N°6 — Scénars : INS/MV III • Warhammer • Loup-Garou • Shaan • RQ • Demonworld

backstab

le magazine des jeux de rôles

backstab

N°6
35 F



INTERVIEW

JEUX DE RÔLES : CRIMES, SUICIDES, SECTES ?

Un gendarme mène l'enquête

C... COMME CATACOMBES

Le dossier qui vous perdra

EXCLUSIF AEON

Aeon testé en avant première

BRÛLANT

Fric et JdR : Toute la vérité

DANS CE NUMÉRO

70 nouveautés critiquées !!!

Belgique 245 FB - Luxembourg 245 FLUX - Suisse 9,90 FS - Canada 8,75 $CAN - Réunion/Antilles 35 - Tahiti 700 FCP - NIle Calédonie 850 FCP - Italie 9000 L

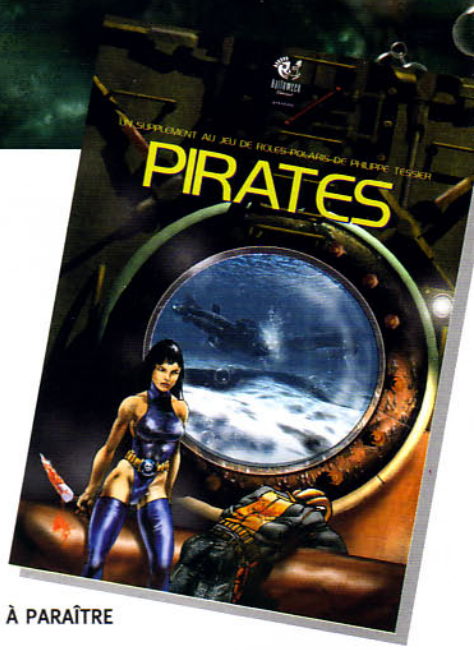
Novembre / décembre 97 - Bimestriel - 35 Francs

M 6485 - 6 - 35,00 F - RD



Halloween Concept

PIRATES, le nouveau supplément pour POLARIS est disponible



"J' aurai le plaisir de vous rencontrer en novembre"

À PARAÎTRE

Novembre 97
- Dossiers confidentiels (Scénario et secrets dans l'univers des pirates)
- La Directive Exeter II : Opération Nemrod (Roman)

Décembre 97
- Equinoxe (découvrez la cité légendaire et l'introduction d'une campagne qui vous entraînera aux confins de l'océan)

PHILLIPE TESSIER, l'auteur de Polaris

Dédicaces, questions pertinentes, conseils, initiations et démonstrations

- Samedi 1er Novembre, **Le Monde du jeu**, 25, rue Honoré d'Estienne d'Orves Pantin (93)
- Samedi 8 Novembre **Nomades**, 37, Bd Bourdon Paris 4e
- Samedi 15 Novembre, **Excalibur**, 7 bis , rue de l'Ancien Courrier Montpellire (34)

POLARIS

N° 6 Novembre Décembre 1997

le magazine des jeux de rôles
backstab

News et nouveautés

De France et de chez les pas français :
l'actu du jeu 6

Magazine

Le gendarme et les joueurs
Une interview exclusive
du lieutenant J-H Matelly 14
Internet à l'usage des ludopathes
Croc on the net..... 16
Les Grands Anciens :
Heu ! Oukilé ? Eun'dâ pâ ! Hé pourkoi eun'dâ pâ ? Heu...
L'investigateur
À qui profite le JdR ?..... 18
Derrière vos écrans
Morituri te salutant : règles de bataille pour JdR med-fan..... 22
Derrière vos écrans
La torture mentale :
faite souffrir vos joueurs, ils aiment ça. 28

Critiques

Les jeux du bimestre
Aeon en avant première cosmique ! 34
La Grande Bibliothèque
5 pages de livres et de bédés à lire ou pas, c'est selon. 52

Dossier

C... comme Catacombes
Si je vous dis sombre, humide et froid vous pensez à... ? Un utérus de vache morte ?! J'aurais du m'en douter... 57
Les plans
Les catacombes de Paris :
le plan qui vous perdra. 65

Aide de jeu

Feuille de perso et de vaisseau pour Star Wars
R2D6 et D6PO 99

Mais encore

Le concours de scénario 71
La magie noire, 36.000 signes, le 15 janvier 1998. Au boulot !

Abonnement 27
Achetez, ne choisissez pas, achetez...

Les fiches techniques..... 67
INS/MV III, Runequest, Mage, Ambre, Condottière, Dune, Pendragon, et deux fiches pour Demonworld.

Courrier des lecteurs..... 101
Ça n'est pas sale, ton corps change...

Scénarios
Spécial catacombes

INS/MV III : 72
Last night a DJ saved my life
Top Râbot touffe tu mutes dans t'Oum Khalsoum... par Thibaud Béghin.

Warhammer : 80
Les entrailles du Rat Cornu
Quand les volcans s'éveillent, les skavens rient très fort, par Timbre Poste.

Loup-Garou : 84
À métis, métis et demi
Hurlez tant que vous voulez, là où vous êtes on s'en fout pas mal. Par Croito et Collin.

Shaan :..... 88
Ghetto Blaster
Six pieds sous terre, les pissenlits par la racine, par Julien Blondel.

Runequest : 92
Le Chaos rôde sous Pavis
Un bonne partie de taureau-piscine avec des taureaux-tempête de dans, Par Christophe Jouane.

Demonworld : 96
Enterrement de première classe
Mais èskonpeutuédézorks ? Par Arnaud Bailly.

TOP 10

Ventes septembre/octobre 1997.

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

Jeux de rôles

1 • INS/MV III
2 • Shadowrun France
3 • Polaris : Les pirates
4 • Arcane 11: La force
5 • Shaan : Les humains
6 • L5R : Way of the dragon
7 • Star Wars II[ème] édition
8 • Mage : Sorcerers
9 • Bloodlust : Vengeance
10 • Les héritiers de Kadesh

Romans

1 • Roy. Oub. : Le coureur des ténébres
2 • Roy. Oub. : La source obscure
3 • Roy. Oub. : Les sorciers noirs
4 • Cycle de Ji : Doyen éternel
5 • Petit précis de cuisine elfique
6 • Les maris-morgans
7 • Ravenloft : Moi, Stradh
8 • Dragonlance : ombre et lumière
9 • Mémoire vagabonde
10 • La porte des limbes

Jeux de cartes

1 • Magic : Tempête
2 • Magic : Aquilon
3 • Shadowrun
4 • Le SdA : Les sorciers
5 • L5R : Time of the voïd
6 • METW : Against the shadows
7 • Magic 5[ème]
8 • L5R : Obsidian édition
9 • METW : Lidless Eye
10 • X-Files : 101361

Jeux de plateau

1 • Elixir
2 • Formule Dé : Spa/ Zandvoort
3 • Alambic
4 • Il était une fois
5 • Formule Dé
6 • Civilisation
7 • Africa
8 • Méditerranée
9 • Age of Renaissance
10 • Dune



édito

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

Alléluia mes frères, nous ne sommes pas fous !

Deux semaines avant la sortie de ce numéro, le sommaire prévoyait un «Chronique d'une Relique» consacré à La *Compagnie des Glaces*. Tout baignait, je contrôlais la situation les fingers dans mon noose et on se préparait un numéro aux petits oignons. Pourtant, dans le backstab que vous tenez entre les mains (propres les mains ?), il n'y a pas de Chronique d'une Relique. Tout ça parce qu'un matin, sans prévenir, je reçois un livre. En gros écrit sur la couverture : «...Istres, Toulon, Carpentras...- Jeu de Rôle - Crimes ? Suicides ? Sectes ?» par le Lieutenant Jean-Hugues Matelly. La baffe. Vite je l'ouvre, vite je lis, je lis, je lis... et plus j'avance plus c'est... pfou... bababa... Tout !

Tout ! Dans ce livre il y a tout !

Dans ce livre il y a tout ! Les questions, les réponses, les preuves, les chiffres, la mort, l'amour, les femmes, l'alcool, le jeu, la vie ! Le manifeste du parfait militant rôliste ! Une bible que tous les joueurs de France, et même les pas français, devraient apprendre par cœur dès la maternelle.

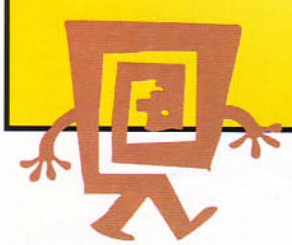
Alors forcément, à côté de ça, la pauv' *Compagnie des Glaces*... J'ai préféré faire parler Monsieur Matelly. Et je suis sûr que vous allez beaucoup aimer ce qu'il a à vous dire...

Ben

P.S. : *Détail qui n'a rien à voir : on a aussi triplé le nombre de romans et de bédés critiqués. Ça calme, forcément...*

Note sur les notes

En lisant les critiques vous allez constater un petit changement dans le système de notation : nous avons supprimé les scores annexes (look, texte, originalité et système). Pourquoi ? Parce que nous avons reçu trois tonnes de courrier les concernant, essentiellement pour nous dire que vous ne compreniez pas que le score ne soit pas la moyenne de ces quatre notes. Or, pour que cela fusse le cas, il eusse fallu que nous rajoutassions moult pondérations, d'autres critères, que nous mettassions en place un barème compliqué, tout ça pour qu'en fin de compte le critique décide seul en son âme et conscience. Donc, et pour coupez court à toute discussion d'avance stérile sur un sujet somme toute sans grande importance pour l'avenir de l'humanité, elles sautent !







Visuel de couverture dessiné par Stéphane **LEVALLOIS**

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

Rédacteur en chef : Ben
Secrétaire de rédaction : Guillaume Delafosse
Rédacteurs : Arnaud Bailly, CROC, Bouly, Julien Blondel, Thibaud Béghin, Guillaume Delafosse, Bertrand Lhoyez, Christophe Jouane, Rémy Van Liefde, Timbre Poste, Jeff, Michaël Croitoriu, Mathieu Adoutte, Lord Winfield et Ben.
Photographies : Charlus, © Arcane.
Illustrations : Thibaud Béghin, Stéphane Levallois, Nicolas Malsin, Swal, Le tertre du golem, Jean-Philippe Boudart, Patrick Pion, Damien Jacob, voyez les crédits à la fin des scénarios 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 Sebban
Maquette : Véronique Baudoin, Philippe Mouret, Croc
Fabrication : Hervé Loiselet / Photogravure, flashage : Atelier 2000, Scanroc, Edilog, Janjac / Impression : Roto France (Emerainville)

Publicité / Advertising
Jérôme Forneris - Directeur marketing commercial
Xavier Priem - Chef de publicité
Rachel Sebban - Chef de publicité
Tél : +33 01 41 83 23 83 / Fax : +33 01 41 83 23 80
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 EC. 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.

SERVICE COMPRIS !

Bienvenue dans la forêt de la «Dent Creuse», lieu de vie de moult créatures, où résonnent les bruits de digestion d' «Oscar Hamel», le géant. Ce grand benêt ne pense qu'à une chose : manger !!! Et lorsqu'Oscar a faim, c'est vers vous qu'il se tourne. En tant que chef d'un des six peuples de cette forêt, votre rôle est de défendre vos gens et tout faire pour livrer, au plus vite, des proies savoureuses (vos adversaires) au géant gastronome.

Le reste n'est qu'une suite de tours pendables, de pièges machiavéliques, de trahisons et de retournements de situation.

Un jeu pour toute la famille, de 10 à 110 ans.
Pour 2 à 6 joueurs.

Votre but : que votre peuple soit le dernier au menu !!!



Dans la même Collection :



SCOOPS EN STOCK

TOUTES LES NEWS ET NOUVEAUTÉS



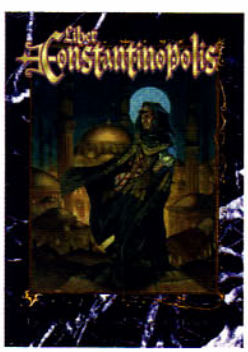
Tous les jeux du monde

Cette annonce est d'autant plus importante qu'elle aura une durée de vie très courte, puisque je veux vous parler d'un salon, DU salon (le Monde du Jeu), qui se tiendra à Pantin du 31 octobre au 2 novembre. Déjà vous avez vu les pubs un peu partout, mais je tiens vraiment à en rajouter une couche parce qu'on a suffisamment regretté l'absence d'un salon entièrement consacré aux jeux pour s'y rendre quand enfin on nous en propose un. Tous les éditeurs qui comptent dans tous les domaines du jeu seront présents, du jeu de rôles, au jeu vidéo en passant par les wargamers, les carteux et les figurinistes, et bien sûr toute l'équipe de backstab puisqu'on est dans le jeu et qu'on compte quand même un peu, surtout sur vous. Suis-je clair ?

Rendez-vous est pris et on en reparle dans le n°7.

Vampire l'AdT : Liber Constantinopolis

c'est Byzance !



Constantinople, Byzance, Istanbul, trois noms pour une seule et même ville, mythique, magique, qui fut pendant longtemps la plus grande et la plus peuplée des cités de ce monde. Au XIIème siècle, Constantinople rayonnait d'une splendeur sans égale, grouillante d'activités fébriles au carrefour de tous les enjeux.

Bref, un lieu rêvé pour un vampire et White Wolf l'a bien compris en sortant le *Constantinople by Night*, qui sera prochainement traduit dans la langue de François Villon sous le titre de *Liber Constantinopolis*. Qu'est-ce qu'il y a deux dents ? L'histoire de la cité et des caïnites qui y vivent, une description quartier par quartier, les rapports de forces entre les différents clans et les autres habitants du Monde des Ténèbres, les portraits des personnalités vampiriques les plus en vue, des idées de scénarios et un plan. De quoi jouer en somme.

Critique complète dans le n°7.

Polaris : Équinoxe

panier de crabes radioactifs

Il faut comprendre Philippe Tessier. Écrire un supplément à l'encre de seiche allongé sur un tapis d'oursins dans une baignoire sabot c'est forcément plus long. On n'imagine pas, mais gommer du papier mouillé avec un bâtonnet de surimi, pfou... Après tant d'effort, on est donc en droit d'espérer un supplément parfait. D'autant qu'*Équinoxe* est sans aucun doute un des lieux de jeu les plus intéressants de *Polaris*. Gigantesque complexe flottant entre deux eaux géré d'une main de fer par le tout puissant Culte du Trident, la station

« Équinoxe est sans aucun doute un des lieux de jeu les plus intéressants de *Polaris*. »

neutre d'Équinoxe en impose. C'est le refuge privilégié de la pire racaille des océans, le point de rencontre obligatoire des commerçants de tout poil, le lieu central autour duquel gravitent, s'organisent ou s'opposent toutes les forces en présence dans cet univers cruel et compliqué.

Une description niveau par niveau de la station (y compris la base Ariane) et de ses figures les plus emblématiques, quelques secrets importants destinés aux MJ, des infos sur les veilleurs, le culte du Trident et les trafiquants d'armes, plus le début d'une grande campagne pour boucler l'ensemble, voilà qui devrait suffire à noyer complètement vos joueurs sous une pluie acide de problèmes brûlants qu'ils ne résoudront bien sûr qu'en acceptant de se jeter à l'eau...

Sortie prévue courant novembre.

Hystoire de fou

vol au-dessus d'un nid de gerfauts

Denis Gerfaud... Vous connaissez Denis Gerfaud ? L'auteur de *Rêve de Dragon*. Un best-seller et puis plus rien. Comme Dieu. Et bien Denis Gerfaud s'apprête à publier le DEUXIÈME jeu de rôles de sa carrière. Un événement, forcément. Ce jeu s'appelle *Hystoire de fou* et il sort en janvier 1998 aux éditions dont le nom ne se prononce pas comme il s'écrit (Nestiveqnen).

" Denis Gerfaud : un best-seller et puis plus rien. Comme Dieu. "

C'est un jeu contemporain pas du tout fantastique, dans lequel vous incarnerez des persos pas exceptionnels du tout, n'ayant absolument aucun pouvoir et qui mènent quotidiennement leur petite vie quotidienne, morne et sans surprise. Sauf que (vous l'attendiez non ?), sauf que de temps à autre, ces mêmes individus vivent une expérience pas ordinaire, une crise de démence qui les plonge dans une faille burlesque de notre *continuum*. Imaginez : vous êtes au cinéma, le film commence, soudain la lumière se rallume, la salle est vide et vous êtes tout seul, vêtu d'une couche-culotte, une bouée-canard autour de la taille. Que faire ? Le chemin qui permet de retrouver la réalité n'est jamais celui qu'on croit et la vérité est bien évidemment ailleurs.



Plus proche de *Toon* ou de *La Méthode du Docteur Chestel* que de *Rolemaster*, *Hystoire de fou* se range déjà dans la catégorie des jeux de rôles parfaits pour s'aérer le neurone un soir de blues.

On y joue et on vous dit tout.

polaris: dossier confidentiel

C'est un supplément pour *Pirates* (32 pages) qui vient donner des renseignements secrets au M.J. (la VERITE sur les pirates), un scénario e règles optionnelles. A réserver à ceux qui savent... Début novembre

DEMONWORLD

Vous connaîtrez bientôt tout de l'histoire et de la vie des orcs, ces créatures maléfiques que tous détestent (mais ne sont-elles pas seulement *différentes?*). Vous apprendrez tout de leurs principales unités d'élite et la façon de les utiliser sur la table (chevaucheurs d'araignées géantes, ogres, minotaures, furies, monteurs de wyverns, etc.). Il vous sera même expliqué pourquoi ce peuple étrange est désormais rallié sous la bannière de Clanngett, un orc assez intelligent et assez âgé pour faire du peuple orc une terrible machine de guerre prête à déferler sur les hommes et leurs alliés.

« Qu'il soit rouge ou vert, le sang coulera en décembre. »

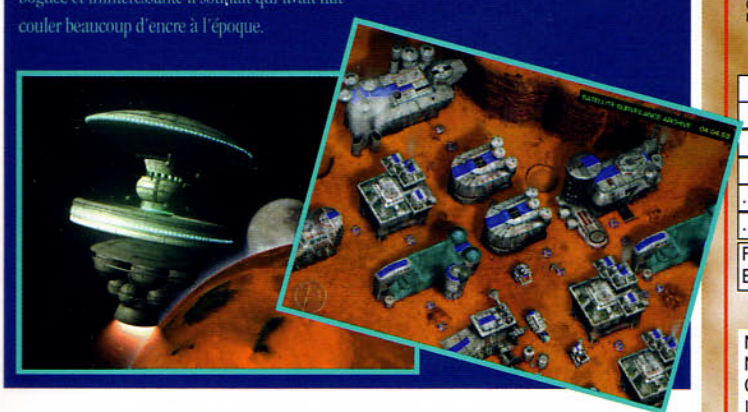
Le livret d'armée qui décrit l'Empire vous permet de découvrir les armées et les motivations des humains dans le monde de *Demonworld*. L'armée impériale formée par les nobles de tous les royaumes se rassemblent sous la même bannière et luttent aux côtés des chevaliers de la lumière purificatrice contre leurs ennemis. Que ce soient les elfes qui souhaitent se venger de l'utilisation que font les humains de leur magie, les hordes démoniaques d'Isthak qui font de la glace leur royaume ou les peaux vertes qui pillent tout ce qui leur tombe sous les griffes, les armées impériales ne seront jamais à cours d'adversaires. Notons que l'Empire est très diversifié et que votre armée pourra aussi bien être composée de barbares berserks des royaumes nordiques que des puissantes machines de guerre mobiles qui crachent le feu sur leurs ennemis en passant par les nains alliés de Gaéta et les rangers pour qui la forêt n'a pas de secret. Qu'il soit rouge ou vert, le sang coulera dès le mois de décembre.

Outpost 2

Se présentant de prime abord comme un hête *C&C-like* (jeu de stratégie en temps réel dans la veine de *Command & Conquer*) mal conçu, *Outpost 2* est en fait une sorte de compromis entre *Red Alert* et *Sim City*, avec un franc penchant pour ce second jeu. La conception d'une base spatiale est très peu militariste au départ et de nombreux scénarios confrontent le joueur à des problèmes qui ne peuvent être résolus à coups de missiles (éruption volcanique, tremblement de terre, famine, etc.). C'est donc un jeu complexe qui plaira aux plus intellectuels d'entre-nous (même s'il est en temps réel, l'action n'est pas souvent frénétique).



En résumé, un bon jeu qui demande à être découvert. On est loin de la scandaleuse première version boguée et inintéressante à souhait qui avait fait couler beaucoup d'encre à l'époque.



Saviez-vous que les fourmis jouaient aux jeux de rôles, depuis plus de 20 ans ?

Jacques Bébert

La boutique ouvre désormais de 10h à 21h.
Initiations à DEADLANDS, SPACE OPERA, INS.
Vente par correspondance (courrier ou téléphone).



Braderie sur l'occasion pendant tout le mois de novembre
- 15%
sur tous les prix affichés

Le SAMEDI 15 NOVEMBRE 1997 rencontre avec
MATHIEU GABORIT
auteur du cycle " Les Crépusculaires ".
JULIEN DELVAL
Illustrateur du " Secret de Ji et de Guilde ".

- ❑ L5R WAY OF THE DRAGON VO ..... 85 F
- ❑ INS/MV DE LUXE 3 éme Edition VF ..... 205 F
- ❑ SHADOWRUN LA FRANCE VF ..... 155 F
- ❑ POLARIS PIRATES VF ..... 120 F
- ❑ SHAAN LES HUMAINS VF ..... 115 F
- ❑ GUILDES ATLAS 2 VF ..... 175 F

AUTRES ARTICLES ..... TÉLEPHONEZ

BS 6

BON DE COMMANDE à découper ou recopier et 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.

Nomdu Produit	Quantité	Prix Unitaire	Prix
.....	.....	.....	..... F
.....	.....	.....	..... F
.....	.....	.....	..... F
.....	.....	.....	..... F
.....	.....	.....	..... F
FRAIS D'ENVOI 20 F ENVOI EN COLISSIMO 30F; DOM-TOM +55 F			
		TOTAL À PAYER	F

NOM ..... Prénom .....
N° ..... Rue .....
Code Postal ..... VILLE .....
Je régle par : ❑ Carte Bancaire ❑ Chèque ❑ Mandat ❑ CCP
Signature obligatoire :
N'oubliez pas d'indiquer votre numéro de carte et de signer
Votre carte expire à la fin mois ..... année .....



Cyclopédy

Oh, un nouveau fanzine. Couverture couleur, papier glacé, maquette élégante, illustrations réussies, des scénarios (*Bloodlust, INS, Nephilim, Star Wars* et *Warhammer Battle*), des aides de jeu, un poster, des rubriques régulières (GN, cédérom...), des petites bédés d'humour drôle, une nouvelle, 35 pages, 20 francs... Mais c'est pas un fanzine, c'est un magazine ! Tu vas voir que dans six mois on le trouve en kiosque avec 100 pages de plus rangé juste à côté de backstab, et moi je suis là à en faire la promo. Dès fois je suis con, mais con...

Lunatic Asylum

Tiens, encore un nouveau fanzine. Tiens, là aussi on dirait un vrai magazine. Mais c'est qu'ils commencent à me chauffer tous ces petits jeunes à grignoter nos parts de marché. Parce que c'est bien fait avec ça et sur un concept intéressant : tous les deux mois, 80 pages, trois scénarios, 35 balles. Ça fait envie, forcément. De bon gros scénarios, touffus, détaillés, complets, richement illustrés, bien mis en page et pour des jeux dans le vent (*Deadlands, Legends of the Five Rings* et *Vampire : L'Âge des Ténèbres* pour le n°1), on regrette presque de ne pas y avoir pensé plus tôt. Bon allez, ça va pour cette fois, circulez...

Fédération Belge des Jeux de Simulation



De tous les peuples de la Gaule, ce sont les Belges les plus joueurs. Cet adage bien connu s'est concrétisé depuis peu, grâce à la constitution de la Belgische Federatie Voor Simulatiespelen V.Z.W., comprenez Fédération Belge des Jeux de Simulation. Une dizaine d'associations francophones et néerlandophones ce sont regroupées pour lui donner naissance (c'est beau quand les frères ennemis se rabibochent), dans le but à peine dissimulé de se livrer à une odieuse propagande ludophile (j'ai LUDOphile) dans ce plat pays qui est le leur. Ils ont des projets plein les poches et sont prêt à accueillir toutes les bonnes volontés, du moment qu'elles ramènent leurs tartines.

Contact : Bernard Baras. 00.32.81.74.03.64 ou bernard.baras@pericles.namur.be

Arkham Sanitorium



À force de trop tirer sur l'élastique fragile et forcément non-euclidien de la santé mentale, on finit par rester sourd aux appels de la raison pour sombrer peu à peu dans la démence phobique, tous les médecins vous le diront. Et comme Greg Stafford est pas la moitié d'un profond, il a décidé d'investir ses dollars dans un pack de fac-similés/aides de jeu sur le thème de la folie : ordonnances, feuilles en tout genre (admission à l'asile, feuille de soins, feuille de transfert, feuille de visite, feuille de police...), tests de Rorschach, certificats de décès, papier à en-tête, cartes de visites... Ça ravira vos joueurs, c'est bien fait, totalement superflu donc infiniment nécessaire.



INS/MV III : l'écran

Un beau dessin en couleur sur le devant et des tables à foison sur le derrière, le nouvel écran d'*INS/MV III* va bientôt arriver. Le tout est bien entendu complété par un scénario de 16 pages écrit par mister 7.7 et qui n'est pas sans rappeler un certain épisode de l'histoire des USA. Ça commence par Viet, ça se termine par Nam et ça va faire BOUM dans la tête des personnages-joueurs de tous niveaux (mais attention : contient aussi de la finesse et une grosse surprise).

Mais encore...

Tempête sur l'Échiquier II : le même en couleur

Ludodélire disparu, les jeux qui firent sa gloire sont peu à peu repris par d'autres éditeurs, et on ne peut que s'en féliciter. Après *Formule Dé* réédité par Jeux Descartes dans la collection Eurogames (j'lai bien dit là ?), c'est Variantes, une librairie spécialisée dans les échecs qui récupère fort logiquement *Tempête sur l'Échiquier*, que vous pourrez donc bientôt retrouver sur les étals de votre crémier préféré. Côté jeu ça n'a pas changé, par contre côté look il y a du progrès puisque les cartes sont désormais en couleur. *Tempête* reste toujours le meilleur moyen de rappeler aux fats qui brandissent leurs 2000 points ELO comme une assurance-victoire que tout en ce bas monde n'est que vanité.

Même pas mal : Le bêtisier du samedi soir

Ma mère me l'avait dit, le jeu de rôles rend fou.

- « Je m'approche du buisson en gardant mes distances ».

- « Une goule sur un mur qui picore un fémur... ». (chanté)

- « Vous tombez nez à nez avec un demonicus solitaire.
- Je l'attaque. Réussite critique !
- Heu... bon, en fait c'était un troupeau de Demonicus solitaires... »

Merci aux rolistes d'Agde et de Sète et à André Castro. Comme d'hab, faites-nous parvenir les vôtres, on publiera les meilleures.

T'as pas tout les Tatous

On le croyait mort, enterré, perdu pour la cause, et le voilà qui ressuscite, tel un phénix splendide et sur papier glacé. *Tatou*, l'organe officiel du parti Oriflam, avec tout sur les jeux Oriflam mais rien sur les autres, refera son apparition dans les boutiques de France, d'Alsace et de Lorraine dès 1998. Les joueurs d'*Elric, Pendragon, Cyberpunk, Hawkmoon, Runequest, Chill* et *Mekton Z* ne peuvent que s'en féliciter, les autres peuvent toujours lire *backstab*.

Xtrem Limit

Vente Par Correspondance

BP 19 34990 JUVIGNAC - Tel. 04.67.75.07.75

Jeux de Rôles

eD
uel des joueurs 237
de du Maître 202
des Armes et équipement 119
ran du Maître 59
les de personnages 70
Dieux des Monstres 119
Mondes de TSR 187
nuel du Druide 132
uel des Bardes 152
uel des Elfes 159
uel des Gnomes 159
uel des Guerriers 119
uel des Humanoïdes 159
uel du Magicien 119
uel des Nains 119
uel du Paladin 159
uel du Prêtre 119
uel des Psioniques 119
uel du Rôdeur 119
uel du Voleur 119
hes et Légendes 142
uel de Magie 128
C Monstrous Manual 146
ual MC I 107
ual MC II 107
on: Combat & Tactics 118
on: Skills & Powers 118
on: Spells & Magic 109
Option: High Level Camp. 118
ndop. Magica 1, 2, 3 ou 4 157
s & Specialists 118
ual MC III 118
es of Firestorm Peak 125
rld Builder's Guidebook 125
ero's Tale 78
es of the Comet 197
TAUMES OUBLIES 274
aire Monstrueux des R.O. 133
Carnets d'Elminster 204
conomicon 119
ires de la Côte 102
combes de Soiretoile 69
s de l'Etern. Rencontre 145
co Volo (le volume) 55
Monde des Elfes Noirs 127
es de Montprofond 259
nae 74
s of Undermountains I ou II 149
North Campaign Expansion 149
ards & Rogues of the R. 118
riors & Priests of the R. 118
s & Avatars 118
ient Empire of Magic 157
s Gu. all things Magical 118
e's Lorebook 118
the Mighty are Fallen 78
emountain: Stardock 53
VENLOFT 239
aire Monstrueux 133
de des Fantômes 119
de des Vampires 99
laires de l'Horreur 119
tract Mortel 65
estin de Gobelyns 126
strous Compendium II 66
strous Compendium III 107
d. of the Night: Vampires 117
de to Transylvania 74
K SUN (Soleil Sombre) 181
aire Monstrueux 105
lance Volée 99
rté 163
ociants des Dunes 99
s d'esclaves 78
e de Feu et de Cendres 120
k Sun Revised 155
Appendix II 102
AGONLANCE: Fifth Age 154
nescape (VF) 258
diaire VF 189
strous Compendium I ou II 107
strous Compendium III 128
es of Chaos 181
es of Law 181
es of Conflict 181
bound: The Blood War 157
de to the Astral Plane 84
es of Evil : The Fiends 117

ON RPG 173

PEL DE CTHULHU 189
Guide du Caire 122
ière des Monstres 84
is Ombres 85
de de Londres ..... Tel
es 58
Orleans 109
m of shadow 128
eckable Oath 14/15 77
thu Live 109
mLands 4ed 141
ons 71
mon Sanitarium 96
D's investigator Comp. 122
ming Stone 77
e Orleans Guidebook 99
pe From Innsmouth 133
d Reckonings 83

Magica 4th Edition 192
dictum 115
es 109
n Angel 75
ne Fabuki (screen) 96
ge Magic 90

ontis 227
an ..... Tel

Hertech 4th Ed. 165
ner Corps 99
Strike! 79

The Battle of Coventry 79
Map 7.5 99
Field Manual : Free W.L. 119
Maximum Tech 99
Field Manual : Mercenaries. 132
Battle Force II 224
Dragon Roars 77

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

Bubblegum Crisis RPG 154
Before and After 115

Changelin: Le Songe 250
Ecran 105
Guide du Joueur ..... Tel
Changeling Player's Guide 118
Shadows on the Hill 76
Court of All Kings 81
The Shadow Court 97
Isle of the Mighty 118
KithBook : Sluag 64
The Enchanted 87
Changeling 2nd ED 162
Dreaming Dice 37
Book of lost realm 76
Dreams & Nightmares 93

Champions : T.N.M. RPG ..160
Alliances 90

Chateau Falkenstein 237
L'Ere de la Vapeur 151
The Book of Sigils 102
Comme Il Faut 109
Lost Notebooks of Leonardo 109
The Memoire of Auberon 128

Cyberpunk 224
Cyberpunk 3rd Ed 160
Wildside 128
Chrome 3 137
Ecran 84
Night City 208
Protect and Serve 137
Enfant de la Nuit 137
Chrome 2 120
Chrome 120
Home of the Brave 156
Chromebook 4 52
Bartmoss'brainware 102
Firestorm StormFront 115
Firestorm Shockwave 115

Dark Earth 260
Ecran 95
Les Marcheurs ..... Tel

Deadlands RPG 189
Deadlands VF 190
Deadlands Screen 96
The Quick and the Dead 150
The Book o' the Dead 128
Perdition's Daughter 32
Independance Day 32
Smith & Robbards 128
Weird Wallin's CD 96
Twisted Tales 32
The Great Maze Boxed 160
Derailed ..... Tel
Hucksters & Axes 128

Earthdawn 275
Accessoires Maitre de Jeu 107
Les Brumes de la Trahison .123
Le Compagnon 180
Corrompue 109
Barsaive 160
Denizens Vol.1 ou 2 115
Parlainth: The Forgotten City 160
Sky Point and Vivane 160
Earthdawn Companion 115
Earthdawn Survival Guide 115
Throal Adventures 77
Prelude to War 83
Blood Wood 115
Theran Empire 128
Secrets Societies of Barsaive .115

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 109
Corum 141

Feng Shui 160

Fading Sun 169
Screen & Weapons 81
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
Atlas N°2 180

GURPS 223
Conan 151
Magie / Horreur / Cyberpunk / Japon
Créat. fantastiques / Psioniques 132
Ecran 94
Espace 137
Peuples Imaginaires 142
Vampires 179
Warehouse 23 115
Mecha 115
Planet Krishna 115

Robots 109
Reign of Steel 115
UltraTech 2 115

Harnmaster RPG 2nd Ed. .234
Bestiary 174
Magic 168

Hawkmoon 2 239
L'Ecran 2 94
Le S. des sans-masques ..... Tel

Heavy Gear 192
Field Guide: North 1 ou 2 96
Field Guide: South 1 ou 2 96
Badlands Sourcebook 121
Character Compendium 147
Northern Vehicle Comp. 154
Southern Vehicle Comp. 154

Les Héritiers de Kadesh . . .151

Imago 180

In Nomine Satanis (3nd ed) 208
In Nomine Satanis (US) . . . 150
Ecran ..... Tel
INS (US) Screen 66
Night Music 108

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

J.R.T.M. 2ed 213
La Comtée ..... Tel
Trésors des Terres du Milieu 162
L'Ecran du JRTM 58
La Carte du JRTM 58
Créat.des Terres du Milieu 84
Moria 118
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

Kutt 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 147
Judas Grail 96
Clavis Inferna 115
Purgatory 51
The Orphanage 51

Le Monde de Murphy 179

Legend of the 5 Rings RPG .179
GM Pack 64
The Way of The Dragon 77
Distant Thunder 192
Honors Veil 64
The Way of the Unicorn 96
City lies 192

Loup-Garou 179
L'Ecran + feuilles de personnages .72
Rite de Passage 99
La Voie des Loups 102
Rage sur New-York 120
La Livre du ver 128
Caerns: Lieux de Pouvoir 145
Le livre du Conteur ..... TEL
Werewolf 2nd Ed. 151
Werewolf Screen 2nd Ed. 54
Tribebook (le volume) 54
Project Twilight 64
Freak Legion 64
Rage Across the World Vol. I 108
Warriors of the Apocalypse 76
Black Labyrinth 55
Silent Striders Tribebook 50
Axis Mundi 97
Rage Across the World Vol. 2 101
Werewolf Chronicles Vol.1 108
Nuwisha 90
Silver Fangs tribe Book 50
Litany of the Tribe Vol 1 101
The Essential WOD 81
Frontiers Secrets 76
Star Gazers 58
Kinfolk 86

Werewolf Wild West RPG . .151
Screen 92
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 151
Mage 2nd Edition Screen 81
Fragile Paths 58
Horizon: Stronghold of Hope 81
Mage Tarot Deck 126

A Book of Shadows 97
Verbena 54
Virtual Adepts 54
Void Engineers 54
Akashic Brotherhood 54
Cult of Ecstasy 54
The Chaos Factor 81
Technocracy: Progenitors 54
Iteration X 54
New World Order 54
The Book of Madness 81
Book of Crafts 97
Mage Chronicles Vol.1 118
Dreamspeakers 54
Euthanatos 54
Storytellers Guide 97
Order of Hermes 54
Technocracy Syndicates 54
Mage Chronicles Vol. 2 115

Millennium's End v2.0 . . . 128

Mekton Z + ... 132
Mutant Chronicles 192
La Confrérie 142
Imperial 142
Le Manuel du Franc-Tireur 108
Capitol 132
Mutant Chronicle 2nd Ed. .180
Illian: The Mistress of the Void 64
Beyond the Pole 58
The 2nd Directorat 83

NEPHILIM 2 265
Sc. Occ. I, 2 ou 3 120
Le livre noir 85
Les Arturiades 180
Ecran Néphilim II 95
Selenim 179
L'Azalanne Fugitive 114
Les Arcanes 1 à 12 (l'unité) 35
Romans 42
L'apprenti 86
Rose-Croix 170

Nightprowler 255
Mémoires de sang ..... tel

Noir: The Film Noir RPG . . .170

Over The Edge 2nd Ed. . . .160
Forgotten Lives Adventures 102

Palladium RPG 2nd Ed. . . .160

Pendragon 236
Montagnes Sauvages 137
Land of Giants 120
Lordly Domains 128
Arthurian Companion 96

Polaris 189
Ecran 90
Carte 81
Le Guide des Profondeurs 94
Pirates 120
Dossier Confidentiel ..... Tel

Rêve de Dragon 190

Rifts 160
Rifts SourceBook 77
England 102
Africa 102
Mercenaries 102
Japan 128
The Juicer Uprisings 109
Lone Star 109
World Book 14 : New West . . .134
World Book 14 : Spirit West . .134
World Book 16 : Fed. of Magic .83
Coalition Navy 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
Compagnon VII ..... Tel
Rolemaster Std Rules 192
Companion Set ..... Tel
Arms Law Standard Revised 102
RM Player Guide 64
Rolemaster Spell Law 3rd Ed. 128
Rolemaster Talent Law 115
Weapon Law 115
Rolemaster Annual 96 64
Black Ops 102
Martial Arts Companion 115
Essence Companion 115
Shades of Darkness 93

Runequest 230
Trolls 208

Shaan 189
Archeos ..... Tel
Les Humains 123
Le livre de Schemes 113
Ecran 90

Shadowrun 2nd Ed 237
Shadowrun France 157
Témoin Occulaire 104
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
Shadowtech 96
Cybertechnology 96
Awakenings: New Magic 96
Dunkelzahn's Secrets 96
Virtual Realities 2.0 115
The Shadowrun Companion . .96
Missions 96
Underworld Sourcebook 96
Mob War 77
High Tech & Low Life 128
Target UK 96
Rigger II 108
Predator & Prey 96

S-Q-U-A-D-S ..... Tel

Star Wars 2nd Ed. 192
Star Wars 2nd Ed. révisée .246
Le Guide de la B. des Jedis .165
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
Le Guide Etoile de la Mort 98
Manuel du Maître de jeu 115
Ecran du maître de jeu 81
Supernova 129
Le 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 96
Galaxy G. ! à 9, 11, 12 (l'unité) ..96
G. G. #10: Bounty Hunter 115
Wanted by Cracken 96
Gamemaster Handbook 115
Heroes and Rogues 115
Miniatures Battles 2nd Ed. 115
Rebel Sourcebook, 2nd Ed. 141
Imperial Sourcebook 2nd Ed. 141
Planets Collection 160
Jedi Academy Sourcebook 141
Kathol Rift 96
Shadows of the Empire 141
The Thrawn Trilogy 160
The Darkstryder Campaign 192
The Truce at Bakura 141
Shadows Empire: Planet Col. 96
Star Wars Live Action RPG 128
Tales of the Jedi 160
Pirates and Privateers 115
Classic Adventures #4 128
Star Wars Instant Adventure 96
S.W. Adv Journal Vol x.1 #1 à 13 ..77
Fantastic Tech. : Droids 96
Hires of scums & villainy 115
The Mos Eisley Box Set 224
Imperial Double Cross 64
Black Sands of Socorro 115
Cracken's Fret dossier 120
Secret of the Sisar run 90
Adventure Journal #14 77

Traveller RPG 160
Starships 128
Central Supply Catalog 147
Alien Archives 147
Milieu O: The Third Imperium 147
First Survey 147
Pocket Empires 139
Psionic Institutes 139
The Long Way Home 78

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 171
Le livre de Clan au choix 103
Milwaukee by Night 128
Le livre du Conteur 145
PortFolio 180
Livre du Clan Gangrel 103
Vampire 2nd ed 151
Vampire 2nd screen 54
Dirty Secrets Black Hand 97
The Inquisition 64
Clanbook I Le volume 54
Player's guide to the Sabbat 81
Hunters hunted 54
Player's Guide 2nd ed 118
Los Angeles by Night 97
DC by Night 97
Berlin By Night 75
Storyteller's handbook 91
Storyteller Guide Sabbat 75
Prince's Primer 58
Elysium: The Elder Way 81
Book of Nod 58
Vampire Diary: The Embrace 76
Chicago Chronicle vol. I 118
Chicago Chronicle vol. 2 ou 3 108
Montreal by Night 81
Ghouls : Fatal Addiction 81
ClanBook Giovani 54

Romans Vampire 32
Pins des Clans (au choix) 29
T-Shirts White Wolf 109
Verre (1/clan) ..... Tel

Vampire: l'Age des Tén. . . .197
Vampire: the Dark Ages . .151
Ecran 81
Livre des secrets du conteur 120
Liber Constantinopolis VF . .Tel
Dark Ages Screen 54
Storyteller's Secrets 81
Constantinople by Night 81
Coppadocian 64
Dark Age Companion 108
Liege, lords & lackey 81
Clash of Will 43
Libellius Sanguinis I 76

The Masquerade
Masquerade Book of Props 81
Elder's Revenge 97
Laws of the Night 58
Oblivion 81
Liber des Goules 58
Laws of the wilds 81
The Long Night 62

Monde des Ténè.: France . . .189
Gypsies 76
World of Darkness: Outcasts 81
Destiny's Price 81
WoD Combat Book 81
World of Darkness 2nd Ed. 97
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 160
Shogunate 90

Wraith: Le Néant 208
Ecran Wraith 94
Guide du Joueur 161
Midnight Express 104
Wraith Second Ed. 151
Wraith Second Ed. Screen 81
The Quick and the Dead 64
The Hierarchy 64
Dark Kingdom of Jade 81
Dark Kingdom of Jade Adv. 81
Haints 81
Artifacts 64
Sandmen 64
The Risen 64
Dark Reflections: Spectres 54
Guildbook: Masquers 64
Shadow Players Guide 97
Charnel House of Europe 81
Haunters 64
Mediums 76

WARGAMES

Victoire de Pyrrhus 117
Rivoli 351
Alexandria 269
Iena 1806 278
Révolution Française 306
Scandinavia 306
Vicksburg 1863 250
Saratoga 174
Pegasus Bridge (ASL) 198
Battles for North Africa 228
War in the Desert 528
Barbarossa : Army Group S. 282
Flint & Steel 234
All Quiet on the W. front 234
ASL Annual 97 165
The Great Rail Wars ..... Tel

WARGAMES Fantastiques

Warzone 237
Warzone compendium 170
Figurines ..... Tel

DemoniWorld 374
Livre Armée ..... Tel

WARHAMMER Nelle Ed. . . . 465
Armées Chaos 228
Codex 142
Chevalier Sinople 123
Seigneur Dragon Haut Elfe 304
Etharion 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
Moto d'assaut Space Marine 123
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

Jeux de Cartes

	Boite/Booster
Services Compris	**.108**
Pirates des Caraibes	**.108**
Orques & Trolls	**.Tel**
Alien vs Predator	
Starter	.645 .tel
Booster	.637 .tel
Dune	
Eye of the Storm Starter .552 .tel	
Eye of the Storm Booster .576 .tel	
imajica	
Starter	.540 .tel
Booster	.540 .tel
Legends of the Five Rings	
Anvil of Despair Starter	.524 .48
Anvil of Despair Booster	.485 .15
Crimson and Jade Start.	.524 .48
Obsidian Ed. Starter	.524 .48
Obsidian Ed. Booster	.485 .15
The Battle of Beiden Pass	.132
Mythos	
Dreamlands Starter	.492 .53
Dreamlands Booster	.584 .17
New Aeons Starter	.492 .53
New Aeons Booster	.584 .17
Shadowrun	
Starter	.492 .53
Booster	.570 .17
Star Wars	
Starter	.569 .53
Booster	.546 .16
A New Hope	.599 .18
Dagobah	.798 .15
Le Seigneur des Anneaux	
Guide des Sorciers 154	
Starter VF	.399 .44
Booster VF	.450 .14
Middle-earth: Dark Minions	.462 .14
The Lidless Eye Start . . .439 .48	
The Lidless Eye Boost . .469 .14	
Dragons VF ..... 450 .14	
Against the Shad. Boost. 600 .20	
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
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	
Starter	.450 .48
Booster	.475 .14
V:TES Dark Sovereigns	.432 .13
V:TES Ancient Hearts	.432 .13
Darkness Unveiled	.102
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
•Tempête
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
•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
•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

Circuit Formule Dé 104
Boite de 7 dés Assortis 26
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 46
Feuille portes cartes (9 cartes) .1,50
Feuille portes cartes (6 cartes) 2
Portfolio 4 pochettes 27
Portfolio 9 pochettes 39
Deck Protectors (100) 44
100 por. cart. souples Ultra-Pro .10

CLOUD CITY
1 Boite Achetée +1 booster Ed Limitée+Collisimo
750F

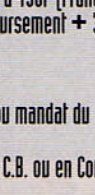
DEADLANDS (RPG)
A great Maze Boxed set
160F
Collisimo offert

DUNE JdC
Boite Booster
576F
Boite Starter
552F

DEMON WORLD
+ 1 blister de commandement + Collisimo offert
374F

SCORPION COUP (L5R)
Starter/Booster
TEL

L5R RPG
CITY LIES
192F
Collisimo Offert



En décembre, le père noël est chez nous et vous offre un avoir de 50F pour toute commande*

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

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

sur toute prochaine commande supérieure à 450F, avoir déduit.
es jeux en V.O. sont en italiques, les nouveautés en Gras.

news



Formule dé : des voitures, des dés, des feuilles de course, des circuits...

Dans *Formule dé*, on déplace des petites voitures en jetant des dés et quand on gagne, on note le résultat sur une feuille de course. Alors chez Jeux Descartes, un jour, il y a un type qui a dit : " Tiens, si on éditait des petites voitures, des dés et des feuilles de course ? " et ils l'ont fait. Et puis dans *Formule dé*, on joue sur des circuits en carton. Alors un jour, y a un autre type qui a dit : " Tiens, si on faisait des nouveaux circuits pour pouvoir faire rouler les voitures dessus et jeter des dés et gagner des courses ? " et ils l'ont fait aussi (San Marin / Afrique du Sud ; France / Italie ; Brésil / Portugal). C'est chouette la vie.



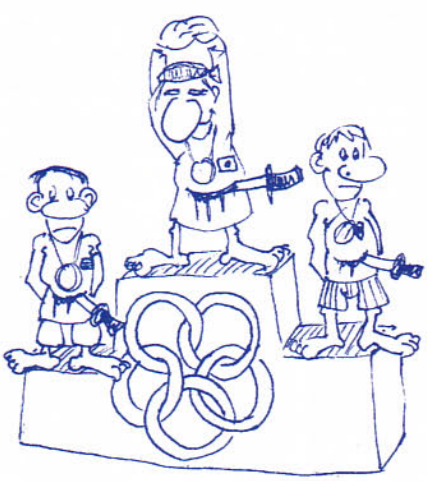
Quid de S.Q.U.A.D.S. ?

Vous l'attendiez avec impatience, les rangers aux pieds, prêt à bondir tel un fauve de la jongle dès son apparition sur les étagères mais il ne viendra pas. *S.Q.U.A.D.S.*, le deuxième jeu de rôles de la gamme Némésis après *Les Héritiers de Kadesh*, a été repoussé à décembre. Chez SPSR on explique ce retard en termes vagues et confus, mais tout le monde sait dans les milieux autorisés que l'auteur de *S.Q.U.A.D.S.*, Arnaud Bailly, s'est en réalité engagé soudainement dans les bérets verts et qu'il a depuis disparu.
On vous dit tout dès qu'on en sait plus.

Azure Wish : Shoot et la Grande Guerre comme en 14 !



Du jeu de société au jeu de guerre grand-stratégique, Azure Wish mange à tous les râteliers, souvent pour le plus grand bonheur des joueurs. Même si la présentation laisse toujours à désirer, la plupart des jeux sortis chez cet éditeur sont de grandes réussites, en tête desquelles se placent bien sûr l'incontournable *Europa Universalis*. *La Grande Guerre* (sortie prévue courant novembre) ravira d'ailleurs tout ceux qui ont passé de longues nuits blanches sur *Europa*, puisqu'il permettra de jouer toute la première guerre mondiale, en en simulant non seulement les aspects militaires mais aussi politiques, économiques, diplomatiques... Le *World in Flames* de la guerre 14 en quelque sorte.
Shoot quant à lui se positionne plus clairement dans la famille des jeux de société puisqu'il s'agit de la simulation d'un match de foot (sortie courant novembre). Signalons pour finir la parution imminente d'un « home magazine » Azure Wish, un peu à la manière du *General* d'Avalon Hill, qui fournira des règles optionnelles, des précisions et des scénarios pour tous les jeux maison.



L5R : cinq anneaux pour le roi des cons

Legend of the Five Rings est le troisième jeu de cartes au box office américain depuis quelques temps. Bien. *L5R* devait bientôt avoir une suite, *Burning Sands*, reprenant les principes de jeu de *L5R* mais dans un décor proche des 1001 nuits. Et pour assurer la compatibilité des deux jeux, Five Rings Publishing avait fort intelligemment prévu de conserver le même dos de cartes. Là encore, rien à dire. Sauf que, tenez vous bien (tenez vous mieux d'ailleurs), Mr Jeux Olympique a dit : non, non, non et non ! Les cinq anneaux c'est mon trésssor à moi, patatoi. Five Rings Publishing peut donc achever de boucler *L5R* mais devra changer de logo pour ses jeux à venir.
Morale de l'histoire : on ne plaisante jamais avec le sport, surtout quand il s'agit d'argent.



Shaan fait de la Résistance

Ils sont fous ces humains !

Quel point commun y a-t-il entre un Gaulois d'Armorique et un personnage de *Shaan* ? Un seul : ils résistent tous deux encore et toujours à l'envahisseur, romain ou humain c'est le même turbin. Et c'est tout. Parce que pour le reste ça n'a rien à voir, vu que dans *Shaan*, la potion magique n'existe pas.
Alors quand on n'a pas de potion magique, il faut s'or-ga-ni-ser ! Tout le contraire des Gaulois. Dans *Résistance*, supplément pour *Shaan* qui devrait sortir courant décembre, les auteurs vous expliquent tout tout tout sur l'organisation des principaux réseaux de résistants : la hiérarchie, les différents groupes d'intervention (artificier, médecin, diplomate, agent...), les moyens d'action (propagande, rapt, commando, guerre civile, évasion, infiltration, falsification, révolution, désinformation, contraception, masturbation, éja...pardon), les réseaux selon les régions, les missions types, le matos à viander, les courants politiques, les nouvelles classes de perso (médecin, espion, terroriste), les nouvelles spécialités, les nouvelles nouveautés nouvelles...
Engagez-vous qu'y disaient, vous verrez du pays qu'y disaient...



news

Venez, venez chez les pejiz



Vous vous souvenez des PJ's ? Des affichettes en format A4 et aussi en couleurs, figurant un bonhomme ou une madame censés représenter votre personnage fétiche ? Vous y êtes ? Tant mieux parce qu'une nouvelle série va bientôt sortir, dans laquelle vous aurez le plaisir de retrouver des pointures de l'illustration (Magnin, Tignous, Roland Barthélémy) et Joël Belin, un petit nouveau qui voit son travail publié pour la première fois grâce à *backstab* (cf. les news du n° 3).

Merci qui ?

Warlords CCG

success story avec des orcs dedans



À l'origine, il y avait le jeu vidéo. Puis, il y a eu les tee-shirts, les casquettes, les épinglettes... Et bientôt, il y aura le jeu de cartes. D'ailleurs on devrait déjà l'avoir, puisque la sortie du jeu de cartes *Warlords* (ICE) devait correspondre à l'arrivée en boutique du jeu vidéo *Warlords III* (SSG), qui est déjà sorti, lui, puisqu'il est critiqué dans ce numéro. Mais le jeu de cartes n'est pas encore là ! Or donc, qui est coupable, pourquoi, si oui quand, est-ce qu'il faut une carte 3DFX et èsskonpouratuédézork ?

Warlords CCG simule une bataille entre plusieurs joueurs bien décidés à s'entre-tuer jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. Mais ce n'est pas tout. Il faut aussi explorer des territoires, produire des troupes, recruter des héros, construire des citadelles, tuer des monstres, récupérer des objets magiques, bref se sortir un peu les tripes pour espérer gagner. Les starters seront au nombre de 8, contenant chacun une faction (oui, je sais...), et la série complète comptera 251 cartes, peut-être parce que 2+5+1 = 8 et parce que les gens de ICE sont superstitieux.

Pour l'instant, on ne sait pas grand-chose de plus, alors je vais vous dire que c'est sûrement très beau et que le système de jeu est certainement génial, mais peut-être seulement.

Hawkmoon : Le seigneur des sans masque

Quand la lune faucon devient rouge, les golgoths attaquent et Oriflam sort un supplément. C'est comme ça. *Le Seigneur des sans masque* est un recueil de quatre scénarios inédits écrits par Olivier Saraja et Olivier Durand. Reliés par un fil rouge (l'exotisme !), ces aventures vous emmèneront à la découverte d'une cité volante, chez les granbretons, en Hollandia fumer du haschicha, pour finir en beauté (ou mort) quelque part dans les royaumes de l'est. Enquête, action, tout est là. À vous de jouer...

Sortie prévue courant novembre.



37, boulevard Bourdon
75004 PARIS
Tel : 01 44 54 07 64 ou
01 44 54 07 44
Fax : 01 44 54 07 67
METRO : BASTILLE
SORTIE : BOURDON

PLANNING DES ACTIVITÉS À VENIR DANS NOTRE ESPACE DE 450 m²

- **2 novembre :** JOURNÉE DEMONWORLD
Présentation du jeu sur tout le rez-de-chaussée. 10 tables (avec démonstrateur) seront à votre disposition.

- **8 novembre :** SOIRÉE ENQUÊTE «Ivresse des profondeurs».
Soirée réservée à 15 joueurs sur préinscription au magasin. La soirée durera de 20H00 à 02H00.

- **15 novembre :** TOURNOI DE MAGIC : l'assemblée type étendu homologué.
De 10H00 à 22H00. Participation aux frais : 40 F.
* 1° Prix : 10 boosters Alliances + 10 boosters Ere Glaciaire + entrée gratuite dans la salle Nomades pour 3 mois.
* 2° Prix : 5 boosters Alliances + 5 boosters Ere Glaciaire + entrée gratuite dans la salle Nomades pour 2 mois.
* 3° Prix : 5 boosters Alliances + entrée gratuite dans la salle Nomades pour 2 mois.

- **16 novembre :** TOURNOIS DE LEGENDS OF THE FIVE RINGS (100 personnes max.)

- **22 novembre :** TOURNOI DE MAGIC : l'assemblée non homologué.
Type Troll à deux têtes. Maximum 100 participants.

- **22 novembre :** NUIT WORLD OF DARKNESS.
Venez participer à une nuit jeu de rôles réservée aux jeux de la gamme White Wolf (Vampire, Vampire Dark Age, Loup Garou, Wraith, Changelin et Mage).

- **29 novembre :** CHAMPIONNAT DE FORMULE DÉ.
Réservé à 40 participants, ce championnat se déroulera sur 4 circuits. Frais d'inscription : 40 F. Rens. au magasin.

- **30 novembre :** LA JOURNÉE DU NOMADE.
Toute personne venant déguisée en nomade au magasin aura droit à un accès gratuit à la salle de jeux et bénéficiera d'une remise de 10 % sur tout le magasin.
Toutes les démonstrations du jour seront axées sur le thème du sable et des nomades (démo de Dune : jeu de plateau et JCC, ADD spécial désert, affrontez les decks Eléphants et désertification du magasin....).



MAGASIN Ouvert 7j/7
de 11H00 à 19H00
SALLE Ouvert 7j/7
de 11H00 à 19H00
Droits d'entrée Gratuit
la journée en semaine et
25F la journée le week-end

Nocturne le samedi de
20H00 à 8H00 sur réservation

"C'est un jeu et c'est dans votre tête que ça se passe"



Vous, je ne sais pas, mais moi, les tables en pin, ça ne m'excite pas particulièrement. Je dois pas avoir une libido " tendance ". Je dois pas être représentatif. C'est sans doute pour ça que le spot télé de *Portal* ne me parle pas. Musique mièvre, intro hors de propos (" street ball ", football et boxe ???), accroche pour gentils trépanés genre "Le putain de trip cérébral mystérieux que tu vas faire, brother ! Mieux que les energy drinks !". Essayer de sortir du "ghetto", c'est méritoire, mais le nivellement par le bas et le "politically correct" ont des limites. Et, en général, quand je joue aux cartes, j'ai au moins un adversaire. Mais c'est vrai que c'est dans ma tête que c'est censé se passer.

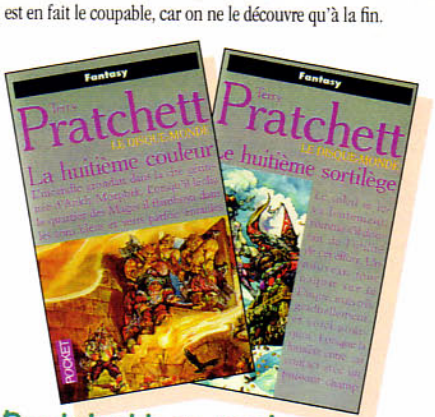
Les films que nous n'irons pas voir

Un glou-glou insistant provenant des bidets autorisés où nous avons la malchance de nous laver parfois les dents, évoque la possibilité du tournage imminent d'un long métrage contemporain fantastique où les anges et les démons existeraient et dont les rôles titres seraient tenus par John Travolta et Tom Cruise. Toute ressemblance avec un jeu de rôles bien connu mise à part et l'actualité faisant le larron, nous sautons sur l'occasion pour rappeler à nos respectés lecteurs que les deux histrions susnommés sont membres actifs d'une secte très puissante qu'on appelle l'Église de Scientologie et qu'en allant voir leurs films, celui-là et les autres, vous financez ses activités. Rôlistes de tous les pays, unissez-vous !

Les éditions du Khom Heïdon

Les romans que vous avez dans la peau

Passez un peu de pommade au Khom Heïdon, ça ne peut pas faire de mal... Alors on en met un coup pour vous annoncer la sortie d'ici peu d'une nouvelle série dans la gamme *Shaan*, dont le premier tome signé Bernard Rastoin, *Le jeu du Caméléon*, sortira en novembre. Cette fois, on passe du côté des méchants, puisque le beau nanard nous invite à suivre l'enquête que mène deux flics humains sur un crime bizarre, vraiment très bizarre. Je ne vous dévoilerais rien de plus et surtout pas que c'est le deuxième flic qui est en fait le coupable, car on ne le découvre qu'à la fin.



Pratchett en poche

Quand un best-seller sort en poche et qu'en plus il s'agit d'un chef d'œuvre de la littérature fantastique loufoque à tendance franchement burlesque, on s'en félicite. Les deux premiers tomes de la saga du Disque-Monde (*La Huitième Couleur* et *Le Huitième Sortilège*), sous la plume du génial Terry Pratchett, viennent en effet de quitter l'Atalante pour passer chez Pocket, mettant ainsi les aventures de Rincevent, de Cohen le Barbare, de Deuxfleurs et de son Bagage à pattes à la portée de toutes les bourses. Libre à vous, bien sûr, de continuer à bouder Pratchett, mais libre à vous aussi de passer à côté d'une des plus grandes joies littéraires de votre courte existence.



GURPS Planet Krishna

Avec un nom comme ça, c'est Pradel qui va être content. Steve Jackson est américain. Et forcément, quand il sort un supplément pour GURPS basé sur un livre, il en prend un dans sa langue natale. Et quand il choisit un roman de Sprague de Camp plutôt obscur, ça ne nous parle pas beaucoup même si c'est quand un même un sacré bout d'ingénierie de monde. Le monde décrit est à mi-chemin entre la SF et l'heroïc-fantasy, un peu comme John Carter Warlord of Mars et ça semble assez intéressant. Reste plus qu'à trouver les livres dont ce supplément est tiré, de sortir son Harraps et de commencer à lire.

Mais encore...

Rôle moi un patin

Y-a-t'il incompatibilité entre la pratique du roller et la pratique du jeu de rôles ? *A priori* non. C'est ce que tente de démontrer le nouveau magasin Nomades, situé à Bastille, 37, Bd Bourdon. En effet, cette nouvelle structure offre à la fois la possibilité de louer des rollers, ce qui est une première sur Paris, et en même temps de découvrir l'univers du jeu au sens large du terme. Cette initiative originale mérite d'être suivie avec attention, car s'il est vrai que la population des rôlistes a parfois du mal à se renouveler, celle des patineurs tend à augmenter de façon constante. À quand la boucherie/boutique de jeux/sex shop... ?



Millenium : Le retour de G.G.

