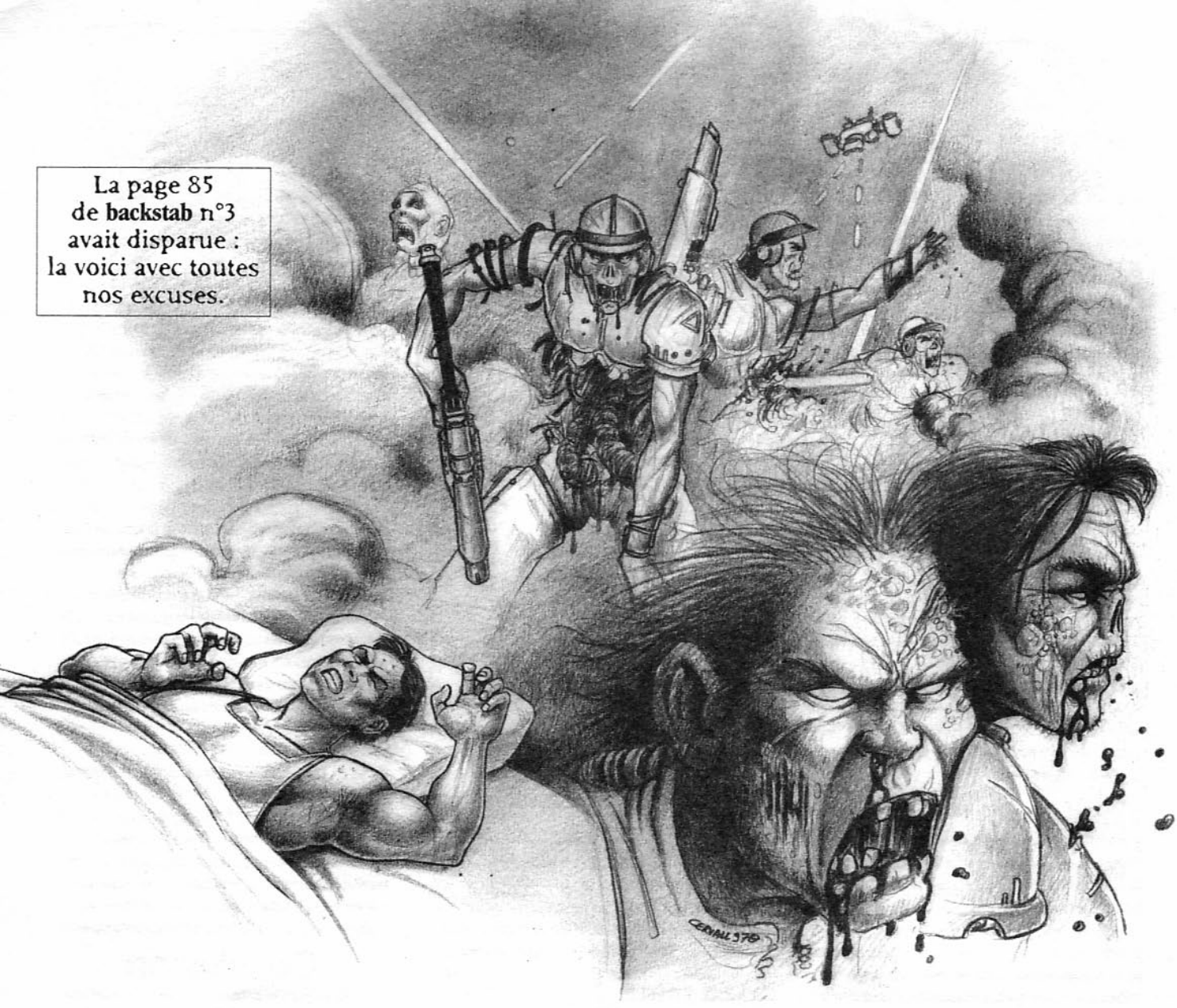
Si les frères reviennent au camp avec la Vraie Croix, ils seront accueillis en héros, tant par la foule que par les leurs. Ce succès effacera aussitôt leur échec de la veille, ce qui n'empêchera pas le Maître de leur imposer quelques jours de pénitence pour le principe...
Si les frères arrivent trop tard, les Fidaîs, eux, auront trouvé le moyen d'empêcher l'irréparable et Sinan ne se privera pas de négocier chèrement la restitution de la Vraie Croix. Dans un tel cas de figure, les frères connaîtront pendant quelques temps les joies de la vie de cachot.