Pour faire mentir les éditeurs moroses qui nous rabattent les oreilles avec la mauvaise santé du jeu de rôles (sur l'air de « quand on a payé les impôts, y restent les soucis »), Mr Gilles Garnier a le plaisir de nous annoncer la naissance imminente de Millenium, une SàRL dont les activités principales sont l'importation et la distribution de jeux anglo-saxons dans notre beau pays de France. Les personnes concernées apprécieront.
Contact : Gilles Garnier - 05.34.25.02.67

Pendragon : Noblesse oblige

Traduction de *Lordly Domains* (anciennement le *Noble's Book*), *Noblesse oblige* est tout simplement un des meilleurs supplément jamais écrit pour un jeu de rôles. Voilà. On ne vous le répétera plus. Sachez quand même qu'il contient tous les renseignements et les règles permettant de simuler la vie d'un seigneur au Moyen Âge : la chasse, les batailles, les sièges, les tournois...
Ça sort en décembre et même les joueurs qui ne pratiquent pas *Pendragon* (honte à eux) devraient s'y intéresser, ça changera définitivement leur vision de la société féodale.

Il était une fois...



Ce dessin, vous le connaissez puisqu'il a fait la couverture d'un best-seller, le génial *Il était une fois*. Vous pourrez désormais l'accrocher dans votre maison et le contempler en grand format grâce à cette affiche, signée et numérotée.

Des NPC sur mon PC pour AD&D



Ça existe depuis quelques temps, mais comme on n'est pas des rapides on ne découvre ça que maintenant, alors on vous en parle. « Ça », c'est un programme en français pour windows machin qui simplifiera considérablement la vie des maîtres du donjon, puisqu'il permet de créer et d'imprimer en moins de 5 minutes la feuille complète d'un perso pour *AD&D2*, avec les carac', les races, les talents, les classes de perso, l'alignement, les traits de personnalités, tout ça jusqu'au niveau 30, avec ou sans triche. Il manque encore les compétences, l'équipement et les sorts, mais l'auteur de cet excellent shareware, pardon partagiciel, nous assure qu'il y travaille nuit et jour.

Un tuyau : si vous le commandez de la part de backstab et avant le 1er janvier 1998, vous le paierez 89 F au lieu de 99.

Contact : Francis Faulhaber, 9 avenue Pierre Sangnier - 94 350 Villiers-sur-Marne.

C'EST ARRIVÉ QUELQUE PART...

• Une étrange maladie du sommeil s'est abattue depuis le mois d'avril sur un petit village de Toscane. On compte d'ores et déjà neuf victimes de cette mystérieuse épidémie qui se caractérise par des périodes de sommeil sans rêve allant jusqu'à 15 heures de suite suivies d'un immense sentiment de tristesse.

• Créé par le camarade Staline en 1938, un laboratoire ultra secret et hyper-protégé teste sur soixante lapins, trois cents souris et une trentaine de cochons d'Inde les aliments, boissons et médicaments destinés aux estomacs des maîtres du Kremlin. C'est tellement efficace que ce labo dispose de son propre label de qualité sous lequel il commercialise certaines denrées.

• Comme tous les prix prestigieux, le Nobel a son double malfaisant, le Ig-Noble (lire "ignoble") qui récompense les scientifiques dont les découvertes n'ont absolument aucune chance de faire progresser l'humanité. Distingués cette année, un médecin, qui a prouvé que la musique d'ascenseur avait une influence bénéfique sur le rhume, un entomologiste, qui a rédigé un intéressant manuel destiné à reconnaître les insectes écrabouillés sur les pare-brise, et un biologiste, qui a découvert que l'électroencéphalogramme de ses patients variait selon le goût du chewing-gum qu'ils mâchaient.



... MAIS TOUT LE MONDE S'EN FOUT !



La Bataille des Jedi

" Personne par la guerre ne devient grand ". Et comment on devient grand alors ? En mangeant de la soupe peut-être ? Port'ninhouak ! Le truc c'est d'utiliser un sabre laser bien chaud pour découper ses ennemis en rondelles tout en cautérisant les plaies au passage comme ça il n'y pas de sang qui gicle, c'est pas vulgaire et ça ne tache pas la moquette. Là on devient grand. Même plus que grand puisqu'on devient un Jedi ! Pourquoi est-ce que je vous parle de tout ça au fait ? Ah oui, *Le Guide de la Bataille des Jedi*. Donc c'est un guide plein de jedi qui livrent bataille avec des sabres pour devenir grands, c'est tiré de la trilogie quasi éponyme (*La Bataille des Jedi* - Presses de la Cité) écrite par Timothy Zahn, vous y trouverez la transposition pour le JdR de tout ce que vous avez aimé en lisant les romans (personnages, races ET, véhicules, droïds, planètes, vaisseaux...) et ça sort en novembre chez Jeux Descartes.

Surtout n'oubliez pas, bien chaud le sabre !

WotC lance une O.P.A. sur Games Workshop !

Information à prendre au conditionnel, comme disent ceux qui causent dans le poste, Wizards of the Coast aurait récemment lancé une O.P.A. sur Games Workshop. Pour ceux d'entre vous qui ne sortent que pour se ravitailler en pizzas et en dés 10, une O.P.A. ça veut dire que WotC a essayé de s'approprier le contrôle de GW. Dallas quoi. Il semble bien toutefois que Games Workshop ait réussi à contrer l'offensive en vidant ses caisses pour racheter un maximum d'actions avant qu'il ne soit trop tard. On ne se rend pas compte à quel point c'est dur la vie d'un millionnaire.

J-H MATELLY

Le gendarme et les joueurs

En la personne de Jean-Hugues Matelly, les rôlistes ont enfin un avocat de poids. Lieutenant de gendarmerie, titulaire d'une maîtrise de droit public et de droit privé, pratiquant les jeux de rôles depuis de nombreuses années, il occupe actuellement le poste d'adjoint au commandant de la section de recherches de la gendarmerie de Nîmes et a, à ce titre, travaillé sur l'affaire de Carpentras.
Pour notre bonheur, il vient de publier " ...Istres, Toulon, Carpentras... - Jeu de rôle - Crimes ? Suicides ? Sectes ? " (Éditions du Midi), un livre passionnant, complet, fruit d'une enquête minutieuse qu'il mène depuis plus d'un an et dans lequel il remet définitivement les pendules à l'heure...

• **backstab :** *Votre livre est un événement pour tous les rôlistes puisque, pour la première fois, un professionnel sérieux et compétent livre les résultats de son travail en profondeur sur le jeu de rôles. Quelles conclusions doit-on retenir de votre enquête ?*

• **Jean-Hugues Matelly :** La principale est qu'on a dit beaucoup de mal du jeu de rôles de manière infondée. La faute en revient pour la plus grande part à certains médias qui privilégient le sensationnel, et la vérité est rarement sensationnelle. Le jeu de rôles est un jeu de société nouveau, donc inquiétant, et qui s'avère plus performant à bien des égards que le jeu de société traditionnel ou même que les autres supports de fiction.

• *Pourquoi un tel acharnement de la part des médias ?*

• **Jean-Hugues Matelly :** Au début de son apparition en France, le jeu de rôles a très vite été associé au psychodrame. L'équation des médias fut donc simple : jeu de rôles = psychodrame = folie = danger. Le jeu de rôles, c'était une affaire de psychiatres. Il faut bien se rendre compte que nombre de journalistes ne sont pas des enquêteurs de fond. Ils ont un papier à rendre le lendemain sur un sujet dont ils ignoraient tout la veille. À défaut de chercher à dire la vérité, certains cherchent à dire ce qui va faire vendre. Et la polémique fait vendre...
Heureusement, depuis peu, il semble que les préjugés anti-jeu de rôles s'estompent. Des chercheurs sérieux publient des enquêtes et présentent le jeu de rôles comme un loisir sain et bénéfique.

• *Selon vous, le jeu de rôles n'est donc pas dangereux ?*

• **Jean-Hugues Matelly :** Au contraire. Mon enquête a montré que la pratique des jeux de rôles était un facteur structurant dans la vie d'un adolescent. En jouant, les rôlistes s'imposent des normes, des règles qu'ils choisissent de respecter librement. Le jeu est un paradigme pour le droit, puisque les joueurs y créent une société dont ils décident volontairement de respecter les lois !



Le jeu de rôles a donc d'abord clairement une influence normative sur l'individu. Il y a énormément de règles dans un jeu de rôles, règles qu'il faut intégrer et appliquer. Mais le jeu de rôles développe également l'expression orale, l'aptitude à entretenir des relations humaines conviviales, saines et stables. Il évacue aussi les rapports d'opposition au sein d'un groupe en imposant aux joueurs une activité d'équipe. Enfin, il est évident de dire qu'il incite à mener des recherches historiques, à lire et, plus largement, à se documenter, par exemple pour écrire un scénario.
En tout état de cause, le jeu de rôles ne peut être un facteur aggravant que dans les cas de personnalités pathologiques, c'est-à-dire de personnes qui ont déjà d'énormes difficultés

" L'équation des médias fut simple : jeu de rôles= psychodrame=folie=danger. Et la polémique fait vendre... "

à respecter les règles de notre société, qui ne supportent pas la contrainte, qui sont hors de la réalité.

• *Vous proposez néanmoins aux éditeurs français de prouver leur bonne volonté en indiquant sur les jeux de rôles un niveau de violence, à l'image de ce que font la télévision et les éditeurs de jeux vidéo.*

• **Jean-Hugues Matelly :** En effet. Une démarche commune des éditeurs de jeux de rôles en ce sens permettrait à mon avis de répondre aux inquiétudes du public, en fournissant la preuve d'une prise de conscience et d'une maturité. Dès qu'on parle d'un danger, il est écarté et il ne peut en résulter qu'une amélioration de l'image du jeu de rôles.

• *Vous avez d'ailleurs imaginé un système de notation regroupant 3 critères, la violence, le réalisme et l'anomie*, chacun pondéré de 1 à 10, à l'épreuve duquel vous soumettez plusieurs jeux. Ainsi,* Vampire *obtient-il respectivement 8, 8 et 9 dans les 3 catégories...*

On ne se méfie jamais assez de la pratique du baby-foot

• *Au cours de vos recherches, avez-vous rencontré le docteur Abgrall ?*

• J-H Matelly : Je l'ai rencontré à l'occasion d'un séminaire de criminologie et nous avons discuté des jeux de rôles. Le docteur Abgrall est un homme très compétent et très actif dans le cadre de la lutte contre les sectes. Il s'est retrouvé propulsé spécialiste des jeux de rôles, notamment lors de l'émission de Mireille Dumas. Depuis, il a atténué son jugement et je l'ai récemment entendu comparer la dangerosité du jeu de rôles à celle du baby-foot !
Il maintient néanmoins toujours que les jeux de rôles peuvent être une passerelle vers les sectes, au même titre selon lui que le yoga. Je n'adhère absolument pas à cette théorie. Les personnes qui tombent dans les filets de sectes sont celles qui ont un comportement magique, qui sont persuadées de l'influence du surnaturel sur leur vie. Ce sont toutes les personnes fascinées par l'astrologie par exemple. Les rôlistes eux, même s'ils jouent dans des mondes où la magie est présente, savent bien que c'est irréel, que ça ne fonctionne pas dans la réalité. Et puis si les jeux de rôles sont vraiment aussi dangereux que le yoga, on peut jouer tranquille !

• **Jean-Hugues Matelly :** C'est une évidence, *Vampire*, *Kult* ou *Wraith* sont plus violents que *Star Wars*. Pourquoi ne pas le dire, l'écrire au dos des jeux ? Je ne me pose pas en censeur du jeu de rôles en disant cela, je ne dis pas que le jeu de rôles est dangereux, mais que certains jeux en particulier sont plus violents que d'autres. Je crois que le fait de prévenir les consommateurs du degré de violence d'un jeu ne peut qu'apaiser le débat. Cela rassurerait les parents et leur permettrait de mieux choisir les jeux qu'ils achètent pour leurs enfants, et cela prendrait la critique à contre-pied.

• *Pourquoi le jeu de rôles n'est-il jamais devenu un loisir grand public ?*

• **Jean-Hugues Matelly :** La contre-publicité des médias, même si elle n'a pas été un facteur déterminant, y est pour beaucoup. Les FNAC ont ainsi cessé de vendre des jeux de rôles parce que le produit était devenu trop sulfureux. Imaginez l'impact en termes d'image si toutes les FNAC de France avaient depuis 10 ans exposé des jeux de rôles sur leurs étagères ! Dès lors que le grand public n'en entendait dire que du mal et que les moyens de diffusion de masse se fermaient, le jeu de rôles ne pouvait plus survivre que par le bouche à oreille.
Mais au-delà de cette explication conjoncturelle, il existe une vraie barrière structurelle qui permet de comprendre pourquoi le jeu de rôles n'est pas devenu un loisir grand public : c'est un loisir cérébral qui demande un effort

et des prédispositions intellectuelles certaines. Un jeu de rôles, c'est difficile à maîtriser, à comprendre : il faut lire beaucoup, imaginer, créer... Les loisirs qui demandent des efforts se répandent toujours moins que ceux qui n'en demandent pas ou peu.

" *Vampire, Kult* ou *Wraith* sont plus violents que *Star Wars*. Pourquoi ne pas le dire, l'écrire au dos des jeux ? "

• *Dans la conclusion de votre livre, vous annoncez la fin du jeu de rôles tel que nous le connaissons. Il sera remplacé selon vous par un simulateur de réalité virtuelle. Je pointe quand au chômage ?*

• **Jean-Hugues Matelly :** Pour l'instant, les simulateurs de réalité virtuelle sont encore de la science-fiction, mais on y vient et ils sont effectivement l'avenir du jeu de rôles. Car ce qui manque encore au jeu de rôles, c'est le vertige, la sensation physique. Même le jeu de rôles grandeur nature ne fournit pas cela parce qu'il n'est pas réaliste. Le cyberjeu sera lui en mesure de procurer des sensations fortes tout en offrant la possibilité aux joueurs de se parler et d'interagir. On s'apercevra alors peut-être que le fait de s'enfermer dans un monde virtuel provoque des troubles dans la perception que



l'on a du réel. L'avenir nous le dira. Selon moi, toutefois, le jeu de rôles peut fort bien se passer de toute recherche de sensation physique.

• *Comment les éditeurs ont-ils accueilli votre livre ?*

• **Jean-Hugues Matelly :** Plutôt mal. Tous les éditeurs nationaux de premier plan l'ont refusé. Le fait que ce ne soit ni un pamphlet contre le jeu de rôles, ni une apologie franchement partisane les gênait. Un travail s'appuyant sur une enquête solide et dont les conclusions étaient mesurées ne les intéressait guère. Finalement, la conclusion de mon enquête est que le jeu de rôles est un jeu de société plus riche que d'autres, qui comprend quelques aspects négatifs et beaucoup d'aspects positifs. Ça n'est pas extrémiste, donc ça n'intéresse personne. Pourtant, on sait bien que la vérité n'est jamais dans les extrêmes...

• *Merci.*

Propos recueillis par Ben.



* *Anomie : absence de norme, de morale.*

3615
l'Œuf Cube
Le plus grand spot d'échanges d'Europe vous propose grâce au 3615 l'Œuf Cube de participer à la fête.


• *La cote du trottoir remise à jour quotidiennement*
• *Un catalogue complet de toutes les nouveautés JdR (françaises, import...)*
• *Une VPC performante*
• *Des promos permanentes*
• *Des concours pour gagner vos jeux favoris*
1,29 TTC /minute

CROC ON THE NET

Surfing area

La rubrique internet n'a pas seulement pour but de vous donner des idées pour vos parties de jeux de rôles, mais aussi de vous faire découvrir des sites originaux qui changent des pages personnelles de tel ou tel fan de jeu de rôles.

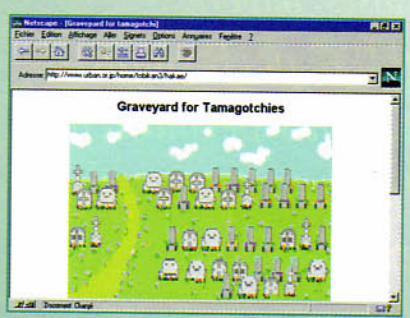
preview de la mort

Dans ce numéro, on commence relativement logiquement avec un site où l'on peut trouver une



preview qui vaut de l'or pour tous les fans de Games Workshop : la version informatisée de *Space Marine* (ou plutôt d'*Epic 40,000*) et, on croit rêver, en tour par tour (comme un VRAI jeu de plateau) et non en temps réel (comme la profusion de Command & Conquer like qui débarque sur les rayons des magasins informatiques). La sortie est prévue durant l'hiver (en informatique, ça veut dire pas avant le mois de mai) mais on attend tous ça avec impatience vu que tout le matos ork et impérial sera inclu. Les graphismes sont splendides (on peut trouver des captures d'écran sur ce site) et on se prend à espérer que le jeu possédera un éditeur de cartes : les villes impériales décrites sont tout bonnement grandioses. Un dernier truc : c'est édité par SSI et quand on voit leur excellent *Steel Panthers* on peut enfin dire que Games Workshop a donné une licence à un éditeur de talent.

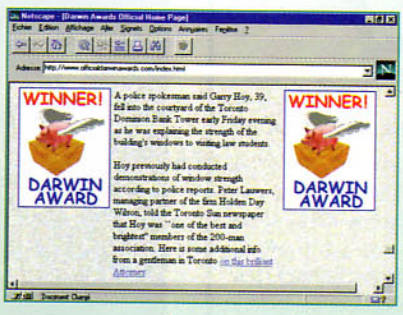
http://warhammer.ssionline.com



Les tamagotchis comme vous en rêviez

Rien de plus cool, si les tamagotchis vous emmerdent, d'aller visiter leur cimetière. Chacun est décrit avec son âge, la raison de sa mort et, surtout, des petites cases pour que vous puissiez aller leur poser des fleurs, faire brûler de l'encens ou dire une petite prière. Les messages sont un chef d'oeuvre d'humour au second degré et il est quelquefois bien sympathique de se moquer des travers de nos amis tamagotchiens. Franchement, certains textes me semblent tellement drôle (au second degré bien sûr) que l'on pourrait supposer que certains petits malins viennent écrire des bêtises pour faire rire les petits camarades. Mais vu que c'est un site japonais et que ces charmants individus ne rient que quand ils se brûlent, il y a fort à parier que cette débauche de bons mots soit des plus accidentelle. C'est presque aussi drôle que...

http://www.urban.or.jp/home/tobikan3/hakae



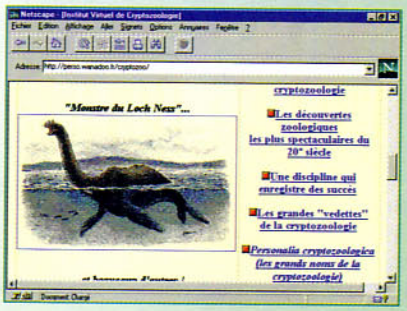
Les « Darwin Awards »

Là, on touche au sublime si tant est que l'on apprécie un tant soit peu l'humour (très) noir. Ce serveur nous raconte les 200 façons les plus idiotes de mourir. Ce qui en fait un chef d'oeuvre c'est que le malade qui s'occupe de cela vérifie toutes les sources, donne les références (sur le net ou sur papier) et commente les descriptions de petites touches terriblement ironiques. C'est généralement hilarant, quelquefois un peu dérangeant mais, que voulez-vous, on ne fait pas d'humour sans casser des humains. Pour le plaisir, je ne peux m'empêcher de vous raconter le vainqueur de l'année passée : un homme a été trouvé mort, écrasé par un distributeur de Coca-Cola qu'il était en train de fracturer pour voler une canette. Jusque-là, ça reste idiot sans plus. Ce qui rend la mort amusante c'est qu'il possédait plusieurs dizaines de francs en monnaie dans sa poche et plus de 500 en billets. Le ridicule ne tue pas mais l'avarice si !

http://www.officialdarwinawards.com

L'institut virtuel de cryptozoologie

L'institut virtuel de cryptozoologie vous fera découvrir ce passe-temps bien curieux qui consiste à parcourir la terre pour découvrir la vraie nature du yéti, de nessie ou du chupacabra. Généralement, quand on se dit passionné de cryptozoologie, on passe pour un sombre crétin.



Mais ce site très sérieux vous prouvera que cette « science » est moins délirante que l'on pourrait le penser. En effet la bête du gévaudan ou le serpent de mer font rêver tous les cryptozoologues mais des nouveaux animaux sont bel et biens découverts chaque année. Que le nouvel animal soit un mauvais cafard de 1cm de long ou un homme-singe de 3 mètres de haut fait certainement toute la différence. Le site présenté ici est sérieux, en français et donne des idées à tous fans de *Cthulhu, Chill, Maléfices, Shadowrun* (pour créer de nouveaux êtres éveillés), *Scales* ou encore *Conspiracy X* dont la dernière extension s'appelle d'ailleurs *Cryptozoology*.

http://perso.wanadoo.fr/cryptozoo

Le seul magazine sur l'univers de Magic

CADEAUX 2 CARTES OFFERTES : SHADOWRUN ET L5R

LOTUS NOIR

LOTUS NOIR

Le Magazine des Jeux de Cartes à Collectionner

MAGIC L'Assemblée

DÉCOUVREZ
- TEMPÊTE
- PORTAL EN V.F.
- LA COTE INTÉGRALE



Gagnez des boosters PORTAL

N°15
Octobre-Novembre 97
100 pages

METTEZ-LEUR LA PRESSION
Psychologie à Magic

COMMENT GAGNER EN TOURNOIS QUALIFICATIFS

• TOURNOYEZ CHAMPIONNAT DU MONDE, LONDRES, COPENHAGUE

Octobre / novembre 97 - Bimestriel - 35 Francs
L 8828 - 15 - 35,00 F - RD

Belgique 245 FB - Suisse 9,90 FS - Canada 9,95 $ CAN - Réunion / Antilles/Guyane 42 FF - Tahiti/Nlle Calédonie 800 FCP - Luxe

N°15
en vente chez votre marchand de journaux

Sous 8 jours chez vous

Commandez le n°15

Oui, je désire recevoir le n° 15 de Lotus Noir à mon domicile sous 8 jours pour la modique somme de 35 F (40 FF pour l' étranger).

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : ..... Ville : ..... Codepostal : .....

Pays : ..... Signature :

2d10 contre Big Business ou le JDR ça eut payé

À QUI PROFITE LE JDR ?

Il n'est pas rare d'entendre, dans les boutiques spécialisées, les joueurs critiquer, le plus souvent dans un murmure, les prix prohibitifs des jeux faisant l'objet de leur passion. Mais curieusement, ces critiques sont rarement virulentes et n'empêchent personne de craquer pour le dernier supplément indispensable de Tranchons et Tuons ou la nouveauté révolutionnaire permettant de revivre les aventures Connar le Barbant (je sais, elle est pas neuve celle-là).

Dans un louable effort de transparence, ne reculant devant aucun sacrifice, *backstab* vous dévoile les mystères de l'économie du JdR et vous explique enfin dans quelles poches finissent les étrennes de vos mémés.

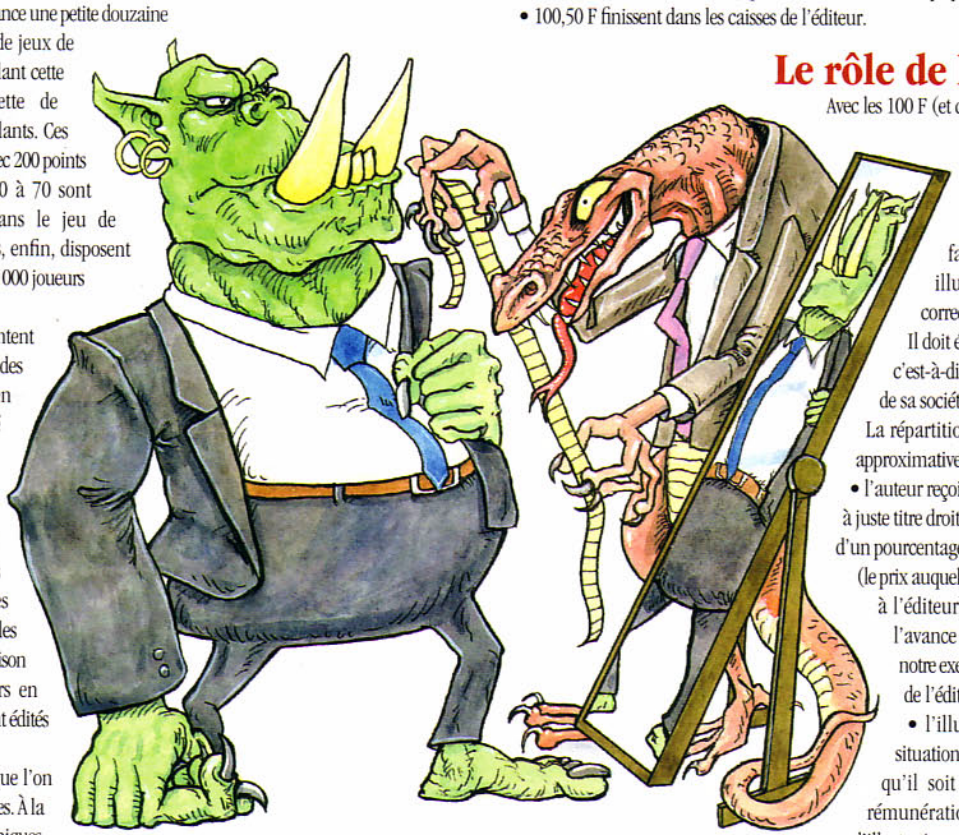
État des lieux

Grosso modo, il existe en France une petite douzaine d'éditeurs professionnels de jeux de simulation, certains cumulant cette activité avec la casquette de distributeur voire de détaillants. Ces douze éditeurs travaillent avec 200 points de vente, dont environ 60 à 70 sont réellement spécialisés dans le jeu de simulation. Les détaillants, enfin, disposent d'une clientèle évaluée à 200 000 joueurs (hypothèse haute).

Les jeux en français représentent désormais entre 70 et 80 % des ventes de jeux de rôles en France. On trouve d'un côté les traductions de jeux étrangers, pour l'essentiel américains, et de l'autre les créations purement hexagonales. Ces dernières tendent depuis quelques années à prendre le pas sur les traductions, pour la bonne raison que tous les jeux majeurs en anglais ont été traduits et sont édités en France.

Et c'est à peu près tout ce que l'on sait du marché du jeu de rôles. À la différence de secteurs économiques plus importants (jeux vidéo, livres, cinéma), il n'existe aucune étude sérieuse sur laquelle les professionnels puissent s'appuyer pour définir une politique éditoriale et commerciale cohérente. On peut se réjouir de cet état de chose qui ne réduit pas les rôlistes à un simple panel de consommateurs et à des statistiques. Mais tout cela ne facilite pas la tâche de l'éditeur qui ne peut se baser que sur son expérience et son intuition dans ses choix de publication.

Les seules études dont on dispose sont les résultats des sondages dans la presse spécialisée (*Casus Belli* essentiellement, et *backstab* très prochainement). Et ces résultats, pour intéressant qu'ils soient, manquent de fiabilité et négligent des questions importantes sur le comportement de consommateurs des rôlistes.



L'argent du jeu

Après ces préliminaires, entrons dans le vif du sujet. Supposons que, ayant reçu vos étrennes de votre grand-mère, vous décidiez d'investir dans un nouveau jeu. Un jeu de rôles coûte environ 250 francs. Une fois que vous avez payé le gentil vendeur, voilà ce que deviennent vos 250 francs :

- 13,75 F vont à l'État au titre de la TVA (Taxe sur la Valeur Ajoutée), applicable au taux de 5,5 % sur les livres ;
- 92,50 F vont dans la poche du gentil vendeur, ou plutôt de son patron ;
- 43,25 F vont au distributeur, quand l'éditeur ne s'occupe pas lui-même de se distribuer ;
- 100,50 F finissent dans les caisses de l'éditeur.

Le rôle de l'éditeur

Avec les 100 F (et cinquante centimes) que vous lui avez versés, l'éditeur doit payer un certain nombre de personnes qui interviennent dans la fabrication du livre : auteur(s), illustrateur(s), maquettistes, correcteurs, flasheurs, imprimeurs. Il doit également se payer lui-même, c'est-à-dire couvrir les frais de structure de sa société.

La répartition de ces différents coûts est approximativement la suivante :

- l'auteur reçoit une rémunération - appelée à juste titre droits d'auteur - sous la forme soit d'un pourcentage du prix revendeur hors taxes (le prix auquel le détaillant va acheter le livre à l'éditeur), soit d'un montant fixé à l'avance avec l'éditeur. En reprenant notre exemple ci-dessus, l'auteur reçoit de l'éditeur 11,50 F.
- l'illustrateur est dans la même situation que l'auteur, mais il est rare qu'il soit payé au pourcentage. Sa rémunération est fonction du nombre d'illustrations, de leur forme et de leur taille, ainsi que de sa réputation, et représente en moyenne 7 F du prix final.
- le flasheur et l'imprimeur sont les deux intervenants qui vont effectivement réaliser le livre, le premier en produisant des films à partir de la maquette du jeu, le second en imprimant le jeu à partir de ces films. Le coût total est de 35,25 F, toujours dans notre exemple ci-dessus.
- le correcteur et le maquettiste sont généralement employés par l'éditeur mais peuvent très bien être aussi des prestataires de service externes. Leur coût dépend du temps nécessaire à la mise en page du livre, et donc de sa complexité, du nombre d'illustrations insérées dans le texte, etc. Ce coût peut être évalué à 10 F.

Déduction faites des coûts externes, il reste donc à l'éditeur 36,25 F sur un jeu vendu. Avec cet argent, l'éditeur doit assurer le paiement de ses frais de structure, c'est-à-dire de tous les frais nécessaires à l'existence de la société : salaires, charges sociales, impôts, frais financiers, loyer, téléphone, électricité, etc.

Préliminaires méthodologiques

Les chiffres et analyses présentés dans cet article proviennent de la propre expérience de l'auteur dans son travail quotidien d'employé d'une maison d'édition française de JdR (SPSR), expérience étayée par quinze ans de pratique du jeu et cinq années d'études en gestion.
Il s'agit d'approximations et de moyennes, et la réalité des coûts produit par produit peut différer considérablement des exemples cités. Ils permettent toutefois de saisir dans sa globalité le fonctionnement du marché concerné et de comprendre enfin pourquoi les jeux de rôles français restent relativement chers.

Big is beautiful

Tous ces calculs sont basés sur le fait que le jeu sera imprimé à 2000 exemplaires, et surtout que ces 2000 exemplaires seront tous vendus. Hors l'imprimeur, l'auteur, le ou les illustrateur(s) et les frais de l'éditeur ne sont pas payés en fonction du nombre d'exemplaires vendus mais à un moment précis après la fabrication du jeu. Et il est rare, voire impossible, que tous les exemplaires imprimés d'un jeu soient vendus en même temps.
Ceci nous amène au problème crucial de la rentabilité d'un jeu, de sa survie et de son suivi. Si le jeu ne se vend pas très bien, l'éditeur perd de l'argent et n'est donc pas très enclin à produire des suppléments qui de toute façon ne seront achetés que par les possesseurs du jeu, qui ne s'est pas très bien vendu, etc. D'un autre côté, tout joueur, avant d'investir du temps et de l'argent dans un nouveau jeu, se posera la question de savoir s'il y aura des suppléments rapidement, si le jeu va être suivi par l'éditeur, etc. C'est un cercle vicieux dont il est très difficile de sortir.

L'offre et la demande

Si vous avez suivi jusqu'ici, vous pouvez comprendre tout seul pourquoi certains jeux sont plus chers que d'autres, ont plus ou moins de suppléments et pourquoi les éditeurs français préfèrent traduire un jeu américain plutôt qu'investir dans la création. Un jeu qui est imprimé à 10 000 exemplaires n'aura pas le même prix de vente final qu'un jeu tiré à 2 000 exemplaires. D'abord parce que le coût unitaire de fabrication est plus faible pour 10.000 que pour 2000 exemplaires, et ensuite parce que les frais sont répartis sur cinq fois plus de jeux. Ce calcul est valable, bien sûr, si les ventes sont en rapport avec le tirage. Dans le contraire, l'éditeur se retrouve dans une situation encore pire que s'il n'avait tiré que 2000 jeux.
Le prix d'un jeu est donc directement lié à l'espérance (au sens statistique du terme) de vente de l'éditeur pour ce jeu, c'est-à-dire à la taille du marché qu'il a à sa disposition. Lorsque White Wolf, par exemple, ou TSR, imprime un jeu ou un supplément anglais, ils disposent d'un marché potentiel cinq à dix fois plus important que n'importe quel éditeur français. Ils peuvent donc se permettre de tirer 8 ou 10 000 exemplaires. Le point mort sera certes plus élevé que pour un tirage moindre, mais compte tenu de la taille du marché, il sera plus facilement atteint.
Le risque pour un éditeur français est tout à fait différent. Comme il est impossible d'imprimer un jeu à 500 ou 1000 exemplaires, sauf à supposer que les joueurs seront prêts à le payer 500 ou 600 francs, l'éditeur doit réaliser un tirage minimum de 1 500 à 2 000 exemplaires, voire plus. Et dans le contexte actuel, il est loin



Le point mort

Le point mort est le résultat d'un calcul qui détermine le nombre de jeux qu'un éditeur doit vendre pour couvrir ses frais et donc commencer à gagner de l'argent. Il dépend du prix de vente, des frais de fabrication et de distribution et éventuellement des frais structurels de l'éditeur.

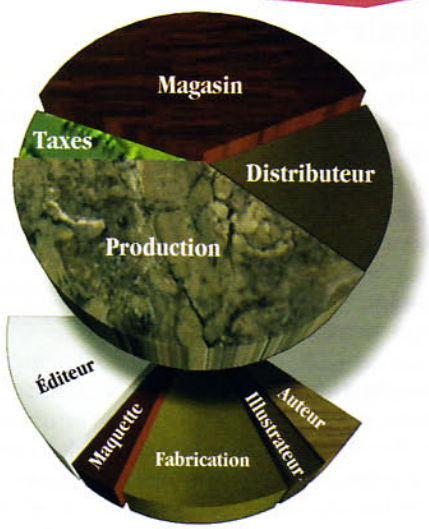
Le délai de retour sur investissement

C'est le temps nécessaire pour couvrir l'ensemble des frais investis par l'éditeur dans l'édition d'un produit, autrement dit le temps qu'il faut pour atteindre le point mort. Les imprimeurs accordant généralement des délais de paiement, un retour sur investissement rapide permet d'éviter de payer la fabrication avec les ventes du produit. Dans le cas contraire, l'éditeur doit immobiliser de l'argent en attendant d'être remboursé sur les ventes.

L'Édition généraliste

Les tirages sur le marché de l'édition généraliste sont tout à fait comparables à ceux du jeu de rôles, aux alentours de 2 000 à 3 000 exemplaires. La grosse différence est qu'il existe également des best-sellers qui se vendront eux à 100 000 exemplaires, les coûts de fabrication étant aussi moins importants du fait de l'absence d'illustrations et de la simplicité de la mise en page.

Répartition du prix d'un jeu de rôle entre tous les intervenants



" *backstab* vous dévoile les mystères de l'économie du JdR et vous explique enfin dans quelles poches finissent les étrennes de vos mémés. "

d'être sûr d'atteindre son point mort dans un délai raisonnable. Le ratio rentabilité/risque est donc faible ce qui n'incite pas les professionnels à investir dans de nouveaux jeux.

Achetez, ne choisissez pas

Si vous pensez toujours que les professionnels du jeu de rôle s'engraissent sur votre dos, on ne peut plus rien pour vous le cas contraire, peut-être vous demandez-vous que faire pour à ce problème ?

La première solution consisterait à élargir le marché afin c éditeurs puissent disposer d'une clientèle potentielle beau plus large. Si la demande augmente, l'offre suit. Malheureuse le jeu de rôles (et le jeu de simulation) reste encore confi du fait de l'investissement personnel qu'il exige, de la n publicité qui lui est faite et de l'image déplorable du jeu d beau pays, considéré comme une activité tout juste bonne p des adolescents post-pubères.

La deuxième solution consiste à trouver de nouveaux produits susceptibles d'intéresser plus de monde. C'est le cas de Wizards of the Coast avec *Magic* ou de Games Workshop avec *Warhammer Battle*. Ces deux sociétés étaient au départ de modestes éditeurs de jeux de simulation et de jeux de rôles. En sortant du ghetto étroit du jeu pour spécialiste, elles sont devenues des multinationales prospères. Mais n'est pas Richard Garfield qui veut.

La troisième solution pour les éditeurs consiste à faire autre chose que du jeu de rôles. C'est la solution qu'ont adopté tous les éditeurs, sans exception, pour survivre. Certain distribuent des produits américains, d'autres possèdent c points de vente spécialisés, les derniers enfin se lancent d le créneau du multimédia, de la presse ou des services entreprises. Ces activités leur permettent de financer l'édi de jeux, jusqu'au jour où ils décident d'arrêter de perdre de l'a avec le jeu et de se concentrer sur les activités annexes, moin certes, mais beaucoup plus rentables.

La solution la plus douloureuse, enfin, consiste à adapter l'offre à la demande, c'est-à-dire à diminuer le nombre de jeux disponibles et donc le nombre d'éditeurs !

Mais il reste une dernière solution, qui ne dépend pas que des professionnels du jeu mais aussi de vous, joueurs passionnés.

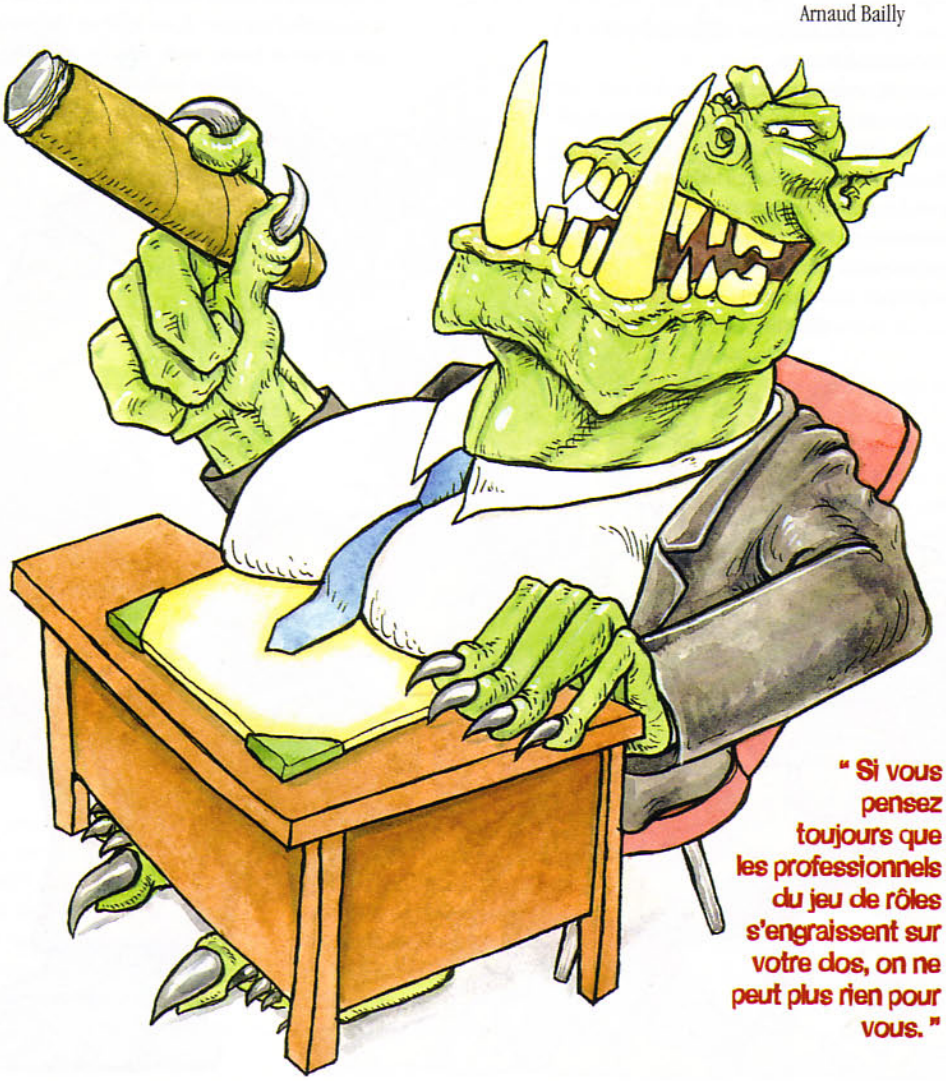
L'union fait la force

Si le jeu de rôles est souvent perçu comme obscur, frivole, complexe voire sectaire, c'est en partie de la faute des joueurs qui ont la plupart du temps beaucoup de difficulté à transmettre leur passion à des non-joueurs. Les clubs ne sont souvent pas autre chose qu'une bande de copains, le discours des joueurs sur leur passion est souvent incompréhensible pour des personnes extérieures car truffé de références aux règles et à leurs aventures , enfin il existe chez certains une réelle dérive névrotique qui ferait passer un autiste pour un publicitaire chevronné.

Profitons-en aussi pour en remettre une couche après le coup de gueule de Croc dans un précédent numéro. Les joueurs sectaires existent bel et bien et ils sont malheureusement nombreux. Cette compartimentation de la pratique du jeu de simulation en diverses chapelles ne peut que nuire encore plus à l'ouverture de notre loisir préféré. Plus le marché est segmenté, pour jargonner marketing, plus les possibilités des éditeurs se restreignent et moins ils sont enclins à prendre de risques. Ce comportement freine l'innovation chez les éditeurs et surtout empêche l'éclosion de nouveaux arrivants sur le marché.

L'ouverture, le dynamisme, le prosélytisme (sans agressivité), la vie associative sont des moyens pour notre domaine d'activité de surmonter la crise qu'il traverse. Il ne s'agit pas ici de vous supplier de nous donner vos sous, mais de vous faire comprendre que le jeu de simulation n'est pas coupé des réalités économiques et qu'il forme un marché, comme les autres, où tous les intervenants de l'auteur au simple joueur sont liés.

Arnaud Bailly



" Si vous pensez toujours que les professionnels du jeu de rôles s'engraissent sur votre dos, on ne peut plus rien pour vous. "

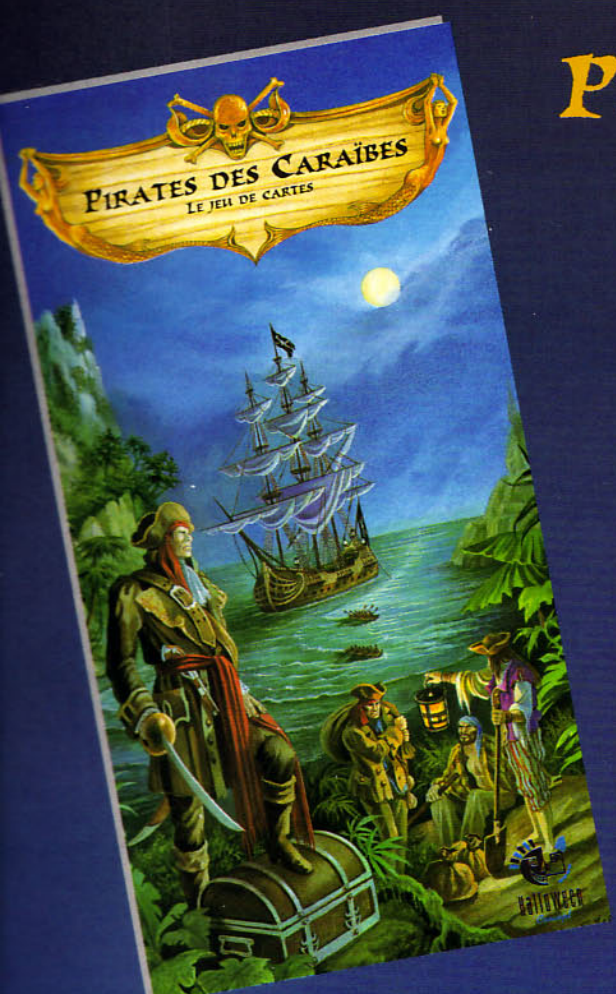






"En novembre
je vous promets
de l'or,
du rhum,
des femmes,
de l'aventure..."

El Geko



Pirates des Caraïbes

Un jeu de cartes de Timbre Poste

Après "Il était une fois..."
Halloween concept vous présente
PIRATES DES CARAÏBES,
un jeu pour toute la famille
de 3 à 6 joueurs
de 7 à 77 ans

Halloween
Concept



Illustrations de
florence Magnin
et Nicolas Malfin

Durée moyenne d'une partie : 30 minutes

Ces règles de simulation de bataille sont utilisables dans n'importe quel univers de type médiéval et avec n'importe quels système de jeu. Leur utilisation ne nécessite que du papier et un dé à dix faces. Elles s'appliquent aussi bien dans le cas où les PJ sont de simples exécutants que dans celui où ils disposent d'un commandement et de troupes qui leur sont propres.

Règles de batailles médiévales fantastiques pour jeux de rôles

Après vous avoir fait découvrir les délices de la vie au sein d'une armée en campagne (voir backstab n°4 et le dossier A...comme Armée), votre magazine préféré révèle à vos mirettes ébahies le fruit d'un dur labeur et de milliers d'heures d'intense cogitation qui vont vous permettre de résoudre de manière intéressante, ludique et vivante toutes sortes de conflits entre bandes armées rivales dans un cadre médiéval-fantastique sans nécessiter d'autre matériel que votre imagination, quelques dés et des feuilles de papier.

PRÉPARER LA BATAILLE

La plus grande tâche du meneur du jeu consiste à préparer la bataille, c'est à dire essentiellement à définir les caractéristiques des armées qui vont y participer : nombre de soldats, qualité des troupes, compétence des chefs, ainsi bien sûr que le terrain sur lequel aura lieu le combat et la forme générale que prendra l'affrontement. Le meneur de jeu peut décider à l'avance de la durée et du résultat du combat, si cela a une importance dans le cadre de sa campagne. Sinon, il peut s'en remettre au hasard et aux décisions des joueurs.
Un dernier point important, avant d'entrer dans le vif du sujet : ces règles sont prévues pour des héros, les personnages de vos joueurs. Cela signifie que, quelles que soient leurs compétences particulières, les décisions qu'ils prennent et les conséquences de leurs actes peuvent avoir un impact sur toute la bataille. Si ce n'était pas le cas, vos joueurs pourraient se sentir frustrés.

Á VOS RANGS, FIXES

Les troupes possibles dans un univers médiéval fantastique sont innombrables et il n'est pas question ici d'énumérer tous les cas particuliers que vous pourrez rencontrer. De plus, pour des raisons de simplicité et de jouabilité dans le cadre d'un JdR, il n'est pas très intéressant de détailler les combats unité par unité. D'excellents jeux avec figurines existent pour cela et nous n'avons pas l'intention de réinventer la roue.
Morituri ne s'intéresse au détail de la composition d'une armée que pour définir un score global, appelé Cohésion. La cohésion d'une armée, qu'elle soit d'ailleurs médiéva-le-fantastique ou futuriste définit son point de rupture organisationnel (ça vous calme hein ?): au-delà d'un certain seuil de perte, l'armée n'en est plus une, c'est juste un rassemblement de guerriers sans cohésion. C'est un score qui, dans le cadre de Morituri, intègre à la fois ses « points de vie «, la qualité et le moral de la troupe, les aptitudes de ses chefs à inspirer et diriger leurs hommes, l'efficacité de son système de communication et d'innombrables autres facteurs.

REVUE DE DÉTAIL

La première tâche du maître du jeu avant la partie consiste donc à définir les scores de Cohésion des différentes armées qui vont participer à la bataille. Cela se limite donc assez souvent à évaluer deux scores (les deux armées), tâche qui est loin d'être insurmontable. Pour définir ce score, le meneur de jeu après avoir défini qualitativement chaque armée, examine la table ci-dessous et additionne chacun des facteurs de cohésion correspondant à la définition des armées. Il obtient ainsi le score de cohésion de chacun des camps en présence.

LES FACTEURS DE COHÉSION

• Le Moral (0 à 20)

Le moral des troupes est essentiel dans toute armée. C'est une mesure de la volonté de se battre de chacun des individus qui la compose, augmentée de l'effet de masse et de la bêtise humaine (ou humanoïde) qui pousse chacun à se considérer plus fort que l'autre et à vouloir le prouver.
Le moral peut aller de 0 pour des troupes improvisées (paysans enrôlés de forces, esclaves) à 20 pour les troupes fanatisées ou particulièrement stupides (croisés, fanatiques religieux, morts-vivants). Un score de 10 correspond à une troupe de professionnels moyens, 5 à des milices urbaines, 15 à des chevaliers aguerris.
Attention, prenez en compte les circonstances de la bataille pour évaluer le moral des troupes. Une armée opérant loin de ses bases, fatiguée par une longue marche ou privée de ravitaillements aura un moins bon moral qu'une troupe défendant son territoire contre un envahisseur ou motivée par un intérêt supérieur (Dieu(x), la Nation, l'Empereur, etc.).



• L'expérience des troupes (0 à 20)

Cet élément permet de prendre en compte la qualité globale des troupes composant l'armée, celle de leur équipement et de leur entraînement, etc. Il est quantifié de 0 à 20, 0 correspondant à une troupe de gueux équipés de faux, de couteaux et de tuniques, 20 à des chevaliers en armure de plates bardés d'acier du pennon de leurs lances aux jambes de leurs chevaux et qui s'entraînent à la guerre depuis leur plus jeune âge.
On notera qu'il est rare de trouver des troupes de grandes qualités avec un faible moral, mais que l'inverse n'est pas vrai, le fanatisme étant rarement incompatible avec l'amateurisme.

• Le commandement (0 à 10)

La qualité du commandement influe directement sur la cohésion de l'armée. Des généraux incompétents et timorés, des chefs bornés, ou encore un conseil de guerre où s'opposent plusieurs factions ne sont pas des éléments propices à une efficacité maximale. Ce score se situe entre 0 et 10.
Si un ou plusieurs PJ commandent l'armée, utilisez leurs



Morturi te salutant*

compétences pour évaluer ce facteur de cohésion. Au besoin, demandez leur de vous décrire la manière dont ils organisent leurs forces, qui fait quoi dans la chaîne de commandement et comment ils comptent faire passer leurs ordres au cours du combat. En fonction de leurs réponses, augmentez ou diminuez le facteur de commandement. Par exemple, si un personnage décide d'entraîner des portes drapeaux à faire des signaux précis au cours du combat, c'est un bonus. Si personne n'a l'idée de vérifier la qualité des subordonnés, c'est un malus.

• Le nombre (+5 à -10)

Plus une armée est importante, plus elle est difficile à contrôler et sujette à des réactions imprévisibles. Utilisez les échelles suivantes, issues de notre Moyen Âge, en les adaptant aux particularités de votre univers favori et des différentes armées.

Au fait de sa gloire, Charlemagne était capable de réunir une dizaine de milliers d'hommes alors que Napoléon commanda des armées de centaines de milliers de soldats aguerris.

- Moins de 1000 hommes : +5
- 1000 à 2000 hommes : +2
- 2000 à 4000 hommes : 0
- 4000 à 6000 hommes : -3
- 6000 à 10000 hommes : -6
- plus de 10000 hommes : -10

• Les facteurs relatifs (+5 à -5)

Les facteurs relatifs sont des éléments qui dépendent des forces en présence. Le meneur du jeu est invité à exercer sa discrétion dans le choix de facteurs pertinents en fonction des situations particulières qu'il rencontre.

• Le rapport de force (variable)

Le rapport de force joue en augmentant la cohésion de l'armée la plus nombreuse. C'est un bonus à l'effet de masse, en quelque sorte. Pour faire simple, rapportez l'effectif de l'armée la plus nombreuse à celui de la moins importante et ajoutez le double du ratio obtenu (arrondi au plus proche) au score de cohésion de la première. Par exemple, une armée de 10000 hommes contre une troupe de 5000 guerriers aura un bonus de +4 à sa cohésion.

Exemple de calcul de cohésion

Pour les besoins de l'exemple, nous opposerons dans les Terres du Milieu une armée de 1500 Gondoriens aidés par 500 cavaliers Rohirrim à 4000 orcs de Mordor, 1500 cavaliers suderons et 500 Uruk-haï. Les calculs de cohésion pour les « bons » donnent : 16 pour le moral (des troupes aguerries et motivées), 15 pour l'expérience, 8 pour le commandement, 2 pour le nombre soit 41. Pour les méchants, on obtient 10 pour le moral, 13 pour l'expérience, 7 pour le commandement, -3 pour le nombre, +3 pour les tirs, +6 pour le rapport de force soit 36. Les deux armées sont à peu près équivalentes, avec un léger avantage aux Gondoriens.



• L'armement (+1 à +5)
C'est certainement l'un des facteurs les plus sujets à interprétation et qui nécessite dans les règles de wargames, notamment avec figurines, le plus de détail et d'explication. Considérez les armées dans leur globalité en vous demandant laquelle est la plus puissamment armée, possède les meilleures armures, les armes les plus efficaces, etc. N'oubliez pas des facteurs comme la taille et la vigueur relatifs des hommes composant la troupe (géants contre humains, ou nains contre orques par exemple).
Accordez un bonus entre +1 et +5 à celle des deux armées qui est la plus lourdement équipée.

• La mobilité (+1 à +5)
La mobilité d'une armée est un facteur important qui permet de réagir aux actions de l'ennemi, de tenter des manoeuvres d'encerclement ou de harcèlement, d'opérer des retraites ordonnées, etc. Là encore, exercez votre sens critique et accordez un bonus de +1 à +5 à l'armée qui est la plus mobile. L'exemple extrême étant une armée constituée de chevaucheurs de pégases opposés à des hoplites lourdement armés.

• Les tirs (+1 à +5)
Une armée fortement équipée en armes de jets a la possibilité de détruire l'adversaire avant même que celui-ci ne parvienne au contact. Attribuez un bonus de cohésion à l'armée la mieux équipée. Ce bonus peut aller de +1 pour un léger avantage à +5 pour une armée disposant seule de pièces d'artilleries.

• Le terrain (+1 à +10)
Dernier facteur relatif à prendre en compte, la position des armées sur le champ de bataille. Accordez un bonus à celle des deux armées qui possède la position la plus avantageuse (sur une colline, derrière des tranchées ou des murs, derrière une rivière, etc.). Ce bonus peut aller de +1 à +10.

«La stratégie c'est 10 contre 1 et par derrière. Tout le reste n'est que littérature...»

QUAND EST-CE QU'ON FRITTE ?

Bien, vous avez constitué vos armées, évaluer leur score de cohésion, mis face à face les deux camps sur un champ de bataille idoine et préparer une pile de PNJ. Il ne reste plus qu'à savoir qui va gagner et comment va se dérouler le combat.

«Si ça peut saigner, ça peut mourir !»

DÉROULEMENT DE LA BATAILLE

La bataille se déroule en un certain nombre de séquences représentant approximativement une heure de temps. Chaque séquence est découpée en un certain nombre de phases que l'on effectue dans l'ordre avant de passer à la séquence suivante :

1 • **Description**. Le meneur de jeu décrit la situation globale aux joueurs.

2 • **Commandement**. Si un ou plusieurs PJ sont en position de commandement, ils effectuent un test de commandement (voir ci-dessous).

3 • **Roleplay**. Les joueurs décident des actions que leurs personnages entreprennent pour la séquence en cours et les résolvent.

4 • **Combat**. Le meneur de jeu (et éventuellement les joueurs) effectuent le test de combat pour la séquence en cours.

5 • **Pertes et fracas**. Si une armée est réduite à 0 ou moins en cohésion, ou si le commandant en chef décide de se retirer ou si la nuit est tombée, le combat s'arrête. Sinon, on revient à la première séquence.

I • DESCRIPTION

Le meneur de jeu est, comme d'habitude, chargé de la lourde tâche de décrire la situation et l'évolution de la bataille aux joueurs afin que ceux-ci déterminent les actions de leurs personnages. La guerre, surtout dans un univers d'inspiration médiéval, est une expérience toujours douloureuse et souvent confuse. Le meneur de jeu doit s'efforcer de décrire la situation du point de vue des personnages, c'est à dire généralement de combattants au coeur de la bataille. Ils ne peuvent donc avoir qu'une connaissance parcellaire de ce qui se déroule autour d'eux. Leur unité peut très bien enfoncer les lignes ennemies tandis que le reste de l'armée part en déroute, ou l'inverse. Seuls l'état-major général de l'armée peut avoir une vision à peu près globale de ce qui se passe, et encore, s'il se trouve dans une position (colline, moyens magiques ou fantastiques) qui lui permet d'observer l'ensemble du champ de bataille. Mais un chef qui reste derrière, c'est mauvais pour le moral des hommes.
Bien souvent, les différents chefs décident avant la bataille d'un plan général consistant pour l'essentiel à savoir dans quel ordre vont être engagées les unités. Une fois le combat engagé, chacun essaye tant bien que mal de respecter les plans prévus et advienne que pourra. Les principales options tactiques se décident donc avant le combat, pendant les manoeuvres d'approche des deux armées, l'avantage revenant à celui qui aura choisi son terrain (voir le chapitre Manoeuvre et Mouvements).
Le meneur de jeu doit donc s'attacher à décrire la bataille sans trop dévoiler ce qui se passe autour des personnages. Mais c'est aussi l'occasion de se laisser aller à des descriptions épiques et grandioses, tragiques et sublimes, qui feront de ce moment de jeu un souvenir mémorable. Il n'est rien de plus pénible qu'une bataille qui se résume à quelques jets de dés.

2 • COMMANDEMENT

Si vos PJ sont en position de commander des troupes, ou si vous avez choisi de définir les caractéristiques des chefs des armées en présence même s'il s'agit de PNJ, effectuez un test de commandement pour chaque joueur ou pour chaque armée.
En fonction du jeu que vous utilisez, ce test peut être réalisé sur une caractéristique (le charisme par exemple) ou une compétence (Commandement, Combat de Masse, Bataille). Si le test est réussi, il permet d'obtenir un bonus pour la troupe lors de la phase de résolution des combats, en fonction de la position qu'occupe les différents commandants. Le petit tableau ci-dessous résume cela très bien :

Test	Réussite Critique	Réussite	Échec	Échec critique
Quartier général	+5	+2	-2	-5
Commandant subordonné	+2	+1	-1	-2

Un commandant subordonné est toute personne qui dirige une partie de l'armée (au moins _ de celle-ci) et qui prend ses ordres directement du général en chef. Les autres subordonnés ne sont pas pris en compte durant cette phase.

3 • ROLEPLAY

C'est le gros morceau et la raison d'être de Morituri. Chacun des PJ va définir ce qu'il fait durant la séquence de combat, le MJ évaluant le résultat de ces différentes actions et éventuellement leur impact sur le reste de la troupe.
La première chose à faire de la part des joueurs est de définir l'attitude de leur personnage. Pour simplifier, chacun peut choisir quatre comportements différents :

- **Héroïque :** le personnage va au devant du danger et a la ferme intention de gagner la bataille à lui tout seul.
- **Agressif :** le personnage, sans héroïsme inutile, prend sa part du combat.
- **Prudent :** le personnage ne va pas en première ligne et attend de voir ce qui se passe, sans refuser de combattre éventuellement.
- **Timoré :** le personnage reste en arrière et refuse le combat si possible.

En fonction de leur attitude générale, le MJ consulte la table ci-dessous et détermine ce qui arrive au personnage. Cette table peut indiquer, soit des problèmes qui se pose aux personnages, soit des événements dont ils sont les témoins et sur lesquels ils peuvent éventuellement décider d'agir. Entre parenthèse se trouve les attitudes qui permettent à tels événements de survenir : H pour héroïque, A pour agressif, P pour prudent et T pour Timoré. Le maître choisit un événement en fonction des circonstances.

LISTE D'ÉVÉNEMENTS (NON-EXHAUSTIVE)

- **Un commandant ami est fait prisonnier.** Il peut éventuellement être secouru ce tour-ci. S'il ne l'est pas, son camp perd immédiatement 5 points de cohésion. (APT)
- **Le personnage se retrouve encerclé** par 3 à 6 ennemis moyens qui vont tenter de le faire prisonnier. (HA)
- **La compagnie du personnage se trouve coupée** du reste de la troupe par une offensive ennemie. Si elle ne parvient pas à rejoindre son camp, celui-ci perd 3 points de cohésion. (HA)
- **Un champion ennemi défi le personnage** en duel. C'est un PNJ d'élite. Le vainqueur du duel fait gagner un bonus de +2 au test de combat de son camp. (H)
- **Le personnage se retrouve à proximité d'un chef ennemi.** Il peut éventuellement tenter de le capturer, sachant qu'il devra défaire 1D6 ennemis forts pour y parvenir. En cas de succès, le camp ennemi perd immédiatement 5 points de cohésion. (HA)
- **Le personnage est la cible de tirs.** Il subit 1D3 tirs immédiatement. (HAPT)
- **Le personnage se retrouve devant une position fortifiée** ennemie (maisons fortes, murets, rivière). (HAP)
- **La monture du personnage est tuée** par une flèche perdue ou une lance mal placée. (HAPT)
- **Les troupes ennemies en face du personnage font retraite.** C'est le bon moment pour lancer une offensive. (HAP)
- **Les troupes du personnage font retraite.** Cet événement n'est possible que si la cohésion de la troupe est inférieure à 10. (HAPT)

C'est en fonction de ces événements extérieurs et de leurs attitudes que les PJ décident de ce qu'ils font, l'idée générale assez évidente étant que moins l'on prend de risques, moins l'on a de chance de réaliser une action d'éclat mais moins l'on prend de mauvais coups.
Dans le cadre restreint qui est celui d'un magazine, il n'est pas possible d'envisager tous les cas de figures. Aussi, le MJ est-il invité à faire preuve d'improvisation et de bon sens pour déterminer ce que les PJ peuvent faire et quel est le résultat de leurs actions. Nous vous donnons ci-dessous une liste d'actions qu'il est envisageable de réaliser avec, entre parenthèses, l'attitude nécessaire pour pouvoir tenter une telle action indiquée par un code d'une lettre. (voir ci-dessus).
Le MJ peut éventuellement autoriser un personnage à faire plus d'une action dans une séquence, si ces actions n'ont pas de conséquences directes sur la bataille.