Texte : Ben
Illustrations et plans : Thibaud Béghin

Caractéristiques des protagonistes

Vous trouverez la plupart des caractéristiques basiques des PNJ à l'intérieur de l'écran, sous l'intitulé Personnages Génériques.
- Les changelins : Chevalier. Corruption : 4 à 7. Sous leurs formes démoniaques, qu'ils adopteront dès le début du combat, augmentez toutes les caractéristiques de 3 points.
- Les Hospitaliers : Frère du Temple.
- Dulcamara : âme 7 ; Arts Libéraux : 10 ; Arts Sacrés : 9 ; Siècle 8.
- Les Assassins : Moudjahid. Initié 5 ; Batin : 7 ; Marifah : 8 ; Zahir : 7.
- les hommes-velus : miles Christi p 135.

La page 85 de **backstab** n°3 avait disparue : la voici avec toutes nos excuses.



Tout vient à point à qui sait attendre

chronologie des événements

• J - 90 : mort naturelle du Gouverneur d'Aurora Xyste Uvé ; le Phasteni Jaïd Kerkoï prend possession de son corps.

• J - 23 : les Adeptes de la Grande Vérité Qui Ne Peut être Dite reçoivent l'ordre de dérober une machine antédiluvienne aux " hommes en noir " et de la livrer à un certain Wong Fergusson ; ils doivent en outre se tenir prêts à livrer des armes aux enragés.

• J - 8 : Wong Fergusson, devenu fou, est hospitalisé.

• J - 6 : début des troubles (10 000 " enragés " - bilan : 100 morts et 400 blessés).

• J - 4 : les Adeptes de la Grande Vérité Qui Ne Peut être Dite commencent à livrer des armes aux enragés (50 000 " enragés " - bilan : 500 morts et 1 500 blessés).

• Jour J : Arrivée des Licteurs (100 000 " enragés " - bilan : 2 000 morts et 6 000 blessés).

• J + 1 : 100 000 " enragés " - bilan : 2 200 morts et 6 500 blessés.

• J + 2 : 110 000 " enragés " - bilan : 2 400 morts et 7 000 blessés.

• J + 3 : 120 000 " enragés " - bilan : 2 600 morts et 7 400 blessés. Rencontre du Conductor Archimandrite de la Marche, Zénon et fin de la mission.

Outre ce cadre fixe, les Licteurs risquent de se retrouver plusieurs fois mêlés à différents affrontements.

On peut considérer que les chances des Licteurs de croiser des " enragés " varient selon les quartiers qu'ils traversent :

• Quartiers chics et administratifs : 1 chance sur 12 de rencontrer des enragés (qui sont en train d'affronter les Auxiliaires de la Phalange).

• Quartiers bourgeois : 1 chance sur 6 de rencontrer des " enragés " (qui ont une chance sur 4 d'être en train d'affronter les Auxiliaires de la Phalange).

• Quartiers industriels : 1 chance sur 4 de rencontrer des " enragés " (qui ont une chance sur 6 d'être en train d'affronter les Auxiliaires de la Phalange).

• Quartiers populaires, proximité d'un accès à la cité enfouie : 1 chance sur 2 de rencontrer des " enragés " (qui ont une chance sur 12 d'être en train d'affronter les Auxiliaires de la Phalange).

Voici une liste de scènes que vous pourrez utiliser quand bon vous semble :

• une vingtaine d'enragés ont dressé un gibet et s'apprêtent à lyncher trois autres enragés qui se débattent en hurlant.

• de part et d'autre d'une rue, une centaine d'" enragés " ont pris place : la charge est imminente et le massacre assuré...

• les Licteurs reçoivent l'appel télépathique d'un vieux Hiérophante dont la demeure est assiégée par des "enragés" : si ces derniers s'emparent de la demeure, ils pourront utiliser un glisseur armé qui est entreposé dans le garage.

• un poste d'Auxiliaires est assiégé par une quarantaine d'"enragés".

• des Auxiliaires demandent aux Licteurs de l'aide pour faire évacuer de la ville un groupe de femmes et d'enfants. S'ils acceptent, ils perdent un temps précieux, mais ont-il le droit de refuser ?