ACTIONS POSSIBLES (LISTE NON-EXHAUSTIVE)

- **Défier un champion adverse.** Il doit défaire un adversaire d'élite qu'il peut éventuellement faire prisonnier. En cas de succès, son camp obtient un bonus de +1 au test de combat pour cette séquence. (H)
- **Charger un porteur de bannière** adverse pour la récupérer. Il devra affronter 1d6 adversaires forts avant de s'emparer du drapeau ennemi. En cas de succès, son camp obtient un bonus de +2 au test de combat pour cette séquence. (H)
- **Capturer une estafette ou un tambour** de l'armée adverse. Il doit le poursuivre et le vaincre en combat. En cas de succès, le camp adverse subit un malus de -2 à son test de combat pour cette séquence. (HAP)
- **Secourir un compagnon en difficulté.** Il devra se battre avec les mêmes adversaires que le personnage secouru. (PAH)

« Arma virumque cano »

Dans un jeu de rôles, ce sont les PJ qui doivent occuper le premier rang car ils sont les héros de l'histoire. S'ils ne font qu'assister à la bataille de loin, il est inutile de vous encombrer avec des règles comme celle-ci. Dans le cas contraire, vous n'avez pas beaucoup de modifications à apporter aux règles que vous utilisez habituellement.
Si ces dernières disposent de compétences telles que combat de masse, bataille, commandement ou tactique, utilisez ces compétences telles quelles en fonction des circonstances. Sinon, il vous faudra pour chaque personnage définir une compétence unique dite de Commandement qui est la somme de l'expérience au combat du personnage, de son aptitude à diriger des troupes, de ses connaissances tactiques. Vous pourrez par exemple faire une moyenne entre le charisme du personnage et son niveau d'expérience, dans le cas d'*AD&D*.
Dans tous les cas, définissez ce score en fonction des personnages et du cadre de vos règles afin qu'il soit cohérent avec ses dernières et qu'il permette au PJ de réaliser des tests sur cette aptitude.
Il vous faudra aussi préparer quelques adversaires génériques (ou personnalisés) que vous pourrez lancer contre vos PJ selon les actions qu'ils entreprennent.
Dans le reste des règles de *Morituri*, nous utilisons les qualificatifs suivants : un PNJ moyen signifie que celui-ci est nettement inférieur au personnage, un PNJ fort qu'il est légèrement inférieur et un PNJ d'élite qu'il est au moins équivalent au personnage. Les commandants peuvent être de différentes qualités mais n'oubliez d'être en phase avec le facteur de commandement que vous avez utilisé dans le calcul de la cohésion de l'armée adverse. Si tous les commandants de celle-ci sont des PNJ d'élite, il est illogique d'attribuer un score de 2 au facteur de commandement !



- **Fuir le champ de bataille**, éventuellement en tentant de passer inaperçu (test de Discrétion pour éviter d'être remarqué par quelqu'un). (PT)
- **Galvaniser les hommes qui l'accompagnent.** S'il réussit un test de Charisme ou de Commandement, son camp obtient un bonus de +2 au test de combat pour ce tour-ci. (H)

«Personne par la guerre ne devient grand...»

- **Rallier une troupe qui bat en retraite.** S'il réussit un test de commandement et qu'il est en position de subordonné, son camp récupère de 2 à 4 points à son score de Cohésion, ce qui peut éviter une déroute complète. (AH)
- **Diriger une attaque audacieuse** contre l'adversaire avec quelques hommes courageux. Il doit galvaniser ses compagnons, réussir une charge et défaire trois ennemis forts pour que l'attaque soit réussie. En cas de succès, les pertes adverses sont augmentées de 2 points ce tour-ci. (HA)
- **Réorganiser ses troupes en défense** afin de limiter les pertes. S'il réussit un test de Commandement et se trouve en position de subordonné, les pertes de son camp pour ce tour-ci sont diminuées de 2 points de cohésion. (PT)
- **Tenter une manoeuvre d'encerclement** avec des troupes. Il doit réussir un test de Commandement, défaire deux adversaires successivement et être subordonné. En cas de succès, son camp à un bonus lors du test de combat de +3. (H)
- **Occuper une position défensive plus intéressante.** Il doit réussir un test de commandement et être subordonné ou général en chef. En cas de succès, son camp obtient un bonus de +2 pour le reste de la bataille à ses tests de combat. (PT)
- **Récupérer une monture.** Le personnage doit réussir un test d'équitation (ou équivalent) pour récupérer une monture sur le champ de bataille. (HAPT)
- **Rejoindre un autre personnage** (joueur ou non-joueur). Le personnage doit éventuellement se battre contre un ou plusieurs adversaires selon la situation. (HAPT)

4 • COMBAT

Il reste maintenant à résoudre le choc des deux armées pour la séquence en cours. C'est extrêmement simple. Le commandant en chef de chacune des armées lance 1D10 et applique les différents modificateurs indiqués ci-dessous. Celui qui fait le plus est le vainqueur de la séquence de combat.

Modificateurs au test de combat

± le score de Cohésion
± le résultat des tests de commandement
+/- les modificateurs induits par les actions des personnages

Il ne reste plus qu'à évaluer les pertes de chaque camp en faisant la différence des résultats ci-dessus. Le vaincu soustrait à son score de cohésion la moitié de cette différence et le vainqueur 1/4. Si un des deux camps a fait un résultat brut de 1 au dé, il double ses pertes de points de cohésion. S'il a fait un résultat brut de 10, il les divise par deux. En cas d'égalité parfaite entre les deux armées, chacune perd 2 points de cohésion.

5 • PERTES ET FRACAS

- Si l'une des deux armées voit son score de cohésion tomber à 0 ou moins, elle est irrémédiablement détruite et part en déroute, laissant le champ de bataille à son adversaire.
- Si l'un des deux camps à son score de cohésion inférieur à la moitié de son niveau initial ou si un PJ est au commande de l'une des armées, il peut choisir de faire retraite. Dans le cas d'un PNJ, lancez 1D10 et considérez que le général décide de se retirer si le résultat du D10 est inférieur au facteur de commandement de l'armée. Les bons généraux savent se retirer à temps.
- Si la nuit tombe, considérez que le combat s'arrête sans qu'il y ait eu de décision de part et d'autre. La bataille pourra éventuellement reprendre le lendemain, avec entre deux les possibles coups de mains de PJ audacieux.
- Si aucune des deux armées ne choisit de se retirer, on recommence une nouvelle séquence de combat.

APRÈS LA BATAILLE

Morituri est une règle simple qui ne se préoccupe pas de savoir en détail ce qu'il advient des PNJ qui prennent part au combat. Lorsque la bataille a pris fin, il peut être important de connaître l'étendue des dégâts dans les deux camps, notamment lorsque cette bataille fait partie d'une grande campagne reliant plusieurs combats entre eux.
Encore une fois, le MJ est invité à utiliser les indications ci-dessous comme guide et à les personnaliser en fonction des objectifs de sa campagne et du contexte du jeu.
Pour déterminer les pertes effectives de chacun des camps, on considérera le nombre de séquences de combat qu'a duré la bataille. En fonction de cet élément, consultez la table suivante qui vous indiquera les pourcentages de tués, de blessés, de prisonniers et de fuyards de chacune des armées. Le vainqueur de la bataille se trouve à gauche, le perdant à droite.

Séquences	Tués	Blessés	Capturés	Fuyar
1-2	5/5	5/10	0/10	0/20
3-4	5/10	5/10	0/10	5/20
5-6	10/15	10/10	0/10	5/20
7-8	15/20	10/15	5/10	5/15
9-10	15/20	10/20	5/10	5/10
11+	20/30	15/25	5/10	5/10

AVE CAESAR !

Voila, c'est fini pour cette fois. C'est maintenant à vous de jouer en intégrant ces règles à votre campagne et à votre univers favori. Nous espérons que cet article vous permettra d'envisager sereinement de lancer vos personnages dans de grandes aventures épiques pleines de bruit, de fureur et de choc des épées. N'hésitez pas à nous faire part de vos critiques et remarques, elles seront toujours les bienvenues.

Texte : Arnaud Bailly
Illustrations : Jean-Philippe Boudart

*** : Ceux qui vont mourir te salut.**

Abonnez-vous à backstab et recevez un 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** !

ABONNEMENT ÉTRANGER: 200 FF / One year subscription 40 $ US. Offre valable jusqu'au 20 octobre 1997



N°1 : DISPO



N°2 : DISPO



N°3 : DISPO



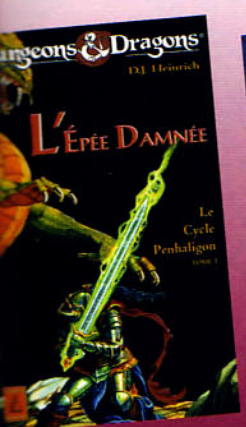
N°4 : ÉPUISÉ



N°5 : DISPO

CADEAUX AU CHOIX

- Inspirés de D&D, **L'épée Damnée** *(Cycle de PenhaligonTome 1)* ou **Le Songe de la Sorcière** *(Cycle de Penhaligon Tome 2)*
- En grand format, **Necroscope** de Brian Lumley
- Inspirés de Vampire, *Rongé par la Bête*, Première partie *ou* seconde partie.



A



B



C



D



E

FORMIDABLE !

Avec ce bulletin je peux m'abonner 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 avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à :

backstab 24, rue du Pré St Gervais 93500 PANTIN

ABONNEMENT

☐ **OUI, je m'abonne** . . . . . **175 FF (ou 200 FF pour l'étranger)**

et je choisis mon cadeau : Choix 1 : A B C D E

s'il est épuisé, voici mon Choix 2 : A B C D E

ANCIENS NUMEROS

☐ 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)**

☐ Je commande le **numéro 5** . . . . . **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

BS6

Fais moi mal Johnny ! Johnny ! Johnny

QUELQUES CONSEILS PO

Avez-vous déjà passé une demi-heure de jeu à essayer de trouver une boulangerie ouverte à la nuit tombée pour acheter des éclairs au chocolat ?

Drames de l'iniconumical-calibilité

De nombreuses autres carac' sont ainsi trop souvent méprisées par les joueurs. Il n'est ainsi pas rare de voir des équipes composées presque exclusivement de Quasimodos en puissance. Ils veulent être moches, repoussants ? Pas de problème, mais qu'ils ne s'étonnent pas si on leur jette des pierres, si la plupart de leurs interlocuteurs les craignent, les fuient, ce qui peut rapidement compliquer une enquête ou simplement la vie quotidienne des persos.
Dans la série " Comme si vous y étiez et avec tous les petits problèmes de la vraie vie ", une autre bonne leçon douloureuse sur l'utilité de toutes les compétences consiste à envoyer vos joueurs à l'étranger. Aucun d'entre eux n'a investi de points dans la connaissance de langues étrangères ? Comme c'est dommage ! Pour peu que vous maîtrisiez une langue inconnue de vos joueurs, c'est le moment de leur faire comprendre toute la douleur qu'il y a à communiquer avec simplement des signes équivoques et des mots à demi-compris.

36-15 Domina

L'expression " maître du jeu " a fait frémir de plaisir plus d'un adversaire du jeu de rôles. Ils y ont vu la preuve irréfutable que le jeu de rôles met bien en œuvre des pratiques de domination, comparables à celles dont usent les sectes et que l'on peut qualifier généralement de " manipulations mentales ", dont notre bon ami le docteur Abgraladabra s'est proclamé l'irréductible ennemi. On sait bien qu'en général le " maître " n'est rien d'autre qu'une espèce de G.O. et qu'il n'a pas plus de pouvoir sur ses joueurs qu'il n'en a sur la météo. Il se contente d'en avoir un tout petit peu sur leurs persos et, même dans ce cas, il fait appel au hasard pour dérouler le fil du destin de ces êtres virtuels.

Toutefois...

Rien n'interdit que parfois le " maître " use et abuse de son petit pouvoir. Une sorte de relation sado-maso – sans fouet ni cuir noir – peut alors s'établir pour plonger les joueurs dans les délices de la souffrance et de l'obéissance absolue. Voici donc un petit guide des tortures mentales à infliger à ces chenapans de joueurs pour leur apprendre kicéki commande !

Bonjour l'ambiance !

Sans entrer dans de vastes et stériles considérations sur la pratique du JdR, on s'accordera à dire que simuler des circonstances, des émotions et faire ce que l'on nomme en jargon du " roleplay ", constitue une grande partie du plaisir de jouer. Mais rien ne dit que tout cet aspect de la chose doive se passer dans une atmosphère de " petite maison dans la prairie " pour être efficace et fructueux.



" Les indices se multiplient, les méchants sont découverts, baston générale et puis... plus rien. "

Brouillez-leur l'écoute

Par exemple, on peut jouer à se faire bien peur, comme quand on était petit et qu'on se racontait dans l'obscurité des histoires augurant une nuit de cauchemars. Ainsi, alors que beaucoup de rôlistes pratiquent des jeux qualifiés de fantastiques ou d'horreur, il est trop rare qu'ils partagent réellement la trouille qui est censée s'emparer de leurs personnages lorsque ceux-ci, au fond d'une crypte obscure, s'apprêtent dans l'obscurité la plus totale. Le démon apparaît ? Pourquoi s'adresserait-il posément à ceux qui ont eu l'audace de lui faire quitter son repaire ?

C'est un démon, que diable ! Tournez autour de vos joueurs qui ne voient plus rien et hurlez-leur des insultes et des insanités. Ça n'a l'air de rien, mais cela m'est arrivé et je vous affirme qu'au bout de dix minutes d'obscurité avec la menace de se faire percer les tympans par des cris démoniaques, tout le monde autour de la table les avait à zéro !

le MJ peut ne s'adresser aux joueurs que sur le ton délicat du pire des kapos : " Alors connard ! Tu le lances ton dé ! "

DECOUVRIR LE JDR S.M.



à invoquer un démon vicelard. Ce n'est pourtant pas compliqué d'installer votre table de jeu ailleurs que dans votre salon : dans la cave ou dans votre grenier infesté d'araignées, où la lueur timide de quelques bougies peut disparaître en un souffle pour plonger les joueurs

Petite musique de l'horreur

La sonorisation d'une partie est un artifice souvent utilisé pour évoquer une atmosphère, épique ou mystérieuse. Elle peut devenir une véritable plaie. Et alors ? Imaginez que vos persos aient à enquêter dans une boîte de nuit, circonstance assez courante dans les univers " gothic " ou cyberpunks. Vous avez déjà essayé d'avoir une conversation construite dans une boîte vous ? Claquez les enceintes sur la table et à fond la caisse ! Plus personne ne s'entend, rapidement les joueurs ne savent plus qui fait quoi et c'est tout bénéf'.

Si vous êtes entre " adultes consentants ", vous pouvez même pousser le raffinement jusqu'à plonger les persos dans une boîte hot et passer sur votre scope quelques scènes biens crades d'un X pour qu'ils sentent bien tout ce que cela implique. Se concentrer sur une enquête entre les décibels de Prodigy et les excroissances de Lolo Ferrari, ça tient de l'exploit.

De manière plus générale, il s'agit pour le MJ de faire lui aussi du " roleplay " en calquant un maximum des éléments qu'il contrôle sur l'ambiance du scénario. Pas seulement son interprétation des PNJ, mais aussi le rythme de la partie, ses relations avec les joueurs, ses indications concernant le scénario, etc. Si, par exemple, les persos font un petit séjour en prison, le MJ peut ne s'adresser aux joueurs que sur le ton délicat du pire des kapos : " Alors connard ! Tu le lances ton dé ! " et " Toi t'arrêtes de me faire chier ou tu te prends trois jours de frigo : tu m'files cette feuille de perso merdique que j'y r'tire trois points de ta misérable vie ! ". Vous voyez le genre ?

Le syndrome du garagiste

Une bonne façon de déprimer les joueurs, c'est d'avoir recours à ce tout le monde à *backstab* appelle le " syndrome du garagiste " en hommage à un MJ que je ne vais pas dénoncer à la vindicte populaire (même s'il le mérite). Alors voilà, vous êtes un dur de dur avec un gun énorme, des biscotos en acier et une bagnole à propulsion nucléaire. Suite à une altercation avec les " méchants ", la carrosserie de votre engin de mort s'est trouvée balafrée par de disgracieux impacts de balle. Qu'à cela ne tienne, vous allez voir un garagiste qui, comme dans la réalité, vous soumet après réparations une facture délirante ! Sauf que c'est pas la réalité et qu'au lieu de payer, vous lui collez votre flingue sous le nez et vous lui dites " Revois la note connard ! T'as dû te tromper dans les additions ". Erreur ! Le garagiste est en fait un ancien béret vert, il est expert en boxe thaï et il a gardé comme souvenir de son passé un magnifique fusil-mitrailleur.

C'est ça le syndrome du garagiste : n'importe quel PNJ, surtout ceux auxquels les PJ s'adressent d'ordinaire comme à leurs esclaves persuadés qu'ils ont affaire à un blaireau moyen, est en fait un redoutable ennemi monstrueusement puissant. Fini les distributions de baffes dans les auberges, le viol des accortes serveuses et autres joyeusetés qui sont le pain quotidien de persos en goguette.

Une bande de pauv' types...

Toujours en ce qui concerne le " roleplay ", c'est-à-dire l'adéquation entre le comportement des joueurs et la nature de leurs personnages, une pratique qui n'a l'air de rien mais peut se révéler assez cruelle consiste à bien connaître les persos de vos joueurs et à forcer ces derniers à respecter les caractères et les limitations de leur *alter ego*.

Les joueurs ont un peu tendance à prendre par-dessus la jambe certains aspects de leur personnage et négligent systématiquement des aptitudes, des caractéristiques ou des compétences qui leur semblent secondaires. Il serait bon que, de temps en temps, vous leur fassiez payer ce genre d'attitude. Cruauté toute pédagogique puisqu'ils apprendront ainsi la valeur de toutes les aptitudes qu'un pauvre auteur de jeu s'est cassé la nénette à créer. Tel joueur par exemple n'investit quasiment pas de points dans les compétences de conversation (discussion, sociabilité, baratin et autres...), pourtant il passe son temps à papoter avec les autres persos, s'adresse systématiquement aux PNJ (et particulièrement si la conversation n'est pas fondamentale du point de vue de l'intrigue). Vous trouvez ça normal vous, ce barbare peu instruit, peu sociable, peu loquace qui passe ses journées à discutailler ? C'est le moment de sévir !

Désormais, dès qu'il parle aux PNJ, ces derniers ne le comprennent pas ou comprennent le contraire de ce qu'il voulait dire ; s'il se lance dans une grande conversation avec les autres, coupez-lui la parole ! Interdisez-lui d'employer des mots que vous trouvez trop complexes ou trop abstraits ! Il va comprendre ce que c'est d'être un barbare inculte...

...auxquels y arrive que des merdes !

Si vous avez décidé de faire souffrir vos joueurs, le mieux est bien entendu de faire reposer cette volonté sur un scénar tout spécialement conçu à cet effet. Un scénar vicelard.

Une première possibilité est celle de la frustration. Les persos galèrent pour résoudre une énigme, mener une enquête et passent plusieurs parties à démêler l'écheveau d'une intrigue des plus tordues. Les indices se multiplient, les méchants sont découverts, baston générale et puis... plus rien. L'aventure est terminée et les joueurs n'ont rien compris. Ils ont bien quelques vagues idées mais rien de sûr et ils ne sauront rien de plus. En tout cas, pas avant un petit bout de temps. Ils vont vous supplier, menacer, mais tenez bon. C'est votre petit moment de jouissance sadique. C'est une sacrée torture, la frustration ! Le supplice de Tantale ! Auquel vous pouvez avoir recours régulièrement.

Il vous suffit pour cela, quand vous jouez un scénar en plusieurs parties, de ne pas vous arrêter sur un temps mort, mais au contraire, comme dans les vieux feuilletons, à un moment particulièrement crucial : " Vous pénétrez dans la pièce, et là, devant vous, se dresse l'infâme chevalier noir entouré des légions obscures... Tin ! Tiiin ! Bon, j'sais pas vous mais moi j'suis crevé : on continue la semaine prochaine ".

Dans le même ordre d'idée, il y a le scénario truqué où, du début jusqu'à la fin, vos persos vont avoir le sentiment d'être menés en bateau sans vraiment jamais savoir qui est le marionnettiste qui les manipule. Si certains jeux se prêtent bien évidemment à ce genre de scénars, il serait dommage de ne pas utiliser ce véritable piège à joueurs dans d'autres contextes. Un Cthulhu où les monstres n'apparaissent pas à la fin, où le Mythe reste toujours sous-jacent sans jamais se dévoiler peut très bien renouveler l'intérêt de joueurs blasés de dynamiter les repaires à sombres rejetons de fin de niveau. Et même sans aller jusqu'à un scénario entier basé sur ce principe, rien ne vous empêche de bâtir systématiquement des fausses pistes en béton armé dans lesquelles les PJ vont donner la tête la première pour s'apercevoir au bout de quelques heures (moins de temps, ça n'est plus drôle) que la somme d'indices qu'ils ont péniblement récoltés ne sert... à rien du tout.

Y z'ont vraiment pas de chance

Tant qu'à tricher derrière votre paravent, pourquoi serait-ce toujours au bénéfice des personnages ? Pourquoi faut-il qu'ils aient toujours de la chance ? Pourquoi n'auraient-ils pas la poisse ?

Vous me direz que c'est parce que le scénario est une espèce de quête super importante que vous avez mis des mois à concevoir et dont l'échec signifierait l'inévitable victoire des puissances maléfiques et la fin d'un monde. C'est bien le coup du destin ! C'est épique ! Mais vous devriez essayer l'anti-destin : les persos sont (sans le savoir, c'est quand même plus marrant) au service des forces maléfiques et participent innocemment à la mise en place de l'Armageddon. Cela signifie que tout est contre eux, que les dieux sont bien décidés à ne pas les laisser en paix cinq minutes et que l'univers entier se ligue pour leur faire une vie pas vivable.

À l'inverse, le désespoir peut également saisir les joueurs s'ils sont confrontés à des obstacles insignifiants que, pour des raisons diverses, ils ne parviennent à surmonter (on pourrait appeler ça le complexe de la tartine beurrée). C'est le cas du scénario " l'étrange maison de poupée " (pour *Maléfices*) où nous devions jouer les baby-sitters de deux morveux insupportables dotés de pouvoir paranormaux. Avez-vous déjà passé une demi-heure de jeu à essayer de trouver une boulangerie ouverte à la nuit tombée pour acheter des éclairs au chocolat ? C'est déprimant.

Et tout le monde y fait rien qu'à les embêter

Viennent enfin pour bien énerver les joueurs tout un tas de petites pratiques qui ont pour point commun de ne pas leur laisser le contrôle de la situation, ce qui après tout ne peut que renforcer l'aspect " réaliste " d'un jeu de simulation.

Tout d'abord, vous devez veiller à ne pas prendre d'habitudes qui vont finir par rassurer les joueurs. Il en est ainsi du traditionnel " jet de sens " qui a pour inconvénient de signaler aux joueurs qu'il est en train de se passer quelque chose. Ridicule, mais très facile à désamorcer. Demandez systématiquement aux joueurs de faire des " jets de sens ", même quand il n'y a rien à surprendre, cela les rendra parano. Cette technique peut s'appliquer bien sûr à toutes sortes de carac' (mémoire, idée, etc.).

En fait, il s'agit de dissocier certains mécanismes de simulation du cours des événements.

" il est trop rare qu'ils partagent réellement la trouille qui est censée s'emparer de leurs personnages lorsque ceux-ci s'apprêtent à invoquer un démon vicelard "

La meilleure méthode, même si elle nécessite du travail pour le maître (qui a peut-être intérêt à se faire aider par un second maître), consiste à faire jouer les joueurs sans feuille de perso. Ils savent qu'ils sont plutôt costauds, plutôt résistants, plutôt bons au tir... mais à part ça ! À combien de points de vie sont-ils de l'agonie ? Quel résultat leur permet d'abattre un ennemi ? Ahh, supplice de l'incertitude !

Le rythme est également un bon moyen de faire pression sur les joueurs. Un rythme très speed est bien sûr exaspérant : " OK, le mec te tient en joue ! Qu'est-ce que tu fais ? " - " Ben... Euuuh ! " - " OK il t'a tiré dessus ! Au suivant ! ". Vous pouvez aussi compter très vite, ça énerve.

À l'inverse, un rythme de jeu soudain très ralenti peut peser sur les joueurs. C'est le coup classique du " vous avez tous les éléments en main... " qui, judicieusement utilisé, peut s'avérer très pervers. Il suffit pour cela de confronter les PJ à un dilemme crucial dont ils mesurent bien toutes les implications et de les laisser se débrouiller avec. Si le problème est assez tendu, si les relations entre les persos sont un peu difficiles, vous aurez alors le plaisir de les voir s'engueuler pendant une bonne heure !

D'ailleurs, les relations entre les persos sont une inépuisable source de cruauté : il faut attiser les rivalités, éveiller les suspicions, provoquer les désaccords ! Imaginez que les persos se trouvent aux mains d'un tyran qui les fait un par un extraire de la geôle où il les a fait jeter pour les torturer. Tous, sauf un. Et pourquoi lui n'a pas eu droit au fouet et aux pinces ? Laissez-les envisager toutes les réponses qui leur plaira.

Ça ne fait pas mal !

Il reste bien sûr une quantité d'autres moyens pour agacer les nerfs de vos joueurs. Usez-en avec discernement en veillant toujours à le faire de façon pertinente par rapport à un univers de jeu ou à un scénario. N'en abusez pas, vous pourriez finir par vous retrouver comme un con devant votre Playstation. Mais une petite fessée de temps en temps, il paraît que c'est bon pour la circulation.

Thibaud Béghin

L'ANTRE DES DRAGONS

Vente par correspondance

- Jeux de rôles VO,VF
- Collectors (recherches)
- Occasions/ dêpot vente
- Jeux de cartes *(Mort à Yogo Junzo !)*
- Figurines
- Jeux de plateau

Et pour l'inspiration

- Comics US & VF
- Mangas (k7, cd, imports)
- Trading cards
- BD françaises
- Cinéma Hong Kong & imports (Star Trek NG...)

Demandez nos catalogues gratuits !

Collectors du mois

ADD 1ère édition (VO) : Autres reliques :

• Deities & Demi-gods *(avec Mythe de Cthulhu et Menilbone, 1 seul en stock)*	750 F	• Marvel Super Hero basic (TSR)	180 F
• Oriental Adventures	250 F	• Conan RPG (TSR)	180 F
• Time of Dragons	250 F	• Indiana Jones (TSR)	180 F
• Tales of the lance	200 F	• Warhammer Battle 3 VO	300 F
• Dragonlance Adventure	200 F	• Alien RPG Leading Edge	290 F
• Unearthed Arcana	300 F	• Star Trek The Federation	180 F
• Fiend Folio	450 F	• Dragon Mag du # 30, au 150, tel.	

L'ANTRE DES DRAGONS

Ouvert du Lundi au Samedi de 10h à 13h et de 14h à 19h

56, rue du Loup - 33000 BORDEAUX - FRANCE

Tel : 05 56 73 78 Fax 05 56 79 33 45

Email : dragons@atlantel.fr

Site web : http://dragons.enfrance.com

Nouveaux Horaires !

Un autre regard sur l'imaginaire

Le dé d'ys Rouen

est heureux de vous annoncer la naissance de son dernier né

Le dé d'ys au Havre

Ouverture de votre magasin : début novembre

151 rue de Paris - 76600 Le Havre

-10% sur les 2 magasins tout le mois de novembre

Pour tout renseignement : 02 35 15 47 46

La Tour des Dragons

43, grande rue

67000 STRASBOURG

Tél : 03 88 75 13 33

SUR PRÉSENTATION DE CE NUMÉRO, BÉNÉFICIEZ DE **10 %** DE REMISE SUR TOUT LE MAGASIN

OFFRE NON CUMULABLE JUSQUÀ FIN DÉCEMBRE

Camelot

TOUJOURS LE SEUL SPÉCIALISTE DU JEU DE SIMULATION à VERSAILLES

14, rue Montbauron

tél : 01 39 20 97 46

lundi : 13h32 - 19h00

du mardi au vendredi : 10h30 - 13h30 : 14h30 -19h

samedi : 10h30 - 19h

VOTRE MISSION

ACHETEZ LA CARTE MANQUANTE POUR FINIR VOTRE COLLECTION OU VOTRE JEU.

1 000 000

de cartes à votre disposition.

Vente de cartes à l'unité :

COMMONS, UNCOMMONS, RARES,

Gaming cards : X-FILES,GUARDIANS, SPELLFIRE, VAMPIRE, MIDDLE EARTH (R), STAR WARS, L5R, KABAL, DUNE, OVERPOWER, MYTHOS, STAR TREK, WILDSTORM, AN, AQ, LG, DK, FE, HM, IA, AC, RV, 4th, 5th, VI, WE.

Imports US : COMICS, BASKETBALL, RPG, VIDEOS, TOYS, POSTERS, TRADING CARDS, ART BOOKS.

La vérité est ailleurs mais la carte manquante Est probablement chez nous.

ALPHA OMEGA LIBRAIRIE

Sponsor du champion de France Magic® 1997

25, rue de la Clef - 59800 LILLE - Tél (33) 03 20 31 93 75 Fax (33) 03 20 55 90 54

Tours

29, rue Marceau

LA REGLE DU JEU

Grands choix de Jeux de rôles, de plateau, Cartes Magic, Star Wars etc.

PROMOTION

Last Crusade : Booster 10F

Starter 30F

Kult : Booster 10 F

Mythos : Miskatonic 10 F

Tél : 02 47 64 89 81

Jusqu'à épuisement du stock

L'1 dé 100

01 39 73 03 84

31 rue Bonnenfant 78100 ST GERMAIN EN LAYE

Jeux de rôle - Wargame - Cartes - Figurines

Paint Ball - PC Réseau - Cerf Volant

Campagne de Warhammer Battle le 28, 29 et 30 Octobre

Démonstration DEMONWORLD le 28 Octobre par CROC

Bataille EPIC 40.000 vacances Noël

Tournoi DUKE 3D fin novembre

DE NOMBREUX LOTS !

A TROYES DANS L'AUBE !

JEUX ET STRATEGIE

5, rue Aristide Briand - 10000 TROYES

SPECIALISTE DU JEU DE SIMULATION

Jeux de rôles VF/VO

Jeux de reflexion

Jeux traditionnels

Cartes (Magic, M.Earth, Elixir..)

Wargames

Jeux de plateau

Jeux PC (Sierra, Eidos, SSI...)

Décors (Argotik)

Romans (Mnémos, Khom-Heidon..)

CENTRE VILLE Derrière l'Hôtel de ville

RELAIS DESCARTES PASSION JEUX DE RÔLES

GRAND CHOIX DE FIGURINES

Games Workshop, Demonworld, Harlequin, Ral Partha, Mythril, Warzone, Fenryll, Grendel

du lundi au samedi

03-25-73-51-86

Ouverture de votre nouveau magasin à TOURS LE 3 NOVEMBRE

LEGEND

12, rue Jules Charpentier 37000 TOURS

SUR PRESENTATION DE CE NUMERO

10 % DE REMISE SUR

Jeux de rôles/ jeux de plateau figurines / cartes (hors Magic)

TEL : 02 47 64 55 95 - Fax : 02 47 64 56 31

jusqu'à fin décembre

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. Cette distinction que le monde entier nous envie est descerné ce mois-ci à :



«La Comté»

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 donf'.

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 produits présentés dans **backstab** sont tous identifiés par un petit dessin mignon tout plein :


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 : Le bestiaire de Planescape....36
AD&D : Le manuel complet du druide....44
Aeon....34
Armageddon....50
Cath, la proie, le chasseur et le bon prêtre....50
Changeling : Kithbook Nockers....38
Cthulhu : Realm of Shadows....40
Cthulhu : The dreaming stone....48
Cthulhu : The new orleans guidebook....48
Dark Reign....42
Dark Colony....42
Earthdawn : The Theran Empire....47
Gorkamorka....45
GURPS : ultra-tech....44
Heavy Gear et Jovian Chronicles....49
Hexen II....41
Hispania....46
In Nomine : The Marches....51
JRTM : La comté....48
KKND....43
Loup-Garou : Le livre du conteur....37
LSdA : Le guide des sorciers....44
Mage : Technocracy : syndicate....39
Magic : Tempest....46
METW : Against the shadows....46
Orcs & Trolls....47
Rolemaster : RMC 7....36
Service Compris....51
Pirates des Caraïbes....41
Princess Ryan's star marines....36
Star Wars : Shadows of the Empire....40
Total Annihilation....43
Vampire : Transylvania by night....37
Vampire : Le livre du clan Gangrel....39
Vampire : Cities of Darkness vol 2....38
Vampire DA : Libellus sanguinis....38
Warlords III....41
Werewolf mascarade : Laws of the Wild....39
World of Darkness : Sorcerers....38
Wraith : Mediums : speakers with the dead....39



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 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 est 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 à cela qu'il aime également beaucoup titiller son 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.

• **Thibaud Béghin** : l'intello du groupe. Il aime avant tout 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, calculateur 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*.

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

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

• **Christophe Jouane** : le vieux de la bande (il a au moins 38 ans !), il ne fait jamais dans la demi-mesure et quand il aime un jeu il s'investit à fond : campagne interminable qui s'étale sur dix ans, scénario épique et grands méchants toujours insaisissables.
Il aime aussi se déguiser en elfe noir du chaos et courir dans les bois avec des épées en mousse.
Signe particulier : résoud de tête une équation à 17 inconnues.

Passion

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
56, rue du Loup
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 Gachè
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

- Role Games
32, rue Barbaroux
13001 - MARSEILLE
Tél : 04 91 42 10 29

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

- Sortilèges
7, rue des trois croissants
44000 - NANTES
Tél : 02 40 12 14 99

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 RÈGLE 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

LIÈGE
- 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

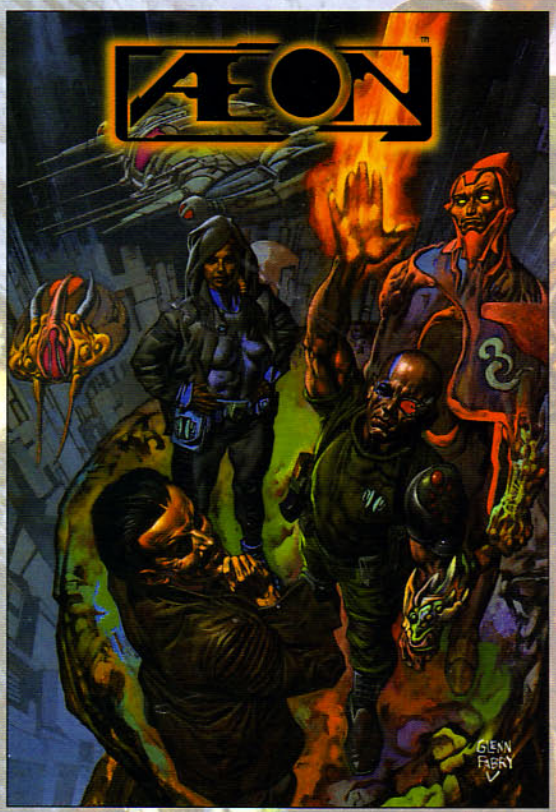
AEON

psi-show

Jeu de rôles de SF en anglais édité par White Wolf

Dispo début novembre

200 F environ



«Le look d'Aeon est une des choses les plus réussies que j'ai vues depuis longtemps dans le jeu de rôles.»

En avant-première intergalactique, backstab est fier de vous présenter AEON, le prochain jeu de rôles de White Wolf. N'écoutant que mon courage et ma dévotion à mon rédacteur en chef, je me suis plongé dans les 320 pages du tirage laser de cet opus, en attendant la version imprimée qui devrait être sur les étagères de votre détaillant favori courant octobre.

De l'avenir, faisons table rase

Tout jeu de rôles de science-fiction qui se respecte a sa version de l'histoire future de l'humanité, de préférence remplie de guerres, de cataclysmes et de découvertes merveilleuses. Aeon ne déroge pas à la règle. Voici donc un bref résumé de ce qui nous attend dans les deux prochains siècles.

Dans les années 20, un riche philanthrope du nom de Maxwell Anderson Mercer crée la société Aeon, un club de gentlemen dévoués à la cause du Progrès de l'Humanité Vers un Avenir Radieux où Chantent les Lendemains. On sait où les bonnes intentions finissent.

À la fin du XXe siècle, la société Aeon détecte l'émergence chez certains individus de pouvoirs psychiques et les encourage à les mettre au service du développement de la civilisation. Ça ne fait pas un pli, les mutants pètent les plombs et se transforment en Aberrants, des super-méchants qui veulent absolument tout détruire. Oups, on s'est trompé, se disent les gars de chez Aeon. Ils décident donc d'aider l'humanité à combattre les Aberrants, sacrifiant une bonne part de leurs forces dans la bataille.

À la fin du XXIe siècle, après avoir gagné la guerre contre les Aberrants, la Terre est un champ de ruines. Les puissances dominantes se trouvent désormais en Asie, en Afrique et en Amérique du Sud. Avec l'aide et les conseils éclairés de la société Aeon, l'humanité panse ses plaies, repart à l'assaut de l'espace et reconstruit une civilisation.

Mais c'est la réapparition des pouvoirs psis qui marque définitivement l'entrée de l'humanité dans un nouvel âge. Sous la direction de Mandataires (traduction du terme anglais «Proxies») se créent des Ordres secrets de Psis qui détectent et encouragent l'éclosion de cette nouvelle force au sein d'individus prédisposés. Les Ordres Psis se présentent à l'humanité, non pas tels des mutants comme le furent les Aberrants, mais comme des «éveillés», conscients de pouvoirs parfaitement naturels que tout un chacun peut éventuellement développer.

C'est alors que de nouveaux défis se dressent face à l'homme. Des contacts sont établis avec des races extraterrestres, certaines amicales, comme les Qin, d'autres hostiles telles les Chromatiques. Et, revenant de l'exil plus puissants et plus inhumains que jamais, réapparaissent les Aberrants, déterminés cette fois à détruire définitivement l'humanité.

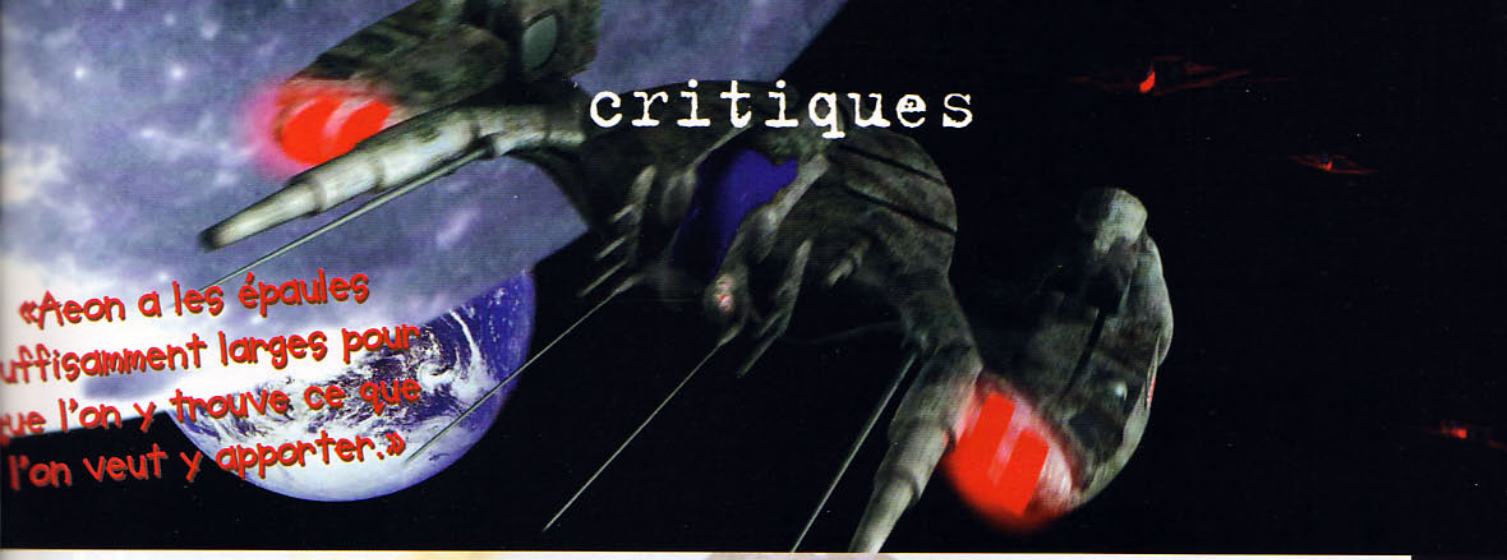
C'est dans les vieux pots...

À elle seule, la partie descriptive du monde occupe une bonne moitié des règles de base - 140 pages environ - et se trouve élégamment introduite par une longue nouvelle de Georges Alec Effinger, auteur du jubilatoire « Gravité à la manque «.

Le reste du livre est occupé par les règles, la création des personnages, les pouvoirs psis qu'ils ont à leur disposition, le matos et une bonne dose de conseils de jeu. De ce côté, il n'y a pas grand-chose à dire. Les habitués retrouveront les recettes qui ont fait le succès des précédents jeux de cet éditeur. Pour les autres, un petit rappel s'impose.

Les personnages sont créés à partir de la répartition d'un certain nombre de points entre caractéristiques, compétences et aptitudes diverses, auxquelles s'ajoutent des avantages et des défauts variés. L'ensemble est quantifié de 1 à 5 (ou 10 dans certains cas). Les tests se réalisent en additionnant deux traits et en lançant le nombre de D10 correspondant, chaque résultat supérieur ou égal à la difficulté du test octroyant une réussite, chaque 1





entraînant un risque d'échec majeur. Ce système a fait ses preuves et a le mérite d'être souple et simple à la fois.
Un des principes fondamentaux des « storytelling games « de White Wolf est le regroupement des personnages en familles, coteries et clans divers, substituts élégants aux antiques classes de personnages. Dans Aeon, les personnages jurent allégeance à l'un des six ordres psis, voire à la Trinité Aeon elle-même, mais cette contrainte est beaucoup moins forte que dans les autres jeux.

J'ai fait psi-psi

Les personnages d'Aeon étant prioritairement des psions, l'explication des divers pouvoirs psis occupe une part importante des règles. Sans entrer dans les détails, sachez qu'il existe six aptitudes différentes (liées plus ou moins aux six Ordres), chacune d'entre elles ouvrant l'accès à un pouvoir de base et à trois modes différents, le personnage devant se spécialiser dans l'un d'entre eux.
On trouvera dans le désordre, la Biokinèse, manipulation du corps du psion ; la Clairsentience, capacité de perception extracorporelle ; l'Electrokinèse, servant à contrôler l'ensemble du champ électromagnétique ; la Psychokinèse, manipulation au niveau macrocospique de la matière ; la Télépathie, suffisamment explicite, et enfin la Vitakinèse, centrée sur la maîtrise des fluides vitaux.
Pour le plus grand malheur des gros bills, les personnages sont extrêmement limités puisqu'ils ne peuvent connaître qu'un seul pouvoir et ne peuvent dépasser le niveau de base que dans l'un des trois modes. La progression est des plus ardues et ne favorise pas l'émergence de super-héros.

La technologie

La technologie du futur n'est pas oubliée et les personnages auront même le choix : le hard-tech - la technologie telle qu'on la connaît de nos jours - et le biotech - la même, mais utilisant des composants biologiques. Tout est passé en revue, depuis les guns jusqu'aux vaisseaux spatiaux. Là encore, beaucoup de classique avec quelques idées amusantes : les vaisseaux interstellaires voyagent par sauts grâce à un psi qui téléporte le vaisseau.
Je ne connais aucun jeu de rôles, à l'exception notable de Star Wars, qui soit parvenu à intégrer élégamment une technologie futuriste dans son système et Aeon ne fait pas exception. Les concepteurs ont au moins su éviter un pavé trop indigeste de ce côté.

J'y vas ti, j'y vas ti pas ?

La critique est facile mais l'art difficile. Pour avoir eu l'occasion d'être des deux côtés de la barrière, je ne peux que m'incliner devant le travail de White Wolf qui est parvenu à proposer un jeu cohérent, assez simple dans ses mécanismes, mais proposant un univers riche, bien décrit et, chose rare en science-fiction, crédible. Les pouvoirs psis sont biens et ils ne déséquilibrent pas les personnages par rapport au reste de l'humanité.
L'ensemble de l'ouvrage fait dans le solide, l'exhaustif et le sérieux et il n'est qu'à regarder la page des crédits pour se rendre compte du travail qu'a nécessité Aeon. On regrettera l'absence d'un scénario d'introduction qui eût permis de se faire une idée plus précise des aventures que l'on peut envisager de vivre dans cet univers. Mais le dernier chapitre consacré aux conseils pour le meneur de jeu pallie en partie cette carence.
Quelques petits problèmes de fond m'empêchent toutefois de m'enthousiasmer à fond pour Aeon. Tout d'abord, je ne vois pas l'intérêt d'avoir introduit la trinité Aeon, censée conseiller l'humanité et la conduire vers un avenir meilleur. Cela sent un peu trop son deus ex machina, ou plutôt son aubergiste. Les ordres psis eussent, à mon avis, amplement suffi à donner un sens à l'existence des personnages et une organisation supérieure susceptible de les motiver.



Cette critique en rejoint une deuxième, assez fréquente dans les univers de science-fiction : quels types d'aventures vont vivre les personnages ? À la lecture du jeu, on est un peu étourdi par l'étendue des possibilités qui s'offrent à ces derniers et surtout, on ne voit pas très bien ce qui les motive. Mais contrairement au World of Darkness, le ton d'Aeon est positif. Les personnages sont de vrais héros des temps futurs, aux avant-postes de la lutte qu'entreprend l'humanité pour sa survie et son expansion dans le vaste champ des espaces intersidéraux. On ne peut qu'approuver ce changement d'orientation radical, qui nous repose du genre « Achevez-moi, je souffre ! « un peu trop présent dans le jeu de rôles à mon goût.
Comme l'auberge espagnole, Aeon a les épaules suffisamment larges pour que l'on y trouve ce que l'on veut y apporter. Les fans de SF ont désormais un terrain de jeu tout trouvé, capable de réconcilier les hard-scientistes purs et durs, les cyberpunks et les chevaliers Jedi. Les autres gagneront à découvrir un bon jeu, solidement ancré dans une vision du futur plutôt plus intelligente que la moyenne. De la belle ouvrage !

Arnaud Bailly

Le look

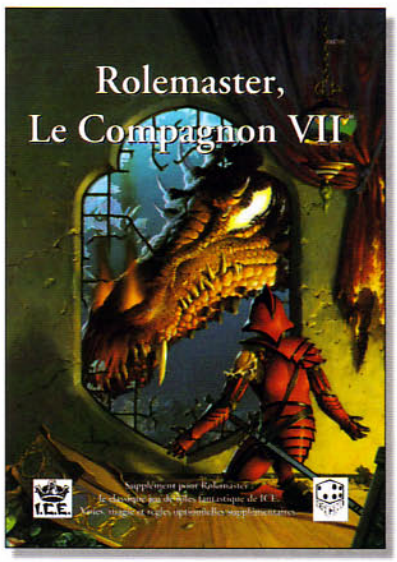
Le look d'Aeon est une des choses les plus réussies que j'ai vues depuis longtemps dans le jeu de rôles. La mise en page est claire et comme souvent chez White Wolf, le corps du texte est agrémenté de nombreux cadres et bandeaux venant préciser des points obscurs ou apporter un peu de vie à l'ensemble. Surtout, le look néo-modern-style des bordures et chapeaux renforce l'ambiance futuriste et étrange du jeu. Enfin, les illustrations, comme bien souvent chez cet éditeur, vont du catastrophique - quelques scènes dignes d'un Marvel des années 70 - au meilleur. Il est toutefois délicat de juger cet aspect des choses sur une version tirée sur une imprimante laser en basse résolution.

Score : 8/10

ROLEMASTER : LE COMPAGNON VII

UN, DEUX, TROIS, QUATRE, SEPT

Supplément pour le système de jeu Rolemaster édité par Hexagonal sousficence ICE | 148 F Œuvre collective | Dispo



Que les rolemasteriens acharnés et handicapés de l'anglais se rassurent, voici le nouveau supplément en français de la gamme. Il se nomme RMC VII. Et là, je sens à vos mines déconfites que quelque chose ne va pas. Non, vous n'avez pas été happés par une faille temporelle, la sénilité précoce ne vous menace pas encore de son doigt tremblotant. L'éditeur français (Hexagonal) a pris la décision de passer directement du quatrième compagnon au septième.

Mais pourquoi ? D'abord parce qu'il n'apparaissait pas primordial de consacrer du temps et de l'argent à deux suppléments un peu décalés par rapport au reste de la gamme, ensuite parce que l'intérêt du septième leur est apparu supérieur.

Toujours est-il que ce choix éditorial n'a pas été fait en dépit du bon sens : en effet, les accros du jet sans limite que vous êtes n'auront pas manqué de remarquer la tendance marquée des livrets de Rolemaster à faire sans cesse référence à des pages issues d'autres manuels. Cette manie n'a pas échappé non plus à la sagacité des employés d'Hexagonal. Aussi ont-ils décidé d'inclure différents éléments auxquels le septième compagnon faisait allusion et qui n'avaient pas été traduits. Vous trouverez donc certaines listes de sorts, ainsi que les règles de recherches magiques issues du cinquième compagnon, encore d'autres listes de sorts tirées des Elemental et Alchemy companions, une table de critiques des interactions magiques et même les caractéristiques des servants élémentaires, extraits quant à elles du Creatures & Treasures II.

Pour les nouveautés, je commencerai par le meilleur et le plus attendu : les nouvelles classes de perso. Tout d'abord le maître d'armes, un nouveau «semi», utilisateur des armes et tapant allègrement dans le royaume du Mentalisme. L'élémentaliste, un «semi» lui aussi, chaud de la baston et du royaume de l'Essence. Le cartomancien, un pur de l'Essence qui appuie son pouvoir sur les arcanes du tarot. Le mage obscur, un hybride Théurgie/Essence qui sent pour le moins le souffre. Le métamorphe, un pur du Mentalisme capable de revêtir n'importe quelle forme, vivante ou non, organique ou pas. Enfin, l'inquisiteur, un autre «semi» de la Théurgie, qui ne rechigne pas à cogner de temps à autre, surtout s'il faut pourfendre des sorciers impies.

Bien entendu, vous trouverez à la suite de tout ça les listes de sorts de ces nouvelles classes, des règles additionnelles ou modifiées sur le combat, les jets de sauvegarde, les manœuvres et tout ce qui fait de Rolemaster un vrai bonheur de précision (les mauvais esprits parleront de complexité).

Lord Winfield,
spécialiste de l'arithmétique non euclidienne

Score : 7/10



Princess Ryan's Star Marines

Jeu de plateau en anglais édité par Avalon Hill
490 F environ
Dispo



Score 3/10

Games Workshop aurait-il racheté en sous-main la vénérable maison de Baltimore ? On pourrait le croire a priori, tant le thème et les mécanismes de jeu de Star Marines évoquent l'ombre du nain blanc. Dans un avenir lointain au futurisme souligné par des graphismes 3D texturés qui vont du beurk au passable, une équipe de marines de l'espace est chargée de délivrer une princesse des griffes des sinistres gardes noirs.

L'action se déroule sur un plateau représentant différents lieux du repaire des gardes noirs : un joueur incarne ces derniers, les autres incarnent les marines, qui doivent progresser de lieu en lieu et défaire les ennemis rencontrés jusqu'à atteindre la suite royale où se trouve la princesse, le tout à l'aide de multiples cartes représentant des armes, des événements, des personnages et des lieux.

Seul et unique intérêt du jeu, les marines doivent y parvenir dans un temps limité symbolisé par des marqueurs qu'ils perdent au fur et à mesure de leur progression.

Plutôt qu'une présentation en boîte classique, Star Marines aurait très bien pu se contenter d'un format jeu de cartes pahacolexioné, genre Élixir, ce qui aurait amélioré considérablement le rapport qualité/prix de l'ensemble. En l'état actuel, on voit mal l'intérêt de dépenser près de 500 F pour un clone de Talisman, certes amélioré, mais quand même.

Peut-être les designers d'AH étaient-ils épuisés après nous avoir pondu le génial Age of Renaissance ? Ou alors nous n'avons pas tout compris aux subtilités du jeu. Peut-être. On n'est plus sûr de rien dans notre monde moderne.

Arnaud Bailly

Le Bestiaire Monstrueux Planescape

Supplément en français pour Planescape
Édité par Jeux Descartes sous licence TSR
199 F
Dispo

Ô surprise ! Nous avons à peine eu le temps de déballer la boîte de base de Planescape que Jeux Descartes nous livre déjà un premier supplément. Le maître de jeu aura ainsi la joie de découvrir plus de soixante-dix nouveaux monstres originaires des différents plans (astral, éthéré...).

SUITE PAGE 40

TRANSYLVANIA BY NIGHT

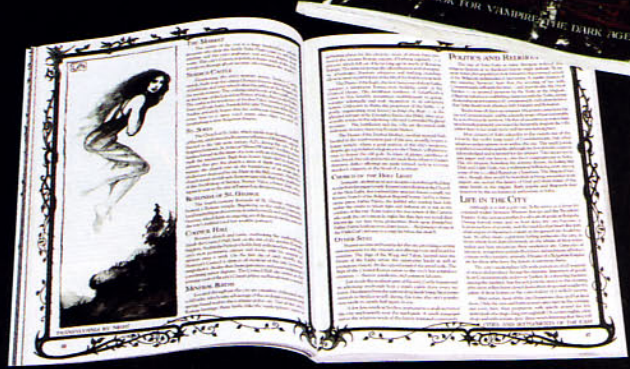
La nuit de tous les dangers

Supplément en anglais pour Vampire : The Dark Ages — **par Brian Campbell et Nicky Rea** — **120 F environ**
publié par White Wolf — **Dispo**

Un bimestre décidément prolifique pour White Wolf qui tente un pari ambitieux, à savoir décrire une bonne partie de l'Europe de l'Est dans le même format que Constantinople by Night.
Nous trouvons donc une présentation historique plus ou moins précise (et plus ou moins exacte) de la Bohème, la Hongrie, la Lituanie, la Bulgarie et de la région de Kiev, parfois indigeste mais non exempte d'éléments intéressants. Suit une présentation géographique de ces régions et surtout la description de la ville la plus importante de chacune d'entre elles. Vu la taille de Transylvania by night, il ne faut pas s'attendre au luxe de détails qu'on peut trouver dans Constantinople by night. Mais l'essentiel est là. Le MJ qui souhaiterait imaginer des scénarios dans l'une de ces villes, doit néanmoins s'attendre à fournir un travail supplémentaire.
Puis nous trouvons la description classique d'une trentaine de Caïnites, représentant l'ensemble des clans connus, qui campent autant d'interlocuteurs ou d'opposants de choix pour les PJ qui s'aventureront dans ces régions. Le destin qu'ils connaîtront est précisé ici, ce qui peut permettre de réutiliser certains d'entre eux dans une chronique moderne de Vampire.
L'Europe de l'Est étant le fief originel du clan Tzimisce, le chapitre qui lui est fort logiquement consacré décrit certains membres très anciens du clan (espérons que les PJ ne se mettront jamais en travers de leurs cercueils). Leurs adversaires du clan Tremere ne sont pas oubliés puisque leur principal Chantry, Ceoris, est décrit(e ?) avec son histoire, ses moyens de défense et ses occupants. Quelques idées de scénarios, une proposition de chronique et un bestiaire des autres créatures surnaturelles qui hantent ces régions viennent conclure l'ouvrage.
Nous avons là un bon supplément qui permettra de bâtir une chronique intéressante pour des PJ aventureux voyageant en Europe de l'Est. Ils devront cependant former un groupe soudé pour affronter avec succès ces contrées inhospitalières et leurs dangereux occupants. Transylvania by Night, dans lequel on déplorera quand même l'absence d'un scénario digne de ce nom, prend tout son intérêt si vous l'utilisez avec Libellus Sanguinus : Masters of the State (lire notre critique dans ces colonnes).

Christophe Jouane





Score : 8/10

LOUP-GAROU : LE LIVRE DU CONTEUR

Notre lupin quotidien

Supplément en français pour Loup-Garou — **Collectif** — **160 F environ**
édité par Hexagonal sous licence White Wolf — **Dispo courant novembre**



White Wolf est décidément une maison d'édition capable du pire comme du meilleur. Premier constat, l'éditeur américain s'ancre de plus en plus sur le créneau 12-15 ans (ou alors il nous prend pour des #§&#%) et cela se ressent particulièrement tout au long de cette compilation. En effet, si le premier chapitre se contente de sermonner le MJ avant de lui proposer une démarche constructive pour bâtir sa chronique (pourquoi pas), arrive ensuite le chapitre « contexte culturel «. Là, surprise, disparus les éléments censés ouvrir les portes de l'imaginaire ! On ne trouve que des histoires de politique et de conspirations. Pour un peu, on se croirait dans Vampire. L'amateur peut se rattraper sur de nouveaux rites et sur les idées de scénarios disséminées ici et là.
Pour le troisième chapitre, on frise le délire : d'abord le langage des odeurs, pour les PJ lupus, puis, moment d'anthologie, les péripéties d'un garou boy-scout condamné à passer trois semaines seul dans les bois ! Heureusement, un descriptif sur le pourquoi et le comment d'une ville comme cadre de jeu relève le niveau. Quant à la partie Histoire, elle est constituée essentiellement de renvois à d'autres produits.
Le chapitre suivant est celui consacré aux méchants. On y découvre trois genres : l'Horreur, la Terreur et, accrochez-vous, le « SplatterPunk « (to splatter : éclabousser, gicler). L'intérêt de cette partie vient surtout des adversaires présentés, une suite de créature issues des mythes anciens et modernes de l'Amérique.
Après les méchants, les gentils. Tout d'abord, un essai sur la notion d'amitié pour un garou, puis une description de leurs amis : les Kamis, incarnations de Gaïa, et les Kinfolks. Bonus, vous pouvez même créer un personnage Kinfolk, histoire de varier les plaisirs.
Le dernier chapitre offre aux grosbills une page de dons et fétiches à faire pleurer les « danseurs de la spirale noire « et un système de création pour lesdits fétiches. Enfin, détail important, une bibliographie plutôt exhaustive se trouve dans l'appendice.
Le Livre du Conteur est un supplément de qualité très inégale où le pire a été évité. À réserver aux inconditionnels.

Bertrand Lhoyez

Score : 5/10

LE MONDE DES TÉNÈBRE

oui oui, bien sûr, on sait, le jeu de rôles est en crise, tout ça... En attendant, dix nouveautés pour le même gamme en deux mois, c'est quand même pas tous les jours. Et comme un vampire averti vaut bien deux Shivan à bords blancs, on les a lu et on vous dit tout.

Cities of darkness vol. 2

Supplément en anglais pour Vampire : The Masquerade
White wolf
Collectif
140 F environ
Dispo



White wolf continue sa série de rééditions de suppléments pour World of Darkness, avec du bon et du moins bon. Ce deuxième volume de la compilation des différents city books pour Vampire reprend deux des meilleurs exemples du genre, à savoir Berlin et Los Angeles.

Berlin décrit une cité à l'ambiance gothique à souhait (visitez réellement Berlin, vous m'en direz des nouvelles), partagée entre deux princes Ventrue que tout sépare (y compris un clan commun), minée par les anarchs et le Sabbat, et vers laquelle Baba Yaga étend son influence.

Los Angeles montre que le monde des anarchs est loin d'être aussi idyllique que sa propagande ne le prétend, mais permet à des PJ ambitieux de jouer à fond la carte politique.

Deux villes très différentes, deux styles de campagne complémentaires, un même grand intérêt. Du tout bon, quoi...

Christophe Jouane

Score 9/10

Kithbook Nockers

Supplément en anglais pour Changeling : The Dreaming
White wolf
Christopher Howard
90 F environ
Dispo

Une ouverture en forme de conte qui décrit le pourquoi de la malédiction des Nockers, leur histoire, la structure de leur société, les personnalités qui l'ont marquée, tel est le contenu de ce kithbook (clanbook à la mode Changeling). Une découpe classique, donc, recelant comme c'est désormais l'habitude des références aux autres créatures du World of Darkness, pour un supplément attachant qui nous fait découvrir les plus taciturnes mais peut-être aussi les plus passionnées des créatures féeriques, les plus ingénieuses en tout cas.

Un supplément réussi pour un jeu qui mérite d'être (re)découvert.

Christophe Jouane

Score 7/10



Sorcerer - World of Darkness

Jeu de rôles en anglais
White wolf
Collectif
115 F environ
Dispo

Score 6/10



Vous ne supportez plus le paradoxe ? L'Ascension ne fait pas partie de vos préoccupations ? Vous en avez assez d'être traqués par la Technocratie ? Alors Sorcerer semble être fait pour vous.

Ce nouveau produit White Wolf vous permet en effet d'incarner des sorciers (et non plus des mages) débarrassés de bon nombre des problèmes existentiels qui se posent d'ordinaire aux éveillés. Les Sorciers sont, à la différence de leurs grands frères les Mages, des humains ordinaires. Ils pratiquent une forme de magie (hedge magic) plus limitée que celle des sphères, magie qui se décline en seize voies codifiées comportant des rituels, un peu comme la thaumaturgie des vampires.

Les technocrates ne leur accordant que peu d'intérêt, ils peuvent se permettre de rester indépendants. Il leur est également possible d'appartenir à des confréries ésotériques qui pensent

Libellus Sanguinus : masters of the state

Supplément en anglais pour Vampire : The Dark Ages
White wolf
Collectif
110 F environ
Dispo

Score 9/10

« Tiens, le filon des clanbooks n'est pas près d'être épuisé «, me dis-je en notant l'arrivée de ce Libellus Sanguinus dans les bacs des nouveautés. « Qui plus est, c'est une compil ! Tiens, ils ont mis trois clanbooks à l'intérieur ? ! Lasombra, Tzimisce et... Ventrue ? Ah oui, ce sont les clans censés gouverner les autres Caïnites. Ouais... Voyons voir ce qu'ils en disent de nouveau... «

Et voilà qu'après avoir lu ce nouveau supplément pour Dark Ages d'un trait, je me retrouve en train d'en rédiger la critique. Soyons clairs : Libellus Sanguinus efface les mauvaises impressions que m'avaient laissées les clanbooks de Vampire consacrés aux Ventrue et aux Tzimisce (ce dernier étant exécrable). Les auteurs ont décidé d'aller à l'essentiel tout en gardant la structure inhérente aux clanbooks. Une introduction sous forme de dialogue (ou de monologue) suivie d'un exposé précis et détaillé sur l'histoire, la mentalité, le comportement, le point de vue et les objectifs de chacun de ces clans. Tout ceci est clairement présenté et permet de comprendre rapidement l'attrait qu'éprouvent les Lasombra pour la manipulation, la propension naturelle des Tzimisce pour les méthodes brutales et le sens du devoir qui pousse les Ventrue vers le pouvoir. Autant d'éléments qui permettront aux maîtres de jeu comme aux joueurs d'incarner avec véracité de dignes représentants de chacun de ces clans, ce qui doit être le but de tout clanbook digne de ce nom. Une présentation agréable joint l'utile à l'agréable. On constate peu de fioritures, hormis les inévitables 'template' et les scoops pour férus de nouveautés. On relèvera des combinaisons de disciplines, amusantes au demeurant, toutes les familles de goules des Tzimisce (certaines ayant disparu dans Vampire), ainsi que les voies thaumaturgiques inédites de ce clan. De quoi satisfaire tout le monde.

À 36 F du clanbook, j'attends avec intérêt les volumes suivants...

Christophe Jouane



SOUS LES PROJECTEURS

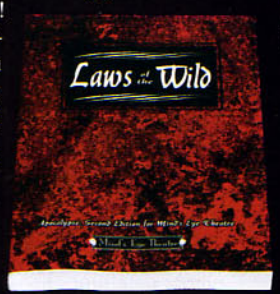
chacune détenir LA vérité sur le monde. Cinq de ces groupes sont d'ailleurs décrits avec force détails. Rien de très original, mais c'est bien présenté, joliment illustré et agréable à lire.
Cela dit, on a quand même un peu l'impression en parcourant Sorcerer de découvrir une version light de Mage qui présente de grandes similitudes avec le produit originel, mais où toute notion un peu difficile à aborder a été supprimée. Ce côté allégé est renforcé par l'absence de scénario et de système de règles dans le livret de base (les auteurs recommandent d'ailleurs, pour avoir des règles, de posséder un autre jeu tel que ... Mage), ce qui n'en fait pas un jeu complet en tant que tel. Difficile donc d'y jouer sans avoir goûté à un autre produit de la gamme. Tous ceux qui apprécient la problématique posée dans le jeu Mage pourront apprécier Sorcerer pour faire un break ou s'en servir pour introduire un jeu plus adulte. Des systèmes permettant de convertir un Sorcier en Vampire ou en Mage sont d'ailleurs inclus dans Sorcerer, qui doit plus être considéré comme un nouveau supplément à World of Darkness que comme un jeu de rôles à part entière.
Un produit non dénué de charme, mais en aucun cas indispensable.

Christophe Jouane

Laws of the wild

2ème Edition de Apocalyspe for Mind's Eye Theatre en V.O.
Thomas M. Startman
White Wolf
70 F environ
Dispo

Score 7/10



Clair, net et précis ! Cette seconde édition du système de jeu grandeur nature pour Werewolf est un exemple d'efficacité. Il ne s'agit ni plus ni moins que d'une compilation des règles de Apocalypse, augmentées des nouveautés et autres révisions survenues depuis la première édition. Un minimum sur le contexte du jeu, un maximum sur la création/gestion des personnages, et un chapitre bonus présentant une bonne base pour utiliser caerns, fétiches, totems et antagonistes. Idéal pour aborder Werewolf sous un nouvel angle. Comme quoi White Wolf peut encore nous surprendre !

Bertrand Lhoyez

Le livre du clan Gangrel

Supplément en français pour Vampire : la Mascarade édité par Hexagonal sous licence White Wolf
Par Brad Freeman
108 F
Dispo



Le clan Gangrel n'est pas un des favoris des joueurs. Pas facile d'incarner un vampire a priori solitaire qui préfère courir les bois en compagnie des garous plutôt que de se mêler à la politique des villes. Il y a pourtant moyen de s'éclater avec un personnage Gangrel pour peu que le joueur fasse l'effort de creuser son personnage. Et c'est là que le clanbook doit intervenir pour l'aider dans le difficile acte de création. Il doit pour ce faire fournir des références culturelles, des modèles de comportements, bref de la matière pour enrichir le personnage.
Le Livre du Clan Gangrel n'atteint malheureusement pas cet objectif. La présentation sous forme de dialogues (au demeurant mal écrits) ne nous apprend pas grand-chose et le lecteur doit se rabattre sur les templates pour se faire une idée un peu concrète de ce que peut être un Gangrel. Seuls quelques merits originaux relèvent la sauce. Les illustrations, laides à faire peur, n'attirent pas plus notre attention que le texte. Difficile de faire des reproches à Hexagonal quand on connaît l'original anglais, qui n'était déjà pas fameux. Cela dit, 108 francs pour 60 pages médiocres, c'est quand même un peu cher...

Score 3/10

Christophe Jouane

Mediums : Speakers with the Dead

Supplément à Wraith : The Oblivion
Collectif
Édité par White Wolf
110 F environ
Dispo



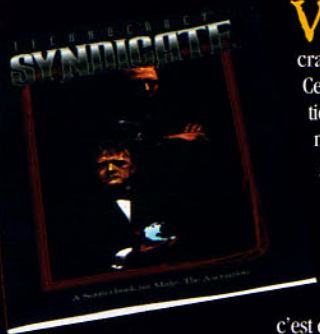
Le moins que l'on puisse dire, c'est que Wraith est boudé par les fans du Loup Blanc. Malgré une longue collection de suppléments et une traduction française, les joueurs rechignent toujours à incarner des fantômes.
Ne désespérant pas pour autant, White Wolf aborde aujourd'hui le jeu sous un autre axe, celui des Vivants. Après s'être intéressé aux chasseurs, il étudie ici les illuminés qui prétendent parler aux morts. Contre toutes attentes, l'exposé ne s'attarde pas sur les diseuses de bonne aventure et autres charlatans, même s'il nous gratifie de conseils d'utilisation du tarot divinatoire dans le jeu.
Le gros de l'ouvrage concerne les liens qu'entretiennent les télévangélistes, les cultes de Spectres, le Clan Giovanni et les shamans avec l'Outre-Monde. Il complète aussi et surtout les informations livrées sur les Benandanti et l'Orphic Circle dans le supplément The Quick & The Dead.
Bilan des courses, un bon supplément des plus copieux qui, oh surprise, abandonne les traditionnelles techniques de remplissage pour livrer aux conteurs et aux joueurs de quoi animer une véritable chronique entre les Morts et les Vivants.

Score 7/10

Michaël Croitoriu

Technocracy Syndicate - World of Darkness

Supplément en anglais pour Mage : The Ascension
White wolf
Marc Cenczyk & Phil Brucato
70 F environ
Dispo



Voici donc le supplément consacré à un des rouages essentiels de la Technocratie, le Syndicat.
Cette branche, qui contrôle une bonne partie des industries mondiales, dirige en sous-main les médias et a ses entrées dans les gouvernements, est essentielle au bon fonctionnement de l'ensemble de l'organisation technocratique car elle en contrôle les finances. Ce n'est sans doute pas la faction la plus connue ni la plus crainte des « bad guys «, mais c'est celle qui a le plus de prise sur l'ensemble de la Technocratie.
Telle est donc la thèse développée au long de Syndicate, qui nous présente cette Convention comme le ciment essentiel de l'édifice. On y apprend pas mal de choses, y compris l'ambiguïté des relations que le Syndicat entretient avec la Pentex, la Némésis des loups-garous. C'est sans doute une des Conventions les plus nuisibles que les Mages pourront trouver en travers de leur chemin, ne serait-ce qu'à cause des forces subtiles mais puissantes qu'elle peut utiliser contre eux.
À recommander aux MJ qui veulent donner du fil à retordre à leurs joueurs.

Christophe Jouane

Score 7/10

SUITE DE LA PAGE 36

REALM OF SHADOWS

c'est pas dé-goulasse !

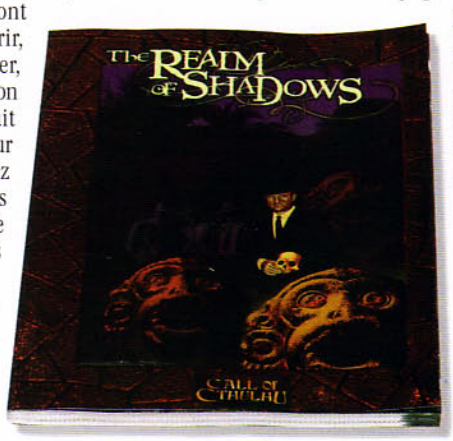
Campagne en anglais pour l'appel de Cthulhu
édité par Pagan Publishing
Sous licence TSR

John H. Growe

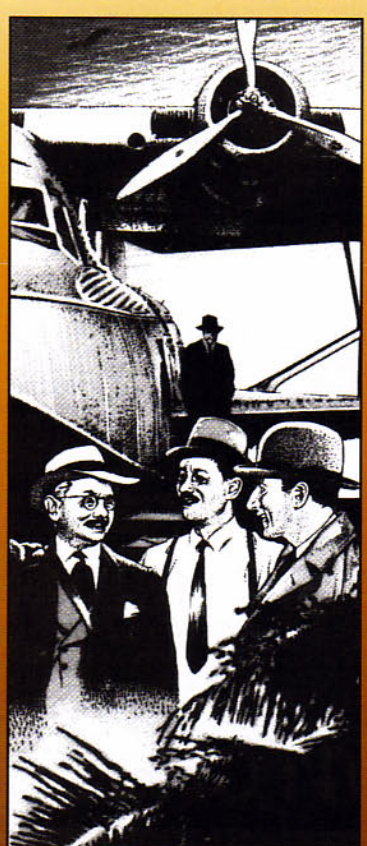
190 F environ

Dispo

The Realm of Shadows est une campagne ayant pour cadre l'année 1940, au cours de laquelle les investigateurs ont l'occasion de découvrir, et peut-être de déjouer, une odieuse conspiration dont la réussite serait assurément néfaste pour l'humanité. Vous allez me dire, déjouer des conspirations, c'est le pain quotidien des investigateurs. Soit. Sauf que cette machination-là est admirablement bien construite. Elle a été échafaudée par les goules pour faire venir en notre monde leur dieu Mordiggian pour l'instant exilé dans les contrées du rêve. Le choix de cet ennemi, dont les motivations sont détaillées et justifiées, est à lui seul d'une grande pertinence : il rapproche L'Appel de Cthulhu d'une véritable traque fantastique et policière en évitant le défilé de soi-disant horreurs extraterrestres qui vire parfois au burlesque.



Les quatre scénarios qui permettront éventuellement aux joueurs de contrer les projets des prédateurs souterrains sont d'une grande cohérence : ils s'enchaînent avec logique et exploitent chacun à leur manière les richesses d'un jeu qu'on pourrait parfois croire épuisées. Dans le premier scénar, les services des PJs sont loués par un quidam dont l'épouse s'est cassée avec le môme.
Classique le début ? Peut-être, sauf que celui qui fait appel aux persos n'est pas celui qu'on croit... Après cette introduction, les PJs sont confrontés à une véritable communauté de goules qu'ils devront défaire pour pouvoir continuer. La troisième partie de la campagne est optionnelle : elle a pour cadre la terrible cité de Zul-Bha-Sair vouée au culte de Mordiggian, déplacée pour l'occasion de l'univers Zothique de C.A. Smith vers les contrées du rêve de Lovecraft. Enfin, une excursion à travers les jungles de la Guyane française doit conduire les investigateurs jusqu'au temple et Q.G. des goules à la surface de ce monde.



Tous ces scénars sont admirablement bien ficelés, les pnujs, leurs objectifs sont présentés en détail et outre le nœud principal de l'intrigue, une foule de fausses pistes et de développements alternatifs sont proposés. Même ces addenda ne sont pas rapidement esquissés. L'ensemble du supplément bénéficie d'un effort de rédaction et d'organisation qui ne laisse rien au hasard ou à l'approximation, tout en demeurant extrêmement agréable à lire.
Ajoutons que les aides de jeu, fac-similés et autres documents sont nombreux et beaucoup plus soignés que ceux que nous refilent habituellement Chaosium ou Descartes, que des règles optionnelles sont proposées et vous comprendrez pourquoi The Realms of Shadows n'a pas grand-chose à envier au légendaire Masque de Nyarlathotep.
Voilà une campagne qui redonnera envie à plus d'un maître de jeu de redevenir gardien des arcanes le temps de quelques longues soirées.

Thibaud Béghin

Score : 9/10



Basé sur le format habituel des bestiaires AD&D, le lecteur découvrira les caractéristiques de chacun des monstres présentés, accompagnés d'explications décrivant les modes de combat, les habitudes, le comportement... Ces renseignements sont des plus précieux, ils permettent aux maîtres de jeu de mieux incarner les créatures. Ainsi, les Githyanki, les Maruts, les Yugoloth, les Aasimon, les Tanar'ri n'auront plus de secrets pour vous. Mais le bestiaire n'est pas qu'un réservoir à monstres, il peut aussi être une source d'inspiration. La lecture des descriptifs devrait donner des idées de scénarios à plus d'un MJ. La présentation est magnifique, c'est un vrai plaisir de feuilleter ce supplément, d'autant que chaque créature est illustrée par un superbe dessin de DiTerlizzi. Un supplément qui allie la qualité à l'utilité.

Score : 7/10

Olivier Collin

Shadows of the Empire

Jeux vidéo d'action et d'aventure
dans le monde de Star Wars
Lucas Arts
400 F environ
Dispo



Dans l'univers de Star Wars, tout est possible. Piloter un speeder sur Hoth, nettoyer l'Empire à soi tout seul, un laser au poing, et sauver Luke, Leïa, la Force, la galaxie et la liberté comme pour de rire. Tout ça avec un joystick, le cul sur une chaise, en 3D... La vie quoi.
Occupons-nous du côté obscur : pas de sauvegarde en cours de mission, graphismes moyens, répétitivité des scénarios s'achevant immanquablement sur le boss de fin de niveau, linéarité de la progression...
Maintenant le côté lumineux. Si vous avez la chance de posséder une carte 3D FX (comme moi...) et un grand écran (pas comme moi...), c'est la séquence «sensations» assurée. Le pilotage du glisseur sur Hoth fait immanquablement pencher la tête. C'est le premier scénario et c'est le plus hypnotique. Le passage du câble autour des jambes du AT-AT, hmm !!! La Force est avec moi, man ! Les sauts de train roulant en train roulant sur une planète-décharge, la course en swoop dans les rues de Mos Eisley, tout ça n'est pas mal non plus. Les parties en doom-pas-vraiment-like assez soft viennent gâcher le plaisir par leur absence d'intérêt et d'inventivité, même si certaines missions réservent des bons moments : le jet-pack permettant de voler comme Superman ou pouvoir flinguer ce salaud de Boba Fett. Ça ne rend pas intelligent, mais ça détend.

Score : 7/10

Ben

Warlords III

Jeu vidéo de conquête en tour par tour
Broderbund
349 F
Dispo

Score 3/10

Déjà ? Ben ça nous rajeunit pas tout ça. La dernière mouture n'est pas réellement différente des précédentes et c'est bien dommage. Il y a moins de différence entre le 2 et le 3 qu'entre le 1 et le 2. À l'époque, le monde de la micro était sinistré côté jeux med-fan et Warlords avait beaucoup plu aux possesseurs de PC et de MAC . Désormais, Warlords 3 fait pâle figure vis-à-vis du très primaire mais très commercial Heroes of Might and Magic 2 ou du très complexe mais très riche Master of Magic. Soit, le jeu est bien conçu, joli (sans plus) et on retrouve tout ce qui fait le charme des jeux de ce type : unités variées, héros qui montent de niveau (et gagnent des compétences et des sorts), combats titanesques (pas plus de 9 unités par armée de toute façon), scénarios prêts-à-jouer ou cartes aléatoires, etc., mais la sauce ne prend plus et la traduction sordide finit d'enfoncer le jeu. Pour votre gouverne, sachez que le traducteur pense que le terme «Blessed» signifie blessé (et non BÉNI).
À la limite, on se plaît à y jouer rien que pour trouver les fautes, un peu comme on lisait la première version du Players Handbook en français avec ses rondes de combat... Trois pages chaque soir avant de se coucher histoire de faire de beaux rêves. Un dernier mot pour les fanatiques de Warlords II : ne croyez pas tout ce que je viens de vous dire et jetez-vous dessus. Les autres peuvent passer leur chemin.

CROC

Hexen 2

Un doumlaïk med-fan
Activision
359 F
Dispo

Score 5/10

Alors voilà : vous êtes un paladin, un croisé, une assassin ou un nécromancien et vous vous êtes perdu dans un labyrinthe sans votre Manuel des Castors Juniors. La haine. Pour sortir, vous allez devoir massacrer les habitants du labyrinthe, parce que c'est ça la vie et puis on n'est pas des fiottes, bordel. Bien sûr, comme les habitants du labyrinthe n'ont pas inventé la machine à courber les bananes, ils ont dispersé des rations de survie et des armes magiques un peu partout, au cas où justement quelqu'un viendrait les massacrer.
Bref, c'est un doom machin de plus, avec les décors en 3D VR et tout et tout, les portes, les couloirs, les monstres, les trésors, D&D il y a 20 ans. Je sais pas vous, mais moi ça commence à me gaver un peu et je me dis qu'un semblant de scénario serait le bienvenu.

Ben

PIRATES DES CARAÏBES

et une bouteille de rhum...

Jeu de cartes pahacoléxioné sur le thème de la piraterie
édité par Halloween Concept

Timbre poste 119 F

Dispo courant Novembre

Pour un premier jeu, Timbre-Poste (le sémillant pigiste multicartes qui officie de temps à autre dans ces pages et que le monde entier nous envie) frappe fort et nous concocte un savant cocktail de bluff, de trahisons et de chance.
Le quatrième jeu de la collection inaugurée par Il était une fois et Élixir paraît donc en même temps que Service compris. Il vous propose d'incarner un pirate au choix (parmi six) à la recherche d'un trésor caché, composé de 4 parties. Le premier joueur à posséder les quatre parties d'un même trésor est déclaré gagnant (chaque partie du trésor est représentée par une carte à récupérer dans les soutes des bateaux adverses ou à l'aide de cartes spéciales).
Les joueurs jouent chacun leur tour et la partie est une suite de combats navals et de duels à l'arme blanche pour la possession du plus grand nombre de trésors possible (sans compter les mesquineries en tous genres par cartes interposées). Les mécanismes du jeu, s'ils rappellent des concepts créés par d'autres avant lui, offrent des possibilités nombreuses et laissent une grande part à la diplomatie et aux alliances (toujours de courte durée).
Le premier concept intéressant est le drapeau noir. Similaire dans l'idée à l'Edge de Jyhad ou à l'Imperial Favor de L5R, il permet au joueur qui le possède d'être un peu plus fort que les autres pendant un court moment (un tour). En fait, le drapeau noir change de joueur à chaque tour, ce qui permet à chaque joueur d'avoir son moment de gloire. Les duels à l'épée sont proches du poker et seraient très aléatoires si chaque pirate ne possédait pas de capacités spéciales qui servent justement dans ce genre de cas. C'est un principe rapide à mettre en œuvre (heureusement, vu le nombre de fois que les personnages se provoquent en duel). Les combats maritimes font ressortir des cartons les principes de base de Cosmic Encounter avec l'attaquant principal, le défenseur principal et toute une série d'alliés qui viennent mettre leur grain de sel et tenter de tirer les marrons du feu. Comme à Cosmic, des cartes spéciales sont là pour que tout ne se passe pas toujours comme prévu et que l'ambiance ne retombe jamais.
Pirates des Caraïbes n'est pas un jeu aussi grand public que les trois autres (il existe plus de 150 cartes aux effets différents et un débutant sera peut-être un peu perdu), mais garde la marque de fabrique qui a fait le succès de la collection : des cartes pahacoléxioné, un look irréprochable et un bon moment à passer avec quelques amis (qui peuvent ne pas le rester s'ils n'apprécient pas les coups fourrés et les coups de sabre dans le dos).

Lord Winfield,
spécialiste des grandes vergues

Score : 9/10

Les Command & Co

DARK REIGN

Dark Reign est certainement le C&C like le mieux réalisé des quatre.
Il permet des parties palpitantes et offre de nombreuses possibilités (pas toujours originales).

LE LOOK ET LE SON

Tout dans Dark Reign a été fait pour que le joueur ne se sente pas dépaysé par rapport à C&C. Le look de la carte, de l'interface et du matériel est fort bien réalisé, presque réaliste. Les sons reproduisent bien l'ambiance du jeu (explosions et bruits d'armes à tout va). Les unités sont issues de deux nations différentes (les rebelles et l'empire) et sont relativement différentes les unes des autres (c'est pas encore ça, mais on va y arriver). On trouve toutes sortes de véhicules blindés et de l'infanterie comme s'il en pleuvait.



LE MATOS

Les ressources à récupérer sont l'eau et le minerai. Le matériel que l'on peut construire avec tout cela n'est pas original, mais «l'intelligence» du programme rend le tout très agréable : les unités ne se perdent pas en allant d'un point à un autre, elles répliquent si elles sont attaquées, etc. On peut même créer des groupes (comme dans C&C) et leur donner des ordres, assez vagues pour être polyvalents (poursuite, patrouille, défense, esquive), mais terriblement bien exécutés par l'ordinateur. Note importante : on peut programmer la construction de plusieurs unités à la fois. Pendant que l'usine construit 20 chars, on peut se concentrer sur la baston !!!

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (IA)

L'IA du programme est efficace. Il est très agressif et ne vous laisse pas respirer un instant. Même si ses capacités à se défendre ne sont pas aussi importantes (pour la construction d'ouvrages défensifs, c'est pas une lumière non plus), le plaisir d'avoir un adversaire cohérent est là.

LE PLAISIR DU JOUEUR

Les premiers scénarios n'ont rien d'original mais, chose amusante, ils peuvent être joués dans les deux camps (ce qui offre une bonne vision du jeu). Le briefing est souvent bien fait, mais le résultat final est souvent la destruction totale de toute unité adverse. Quant à l'action, elle est sans relâche et particulièrement frénétique, laissant loin de nous l'envie (ou même la possibilité) de réfléchir à une stratégie cohérente. On avait pas vu cela depuis Z. Notons aussi un didacticiel excellent avec un sergent instructeur qui vous engueule au moindre manquement à la discipline. Sir, yes sir.

Score 8/10

UP
L'IA agressive
Les ordres «génériques»
Les scénarios jouables dans les deux camps
La possibilité de programmer la construction des unités

DOWN
L'action un peu trop frénétique

DARK COLONY



Ce jeu classé dans les C&C like est plutôt un Warcraft like puisque les sprites sont très gros et que le décor est à la même échelle. On voit les plantes, les rochers et même de petits animaux extraterrestres que ne renieraient pas les cochons et les phoques de Warcraft.

LE LOOK ET LE SON

Les graphismes sont très très moyens même si les sprites sont gros. On dirait franchement le look SF des années 50, en particulier les films tels que « Planète interdite « ou « Le jour où la Terre s'arrêta «. Heureusement, années 50 oblige, on nous gratifie de petits gris en collant moulant et c'est le principal. Le reste du matos alien ressemble beaucoup aux tyranides de Warhammer 40K, le côté sérieux en moins. Pour ce qui est des sons, on est proche du zéro absolu même si l'ambiance visuelle est plutôt réussie (ce qui n'est pas le cas des animations, proches, elle aussi, du fond).

LE MATOS

Les humains disposent principalement de troupes au sol, de robots de combat (style ED209) et d'autres joyeusetés du même genre. Les aliens principaux sont les petits gris et ils sont alliés à de grosses bestioles à pinces (genre gros tyranides) et petites choses volantes qui taquinent le marines (genre les mynocks de Star Wars). Tout cela transpire le déjà-vu et le manque de créativité. Côté humains, on notera la présence d'une petite mine mobile qui se promène sagement et s'enterre, attendant sa proie, à vos ordres. C'est relativement original, assez pour être remarqué dans cet océan de poncifs.

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (IA)

L'IA est relativement agressive, mais il semble que ce soit surtout parce qu'elle dispose de forces biens supérieures aux vôtres. Pire encore, elle fait fi de vos foreuses pour attaquer directement votre base. Tout cela finit donc en baston générale autour du QG. Pitoyable.

LE PLAISIR DU JOUEUR

Les combats sont longs, très longs. Les personnages perdent du sang par litres et ne tombent toujours pas. On croirait assister à un (mauvais) film d'horreur taïwanais. Seule la gestion du sol de la planète (Mars) est bien rendue et laisse planer un doute permanent : les lignes de vue sont courtes et les aliens peuvent surgir d'un moment à un autre (d'autant que le moindre mouvement n'est pas obligatoirement hostile vu le nombre de petites bestioles inoffensives qui vivent sur la planète rouge). Mieux encore, le jeu gère le jour et la nuit, obligeant souvent vos personnages à revenir à la base quand la visibilité n'est plus assez grande pour explorer correctement. C'est le point original à sauver de ce jeu fort médiocre.

Score 4/10

UP
La gestion de la planète
Les cycles jour/nuit
Contient des petits gris

DOWN
Animation et sons
Intérêt ludique

ou la ker

uer-like de la rentrée

KKND



KKND (Kill, Krush N' Destroy) est comme une lueur d'originalité dans un océan de C&C like. Il propose de reproduire les combats que se livrent deux nations sur une planète désolée. Rien ne permet de savoir qui en sortira vainqueur...

LE LOOK ET LE SON

KKND est, techniquement, un peu en dessous des autres jeux critiqués dans cette page. Les graphismes sont moins fins, les sons moins bien rendus. Mais l'ensemble est relativement cohérent, d'autant que l'interface est censée représenter le poste de commandement d'un leader barbare après une catastrophe nucléaire. On aurait donc du mal à comprendre un matos pur « high-tech « lorsque les soldats que vous commandez se battent au fusil à pompe et montent des félins géants.

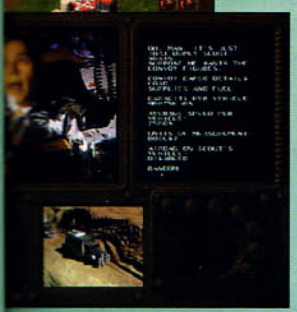
LE MATOS

Le matériel présenté est des plus originaux. Côté « gentils « (tout est relatif), on trouve une sorte de C&C très coloré et, il faut bien le dire, pas franchement réussi. De l'autre, c'est le gros délire. Entre les hell's angels sur trikes, les félins géants et les scorpions dont le dard a été remplacé par un canon laser, on touche au chef-d'œuvre. Je ne sais pas si ça vous le fait, mais moi je parviens mieux à mes fins si je dirige des petits sprites dont le look me plaît... Cela n'est bien entendu pas valable pour les gentils : on a franchement l'impression de combattre avec le camping-car de Ken (non, pas le survivant, le petit ami de Barbie).

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (IA)

L'ordinateur n'est pas un tendre... et n'est pas malin non plus. Il n'accepte pas la défaite et vous prendra la tête dès que vous détruirez sa première unité. Grâce à cela (ainsi qu'au terrain on ne peut plus chaotique), il est facile de créer des goulots d'étranglement sur lesquels il viendra fracasser toute sa production d'unités. Il suffit de l'attendre avec des tourelles et des unités lance-flammes et le tour est joué. Prévoyez des renforts fréquents parce que son intelligence médiocre semble avoir été compensée par une capacité de construction des plus étonnantes (en deux mots : il triche).





LE PLAISIR DU JOUEUR

Les premiers tableaux de KKND sont agréables et font penser à une sorte de Mad Max qui rencontrerait Gamma World (vous savez, le jeu de rôles post-apo de TSR). Le look du matos permet de s'amuser quelques heures sans se poser trop de questions. Par la suite, on commence à se lasser et la différence avec C&C n'est pas si prononcée que cela. Un bon relookage mais qui aurait mérité un travail un peu plus poussé du côté du système de jeu.

Score 6/10

UP
Le look des unités
L'originalité du thème

DOWN
L'IA trop faible
Le matériel peu diversifié

TOTAL ANNIHILATION

Présenté comme le successeur de Red Alert (excusez du peu), Total Annihilation frappe bien loin du but et rate sa cible de plusieurs méga-octets. Voyons donc pourquoi...

LE LOOK ET LE SON

Le look et le son sont les deux parties les mieux réalisées de Total Annihilation (qui a dit LES SEULES ?). Elles font passer le reste plus facilement et offrent tout de même de grands moments d'anthologie. Le terrain est aussi de toute beauté et est représenté en vrai 3D (mais vu de haut). On peut voir les gars peiner dans les collines, contourner les arbres (et se cacher derrière), passer des ruisseaux à gué, etc. Pour les combats, c'est la même chose : les balles et les obus volent en tous sens, les explosions produisent des dizaines de débris qui volent dans tous les coins. On est loin de ce qui se fait dans les autres jeux (seul Dark Reign parvient à lui tenir tête).

LE MATOS

Encore une fois, rien de bien original côté matos. On trouve des chars et des bâtiments divers. Ah si, l'aspect très chaotique du terrain fait la part belle aux robots de combat et autres 'mechs que ne renierait pas un fan de BattleTech. On en trouve plusieurs sortes et ils sont fort bien animés. Pour leurs différences en termes de jeu, certains tirent de petits projectiles rapidement et d'autres de grosses bastos plus lentement. Vous voyez le topo. Pour les différencier de celles de votre adversaire, vos unités sont couvertes de plaques de couleur. Vu de haut c'est très seyant mais ça va pas faciliter le camouflage et cela donne un look très irréaliste à l'ensemble (d'autant que les couleurs auraient pu être des teintes de vert ou de marron, mais non, on a droit au rouge vapluvite et au bleu kipète).









L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (IA)

Franchement, je n'ai pas été impressionné par l'IA de Total Annihilation. Il est quelquefois possible de gagner un scénario en restant dans son coin à construire du matériel puis, quand on en a assez, on sélectionne tout et on envoie son petit monde au casse-pipe. C'est joli, ça fait du bruit, mais pas autant que dans le vide-ordures dès que j'aurai fini le test. Pas de quoi se relever la nuit ni faire plusieurs scénarios à la suite.

LE PLAISIR DU JOUEUR

Les amateurs d'étendues enneigées, de désert aride et de petits arbres seront ravis. Ceux qui apprécient les feux d'artifice aussi. Les stratèges et les tacticiens, aussi bien que ceux qui veulent passer un bon moment, peuvent aller voir ailleurs si le sprite est mieux géré.

Score 7/10

UP
La représentation du terrain
Le réalisme des explosions

DOWN
Le reste

Lord Winfield, spécialiste des sprites

ross malhör

LE MANUEL COMPLET DU DRUIDE

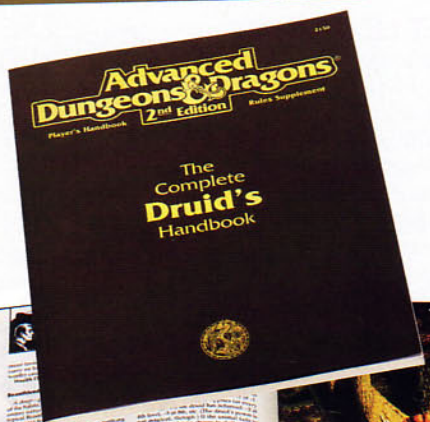
promenons-nous dans les bois...

Supplément en français pour AD&D 2
édité par Jeux Descartes
Sous licence TSR

David Pulver

139 F

Dispo courant novembre





Boudée depuis longtemps par les joueurs d'AD&D, la classe de druide s'enrichit aujourd'hui d'une traduction française de son manuel de référence.

Apparu à l'origine dans la première édition et complété dans le livre de chevet des gros bill, j'ai nommé l'Unearthed Arcana, le druide est un lanceur de sorts atypique hérité de la tradition celte. À mi-chemin entre le Rôdeur et le Prêtre, ce défenseur de la Nature surveille, et parfois punit, ceux qui abusent de leur environnement sans se soucier des conséquences.

Fidèle au modèle des précédents suppléments de la gamme, le Manuel Complet du Druide propose aux joueurs et aux meneurs de précieuses aides de jeu et tout un lot de règles optionnelles. Ces dernières ne sont certes pas d'un intérêt exceptionnel puisqu'elles se à de nouveaux sorts, des objets magiques et des archétypes dont les pouvoirs risquent fort de menacer l'équilibre de votre campagne. La présentation de l'organisation druidique justifie par contre à elle seule l'achat de ce supplément.

L'ouvrage commence par un rappel des points essentiels qui caractérisent la profession. Outre le langage secret et les pouvoirs de changeurs de forme, on insiste sur le fait que les druides n'existent pas uniquement dans les milieux tempérés. Les déserts, jungles, montagnes et marais ont eux aussi leurs gardiens. L'exposé se consacre ensuite à la présentation des différents cercles de l'ordre druidique.

Entre les initiés, les druides et autres grands druides règnent une sévère concurrence. Au-delà du 11ème niveau, il est nécessaire de vaincre en duel un vénérable pour prendre sa place et donc progresser de niveau. Toutes les modalités de ces duels sont détaillées, tout comme celles relatives à l'exil. Pour parfaire cette fresque, on découvre le Cercle de l'Ombre, un groupe secret d'activistes prêts à tout pour lutter contre les gens civilisés.

Les conseils d'interprétation n'ont pas non plus été oubliés.

On nous explique notamment comment mener une campagne centrée sur les druides et comment interpréter un alignement neutre absolu de façon crédible. On rappelle au passage aux joueurs les devoirs inhérents à la profession, la stratégie, ainsi que les relations qu'elle entretient avec son entourage. Ajoutons à cela diverses cérémonies et les lieux sacrés et vous aurez fait le tour de l'essentiel.

Malgré des illustrations très moyennes et des règles optionnelles souvent superflues, le Manuel Complet du Druide reste un bon outil destiné aux meneurs et aux joueurs décidés à incarner un défenseur de la Nature.

Michaël Croitoriu

Score : 7/10



ULTRA-TECH

Supplément pour GURPS
en anglais édité par Steve Jackson Games
150 F environ
dispo

Score 7/10



La nouvelle mouture d'ULTRA-TECH propose de nombreux nouveaux gadgets pour toutes les campagnes de GURPS possibles et imaginables (du presque actuel au franchement lointain). Au départ, les explications scientifiques peuvent être logiques, après on touche au franc délire. Les suppléments évidents sont Cyberpunk, Space et Illuminati, mais on peut aussi les utiliser dans Supers (les super vilains compensent souvent leur absence de pouvoirs par des gadgets technologiquement avancés) ou dans un monde post-apo, où les personnages découvrent des trésors issus d'une technologie passée (dans la grande tradition de Gamma World). Tout cela est très bien fait, quasiment exhaustif (comme d'hab pour un produit GURPS), même s'il est difficile de parler de tout, surtout pour un sujet sans fin comme celui-là. Il est bien évident que pour tout Américain qui se respecte, un objet technologique est presque toujours synonyme d'arme. Mais puisque c'est aussi le cas des joueurs de jeux de rôles, y a pas de mal. On aurait tout de même apprécié un peu plus de matos délirant (voire un peu inutile) et moins de matos à viander. C'est un bon produit, qui ne fait honte ni à la gamme GURPS ni à la première mouture du produit. Quant au look, il y a un mieux... Comme si Steve Jackson Games prenait exemple sur les suppléments français.

CROC

Le guide des Sorciers

Supplément au Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux
Hexagonal sous licence ICE
Craig O'Brien
162 F
Dispo

Score 8/10



Le Guide des Sorciers vient compléter le Compagnon des Sorciers (cf. backstab n° 3), en offrant une analyse cas par cas de toutes les cartes du jeu de base. À côté de chaque carte (en noir et blanc...), un texte vous explique non seulement comment la jouer et quelle stratégie employer pour en tirer le meilleur parti, mais aussi quelle est son origine dans l'univers de Tolkien. En outre, les errata du Compagnon ont été inclus dans le descriptif des carte.

Que demander d'autre !

La présentation est limpide, l'ouvrage est agrémenté d'un guide de stratégie complet et d'une présentation générale des régions, en bref un trésor pour tous ceux qui étaient attirés par le jeu de cartes des Terres du Milieu mais rebutés par un système de jeu complexe. La seule excuse qui vous reste est de manquer de partenaires !

Bertrand Lhoyez

GORKAMORKA

un hymne au couper/coller

Jeu de plateau en français
édité par Games Workshop

500 F environ

Dispo



Le monde de Gorka Morka est un grand désert où se combattent des orks dans des véhicules roulants que ne renieraient pas les hommes d'Humungus. Comment sont-ils arrivés là ? Pourquoi tant de haine ? Quand est-ce qu'on mange ?

Un background un peu mince

Un grand Hulk plein d'orks s'est planté la gueule sur une planète désertique. Les survivants ont vite fait de reprendre leur activité principale : la baston. Les médikos les plus pervers et les mékanos les plus intelligents se trouvent dans les ruines du vaisseau (Mékavil, la capitale du monde de Gorka Morka). La trace laissée par le vaisseau en atterrissant est le terrain de jeu des autres orks : ils creusent des mines pour trouver des débris à revendre à Mékavil et passent leur temps à combattre leurs petits camarades.
Pourquoi ? parcekecessondesorks.

Et je ne le répéterai pas. Tout ce qui est illogique, survolé, ludiquement étrange, c'est parcekecessondesorks. En partant de là, tout est possible.

Une simulation... déjà-vu

80% des règles de Gorka Morka sont celles de Nécromunda qui étaient elles-mêmes à 70% celles de Warhammer 40K qui sont, rappelons-le, à 60% celles de Warhammer Battle. Games Workshop a tout compris au traitement de texte informatique et nous le prouve en recopiant texto la grande majorité de ses précédents produits. C'est d'autant plus déplorable que tout ce qui est rajouté est soit amusant (donc inutile), soit ludiquement pauvre (et c'est grave). On attendait des règles de véhicules « à la Car Wars « histoire de bien sentir le vent dans les cheveux, mais on se retrouve avec des truks et des traks poussifs dont le déplacement est tellement aléatoire que désormais il faut avoir autant de chance durant la phase de mouvement que durant les combats. C'est drôle, complètement chaotique mais... un peu lassant. Non ?

«Tout ce qui est illogique, survolé, ludiquement étrange, c'est parcekecessondesorks.»

Les bons côtés

Les livrets qui présentent le jeu et le système sont écrits en ork (les deux livrets s'appellent le Liv' de règ' et L'ot' Liv') : c'est très drôle et cela permet de passer un bon moment pendant la lecture. Le matos fourni est comme d'habitude très sympa (deux bagnoles, deux motos à chenille, une grosse poignée d'orks et un grand fortin très orkish) et on passe aussi de bons moments à monter tout cela (ça évite de piquer les jouets de ses gosses ou du petit frangin). Les règles de campagne sont amusantes et le matos à viander (les armes) sont de très basse technologie (le meilleur que l'on puisse trouver c'est la mitrailleuse et le lance-roquettes, mais la majorité des orks utilisent des arcs, arbalètes, tromblons et revolvers). Avec une endurance de 4, cela implique des combats moins mortels que dans Nécromunda et il faut s'approcher et combattre au corps à corps pour faire la différence. Et quand tout ce petit monde tourne sur la table dans des poubelles roulantes, on est tout de suite tenté de faire une partie. Mais après...

Après

Ben après, et c'est bien là le problème, on entre dans le monde du ZOBBIE (sic) comme ils disent (moi aussi je peux parler en ork si je veux). D'abord on passe à la caisse, mais ça, c'est pas si grave que cela : si vous jouez des années avec votre boîte de base et vos figurines ben y a pas de mal. Mais le problème n'est pas là. Pour jouer des années, il faut que le jeu vive. Et chez Games Workshop, la durée des jeux est plus que limitée...

Lord Winfield,
spécialiste des jeux mort-nés

Score : 5/10

Étude détaillée de l'amnésie chez les vendeurs du ZOBBIE Games Workshop

Vous vous souvenez de Space Fleet, Mighty Empire, Dark Future ? Non... Ouais je sais, je suis trop vieux. Alors plus près de nous : Manowar, Blood Bowl ? OK, on y est ? Eh bien ces jeux ont disparu. Pouf ! du jour au lendemain. Le mois d'avant, les magasins Games Workshop débordaient de matos, White Dwarf ne tarissait pas d'éloge au sujet de ce super-jeu-délire-qui-tue-de-la-mort. Et on y allait avec les pages de figurines peintes, des parties commentées, les extensions. Puis, dans le White Dwarf suivant une maigre ligne dans les news : XXX (mettez ici votre jeu favori) s'arrête à la fin du mois. PAF. Plus d'articles, plus de magasins qui dégueulent de blisters, on n'en parle plus, on a oublié. Si on pose les questions au vendeur durant la première semaine, on a le droit à un sourire gêné ou à une explication vaseuse (celui qui fait les deux est viré). Deux semaines après, on vous regarde avec des yeux de merlans frits et on vous dirige vers la dernière nouveauté de la mort qui tue. Les figurines ne sortent plus, les joueurs sont moins nombreux et votre belle boîte finit au fond du placard. Mais Mr Games Workshop a gagné les patates et est parti avec la caisse...
Ah, un dernier truc amusant. Un de mes amis qui voulait se faire engager chez Games Workshop (c'était ça ou le MacDo) a passé un petit entretien. Et un membre du staff lui a demandé à quel jeu Games Workshop il jouait. Et vous savez ce qu'il a répondu ? Manowar. Eh bien c'était une mauvaise réponse. La bonne c'est Warhammer 40K (parce que les boîtes de base s'entassent dans l'arrière-boutique et qu'il faut déstocker)...

HISPANIA

à quand zimbabwia ?

Jeu de plateau en français
édité par Azure Wish Éditions

350 F environ

Dispo
courant novembre

Les mécanismes de Brittania se prêtent aisément à de multiples transpositions sous d'autres cieux et on ne peut dénier à Hispania une originalité certaine dans le choix de la péninsule ibérique comme terrain de jeux. De -300 avant J.C. au douzième siècle de notre ère, de multiples peuples se sont succédés dans ce finis terrarum de l'Europe, depuis les Ibères jusqu'aux conquérants musulmans en passant par les Wisigoths (les Goths de l'ouest) et les divers croisés.



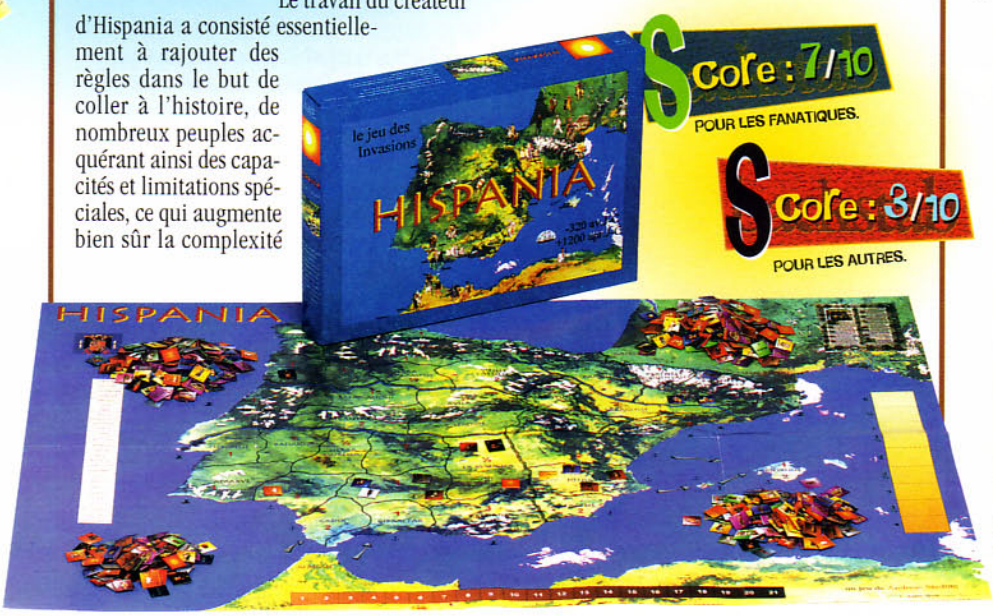
Hispania reprend l'ensemble des règles de Brittania, chaque joueur incarnant une suite de peuples qui apparaissent et disparaissent au gré des invasions, dans le but de marquer un maximum de points avec chacun. La force de ce jeu réside dans l'incertitude quant aux scores de victoire finaux, un peuple tardif permettant à un joueur en retard de dépasser ses concurrents sur le fil.

Le travail du créateur d'Hispania a consisté essentiellement à rajouter des règles dans le but de coller à l'histoire, de nombreux peuples acquérant ainsi des capacités et limitations spéciales, ce qui augmente bien sûr la complexité du jeu. Les deux principales modifications par rapport à l'original concernent le combat qui, prenant en compte une plus grande palette de troupes et de situations tactiques, apparaît moins hasardeux et l'idée de mettre aux enchères chaque peuple lors de son arrivée, les différents joueurs proposant un nombre de points à réaliser avec ce peuple.

Graphiquement, Hispania ne déroge pas aux standards de qualité fermement établis par Azure Wish : c'est moche, c'est mal imprimé et c'est pas pratique. À mon humble avis, un jeu de plateau doit au minimum être agréable à manipuler, à défaut d'être beau. Soutenir son attention pendant 7 à 8 heures est difficile quand vous n'avez sous les yeux qu'un embrouillamini de couleurs et que vous devez manipuler des morceaux de PQ en guise d'aides de jeu. Mais bon, on s'habitue à tout, même à l'horreur.

Sur le strict plan ludique, les innovations apportées par Hispania au système Brittania ne me paraissent pas indispensables, à l'exception de la mise aux enchères des peuples qui est LA bonne idée du jeu. Elles l'alourdissent sans en accroître sensiblement l'intérêt. À ce propos, les règles ne mentionnent à aucun moment la parenté avec le jeu d'Avalon Hill. Une petite citation eût été la bienvenue, si ce n'est par obligation légale, au moins par politesse et honnêteté intellectuelle. En bref, un jeu à conseiller aux vieux briscards du jeu de plateau lassés de Britannia et de Maharadjah.

Arnaud Bailly



Against the shadows

Extension pour le jeu de cartes Middle Earth : The Wizards et Lidless Eye

ICE
Prix env. 23 F le booster
Dispo
Collectif d'auteurs

Score 8/10



Indispensable, Inconturnable, Inévitable ! Si Against the Shadows est la quatrième extension pour METW, elle est avant tout l'extension destinée à combler la principale lacune de Lidless Eye : l'opposition directe entre Nazguls et Sorciers.

Avec un peu plus des deux tiers des cartes pour le côté obscur, ATS remet les pendules à l'heure et permet vraiment de jouer Sauron ou de se cartonner entre méchants et gentils. Bien sûr, la médaille a un revers, et les Maias, elfes, nains et autres dunedains sont carrément de sortie ! Aussi, afin que les timides ne se cantonnent pas qu'aux alentours des havres, une nouvelle stratégie de déplacement dans les « underdeeps « permet désormais d'aller partout, à l'abri de tout ce qui vit sous le soleil. Qu'à cela ne tienne, envoyez vos héros nettoyer la Moria et l'ennemi fera moins le malin. Attention, personne n'a dit que ce serait facile !

Tiens, en parlant de facilité, notons que ATS, si elle ne simplifie pas le jeu, n'ajoute aucune nouvelle règle. De plus, à raison de 2 rares par booster, la course aux cartes rares est freinée. La puissance des cartes n'étant pas que fonction de la rareté, cela arrange tout le monde. Quant aux illustrations, elles sont dignes de la série.

Alors, plus jouable, plus beau, plus de cartes rares, mais, je vous le donne en mille, plus cher à l'achat. Eh oui ! ICE ne vit pas que de jeu et d'eau fraîche !

Bertrand Lhoyez

Tempête

Une extension à Magic : L'Assemblée

WotC
18 F le booster et 60 F le starter
Dispo

Score 8/10



Tempête est la nouvelle extension de Magic : l'Assemblée. Ça vous êtes au courant. Mais encore ? 350 cartes toutes nouvelles, toutes belles pour remplacer Ère Glaciaire qui va disparaître du type II. Elle propose des nouveautés originales. Les créatures peuvent disposer d'une nouvelle capacité, la Distorsion, qui rend ses possesseurs sans substance physique. Ils ne peuvent alors bloquer ou être bloqués que par des créatures possédant la Distorsion. Autre innovation le Rappel, qui va vous permettre de ne plus perdre vos sorts. Vous pourrez conserver ceux qui auront le Rappel en payant un surcoût au moment du lancement. Vous accumulerez les effets pour parvenir à gagner vos parties.

Une nouvelle famille de créature voit également le jour, les Slivoïdes. Tous ses membres sont solidaires et accordent à la communauté de petites capacités, comme l'initiative par exemple. Les Lithiques quant à elles sont de petites créatures qui peuvent se transformer en enchantement de créatures pour une somme très modique. Elles accordent alors à leurs «porteurs « de nouvelles capacités, comme le fait d'ignorer le mal d'invocation pour la rouge. Vous seul pourrez découvrir toute la richesse et toute la puissance des cartes de la nouvelle extension. D'ailleurs, leur force et leur originalité n'ont souvent d'égal que leur beauté. À ce propos, il faut noter que chaque dessinateur n'a eu droit qu'à cinq cartes différentes maximum. La variété des styles et des couleurs est donc à l'honneur. Elle résume parfaitement ce produit de qualité, fait pour rendre heureux les joueurs qui aiment réfléchir.

Timbre Poste

Theran Empire Sourcebook

Extension en anglais pour Earthdawn
FASA
140 F environ
Dispo

Score 7/10



Tous les maîtres de jeu d'Earthdawn attendaient avec impatience l'arrivée d'un sourcebook sérieux sur les « grands méchants « de ce monde. Il est certain que le seul fait de savoir que ce sont des salauds ne pouvait permettre de créer des scénarios cohérents (en dehors de trois ou quatre patrouilles ou caravanes de marchands d'esclaves).

Désormais, on peut tout connaître des adversaires du royaume de Throal et le tout est tellement bien fait qu'il en résulte un sentiment de malaise : les Therans ne sont pas les monstres que l'on aurait aimé détruire, mais bien une société différente, qui suit des lois elles aussi différentes. Le tout est fort bien décrit, alternant les passages purement background (le plus souvent novellisé) et la technique pure et dure (en fait, ce côté est plutôt le parent pauvre du supplément). Côté look, on est dans les standards Earthdawn avec plusieurs pages couleurs représentant à merveille la curieuse architecture theran et, surtout, ses cités volantes qui terrorisent tant le royaume de Throal (et par la même occasion nos héros).

On regrette de ne pouvoir créer une véritable campagne theran même si, théoriquement, tous les ingrédients sont là pour qu'un maître de jeu travailleur puisse y parvenir. On aurait également apprécié un grand scénario ou un début de campagne parfaitement structuré. Theran Empire Sourcebook n'est pas aussi rapidement exploitable qu'un scénario ou qu'un guide de monstres, mais il ajoute une crédibilité certaine à ce jeu (qui n'en avait plus besoin depuis les derniers suppléments de background). Vivement la traduction (quand on pense qu'en France, nous n'avons eu droit qu'au compagnon...).

CROC

ORCS & TROLLS

Rigolo... comme une grenouille

Jeu de cartes pahacoléxioné en français édité par Hexagonal — **150 F environ** — **Jean Vanaise** — **Dispo courant novembre**



Hexagonal se lance lui aussi sur le marché des jeux pas à collectionner et nous propose un Orcs et Trolls de toute beauté. Dans ce jeu, chaque joueur dirige une bande d'orcs dont le but avoué est de ramasser le plus de trésors, d'être le plus nombreux et de vaincre un maximum d'ennemis.

Sur leur chemin se dressent moult dangers et il ne sera pas facile d'obtenir les 21 points de victoire nécessaires (et surtout de les conserver pendant un tour entier). Chaque joueur commence la partie avec un orc mais en gagne généralement un par tour quoi qu'il se passe. Même entièrement ravagée par un adversaire ou un danger quelconque, la meute d'un joueur (c'est comme cela qu'on appelle sont groupe d'orcs) se reconstruit toujours peu à peu et cela évite qu'un joueur face tapisserie quelques minutes après le début de la partie.

Le concept même du système de jeu est des plus amusants et rejoint par son principe le D666 d'INS/MV (donner une ambiance au jeu avec trois dés normaux) : pour réussir une action, le joueur orc jette 3 dés et fait le total DES TROIS PLUS MAUVAIS. Cela va totalement à l'encontre de tous les jeux du marché et c'est ce qui est fort bien vu. Côté dangers, les orcs peuvent être attaqués par les elfes (des mickeys qui n'osent se battre qu'à distance et seulement si les orcs portent des trésors), les humains (un peu moins mauvais... surtout le super-héros qui est le plus puissant du jeu) et les nains (qui rapportent un paquet de points une fois massacrés mais qui peuvent tout de même écraser toute votre meute en seulement quelques jets de dés). Les orcs peuvent aussi se noyer dans les rivières ou dans les sables mouvants, être changés en grenouille par les sorcières, tomber dans des pièges qui les bloquent pendant plusieurs tours. Ils peuvent aussi bénéficier d'aides extérieures (dragons maléfiques, loups géants, etc.) et trouver des objets magiques dont ils peuvent se servir (des armes principalement).

Et les trolls dans tout ça ? Ben, à la base ils PEUVENT être alliés avec les orcs si on le leur demande gentiment (s'ils ne trouvent pas cela gentil, ils vous tuent !). Une fois ceci fait, ils portent de nombreux trésors et ne peuvent être attaqué en combat (personne n'ose s'approcher d'un troll. L'odeur certainement). Côté négatif, le troll a souvent faim et lorsqu'il ne peut plus se retenir, il mange des grenouilles... ou des orcs changés en grenouilles bien évidemment.

Le jeu lui-même n'est pas des plus tactiques mais il tourne à un train d'enfer et permet enfin d'incarner les « méchants « dans un monde d'heroic-fantasy ce qui n'était pour l'instant accessible qu'aux possesseurs de PC (qui peuvent jouer à Dungeon Keeper).

Si vous aimez les jeux rapides et marrants, jetez-vous sur Orcs & Trolls, c'est du tout cuit.

Lord Winfield,
spécialiste des elfes.



LA COMTÉ

un supplément sans trou

Supplément en français pour JRTM publié par Hexagonal sous licence ICE — 180 F environ — Dispo

Wesley Franck



Deuxième volume de la série Les royaumes des Terres du Milieu, ce supplément se présente comme la source de référence sur les hobbits. Au dire de l'auteur, la mine d'informations que contient cet ouvrage dépasse même la sagesse de Gandalf et d'Elrond réunis. Alors préparez-vous à un choc !

Comme il est de coutume dans cette série, les éléments composant ce « royaume « sont pris un par un, puis savamment décortiqués afin d'exposer en détail le pourquoi du comment. Certes, cela est fait d'une manière quasi universitaire, mais il faut le prendre dans le bon sens du terme. Néanmoins, il faut bien reconnaître que la présentation intérieure aurait pu être un peu plus vivante. D'ailleurs, un effort visible a été apporté à l'apparence des cartes générales, entièrement redessinées et colorées dans des teintes chaudes, assez réussies.



Quant au contenu, l'ouvrage commence par le chapitre historique, partie qui ne couvre essentiellement que le troisième âge, les ancêtres de Frodon n'apparaissant en effet que peu après le début de cette période. Détail amusant, l'origine des hobbits, un mélange de sang elfique, féerique et humain, est à peine évoquée. Le mystère persiste donc ! Les chapitres suivants s'attaquent en détail à la flore, la faune et aux mœurs locales (partie agrémentée d'un excellent glossaire), puis aux voisins, pacifiques comme maléfiques, de La Comté.

La suite aborde plus l'aspect technique du jeu, d'abord à travers la présentation des principaux PNJ, mais aussi par un regard sur l'armement et les objets enchantés typiques des hobbits. Il s'ensuit un impressionnant répertoire géographique et un chapitre décrivant à grand renfort de plans les lieux les plus éminents de cette région. Non content de tout ce matériel, le chapitre scénarios propose neuf aventures intéressantes et l'ensemble s'achève par un glossaire et une pléthore de tableaux rappelant les caractéristiques de tous les personnages et créatures susceptibles d'être rencontrés dans La Comté et ses alentours.

Quelques regrets quand même : d'abord, l'absence d'un index, ce qui n'aurait pas été un luxe pour un ouvrage de cette taille mais aussi le manque de détails sur les fameux Rangers du Nord, par ailleurs plus amplement décrits dans le supplément Arnor : The People (cf. backstab n° 3).

En conclusion, un excellent supplément.

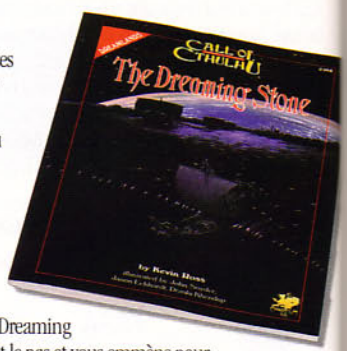
Bertrand Lhoyez

Score : 9/10



The Dreaming Stone

Mini campagne en anglais pour l'Appel de Cthulhu (Contrées du rêve)
Chaosium
Kevin Ross
110 F environ
Dispo



L'idée de projeter ses joueurs pour toute une campagne au cœur de contrées du rêve a effleuré l'esprit de plus d'un gardien des arcanes. The Dreaming stone franchit le pas et vous emmène pour une vaste quête à la recherche de cette « pierre rêvante «, artefact bricolé par le Chaos rampant il y a quelque temps et sans lequel les investigateurs risquent fort de perdre, sinon leur âme, en tout cas leur vie.

Ils devront pour retrouver la pierre traverser des contrées poétiques et inquiétantes, telles la jungle de Kled ou les Terres Interdites qui s'étendent derrière les portes de la cité de Celephaïs. Ils devront même aller jusque sur la face cachée de la Lune à bord d'un voilier pour affronter l'Homme de la Lune, cet ogre séduisant, et sa princesse aux allures de gamine. Les terres du rêve ont donné à Lovecraft l'occasion d'écrire un des textes les plus aboutis de son œuvre. La quête de la « pierre rêvante « respecte assez justement l'esprit de cet univers, insaisissable, balançant sans cesse entre humour et horreur, entre lyrisme et tragédie, qui charmera sans doute plus d'un rôliste. Toutefois, agréable à lire ne signifie pas pour autant agréable à jouer. La quête a été visiblement conçue par ses auteurs comme une belle histoire : il en résulte une linéarité propre à décourager toute volonté d'initiative de la part des joueurs. En outre, je suis pour ma part convaincu que ce genre d'aventure, très med-fan, ne convient pas du tout à l'Appel, à ses règles, à son ambiance... Il y a beaucoup de jeu qui sont plus adaptés pour se promener dans des bois obscurs avec une grosse épée au côté.