• quelques "enragés" ont réussi à s'emparer d'un véhicule de combat de la Guerre Totale (Aérotruck armé d'un lance-missiles et de deux fusils mitrailleurs) : il faut à tout prix les en déloger...

Texte et plan : Thibaud Béghin
Illustrations : Greg Cervall

Warhammer

Nom | Race | Sexe

Vocation | Alignement

Age :
Taille :
Poids :
Cheveux :
Yeux :
Description :

Carrière actuelle :
Cheminement professionnel :
Débouchés :

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial														
Plan de carrière														
Profil actuel														

Armes

Armes de contact	I	CC	D	Prd

Armes de distance	PC	PL	PE	FE	AT

Compétences

Armure	Loc	ENC

Points d'armure

Blessures

Sortilèges	NS	PM	D	Composants	Effets

Points de destin

Points de pouvoir

Points de magie

Langages

Équipement

	Loc	ENC

Richesses

	Loc	ENC

Psychologie et santé

Points de Folie : _____

Points d'expérience

Allure de déplacement

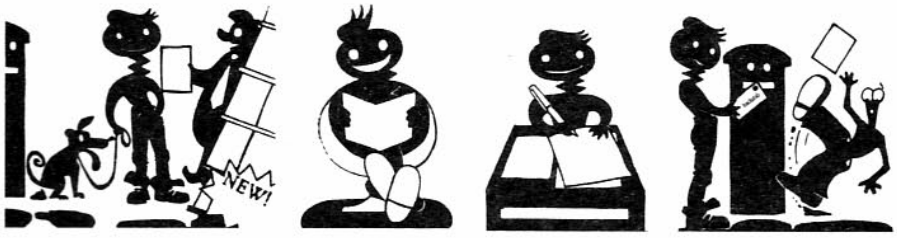
	m/tour	m/round	km/heure
Prudente			
Normale			
Rapide			

Origine et rang social

Compagnons et familiers

WARHAMMER

on a reçu ça...



backstab
Courrier des lecteurs
36, rue de la Clef
59800 Lille

E-mail : backstab@nordnet.fr

• Konichiwa,

(...) Dans mon exemplaire du numéro 3 de backstab, la page 85 est totalement blanche - manifestement un problème à l'impression. Ça serait une page de publicité, je ne dis pas, mais la fin d'un scénario pour Atlantys, ça manque. Serait-il possible de la récupérer quelque part ? (...)

Gilles Chirici

Gilles,

Tu n'es pas le seul, bien sûr, à avoir remarqué la page blanche et comme tu l'as deviné, il s'agit effectivement d'un problème à l'impression. Notre ami l'imprimeur (qui n'est désormais plus notre ami) a tout simplement «oublié» une page. Nous allons donc «oublié» de le payer et nous publions dans ce numéro la page manquante. Toute l'équipe de backstab vous présente ses plus plates excuses pour ce désagrément.

• Bonjour, gentille équipe de backstab !

Je prends ma plume de griffon pour vous écrire ce parchemin et vous dire bravo, bravo, bravo ! pour cette belle revue que vous nous concoctez chaque bimestre. Oui, je l'affirme, je trouve que ce magazine est beau et utile. Moi j'ose le dire, j'aime le gros papier Canson que vous utilisez pour mettre vos jolis scénarios et j'aime les fiches à collectionner en papier glacé (d'ailleurs, merci pour les cartes de *Civilisation*, c'est une sympathique idée). Je trouve que votre ouvrage est très bien dans son ensemble, dossiers spéciaux, critiques, news, rubriques magazines, aides de jeu, etc.

Mais bon, après avoir passé la pommade, voici quelques remarques de la part de ma meute de joueurs, pour que vous soyez encore plus parfaits :

- Déception ! Elle était magnifique, mais pas très pratique, cette base de pirates stellaires dans le n° 3.
- Quand est-ce qu'on m'expliquera comment faire une intrigue ?
- Eh ! Sympas les supers méchants ! À quand les super-équipements, les super-armes, les super pouvoirs...
- Et des posters ! Moi j'aime bien les posters !

Le Baron Kaiser et sa horde - Bretigny-sur-Orge.