Thibaud Béghin

Score 7/10 *(si l'idée de mener une aventure med-fan avec vos investigateurs vous séduit)*
4/10 *(Sinon)*

The New Orleans guidebook

Supplément en anglais pour l'Appel de Cthulhu (1920)
Chaosium
Fred Van Lente
150 F environ
Dispo

Les suppléments consacrés à la description de grandes villes pouvant servir de cadre à des campagnes pour l'Appel, tel Le guide du Caire ou celui de Londres, sont construits sur un schéma identique, qui accorde une large place à la description quartier par quartier de la cité

SUITE PAGE 50

HEAVY GEAR & JOVIAN CHRONICLES

J'aime le cri du panzer, le soir au fond des bois

Jeu de rôles en anglais édités par Dream Pod 9

Heavy Gear : 180 F environ
Jovian Chronicles : 170 F environ

Dispo

Depuis que j'ai arrêté de regarder Goldorak à la télé, j'avoue avoir du mal à comprendre pourquoi des gens auraient l'idée de se fritter à coups de robots humanoïdes géants quand ils ont à leur disposition le couteau, le pistolet et la bombe à antimatière. Je n'étais donc pas forcément le mieux placé pour lire et critiquer objectivement les œuvres de l'équipe de Dream Pod 9, des jeux de rôles méconnus intitulés Heavy Gear et Jovian Chronicles.

Envoyez la purée !

Vous qui avez l'âme romantique et le storytelling à fleur de peau, passez votre chemin. Nous entrons maintenant dans le domaine de la technique, des gros guns et du matos de la mort. L'univers d'Heavy Gear nous conte l'histoire de l'humanité en 6132. Terranova, planète colonisée autrefois par l'homme, a vu se développer deux civilisations antagonistes, nommées Confédération du Nord et République du Sud (ou l'inverse). Quand elles ne s'unissent pas pour bouter hors de Terranova les méchants néocolonialistes de la Terre, les deux fédérations se cartonnent allègrement à coups de supermachines cybernétiques, profitant du no man's land qui les sépare fort opportunément comme terrain de jeu.



Des p'tits gars qui n'en veulent !

Intéressons-nous quelques instants aux créateurs de ces jeux. Il était une fois une équipe de fondus québécois (pléonasme), fans de combats de robots et de jeux de rôles, qui avaient envie de vivre de leur passion. Après avoir créé une ligne de suppléments pour Cyberpunk, collaboré au développement de Macross chez Palladium, ils ont voulu déployer leurs ailes et ainsi naquirent Heavy Gear, le JDR, Heavy Gear le jeu de cartes et Heavy Gear le jeu de combat avec figurines, en attendant Heavy Gear le jeu vidéo. Ne s'arrêtant pas en si bon chemin, la fine équipe reprit une ligne de suppléments autrefois inclus dans le jeu Mekton et en fit un jeu de rôles à part entière, Jovian Chronicles.

On le voit, c'est original, c'est fort, c'est fin

« Bon d'accord, mais où est l'intérêt ? «, vous demandez-vous. L'intérêt, je ne sais pas, c'est la première fois que je lis un JdR de combats de robots. Ce que je sais, c'est que celui-là est très bien fait. Dès le premier abord, et passée une période d'adaptation au trait particulier de la japanimation, le jeu présente, chose rare, une totale adéquation entre le fond et la forme. La maquette réussit à rendre agréable la lecture d'un texte très dense et très technique en utilisant à profusion et à-propos des symboles, des cadres, des vignettes, des icônes et de nombreux exemples et encadrés d'ambiance.

« Vous qui avez l'âme romantique et le storytelling à fleur de peau, passez votre chemin. »

Heavy Gear, un peu de brutalité dans un monde de finesse

Les règles de base sont relativement simples, utilisant un système original à base de D6. Les choses se compliquent quand on commence à s'intéresser aux règles de simulation, notamment celles consacrées au combat tactique, qui nécessitent l'utilisation de plans hexagonés et de figurines (ou de marqueurs). Et je ne vous parle pas des règles de construction et de réparation de vaisseau (les fameux robots), qui, comme au bon vieux temps de Space Opera, nécessitent l'extraction de racines carrées. Malgré tout, la clarté des explications, le côté mécano et la cohérence de l'ensemble permettent d'avaler la pilule sans douleur et dévoilent les charmes de ce jeu, profilé comme un F-117.

La guerre est une chose trop sérieuse pour la confier aux militaires

Côté background, on est servi aussi. Les deux sourcebooks décrivent en détail l'univers de jeu, depuis la flore et la faune, jusqu'aux principales personnalités, en passant par la société, la géographie et bien sûr l'histoire de Terranova, sans oublier les arts (eh oui) et la politique. Tout cela permet de dépasser le côté boum-t'es-mort et d'entrer de plain pied dans le roleplaying le plus tordu ou le plus héroïque, au choix.
Rien qu'avec le Terranova Sourcebook, vous avez de quoi passer de longues soirées de jeu.

Les robots dans l'espââââce

Quelques mots de Jovian Chronicles pour vous dire que ce jeu reprend le même système de règles (appelé Silhouette !!!???), y ajoutant une dose de technique sur les vaisseaux spatiaux. L'histoire se passe au XXIIIe siècle, dans notre bon vieux système solaire, où une guerre larvée oppose le gouvernement de la Terre (le CEGA, re-!!!???) aux colonies installées sur Jupiter, Mars, etc. Tous les commentaires et critiques ci-dessus s'appliquant intégralement à JC, nous n'entrerons pas dans les détails.

La guerre pour de faux, y a que ça de vrai

La principale critique que l'on peut formuler à propos de ces deux jeux est de manquer totalement de second degré.
Si l'humour parsème les textes, il est clair qu'on n'est pas dans Toon ou INS/MV et que le comique a autant sa place dans l'univers d'Heavy Gear qu'un spectacle de Bigard sur Arte. À conseiller aux fans de technique, de wargames et de robots. Et je fais partie des deux premières catégories.



Arnaud Bailly

Score : 8/10



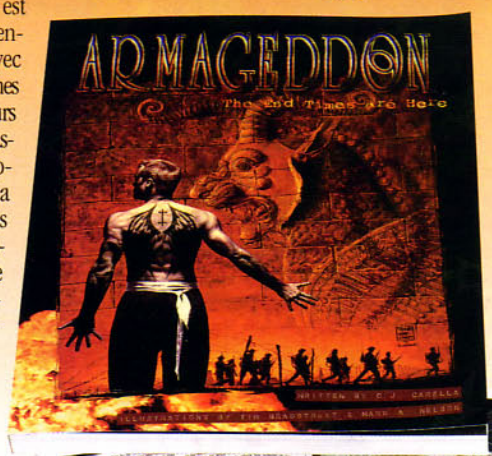
SUITE DE LA PAGE 48

ARMAGEDDON

Armag... étron

Jeu de rôle en anglais édité par Mymidon Press — 200 F environ — Dispo

Le principe d'Armageddon est simple : des vilains-pas-bô tentent d'envahir la Terre avec d'une part des armées humaines qui tuent les prêtres comme les chasseurs les lapins le jour de l'ouverture de la chasse, d'autre part des monstres démoniaques hideux et terrifiants. Tout cela ressemble fort à l'Allemagne nazie des années 40 et l'AOR (Army Of Revelation = les méchants) suit à peu près le même mode de contrôle des populations (solution finale pour les chrétiens), combat sur le front de l'Est et, originalité (pour que les Américains se sentent un peu motivés), invasion des États-Unis.





Le Pape ayant été exécuté en direct à la télé par le chef de l'AOR, le nouveau est élu... aux États-Unis bien entendu. Du côté des gentils on trouve des Anges, des immortels (Atlantes comme il se doit), des guerriers de la liberté chrétiens et certainement quelques ratons-laveurs si on cherche bien.



Le système de jeu est correct sans être transcendant et démontre un cruel manque d'imagination. Les différents personnages à incarner ont des noms tous plus bizarres les uns que les autres (Nephilim, Seraphim, Kerubim et autres bondieuseries en «im»), mais ne sont que des super-héros plus ou moins puissants selon le type de parties qu'a prévu le maître de jeu (parce que si on fait confiance aux personnages-joueurs, ils incarneront forcément ceux qui tapent le plus fort). Il est indéniable qu'Armageddon louche vers Dark Conspiracy et In Nomine en rajoutant une ambiance de «n'importe quoi» à la Rifts.

Et du n'importe quoi, on en trouve à revendre dans ce jeu (des dieux grecs, égyptiens, vikings, des anges, des démons, des monstres, du piercing, des tatouages, des pouvoirs magiques, des opossums, etc.). C'est d'autant plus gênant qu'il manque souvent l'essentiel.

Exemple : je ne suis pas un fanatique des armes (encore que...), mais quand un jeu montre des dessins de gus armés à toutes les pages, on aimerait en trouver plus de cinq décrites (dont un lance-missiles) sous prétexte qu'il n'y avait pas assez de pages dans les règles.

On se moque et je m'énerve...

Côté bons plans, les dessins de Bradstreet sont toujours de toute beauté, même si certains ont dû être faits un lendemain de cuite. La mise en page est une splendeur : le B.A. BA de ce qu'un maquettiste doit faire pour être lourdé. Un vrai petit bijou. De tout ce ramassis de médiocrité on peut tirer les nouvelles qui sont bien écrites, agréables à lire et qui mettent dans l'ambiance sans assommer le lecteur de termes bizarres... Tout le contraire du reste du jeu.

CROC

Score : 2/10



concernée, au sein duquel se glisse quelques références plus ou moins pertinentes concernant le Mythe. Le guide du Caire était décevant, Le guide de Londres réjouissant, quid alors de ce dernier paru ?

Certes, le Vieux Carré francophone, les tripots clandestins où est né le jazz, la moiteur étouffante des bayous qui encerclent la ville confèrent à la Nouvelle-Orléans une ambiance inattendue dans le « Nouveau Monde « qui peut surprendre et charmer les investigateurs le temps de quelques mésaventures. Malheureusement, cela suffit à peine pour remplir un supplément ; la promenade dans la ville devient vite laborieuse d'un point de vue ludique, même si elle reste relativement séduisante et pittoresque dans l'absolu. Ce sont sans doute les références aux cultes vaudous dont New Orleans est la capitale nord-américaine qui intéresseront le plus les gardiens, en particulier ceux qui utilisent l'Appel comme un jeu d'horreur générique où le Mythe n'est pas forcément omniprésent, car les équivalences proposées entre les loas (les divinités vaudous) et les entités du Mythe ne sont pas convaincantes. Si vous êtes un gardien scrupuleux, ce supplément riche en détails pourra justifier un petit détour par le Mississippi, mais si vous cherchez des sources d'inspiration pour redonner du souffle à vos campagnes, cherchez ailleurs...

Thibaud Béghin

Score 6/10



Tableau de chasse n° 1

Kath, La Proie, le Chasseur et le bon Prêtre

Scénar fantastique contemporain multi-jeux
Benoît Attinost
Nestivegnen
Prix inconnu
Dispo courant novembre

Score 6/10

Ce scénar multi-jeux propose aux joueurs d'incarner des membres de la Loge d'Hermès, une organisation internationale dont l'objet est d'étudier et d'observer les phénomènes paranormaux. En l'occurrence, les persos commencent leur aventure en partant à la recherche de deux Compagnons qui ont mystérieusement disparu au cours d'une enquête. S'en suivent plusieurs rencontres avec des vampires, l'inquisition ressuscitée pour l'occasion et même des prêtres vaudous.

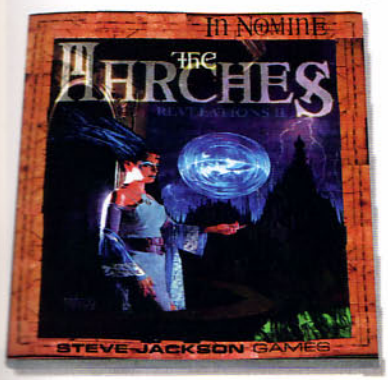
C'est une intrigue assez prenante qui synthétise avec bonheur - mais sans grande originalité - plusieurs ambiances fantastiques et contemporaines de Cthulhu 90 à X-files en passant par Vampire et Kult. Malheureusement, l'intrigue est très linéaire et l'auteur (un MJ c'est sûr) a visiblement plus pensé à son propre plaisir (en claquant des citations kislaouèj de Dead can Dance et consorts) ou à celui du maître qu'aux joueurs. Ces derniers risquent ainsi de se retrouver rapidement les simples observateurs d'une aventure qui peut très bien se passer de leur intervention. D'ailleurs, s'ils se montrent entreprenants, c'est le maître

de jeu qui aura du souci à se faire pour étoffer une histoire dont l'auteur ne livre que la trame principale. Enfin, mais c'est là une difficulté inhérente à ce type de produit, le scénario ne fait référence à aucun jeu existant. Il faudra donc au MJ pas mal de boulot pour adapter les règles de simulation de n'importe quel JdR contemporain où intervient le surnaturel et développer un véritable background, faire en quelque sorte son propre jeu, pour pouvoir jouer ce scénario.

Thibaud Béghin

The marches

Supplément en anglais pour In Nomine
Steve Jackson Games
130 F environ
Dispo



On croit rêver ! (c'est pas une intro agressive, c'est un jeu de mot). Ce second supplément nous présente un melting-pot de trucs divers sensés compléter le jeu de base. Cela permet donc de découvrir des nouveaux supérieurs (Blandine surtout, mais aussi Menumin, Gabriel, Beleth, Pachadim et Belial). À ce rythme là (6 par extension, en en rajoutant deux nouveaux à chaque fois) l'équivalent du Scriptarium Veritas va s'étaler sur 10 suppléments...

On trouve ensuite un chapitre important sur les sorciers (avec une table de génération de mini-démons aléatoire que ne renierait pas Gygax : on tire même au sort le nombre de membres que possède la bébête) fort bien construit. Suit un petit précis sur le royaume éthéral puis une description détaillée des marches (et Dieu sait qu'elles sont squattées ces marches). On termine par un scénario qui reste la meilleure partie du supplément. Franchement, le jeu est de plus en plus détaillé et de moins en moins proche de l'original. À la limite, ce n'est pas un mal et quelques français vont peut-être se mettre à y jouer. Côté look, c'est de mieux en mieux et certains dessins sont même franchement sympa. Les autres sont trop « super-héros « à mon goût. Les règles sur les sorciers et les panthéons qui peuplent les marches sont bien vus et il est évident qu'un joueur d'In Nomine y trouvera obligatoirement quelque chose d'intéressant.

Les mangeurs de grenouilles qui jouent à INS/MV pourront passer leur chemin, d'autant qu'il n'y est fait à aucun moment mention des opossums qui ont l'importance que l'on sait pour les joueurs français.

CROC

Score 6/10

SERVICE COMPRIS

Il faut jouer pour vivre

Jeu de cartes pahacolexioné fantastique loufoque édité par Asmodée Éditions — **119 F** — **Dispo courant novembre**

Service compris est l'un des deux derniers jeux de la collection lancée par Il était une fois et transformée par Élixir. Dans la forêt de de la dent creuse, des peuples fantastiques fourbissent leurs armes et ourdissent un plan machiavélique. Oscar le géant a faim et ils sont à son menu. Le seul moyen d'échapper à une cueillette sauvage est de le servir avant qu'il ne se dérange. Vous (en tant que chef d'un groupe de créatures toutes plus bizarres les unes que les autres) devez tout faire pour que ce soient les autres qui soient dévorés. En partant de ce thème, assez délirant, Asmodée Éditions nous propose une adaptation du célèbre jeu de cartes américain Family Business (qui parlait de gangsters, de guerre des gangs et de Saint-Valentin). Ici, ce serait plutôt la Chandeleur et il faut bien des orcs et des dryades pour remplir les crêpes à ras-bord. Les joueurs commencent la partie avec 9 personnages (dont vous, leur chef bien-aimé) et 5 cartes. À son tour, chaque joueur prend une carte et en joue une. Si un joueur contre une carte adverse (en jouant une carte de «contre» justement - comme la vie est bien faite), il reprend la main. Tous les joueurs entre l'attaquant original et celui qui contre ne jouent pas. Oui je sais, c'est injuste.





Les cartes sont de trois types : les attaques, les sauvegardes et les contres. Les attaques permettent généralement de livrer un adversaire au géant. Il est alors placé sur la table de déjeuner du gourmand et attend bien sagement d'être dévoré. Certaines cartes permettent de livrer plusieurs personnages, voire d'inciter le géant à commencer son repas. À partir de ce moment, les personnages livrés sont mangés à raison d'un au début du tour de chaque joueur. À cette vitesse, il est fréquent que la table se vide rapidement. Il ne reste plus ensuite qu'à livrer un nouveau stock de perso bien juteux.

Les sauvegardes permettent de délivrer des personnages, voire de remplacer les siens par ceux d'un autre. Les contres sont similaires, en mieux : ils annulent les effets d'une carte d'attaque, ont un effet souvent désastreux sur l'attaquant et vous permettent de prendre la main... pour vous venger de ce bien mauvais coup. Les cartes de contre sont cependant rares et Service compris est un jeu où l'attaque est privilégiée - à notre grande joie, ainsi qu'à celle du géant qui s'impatiente déjà.

En résumé, Service compris n'est pas seulement un jeu amusant et beau, c'est aussi une bonne façon de commencer ou de finir une soirée. L'action est trépidante et les mécanismes de jeu facilement assimilés, laissant à chaque joueur le temps pour plaisanter, menacer les autres joueurs et se comporter comme un ignoble et mesquin adversaire.

Le côté sombre d'Élixir en quelque sorte !

Lord Winfield,
spécialiste des fricassées de bébés elfes au sang de nain



La grande bibliothèque

Sidney et Howell T1: Le vaisseau fantôme

Bédé de SF de Marzano et Moraes publiée chez Soleil
79 F • Dispo

espace, frontière de l'ennui



Foin de diptérosodomie en apesanteur, ce vaisseau-là ne restera pas dans les annales... Desservi par un scénario sans originalité qui tente vainement de masquer la pauvreté de son intrigue sous un vernis humoristique craquelant et des dessins réussis certes, mais qui sont à mon sens en inadéquation totale avec le genre (la SF), Le Vaisseau Fantôme déçoit, ennuie.
Ces préliminaires assénés, vous comprendrez que je ne vous résume même pas l'histoire...

Ben - Score : 3/10

La trilogie des Sélénæ

Trilogie médiévale-fantastique dans l'univers des Royaumes Oubliés Par Douglas Niles
Éditée par Fleuve Noir
34 F - Dispo

pour les fans

Les fans des Royaumes Oubliés ont de quoi se réjouir, Fleuve Noir les gratifie d'une nouvelle trilogie. Les îles des Sélénæ forent un archipel situé à l'ouest de la Côte des Épées. Un Haut Roi au pouvoir informel règne sur les différentes communautés. Les autochtones, appelés le Peuple, rendent un culte fervent à la Déesse Mère. En échange, cette dernière les protège. Mais Bhaal, le dieu de la Mort, convoite les Sélénæ. La trilogie relate ses différentes tentatives pour s'approprier le domaine protégé de la Déesse Mère. Face au terrible dieu, de jeunes et gentils aventuriers vont se dresser afin de sauvegarder leur monde.
Les trois volumes se lisent facilement. On regrettera la coupure de certains passages, qui nuit parfois à la compréhension. L'histoire, associée au supplément Sélénæ, peut toutefois déboucher sur une vaste campagne.
Une trilogie distrayante, mais sans grande originalité.



Olivier Collin - Score : 5/10

Le serment de l'ambre T2 : Portendick

Une bédé médiévale très fantastique de Contremarche, Lauffray, Le Roux et Martin | **Delcourt** | **75 F** | **Dispo**

où qu'il est le tome 3 ?



Déjà le tome 1, bien. Une action enlevée et captivante, des dessins beaux à faire peur, un monde peuplé de sorciers sanguinaires et de héros pourchassés, bien. Mais le tome 2, mazette, quelle histoire !
Dès les premières pages, on est avalé par le tourbillon d'une intrigue menée à un rythme infernal, jonglant entre les personnages, tantôt chasseurs, tantôt chassés, happé par le déferlement des images (même si j'avoue une certaine préférence pour la plume de Lauffray, qui avait seul illustré le tome 1), pour atterrir essoufflé sur la dernière planche, porteuse d'espoir et annonciatrice d'un tome 3 que l'on attend forcément avec la plus grande impatience.
Le serment de l'ambre est sans conteste une des meilleures séries d'heroic fantasy que la BD nous ait offerte.

Ben
Score : 9/10

La planète des vents

Roman de science-fiction de J-M. Calvez, édité par Fleuve Noir
34 F - Dispo

dans l'espace, personne ne vous entendra ronfler

La planète des vents nous sert une énième resucée de l'histoire des « pionniers de la conquête spatiale qu'on envoie coloniser une planète déserte mais peuplée d'extraterrestres «. Sur cette trame ultra-classique, Calvez développe une intrigue sans grand intérêt, menée par des personnages dont l'épaisseur psychologique rivalise avec celle des plus fins papiers-clope. Seule originalité de ce roman : il permet à son auteur de battre le record du nombre de points de suspension par page... Ce n'est pas que Calvez manque complètement d'imagination, mais il ne sait décidément pas raconter les histoires.



Mathieu Adoutte - Score : 3/10

Les portes des limbes

Roman fantastique de Erik Wietzel publié aux éditions Mnémos
44 F - Dispo



Les limbes de l'ennui

Dans le Paris de cette fin de XIXème siècle, des entités extraterrestres utilisent les talents d'un jeune peintre symboliste pour créer un passage vers leur monde.

Les mémoires du Roi Bérold
Tome 1

Roman de Jean de Pingon | Buchet-Chastel | 130 F | Dispo

Barbares s'abstenir !



À travers ce récit, l'auteur nous propose de suivre pas à pas l'initiation du jeune Bérold qui sera appelé, on le pressent rapidement, à vivre un destin fabuleux. Enfant trouvé, Bérold est élevé par un bûcheron jusqu'au jour où sa route va croiser celle de Louis Boivert le lutin. Dès lors, les aventures fantastiques et les rencontres féeriques s'enchaînent, forgent peu à peu son caractère et le mènent sur les chemins de la connaissance.

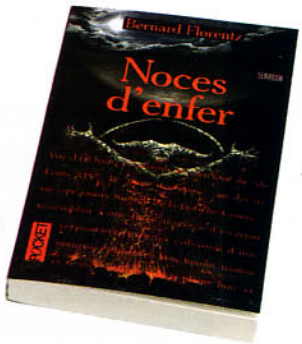
Au dos de ce livre, l'éditeur prévient le lecteur que Jean de Pingon a banni de son récit les dieux barbares et les guerriers sanguinaires pour ne convier à son festin littéraire que les lutins facétieux et les elfes sensibles. C'est l'entière vérité et son sens de la narration fait de ce roman un pur bijou, un conte merveilleux au sens premier du terme.

Âmes sensibles et adorateur du petit peuple, ne vous abstenez surtout pas !

Rémy Van Liefde - Score : 9/10

Noces d'enfer

Roman de terreur de Bernard Florentz édité par Pocket
35 F - Dispo



Beaucoup de sang pour pas grand-chose

Un démon invoqué par des magiciens noirs maladroits échappe à ceux qui espéraient le contrôler et s'enfuit dans la nature en passant d'un corps possédé à un autre. C'est la trame de ce roman et c'est à peu près tout ce qu'il y a à en dire. Pas d'intrigue, pas de métaphore, pas de suspens et peu d'ambiance. Juste le prétexte à une succession de scènes dégueu, à un vaste étalage de personnages tous plus répugnants et irréalistes les uns que les autres. Comme si l'horreur seule était un gage de qualité littéraire !

Thibaud Béghin
Score : 3/10

Je ne couperai pas les cheveux en quatre : ce roman ne m'a pas accroché. L'extrême confusion du récit et l'abus d'un vocabulaire inutilement compliqué, abscons ou désuet y sont sans doute pour beaucoup. En effet, la multiplicité des personnages, de leur nature (humaine, néphilim, sélénim ou démoniaque), ainsi que la complexité des interactions entre les différentes factions auraient pu faire la richesse du roman alors qu'elles le desservent. On s'y perd et on s'y ennuie.
Gageons néanmoins que l'auteur très prometteur de ce roman ambitieux saura à l'avenir rectifier le tir et débarrasser son style très personnel des défauts qui l'alourdissent. À suivre.

Rémy Van Liefde - Score : 5/10

Moi, Strahd : journal d'un vampire

Roman gothique dans le monde de Ravenloft de P.N. Elrod
publié par Fleuve Noir
34 F - Dispo

Dans la grande veine de Dracula

Ce roman, qui se présente comme l'autobiographie du vampire Strahd, grand saigneur du château de Ravenloft dans l'univers du même nom (enfin, le « demi-plan « du même nom), est loin d'être une simple historiette pseudo-épique dans laquelle le fracas des épées succède à la vacuité des dialogues. Il échappe également aux kitscheries dans le genre Contes de la Crypte qui hantent cet univers de TSR et se présente au contraire comme un roman qui, tout en concédant parfois aux exigences du genre (bastons et sanguignolades), préfère exploiter le côté romanesque, sinon romantique, du vampire. Comme dans l'œuvre de Coppola (plus encore que dans celle de Bram Stocker), c'est ici l'amour qui repousse la mort, pour le meilleur et surtout le pire. On découvre un vampire « humain « et « attachant « dont la triste histoire se lit avec plaisir et constitue une agréable surprise.



Thibaud Béghin - Score : 8/10

Le maître des mensonges

Polar fantastico-gore de Graham Masterton
édité par Pocket
35 F • Dispo

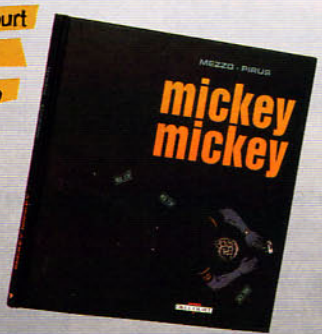
Les dessous d'Insmouth Beach ?



Masterton a une petite recette à l'hémoglobine pour ses bouquins : un premier chapitre bien crado pour-accrocher-le-lecteur-coco. J'avais déjà failli rendre mon goûter avec Tengu et là, c'est les repas de toute la journée que j'ai été à deux doigts d'étaler sur la moquette.

Mickey Mickey

Bédé noire de Mezzo et Pirus
Delcourt
69 F
Dispo



Black power

L'histoire est plus que banale. C'est celle d'un casse foireux monté par un transporteur de fonds et sa maîtresse sans scrupules. Au premier abord, le dessin semble également aussi peu inventif : il évoque les mauvais comics ou les bédés format poche qu'on achetait dans les gares il y a quelques années.
En réalité c'est un exercice de style, un pastiche des polars construit avec beaucoup d'élégance. L'histoire est déconstruite en flashes back sibyllins, le graphisme exagérément travaillé en noirs et blancs expressionnistes pour construire une espèce de Reservoir dogs sophistiqué. L'humour en moins, le drame en plus.

Thibaud Béghin - Score : 8/10

Après le meurtre, on assiste à l'enquête menée par un policier assez mièvre qui, dans la grande tradition des mauvais feuilletons, ne se sert ni de sa logique ni de sa psychologie, mais d'un réseau d'informateurs qui, réunis, en savent plus qu'Elisabeth Tessier et Huggy les bons tuyaux réunis. Enfin, le méchant venu du fond des âges et des dimensions infernales sera vaincu d'une façon assez cake.
Seul l'incontestable talent de narrateur de Masterton permet de faire passer ce cocktail indigeste d'absurdités éculées.

Thibaud Béghin - Score : 4/10

Sous une Lune de Sang et La Directive Pandora

Polars SF inspirés de jeux informatiques de Aaron Conners édités par Fleuve Noir
42 F- Dispo



Les transports communs de la littérature

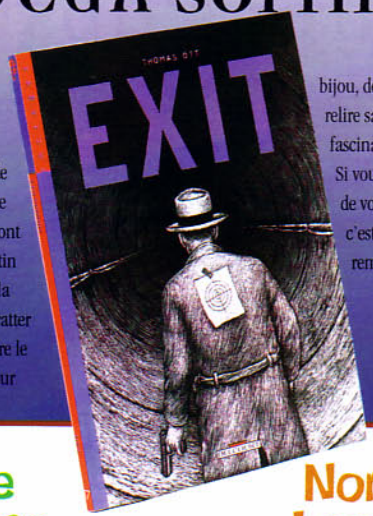
2042. Après la fâcheuse expérience scientifique qui coûta à la Terre sa couche d'ozone, l'humanité vit la nuit. Dans les sombres rues de Frisco, un privé imbibé d'alcool et de nicotine veille. Affublé de son sempiternel imper, Tex Murphy a le don pour se foutre dans la mélasse jusqu'au cou.
Tout commence pour notre Faucon Maltais du troisième millénaire sous une lune de sang lorsqu'il est engagé par une comtesse pleine aux as pour retrouver une statuette qu'on lui a dérobée. Les événements se précipitent. Notre homme se fait rouler en beauté, avant de perdre son ancien mentor et d'être accusé de son meurtre. Comment voulez-vous survivre dans cette ambiance si vous n'avez pas une chance insolente ?
En bref, deux romans sans grande prétention mais qui regorgent de bonnes idées.

Michaël Croitoriu
Score : 7/10

Exit

Bédé noire très noire de Thomas Ott — **Delcourt** — **69 F** — **Dispo**

J'veux sortir !



Recueil d'histoires courtes souvent sans texte, Exit nous enferme dans un univers sombre, très sombre, peuplé de personnages dont le visage ne s'éclaire au grand jamais d'un sourire et qui sont tous inexorablement promis à un destin tragique. Thomas Ott, qui maîtrise à la perfection la technique du papier à gratter (la feuille est noire et on fait apparaître le blanc en grattant), nous livre ici un pur bijou, de ceux que l'on aime à lire et à relire sans jamais en épuiser le pouvoir de fascination.
Si vous traversez une passe plutôt morose de votre existence, jetez-vous dessus, c'est tellement désespéré que ça vous remontera le moral.

Ben
Score : 9/10

L'Aube incertaine

Roman de SF de Roland C. Wagner édité par Fleuve Noir
39 F - Dispo

cyber ? ouais mais cool mec. cool.



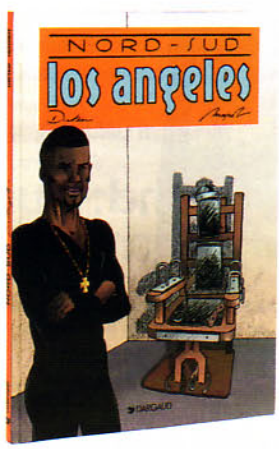
Tem est un détective privé qui a ce qu'on appelle en cette seconde moitié du XXIème siècle, un talent. Il est invisible. Pas tout à fait comme l'homme du même nom, obligé de se déguiser en momie pour se faire remarquer, puisqu'il est « psychologiquement invisible », c'est-à-dire qu'il échappe tout à fait à l'attention de ses semblables.
Dit comme ça, ça a l'air pratique, surtout pour un détective privé, mais ça cause en réalité pas mal de problèmes (être oublié par sa copine, par exemple) qui compliquent la vie de Tem, obligé d'avoir recours à un pote qui a l'avantage de n'être pas sensible à l'invisibilité de Tem mais le défaut d'être un fumeur de shit invétéré.
Avec tout cela, je ne vous ai pas encore parlé de l'enquête qu'il mène pour découvrir qui se cache derrière l'épidémie de morts brutales qui frappe les principaux représentants d'un mouvement artistique. Mais après tout, ce n'est pas tant l'intrigue qui importe dans cette série des Futurs mystères de Paris, que l'ambiance, qui mêle adroitement cyberpunk et fantastique, et pose le décor pour toute une série de personnages pittoresques et attachants, mais quand même un peu trop cools. La fumette et le Peace and Love c'est sympa, mais un peu d'action ça fait toujours plaisir (on est pas chez Derrick, quoi !).

Thibaud Béghin - Score : 7/10

Nord-Sud : Los Angeles

Une bédé policière de Dieter et Moynot publiée chez Dargaud
59 F • Dispo

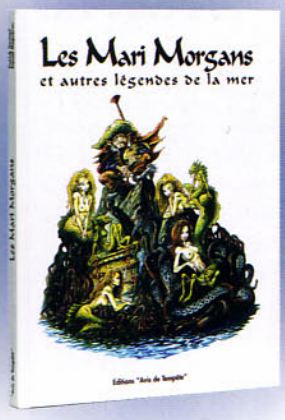
blam blam ! eat that bullet nigga'...



Avant d'être un gangsta rappeur adulé par les foules, Smoke Powell était un gangster tout court. Et dans la vie d'une star, la mort d'un homme ça fait tache. Une tache qu'il faut bien sûr effacer par tous les moyens avant qu'un tribunal peu sensible à la musique contemporaine décide de vous asseoir sur une chaise électrique.
C'est une jeune avocate que Smoke charge d'assurer sa défense et de mener l'enquête pour renouer les fils sanglants de son passé. Elle y parvient, non sans difficulté, et découvre que Smoke Powell est encore plus ambigu qu'elle ne l'imaginait. Surprise...
Des personnages fouillés, un découpage efficace et une intrigue soutenue font de Los Angeles une bédé qu'on lit avec grand plaisir. Dommage que les dessins ne soient pas tout à fait à la hauteur.

Ben - Score : 7/10

Les Maris Morgans et autres légendes de la mer



Recueil de contes et légendes bretonnes et maritimes de Patrick Denieul et Patrick Jézéquel publié aux éditions Avis de Tempête.
149 F - Dispo

Heureux qui comme ulyssoz...

Entreprise périlleuse pour un éditeur que d'inscrire à son catalogue un recueil de contes bretons. Que dire de plus que ne contiennent déjà les quelques centaines de recueils déjà publiés sur le sujet ? Comment faire mieux ?
Comme a fait Avis de Tempête. Certes, les légendes bretonnes liées à la mer n'ont pas changé, mais elles sont ici fort bien racontées, très joliment illustrées, enrichies de nouvelles ou d'extraits de poèmes et bourrées de détails croustillants qui titilleront forcément l'imagination d'un maître de jeu, pour peu qu'il soit sensible aux contes et équipé d'un cerveau.
Les cités disparues, la légende d'Is, les sirènes, les royaumes féeriques sous-marins, les géants créateurs d'îles, le chevalier-poisson, les phares hantés et les trésors engloutis, voilà quelques-uns des voyages auxquels vous êtes conviés... Alors kenavo et bon voyageoz !

Ben - Score : 8/10

L'atoll des bateaux perdus

Roman d'aventures de G.-J. Arnaud édité par Fleuve Noir
34 F • Dispo

Mille sabords

Les temps sont durs en cette année 1935 pour les hommes du cargo Vesuvio, la dépression se fait encore sentir, la prohibition et ses trafics en tout genre appartiennent à une époque révolue. Les voilà donc coincés à Adélaïde, sans argent, sans boulot et prêts à accepter n'importe quel contrat. Même de la part du vieil Orson, l'unijambiste aux récits captivants et effrayants qui, dans la fumée d'un tripot, leur propose d'acheminer trois étranges passagers et une cargaison de charbon pour sauver un navire pris dans les glaces antarctiques. Mais quelques jours après le départ du cargo, les passagers obligent le capitaine à changer de cap et à se diriger vers une région du Pacifique déserte et loin des routes maritimes. Un endroit où il n'y a rien... En théorie.
C'est l'essence du roman d'aventure. La narration est serrée, très efficace et elle accroche le lecteur dès les premières ligne pour ne le lâcher qu'à la fin. C'est même dommage que l'auteur ne se soit pas donné la place de développer l'atmosphère de son récit, que l'on sent parfois proche de certains contes de Jean Ray ou des aventures de Corto.

Thibaud Béghin - Score : 7/10



Petit précis de cuisine elfique

Recueil de recettes féeriques de Laurence Germain | Avis de Tempête | 178 F | Dispo

slurp !



Si vous ne mangez que pour vivre, passez votre chemin, ce livre ne vous concerne pas. Si, au contraire, vous prenez un infini plaisir à tambouiller des heures durant pour concocter de nouvelles recettes, le regard gourmand et les papilles qui frétillent, alors plongez-vous sans tarder dans ce Petit précis de cuisine elfique, qui vous ravira non seulement le palais mais aussi l'œil et le cerveau, tant il est plaisant à feuilleter mais aussi à lire.
Qu'elles soient inventées ou empruntées à la tradition bretonne, d'aujourd'hui ou du Moyen Âge, d'ici et maintenant ou inspirées par un rêve sous le plus grand chêne d'une forêt druidique, toutes ces recettes fleurent bon les légendes et la cuisine de nos grands-mères.
À part vous faire contempler le fond de ma casserole, je ne vois qu'un mot pour résumer le fond de ma pensée : un régal !

Ben
Score : 9/10

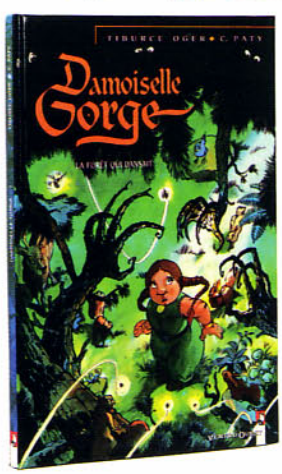
Damoiselle Gorge : La forêt qui dansait

Bédé méd-fan rafraîchissante de T.Oger et C.Paty publiée par Vent d'ouest
78 F - Dispo

Je voudrais être un nain...

C'est un exercice finalement assez périlleux que d'utiliser l'imaginaire médiéval fantastique pour en faire une bande dessinée qui s'inscrive dans la tradition du conte, avec fraîcheur, innocence et candeur. Généralement, le résultat est niais, on a l'impression désagréable que l'auteur nous prend pour des gamins ou, pire, qu'il prend les enfants pour des attardés.
Cette fois ce n'est pas le cas : l'histoire de cette charmante grosse naine qu'est damoiselle Gorge est amusante, l'humour est délicat, la poésie pas trop appuyée et le dessin, plutôt léger, sans maniérisme.
Seul regret, c'est un peu court (surtout pour le prix).

Thibaud Béghin - Score : 7/10





L'énigme de l'univers

Roman de SF de Greg Egan publié aux Éditions Robert Laffont
149 F - Dispo

N-espace topologique à courbure inversée...

Dans science-fiction, Greg Egan a surtout retenu science. Après nous avoir assommés deux cents pages durant avec un verbiage incompréhensible sur les Modèles Tout Topologie, la Théorie du Tout et les modifications génétiques, il tente de lancer son héros dans une vague intrigue où il est question d'une secte tentant d'assassiner une brillante physicienne, d'une île artificielle mise au ban des nations et des méfaits de la sexualité.
Mais l'intérêt du lecteur a depuis longtemps sombré, anesthésié par un héros d'une totale vacuité, des dialogues boursouflés et une action qui ne dépasse pas la vitesse d'un escargot au galop. Si les conséquences humaines du progrès scientifique vous intéressent, choisissez plutôt un bon vieux Brunner. On devrait toujours se méfier du résumé au dos des livres.

Arnaud Bailly - Score : 3/10

Les Sorcières de l'Épée de Crystal: Lorette et Harpye

Best of de la série l'Épée de Crystal par Crisse et Goupil publié chez Vent d'Ouest
78 F - Dispo

Du balai...

Difficile de parler sereinement d'une bédé ayant connu un tel succès d'édition. Vox populi, vox dei donc, et je suis censé remettre mon esprit critique dans ma culotte pour hurler avec les loups. Eh ben non ! J'aime pas.
Le gag en une planche est un des exercices de style les plus difficiles du 9ème art et Lorette & Harpye n'arrivent pas à la cheville du plus mauvais des Gaston Lagaffe. Les gags se suivent et se ressemblent tous, on sent venir les mauvais jeux de mots trois cases à l'avance et quand le comique de répétition tourne en rond, ça devient vite Bip Bip et le coyote, le talent et l'inspiration en moins.
Cela dit, les goûts et les couleurs...

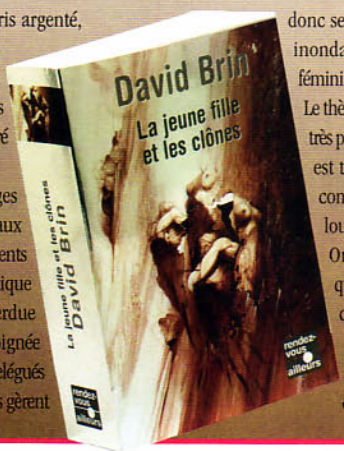
Ben - Score : 10/10 pour les fans
1/10 pour moi tout seul



La jeune fille et les clones

Roman de SF de David Brin | **Press Pocket** | **130 F** | **Dispo**

« Lis-moi ça pour bientôt ! - OK chef... »



Le « ça » en question est gris argenté, plus épais qu'une semelle de Spice Girl et pèse autant qu'un Half Pounder. Mais honnêtement, j'en aurais bien savouré un deuxième...
Le style est fluide, les personnages attachants et la trame comparable aux sagas d'Eddings ou de Tolkien. Six cents pages développent le voyage initiatique de Maïa, une jeune aventurière perdue sur Stratos, planète d'exil d'une poignée de féministes où les hommes ont été relégués au rang de reproducteurs. Les femmes gèrent donc seules la politique et la démographie, inondant leur monde tout neuf de clones féminins résultant de naissances programmées. Le thème de l'amazone, appuyé sur une étude très perspicace des rapports hommes/femmes, est traité avec beaucoup de finesse, sans compromis avec les clichés classiques et lourdingues.
Original, passionnant, novateur... Les qualificatifs ne manquent pas pour louer cette petite perle, prix spécial de votre humble jury.

Julien Blondel - Score: 9/10

Mémoire vagabonde

Roman fantastique de Laurent Kloetzer publié aux éditions Mnémos
49 F - Dispo



Un premier roman convaincant

Jaël de Kherdan, écrivain libertin et escrimeur de talent, reconstitue son passé oublié au gré de ses aventures fantastiques. Dans un monde imaginaire qui ressemble à s'y méprendre à la Renaissance vénitienne, il va de duels épiques en maîtresses volages et de fêtes décadentes en luttes dantesques.
Beaucoup d'idées, des situations inhabituelles, un zeste d'érotisme un peu répétitif toutefois et surtout une galerie de personnages hors du commun hantent ce roman foisonnant. Ne boudons pas notre plaisir et pardonnons à ce jeune auteur ses longueurs et ses redondances pour profiter pleinement de son imagination fertile.

Rémy Van Liefde - Score : 7/10

Les psychopompes de Klash

Roman fantastique de Roland C. Wagner publié aux éditions Mnémos
44 F - Dispo

À lire absolument

En rééditant un roman paru chez Fleuve Noir en 1990 sous le pseudo de Red Deff, les éditions Mnémos ne pouvait nous offrir plaisir plus grand. Chandlier, l'initié aux rites scarpiiques, Floyd l'enfant chronopathe et Léa la Freggienne, tous trois épaulés par Lit de Roses, savant mélange d'Indy, du Capitaine Haddock et de Corto Maltese, nous embarquent dans un conflit divin à l'échelle galactique que Wagner décrit en maniant avec brio l'humour et le second degré.
De la SF qui décape et qui sait ne pas se prendre au sérieux.

Rémy Van Liefde - Score : 9/10

La pierre et la flûte : livre premier

Roman fantastique de Hans Bemman publié aux éditions de l'Atalante
89 F - Dispo



Conte cruel

Chassé par son père, envoûté par la belle mais dangereuse Gisa, Tout-Ouïe a une existence plutôt mouvementée. D'ailleurs, quand on s'appelle Tout-Ouïe et qu'on fait couper la langue de celui par qui votre destin se réalise, il faut s'attendre à quelques problèmes.
Difficile de vous en dire plus sur ce roman fantastique très riche et très dense. Lisez-le, c'est parfaitement maîtrisé, donc vraiment passionnant.

Rémy Van Liefde - Score : 8/10

le magazine des jeux de rôles

backstab

vous présente



C... comme catacombes

On touche le fond...

DOSSIER 911-6

CATACOMBES : Y'A UN OS !

« Tu vois gamin, tous ces gens ignorent qu'ils vivent au-dessus d'un vaste complexe souterrain qui s'étend sous la cité. Toute cette bon dieu de ville repose sur un dédale de galeries, de tunnels et de salles obscures. Un travail de taupe incessant depuis des siècles a bouleversé notre sous-sol. Aux carrières se sont ajoutés les canalisations, les égouts, le métro. L'histoire de cette ville est pleine de récits relatant des effondrements. Mais aujourd'hui, une grande partie de nos concitoyens ont oublié ce passé. Je parcours les réseaux souterrains depuis plus de quarante ans et aujourd'hui je sais que ma fin est proche, l'Homme Vert croisera bientôt ma route. Petit, je t'offre la clé d'un univers unique qui comporte son lot de merveilles et d'horreurs, mais qui reste certainement le dernier endroit de liberté et de rêve de cette métropole. Descends avec moi et je te montrerai ces lieux qui ne se dévoilent qu'aux élus. "

Bienvenue dans un monde meilleur

À quelques dizaines de mètres à peine sous nos maisons se trouve un monde secret, un univers parallèle qui s'éveille toutes les nuits à la vie. Aujourd'hui comme hier, les catacombes ont inspiré crainte et fascination. Avec le temps, un monde marginal de nomades s'y est développé. *Backstab* vous invite à une descente à travers les méandres de ce réseau où légendes et réalité se côtoient au quotidien. Libre à vous ensuite de le transposer dans la cité contemporaine de votre choix. Vous êtes prêt ? Enfilez donc vos combi', prenez votre lampe à acétylène et suivez le guide.

Itinéraire d'un réseau oublié

C'est à la nuit tombante que les cataphiles se dirigent vers les différentes entrées de la ville. Les plus empruntées sont sans conteste les bouches d'égout. Une fois la plaque soulevée, c'est dans la précipitation que l'on s'engouffre dans le conduit. On descend quelques échelons, puis on emprunte un étroit escalier en colimaçon afin de gagner le réseau. Des changements de température s'opèrent, les lampes s'allument, on ressent même des pincements au cœur avant de déboucher dans les carrières proprement dites.

La dernière marche franchie, on pénètre dans une galerie basse de plafond, aux parois humides et grossières. On est à plus de 25 mètres de la surface. La première surprise provient du silence que seule trouble notre présence. La progression commence, on s'enfonce dans un domaine de plus de 300 kilomètres. Les galeries se succèdent, se ressemblant toutes. Seul l'œil averti est capable de distinguer les détails nécessaires à l'orientation dans le complexe. Les couloirs sont tortueux, étroits et souvent bas de plafond, il n'est pas rare de devoir se plier en deux pour avancer.

Le réseau ressemble à un enchevêtrement de racines qui se croisent, ce qui complique sévèrement l'orientation. La texture du sol change, parfois solide, parfois humide. Il n'est pas rare d'avoir de l'eau jusqu'au mollet. Passé les 200 premiers mètres, on se met à transpirer. La température nous paraît étouffante. Pourtant il suffit d'une courte halte pour ressentir la fraîcheur des lieux, pas plus de 12 degrés, une température idéale pour le vin ! Les profanes éprouvent généralement des difficultés à respirer, ceci s'explique par la raréfaction de l'air. L'atmosphère est confinée. Il flotte des relents d'humidité, de renfermé.

La marche dans les galeries est pénible. D'un côté on doit surveiller la hauteur du plafond qui change constamment (de 3 mètres à 1 mètre 40), de l'autre regarder où l'on marche car le sol est irrégulier, souvent jonché de débris de pierres tombés des parois ou du plafond. À la différence de la surface, notre vision sous terre se limite à la capacité des lampes. Malgré l'amélioration des techniques, l'éclairage reste toujours imparfait.

On évolue dans un univers de faux-semblants, de clairs obscurs. On se réjouit d'atteindre des salles car bien souvent elles sont les seuls endroits où l'on peut se tenir debout. Ne généralisons pas tout de même, les salles sont très différentes. Elles sont nombreuses mais rarement proches les unes des autres. Il est donc nécessaire d'emprunter des galeries pour s'y rendre.

Dans le réseau, chaque salle possède un nom bien souvent dérivé d'une particularité. On peut citer par exemple *Le Cellier* dont le nom rappelle que la salle fut jadis la cave d'une ancienne brasserie. Pareillement, *La Catapulte* doit son nom à un graff qui orne l'un de ses murs et qui, vous l'aurez deviné, représente cette fameuse arme de siège.

Les salles sont de toutes les dimensions. Certaines, à moitié comblées, sont accessibles uniquement par des chatières. C'est le cas du *Cabinet de Minéralogie*. Autrefois, un escalier de 23 marches ornait la salle, le long des parois se trouvaient des bancs. Ces aménagements servaient de présentoir à une collection de pierres et de concrétions découvertes lors de l'exploitation des carrières. Désormais, pour y accéder, il faut ramper dans une étroite chatière longue de 25 mètres. Le sol, constitué de cailloux, rend le parcours éprouvant. On en ressort souvent avec des bleus.

La promenade dans le réseau a aussi ses lieux de distractions, par exemple *La Piscine*. Cette galerie inondée est le cauchemar des cataphiles, la profondeur de l'eau variant de la poitrine au plafond. Avec une longueur approximative de 20 mètres, c'est un passage d'autant plus difficile qu'il est obligatoire si l'on désire continuer l'exploration du complexe.

Outre le silence interrompu occasionnellement par des égouttements, l'état de certains plafonds et parois est souvent synonyme d'inquiétude pour les visiteurs. Malgré les patrouilles de l'Inspection Générale des Carrières censées veiller au bon état du réseau, il n'est pas rare qu'une salle disparaisse.

La Marche Funèbre

" Le silence, l'obscurité, le froid, l'air raréfié et les cloisons faites de plusieurs mètres cubes d'ossements et de crânes humains sont autant de choses qui nous rappellent que l'on est entré dans l'empire de la mort. Les premiers pas sont hésitants, on bondit au moindre bruit, on tente vainement de se convaincre que personne ne nous surveille et pourtant rien n'y fait. Jusqu'au moment où l'on pénètre enfin dans cette salle circulaire presque irréelle, abritant cette fontaine à l'eau si parfaite. À défaut de satisfaire la soif, cette liqueur efface la terreur qui nous gagne progressivement.

Cette halte providentielle nous rappelle alors notre mission, l'exploration de l'ossuaire. L'esprit reposé, nous bravons de nouveau les allées. Les millions de morts ne sont plus nos prédateurs, mais bien nos compagnons. Au détour d'un escalier, nous croyons deviner les reliefs d'une forteresse miniature. Le vestibule tapissé d'une grande mosaïque de silex noir confirme qu'il s'agit bien là du dernier ouvrage de Décure. Cet ouvrier talentueux aura certes réussi à restituer la beauté des forts de Port-Mahon, mais à quel prix ! Les artistes se recueillent devant son œuvre, quant à moi, je commence déjà à avoir faim.

Nous retournons sur nos pas quand des cris nous glacent le sang. Incapable de prendre une décision, je m'efforce de suivre mon groupe de peur de le perdre. Nous découvrons sans tarder un puits protégé par une main courante dans lequel plongent quelques marches. Rien ! Nous commençons à nous demander si nous n'avons pas rêvé. Mes dents se mettent à claquer, je ne peux l'empêcher. Comment allons-nous sortir d'ici ?

L'atmosphère est lourde, on s'efforce de soutenir une discussion histoire de penser à autre chose. On oublie volontairement le message inscrit à l'entrée du sanctuaire : " Arrête ! C'est ici l'empire de la mort ", tout comme le sarcophage de Lacrymatoire.

Progressivement mes sens s'exacerbent, mon ouïe s'affine, ma vue se précise. Je suis désormais persuadé que nous sommes suivis. J'entends des voix derrière nous, des lames que l'on aiguise. Me fais-je des idées ou notre heure est-elle déjà venue ? J'accélère, emboîtant le pas à mes compagnons et à notre guide. " Non, n'allez pas par-là ! " me crie-t-il, mais il est déjà trop tard. J'entends les premières notes de la *Marche Funèbre* de Chopin. Mon oreille s'adapte à la sombre mélodie. J'en oublie mes camarades et me dirige vers une salle au centre de laquelle se trouve un pilier de crânes et d'os humains. Le concert a commencé, il ne me quittera jamais. "

Vivement l'ossuaire qu'on se couche



Un peu d'histoire

"Catacombes", du latin "catacumba", définit les premiers cimetières souterrains remontant à l'empire romain. Ces nécropoles souterraines sont ensuite aménagées au Moyen Âge en Europe occidentale pour délester les cimetières surchargés par des siècles de guerres et d'épidémies. Par extension, on appelle aujourd'hui catacombes l'ensemble des galeries souterraines qui s'étendent sous les villes. Le spécialiste isole trois groupes de réseaux souterrains pas nécessairement interconnectés : les carrières, les égouts et les catacombes.

Carpe Mortem

Sous la ville une société s'est constituée en marge des lois de la surface. Depuis des siècles, les carrières ont attiré tous les exclus, les marginaux et les rebelles. Notre époque ne fait pas exception à la règle. Ce petit monde cohabite plus ou moins bien, respectant certains préceptes induits par le milieu naturel. Cependant ne croyez pas que la ville vous oublie, elle tente de rappeler que vous hantez un domaine interdit.

Familles, tribus, indépendants et poulets

La faune qui évolue à travers les catacombes est complexe et disparate. Une étude approfondie de cette société du dessous ne révèle que de rares traits communs. On distingue malgré tout deux grandes familles au sein de cette vaste communauté.

• Les familles

— Les *Puristes* se démarquent par leur respect quasi religieux de leur terre d'accueil. Ils exigent que tout cataphile nettoie

Avertissement

Ce dossier mélange imaginaire et réalité. Ne le lisez donc pas comme vous ingurgitez le journal télévisé ou toute autre émission suffisamment truquée pour paraître vraie. L'avantage d'un magazine comme *backstab* sur les journalistes de la UNE, c'est qu'il n'a pas besoin de payer des acteurs pour satisfaire son public.
À bon entendeur...

Le fémur des lamentations



Les journalistes n'ont pas bonne presse

Un groupe fait l'unanimité chez les cataphiles : les journalistes. Les " fouilles merde " sont haïs par l'ensemble de la communauté souterraine. Ces imposteurs n'ont en effet jamais eu le courage d'aborder la société des carrières de façon professionnelle. Pour satisfaire leurs impératifs d'audience, les apprentis reporters n'ont pas hésité une seconde à engager des acteurs pour réaliser des documentaires à sensation, dignes des plus mauvaises fictions. La plupart des cataphiles rêvent de mettre la main sur l'un d'entre eux histoire de lui offrir un bizutage sur mesure...

le complexe. Pour cela, ils descendent avec des sacs poubelles et remontent leurs ordures et celles qu'ils trouvent. Pour eux, rien ne doit rester de leur passage sous terre. Même s'ils refusent les graffs qui dénaturent le réseau, ils acceptent les aménagements.

— Les *Profanateurs* quant à eux n'en font qu'à leur tête. Ils ne se soucient guère de leur environnement ; après tout, les *Puristes* nettoieront... Ces différences d'opinion ne suffisent cependant pas à expliquer l'ensemble des heurts qui ont lieu sous terre. Pour mieux comprendre l'ambiance unique de cette diaspora, il est nécessaire de s'intéresser aux tribus urbaines et groupes qui la composent, ainsi qu'à leurs idéaux.

• Les tribus

— La tribu cataphile la plus ancienne reste sans conteste celle des skinheads. Nostalgiques d'une puissance passée, ils bénéficient aujourd'hui d'une augmentation sensible de leurs effectifs. Le retour en force que l'on devine déjà risque de poser de nombreux problèmes dans les catacombes, compte tenu de la vaste campagne de purification du réseau que les " crânes rasés " viennent d'engager. Ajoutons à cela que le vandalisme d'hier n'est plus leur unique raison d'être puisqu'ils profitent aujourd'hui des catacombes pour alimenter un trafic armes et de stupéfiants. Leur faiblesse reste cependant la mésentente qui règne entre leurs différentes factions. Les plus connues sont *La Gestapo des Ombres*, *Le Quatrième Reich* et *Aube Nouvelle*.

— Des individus pâles habillés de noir n'hésitent pas non plus à descendre régulièrement sous terre. Ces "gothics", surnommés parfois " cadavres ", traînent plus volontiers vers l'Ossuaire. Peu nombreux, ils sont soupçonnés, souvent à tort, de se livrer à des messes noires. Tout comme les autres tribus, il existe plusieurs expressions du mouvement gothique cataphile. La guerre incessante que se mènent les *Thanatos* et les *Preachers of Sadness* illustre d'ailleurs à merveille l'opposition *Puristes-Profanateurs*.

— Après avoir fait des ravages en surface, la musique techno s'attaque aujourd'hui aux catacombes. Depuis peu, des ravers ont envahi le réseau. Ils forment un monde à part dans la faune locale. Seule une minorité d'entre eux descend régulièrement, la grande majorité se contentant en effet de débarquer lorsqu'il y a des raves. Ces manifestations musicales réunissent parfois plusieurs milliers de personnes, ce qui inquiète grandement le reste de la faune, qui se demande si ce remue-ménage ne risque pas de renforcer les mesures de sécurité prises par les autorités pour limiter l'accès au réseau. Parmi les ravers, le groupe des *Teknocrates* est le moins apprécié des cataphiles. Ceci s'explique grandement par le fait qu'il organise la quasi-totalité des raves acid-core dans les carrières.

• Les indépendants

— La société cataphile ne se limite pas exclusivement aux tribus urbaines, loin de là. La majorité des personnes qui descendent sont des indépendants. Leurs motivations sont différentes. Certains descendent par pur plaisir, d'autres pour se livrer à des activités illicites en tous genres. Il y a par exemple de nombreux artistes qui viennent chercher l'inspiration ou exercer leur art dans le réseau. Malheureusement, nombre des œuvres d'art réalisées ont une durée d'existence réduite. Bien souvent, les *Profanateurs* se chargent de leur pérennité à coups de masse. À moins que quelques collectionneurs ne s'en emparent.

— Aujourd'hui encore des voleurs se servent du complexe comme base d'opération pour leurs forfaits. Certains, plus malins, profitent du réseau pour atteindre plus facilement les caves ; mais attention pas n'importe lesquelles : celles à vins, bien sûr. Il existe en effet un trafic de vin de grande envergure, au sein duquel seuls les grands crus se négocient bien. Les voleurs de caves sont certainement les indépendants les plus appréciés, car ils abandonnent généralement les bouteilles de qualité moyenne derrière eux, ce qui fait la joie de la faune souterraine. Des membres de la pègre locale profitent enfin des catacombes pour cacher leur magot, des documents compromettants, voire pour se débarrasser des éventuels gêneurs.

— De tous ces groupes d'indépendants, seul l'un d'entre eux inspire une véritable crainte à l'ensemble de la communauté, celui des Sorciers. De tous temps les magiciens ont élu domicile dans les carrières pour se livrer à leurs actes impies. Bien que la plupart soit des charlatans, on compte en leur sein une poignée de sorciers avérés. De peur de s'attirer des problèmes inextricables, les cataphiles se gardent bien de perturber les fameuses messes noires organisées par ces nécromants et autres satanistes. Cette vigilance explique d'ailleurs en partie la raison pour laquelle les victimes sacrifiées au cours de ces rituels païens sont rarement des cataphiles.

• La police

Malgré quelques débordements occasionnels, la faune des catacombes cohabite assez bien. Elle reste même unie et soudée face à un ennemi commun : l'Inspection Générale des Carrières (l'IGC). Cette vénérable institution a été créée à la fin du XVIIIème pour veiller à l'entretien des réseaux souterrains. Au cours des siècles, elle s'est vue confier en plus de ses attributions premières, la tâche d'assurer le maintien de l'ordre sous terre, ce qu'elle fait avec plus ou moins de zèle.

Disposant de peu de moyens humains, l'IGC s'est donnée des priorités : surveiller les kilomètres de galerie en tout premier lieu et ne représenter l'autorité de la ville qu'en second lieu. Ce choix s'est fait sur l'insistance de son chef, le commissaire Valette. Les cataphiles rendent grâce au " Patron " pour ce choix, car du même coup il signifie plus de liberté pour eux.

Mais l'avenir est sombre car le commissaire doit bientôt prendre sa retraite, et nul ne sait qui va le remplacer. Il est possible que son successeur fasse d'autres choix stratégiques. Pour l'instant la guerre que se livrent les " Rats "et les cataphiles se limite à la course aux ouvertures, les uns les ouvrant, les autres les fermant. L'IGC verbalise rarement les cataphiles, à moins bien sûr qu'ils n'aient commis un délit grave. En outre, les Rats s'acharnent plus sur les *Profanateurs* que sur les *Puristes*. Tout touriste qui tombe sur les forces de l'ordre se voit verbalisé et forcé de regagner la surface. Si un guide l'accompagne, il risque de passer un mauvais quart d'heure en tête à tête avec le " Patron ". L'IGC reconnaît une utilité aux cataphiles ; bien souvent ces derniers préviennent l'inspection lorsqu'ils remarquent un problème dans le réseau.

Compte tenu de ses effectifs, l'institution n'a en effet pas la possibilité de couvrir toute la surface du complexe et, dans ce domaine, les cataphiles se révèlent être d'excellents auxiliaires.

Règles et coutumes

Le monde souterrain est différent du monde de la surface où les lois n'ont pas cours, même si l'IGC tente de les faire appliquer. Dans ce contexte, franchir une bouche d'égout signifie qu'on abandonne sciemment la sécurité artificielle de la société qui nous a vu grandir. La communauté souterraine est hétéroclite même si les coutumes donnent une impression d'homogénéité.

À quelques dizaines de mètres à peine sous nos maisons se trouve un monde secret, un univers parallèle qui s'éveille toutes les nuits à la vie

• Les règles d'or

Pour commencer, il existe deux règles d'or dans les catacombes.

La première est qu'aucun cataphile ne doit tuer quelqu'un dans les catacombes. La violence est tolérée tant qu'il n'y a pas mort d'homme. Il faut en effet éviter de donner des raisons à la police de trop s'intéresser au complexe.

La seconde règle concerne la discrétion. Les cataphiles doivent éviter de trahir l'existence des rares entrées existantes. C'est la raison pour laquelle ils n'aiment pas les touristes, car ils se font souvent remarquer. Plutôt que de se faire surprendre près d'une entrée avec leur matos, les cataphiles descendent en tenue normale et s'équipent sous terre. Pour cela ils prennent soin d'enterrer leur équipement avant chaque retour vers la surface. En général il n'y a pas de raison de craindre les vols, même s'il arrive parfois qu'un *Profanateur* se serve sur le matériel qu'il découvre.

• Bizuth toukon bizuth

On observe une multitude de coutumes typiquement souterraine. La première veut que, avant de devenir cataphile, tout nouveau passe par le bizutage. Ce rite a pour but de tester les capacités du néophyte. Pour se faire, on l'abandonne dans le réseau ; à lui ensuite de réussir à en sortir. Par souci de sécurité, on veille tout de même à ne pas rester bien loin du novice, au cas où il arriverait un problème. Une fois le rite accompli, le nouveau reçoit son pseudo et entre de plain-pied dans la société cataphile. Véritable nom d'emprunt, l'utilisation du pseudo nous rappelle que personne ici ne se

Ma cabane aux catacombes

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, les cataphiles ne sont pas des nomades dans l'âme. Il arrive régulièrement qu'ils s'approprient une salle qu'ils aménagent à leur convenance, sculptant des fauteuils, des niches à bougies, une décoration. Cet abri reçoit des équipements qui seront enterrés à proximité (hamacs, réchaud, popotes). Ces derniers doivent permettre aux cataphiles de rester plusieurs jours sous terre. Certains n'hésitent d'ailleurs pas à rester plusieurs semaines dans le réseau, approvisionnés par leurs amis. Le risque vient des *Profanateurs*, toujours eux, qui s'amusent parfois à détruire ces abris.

Un peu plus d'histoire

Depuis l'Antiquité, certaines cités ont exploité leur sous-sol afin d'en tirer les matériaux nécessaires à leur urbanisation. L'extraction du sable, du gypse, du calcaire et de la craie a ainsi donné naissance à de vaste réseaux souterrains souvent indépendants pouvant parfois atteindre 300 kilomètres. Au fur et à mesure de leur abandon, ils seront récupérés et utilisés par les contrebandiers pour échapper aux taxes imposées sur les denrées (l'octroi). Les hors-la-loi (voleurs, protestants, sorciers) y trouveront quant à eux un abri pour se faire oublier des forces de l'ordre. La reconversion de certaines carrières donnera parfois naissance à des ossuaires, appelés communément catacombes.

Avec la modernisation, de nouveaux réseaux souterrains apparaissent tels les égouts, le métropolitain, les parkings. Mais bien souvent, ils sont indépendants les uns des autres.

Un petit monde

Dans l'ensemble, la communauté souterraine est très restreinte. On connaît les habitués très vite. Le respect des règles et des coutumes est une affaire de choix personnel, on les accepte ou on les refuse. Le monde souterrain n'est pas le monde idéal.

Une légende commune à l'ensemble de la profession prétend qu'un dragon se cacherait dans les égouts

La zikmu des catas

Vous trouverez ci-dessous une liste de disques susceptibles de convenir à la sonorisation d'une partie se déroulant dans les catacombes :
Autopsia, *Death is the Mother of Beauty*
Brian Eno, *Ambient 4 : On Land*
Raison d'Etre, *Prospectus I*
The Garden Of Delight, *Epitaph*
Tuxedomoon, *The Ghost Sonata*
Bandes originales de films, *Aliens, The Dead Zone, The Crow, The Thing.*

soucie de connaître l'identité exacte de son voisin. Une fois sous terre, le monde de la surface est oublié. On devient quelqu'un d'autre. Seules les fautes accomplies dans le réseau sont punies.

• Les tracts
Pour se tenir au courant, les cataphiles ont développé un mode de communication particulièrement adapté à leur mode de vie : le tract. Ces papiers sont la presse souterraine. Généralement laissés au vu de tous, ils peuvent parfois être cachés. L'exploration des salles s'agrémente alors d'une nouvelle activité : la chasse au tract. Ces documents manuscrits servent à s'échanger des informations. Il peut s'agir de messages personnels, d'invitations, de lettres de menace, voire de jeu avec cadeau à la clé. L'humidité des catacombes réduit malheureusement leur durée de vie, à moins bien sûr que leurs auteurs aient pris la précaution de les plastifier. Les tracts sont toujours signés des noms du groupe et du cataphile qui les émettent. Par leur biais, la population du réseau apprend à se connaître. On découvre un jour la naissance d'un nouveau groupe, et le lendemain qu'on est la proie du *Quatrième Reich*. Il n'y a guère qu'une seule chose que les cataphiles bannissent dans leurs tracts, ce sont les lieux des nouvelles ouvertures. On ne peut pas en effet prendre le risque que l'IGC tombe dessus.

• Les catateufs
Il y a d'autres traits communs aux cataphiles : le goût de la fête, de la bonne bouffe. Régulièrement des groupes, Puristes ou Profanateurs, organisent des fiestas auxquelles ils convient la faune du réseau. L'éventualité d'une soirée mêlant *Puristes* et *Profanateurs* reste malgré tout plus qu'improbable. On observe enfin une solidarité entre cataphiles. On n'hésite pas à s'entraider en cas de difficulté, de besoin. Mais attention, tout comme le reste, cette solidarité dépasse rarement la rivalité *Puriste-Profanateur*.

Les légendes des catacombes

La crainte qu'inspirent les catacombes a toujours alimenté les contes populaires. Bien que l'Histoire n'en fasse pas grand cas, les citadins ont souvent fait allusion à de sombres héros et brigands censés hanter les souterrains pour en écarter leurs enfants. Même si la véracité de ces légendes est douteuse, elles devraient malgré tout permettre d'alimenter l'imaginaire d'un meneur de jeu en quête d'antagonistes...

• Isouard le géant
Un brigand nommé Isouard terrorisait jadis les gens de la ville et les habitants des faubourgs. Ce géant à la force colossale pouvait, disait-on, briser un bœuf en l'enserrant de ses seuls bras. Depuis son repaire des souterrains, il menait donc ses trafics en toute impunité. On disait même qu'il avait rempli d'or et de pierres précieuses plusieurs cavernes, jusqu'au jour où il fut arrêté, exécuté et enterré sur le lieu même de ses exploits. Désireux de découvrir son trésor, des curieux s'aventurèrent à la recherche des cavernes d'Isouard et disparurent. Jamais personne ne les retrouva. Reste à savoir si les curieux se sont entre-tués au moment du partage ou si c'est le fantôme du géant qui a eu raison d'eux.

• L'Homme Vert
Chassé par les paysans de sa forêt natale, un être fantastique vit depuis des siècles dans les immenses dédales souterrains. Errant

Marche pas sur mes omoplate



sans lumière dans les galeries qu'il connaît comme sa poche, il est agile, rapide et silencieux comme un chat. Ceux qui ont le malheur de le rencontrer sont sûrs de mourir dans l'année ou bien de perdre un être cher ; ceux qui osent se moquer de lui, même à mots couverts, sont systématiquement victimes d'accidents souterrains. La mort est parfois brutale, parfois lente et douloureuse.

• Les momies
Construit à l'origine pour délester les cimetières, l'ossuaire municipal de Paris compte de surprenants locataires. Rapportées d'Égypte par les savants de Napoléon, des momies ont finalement été transférées dans les catacombes après avoir été conservées dans une salle de la Bibliothèque Nationale et enfouies clandestinement dans le jardin qui reçut les dépouilles des victimes de la révolution de 1830. À en croire les cataphiles, ces locataires antédiluviens sont responsables de nombreuses disparitions. Récemment, un culte s'est développé autour de ces momies. Ses membres pratiquent des sacrifices humains pour apaiser leurs dieux. Ces derniers s'attaquent exclusivement aux touristes égarés et aux profanateurs.



• Le concert

Le 2 avril 1897 à deux heures du matin, une troupe composée de cinquante musiciens amateurs envahit les catacombes de Paris pour un concert unique. L'acoustique exceptionnel des voûtes de la Rotonde des Tibias restitue si bien les notes oubliées des œuvres mortuaires de Chopin (la *Marche funèbre*), de Saint-Saëns (la *Danse macabre*) et de Beethoven (la *Marche funèbre* de la *Symphonie héroïque*) que l'assemblée ne s'en remettra jamais. Depuis cette date, on prétend que ce concert se perpétue tous les ans à la même date. Ce qu'on ne dit pas, c'est que les musiciens sont immatériels, tout comme la quasi-totalité des spectateurs. En outre, le simple fait d'assister à ce concert condamne les vivants à revenir sur les lieux tous les ans jusqu'à leur mort. Passée cette étape, ils rejoindront l'assemblée fantôme qui, depuis un siècle, accompagne les musiciens.

• Le dragon

Depuis l'invention des égouts, les citadins se sont servis des canalisations pour se débarrasser de leurs animaux domestiques indésirables, tant et si bien qu'aujourd'hui les égoutiers s'occupent parfois plus de sécuriser les égouts que de les nettoyer. Une légende commune à l'ensemble de la profession prétend qu'un dragon se cacherait dans les égouts. À en croire le nombre d'égoutiers disparus au cours des siècles, cette créature doit être immense. Chose étrange, les cataphiles véhiculent la même légende concernant les carrières les plus proches des égouts. Toutes sortes de théories existent, la plus sérieuse reste celle d'un crocodile abandonné qui, au gré de ses repas (animaux, humains, rejets radioactifs...) aurait atteint une taille contre nature.

Le cata-guide anti-cata du cataphile

• Comment qui cause le cata ?

— Abri : salle de prédilection d'un groupe de cataphiles.

— Cata : abréviation pour catacombes.

— Cataphile : l'habitué de la descente. Il ne peut se passer d'un séjour sous terre. On distingue deux catégories : le *Puriste* qui se démarque par un respect quasi religieux pour les sites souterrains impliquant le nettoyage des réseaux, la chasse aux graffs et le *Profanateur* pour lequel le réseau est un lieu de libre expression et qui refuse les règles.

— Chatière : désigne un resserrement dans un couloir ou une galerie. Bien souvent on ne peut la passer qu'en rampant. Certaines font plusieurs mètres de long pour quelques dizaines de centimètres de diamètre.

— Combi : abréviation de combinaison, le vêtement de prédilection des cataphiles.

— Descente : une sortie sous terre.

— Giraud : plan des carrières. Le Giraud fut dérobé à la Bibliothèque Nationale il y a de nombreuses années. Depuis ce plan circule illégalement, remis à jour de façon régulière. Il en existe plusieurs versions, certaines présentent l'ensemble du réseau, d'autres seulement une partie.

— Graff : graffiti. Au grand dam des Puristes, de nombreuses galeries sont complètement recouvertes de graffs. Il n'est pas forcément bon de se faire prendre à graffer, que ce soit par les Rats ou par les Puristes.

— Groupe : association de cataphiles.

— Guide : certains cataphiles n'hésitent pas à se vendre pour permettre à des touristes de descendre. Cependant il faut se méfier, il est déjà arrivé que des guides oublient de remonter leurs clients.

— Pseudo : surnom que prend chaque cataphile.

— Rats : surnom des membres de l'IGC (Inspection Générale des Carrières).

— Réseau : désigne un ensemble clos de galeries souterraines, appelé aussi complexe.

— Squatt : une pause durant la promenade souterraine.

— Touriste : terme péjoratif désignant les personnes qui descendent une fois pour se donner des frissons.

— Tract : nom générique pour les messages papier que les cataphiles laissent dans le réseau. Il peut s'agir de messages personnels, d'informations à l'intention de la faune souterraine, de blagues... Certains tracts sont cachés et parfois accompagnés de cadeaux, aux cataphiles de les trouver.

À la différence de la surface, notre vision sous terre se limite à la capacité des lampes

• Le matos du parfait cataphile

Une descente ne s'improvise pas, il est nécessaire de prévoir un minimum de matériel pour que la descente ne se transforme pas en cauchemar. Les catacombes sont un endroit humide où il règne une température moyenne de 12 degrés, aussi est-il bon de prévoir des vêtements chauds qui ne craignent pas l'eau. Le must reste la combinaison et les bottes. Pour ceux qui n'aiment pas se salir, les gants sont conseillés. Cependant l'essentiel reste la lumière, munis-toi donc d'une lampe (frontale, Maglite, acétylène), de piles de rechange et de bougies pour éclairer les squatts. Pendant que j'y pense, n'oublie pas le briquet, ça m'est déjà arrivé ! S'il te prend l'envie de dormir, un sol dur et humide t'attend ; alors pour éviter ces désagréments prévois le hamac. Vite monté et confortable c'est un vrai bonheur. Enfin pour qu'une descente soit une réussite il faut prévoir des provisions de bouche. Un dernier conseil, ne pas oublier de prendre un sac à dos, il laisse les mains libres et cela peut te sauver la vie, crois-moi !

• Comment descendre ?

Il peut sembler difficile de descendre dans les catas, cela demande un goût pour le risque et une envie de braver la police (je te rappelle que c'est interdit), mais surtout de savoir où se trouvent les entrées. Elles sont différentes et nombreuses, il peut s'agir de bouches d'égout, de chatières creusées par des cataphiles, de portes se situant dans les caves des particuliers... Rares sont les personnes qui sont descendues d'elles-mêmes, elles ont souvent été invitées à accompagner des amis qui partaient pour une excursion sous terre. On devient passionné dès la première sortie. On est mordu ou on ne l'est pas, on ne s'improvise pas cataphile.

• Quelques figures des catacombes

— La Gestapo de l'Ombre

La Gestapo des Ombres, ou GO, est un groupe de profanateurs constitué de skinheads qui officient dans les catacombes depuis plusieurs années. Les gestapistes prennent un malin plaisir à recouvrir les galeries de graffs, ils sont aussi connus pour leur violence et leur humour particulier.

Une de leurs tactiques préférées est de s'installer à la sortie d'une chatière, d'attendre leur proie et de la rançonner. La victime peut s'estimer heureuse si la GO ne l'envoie pas à l'hôpital. Leur meilleure blague est de dépouiller les cataphiles ou les touristes et de les laisser dans le réseau sans aucune source de lumière. Passées ces distractions, ils pratiquent le trafic d'armes, se servant du complexe pour dissimuler leur activité. Une rumeur

Cataphile : un sacer d'os



laisse entendre qu'ils seraient à la recherche d'un trésor nazi caché durant la dernière guerre.
" Pour l'honneur et sa loi, en avant collabo' ! "

— Red
Puriste bien connu des cataphiles, Red descend depuis des années dans les différents réseaux de la cité. Indépendantiste dans l'âme, il n'a jamais voulu rejoindre un groupe. Il n'hésite pas pourtant à s'associer à certains d'entre eux pour organiser des chasses au *Profanateur*. Respectueux de l'ensemble des règles cataphiles, il protège le réseau des détritus et des graffs. Ses idéaux révolutionnaires en font un farouche opposant à la Gestapo de l'Ombre.
" Tchi get up, Tchi get up, plein pot ! "

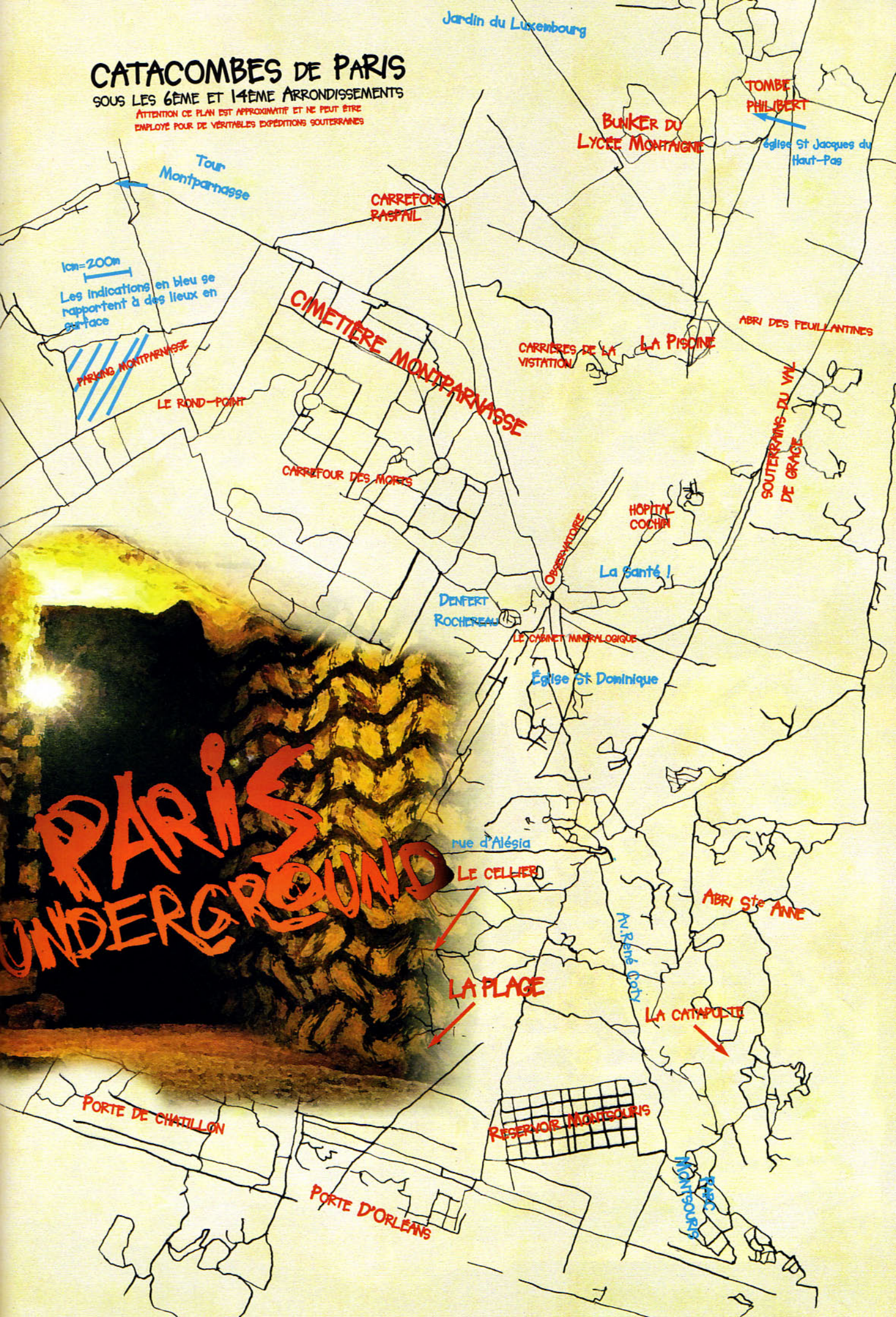
— Numéro 6
Numéro 6 est initié brutalement aux catacombes le jour de son quinzième anniversaire. Abandonné par son guide, il erre sans but pendant deux jours avant de trouver une sortie. Cette première expérience ne sera pas la dernière. Sculpteur hors pair, il retourne sous terre pour réaliser sa grande œuvre, le Village. Surpris dans son dur labeur par la Gestapo de l'Ombre, il finira à l'hôpital après avoir vu les skinheads détruire son bébé. Depuis ce jour, il ne traîne plus seul. Il s'est rallié à un groupe de puristes sévèrement opposés à la GO. Plus récemment il a entrepris un nouveau chantier qu'il est le seul à connaître.
" Œil pour œil, dent pour dent, je vous attends ! "

— Le Prof
Quarante années d'exploration des catacombes ont permis au Prof de devenir le plus sage mais aussi le plus âgé des cataphiles. Il connaît les réseaux de la cité par cœur ainsi que leurs légendes respectives. Il prétend d'ailleurs que l'Homme Vert en personne viendra le chercher le jour où sa dernière heure sera venue. En attendant, il n'hésite pas à transmettre son savoir aux jeunes *Puristes* et à aider les touristes abandonnés par leur guide à retrouver la sortie. Aussi surprenant que ce soit, le Prof est respecté par l'ensemble de la faune souterraine qui voit en lui un véritable maître à penser. Certaines rumeurs courent déjà sur lui, les plus délirantes prétendent qu'il serait la réincarnation de Décure. Une chose est sûre, le Prof adore contempler la sculpture des forts Port-Mahon.
" Respecte les carrières et elles te respecteront ! "

— Le Patron
Spécialiste incontesté du réseau, le Patron a appris au cours des années à reconnaître presque instinctivement un cataphile d'un touriste, un *Profanateur*, d'un *Puriste*. Quarante années de bons et loyaux services lui ont aussi permis de devenir une légende chez les cataphiles. Son simple nom inspire tantôt le respect, tantôt la peur. Son zèle cache pourtant une véritable sympathie pour la communauté souterraine qu'il protège à sa façon. Bien qu'il n'applique pas à la lettre les lois de la surface, le commissaire Valette met un point d'honneur à s'occuper des touristes et des *Profanateurs*.
" Dis fiston, c'est quoi cette carte ? "

olivier collin et michaël croitoriu
remerciements à :
guillaume " tank " letyrant

illustrations : stéphane levallois.
plans : thibaud béghin


CATACOMBES DE PARIS
SOUS LES 6ÈME ET 14ÈME ARRONDISSEMENTS
ATTENTION CE PLAN EST APPROXIMATIF ET NE PEUT ÊTRE EMPLOYÉ POUR DE VÉRITABLES EXPÉDITIONS SOUTERRAINES
Jardin du Luxembourg
TOMBE PHILIBERT
BUNKER DU LYCÉE MONTAIGNE
Église St Jacques du Haut-Pas
Tour Montparnasse
CARREFOUR RASPAIL
1cm=200m
Les indications en bleu se rapportent à des lieux en surface
CIMETIÈRE MONTPARNASSE
ABRI DES FEUILLANTINES
CARRIÈRES DE LA VISITATION
LA PISCINE
PARKING MONTPARNASSE
LE ROND-POINT
SOUTERRAINS DU VAL DE GRÂCE
CARREFOUR DES MORTS
HÔPITAL COCHIN
OBSERVATOIRE
La Santé !
DENFERT ROCHEREAU
LE CABINET MINÉRALOGIQUE
Église St Dominique
PARIS UNDERGROUND
rue d'Alésia
LE CELLIER
ABRI Ste ANNE
Av. René Coty
LA PLAGE
LA CATAPULTE
PORTE DE CHATILLON
RESERVOIR MONTSOURIS
PARC MONTSOURIS
PORTE D'ORLÉANS

QUELQUES SALLES DES CATACOMBES




MAGE
L'ascension"


Poignard d'Or
backstab n°5
In Nomine Satanis
LAISSEZ-VOUS POUSSER LES DENTS - NE MARCHEZ PAS SUR LES OPOSSUMS - MANGEZ DES KIWIS -


Pendragon
ORIFLAM


WAHNGROK
L'ECORCHEUR
20 points de mouvement
Rayon de commandement 0
2 ARMES DE BASE 7
Initiative 4
Taille 2
4
4
Facteur de peur 2


ARCHERS MONTES
M/40 C/30 H/20
3 MANŒUVRES
EPIEU cavalerie 7 infanterie 6
ARC (1 à 9 → 4)
Initiative 2
Taille 3
2
Facteur de peur 1
Moral 9/16

INS/MV 3

Jeu de rôles contemporain
SIROZ

Auteur : CROC
1ère édition : 1989

Dés : D6
Nombre d'éditions : 3
Prix : 219 F

Adresse de l'éditeur :
Asmodée Éditions
1 route de Versailles - 91190 Villiers le Bâcle

Descriptif : In Nomine Satanis / Magna Veritas 3 propose aux personnages-joueurs d'incarner des Anges et des Démons qui luttent sur Terre pour faire triompher leur camp. Ils sont aidés en cela par des humains intégristes ou des morts vivants (selon qu'ils sont angéliques ou démoniaques). Les scénarios mettent aux prises les personnages-joueurs avec des adversaires surnaturels ou bêtement humains et les séquences de combat alternent avec des enquêtes torturées ou du roleplaying intense. Le thème un peu sensible abordé (la chrétienté dans tous ses excès) peut choquer mais l'humour très présent dans les scénarios et les règles désamorce le côté irrévérencieux de l'ensemble. Paru en 89, les suppléments nombreux permettent à ce jeu d'être de plus en plus complet et cette dernière édition offre tout ce dont un joueur peut avoir besoin pour incarner un Ange ou un Démon dans cet univers.

Critique : In Nomine Satanis / Magna Veritas est certainement le jeu de le plus original sorti en France. Même s'il n'a pas le sérieux d'autres productions du cru, il a su, par son concept novateur (aussi bien dans le fond que dans la forme), conquérir un public très important et reste, même 8 ans après sa sortie, un genre à part. Cette nouvelle édition modifie totalement le système de jeu sans altérer le concept très ironique du d666 (le nombre de la bête) et recentre le background sur la lutte Anges/Démons. Cela ne tend pas spécialement à rendre le background du jeu plus simple (plus d'une douzaine d'extensions l'ont compliqué à souhait) mais permet au joueur de base (débutant ou non) de trouver tout ce dont il a besoin dans le livre de base pour incarner son personnage. Côté look, même si on revient au concept de base du jeu (dessins en pleine page de Varanda et couverture sobre uniquement ornée d'un pentacle et d'une croix), l'impression tête-bêche de l'ensemble et la couverture imitation cuir permet de donner un aspect collector au produit.

Les trois suppléments essentiels : *l'écran, Demonix Remix, Heaven & Hell*

MAGE

Jeu de rôles contemporain Hexagonal (V.F.) / White Wolf (V.O.)

Auteur : Collectif
1ère édition : 1994 (V.O.) / 1995 (V.F.)

Prix : 300 F
Nombre d'éditions : 1
Dés : D10

Adresse de l'éditeur :
Hexagonal
93-95 rue Faidherbe - 93700 DRANCY

Descriptif : *Mage* est le troisième des cinq jeux édités en anglais par White Wolf qui composent la série du Monde des Ténèbres. Dans un univers contemporain - fantastique, les joueurs incarnent des mages, regroupés en multiples factions, qui luttent contre la Technocratie, autrement dit des groupes de mages adverses champions de la science et de l'ordre. Les règles de base sont simples à comprendre et à mettre en œuvre. Et la création des personnages est tout à la fois rapide et suffisamment riche pour permettre de créer des *alter ego* réellement fantastiques. Mais le cœur du jeu, c'est bien sûr la magie. Les personnages ont la possibilité de manipuler une douzaine de domaines magiques différents (le corps, l'esprit, le feu, etc.), subdivisés en niveaux croissants de puissance, afin de créer des effets magiques. La chose se corse lorsque le mage doit non seulement décrire l'effet qu'il produit, mais aussi l'apparence de cet effet. En effet l'utilisation de forces magiques provoque l'accumulation de paradoxes qui, lorsqu'elle devient trop importante, peut entraîner pour le mage des effets très désagréables.

Critique : Après le révolutionnaire *Vampire* et l'écolo-facho *Loup-Garou*, *Mage* est sans conteste le jeu le plus difficile à maîtriser de toute la série. Si les règles de base ne posent aucun problème, plusieurs lectures des règles de magie et des exemples joints (trop peu nombreux) sont nécessaires pour comprendre comment ça marche. Le vocabulaire utilisé et les concepts originaux mis en œuvre rendent la magie de *Mage* vraiment magique (tout le monde suit ?), mais délicate à organiser dans le jeu. La principale originalité de *Mage* est certainement, encore plus que dans les précédents *opus* de l'équipe White Wolf, d'obliger les joueurs à incarner des personnages très puissants mais enserrés dans un réseau de règles et d'intrigues qui limitent considérablement leur champ d'action. Le tout est enrobé dans une cosmologie riche et dense qui, si elle ne remporte pas la palme de l'originalité, a le mérite d'offrir la perspective de nombreuses parties. Un jeu à déconseiller aux débutants donc, mais qui mérite qu'on s'y intéresse et s'y investisse.





PENDRAGON

Jeu de rôles arthurien
Oriflam (V.F.) / Chaosium (V.O.)

Auteur : Greg Stafford
1ère édition : 1991 (VO)

Nbre d'édition : 4 en VO, 2 en VF

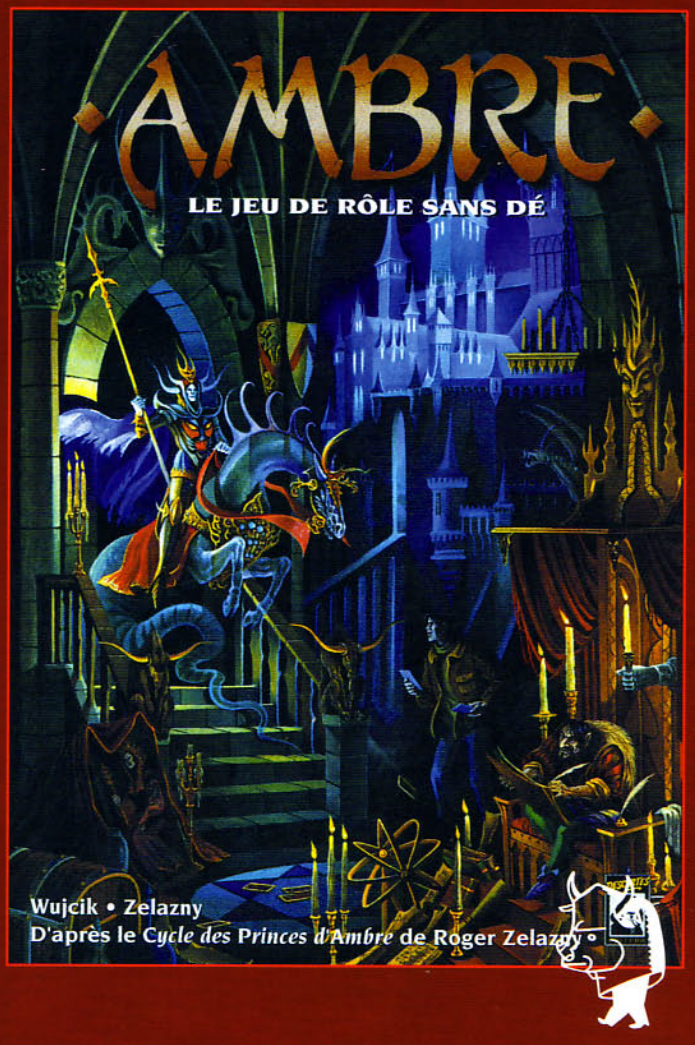
Dés : tous
Prix : 248 F

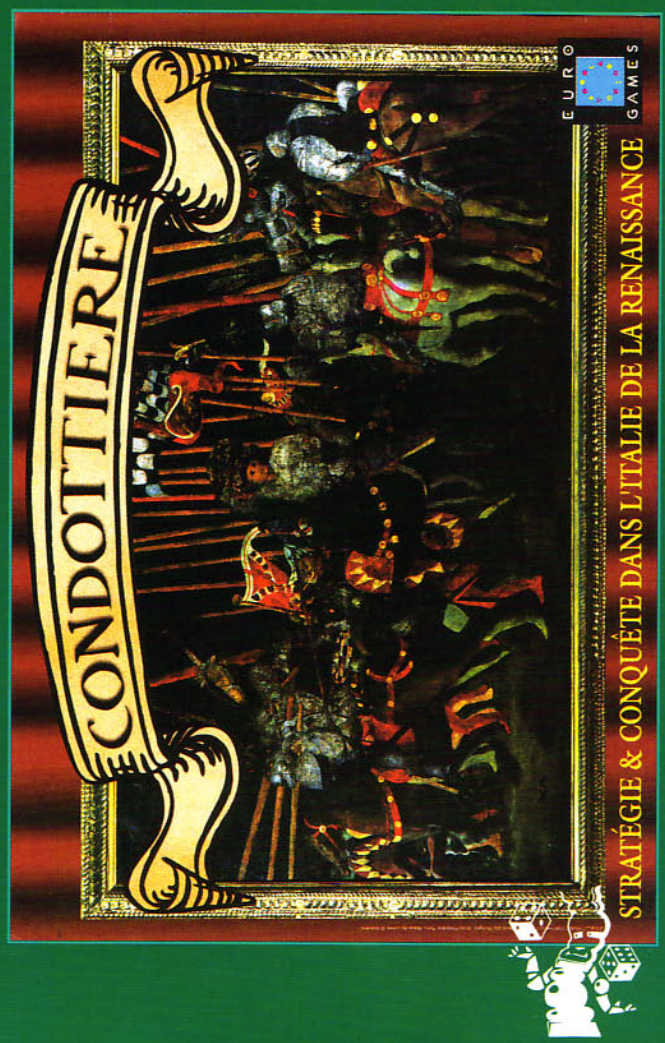
Adresse de l'éditeur :
Oriflam, 132 rue de Marly - 57158 Montigny-les-Metz

Descriptif : Arthur, Merlin, la Fée Viviane, Morgane et bien d'autres se sont donné rendez-vous dans les 250 pages qui composent le livre de règles. Loin des univers sombres et tourmentés, ce jeu fait revivre l'esprit de la chevalerie dans la Bretagne du roi Arthur. Votre personnage, jeune chevalier fraîchement adoubé va devoir, au rythme des quêtes mystiques et des tournois enflammés, se frayer un chemin dans cette société courtoise où la valeur d'un homme se mesure autant à la force de son bras qu'à l'aisance de son verbe. Au-delà du système de règles, classique et efficace, *Pendragon* est le seul jeu à vous proposer un cadre ludique susceptible de faire vivre le personnage, non pas seulement au cours de quelques aventures, mais de sa naissance à sa mort. Un système simple mais complet de gestion de fief vous permet de jouer le personnage en dehors du temps de l'aventure, de lui faire prendre femme et pourquoi pas, de lui faire vivre une retraite heureuse en incarnant son fils après vingt ans d'une existence bien remplie.

Critique : *Pendragon* est certainement un des meilleurs jeux de rôles qui ait jamais existé. Sans complexité inutile, sans inflation de règles et d'exceptions, il a su capturer toute la magie du thème arthurien, sans pour autant sombrer dans la mièvrerie ou la mystique de bazar si souvent associées aux chevaliers du roi Arthur. Les règles rigides de la société féodale, la violence des combats et la sournoise malignité des intrigues de cour ne sont pas absentes du jeu, loin de là. C'est à mon sens la grande force de Greg Stafford et de ses successeurs d'avoir pris le meilleur de l'histoire et du mythe pour en faire un tout cohérent, sans qu'il en résulte un carcan étouffant pour le meneur de jeu. Mais surtout, c'est un des rares jeux qui intègre parfaitement la notion de campagne et le passage du temps. *Pendragon* ne prend vraiment toute sa dimension que s'il est pratiqué régulièrement, permettant aux personnages et à l'univers de se développer librement en une véritable tapisserie. Une très grande réussite.

Les suppléments indispensables : *L'Enfant Roi, Chevalier Aventureux, Noblesse Oblige.*


AMBRE
LE JEU DE RÔLE SANS DÉ
Wujcik • Zelazny
D'après le *Cycle des Princes d'Ambre* de Roger Zelazny •


CONDOTTIERE
EURO GAMES
STRATÉGIE & CONQUÊTE DANS L'ITALIE DE LA RENAISSANCE


DUNE®
Intrigue et Conquête
dans l'univers
de Frank Herbert
DESCARTES
EDITEUR


RuneQuest
ORIFLAM

CONDOTTIERE

Jeu de plateau an français
Jeux Descartes dans la collection Eurogames

Auteur : Dominique Ehrahrd **Prix :** 300 F environ
1ère édition : 1995 **Nombre d'éditions :** 2

Adresse de l'éditeur :
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75015 PARIS

Descriptif : Ouvrant la boîte de *Condottiere*, on s'attend immanquablement à trouver à profusion cartes, pions, aides de jeux et 30 pages de règles. Passée la déception de ne découvrir qu'un paquet de cartes, fort jolies, au format tarot, une petite carte de l'Italie du Quattrocento représentant les principales Cités-États et des règles simplissimes, la première partie révèle un jeu d'une exceptionnelle finesse. Chaque joueur incarne une puissance de l'époque dont l'objectif est de parvenir à conquérir quatre villes adjacentes. Chaque manche commence par la distribution des cartes, en fonction du nombre de villes possédées par chacun, puis par une série de combats, le dernier vainqueur choisissant la ville qui sera l'enjeu de la bataille suivante. Celle-ci se déroule en utilisant les cartes, réparties entre les mercenaires de valeur variable et quelques cartes spéciales, chaque joueur posant une carte à tour de rôle jusqu'à ce que tout le monde décide de passer. Le vainqueur est celui dont la valeur des cartes est la plus forte.

Critique : *Condottiere*, à la lecture du descriptif ci-dessus, peut sembler un avatar bien emballé de la bataille. Erreur ! Les effets des cartes spéciales, l'importance du choix de la bataille et la gestion de sa main sont parmi les éléments qui font de *Condottiere* un cousin amélioré du poker menteur. Bluff, trahisons, alliances et intox font partie intégrante des mécanismes de ce jeu, parmi les plus élégants qu'il nous ait été donné de rencontrer. Le fait de ne pouvoir rejouer après avoir passé une fois, sauf lorsque l'on défend une de ses villes, offre ainsi la possibilité d'épuiser un ou plusieurs adversaires en bluffant sur ses intentions.
Aucune partie ne ressemble à une autre et leur courte durée permet de remplir très agréablement une soirée, si vous ne craignez pas de vous fâcher avec vos amis. Un jeu qui démontre la justesse de l'axiome du triangle magique : richesse, simplicité et rapidité. Mais pourquoi l'avoir édité sous cette forme, alors qu'une petite boîte aurait fait amplement l'affaire à moindre coût ?

AMBRE

Jeu de rôles sans dés et hors genre
Phage Press (V.O.) / Jeux Descartes (V.F.)

Auteur : Eric Wujcik **Dés :** aucun
1ère édition : 94 (VO) / 95 (VF) **Nombre d'éditions :** 1 **Prix :** 200 F environ

Adresse de l'éditeur :
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75015 PARIS

Descriptif : *Ambre*, le jeu de rôles, est directement inspiré de la saga écrite par R. Zelazny et vous propose d'incarner un des petits-enfants d'Obéron dans les incessantes luttes de pouvoir qui agitent la cour d'Ambre, un des pôles de la réalité.
Les personnages sont définis au départ par leur puissance relative dans quatre caractéristiques (Guerre, Endurance, Force et Psyché) et les divers pouvoirs auxquels ils ont accès (Marelle, Atouts, Logrus, Magie), le tout acquis à l'aide d'un capital de points identique pour tous les joueurs. Toute l'astuce du «système» de jeu consiste à préciser les actions possibles en fonction d'un certain niveau de points et à résoudre les oppositions par une règle simple : le plus fort gagne. Le reste du livre de règles est consacré à une description quantifiée des principaux personnages de la série et surtout à une profusion de conseils au maître du jeu qui l'aideront grandement à appréhender les complexités d'un jeu original.

Critique : Décrire le système de jeu d'*Ambre* en quelques lignes est impossible, de même qu'il serait vain de vouloir résumer l'intrigue des romans de Zelazny dans ce maigre espace. *Ambre* est réellement l'un des jeux de rôles les plus étranges et les plus novateurs qui soit paru ces dernières années. Sa principale force est d'avoir su rendre jouables et «crédibles» des êtres aussi surhumains que les Princes d'Ambre, en abandonnant toute volonté de simuler des actions banales. Quand on est un demi-dieu capable de créer à volonté les mondes les plus exotiques, la question de savoir si l'on sait faire de la poterie est plutôt secondaire.
Ambre exige de ceux qui s'y investissent un réel effort d'imagination et une grande capacité à décrire précisément ce que l'on fait et ce que l'on ressent.
Malgré tout, *Ambre* est un jeu qui pourra séduire à la fois de parfaits novices du jeu de rôles qui auront apprécié l'Oeuvre littéraire et de vieux routards avides de nouvelles sensations.

RUNEQUEST

Jeu de rôles d'heroic fantasy
Avalon Hill (V.O.) / Oriflam (V.F.)

Auteur : Greg Stafford & collectif **Dés :** tous
1ère édition : 1978 **Nombre d'éditions :** 3 **Prix :** 248 F

Adresse de l'éditeur :
Oriflam, 132 rue de Marly, 57158 Montigny les Metz

Descriptif : *Runequest* est le premier jeu d'heroic fantasy à s'être débarrassé du système des classes de personnages cher à *D&D*. Le personnage se définit d'abord par le(s) culte(s) au(x)quel(s) il appartient (plus de cent cultes différents sont disponibles), mais aussi grâce aux compétences qu'il possède et dont l'utilisation est basée sur le D100 cher à *Chaosium* (premier éditeur de ce jeu et à qui nous devons entre autres *l'Appel de Cthulhu*). Ce système lui permet d'évoluer dans le monde de *Glorantha*, entièrement sorti de l'imagination de son concepteur (Greg Stafford) et de quelques-uns de ses amis et décrit avec forces détails. Les races non humaines que peuvent incarner le joueur (elfe, nain et surtout troll) sont assez différentes de leurs équivalents du *Seigneur des Anneaux*. *Runequest* est un jeu marqué du sceau de l'originalité, idéal pour développer des campagnes épiques dans lesquelles les personnages finiront peut-être par aboutir à la quête héroïque du pouvoir des Runes.

Critique : *Runequest* reste indissolublement lié à *Glorantha*. Il est difficile de résumer ici l'attrait de ce monde riche et complexe, qui nécessitera un travail conséquent de la part du maître des runes pour en tirer la substantifique moelle. De nombreux suppléments (dont une bonne partie a été traduite en français par *Oriflam*) viendront l'aider dans cette tâche. L'importance des cultes est primordiale et chacun d'entre eux professe un point de vue particulier sur le monde. Aucun n'est *a priori* plus mauvais qu'un autre, à l'exception notable des cultes du chaos qui fournissent une bonne partie des ennemis communs à tous les personnages. Cette multiplicité de points de vue dans un univers original où la magie est omniprésente fournit d'innombrables opportunités de scénarios. Le système de règles est un peu ancien reste très jouable, pour peu qu'on pense à l'épurer de certaines lourdeurs. En conclusion, essayez *Runequest* et il occupera vite une place de choix dans vos loisirs ludiques.

Les trois suppléments essentiels (VF) : *Genertela*, *Les Dieux de Glorantha*, *Trolls*.

DUNE

Jeu de plateau en français
Jeux Descartes (V.F.) / Avalon Hill (V.O.)

Auteur : collectif **Dés :** aucun
1ère édition : 1991 (VF) **Nombre d'éditions :** 1 **Prix :** 300 F

Adresses des éditeurs :
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75015 PARIS

Descriptif : Autre jeu inspiré d'une œuvre littéraire, *Dune* vous propose de prendre la tête d'une des six factions en lutte pour le contrôle de la planète Dune, source unique de l'Épice. Chaque joueur dispose pour ce faire de troupes, d'argent sous forme d'Épice, de leaders avec lesquels il va pouvoir provoquer en duel ses adversaires et surtout de pouvoirs spéciaux qui lui octroient un avantage sur les autres joueurs dans une des phases de la partie. La planète est matérialisée par une représentation polaire divisée en zones, les plus importantes étant les citadelles et les régions produisant de l'Épice.
L'ensemble des règles est relativement simple et souvent original, incluant une grande part de bluff, notamment lors des combats. Mais la multitude de cas particuliers créés par les pouvoirs spéciaux des joueurs, notamment lorsqu'on inclut les règles optionnelles et avancées, font de *Dune* un jeu complexe, difficile à maîtriser et surtout long.

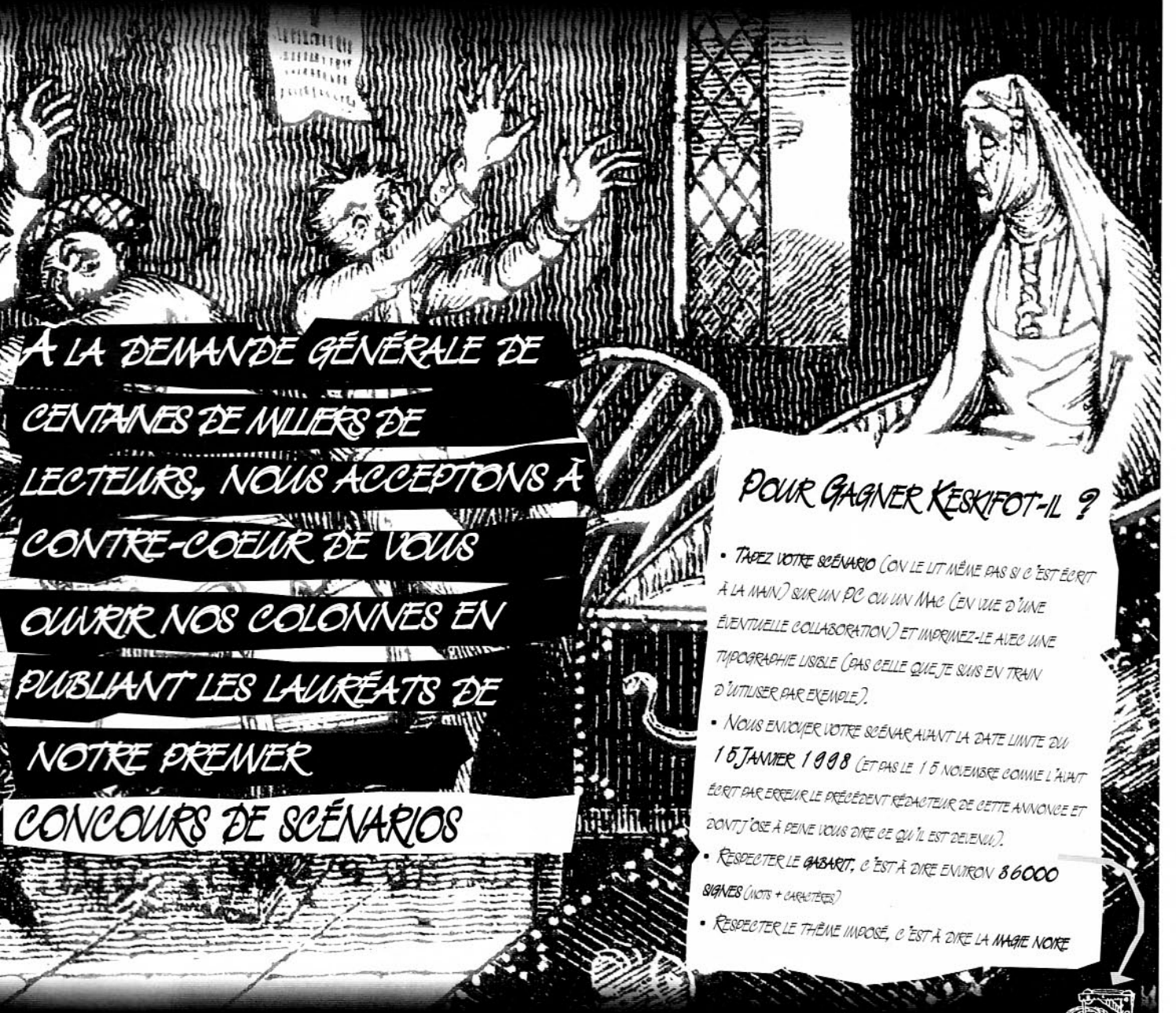
Critique : *Dune* fait partie de ces grands classiques du jeu de plateau qui ne vieillissent jamais, à l'instar de *Civilization*. Sa grande force est d'être parvenu à restituer le meilleur de l'univers de Frank Herbert - le complexe canevas des intrigues entre factions - en ayant laissé de côté le pire - l'onanisme mystico-métaphysique.
On n'en finirait pas d'énumérer les points de règles subtils et novateurs qui obligent les joueurs à réfléchir et à négocier intensément pour espérer gagner : l'obligation de respecter ses alliances entre deux apparitions du Ver des Sables, l'achat des cartes Traîtrise aux enchères, l'équilibre entre les différentes factions, la présence de traîtres dans chaque groupe, etc. Sachons gré à Jeux Descartes d'avoir inclus dans la version française deux extensions devenues rares, *Spice Harvest* et *Duel* qui ajoutent encore du piment au jeu de base.
En bref, un jeu presque parfait dont le seul défaut est la longueur des parties. Mais quand on aime, on ne compte pas.

DEBOUT LES MORTS !!!

backstab

FAIT SON INTÉRESSANT ET ORGANISE UN

CONCOURS DE SCÉNARIOS



À LA DEMANDE GÉNÉRALE DE CENTAINES DE MILLIERS DE LECTEURS, NOUS ACCEPTONS À CONTRE-COEUR DE VOUS OUVRIR NOS COLONNES EN PUBLIANT LES LAURÉATS DE NOTRE PREMIER CONCOURS DE SCÉNARIOS

POUR GAGNER KESKIFOT-IL ?

- TAPEZ VOTRE SCÉNARIO (ON LE LIT MÊME PAS SI C'EST ÉCRIT À LA MAIN) SUR UN PC OU UN MAC (EN VUE D'UNE ÉVENTUELLE COLLABORATION) ET IMPRIMEZ-LE AVEC UNE TYPOGRAPHIE LISIBLE (PAS CELLE QUE JE SUIS EN TRAIN D'UTILISER PAR EXEMPLE).
- NOUS ENVOYER VOTRE SCÉNAR AVANT LA DATE LIMITE DU **15 JANVIER 1998** (ET PAS LE 15 NOVEMBRE COMME L'AVAIT ÉCRIT PAR ERREUR LE PRÉCÉDENT RÉDACTEUR DE CETTE ANNONCE ET DONT J'OSE À PEINE VOUS DIRE CE QU'IL EST DEVENU).
- RESPECTER LE **GABARIT**, C'EST À DIRE ENVIRON **86000 SIGNES** (MOTS + CARACTÈRES)
- RESPECTER LE THÈME IMPOSÉ, C'EST À DIRE LA **MAGIE NOIRE**

ET KESKONGAGNEUH ?

LES BIENHEUREUX VAINQUEURS SE VERRONT OFFRIR **UN AN D'ABONNEMENT** À LEUR MAGAZINE PRÉFÉRÉ (ENFIN... À backstab) AINSI QUE LA RÉMUNÉRATION PRINCIÈRE CORRESPONDANT À LA PUBLICATION DE LEUR OEUVRE (ET EN ROUPIES, ÇA FAIT BEAUCOUP).



voilà ce qu'il est devenu, c'ti ki s'a trompé dans les dates

ET POUR LES P'TITS TRICHEURS, UNE AIDE TECHNIQUE À L'ÉCRITURE DE SCÉNARS SUR 3615 BACKSTAB (1,29FF/MN), COOL NON ?

ENVOYEZ VOTRE OEUVRE (PAS PLUS D'UN SCÉNAR PAR PARTICIPANT) À :
BACKSTAB, CONCOURS DE SCÉNARIOS - 86 RUE DE LA CLEF - 59800 LILLE



Last nig saved

Un scénar INS/MV vraiment underground pour déjouer les plans machiavéliques d'un sorcier médiatique.

1ère partie

ouais ! c'est ça reste underground !

Christophe Jaquemin est un puissant sorcier. Un sorcier qui a pignon sur rue, respectable, respecté et tout et tout. Son nom de sorcier est Seth et comme vous vous en doutez, avec un nom pareil, il est plutôt branché ancienne Égypte. D'ailleurs, il est connu pour écrire des romans de vulgarisation sur l'histoire des bâtisseurs de pyramides, ce qui lui vaut régulièrement les honneurs de la presse et les petits fours des plateaux télé. Non content de tutoyer PPDA et d'avoir ses habitudes au Ritz, Seth a décidé de réaliser un rituel qui lui permettra de raviver le culte des dieux de l'ancienne Égypte. Les amateurs de ses romans, qui deviennent parfois des membres de la secte « Râ » dont il est le grand prêtre, ne suffisent pas et Seth a un plan : un CD de techno sur lequel sont remixés des incantations et des sortilèges qui transformeront les auditeurs du CD en véritables adorateurs des dieux anciens.

Avant de lancer son CD sur le marché, Seth doit le mettre au point. Pour cela, il a noyauté un réseau de soirées underground. Mais il n'est pas le premier à réaliser que l'atmosphère des raves pousse les danseurs à la limite de la transe mystique : un ange, Nesta, et un démon, Fiona, utilisaient respectivement une soirée rasta et une rave SM pour propager leurs différents messages. Seth, qui n'a tardé pas à s'en rendre compte, a utilisé ses sbires et ses pouvoirs pour se débarrasser de l'ange et du démon.

Rivers of Babylone -MV

Nesta, un ange de Blandine, a disparu le 23 septembre et on n'a pas de nouvelles de lui depuis que c'est arrivé. Cet ange avait pour couverture un certain Adrien Padalie, DJ à Paname sous le pseudo de DJ Nesta. Son adresse était 12 rue Doudeauville dans le XVIIIème.

Nesta avait pour mission de diffuser des rêves doux et pacifiques par l'intermédiaire de mixes particulièrement cools.

C'est tout ce qu'ont les anges chargés de l'enquête pour commencer leur boulot.

La piaule

L'appart' de DJ Nesta est un studio destroy dans un immeuble dont la moitié des appartements sont squattés par des familles africaines.

Musique reggae et zaïko à fond les baffles, boubous colorés, dreadlocks, odeurs de ganja et de morue séchée participent à l'ambiance très roots de l'immeuble.

Si les PJ défoncent la porte de l'appart de Nesta, posent un peu trop de questions ou ont un look trop « Anges de Daniel », le contact avec les anciens voisins de Nesta risque d'être un peu chaud, les rude boys sont cools mais ils peuvent vite sortir une lame.

L'appart' proprement dit est assez bordélique, il est décoré de plusieurs drapeaux : un jamaïcain, un arborant le portrait de Marley et un avec le lion de Judée portant la mention « Jah loves ya ». Au milieu du foutoir trône une magnifique double platine et plusieurs piles de vinyles de reggae, de jungle, de trip-hop et de dream'.

ht a DJ my life



En retournant un peu les affaires du disparu, les PJ finiront par trouver, entre un maxi 45 des Skatalites et un remix des Ethiopians, plusieurs affiches de soirées underground auxquelles participait DJ Nesta.
Ces soirées sont : Mystic bass au Plug In, Drum session au Beat Club, Zion Sound au Goliard et Sugar Dream Sound System, sans adresse.
Il y a également dans une pile de factures EDF une lettre envoyée par une boîte d'édition de disques, Undersound. Il s'agit d'un courrier concernant un contrat établi entre Nesta et ladite boîte.

D'autres infos

Au Plug In, au Beat Club et au Goliard, les PJ ne récolteront pas grand-chose si ce n'est peut-être un féroce mal de tête dû à l'étrange fumée qui flotte dans ces lieux. Visiblement, tout le monde aimait bien Nesta et tous regrettent sa disparition. En interrogeant la faune de ces boîtes, les PJ pourront apprendre que le « Sugar Dream Sound System » est une soirée clandestine organisée régulièrement dans les catacombes et dont la date et l'emplacement précis sont annoncés la veille par des tracts et sur Nova.

Le bureau d'Undersound est un petit local pourav' du côté de la gare de l'Est. Les PJ sont accueillis par le patron de la boîte, Ali Terache, un grand mec avec des piercings, des cheveux verts et un t-shirt Astroboy...
Ali Terache, qui en a un peu dans le pif, est plutôt speed mais il n'est pas antipathique et peut apprendre aux PJ que Nesta était un mec tranquille, plutôt régulier pour un DJ et que ses mixes étaient terriblement planants et relaxants. Sa disparition est franchement gênante, ce d'autant plus qu'un autre DJ a disparu : Lady X.
En baratinant un minimum, les PJ peuvent obtenir l'adresse de Lady X.
Sinon, Ali est au courant des emplacements du Sugar Dream S.S. et il peut rencarder les PJ . Ça lui fera d'ailleurs penser que Lady X participait aussi à des soirées dans les catacombes, les soirées OrgasMix. Cette coïncidence risque de faire flipper Ali et à moins que les PJ ne l'en dissuadent, il se fera un devoir de prévenir les keufs, vous êtes prévenu.

C'est moi Vampirella - INS

Fiona, un démon d'Andrealphus, a disparu le 24 septembre et on n'a pas de nouvelles de lui depuis que c'est arrivé. Cet ange avait pour couverture une certaine Jeanne Debray, DJ à Paname sous le pseudo de Lady X. Son adresse était : 83 rue Saint-Denis.
Fiona montrait beaucoup d'enthousiasme à distiller des remixes envoûtants, capables de transformer en véritable partouze une réunion d'anciennes du collège pour jeunes filles Sainte Marie du Cul-cousu.
C'est tout ce qu'ont les démons chargés de l'enquête pour commencer leur boulot.

La piaule

L'appart de Fiona est un deux pièces au-dessus d'un sex shop : c'est clean, vide et blanc, et pour tout dire, avec des légumes ça ressemblerait à un frigo. Près du futon que surplombe un grand miroir, un placard ne contient que des vêtements noirs en cuir ou latex. Les grands moments de la visite sont la «bibliothèque» et la vidéothèque qui recensent en textes et surtout en images toutes les perversions possibles et imaginables. Entre un numéro des « annales de l'anal » et un autre de « Sweet Slaves », les PJ trouvent plusieurs affiches de soirées underground auxquelles participait DJ Lady X.
Ces soirées sont : More à l'Unsafe, Hit au H Club, Wailing wall au Triple et OrgasMix, sans adresse.
Il y a également dans une pile de factures EDF une lettre envoyée par une boîte d'édition de disques, Undersound, il s'agit d'un courrier concernant un contrat établi entre Fiona et la boîte.



D'autres infos

Dans tous les clubs dont le nom est mentionné sur les affiches, l'ambiance est la même : assez sympa pour ceux qui aiment les sensations fortes et les coups de fouet. Lady X y jouit d'une solide réputation, pour sa musique, mais aussi pour ses performances « after hours ». En interrogeant la faune de ces boîtes, les PJ pourront apprendre qu'OrgasMix est une soirée clandestine organisée régulièrement dans les catacombes et dont la date et l'emplacement précis sont annoncés la veille par des tracts et sur Nova.
Au bureau d'Undersound (voyez plus haut), les PJ peuvent apprendre que Lady X était une salope de toute première catégorie, une espèce de génie du sexe dont les remixes transformaient n'importe quelle rave en orgie. Sa disparition est franchement gênante, ce d'autant plus qu'un autre DJ a disparu : DJ Nesta (en insistant, les PJ obtiennent l'adresse de Nesta).
Sinon, Ali est au courant des emplacements d'OrgasMix et il peut rencarder les PJ. Ça lui fera d'ailleurs penser que DJ Nesta participait aussi à des soirées dans les catacombes, les soirées Sugar Dream Sound System. Cette coïncidence risque de faire flipper Ali et à moins que les PJ ne l'en dissuadent, il se fera un devoir de prévenir les keufs, vous êtes prévenu.

Marche à l'ombre

Comme vous l'avez compris, anges et démons enquêtent en même temps sur la disparition d'un des leurs qui faisait le DJ dans les soirées branchouilles de la capitale. C'qui serait drôle, c'est qu'y se rencontrent...
Évidemment, vous avez le choix du cadre de cette rencontre mais l'appartement d'un des deux disparus (celui du démon si vos PJ sont des anges et inversement) semble un bon plan. Se reconnaissent-ils ? Se font-ils un amical signe de main ? Tirent-ils avant d'entamer la discussion ? À vous de voir.
Les caracs' de l'équipe « d'en face » sont données plus loin (vous pouvez considérer qu'elle a toujours un petit train de retard sur les PJ).
Une autre rencontre sympathique : ces messieurs de la police qui enquêtent sur les deux disparitions. Ils ne sont pas d'une importance fondamentale (dans le contexte de ce scénar', faut-il le préciser), mais ça fait toujours rire les PJ quand il faut s'expliquer avec un intellectuel tout de bleu vêtu.

Emmène moi danser ce soir

Après ces préliminaires, les PJ finissent par se retrouver à l'une des deux soirées underground, au propre comme au figuré. Ils peuvent obtenir l'emplacement et la date des soirées via radio Nova ou en retournant dans les clubs cités plus haut où des flyers annoncent les soirées (aide de jeu). Dans les deux cas, l'accès se fait via un squat dont la cave donne sur le réseau d'égouts, puis sur les catacombes. Les PJ n'ont pas à s'inquiéter : les parcours sont bien balisés et en plus ils sont loin d'être seuls, des «bandes de jeunes» se rendent aussi aux soirées.