Très cher baron Kaiser,

Merci mille fois pour ce déferlement de compliments qui nous sont allés droit aux chevilles. Venons-en à tes remarques :

- Nous aurions aimé savoir ce qui, exactement, t'a déplu dans le plan de la base stellaire. Le mot «pratique» me laisse penser que tu aurais préféré un plan plus détaillé de l'intérieur même de la base. Est-ce le cas ? Vos remarques à ce propos sont d'ailleurs très attendues : préférez-vous des plans d'ensemble ou des plans figurant précisément le schéma des bâtiments ? Aimeriez-vous que nous publions des plans hexagonés à l'échelle 25 mm et de quel type de plan avez-vous besoin ? Nous sommes à votre disposition, profitez-en.

- Apprenez tout d'abord que s'il existait un secret permettant de réussir un scénario à tous les coups, je ne vous le dirais pas et je me casserais à Hollywood pour faire fortune. Néanmoins, il est exact que certaines ficelles permettent de ne pas trop se planter. Dans le n°3 de backstab, nous vous avons proposé un dossier complet sur la théorie du complot (p. 26 à 34) et dans le présent numéro, vous avez découvert un autre article expliquant comment tirer le meilleur parti des situations de huis clos. Petit à petit, nous espérons pouvoir traiter un nombre de thèmes suffisamment vaste pour répondre à la plupart de vos attentes.

- Merci pour l'auteur du dossier (Guillaume Delafosse, notre secrétaire de rédaction préféré). Quant aux thèmes des prochains dossiers, vous pourrez trouver une liste non exhaustive de ceux que nous avons en réserve sur le 36 15 backstab. Une fois le questionnaire du présent numéro dépouillé, nous espérons pouvoir en rajouter de nouveaux.

- Nous aussi on aime bien les posters et on y pense sérieusement. Peut-être pour Noël ?!

• Salut backstab,

(...) Je serais curieux de savoir quels rapports vous entretenez avec votre confrère et néanmoins (vieux) concurrent *Casus Belli*. Êtes-vous en guerre ou alors est-ce l'indifférence totale ?

Cordialement et sans arrières pensées,

illiol@aol.com

Cher Illiol,

Bien sûr backstab et Casus Belli sont concurrents, mais au sens premier du mot, "qui concourent au même but", à savoir une plus large diffusion de notre passion commune, le jeu de rôles. Aussi n'y a-t-il, à ma connaissance, aucune guerre entre les deux magazines. Nous avons l'un et l'autre notre manière de voir et de faire les choses, et ces différences sont nécessairement enrichissantes. En ce qui nous concerne, nous souhaitons ardemment la venue sur le marché d'autres magazines, gages d'une émulation toujours renouvelée et preuves de bonne santé pour le jeu de rôles. Comptez donc le nombre de revues traitant du jeu vidéo !

Les fiches techniques et le papier des scénarios

Il n'est pas une lettre reçue par la rédaction qui ne fasse mention du papier des scénarios et des fiches techniques. Merci à vous. Dans l'ensemble, les «pros» dépassent très largement les «antis», même si quelques bémols demeurent (fiches et cahier scénarios non détachables). Nous en avons pris bonne note et nous nous employons à trouver un moyen de vous satisfaire, sans pour autant doubler le prix de vente du magazine. Vous aurez également remarqué, concernant les fiches techniques, que nous les utilisons également désormais pour publier des aides de jeu (cartes *Civilisation*, fac-similés...) et dans ce même ordre d'idée, nous pensons employer une page complète de ces fiches pour vous offrir de temps à autre ce qu'on appelait autrefois les *Dungeon Floor Plans* (des plans hexagonés ou quadrillés à l'échelle 25 mm). L'idée vous séduit-elle ? Avez-vous d'autres envies ? Nous attendons vos remarques et vos suggestions avec impatience.

• Salut tout le monde !

Voilà un nouveau mag' qu'il est sympa. (...) J'en suis un fidèle lecteur (et oui, déjà !) et voici donc mes remarques et critiques sur backstab :

1 - Backstab est un journal qui s'engage, il n'hésite pas à couler les mauvais produits et à encenser les bons. Ça c'est très bien. Cependant, lorsque la critique se termine, je ne peux pas m'empêcher de remarquer que c'est l'avis d'UN rédacteur, et forcément, tout le monde ne peut pas être d'accord avec lui. Pourquoi, pour les produits les plus importants, ne pas faire noter le produit par deux personnes différentes ? Les critiques y gagneraient en impartialité. Pour le reste, je dois avouer qu'elles sont excellentes (les critiques).

2 - Les scénars : tout à fait corrects, sans être transcendants. Bien (voire très bien si vous diversifiez un max).

3 - Les aides de jeux, dossiers... Dans l'ensemble, ils sont intéressants, bien faits, documentés et souvent utilisables (ce qui n'est pas toujours le cas... les big boss de fin de niveau ça ressemble à du remplissage). Bien. Mention très bien pour la feuille de *Vampire*, le dossier prison, l'aide de jeu «Summon boule de haine».

4 - Les fiches en carton : beuh... moi je m'en tamponne. Ah ! Si. Les cartes pour *Civilisation* c'est très très très bien. Là c'est vraiment une très bonne idée. Continuez.

5 - Les pages d'histoire. Très bien. Continuez.

6 - Les reportages. Bien (très bien pour les intégristes).
Look : 8/10
Qualité du texte : 9/10 (vraiment tordant parfois !)
Originalité : 7/10
Score : 7,5/10. Continuez !

Nicolas Grevet d'Egletons.

Cher Nicolas,
Tout d'abord merci pour les compliments (atténués par les nombreuses critiques, constructives il est vrai) et félicitations pour l'idée des notes : nous sommes pris à notre propre piège ! Quant au fond de tes remarques...
1 - Lorsque vous lisez une critique dans backstab, ce n'est pas une personne qui vous livre son opinion du haut de sa tour d'ivoire, c'est toute la rédaction qui s'engage. C'est-à-dire que le rédacteur en chef s'assure toujours que la critique qui est faite d'un produit correspond à l'opinion majoritaire au sein des membres de la rédaction ayant lu le produit en question. Cela ne signifie pas pour autant que nous empêchions les sensibilités ludiques de chacun de s'exprimer : chaque pigiste a ses préférences et vous avez d'ailleurs constaté que nous vous les exposions afin que vous puissiez en tenir compte au cours de votre lecture. Lorsqu'il arrive que les avis soient réellement très partagés, nous avons alors recours à la double critique (ce fut le cas pour Charnel Houses of Europe : The Shoah).
2 - Si tu as mieux, fait péter, on est toujours preneur. Quant à la diversification, profitez du questionnaire pour nous faire part de vos envies.
3 et 4 - Les goûts et les couleurs... Là encore, nous attendons vos réactions, notamment concernant les feuilles de personnages.
5 et 6 - Nous prévoyons de donner suite à ce type d'articles en vous proposant un historique et une visite guidée de chacune des maisons d'édition qui ont marqué l'histoire du jeu. Même punition même motif pour les reportages. Un prochain sera une analyse rigoureuse et très documentée de la vision que les médias français donnent de notre hobby depuis que le jeu de rôles existe. Très instructif...

• backstab,

Juste un mot en passant pour signaler une erreur dans les news du numéro 3 : *Legends of the Five Rings* n'est pas le premier jeu de rôles adapté d'un jeu de cartes, puisque le précurseur en la matière fut *Feng Shui*, tiré du jeu de cartes *Shadowfist*, l'un comme l'autre publiés par Daedalus Entertainment.

Gilles. G de Toulouse.

Merci à Gilles de Toulouse pour cette rectification qui démontre l'inculture crasse du rédacteur de cette brève, que nous allons de ce pas lapider à coups de figues molles jusqu'à ce que mort s'en suive.

• Cher Ben,

Depuis que je lis *backstab*, une idée me trotte dans la tête : comment fait-on pour écrire dedans ? (...)

Pierre Legrand de Paris.

Cher Pierre,
À part coucher, il n'y a que deux moyens pour écrire (ou dessiner) dans backstab : avoir du talent et respecter le cahier des charges que vous impose le bienveillant rédac' chef. Vous pouvez d'ailleurs d'ores et déjà vous faire une idée de nos exigences en jetant un œil sur notre serveur minitel. Reste ensuite à envoyer vos œuvres à la rédaction (scénarios, critiques, illustrations...), qui jugera en son âme et conscience. N'hésitez donc surtout pas si, à l'instar de Pierre, vous avez envie de nous rejoindre : nos portes vous sont grandes ouvertes !

...et ça aussi.

À propos du courrier des lecteurs...

(...) Ne pensez-vous pas qu'une attitude plus constructive serait la bienvenue dans les réponses au courrier des lecteurs ? Les insultes n'ont jamais rien résolues, la dérision est l'arme du faible face au fort...