Reggae night

Sugar Dream Sound System a lieu le 26 septembre. L'ambiance est plutôt cool, les musiques crachées par les enceintes vont du bon vieux Dub à la Dream avec pour seuls mots d'ordre : faut qu'ça groove et qu'ça plane ! Dans la fumée qui fleure bon les herbes exotiques, une centaine de jeunes agitent leurs dreadlocks en cadence.
Les PJ n'ont plus qu'à mener leur petite enquête. Ils peuvent interroger des danseurs ou des membres du staff.

Les danseurs

La moitié des danseurs n'a pas envie de discuter ou n'est plus en état de le faire : ils se contentent de répéter aux investigateurs «Jah love» «You feel Hirie», et «Jah ! Rastafaraï !».
Deux danseur sur six estiment que le nouveau DJ n'a pas un aussi bon feeling que DJ Nesta : ils trouvent les nouveaux mixes un peu trop « Babylon Style », pas assez « Roots » et pas assez inspirés par l'esprit de Jah (pour les babouins qui n'écoutent pas de reggae et préfèrent Patricia Kaas, Jah c'est le nom de Dieu dans la terminologie rasta).
Un danseur sur six pensent que les PJ sont des casse-couilles, qu'y doivent être des flics et que s'ils cherchent la castagne, ils vont la trouver et pas plus tard que tout de suite ! Bing !

Le staff

Il y a en tout six videurs, deux barmaids, deux DJ et un type avec un portable qui ne cesse d'aller d'un videur à l'autre et du bar aux platines.
Trois videurs, les deux barmaids et un des deux DJ sont d'authentiques rastas, reconnaissables à leur look. Ceux-là regrettent bien DJ Nesta qui avait vraiment «un bon feeling, man ! », « C'est l'esprit de Jah qui passait dans sa musique » et ils ont l'impression qu'après l'avoir écouté, ils passaient toujours « quelques jours sur un petit nuage : c'était plus fort que la meilleure jamaïcaine, mec ! ».
Interrogés sur les véritables organisateurs de la soirée, ces membres du staff ne peuvent pas révéler grand-chose : ils pensent qu'il s'agit d'un collectif underground nommé « Râ » et désignent le type au portable comme l'un des organisateurs.
Les autres membres du staff n'ont pas un look rasta, le type au portable mis à part : ils ont le crâne rasé sauf une petite queue de cheval. Aucun d'entre eux n'appréciera d'être interrogé et ils feront comprendre aux PJ curieux qu'il y a des baffes qui se perdent.

Master and servant

La soirée OrgasMix a lieu au même endroit que Sugar Dream S.S., le lendemain 27 septembre. L'ambiance est plutôt hot, des drags et des SM s'agitent sur de la techno hard-core et de la trans' assez prenante. La soirée tourne vite à l'orgie : un peu partout la danse se transforme en copulation pure et simple (façon de parler).
Les PJ n'ont plus qu'à mener leur petite enquête. Ils peuvent interroger des danseurs ou des membres du staff.

Les danseurs

La moitié des danseurs n'a pas envie de discuter ou n'est plus en état de le faire : ils se contentent de répéter aux investigateurs « I want You » « B... moi » et « S... ! Esclave ! ».
Un danseur sur six pense que l'ancienne DJ faisait des mixes différents : c'est pas que c'était mieux, mais c'était différent.
Deux danseurs sur six estiment que le nouveau DJ n'a pas un aussi bon feeling que Lady X : ils trouvent les nouveaux mixes un peu trop « soft », pas assez « hard » et pas assez « païens ».
Un danseur sur six pense que les PJ sont des casse-couilles, que s'ils aiment le fouet et les coups, ils vont être servis ! Sinon tant pis !

Le staff

Il y a en tout six videurs, deux barmaids, deux DJ et un type avec un portable qui ne cesse d'aller d'un videur à l'autre et du bar aux platines.
Trois videurs, les deux barmaids et un des deux DJ sont d'authentiques SM, reconnaissables à leur look (cuir, latex et piercing). Ceux-là regrettent bien Lady X qui était vraiment la plus chaude de tous les DJ de Paname !
Interrogés sur les véritables organisateurs de la soirée, ces membres du staff ne peuvent pas révéler grand-chose : ils pensent qu'il s'agit d'un collectif underground nommé « Râ »

et désignent le type au portable comme l'un des organisateurs. Les autres membres du staff n'ont pas un look SM, le type au portable mis à part : ils ont le crâne rasé sauf une petite queue de cheval. Aucun d'entre eux n'appréciera d'être interrogé et ils feront comprendre aux PJ curieux qu'il y a des baffes qui se perdent.

Bad

Plusieurs membres du staff présents aux deux soirées sont des disciples de Seth. Les trois videurs (Robert, Théodore et Hakim) sont des brutes épaisses qui ont chacun un Uzi qui ne sert pas qu'à faire joli. Deux DJ disciples de Seth mixent des sortilèges : celui qui anime Sugart Dream S.S. travaille sous le nom de DJ Oser (prononcer Djoser), son véritable nom est Gilbert Vanckovelaert (il a ses papiers sur lui) ; celui qui joue à OrgasMix porte le pseudo de DJ Osiris et s'appelle en réalité Marc Ferret (il a aussi ses papiers).

Le mec au portable, c'est Bernard Dumont, alias Amon, qui est prêtre du culte de Seth. C'est un expert en close combat et il connaît en plus quelques sortilèges. C'est lui qui a repéré la nature angélique et démoniaque de DJ Nesta et Lady X et les a signalés Seth pour les faire disparaître.

This is the end

Quelles que soient les méthodes utilisées par les PJ, qu'ils déclenchent eux-mêmes une baston générale au cours de la soirée ou qu'ils tentent de la jouer en finesse, OrgasMix est interrompue par l'arrivée des forces de police, conduites par l'inspecteur Tarin qui mène l'enquête sur la disparition d'Adrien Padlie (Nesta) et de Jeanne Debray (Fiona). Ça se traduit par un joli merdier au cours duquel danseurs et organisateurs tentent de disparaître dans la nature.

C'est à vos joueurs de voir s'ils se sentent l'envie de fraterniser avec les flics ou s'ils essaient de jouer les filles de l'air (avec pas mal de chance de se paumer dans les labyrinthes des catacombes et des égouts).

Au cours d'une éventuelle baston, il se peut qu'Amon soit obligé par l'action des PJ d'utiliser ses pouvoirs surnaturels, ce qui prouvera aux PJ qu'il se passait bien quelque chose de louche dans les raves des catacombes.

Malheureusement, après l'arrivée de nos amis de la police, il ne restera pas de preuve de l'implication d'Amon et de ses sbires dans la disparition de Nesta et Fiona.



2ème partie

Légions peplum

Parallèlement à ses activités musicales, Seth dirige une secte, Râ, et organise de mieux en mieux ses nombreux adeptes dont un paquet sont venus à lui après avoir lu ses bouquins. Mais trouvant que des déçus de la psychanalyse et des cathos frustrés ne suffisaient pas pour établir la base d'un nouveau culte, Jaquemin s'est décidé à former aussi des troupes de choc, la Garde d'Horus, en récupérant des skins et des hardos reconvertis au culte des dieux anciens.

Au cours du nettoyage des catacombes dans le cadre de l'enquête sur la disparition de Nesta et Fiona, les flics sont tombés sur les troupes de choc de Seth qui utilisent également les catacombes comme lieu de rassemblement et comme terrain d'entraînement. L'existence de ces milices inquiète le Paradis et l'Enfer qui charge les PJ d'orienter leur enquête sur cette piste.

Au cours de cette enquête, les persos doivent mieux cerner la nature des adeptes de Seth et commencer à resserrer le filet autour de l'illuminé.

C'est reparti pour un tour

Le 28 septembre, les PJ sont contactés par leurs supérieurs qui leur apprennent qu'au cours des opérations de police dans les catacombes, un bataillon de CRS est tombé sur une véritable milice entraînée et armée qui les a immédiatement attaqués. D'après certaines sources sûres, les miliciens avaient le crâne rasé (l'information n'est pas tout à fait juste puisqu'ils ont une queue de cheval) et hurlaient des propos antichrétiens en guise de cris de guerre.

Les autorités du Paradis et de l'Enfer s'intéressent à cette histoire pour des motifs différents. Outre le lien possible entre la disparition de Nesta et l'existence de cette milice, certains Archanges s'inquiètent ouvertement. « Ceux d'en bas » auraient-ils mis sur pied des troupes de choc ? Seraient-ce des serviteurs de Daniel ayant définitivement pété les plombs ?

En Enfer, on s'interroge également. Qui sont ces gars qui prétendent lutter contre « ceux d'en haut » mais dont on a jamais entendu parler ?

Le début de la mission est simple, les persos disposent de deux pistes : le lieu de l'affrontement (qui est toujours sous surveillance policière) et les miliciens blessés qui ont été conduits aux urgences de la Pitié-Salpétrière.

Mauvaises rencontres

C'est pas obligatoire, mais vous pouvez toujours pimenter cette deuxième partie de rencontres enrichissantes avec les forces de police (Tarin qui est chargé de l'enquête sur la disparition de Jeanne Debray et Adrien Padalie et qui sera sûrement exaspéré de croiser les persos à tout bout de champ) ou avec les gars «d'en face».

Hot line : « Mes joueurs sont des blaireaux »

Y z'ont même pas pensé à fouiller la chambre d'hôtel et j'suis bien coincé parce qu'ils savent même pas qu'ils doivent aller en Égypte.
Pas de problème : rappelez-leur que Jaquemin partait pour Roissy ! Et alors ? Et alors, Jaquemin, son trip, c'est pas le Bélouchistan ! Y faut vérifier les passagers pour l'Égypte sur un vol daté du 5 novembre pour découvrir le nom de Jaquemin parmi les passagers.
Quant à l'hôtel, il suffira de se renseigner auprès des hôtels les plus luxueux du Caire pour apprendre qu'il est bien descendu au Hilton.
Voilà.

Les trésors enfouis

C'est à quelques centaines de mètres de l'emplacement des soirées que les forces de police se sont trouvées nez à nez avec des types armés de fusils-mitrailleurs.
L'accès à cette partie des catacombes est étroitement surveillée par des patrouilles de flics (4 par 4, comme d'hab') et il faudra que les PJ surmontent ce léger obstacle.
Une fouille permet de découvrir :
- des traces de pas qui tendent à démontrer que les «miliciens» se sont enfoncés dans les catacombes pour échapper aux autorités ;
- deux ou trois amulettes représentant une tête de faucon stylisée (le dieu Horus, signe de la Garde d'Horus) ;
- un plan des catacombes en provenance du service des souterrains de la Ville de Paris ;
- un fusil-mitrailleur de fabrication russe.

Urgence

Trois miliciens ont été blessés au cours de l'affrontement et ce sont les seuls qui ont été arrêtés à cette occasion. Deux des blessés sont encore inconscients en « soins intensifs », tandis que le troisième restera en traumatologie quelques jours : il est capable de parler, même si les médecins n'ont pas encore autorisé les flics à l'interroger.
La chambre du bonhomme est gardée par un flic qui est censé rester en faction. Mais l'erreur, l'envie de pisser et la sensibilité aux charmes des infirmières sont des points faibles assez communs chez l'être humain (l'os du crâne en est un autre, c'est une question de style).
Une fois ce détail réglé, les PJ ne doivent pas oublier que le blessé a juste à côté de lui un petit bouton qui lui permet d'appeler une infirmière, laquelle accourt immédiatement sauf quand elle est en train de boire son café. Si les persos ne pensent pas à ce détail, considérez que le blessé parviendra à appeler du secours au moindre geste inquiétant de la part des PJ. Quoi qu'il en soit, les PJ ne pourront pas rester plus de quelques minutes en tête à tête avec leur suspect avant d'être dérangés par deux imposantes femmes de service à la voix particulièrement perçante.
Le blessé a le crâne rasé sauf une queue de cheval au dessus de la nuque. Si les personnages fouillent rapidement ses effets personnels, ils trouveront un médaillon de style égyptien portant le signe d'Horus.
Le blessé connaît l'adresse de l'association culturelle Râ, le nom du chef des gardes d'Horus (Memmon, alias Gérard Dumont, le frère de Bernard Dumont) et l'existence de Seth (dont il ignore la véritable identité). Il ne donnera aucune de ces informations volontairement et les PJ devront trouver une façon de le faire parler. Ce qu'il est prêt à réciter sans se faire prier, c'est le baratin idéologique des Gardes d'Horus :
« Les temps du crucifié sont révolus, les dieux anciens vont se réveiller, les sagesses enfouies et oubliées refont surface, l'ère des faibles et des hypocrites s'achève, pharaon revient ! ».

L'échec

Il se peut que les persos échouent en arrivant un peu trop tard devant la faille ou que les dieux leur collent une branlée. Si c'est le cas, Seth va pouvoir maintenir son culte pendant encore quelques mois, le temps pour les autorités angéliques de mettre fin à cette plaisanterie. Si c'est le cas, ils vont se manger une limitation.
Sinon, c'est la récompense normale (+3 sur le dé), sauf s'ils n'ont pas retrouvé l'ange ou le démon qu'ils étaient censés retrouver, auquel cas il ne s'agit que d'une victoire marginale (pas de modificateur au dé).

Septembre	Octobre	Novembre
1 Lundi	1 Mercredi	1 Samedi
2 Mardi	2 Jeudi	2 Dimanche
3 Mercredi	3 Vendredi	3 Lundi
4 Jeudi	4 Samedi	4 Mardi
5 Vendredi ✗	5 Dimanche	5 Mercredi
6 Samedi ✗	6 Lundi	6 Jeudi
7 Dimanche	7 Mardi	7 Vendredi
8 Lundi	8 Mercredi	8 Samedi
9 Mardi	9 Jeudi	9 Dimanche
10 Mercredi	10 Vendredi	10 Lundi
11 Jeudi	11 Samedi	11 Mardi
12 Vendredi	12 Dimanche	12 Mercredi
13 Samedi	13 Lundi	13 Jeudi
14 Dimanche	14 Mardi	14 Vendredi
15 Lundi	15 Mercredi	15 Samedi
16 Mardi	16 Jeudi	16 Dimanche
17 Mercredi	17 Vendredi	17 Lundi
18 Jeudi	18 Samedi	18 Mardi
19 Vendredi	19 Dimanche	19 Mercredi
20 Samedi	20 Lundi	20 Jeudi
21 Dimanche	21 Mardi	21 Vendredi
22 Lundi	22 Mercredi	22 Samedi
23 Mardi	23 Jeudi	23 Dimanche
24 Mercredi	24 Vendredi	24 Lundi
25 Jeudi	25 Samedi	25 Mardi
26 Vendredi ✗	26 Dimanche	26 Mercredi
27 Samedi ✗	27 Lundi	27 Jeudi
28 Dimanche	28 Mardi	28 Vendredi
29 Lundi	29 Mercredi	29 Samedi
30 Mardi	30 Jeudi	30 Dimanche
	31 Vendredi	

There are many people (si c'est l'Arménie, je dis oui)

L'arme de fabrication russe provient d'un trafiquant arménien, Georges Sarroyan, spécialisé dans ce genre d'import-export en provenance des anciens paradis socialistes. Si les PJ ont des contacts avec le milieu, des milices armées ou des organisations de mercenaires, ils peuvent obtenir le nom et l'adresse de Sarroyan (un entrepôt à Aubervilliers).
L'entrevue avec Sarroyan peut être musclée si vous estimez que vos joueurs ont besoin de se dégourdir la gâchette. Sarroyan n'aime pas les gens curieux et les nombreux gorilles qui travaillent sous ses ordres non plus. Vous voyez le tableau, je vous fais pas un dessin.
Une fois Sarroyan ramené à de meilleures dispositions et plus enclin à la conversation, il pourra apprendre aux PJ que plusieurs lots d'armes automatiques (FM, PM et autres matos plus lourds) ont été récemment vendus à un groupe paramilitaire dont il ignore tout, à commencer par ses options idéologiques (d'ailleurs, il s'en fout). Il n'a rencontré aucun membre de l'organisation : la plus part des contacts ont été téléphoniques et souvent depuis des cabines. Cependant Sarroyan, qui se tient sur ses gardes, a pris la précaution de noter tous les numéros de téléphone de ses contacts quand ces derniers l'appelaient. Si les PJ se renseignent (3615 code Annu, l'annuaire inversé par Minitel !), ils constateront que tous les numéros correspondent à des cabines sauf un, celui des Éditions TOP1.

Le plan des catacombes

Au service des souterrains de la Ville de Paris, le plan des catacombes peut-être authentifié. Ce qui trouble l'interlocuteur des PJ, c'est que ce plan n'est pas un plan touristique, c'est un plan de service, censé ne pas circuler.
En clair : un des membres de la mairie est lié aux gardes d'Horus. Entre les différents services ayant facilement accès aux plans, cela fait une dizaine de personnes. S'ils ont un bon prétexte, les PJ peuvent interroger tout le monde. Le coupable, c'est un quadra grassouillet du service informatique, Yves Legoennec, qu'il ne sera pas difficile de démasquer : si on l'interroge directement sur la disparition des plans, il rougit et bégaie mais n'avoue pas pour autant. Par contre, les persos pourront remarquer qu'il porte un médaillon de style égyptien autour du cou (un soleil portant des hiéroglyphes).
Si les PJ coincent Legoennec, ils apprendront que c'est un fan de Jaquemin et qu'il a photocopié ces plans à la demande de membres d'une « association culturelle » qu'il fréquente : l'association Râ dont il connaît l'adresse.

Bijoux de famille

N'importe quel égyptologue pourra expliquer le sens des hiéroglyphes inscrits sur les médaillons des gardes d'Horus, ainsi que sur celui de Legoennec : les deux médaillons portent la mention « Pharaon revient ».

Mais lis tes ratures !

Les Éditions TOP1 sont spécialisées dans l'édition et la publication de best-sellers en tout genre : romans à l'eau de rose, novelisations des séries télés, mémoires de pseudo-stars et essais

de pseudo-politiciens. Personne ne sait rien du trafic d'armes aux Éditions TOP1 : le numéro de téléphone qu'avait noté Sarroyan correspond à un bureau inoccupé qui sert principalement aux écrivains quand ces derniers ont à travailler sur place (corrections ou promotion). La seule chose que peuvent apprendre les PJ, c'est que les Éditions TOP1 ont publié des romans concernant l'Égypte antique, les cinq best-sellers de Christophe Jaquemin : Le fils de Râ, La fiancée d'Horus, Échec à Pharaon, La vengeance de Seth et Pharaon revient.
Seuls le directeur de collection, l'attachée de presse et le PDG de TOP1 connaissent l'adresse de Jaquemin, mais ils savent qu'on ne peut le joindre actuellement : il lui arrive souvent de disparaître quand il travaille sur l'un de ses romans.

Les Râ quittent le navire

Seul le blessé de la Pitié-Salpétrière et Yves Legoennec connaissent l'adresse de l'Association Râ, une maison bourgeoise, rue Galvani, du côté de la porte de Champerret (XVIIème).
Quelle que soit la volonté des PJ en se rendant au siège de l'association Râ, leur visite se transformera en baston. En effet, tous les grands prêtres du culte ont le pouvoir de discerner la nature angélique ou démoniaque de leurs visiteurs et essaieront alors de les maîtriser manu militari.
Derrière un hall d'accueil décoré de hiéroglyphes, une superbe greluche lookée Cléopâtre fait office d'hôtesse. Entre les faux sarcophages et bas-reliefs en plâtre, les romans de Jaquemin sont bien en évidence. L'hôtesse demande aux persos s'ils souhaitent devenir membres de l'association : s'ils refusent, ils ne peuvent théoriquement voir rien d'autre du siège de l'assos'.
Si les persos se montrent grossiers ou insistants, ils auront droit à un des membres de l'équipe de sécurité et ça risque de dégénérer rapidement.
Si les persos se sont cassé la nénette pour avoir une espèce de prétexte, ils pourront rencontrer « l'attaché de presse », Gérard Dumont, qui est grand prêtre et repérera donc les persos : baston.

Tout ça pour ça

Après cet intermède sportif, les persos auront les mains libres quelques minutes avant l'arrivée de la police (ce qui permettra de friter encore un peu si vos joueurs aiment vraiment ça).
Bien qu'elle ne porte aucune mention particulière, une pièce dans l'immeuble est de toute évidence celle du « leader » de la secte : les statuettes sont authentiques, il y a des bijoux d'époque en or massif, etc.
Les persos y trouveront plusieurs notes manuscrites (qui permettront éventuellement d'identifier Jaquemin comme étant le chef de la secte).
Sur un calendrier de bureau, plusieurs dates sont soulignées. Elles correspondent aux soirées Sugar Dream et OrgasMix, ainsi qu'à la sortie du CD (aide de jeu).
À l'intérieur d'un coffre-fort se trouvent plusieurs papyrus reproduisant des sortilèges, ainsi que plusieurs cassettes DAT. Ce sont bien entendu les cassettes des morceaux destinés au CD. S'y trouve également une vue en coupe de la grande Pyramide, où la chambre du roi est marquée de rouge et entourée de calculs compliqués et d'annotations en hiéroglyphes. Enfin, toujours dans le coffre-fort, se trouvent deux jarres antiques fermées par des sceaux de cire marqués de hiéroglyphes. Il suffit de briser les jarres ou simplement les sceaux pour libérer Nesta et Fiona qui pourront rentrer « chez eux ».
Voila c'est fini pour cette partie.



3ème Partie

Râ lovely

Cette troisième partie ne doit pas obligatoirement avoir lieu immédiatement après les deux précédentes : vous pouvez donc intercaler un petit scénar entre Légions Péplum et Râ Lovely.
En dépit de tous les problèmes que lui ont causés les PJ, Jaquemin, alias Seth, n'a pas abandonné ses projets. Il a encore de nombreux adeptes dans toute la France, il a plein de fric grâce aux gogos qui achètent ses bouquins et surtout, il a encore son CD. Alors, il a utilisé son fric pour produire le CD et lancer une promo de la mort qui le propulse au top des ventes en moins d'une semaine. Les singles du disque passent quinze fois par jour sur la plupart des stations FM, le clip squatte les chaînes musicales et des dizaines de milliers de personnes achètent le disque, qui devient le tub de toutes les boîtes dance de l'hexagone.
Tout ça suffit à réveiller Horus, Râ, Isis et leurs joyeux amis qui roupillaient dans une marche perdue depuis deux mille ans et ça, ben ça fait pas plaisir aux grosses légumes du Paradis et de l'Enfer qui n'ont jamais apprécié la concurrence et qui estiment avoir assez de problèmes avec les bouddhistes.

Intro musicale

Le 3 novembre, les persos remarquent que les morceaux qui se trouvaient enregistrés sur la cassette DAT trouvée dans les locaux de la secte Râ commencent à être diffusés sur les ondes et à bénéficier de pubs télé : « Sound of Cleopatra, les rythmes des temps anciens éveillent une sagesse nouvelle ». La musique oscille entre jungle et trans avec des chants en langue étrangère, le clip est très new age : des meufs en tenue pseudo-égyptienne ondulent lascivement dans des cryptes de carton-pâte décorées de fresques et des hiéroglyphes en surimpression clignotent de façon hypnotique. Les persos, qui en réfèrent à leurs supérieurs, sont immédiatement mis au courant de certains problèmes qui inquiètent le Paradis et l'Enfer : Blandine d'un côté et Beleth de l'autre ont repéré une activité inquiétante du côté d'une marche paumée qu'on croyait désertée. Les persos sont tout désignés pour découvrir ce qui se passe. Il n'y a pas trente-six explications, le réveil des anciens correspond fatale-

ment à un renouveau de leur culte. Ce phénomène est pour l'instant marginal, mais si on ne trouve pas la source du problème, ça risque de perturber sacrement l'équilibre entre le ciel et l'enfer.

Le mystère de la grande pyramide

Le CD est édité par la firme Pyramide, 10 rue Lamartine à Levallois-Perret. Cette adresse correspond à une ruche d'entreprises, c'est-à-dire un immeuble au sein duquel plusieurs sociétés sont regroupées. Les bureaux que Pyramide est censée occuper sont vides : il n'y a qu'un terminal ordinateur, un téléphone, et du vent. La bécane (attention, c'est la minute runner) est « vide », sauf si un joueur pense à récupérer des documents jetés à la « corbeille ». Dans ce cas, les joueurs trouveront un modèle de lettre envoyé à une société de pressage de CD, Musika, dont l'adresse n'est pas mentionnée.

Si on baratine la standardiste de l'immeuble, elle peut indiquer que les derniers échanges téléphoniques de Pyramide se faisaient surtout avec la Belgique ; si on l'interroge sur les employés de Pyramide, elle affirmera qu'un seul employé (un monsieur charmant et très élégant) venait régulièrement et que la société a eu plusieurs fois la visite de Christophe Jaquemin (elle l'a reconnu pour l'avoir vu chez Pivot).

Attention : les locaux de Pyramide sont sous la surveillance de ce qui reste des gardes d'Horus. Dès que les PJ auront visité à la boîte, ils seront pris en filature par des gardes surarmés dans une Espace aux vitres fumées, qui leur tomberont sur le râble à la première occasion (un rue sombre, le soir à la maison, etc.).

Les gardes (s'il en reste en vie après la prise de contact avec les PJ) ne savent rien. Ils ont été recrutés par l'association Râ, obéissent à Seth dont ils ne connaissent pas la véritable identité et reçoivent leurs ordres sur un téléphone portable.

Une piste, une fois !

La firme Musika se trouve chez nos amis d'outre-Quiévrain comme disait Lucien Jeunesse, c'est-à-dire dans cette contrée mystérieuse qu'est la Belgique. Il se peut que vos PJ en retrouvent la trace grâce aux indications de la standardiste susmentionnée (et y a rien de dégueulasse là-dedans) ou simplement via un annuaire international et un peu de patience. Si vos PJ sont des déficients mentaux ou aiment le voyage, ils peuvent prendre le TGV jusqu'à Bruxelles, sinon ils peuvent tout aussi bien téléphoner, c'est quand même moins cher.

Willie Houtrijk (prononcer A-Ou-Trêïk, fin de la leçon de flamand) est le PDG de Musika : il a évidemment un accent belge à couper au couteau (rions un peu !) et sait deux trois choses à propos de Pyramide et du disque « Sound of Cleopatra » qui a été pressé dans son usine à plus de 100 000 exemplaires (50 000 exemplaires sont d'ailleurs encore stockés à l'usine : si les persos pensent à détruire le stock, c'est tout bénef'). Willie a une adresse à laquelle il devait envoyer un exemplaire du CD une fois celui-ci pressé : à l'attention de M. Jaquemin au Ritz, à Paris.

Séance de rattrapage

Vous vous souvenez des deux DJ qui mixaient aux soirées underground de la première partie de cet excellent scénar ? DJ Oser et DJ Osiris. Avec un peu de temps et de neurones, les PJ peuvent mettre la main sur l'un des deux, il leur suffira simplement de faire le tour des boîtes branchées de la capitale ou des maisons de prod' underground.

Toujours est-il que les deux bonhommes peuvent mettre les PJ sur la piste de la boîte Musika, ainsi que sur celle du Ritz si vos persos ont raté des indices.

Séquence émotion

Eh oui ! De l'émotion avec un petit passage par le Ritz, le lieu que quittait Lady Di avant de rouler à fond la caisse vers son destin.

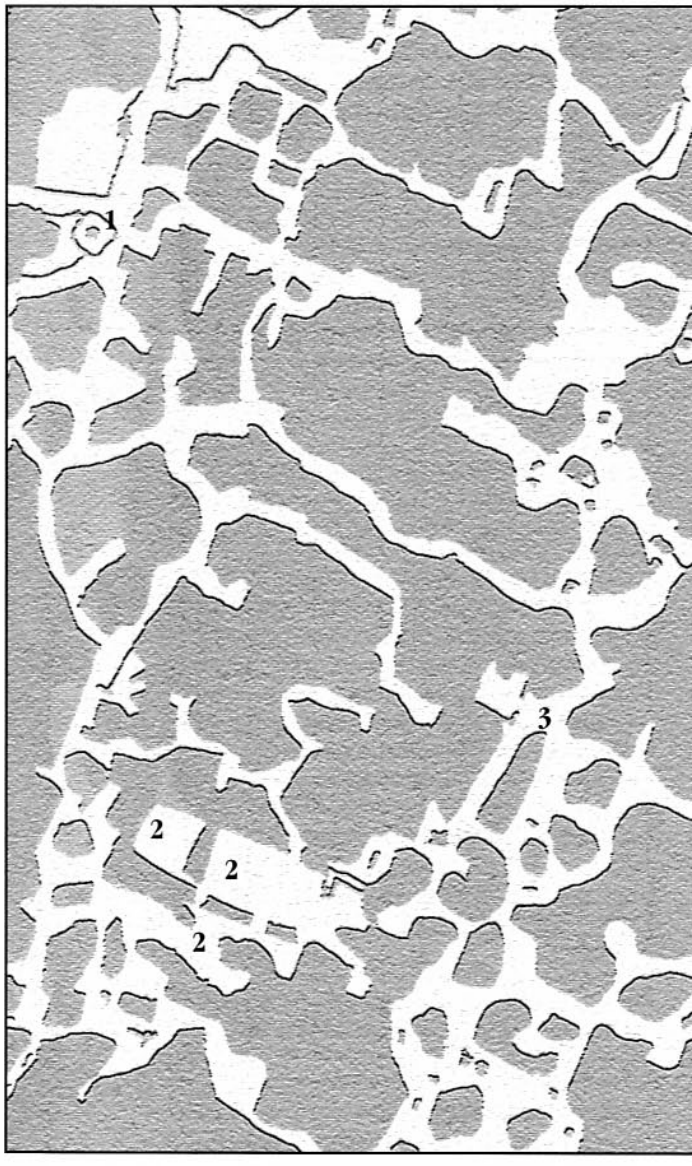
Les mecs du Ritz sont plutôt du genre snobinards, mais avec des baffes, du bakchich ou des menaces, les persos devraient pouvoir apprendre que Jaquemin a bien une chambre à l'hôtel, malheureusement il est actuellement en voyage : il a pris un tax' pour Roissy le 5 novembre.

Gageons que nos sympathiques investigateurs ne craindront pas d'entrer par effraction dans la chambre du « romancier » pour jeter un coup d'œil à l'intimité du grand homme. S'ils prennent le temps de poser quelques questions et de faire copain-copain avec une des filles d'étage, ils pourront apprendre que personne n'entre jamais dans la chambre de Jaquemin, qui a laissé des consignes très strictes à ce sujet (et du blé pour les faire respecter).

Vous réjouissez pas trop vite (ou ne désespérez pas déjà, c'est selon)

Je sais, je sais. Vous pensez : « Ouah y a même pas de baston dans cette partie du scénar ! C'est chiant on se croirait en plein Derrick. ». Détrompez-vous.

Jaquemin est quand même pas un neuneu, il sait bien que les anges et les démons ne vont pas le laisser faire joujou avec les dieux anciens sans réagir et il a prévu quelque chose pour les persos.



1 : Accès aux souterrains
2 : Emplacement des soirées
3 : Emplacement des Gardes d'Horus

Avant de partir, le 4 novembre il a éveillé quatre momies qu'il avait achetées au marché noir (le trafic « d'œuvres d'art » ça existe). Les momies attendent bien gentiment dans la chambre d'hôtel avec pour mission de charcler le premier quidam qui entrera, c'est-à-dire les PJ.

Le trésor du pharaon

La chambre de Jaquemin contient plein d'indices super sympas qui réjouiront le cœur des joueurs pour peu qu'ils prennent le temps de la fouiller avant l'arrivée de la sécurité de l'hôtel (leur altercation avec les momies risque de ne pas avoir été super discrète) :

- une copie du « Livre des morts » en hiéroglyphes avec la tradal en grec ancien ;
- une copie du plan des souterrains avec les lieux des soirées underground entourés au rouge ;
- plus intéressant, un fax envoyé à Jaquemin par l'hôtel Hilton du Caire lui signalant que la suite qu'il a réservée l'attend à partir du 5 novembre.

OK, vous l'avez compris, nos persos n'ont plus rien à faire dans notre beau pays : direction le Caire.

Le mystère de la grande pyramide II

C'est comme dans Black et Mortimer, c'est un mystère en deux parties.

Décidément Jaquemin est insaisissable puisqu'il a quitté le Hilton le lendemain de son arrivée. Tout ce que peuvent apprendre les persos de la réception du Hilton, c'est qu'il s'est fait conduire jusqu'au site de la pyramide en taxi. Depuis, il n'est pas revenu à l'hôtel. Espérons qu'il n'ait pas disparu, lui aussi !

Comment ça lui aussi ?

Eh bien, tout le monde en parle au Caire depuis quelques jours (depuis le 6 pour être précis) : une rumeur court selon laquelle deux touristes allemandes et un employé du service d'entretien auraient disparu à l'intérieur de la pyramide dont la

Y faut de tout pour faire un monde : les carac'

Les prêtres de Seth (les frères Dumont et environ quatre autres types dans les locaux de Râ)
Fo : 1 Vo : 3 Ag : 1 Pe : 1 Pr : 2 AP : 2 PP :
ou
Fo : 1 Vo : 3 Ag : 2 Pe : 1 Pr : 2 AP : 2 PP :
ou
Fo : 2 Vo : 3 Ag : 1 Pe : 1 Pr : 2 AP : 2 PP :
Talents : arme de poing (1), baratin (2).

Les gars d'en face (anges)
Essayer d'équilibre cette équipe par rapport à celle de vos PJ en rajoutant quelques anges moins bourins.

Ange de Laurent - Grade 2
Fo : 4 Vo : 4 Ag : 3 Pe : 4 Pr : 3 AP : 2 PP : 20
Talents : Esquive (2), Arme de contact (6), Corps à corps (3).
Pouvoirs : Éclair (2), Armure corporelle (2), Immunité au Feu, Volonté supranormale (4), Talent de combat, Polymorphie (1), Arme de contact bénite (épée), Membre coupé.

Ange de Daniel
Fo : 5 Vo : 4 Ag : 1 Pe : 3 Pr : 3 AP : 1 PP : 10
Talents : Arme de contact (1), Arme d'épaule (2), Esquive (1), Corps à corps (1).
Pouvoirs : Armure corporelle (2), Paralysie (2), Chair en pierre (2).

Ange de Jean - Grade 1
Fo : 4 Vo : 4 Ag : 3 Pe : 3 Pr : 4 AP : 2 PP : 14
Talents : Arme d'épaule (2), Discussion (2), Esquive (2).
Pouvoirs : Éclair (2), Conversion physique (1), Détection du mal (2), Détection du Danger (1), Générateur (4).

Les gars d'en face (démons)
Essayer d'équilibre cette équipe par rapport à celle de vos PJ en rajoutant quelques démons moins bourins.

Démon de Bélial - Grade 2
Fo : 3 Vo : 5 Ag : 3 Pe : 3 Pr : 2 AP : 2 PP : 25
Talents : Arme d'épaule (3), Corps à corps (3), Esquive (3).
Pouvoirs : Jet de flammes (2), Armure corporelle (2), Détection du Bien (1), Douleur (1), Cornes (2), Incendie (3).

Démon de Crocell - Grade1
Fo : 5 Vo : 2 Ag : 4 Pe : 2 Pr : 4 AP : 1 PP : 16
Talents : Arme de contact (2), Arme d'épaule (2), Esquive (2), Corps à corps (2).
Pouvoirs : Jet de glace (4), Armure corporelle (4), Froid (1).

Démon de Valefor
Fo : 2 Vo : 6 Ag : 4 Pe : 2 Pr : 2 AP : 2 PP : 20
Talents : Esquive (2), Corps à corps (2), Discrétion (2).
Pouvoirs : Sommeil (2), Jet d'acide (2), Invisibilité (2), Caméléon (2), Bond (2), Ouverture (1).

Les Momies
Fo : 3 Vo : 2 Ag : 3 Pe : 2 Pr : 1 AP : 1 PP : 4
Talents : Corps à Corps (2), Arme de contact (1), Arme de contact lourde (1).
Pouvoirs : Maladie (1), Détection du Bien (1).

Seth
Fo : 2 Vo : 4 Ag : 2 Pe : 3 Pr : 2 AP : 2 PP : 15
Talents : Baratin (4), Discussion (1)

Les dieux égyptiens

Les dieux ne sont pas au mieux de leur forme car ils ont assez peu de fidèles et sont par conséquent moins redoutables que les PJ ne pourraient le craindre. Cela dit, plus les personnages tardent à intervenir, plus le CD «Sound of Cleopatra» fera son effet et plus les dieux seront balèzes. En gros, jusqu'au 7 novembre, les dieux ne seront pas plus puissants que des anges ; du 7 au 9, ils seront déjà bien plus costauds et au-delà, ce seront carrément des dieux (et les PJ devront les avoir bien accrochées pour s'en tirer)
Sinon, les dieux n'ont pas encore tout à fait recouvré leurs esprits et sont manipulés par Seth qui s'est présenté comme leur sauveur (ce qu'il est d'ailleurs).

Jusqu'au 7 novembre

Horus : dieu solaire
Fo : 3 Vo : 3 Ag : 4 Pe : 3 Pr : 3 AP : 4 PP : 25
Talents : Esquive, Corps à Corps et Tactique à (2).
Pouvoirs : Jet de flammes, Douleur, Immunité au feu et Incendie à (2).

Apis : dieu de la fécondité et de la force
Fo : 3 Vo : 3 Ag : 3 Pe : 3 Pr : 3 AP : 4 PP : 21
Talents : Esquive, Corps à Corps et Tactique à (2).
Pouvoirs : Cornes, Augmentation temporaire de force et Armure corporelle à (2).

Anubis : dieu des morts et de l'embaumement
Fo : 3 Vo : 3 Ag : 3 Pe : 4 Pr : 4 AP : 1 PP : 24
Talents : Esquive, Corps à Corps et Tactique à (2).
Pouvoirs : Dents et Griffes à (4), Peur et Résurrection à (2).

Osiris : dieu du Nil
Fo : 3 Vo : 4 Ag : 2 Pe : 2 Pr : 3 AP : 4 PP : 26
Talents : Esquive, Discussion et Tactique à (2).
Pouvoirs : Liquéfaction, Armure corporelle à (4), Régénération à (2).

Du 7 au 9 novembre

Horus : dieu solaire
Fo : 4 Vo : 3 Ag : 5 Pe : 3 Pr : 3 AP : 4 PP : 35
Talents : Esquive, Corps à Corps et Tactique à (4).
Pouvoirs : Feu, Douleur, Immunité au feu et Incendie à (2).

Apis : dieu de la fécondité et de la force
Fo : 4 Vo : 3 Ag : 3 Pe : 3 Pr : 3 AP : 5 PP : 31
Talents : Esquive, Corps à Corps et Tactique à (4).
Pouvoirs : Cornes, Augmentation temporaire de force et Armure corporelle à (2).

Anubis : dieu des morts et de l'embaumement
Fo : 4 Vo : 3 Ag : 3 Pe : 4 Pr : 4 AP : 1 PP : 34
Talents : Esquive, Corps à Corps et Tactique à (4).
Pouvoirs : Dents et Griffes à (4), Peur et Résurrection à (2).

Osiris : dieu du Nil
Fo : 3 Vo : 5 Ag : 2 Pe : 2 Pr : 3 AP : 4 PP : 36
Talents : Esquive, Discussion et Tactique à (4).
Pouvoirs : Liquéfaction, Armure corporelle à (4), Régénération à (2).

Après le 9 novembre

Horus : dieu solaire
Fo : 5 Vo : 4 Ag : 5 Pe : 3 Pr : 3 AP : 4 PP : 50
Talents : Esquive, Corps à Corps et Tactique à (4).
Pouvoirs : Feu, Douleur, Immunité au feu et Incendie à (4).

Apis : dieu de la fécondité et de la force
Fo : 5 Vo : 3 Ag : 3 Pe : 3 Pr : 3 AP : 5 PP : 41
Talents : Esquive, Corps à Corps et Tactique à (4).
Pouvoirs : Cornes, Augmentation temporaire de force et Armure corporelle à (4).

Anubis : dieu des morts et de l'embaumement
Fo : 4 Vo : 4 Ag : 3 Pe : 4 Pr : 4 AP : 1 PP : 48
Talents : Esquive, Corps à Corps et Tactique à (4).
Pouvoirs : Dents et Griffes à (6), Peur et Résurrection à (4).

Osiris : dieu du Nil
Fo : 3 Vo : 6 Ag : 3 Pe : 2 Pr : 3 AP : 4 PP : 52
Talents : Esquive, Discussion et Tactique à (4).
Pouvoirs : Liquéfaction, Armure à (6), Régénération à (4).

visite est depuis interdite. Bien évidemment, le gouvernement tente d'étouffer l'affaire mais les persos pourront en entendre parler n'importe où, dans un taxi, au café, au hammam, etc.

La porte ! courant d'air !

La « chambre du roi » à l'intérieur de la Grande Pyramide est l'une des Portes qui mènent à la Marche des dieux de l'Égypte antique. Les rituels de Seth et la diffusion de «Sound of Cleopatra» ont ouvert une faille. Immédiatement, la Chambre change carrément d'allure et retrouve le faste qu'elle avait à l'origine. En sortant de la pyramide, les PJ se retrouvent dans l'Égypte antique, mais elle est quasiment déserte : seules des poignées d'esclaves s'affairent pour reconstruire des temples en ruine.
À l'intérieur d'un de ces temples se trouve Seth, entouré des quelques dieux : Horus (tête de faucon), Anubis (tête de chacal), Apis (tête de taureau) Osiris (aspect humain).
Et là c'est assez clair : y a pu qu'à se battre.
Une fois que les persos en auront fini avec Seth, ils pourront expliquer aux dieux que de toute façon la partie est perdue pour eux et que le mieux serait d'aller se recoucher gentiment.
Enfin, tout redeviendra normal, comme si rien ne s'était passé, avec les touristes allemandes et l'agent d'entretien qui zonent en pleurnichant autour de la pyramide. Ils auront le sentiment réconfortant du devoir accompli.
Voilà, c'est fini.

Texte et aide de jeu : Thibaud Béghin
Illustration : Philippe Levallois

Les entrailles du rat cornu



« Il est écrit dans les plus anciens textes du terrible peuple skaven que le monde sera détruit quand la Cloche de la Destinée retentira. Alors les rats immondes, conduits par leur dieu terrible et malfaisant, sortiront de la terre pour l'ensevelir sous leur nombre infini. »
Et comme dirait le grand Théogoniste Glunder IV: « Ce jour est plus proche qu'on ne le pense. »

Un peu d'Histoire

Il y a bien longtemps, l'antique cité de Schwarzberg fut ravagée par les cendres et les coulées de laves du volcan Cor Deus. Les habitants moururent dans leur sommeil, ensevelis par les flots débordants du volcan. Plus de 10 000 âmes furent emportées en quelques minutes sans que personne ne connaisse les raisons de cette soudaine éruption.

La région, au sud de l'Empire, dans les Montagnes Grises, ne fut bientôt plus qu'un désert inhabitable. L'Empire de l'époque était en proie à de graves troubles et les régions du sud subissaient le choc titanesque de l'affrontement des morts vivants et des Skavens. Pour triompher, les hommes-rats forgèrent l'une des plus puissantes épées jamais fondues, la Fellblade. Après la défaite des légions impies de Nagash, seigneur suprême des morts vivants, rares furent ses subordonnés qui survécurent au chaos de la débâcle. L'un de ses plus fidèles lieutenants, Mortalis, retourna dans l'Empire où il était né et découvrit la montagne maudite. L'endroit fut à son goût et il décida d'y préparer le retour de son maître. Mortalis fit travailler des milliers d'esclaves sur ce qui deviendrait la plus grande nécropole jamais édifiée. Pour accélérer les travaux et croître en puissance, il rendit alors la vie aux anciens habitants. Puis, une fois son œuvre achevée, il régna sur la région pendant des dizaines d'années. Le cœur de la montagne fut bientôt peuplé des pires horreurs imaginables. Les lieux étaient imprégnés d'une énergie magique particulièrement puissante que Mortalis exploitait pour renforcer ses connaissances occultes. Rien ne semblait pouvoir s'opposer à son omnipotence.

Les nécromants se cachent, pour mourir

L'histoire est faite pour se répéter. Les Skavens flairèrent la piste de Mortalis et décidèrent de l'anéantir et de reprendre possession volcan. Ils avaient découvert l'origine de la puissance du magicien. Le cœur du Cor Deus était constitué d'un morceau de Malpierre pure, oublié là bien des éons auparavant par quelque dieu distrait. Les Skavens, mus par des haines ancestrales, passèrent à l'offensive. En -100, Nagash avait détruit le clan Rikek, l'une des plus anciennes et des plus nobles lignées skavens. Éclairés par les visions d'un puissant prophète gris ayant abusé de la Malpierre, ils déferlèrent sur la Montagne Maudite. Après des mois de combat, Mortalis fut défié et battu par Skorkak, le Rongeur d'os. Le Rat Cornu lui-même tint le bras de son champion durant le duel. Mortalis fut terrassé et ses serviteurs retombèrent en poussière. Les nouveaux locataires prirent possession des lieux. Pendant des dizaines d'années, les Skavens creusèrent de multiples galeries dans la montagne. En son centre, ils édifièrent une gigantesque Cloche Hurlante. Symbole de la puissance de leur peuple, elle devait permettre d'invoquer le Verminarque Milmerax, quand les lunes seraient favorables. L'invocation du démon majeur, avatar surpuissant du Rat Cornu, ne pouvait se faire que selon un rituel complexe nécessitant le sacrifice d'un fils de roi, qui devait appartenir à la lignée même de Sigmar. Le processus devait être réalisé en présence de milliers d'adorateurs fanatisés par la Cloche Hurlante sonnant à toute volée. Un chaudron de Malpierre en fusion servirait de porte à l'arrivée de Milmerax, qui symbolise l'ultime victoire des Skavens sur les autres races du monde. Cependant le projet resta lettre morte car aucun descendant de Sigmar n'accepta d'être sacrifié...

Quand sonnera-t-on la mort du sonneur ?

Plus de mille ans passèrent qui virent le retour des humains dans la région. Avec la reconquête, les impériaux reprirent le contrôle de la région de Nuln et des Montagnes Grises. Nombreux étaient les colons qui revinrent peupler la région. Ils reconstruisirent Schwarzberg et chassèrent les Skavens. Comme à leur habitude, les rats vaincus déguerpirent la queue basse et se réfugièrent au plus profond des galeries en jurant qu'ils n'oublieraient rien et reviendraient un jour se venger. Les Skavens conservèrent le contrôle d'une forteresse secrète au cœur du volcan susceptible de servir de base à une hypothétique nouvelle invasion. Un petit groupe d'assassins du clan Eshin fit de cet endroit son sanctuaire. Personne ne vint leur contester la garde de la Cloche Hurlante. Les récents événements, ayant permis la fin de la guerre civile et la réunification sous le bras protecteur d'un nouvel empereur, ont bien sûr déplu au Conseil des Treize qui dirige les Skavens. Henrich Ier est incontestablement un descendant de Sigmar, ce qui a rappelé aux historiens des clans l'histoire de Milmerax qui est attendu comme le nouveau messie. Avec l'annonce de la naissance d'un héritier impérial, un projet de conquête du monde fut confié au plus brillant prophète gris de sa génération, Thanquol. Ce dernier devait réaliser l'impossible en invoquant Milmerax. L'arrivée du démon marquerait le début d'un âge d'or skaven qui conduirait les fils du Rat Cornu de Lustrie à Cathay et même peut-être au-delà des bords du monde. Ce jour est plus proche qu'on ne le pense.

Acte premier
Première partie

L'Empire est en liesse. Après la victoire sur le Chaos et la fin de la guerre civile, l'espoir est revenu dans les villes comme dans les campagnes. Les PJ forgés par la difficile Campagne Impériale prennent enfin le temps de panser leurs blessures et de prier pour leurs morts. Ils occupent normalement des postes à haute responsabilité ou sont tout au moins craints et respectés.

Introduction pour les PJ

« Messieurs suivez-nous ! »

Aldorf est en liesse en ce début de printemps 2515. Pour la naissance de son premier fils, Gérald, le couple impérial donne deux semaines de fêtes dans tout l'Empire. Heinrich et sa compagne Emmanuelle de Nuln sont au paroxysme du bonheur. Les PJ ont été conviés aux réjouissances. Ils sont reconnus partout et courtisés par de très nombreux nobles désireux de les recevoir dans l'une des nombreuses fêtes privées organisées en marge des festivités officielles. Après une semaine de beuverie, les PJ se retrouvent chez la comtesse Zylla von Tandorf, l'une des plus belles veuves de la cour et l'une des plus convoitées. La soirée dégénère peu à peu en orgie et des jeux de plus en plus espiègles sont organisés par les convives éméchés. Alors qu'ils perdent petit à petit ce qui leur reste de lucidité et de pudeur dans une partie de cache-cache prétexte à tous les flirts, les PJ voient débouler parmi les convives une douzaine d'hommes en armes qui les demandent. Après leur avoir poliment intimé l'ordre de les suivre, l'officier de la Reikguard ne desserre plus les dents. Une fois dehors, il leur dit l'air grave : « Nous allons au palais, l'empereur vous attend ».

où l'on découvre que l'empereur a une grosse épée

Les PJ sont conduit dans les tréfonds du palais par des gardes nerveux. Arrivés à une énorme porte de fer, ils sont introduits dans un cachot. Un Skaven sanguinolent est suspendu à un mur par de lourdes chaînes. Trois bourreaux robustes le travaillent au corps avec des pinces et des tisonniers. L'empereur en robe de chambre ne cesse de faire les cent pas en jurant. Dans sa main, il serre frénétiquement son épée Skaventôter. L'homme-rat est couvert de curieux tatouages. Il n'est nullement impressionné par le traitement qu'il subit et ne cesse d'insulter Heinrich. « Bientôt, grâce aux entrailles de ton fils, Milmerax foulera la terre. Il détruira ton empire et ta vie aussi facilement qu'un bébé skaven égorge une poule. De la Montagne Maudite surgiront nos légions pour offrir le monde en présent au Rat Cornu. « Il vomit abondamment un sang noir et corrompu entre chaque phrase. Au comble de la colère, Heinrich finit par réduire le prisonnier à l'état de purée noirâtre. Heinrich se retourne alors vers les PJ et leur expose succinctement la situation. Son fils a été enlevé dans la nuit par un commando d'assassins skavens. Le seul à avoir été capturé vivant vient de mourir sous leurs yeux. Plus que son enfant, Gérald symbolise Sigmar et l'avenir de l'Empire. Il leur demande donc d'abandonner toute autre activité pour le retrouver fissa. Ils ont déjà sauvé l'Empire plus d'une fois et représentent son seul espoir. Ils ont carte blanche sur tout le territoire et tous les moyens humainement envisageables sont à leur disposition. « Utilisez mon nom, mon trésor et mon armée s'il le faut, mais ramenez-moi mon fils ». Dernière précision d'importance : la disparition doit rester secrète le plus longtemps possible.

Deuxième partie

Une souris dans dix meules de foin

Les indices sont biens minces. Pourtant cette première partie du scénario doit permettre aux PJ de reconstituer plus ou moins entièrement l'histoire qui conduit à l'enlèvement et qui est racontée au début du scénario. Ils peuvent employer de nombreux moyens. Mais voici ceux qui semblent les plus classiques exposés ici, agrémentés de moult détails et précisions.

Le lieu de l'enlèvement

Les appartements de Gérald sont bouclés par la Reikguard dans l'attente des enquêteurs impériaux. Les corps sont encore chauds, si les PJ s'y précipitent dès leur sortie du cachot. Les Skavens s'y sont introduits par les toits avec des sortes d'ailes delta. Le commando devait se composer d'une dizaine d'individus. Ils ont semé la mort sur leur passage et on peut compter plus de vingt cadavres. Certains sont morts empoisonnés sans qu'on ait rien pu faire pour les sauver, les assassins ayant semble-t-il enduit leurs armes d'une substance mortelle. La chambre de l'enfant est couverte de sang. Le couffin a été descendu par une corde le long des murs et transmis à une deuxième équipe. Alors qu'ils fuyaient, la plupart des ravisseurs ont été rattrapés et se sont battus jusqu'à la mort. On a fait qu'un prisonnier qui est mort sous leur yeux. Pour ce qui est du gosse, des témoins ont vu des ombres s'engouffrer dans les égouts. Les Skavens ont déjà quelques heures d'avance et sans indice sur leur destination, il va être impossible de les poursuivre.

L'autopsie de l'assassin

D'après les médecins et prêtres, ce Skaven était d'une taille et d'une endurance exceptionnelles. Il était gavé de Malpierre, ce qui explique sa résistance à la douleur. La présence de

Les cultistes de Nurgle

Menés par Alphonse von Bubons, sous-secrétaire au trésor impérial, le groupe n'est composé que de ronds-de-cuir lents et médiocres que le chaos n'a pas eu de mal à séduire. Il a survécu à la grande épuration récente parce qu'il est très discret. Sa raison d'être dans le scénario est d'en complexifier un peu la première partie. Dans les catacombes, lui et ses hommes ne pourront que tenter de suivre les PJ pour les achever si ceux-ci sont grièvement blessés. Ils ne représentent pas une menace grave, sauf si vous décidez de jouer la bagarre en option pendant le voyage.

Schwarzberg

Petite ville de cinq mille habitants, elle est quasiment entièrement construite en pierre et en bois. Toutes les maisons sont curieusement sculptées et ornementées. Donnez à vos PJ une image transylvanesque de Schwarzberg susceptible de provoquer en eux un peu de paranoïa. Ses habitants sont pâles et malades. Le nombre de bébés mutants est important du fait du cœur de la montagne en Malpierre. Le Cor Deus est quant à lui le plus grand site souterrain de l'empire, la nécropole de Mortalis ayant été encore agrandie par les Skavens. C'est un endroit baroque et macabre aux proportions délirantes et à la beauté terrifiante. N'hésitez pas à faire traverser à vos PJ tombeaux, temples et autres rivières souterraines toutes plus belles les unes que les autres.



tatouages concentriques noirs sur tout son corps confirme son appartenance au clan Eshin, le clan des assassins. Pour savoir à quelle branche précise du clan, il faudrait un expert et personne n'en connaît.

L'enfer de la bibliothèque impériale...

...n'est accessible qu'aux heures de bureau. L'administration impériale se fera tirer l'oreille pour coopérer et pour cause, elle est en ce moment même peu à peu infiltrée par un petit culte de Nurgle bien crado. Décrivez toujours les fonctionnaires que les PJ rencontreront comme des êtres difformes (mais pas des mutants, ils sont simplement très laids), sales, bêtes et mal élevés. Seuls les menaces ou les coups les pousseront à coopérer. Les registres tombent en miette, les livres sont mal entretenus, il manque des pages... Si les cultistes apprennent la vraie raison de l'enquête, ils tenteront de faire discrètement disparaître des infos. C'est ici que les PJ risquent cependant de trouver le plus de chose. Il n'y a aucun plan de la montagne mais les différentes étapes de l'occupation sont connues et assez bien décrites. À vous de noyer tout ça dans des légendes et autres faits plus ou moins faux ou sans importance. Des infos comparables peuvent être trouvées dans les temples mais d'une façon moins certaine et plus dispersée.

Le chien de Khorne

Il est envoyé par son maître pour détruire les Skavens qu'il hait. Vous l'utiliserez au bon moment pour pousser les PJ en avant ou pour les sauver s'ils ont fait un trop mauvais pas. Nos héros ne pourront en effet pas reculer avec un tel monstre à leurs basques. Il crache des flammes et de l'acide et porte le collier de Khorne. Ce collier particulièrement puissant l'immunise contre la magie et les armes magiques et runiques, de plus il régénère.
Enfin, le molosse adapte sa taille pour passer dans les galeries les plus étroites. Normalement, il fait deux mètres de long et un mètre soixante au garrot.

Le vieux maître magicien

Si aucun des PJ n'est magicien ou n'a de vieux maître, le patriarche de la magie impériale peut faire l'affaire. Il leur apprend que la conjoncture astrale est très critique et que les temps sont au changement !!! Il peut aussi leur dire que Milmerax est le plus puissant Verminarque (démon majeur skaven) ayant jamais foulé la terre. Son retour mettrait vraiment le monde en danger. Il leur confirme aussi les moyens de l'invoquer. Une conjonction favorable à son invocation se présentera dans quatre nuits. Aucun ouvrage ne fait jamais explicitement référence à la Cloche Hurlante et à son emplacement. Par recoupement, les PJ devraient finir par comprendre toute l'affaire.

Troisième partie

De retour chez l'empereur, les PJ doivent lui faire un rapport détaillé de leurs découvertes. Inquiet, Heinrich convoque immédiatement son conseil de guerre. Si les PJ ont bien agi, nous sommes dans la matinée qui suit l'enlèvement et ils ont la gueule de bois. Ils sont sales, mal rasés, exténués par les fêtes des jours et nuits précédents. Faites-leur bien ressentir cet état et l'obligation qu'ils ont d'agir au plus vite. Heinrich leur demande de partir sur l'heure : « Brûlez les étapes, crevez les chevaux, sauvez mon fils des griffes de ces monstres. Mon armée vous rejoindra aussi vite que possible. «. Les PJ n'ont que quelques minutes pour rassembler leurs affaires et leur escorte (l'empereur leur fournira trente hommes s'ils n'ont personne) avant de s'élancer à bride abattue sur les routes du Vieux Monde. Ils sont accompagnés par Loïs Rugerluger, l'un des plus brillants médecins de la cour, chargé de s'occuper du bébé. Au même moment, les cultistes de Nurgle envoient eux aussi une équipe sur les traces de Gérald. Ils ont en effet tout appris de l'affaire en espionnant Heinrich. Enfin, des Pilleurs de tombes ont cru apprendre que les PJ partaient à la recherche d'un trésor perdu. Ils sont bien décidés à être eux aussi de la fête. Le voyage peut à votre goût être ou non mouvementé (si vous jouez cette histoire en une soirée inutile, de mettre ici un combat : si vous préférez la résoudre en deux parties, une bonne baston contre des hommes-bêtes mutants de Nurgle peut être une coupure envisageable).

Acte II

L'arrivée à Schwarzberg se fait sous une pluie battante. Les cinq à six jours normaux de trajet ont été parcourus par nos héros en trois jours et trois nuits en dormant au maximum quatre heures. Ils sont groggys et endoloris quand ils aperçoivent enfin la ville bâtie à flan de volcan. Un éclair déchire alors les cieux et la montagne leur apparaît un instant comme un gigantesque et terrifiant crâne humain. Une fumée noire, qui s'échappe sans cesse du volcan, assombrit le ciel et plonge la ville dans une sorte de pénombre permanente.

Première partie

Les bonnes rencontres

Les PJ vont peut-être prendre le temps de se présenter au bourgmestre, Hans Shlussix. Ce dernier n'a pas de plan des sous-sols de la ville, il est à leur disposition mais ne dispose que d'une cinquantaine de soldats. Les égouts sont entretenus par des nains. Leur chef, Gorec Tête-de-Pioche, peut leur servir de guide pour le début de leur exploration. Pas de trace de Skavens dans la région depuis des années semble-t-il. Les PJ se seraient-ils trompés d'endroit ? Ils pénètrent donc dans les égouts qui vont tout de suite les glacer d'effroi. Ce sont des catacombes exiguës et lugubres qui servent de refuge à des milliers d'insectes et de rats. Les Murs sont tapissés d'ossements et de sculptures macabres. De plus, tout est inondé et les PJ ont de l'eau jusqu'au mollet (ou jusqu'à la taille pour les nains). Après quelques dizaines de minutes de marche, ils vont pénétrer dans une horrible crypte au fond de laquelle se trouve un passage secret que Gorec ouvrira en leur jetant des regards inquiets. Les PJ pénètrent alors dans un gigantesque atelier clandestin où des Halflings du Mootland maigres et fatigués peinent sur des métiers à tisser. « Il faut bien vivre. «, leur dira-t-il. Plus bas encore, les PJ arriveront dans un temple qui ne laisse aucun doute sur ses occupants : une dizaine de Skavens. Ceux-ci, dérangés pendant l'accouchement d'une rate ogre, attaqueront immédiatement et se feront taillés en pièce en quelques secondes par vos PJ pendant que la grosse met bas sur l'autel. Devant eux s'ouvre un enchevêtrement de galeries qu'il leur reste à explorer. Le sacrifice devrait avoir lieu dans quelques heures. Gorec ne peut les accompagner mais leur propose de revenir dans les ateliers pour récupérer du matériel nain permettant de respirer sous l'eau. De retour là-bas, ils découvriront une scène de carnage absolue, les Halflings sont presque tous morts et de petits foyers d'incendie rendent l'atmosphère quasiment irrespirable. Les corps ont pour la plupart été déchiquetés. D'énormes traces de pattes marquent le sol. Les PJ ne le savent pas encore, mais ce massacre est l'œuvre du molosse personnel de Khorne qui est en maraude dans les galeries et éliminera tout ce qui croisera son passage. Gorec récupère le matos et décide finalement de les accompagner.