Jean Markert de Belfort

(...) J'aimerais réagir à votre courrier des lecteurs... Vous êtes tous beaucoup trop hargneux. OK, le mec publié dans la première colonne du courrier n'a pas eu raison, mais avez-vous eu raison, vous, de lui répondre ? L'indifférence n'aurait-elle pas été la plus appropriée des réactions ?

illiol@aol.com

(...) Votre humour est décapant, surtout dans le courrier, continuez, vous êtes sur la bonne voie. Un peu grossier parfois, mais est-ce vraiment un problème ?

rpaquay@tornado.be

(...) Surtout, ne faites pas attention à messires Pas de Couilles, y'a des connards partout, au moins ça en fait un qui n'achètera plus votre mag «exclusivement réservé aux gens doués d'une intelligence supérieure». Y'a tout de même des intrus alors.. (...) Heureusement, vous avez réalisé mes rêves les plus fous en lui répondant exactement de la manière dont j'aurais voulu lui répondre.

X et Fred de Conflans Ste Honorine

Chers tous,
Nous avons reçu de nombreuses lettres en réaction au courrier des lecteurs du numéro 3. À l'image des extraits que nous publions ci-dessus, vous êtes partagés entre ceux qui ont franchement rigolé sans se poser de questions (les plus nombreux) et ceux qui trouvent que nous sommes allés trop loin. Il est vrai que, d'ordinaire, la presse adopte plus volontiers un style aseptisé afin de ne choquer personne, même si les lecteurs eux ne se privent pas d'employer un ton franchement agressif. Toutefois, et comme vous pourrez le constater à la lecture du présent courrier, nous n'avons pas pour principe de tremper systématiquement les touches de nos claviers dans le vitriol avant de vous répondre. Mais nous n'avons pas non plus pour habitude de laisser les fâcheux nous traîner dans la boue sans réagir. Vous noterez d'ailleurs qu'aucune des blattes auxquelles nous avons répondu n'a jugé utile de contre-attaquer (eh ben Édouard, fatigué ?). Nous ne les empêchions pourtant pas d'employer à notre encontre les mêmes armes dont nous avons usé à leur égard et nous nous serions non seulement fait un devoir de publier leur lettre, mais aussi un plaisir de leur répondre à nouveau. J'en conclue donc qu'ils ont aussi peu d'esprit que d'amour propre.

• Cher backstab,

(...) J'ai remarqué que ni les news ni les réponses au courrier des lecteurs n'étaient signées. Pourquoi et qui se cache derrière ces rubriques ?

Francis Martelin de Bourg-en-Bresse.

Laurent,
Dans la rubrique news et dans le courrier, nous considérons que c'est la rédaction dans son ensemble qui parle. Voilà pourquoi n'y figure aucune signature. S'il devait y en avoir, ce serait celle de Ben, auteur de la plupart des news et seul responsable des réponses au courrier.

• Bonjour à toute l'équipe,

(...) Même en feuilletant bien, on ne trouve que très peu d'informations sur le jeu de rôles au quotidien : aucune information sur les ligues, les tournois, les manifestations, les GN... Pas de calendrier non plus.

Patrick Touron de Valence.

Cher Patrick,
L'absence d'informations concernant la vie associative dans nos colonnes n'est pas une volonté délibérée de notre part. Bien au contraire, nous souhaitons vivement vous fournir ce type de renseignements. Mais à cela une condition : qu'on nous envoie les infos. Or, jusqu'à présent seuls deux ou trois clubs nous ont fait part de leurs projets (ils ont d'ailleurs été publiés). Avis donc aux responsables des associations...

... loin, par delà la surface.

L'homme a dû fuir les terres émergées, ne laissant derrière lui que quelques usines fortifiées entièrement automatisées, qui lui procurent certaines denrées vitales. Il s'est réfugié dans les océans, où les colonies humaines déchirées par les guerres incessantes, harcelées par les pillards et les prédateurs marins, tentent de survivre dans un monde de silence et d'obscurité où l'oxygène est la plus précieuse des matières premières.

Halloween Concept

présente

POLARIS

Jeu de rôles / Romans / Jeu online / Jeu de cartes

EARTHDAWN™

Si le Monde mérite une seconde chance
Affronte les Horreurs... et deviens une légende !

La nouvelle série du Fleuve Noir
qui t'éveillera à la magie

haque volume : 42 FF
coffret réunissant les 3 volumes : 126 FF
ution : le 19 juin 97

FLEUVE NOIR