Mortalis

Nécromant millénaire, il est en fait le fils d'un des premiers rois avant même l'avènement de l'Empire. Dans ses veines coule le sang de Sigmar qui n'était pas encore un dieu à l'époque. C'est un être fin et rusé. Il est sans scrupules et ses pouvoirs sont immenses. Même s'il meurt il se réincarnera. Comme on le voit le faire ici. Il est indispensable que vos PJ s'allient à ce triste sire pour parvenir à leurs fins. Une bonne négociation faite de promesses et de mensonge de part et d'autre. S'il peut éliminer facilement un perso imprudent, il n'hésitera pas.

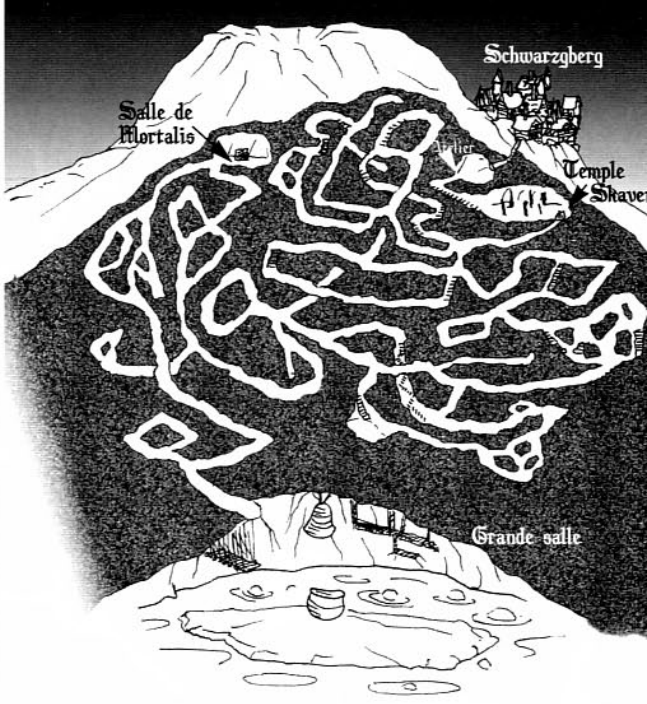
Les amitiés particulières

Les PJ s'engagent donc à nouveau dans les entrailles de la terre. À mesure de leur progression, ils vont se rendre compte que les galeries regorgent de milliers de Skavens. Ces derniers sont complètement fous et fanatisés, comme en transe. Quand ils surprennent les PJ, ils les chargent sans réfléchir ou fuient mais n'appellent pas de renforts. Derrière nos héros, le molosse de Khorne fait des ravages. Au bout d'un moment il va être sur leur trace et les prendre en chasse. Ils ne pourront lui échapper qu'en empruntant des tunnels très étroits et très à pic en surfant sur la boue avec de grands boucliers. Décrivez-leur alors une espèce de descente aux enfers sans fin. Ils finiront par être projetés dans une grande salle noire au milieu de laquelle un bloc en obsidienne porte une mention runique : « Briser le sceau central si vous voulez libérer le descendant de Sigmar ». Comme il n'y a pas d'issue dans la pièce et comme le temps joue contre eux, ils ne devraient pas être trop longs à se décider. En réalisant cet acte, ils vont libérer Mortalis qui s'était lui-même enfermé ici il y a plus de mille ans et commençait à trouver le temps long. En éclatant, le bloc révélera donc un homme grand et beau qui s'écriera : « Enfin libre ! » avant de se tourner vers ses sauveurs. En apprenant l'histoire que les PJ voudront bien lui raconter, il regagnera des forces. Son but est pour l'instant de gagner du temps. Il leur proposera de les aider, cela lui permettra leur dira-t-il de se venger des Skavens et de sauver un membre de sa parenté. Son aide peut être précieuse car il connaît par cœur les méandres de la montagne où les PJ sont actuellement perdus. Il peut en particulier les conduire au cœur du volcan Cor Deus. Il est temps.

Deuxième partie

Ding dong, ding dong !!!

En empruntant un réseau de galeries secrètes inutilisées depuis des siècles, les PJ vont parvenir à un promontoire surplombant la scène suivante. Au milieu d'un lac de lave, un îlot au centre duquel un chaudron géant dans lequel bouillonne de la Malpierre pure. Il est surplombé par une immense cloche suspendue aux parois de la montagne. Tout autour, des milliers de Skavens prient en s'agitant dans tous les sens. Ceux qui s'approchent trop du chaudron mutent d'une manière horrible. De grandes cages contenant des monstres mutants dégénérés sont réparties aux huit extrémités de la pièce pour servir d'offrandes au Verminarque. Deux rats ogres géants de cinq mètres de haut tenant deux gigantesques maillets de Malpierre attendent l'ordre de faire retentir la cloche. Sur une plate-forme mobile enfin, un prophète gris, Vellux, le propre fils de Thanquol, aidé de ses disciples, prépare un nourrisson pour le sacrifice. Derrière eux les PJ entendent retentir les aboiements maintenant familiers du molosse de Khorne, qui vient de retrouver leurs traces. La situation semble critique et alors que les PJ sont un instant fascinés par ce spectacles Mortalis s'élève dans les airs et commence à incanter. Du sol et des murs surgissent alors des centaines de mains et de pieds squelettiques. Les morts reviennent encore une fois à la vie. La baston peut commencer. Aux PJ de se frayer un passage jusqu'au bébé. Ils y arriveront en même temps que Mortalis qui veut détruire les sorciers skavens autant que l'enfant. Les PJ devraient parvenir à récupérer le môme. Les deux sorciers se crêpant le chignon vont finir par perdre l'équilibre et tomber dans le chaudron. Mortalis étant un descendant de Sigmar, le sacrifice a eu lieu. En mourant, le Skaven ne prononcera qu'un mot : Milmerax.



Le retour du rat cornu

Nos héros entendront alors la cloche retentir et la montagne se mettra à trembler. La lave commencera à bouillir et à déborder et les combattants tout autour d'eux entameront une espèce de danse macabre et burlesque (les sons de la cloche rendent fou). Il serait bon que nos héros dégagent vite fait. Le volcan risque en effet d'entrer en éruption dans les minutes qui suivent. De plus, la mort de Mortalis a fait disparaître ses sorts de réanimation et les morts vivants sont en train de tomber en poussière. Une retraite en bon ordre s'impose. Quant au chien de Khorne, il a disparu dans la mêlée si vos PJ ne l'ont pas tué eux-mêmes. Le Cor Deus n'entre pourtant pas en éruption et les PJ se retrouvent dehors avec plus de peur que de mal. Ils sont néanmoins assaillis d'un doute terrible : l'invocation a-t-elle réussi ? Ils ne resteront pas longtemps à se poser la question puisque des flans du volcan s'ouvre une crevasse et qu'en sort Milmerax suivi d'une horde d'hommes-rats poussant un exemplaire plus petit de la cloche hurlante posée sur un char. Le grand malheur annoncé s'est-il donc réalisé ?

Le retour du roi

Encore une fois vos PJ, pour braves et puissants qu'ils soient, ne peuvent raisonnablement affronter seuls une armée menée par un démon majeur. Heureusement pour eux, l'empereur Heinrich est en marche avec son host. En lui ramenant son fils, ils galvaniseront les impériaux et se couvriront de gloire. Écraser l'armée Skaven fournira à cette histoire le final grandiose qu'elle mérite et qui sera une fois de plus pour vos PJ l'occasion de rappeler que la légende de l'Empire est écrite par des héros de leur trempe.

Les chasseurs de trésors

La cerise sur le gâteau. Vous pouvez les faire mourir à tout moment ou en faire des alliés pour vos PJ. L'idéal étant qu'ils deviennent amis puisque vos PJ les retrouvent dans les cages des monstres à la fin, horriblement mutés et défigurés souffrant mille martyrs. C'est votre jouet à vous.

Texte : Timbre Poste
Plan : Thibaud Béghin
Illustrations : Nicolas Malsin

Engagés pour élucider une affaire de meurtres en série dans les catacombes, les personnages multiplient les rencontres pour découvrir finalement que leur pire ennemi n'est peut-être pas celui qu'ils croient être...

À métis, métis et demi



Préambule

Bien que linéaire, ce scénario s'adresse à un Conteur expérimenté et à des Garous de Rang 1 et 2. Un soin tout particulier doit être apporté à l'interprétation des PNJ et à la réunion finale du Sept. Le cadre du scénario est volontairement mis de côté, mais dans tous les cas, il doit s'agir d'une ville assez grande et ancienne pour disposer de catacombes. Ce scénario s'appuie sur la seconde édition de Werewolf et emprunte certains éléments aux suppléments Bone Gnawer Tribebook et Werewolf Storytellers Handbook. Ils ne sont toutefois pas indispensables pour jouer ce scénario.

L'histoire

Tout remonte à l'idylle de jeunesse d'une émigrée soviétique et d'un ressortissant allemand. Amoureux transis, Irina Avdotia et Harald Schüler font déjà des plans d'avenir lorsque Irina subit le Changement. La découverte de sa véritable nature est un choc sans précédent pour la jeune étudiante en droit. L'horreur est d'autant plus grande qu'elle est enceinte et que son amant est lui aussi Garou. Réalisant qu'elle deviendra prochainement la mère d'un indésirable, elle quitte brusquement son compagnon sans explication et s'installe à la campagne pour accoucher loin des siens. Elle abandonne ensuite son fils Yvan à des kinfolks qui se chargent de son éducation, puis elle rejoint le Sept. Absente pendant près de 10 mois, Irina revient changée. Elle témoigne en effet d'un profond ressentiment envers les mâles, ce qui ne facilite pas les relations avec ses supérieurs. Son efficacité lui permet malgré tout de s'élever progressivement dans la hiérarchie. Harald quant à lui n'a jamais pu se remettre de cette brusque séparation. Il n'a pas pu supporter qu'Irina l'ignore du jour au lendemain, tant et si bien qu'aujourd'hui la rancœur s'est muée en haine. Il a décidé récemment de se venger. Pour cela il a réuni autour de lui un groupe de Get of Fenris animés par la même misogynie que lui. Refusant de reconnaître la légitimité d'une femme au pouvoir, leur but commun est de démontrer qu'Irina est incapable de diriger le Sept. Le retour de Leif, vétéran des guerres amazoniennes, arrange bien leurs plans. Harald voit en lui un pantin idéal à placer au sommet.

La chance lui sourit d'ailleurs le jour où le fils d'Irina revient en ville. Rejeté par sa mère, Yvan la quitte sur une dispute. Témoin de cette altercation entre l'Aîné et l'inconnu, Karl rapporte à son chef qu'un jeune Garou étranger au Sept se serait brouillé avec son ancienne compagne. Le théurge lance alors ses recrues sur les traces d'Yvan. Pendant ce temps, Yvan se réfugie dans les catacombes où il fonde le TBT, un groupe d'explorateurs cataphiles. Durant leurs périples, ils mettent la main sur des dossiers appartenant à un groupe de Garous cataphiles : les Smileurs. Craignant de voir leurs secrets dévoilés, ces derniers se lancent alors à leur poursuite pour les tuer. Bilbo et Thorin ne tardent pas à tomber dans leurs mains. Les Smileurs profitent de la vague de meurtres qui frappe les catacombes pour maquiller leur vendetta.

Irina Avdotia

Fille unique d'une riche famille russe. Irina a émigré dans le pays qui nous intéresse au lendemain de la seconde guerre mondiale. Des études de droit la propulsent rapidement dans les hautes sphères de la magistrature. Elle rencontre ensuite Harald avec qui elle vit une idylle pendant deux ans. Elle découvre sa véritable nature brutalement, mais il est déjà trop tard… Irina est enceinte. Elle abandonne son amant sans ciller et accouche en secret. À la vue de l'enfant, elle réalise l'horreur. Elle se débarrasse alors de son fils en le confiant à des Kinfolks.

• Apparence : Irina est une femme laide, au visage buriné par l'âge. En forme animale, sa cuisse gauche est dépourvue de pelage.

• Psychologie : Irina exècre les mâles qu'elle rend responsable de tous ses malheurs, ce qui ne facilite pas la communication avec ces derniers. Elle considère qu'ils sont plus enclin à suivre les voies du Ver que celles de Gaia. Irina a été profondément marquée par la naissance de son fils. Elle rend Harald, et par extension l'ensemble de la gent masculine, responsable de tous ses malheurs. Les hommes sont tous pour elle d'infâmes bêtes qu'il faut tenir éloigné du pouvoir.

• Caractéristiques principales : Silver Fang, Philodox, Homid, Rang 4, Gifts (Persuasion, Resist Pain, Scent of the True Form, Truth of Gaia, Sense Wyrm, Awe, Staredown, Strenght of Purpose, Wisdom of the Ancient Ways, Wrath of Gaia, Mastery), Rage 3, Gnose 8, Volonté 10

Ouverture

À quelques jours de la réunion du Sept, les PJ sont approchés par l'Aîné Silver Fang, Irina Avdotia. Bien que cette dernière rechigne généralement à s'adresser aux mâles, elle surmonte visiblement son aversion pour leur proposer de mener une enquête sur une série de meurtres dans les catacombes. Craignant que des Garous aient violé l'interdiction de se nourrir de chair humaine, elle les dépêche sur place et leur donne jusqu'à la prochaine réunion du Sept pour découvrir le fin mot de l'histoire.

L'enquête

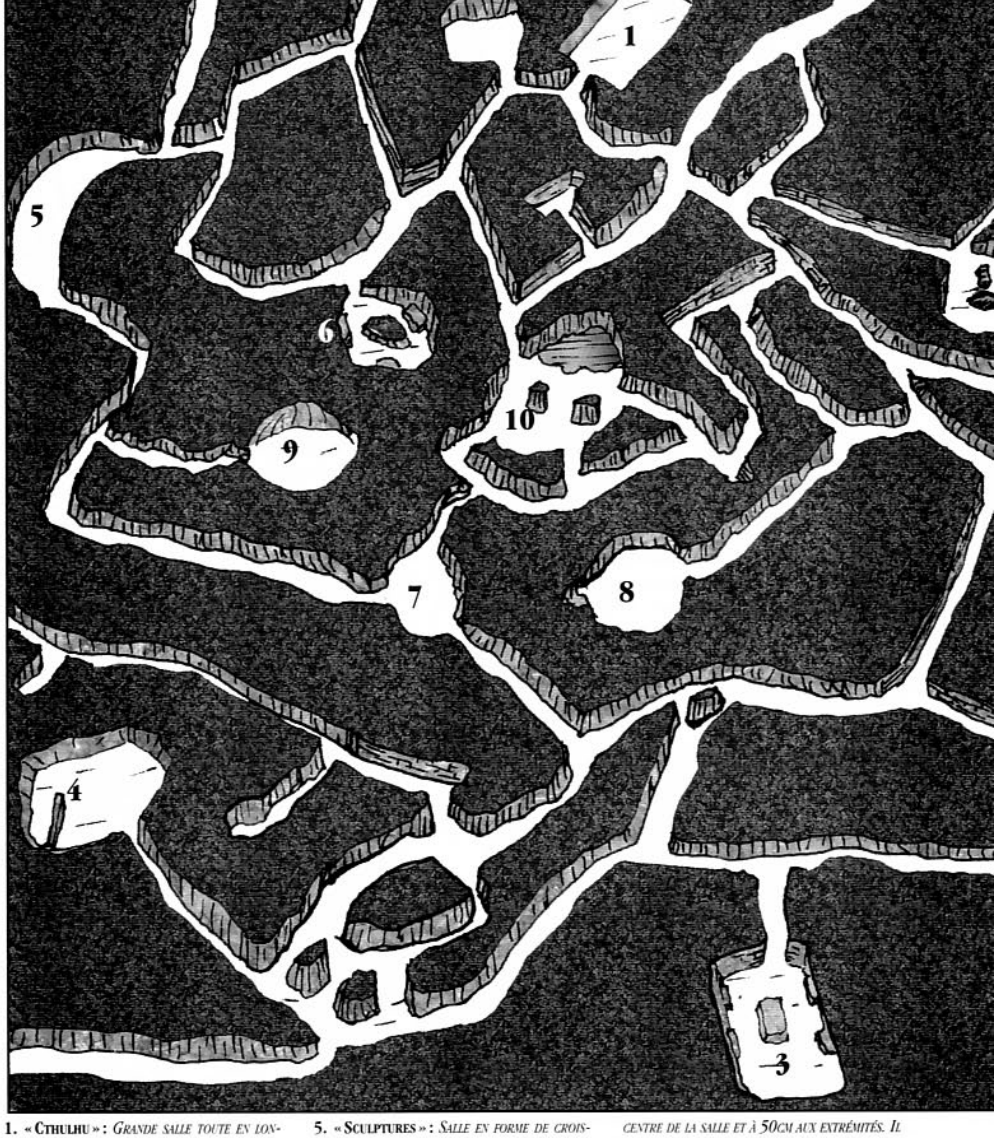
La presse ayant fait grand cas de cette série de meurtres, les PJ devraient logiquement commencer leur enquête à partir de coupures de presse, libre à eux ensuite de s'adresser à leurs contacts.

• La presse

- Le premier article provient d'un magazine à scandale. Il retrace les événements récents et soutient que les meurtriers seraient des satanistes. L'auteur prétend qu'en reportant sur une carte des catacombes les lieux des différents meurtres, un pentacle s'esquisserait. Une démonstration bancale, censée prouver que les meurtriers sont des joueurs de jeux de rôles, conclut le tout. Si les PJ cherchent à rencontrer le journaliste, il est parti au Liechstenstein pour couvrir un événement mondain.

Chronologie

J-55 : Dispute entre Irina et Yvan.
J-44 : Formation du TBT.
J-43 : 1er meurtre rituel (une prostituée).
J-36 : 2ème meurtre rituel (un chômeur).
J-29 : 3ème meurtre rituel (un vigile).
J-22 : 4ème meurtre rituel (une danseuse de peep-show).
J-15 : 5ème meurtre rituel (un chauffeur de taxi).
J-9 : Vol des dossiers des Smileurs par le TBT.
J-8 : 6ème meurtre rituel (un balayeur).
J-7 : Assassinat de Thorin (un étudiant).
J-3 : Assassinat de Bilbo (un étudiant).
J-1 : 7ème meurtre rituel (un clochard).
J : Irina confie l'enquête aux joueurs.
J+6 : 8ème meurtre rituel (une serveuse).
J+7 : Réunion du Sept.



1. « Cthulhu » : *Grande salle toute en longueur de forme rectangulaire munie de deux entrées (une à chaque extrémité). Des piliers sont disposés de façon régulière. Le plafond est seulement à 1m60-1m70 de hauteur. Lieu du premier meurtre.*

2. « Le Puits » : *Salle ronde de quatre mètres de diamètre munie d'une seule entrée. Un puits se trouve au centre de la salle au niveau du sol. Au fond du puits, de l'eau. Sous l'eau on découvre un couloir d'accès menant à une salle elle aussi submergée. Lieu du second meurtre.*

3. « La Salle à Manger » : *Salle rectangulaire munie d'une seule entrée. Il y a des bancs en pierre sculptés dans les murs et une grande table en pierre sculptée dans le sol (c'est une ancienne salle de repos d'ouvriers). Lieu du troisième meurtre.*

4. « Le Bar » : *Salle munie d'une seule entrée. Un muret situé au fond de la salle fait office de bar. Lieu du quatrième meurtre.*

5. « Sculptures » : *Salle en forme de croissant avec une entrée à chaque extrémité de ce croissant. Les murs sont décorés de têtes sculptées (démons, hommes, femmes, animaux, …). Lieu du cinquième meurtre.*

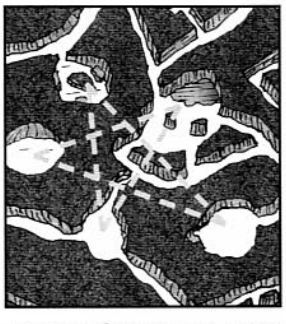
6. « Le Caveau » : *Salle de taille moyenne munie d'une seule entrée. Elle est aménagée avec des fauteuils, une banquette et une table sculptée dans la pierre. Lieu du sixième meurtre.*

7. « Le Démon » : *Salle ovoïde munie de trois entrées. Une superbe tête de démon est sculptée dans un des murs. Lieu du septième meurtre.*

8. « La Cheminée » : *petite salle ronde munie d'un seul accès (une chatière assez large). Sol en sable. Une cheminée (en réalité un puits) est creusée dans l'un des murs. Elle mène à la surface. Lieu du huitième meurtre.*

9. « L'Escalier » : *grande salle ronde dont la hauteur du plafond monte à mesure que l'on se rapproche du centre. Plafond à 1m70 au centre de la salle et à 50cm aux extrémités. Il n'y a qu'un seul accès, une chatière étroite de vingt mètres de long. Lieu potentiel pour le huitième meurtre.*

10. « La Plage » : *Grande salle munie d'au moins quatre entrées. Le sol est de sable. Il y a une étendue d'eau qui mène on ne sait où. Lieu potentiel pour le huitième meurtre.*



Les salles 6,7,8,9 et 10 reliées entre elles forment un pentacle

- Le second article émane d'un organe respecté. Le journaliste propose un historique complet de l'affaire avant de s'intéresser aux différentes pistes de la police. Il avance les hypothèse selon lesquelles les meurtriers seraient les récents évadés d'un hôpital psychiatrique local ou des cataphiles pratiquant des messes noires. Selon lui, les deux derniers meurtres n'auraient rien à voir avec les précédents, ils seraient l'œuvre de désaxés ne disposant pas de tous les éléments pour reproduire les meurtres à la perfection. Les PJ peuvent contacter le journaliste qui se fera un plaisir de les rencontrer. S'ils sont crédibles, il sera même prêt à partager ses informations avec eux à condition qu'ils lui réservent l'exclusivité de tout ce qu'ils pourront découvrir sur l'affaire. Le journaliste possède une copie de tous les rapports de la police criminelle. Par contre, il n'a rien pu récupérer de l'Inspection Générale des Cavernes (IGC) et des cataphiles (ils détestent les fouilles merde !).

• La police

Les PJ peuvent s'adresser à un de leurs contacts dans la police. Pour honorer une dette, ce dernier devrait finalement pouvoir s'arranger pour récupérer une copie des rapports de la police sur l'enquête.

Les Fomori

À l'origine un groupe de satanistes, les Satan Magister Noster (SMN)se retrouvaient jadis pour organiser des messes noires. Durant l'une d'elles, ils attirèrent l'attention de Banes qui prirent possession de leurs corps pour servir le Ver. Depuis ce jour, ils sacrifient régulièrement des humains dans le cadre de leurs cérémonies.

Caractéristiques principales : Fomori, Humains, Pouvoirs (Le Chef : Claws and Fangs, Berserker, Immunity to the Delirium, Poison Tumors et Eyes of the Wyrm - Les Suivants : Immunity to the Delirium, Berserker et Extra Limbs), Volonté 5.

- La police criminelle

Les rapports de police indiquent que les meurtres rituels suivent tous le même schéma :

- Les meurtres ont lieu dans les catacombes le mardi.
- Les victimes, âgées de 30 à 40 ans, sont violées avant de se faire arracher le cœur.
- « SMN » est inscrit sur leur front.

La police remarque en outre que les deux derniers assassinats s'écartent du schéma habituel. Les victimes sont plus jeunes et il n'y a aucune trace de viol.

- L'IGC (L'inspection générale des cavernes)

Les conclusions de l'IGC sont les mêmes que celles de la police à la différence qu'ils savent que les deux dernières victimes sont des cataphiles assidus. En outre, ils ont remarqué que les lieux des meurtres n'étaient pas choisis au hasard, puisqu'ils forment quasiment un pentacle.

En suivant les indications de la police et de l'IGC, les PJ pourront déduire le lieu du prochain meurtre. S'ils s'y rendent, ils pourront intervenir avant même que les Fomori n'accomplissent leurs exactions. En cas de difficulté, l'IGC interviendra, à moins bien sûr que le Délirium ne les en empêche.

• Enquêtes complémentaires

S'ils obtiennent l'identité des victimes retrouvées dans les catacombes, les PJ verront clairement qu'il n'existe pas de lien entre les victimes, exception faite des deux dernières qui étaient tous deux étudiants et amis.

S'ils s'intéressent à la thèse proposée par le journaliste concernant des évadés d'un hôpital psychiatrique, ils découvrent que les fugueurs ont regagné l'hôpital depuis vingt jours, ce qui correspond à la période entre le quatrième et le cinquième meurtre.

Les catacombes

Tôt ou tard, les PJ devront se rendre dans les catacombes pour poursuivre leur enquête. Ils ont en effet toutes les raisons de s'intéresser aux cataphiles.

Le TBT (Tom, Bilbo, Thorin)

Ce jeune groupe de cataphiles a été créé sous l'impulsion d'Yvan, un jeune métis vivant en marge de la société Garou, dans le but de découvrir des lieux souterrains hors du commun. Riche de trois membres, le TBT descend régulièrement sous terre à la recherche de nouvelles galeries et de nouvelles rencontres. Rompus à toutes les coutumes souterraines, ils parsèment les catacombes de tracts en tout genre. Depuis peu, ils sont la proie d'un tueur psychopathe qui a déjà eu raison de deux d'entre eux. Unique survivant, Yvan se terre aujourd'hui, espérant ainsi échapper au meurtrier.

S'ils adressent aux Bone Gnawers, un certain Rudy les présentera à la communauté souterraine, ce qui facilitera leur investigation. Ils pourront ainsi apprendre que les deux dernières victimes, Thorin et Bilbo, faisaient parti du TBT, un jeune groupe de trois cataphiles. Tom, leur leader, a disparu depuis. Aux vues de ces événements, la population du dessous se mobilise. Elle multiplie actuellement les tracts d'avertissement en attendant de lancer une vaste traque à « l'étranger » dans le réseau. Certains d'entre eux ont d'ailleurs déjà commencé…

Cette tension peut facilement affecter les relations des PJ avec les cataphiles s'ils ne sont pas dûment présentés. Les habitués pourraient en effet très bien les prendre pour les tueurs !

Recherche Tom désespérément

Suite à l'enquête des PJ, les cataphiles ont transmis un message à Tom lui indiquant que des gens le recherchent. Par le biais de ses amis, il répond et leur fixe un rendez-vous dans le complexe principal. Contre toutes attentes, les PJ ne seront pas les seuls sur place…

• première rencontre

La discussion avec Tom ne dure pas puisqu'elle est interrompue par l'intervention des Smileurs qui, tout comme les hommes d'Harald, sont là pour appréhender Tom. Le dernier survivant du TBT ne demande pas son reste et part en direction de la Plage où se déroule une rave. Les deux groupes de Garous se lancent à sa poursuite sans se soucier des PJ. S'ils décident malgré tout de défendre Tom, ils se heurtent aux Smileurs qui n'hésiteront pas une minute à massacrer ceux qui osent se mettre en travers de leur chemin. Les hommes d'Harald cherchent quant à eux à enlever le métis sans prendre de risques inconsidérés. En l'absence de leur chef, ils ne prennent pas l'initiative de s'opposer à leurs frères de sang. Une course poursuite commence donc sur le rythme infernal de l'acid core. Tom sème ses poursuivants en se mêlant aux ravers qui, sous l'effet des acides, sont momentanément à l'abris du Délirium. Personne ne pourra le rattraper. Si les PJ sont en difficulté, un Bone Gnawer, Rudy, les aide à s'échapper dans le dédale du réseau.

Tom, alias Yvan Avdotia

Né de l'union secrète d'Irina et d'Harald, Yvan a toujours ignoré l'identité de son père. Eduqué par une famille de Kinfolks, il n'est revenu en ville que récemment. Rejeté par sa mère, il est contraint de se trouver un abri ; il jette son dévolu sur les catacombes. Il fonde peu après avec des amis le TBT, un groupe de cataphiles acharnés. Craignant d'être montré du doigt, Yvan n'a jamais pu se résoudre à rejoindre les siens. Les Garous de la ville ignorent d'ailleurs jusqu'à son existence.

- **Apparence :** Agé d'une vingtaine d'années, Yvan est un jeune homme frêle aux attitudes efféminées auquel on prête difficilement attention. En forme animale, sa cuisse gauche est dépourvue de pelage, tout comme sa mère.
- **Psychologie :** Yvan renie son héritage Garou. Il abhorre cette Litanie qui fait de lui un être anormal et rejeté. Il n'a aucune confiance envers les Garous car il sait que ces derniers ne voient en lui qu'un monstre. Les PJ devront donc surmonter cette réticence naturelle afin de pouvoir lier contact avec lui.
- **Caractéristiques principales :** Silver Fang, Galliard, Métis, Rang 1, Gifts (Sense Wyrm, Beast Speech, Resist Pain, Lambent Flame), Deformity (Human Face), Rage 6, Gnose 3, Volonté 5.

Les Smileurs : Célia dit « Poison Ivy », Mustafa dit « Mouss' », Stephan dit « XXL » et Martial dit « Tank » sont tous des Get of Fenris, Ahrouns, Homid et Rang 1.

Les hommes d'HARALD : Karl (Galliard, Lupus, Rang 2), Marc (Ahroun, Homid, Rang 1) et Philippe (Ahroun, Lupus, Rang 1) sont tous Get of Fenris.

RUDY : Bone Gnawer, Ragabash, Homid, Rang 1

Caverne et visions en tous genres

Réunis dans le repaire du Bone Gnawer, les PJ apprennent que l'un des deux groupes de poursuivants est totalement étranger aux catacombes tandis que le second, composé exclusivement de cataphiles, se fait appeler les Smileurs. Par chance, Rudy connaît le lieu où se réunissent habituellement ces derniers et indique aux PJ comment s'y rendre.

La caverne, bien que déserte, recèle une cache dans laquelle se trouve un tract marqué « Thorin was here ». La fouille est malheureusement interrompue par trois Smileurs revenus sur place pour faire le point avant de se lancer à la poursuite des PJ. Ils frappent sans attendre et combattent à mort. Si les PJ parviennent à en capturer un, ils devront utiliser leurs gifts pour espérer le faire parler. Ils apprendront ainsi que les Smileurs sont prêt à tout pour tuer le TBT qui leur a dérobé des documents particulièrement compromettant. Depuis leur altercations sur la Plage, les PJ sont eux aussi passé sur leur liste noire.

Dans l'éventualité où les PJ pénètrent dans l'Umbra, ils ont une vision des événements passés. Ils voient tout d'abord les membres du TBT faire la fête dans la caverne, puis Thorin en train de recouvrer des dossiers dissimulés dans une cache. La dernière vision les plonge en plein conseil des Smileurs. Knud Une Oreille ordonne à ses troupes de lui ramener la tête du TBT. Cette expérience dans l'Umbra est d'autant plus étrange qu'ils ont l'impression d'être observé. En réalité, dès que Harald a été informé que les PJ étaient sur la piste de Tom, il a invoqué un esprit chargé de les espionner. Il compte ainsi avancer dans sa propre enquête sans avoir à se découvrir.

Retour à la case départ

À ce stade du scénario, les PJ voudront probablement rapporter les éléments en leur possession à leur commanditaire. Irina leur accorde seulement quelques instants au terme desquels elle leur ordonne de mettre un point final aux agissements des satanistes et de recouvrer les documents recherchés par les Smileurs.

La belle Rosa

En leur absence, Rudy a réussi à retrouver la trace de Tom qui s'est réfugié chez Shaman, un vieux mystique à moitié fou qui vit au centre d'une décharge qu'il appelle affectueusement

Shaman

- **Apparence :** Shaman est un vieil homme au regard profond, mais halluciné, qui ricane de façon constante derrière sa grande barbe hirsute à l'odeur douteuse. Vêtu de ses sempiternels oripeaux, il passe son temps à divaguer et à discuter avec tous les objets qui peuplent Rosa.
- **Psychologie :** Shaman est un homme calme et détaché de la réalité. Il vit pour et à travers les esprits qui peuplent la cité, se faisant par là même leur porte-parole. C'est le messie d'un monde oublié qu'il est le seul à percevoir dans son ensemble.



Rosa et à qui il parle à longueur de journée. Dans une atmosphère nauséabonde, les PJ peuvent enfin faire le point avec Tom. Selon toutes vraisemblances, ils vont chercher à recouvrer les documents découvert par Thorin. Tom leur indique où se trouve l'appartement de son compagnon décédé, mais refuse de s'y rendre pour sa propre sécurité.

Surprise, sur prise

La fouille de l'appartement de Thorin s'avère fructueuse. Les PJ découvrent les dossiers dérobés qui éclaircissent ce que sont les Smileurs et quels sont leurs buts. Si les PJ épluchent ces textes sur place, ils subissent une attaque surprise de Garous. S'ils parviennent à faire un prisonnier, ils apprennent que leur assaillants ont été envoyés sur ordre de Leif Griffes d'Argent pour récupérer les documents en leur possession. Le prisonnier ignore malheureusement tout des motivations de son chef.

Dénouement

Le scénario se conclut par la tenue d'une réunion du Sept durant laquelle les PJ auront tout loisir de rapporter les résultats de leur enquête. Compte tenu des multiples possibilités découlant de l'intrigue, il est impossible de toutes les prévoir, voici malgré tout quelques pistes.

Si les PJ partagent leur découverte avec Tom, ce dernier va insister pour les accompagner au Caern. Durant la réunion du Sept, Tom prend les PJ de vitesse et annonce à l'assistance qu'il est le fils d'Harald le Brûlé et d'Irina Avdotia. Il propose ensuite un exposé des résultats de l'enquête et explique qu'il est l'élément moteur de la réussite de cette investigation. Irina et Harald subissent une sérieuse perte de statut. Ils n'oublieront pas les PJ de sitôt, ni leur fils… Leif quant à lui atteint le Rang 4 sans avoir à combattre Irina. Il devient le nouveau leader des Get of Fenris du Sept.

Si les PJ révèlent la paternité d'Harald, ce dernier est complètement pris de cours. Il accepte la perte de prestige, pardonne à Irina et prend Yvan sous sa coupe. Il est très reconnaissant envers les PJ.

Si les PJ révèlent l'existence des Smileurs, ils sont remerciés par l'ensemble du Sept et gagnent des alliés parmi les Aînés. Leif défie quant à lui Knud selon les règles de sa tribu. Le leader Smileur n'y survivra pas.

Si les PJ ont découvert le repère des fomori et/ou les ont mis à mort, ils gagnent le respect des Aînés. Leif leur propose de devenir ses élèves, s'ils sont prêt à partir en Amazonie.

Les Smileurs

Ce groupuscule clandestin de la tribu des Get of Fenris complote en secret pour renverser l'autorité des Silver Fangs. Il regroupe plusieurs cellules représentées dans de nombreuses villes du monde (cf. Werewolf Storytellers Handbook P38). Dans le cas qui nous intéresse, la cellule locale a récemment pris pour cible Irina Avdotia. Depuis plusieurs mois, elle mène une enquête sur cette Aînée Silver Fang du Sept dans le but de l'abattre politiquement. Durant leurs investigations, les Smileurs ont découvert la liaison amoureuse qui unissait jadis Harald le Brûlé et Irina. Cette dernière s'est achevée brusquement lorsque Irina a quitté le Sept.

Texte : Olivier Collin et Michaël Croitoriu
Remerciements à Vince
Plans : Thibaud Béghin
Illustrations : Swal

Knud Une Oreille, dit « Red Death », Chef des Smileurs

Depuis son entrée dans la société Garou, Knud n'a jamais pu supporter de devoir se plier aux ordres d'une autre tribu que la sienne. Nostalgique de la 2ème Guerre Mondiale et de son 3ème Reich, il s'insurge d'autant plus que le dictateur d'aujourd'hui est l'ennemi juré d'hier : les communistes. Virulent dans un premier temps, ses Aînés ont sur le faire rentrer dans le droit chemin, du moins c'est ce qu'ils croient. Knud a en effet appris à se taire le jour où il a été recruté par les Smileurs. Après un long apprentissage, il a été dépêché dans la ville qui nous intéresse pour faire en sorte de miner le pouvoir Silver Fang local. Arrivé du Chili depuis près d'un an, il mène l'enquête sur Irina Avdotia avec de nouvelles recrues.

• **Apparence :** La cinquantaine avancée, Knud ne trahi pas ses origines germaniques. Il est très bien conservé pour son âge bien que de multiples cicatrices de bataille le défigurent. Son surnom lui vient de son Rite de Passage durant lequel il a perdu son oreille gauche.

• **Psychologie :** Passée la façade de l'homme pacifique et serein, c'est un véritable chef de guerre que l'on découvre. Fanatique parmi les fanatiques, il est prêt à tout pour abattre les Silver Fangs. Les jeunes Ahrouns qui l'entourent ne sont que des pions entre ses mains qu'il sacrifiera sans aucun remords.

• **Caractéristiques principales :** Get of Fenris, Philodox, Homid, Rang 3, Gifts (Persuasion, Scent of the True Form, Razor Claws, Truth of Gaia, Call to Duty, Staredown, Might of Thor), Rage 5, Gnose 5, Volonté 8.

Leif Griffes d'Argent, leader Get of Fenris

Leif a appris à respirer l'odeur de la poudre et du sang depuis son plus jeune âge. Guerrier de la première heure, il a commencé sa carrière de mercenaire en Afrique, avant de se distinguer en Amérique du Sud et en Amérique Centrale. Revenu récemment d'Amazonie, il a pour mission de former les futurs combattants de Gaia. Il prend son rôle très au sérieux. Ayant accumulé suffisamment de Renom, il attend patiemment la prochaine réunion du Sept pour atteindre ainsi le rang d'Athro. Il répugne malgré tout de devoir défier une femme pour atteindre le rang qui lui est dû.

• **Apparence :** Malgré ses soixante ans, Leif a une condition physique exceptionnelle. Portant son sempiternel treillis, il prend un certain plaisir à exhiber ses innombrables cicatrices de guerre.

• **Psychologie :** Leif est un chef qui se fait respecté uniquement par la peur. Il ne tolère pas l'échec et impose une discipline de fer à tous ses élèves. Il reste un personnage borné et intransigeant. Cinquante ans de combat lui ont appris à ne jamais baisser les bras. Leif s'emporte facilement, ces sauts d'humeur sont légendaires.

• **Caractéristiques principales :** Get of Fenris, Ahroun, Lupus, Rang 3, Gifts (Heightened Senses, Leap of the Kangaroo, Resist Pain, Inspiration, Scent of Sight, Sense the Unnatural, Spirit of the Fray, Silver Claws, Might of Thor), Rage 8, Gnose 5, Volonté 5.

Quelques recrues : Karl (Galliard, Lupus, Rang 2), Marc (Ahroun, Homid, Rang 1) et Philippe (Ahroun, Lupus, Rang 1).

Harald le Brûlé

Fils cadet d'une famille de scientifiques allemands passés à l'ouest, Harald a été élevé aux Etats-Unis. Il est en pleine adolescence lorsqu'il découvre sa véritable nature. Membre du Sept local, il continue ses études. Il est d'ailleurs licencié de biologie lorsqu'il rencontre Irina. Ils vivent ensemble deux ans de bonheur qui se concluent par une rupture brutale. Fou de douleur, Harald s'engage pour le Vietnam. Il en reviendra gravement blessé, le corps brûlé au trois quart par le napalm (« Ah fils, y'a rien de meilleur que le napalm… »). De retour de l'hôpital, il réintègre le Sept où il a la désagréable surprise de retrouver Irina.

• **Apparence :** La cinquantaine, Harald est un homme marqué dans sa chair et dans son âme. Il dissimule ses blessures de guerre derrière d'amples vêtements, des gants et un chapeau à larges bords.

• **Psychologie :** Harald été profondément marqué par sa rupture avec Irina, qu'il n'a jamais accepté. Au fil du temps et de l'ascension d'Irina, son incompréhension s'est muée en rancœur. Harald a toujours agit dans l'ombre, se servant de pantins pour arriver à ses fins. Les scrupules ne l'ont jamais étouffé, il est prêt à tout sauf si cela le pousse à s'exposer.

• **Caractéristiques principales :** Get of Fenris, Théurge, Homid, Rang 3, Gifts (Persuasion, Mother's Touch, Spirit's Speech, Resist Pain, Command Spirit, Name the Spirit, Pulse of the Invisible), Rage 3, Gnose 7, Volonté 8



Vous aimez les B.O. de films, les concerts promotionnels et les démos jouables sur trois niveaux ? Alors réjouissez-vous car ce scénario n'est ni plus ni moins que l'avant-première du supplément Résistances prévu pour Noël. Au menu de ce hors-d'œuvre ludique : brochette de réseaux organisés, sauté de morphes sauce Nouvel Ordre et sorbet à la Trihnite. Bon appétit !

Ghetto Blaster

Introduction

Ce scénario est conçu pour initier les personnages à la résistance héossienne et à ses acteurs. S'ils se sentaient déjà une âme de résistant, ce scénario sera pour eux une excellente occasion de faire connaissance avec des Héossiens - et des humains - engagés dans la résistance. Sinon, ils pourront toujours dire : « J'y étais ! » avant de reprendre leur vie trépidante d'aventuriers solitaires.

Le supplément Humains pourra s'avérer très utile (pour gérer l'excursion des PJ en Technopole), mais il n'est pas indispensable.

Les Ghetteurs

Käm. Depuis quelques jours, les rues du ghetto feling sont en proie à une agitation inhabituelle. Les miliciens semblent plus absents que jamais et de nombreux noctambules ont redécouvert le plaisir de circuler librement une fois la nuit tombée. Une centaine de ces imprudents sont déjà portés disparus. La raison de ces perturbations se nomme «Ghetteur». Sous la tutelle d'Antarès et de Sirius, les chercheurs militaires du Nouvel Ordre ont mis au point un système d'armement robotisé, suffisamment efficace pour minimiser la présence humaine dans les rues et assurer la sécurité des principaux quartiers de Käm. Le résultat, un croisement mécanique entre une araignée et un scorpion guidé par un morphe et équipé des plus récentes techniques d'armement, dépasse largement les espérances des Hommes-Dieux. Pour le moment, un seul Ghetteur a été mis en activité. Le robot a été lancé dans les sous-sols du ghetto feling et s'est chargé de l'exécution sommaire d'une centaine d'Héossiens, sous terre comme à la surface. Trois autres robots attendent leur morphe dans les laboratoires souterrains de la Technopole et, si le projet Ghetteur fait ses preuves, une dizaine d'autres Scorpions devraient être lâchés d'ici un mois.

Heureusement, la résistance veille.



- 1 : QG des Rebelles
- 2 : attaque du Ghetteur
- 3 : accès vers le *Croissant de Lune*
- 4 : porte de Trinite
- 5 : accès vers le Technopole
- 6 : complexe humain
- 7 : cimetière mécanique de l'Incarnation

Les Rebelles

Pour des raisons évidentes de sécurité, les souterrains des grands quartiers sont particulièrement propices aux exactions des résistants. L'écho des mystérieuses disparitions est donc rapidement parvenu aux oreilles de réseaux qui, pour préparer une action contre les humains de Käm, s'étaient réunis dans les souterrains de la cité. Ces résistants font partie de trois réseaux très célèbres dans les Terres pures, où la résistance est devenue une philosophie : les Rebelles, les Machinéens et les membres de la Clef d'argent (cf. « Les réseaux »). Les Rebelles et la Clef d'argent étaient en train de régler les derniers détails d'une offensive ambitieuse (l'installation d'un portail de Trihnite au cœur de la Technopole) lorsqu'une délégation de Machinéens fit son apparition dans les souterrains. Les Machinéens, qui vouent à l'Objet un culte très étrange, se sont déplacés pour étudier de violents parasites énergétiques qui, selon eux, seraient liés à la présence d'une Incarnation. Après une longue discussion, les membres des trois réseaux en vinrent à évoquer les disparitions et l'absence de soldats dans le ghetto feling. Les Machinéens furent les premiers à avancer l'hypothèse d'une entité mécanique, tueur robotisé ou quelque chose d'approchant. Les résistants installèrent donc un dispositif de surveillance (caméras, capteurs, micros...) dans les tunnels du ghetto feling dans le but de surprendre leur(s) compagnon(s) invisible(s).

Le Croissant de Lunes

Si les PJ sont déjà à Käm, aucun problème. Sinon, il vous faudra les y amener. Le mieux serait qu'ils rencontrent un résistant, originaire de Käm, qui leur proposera de rentrer avec lui au Quartier des Portes pour assister à une importante réunion de résistants. Bref, les PJ sont à Käm. Là, ils apprendront que le Croissant de Lunes organise une grande soirée, au cours de laquelle de nombreuses personnalités doivent se manifester. Le Croissant est une taverne, située au nord du ghetto feling, où un réseau d'artistes humains dissidents luttent contre la censure en organisant des débats et des manifestations pacifiques. Des tracts vont circuler sous le manteau, le bouche à oreille va faire son office et les PJ, à moins d'être sourds et aveugles, ne manqueront pas d'apprendre l'événement. Les humains du Croissant profitent en effet de l'accalmie passagère pour ouvrir leurs portes aux représentants des différents ghettos de Käm. La soirée est placée sous le signe de la rencontre, de la concertation et de l'intervention de nombreux semi-inférieurs résistants tous très bien informés.

Les réseaux

- Les Rebelles : les plus connus de tous les résistants. Leur quartier général se situe à Wana, mais ils sont présents dans toutes les cités grâce aux portes de transfert installées par la Clef d'argent. Look : Toutes races confondues, armement lourd et perfectionné, communicateurs, matériel vidéo et 3-D.
- Les Machinéens : adeptes de Win, experts en technologie, ils considèrent leurs pouvoirs comme l'instrument de la punition des humains. Ils portent des noms évoquant leur culte et leurs compétences (les Frères Concepteurs, le Maître des Circuits...). Look : tous Kelwins, nombreux implants, greffes cybernétiques à la Shadowrun.
- La Clef d'argent : mages, trafiquants de portes et manipulateurs de Trihnite. Ce sont des anarchistes et des révolutionnaires. Look : Delhions, Felings et Darkens, tenues commando, tatouages, armes humaines.
- Le Croissant de Lunes : révolutionnaires et artistes renégats, ils organisent des soirées et des manifestations dans les rues de Käm. Look : Humains, tenues bariolées, nombreux bijoux, coiffures extravagantes.
- Les Dauphins : des renégats humains présents dans tous les grands quartiers, experts en informatique et technologies de pointe. Look : des humains, riches, mais très ordinaires.

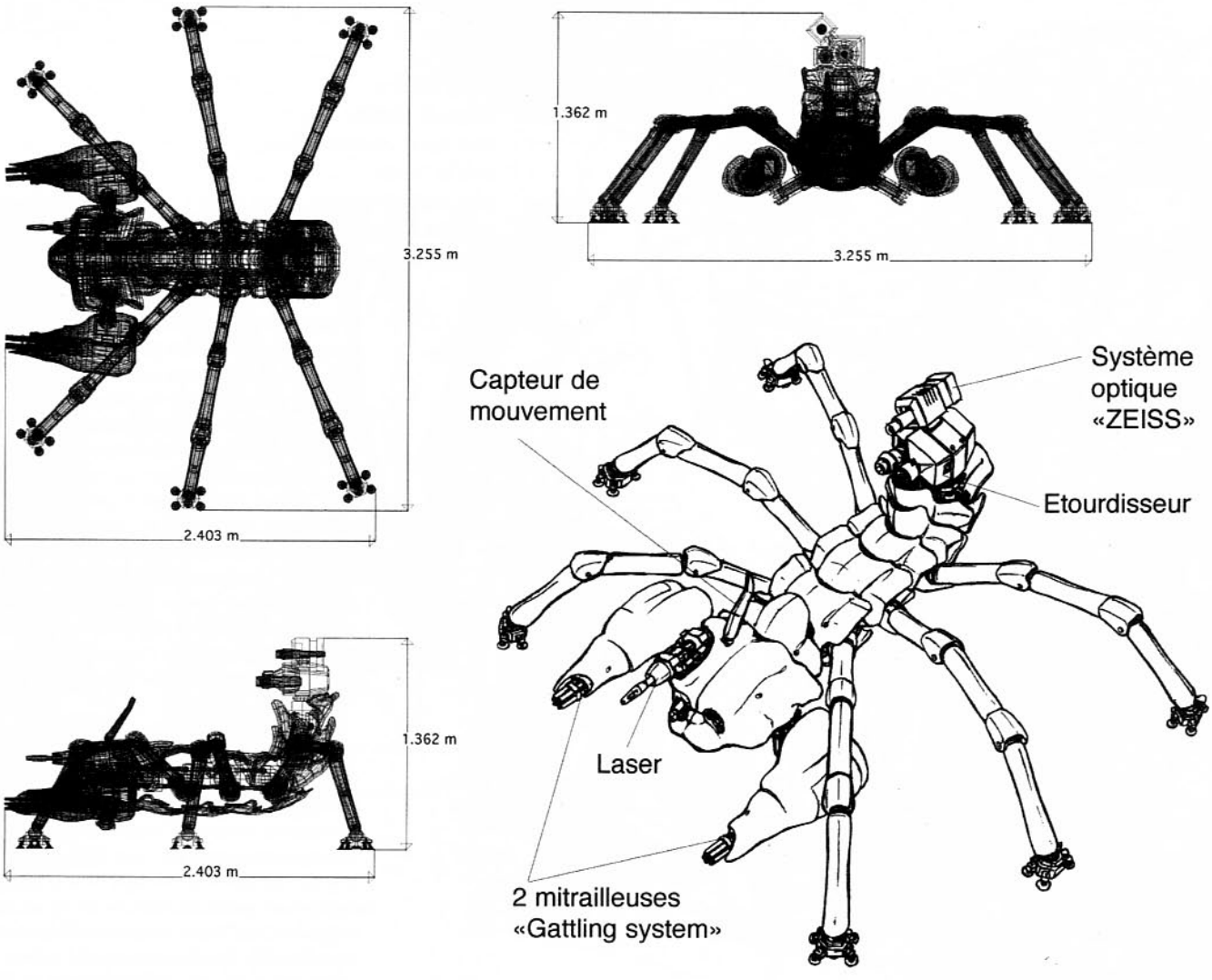
La grande soirée

La soirée a lieu à 19 H, soit une heure avant le couvre-feu légal, et commencera par un grand banquet. Les interventions ne doivent pas débuter avant 22 H mais, dès 20 H, la taverne accueillera déjà près de 300 personnes. Parmi les Héossiens seront présents de nombreux humains, tous plus ou moins renégats dans l'âme. Tous les représentant des ghettos de Käm seront déjà arrivés, entourés de leurs gardes. Les interventions auront pour thème la gestion des différents ghettos, les projets des représentants locaux, les rapports avec le Nouvel Ordre et, bien sûr, les récentes disparitions. Aucun des intervenants n'aura d'explication à fournir sur la mort présumée de la centaine d'Héossiens, mais tous s'accorderont sur le fait que le Nouvel Ordre manigance « quelque chose d'inquiétant ». Gérez à votre guise le déroulement de la soirée, les discours et les éventuelles rencontres que pourront faire les PJ. Leur première soirée avec des résistants doit être riche en découvertes !

Peu après minuit, les PJ seront accostés par un Feling très excité, répondant au nom de Feu de nuit. Il est en sueur, visiblement sous le choc, et tient à confier ce qui lui est arrivé quelques minutes plus tôt, alors qu'il quittait son atelier souterrain pour se rendre à la taverne. Si les PJ l'écoutent, il leur apprendra qu'il vient d'échapper à la mort et que « quelque chose de mécanique a essayé de le tuer ». Sans l'aide du Shaan, il serait sûrement mort à cette heure. Les révélations de Feu de nuit, qui ne manqueront pas d'éveiller la curiosité des PJ, attireront l'attention des deux résistants assis non loin de là. Le premier, un Darken nommé Kadil, fait partie des Rebelles. Il est venu à la soirée pour obtenir le soutien de Stuart Kempling, un résistant humain, et celui des autres renégats de la Technopole. Kadil et Stuart se présenteront assez rapidement et manifesteront leur intérêt pour ce que le Feling dit « avoir vu, ou plutôt senti » dans les souterrains. Très vite, ils proposeront à Feu de nuit et aux PJ de faire un petit tour dans les sous-sols.

Première descente

Une fois sorti de la taverne, Kadil guidera sa suite jusqu'à une impasse, s'accroupira pour dégager une trappe et s'engouffrera dans les souterrains. Après cinq minutes de marche dans les boyaux humides, le Feling retrouvera le tunnel où il dit avoir été attaqué. Les PJ pourront en effet découvrir une large traînée noirâtre, facilement attribuable à un tir de laser



humain, sur la paroi supérieure du tunnel. Aucune autre trace n'est visible : le Ghetteur adhère aux parois grâce à un système de ventouses magnétiques et son poids, réduit au minimum par des suspenseurs, lui permet de ne laisser aucune empreinte, même sur les surfaces les plus molles. Stuart ira de son petit commentaire sur les technologies humaines et Kadil sortira une micro-caméra portable de son sac pour filmer l'impact du laser. Ensuite, le Ghetteur fera son apparition. « Collé » au plafond, le robot se déplace très silencieusement et s'approchera du groupe sans se faire remarquer. À moins qu'un des PJ ne soit particulièrement réceptif, le Feling sera le premier à sentir la présence du robot et s'enfuira en courant dans le tunnel. Ce sera la première victime de la soirée. Si les PJ tentent d'engager le combat, ils sont morts. Mais Stuart et Kadil ne les laisseront pas commettre cette fatale erreur. Ils pousseront le groupe dans le tunnel et fermeront la marche pour vérifier que, comme ils le croient, le Ghetteur ne s'attaque pas aux humains. Utilisant son corps comme rempart, Stuart couvrira la retraite de ses compagnons et leur permettra de parvenir sains et saufs jusqu'à un coude où les attendent d'autres résistants. Vous pouvez tout de même y aller de quelques tirs, voire de blessures légères, et utiliser le mode vocal du Ghetteur : « Vous êtes en infraction avec le décret du couvre-feu ! » ou « Circulation interdite par article 19-3 du code divin ». Dès que les Héossiens auront disparu de son champ de vision directe (le Ghetteur possède une vision thermique), le robot immobilisera Stuart grâce à une décharge électrique. Cet incident laissera à peine le temps à une dizaine de Rebelles de se positionner dans le tunnel et d'ouvrir le feu sur le Scorpion, tandis que d'autres presseront les PJ dans un tunnel étroit.

Les Rebelles

Grâce aux portails installés par la Clef d'argent, les Rebelles disposent d'une dizaine d'accès aux sous-sols de Käm et de deux fois plus de salles secrètes, parfaitement isolées. Ils ont installé leur Q.G. provisoire entre le ghetto feling et le ghetto delhion, dans une ancienne salle de machinerie (cf. plan). N'hésitez pas à improviser de fréquents déménagements, des installations en catastrophe et des transports « Trihnite Air « entre Käm, Wana et d'autres quartiers d'Héossie. Les Rebelles sont très bien organisés et ne devraient pas se faire repérer par d'éventuelles patrouilles de soldats.

Halo minéral

Dès qu'ils auront franchi le seuil du tunnel, les PJ se retrouveront instantanément transportés dans...les souterrains de Wana, la capitale des Terres pures. Les derniers à passer assisteront à la disparition de leurs compagnons et comprendront la nature de la pierre noire qui borde les contours du tunnel : de la Trinhite. Ils vont donc être transférés dans une grande salle, située dans les sous-sols de Wana, où les attendent de nombreux résistants. Mis à part deux des Rebelles qui les ont poussés dans le portail, les PJ seront les seuls à arriver vivants dans cette salle, le Ghetteur ayant eu raison de tous les autres. Les PJ seront présentés aux dirigeants locaux et seront invités à raconter leur aventure. Les Rebelles ont assisté à la majeure partie de la scène grâce aux caméras placées dans les tunnels et pourront sélectionner des images pour montrer aux PJ le visage du robot. Avec les Rebelles sont présents quelques membres de la Clef d'argent, responsables des portails clandestins situés dans les souterrains de Wana, et deux Kelwins des Machinéens (les trois autres sont restés à Wana pour étudier les fameuses perturbations). Deux généraux des Rebelles ouvriront le débat et exposeront leurs idées quant à la destruction du robot, avec l'aide technique des Machinéens. Leur idée est simple : accéder aux archives informatiques et voler les plans de construction des robots.

Retour à Käm

Les PJ seront invités à passer la nuit dans les locaux souterrains des Rebelles. Pour simplifier leur bref séjour à Wana, empêchez-les d'aller explorer la surface de la cité et jouez la carte « secret défense » s'ils posent trop de questions aux résistants. Au matin, les PJ auront le choix entre retourner à Käm et tout oublier (les Rebelles ont les moyens d'effacer une partie de leurs souvenirs) ou bien jouer un rôle important dans l'affaire. S'ils acceptent, ils devront contacter un humain et découvrir l'identité d'un des responsables du projet. L'humain se fait appeler Mercure. C'est un vieil ami de Kër, le Delhion qui s'est présenté comme un des généraux des Rebelles, et il fait partie des Dauphins. Mercure doit attendre les PJ au Croissant de Lunes en début d'après-midi. Les PJ seront amenés à un nouveau portail « maison » et se retrouveront à Käm, accompagnés de quelques Rebelles. Les résistants quitteront les PJ pour aller installer de nouvelles caméras et obtenir des renseignements. Le rendez-vous avec Mercure est fixé à 18 H. À la taverne, l'homme accostera les PJ dès leur entrée (il a eu leur signalement par vidéo) et leur proposera de se mettre à l'ouvrage sans tarder.

Trouver Zygel

Le scientifique responsable du projet Ghetteur se nomme Zygel et habite l'un des quartiers les plus surveillés de la Technopole. Ces renseignements, Mercure les aura obtenus d'un prêtre

3615 Asimov

Ce qui fait l'efficacité du Ghetteur, en plus de ses capacités techniques, c'est son programme dit «d'application du Code». Le Scorpion a été programmé pour surveiller les sous-sols du ghetto feling et appréhender les Héossiens en infraction. Ces infractions sont les suivantes : non respect du couvre-feu (20 H à 8 H), port d'arme, rassemblement de plus de 10 personnes et agression caractérisée sur un humain (ou sur le Scorpion lui-même). Le Ghetteur est autorisé à ouvrir le feu. Par contre, il lui est interdit de tuer, ou même de blesser un humain, qui devra être immobilisé (décharge électrique) pour être récupéré par une patrouille. Le Ghetteur est muni d'un dispositif vidéo qui lui permet d'enregistrer ses interventions, ainsi que d'un relais informatique qui envoie un signal au central en cas d'incident grave ou litigieux.

Note : le Ghetteur n'est pas suivi en permanence par les techniciens, qui ne procèdent qu'à des contrôles périodiques. Ses heures d'activité sont de 18 H à 10 H, après quoi il rentre au central pour les révisions de routine et la lecture des enregistrements vidéo.

du Poisson, l'Église de Sirius. De plus, il aura appris que Zygel était connu pour fréquenter l'une des cités de plaisirs les plus extravagantes de la Technopole. C'est là, après la tombée de la nuit, que Mercure et ses compagnons devront intervenir s'ils veulent avoir une chance d'approcher le scientifique. Mercure peut se procurer des accréditations, pour lui et les PJ, à condition que ceux-ci acceptent de se faire passer pour des semi-inférieurs. Le petit groupe va donc franchir l'enceinte de la Technopole, puis les portes de la cité de plaisirs. Imaginez les contrôles, l'ambiance, la faune nocturne et les rencontres que pourront faire les PJ avant de se retrouver dans la cité de plaisirs. Et faites-leur comprendre qu'ils signent leur arrêt de mort s'ils se font découvrir sous leur vrai jour... Après quelques recherches, ils trouveront Zygel assis dans une cabine de stimulation 3-D. Mercure s'est muni d'une capsule de somnifère à déclencheur (la gélule se perce dans le corps de la victime sur ordre d'un boîtier) et doit la faire boire à Zygel. Les PJ devront se montrer très prudents et ne pas éveiller les soupçons de l'humain, qui a la parano facile, pour le convaincre de boire un verre avec eux et de le suivre hors de la cité (Mercure ne peut évidemment pas faire sombrer Zygel dans le coma en plein lieu public). S'ils réussissent cet exploit et s'ils parviennent à sortir le corps de Zygel de la Technopole (utilisez les accès aux souterrains qui sont nombreux dans cette zone), ils pourront retrouver les Rebelles au lieu de rendez-vous prévu, dans les sous-sols. C'est le moment idéal pour placer un combat. Un contrôle d'identité qui dégénère, une bande d'humains drogués traînant dans les sous-sols, une patrouille de soldats, alors que les PJ transportent le corps inanimé de Zygel...

Transfert de données

Une fois Zygel descendu dans les souterrains, les PJ retrouveront les Rebelles au point de rendez-vous prévu (à la limite entre les ghettos feling et delhion). Ils n'ont donc que très peu de chance de rencontrer le Scorpion s'ils suivent les conseils des Rebelles (« Évitez la zone nord ! »). Là, les Rebelles récupéreront le corps de l'humain et l'emporteront dans une pièce voisine où attend Kn'Dyr, un Maître du culte de l'Autre. Le Maître va utiliser son pouvoir de Communion (c'est nouveau) pour ouvrir l'esprit de Zygel et extraire les informations relatives au robot. La séance durera près d'une heure et les PJ, qui ne seront pas invités, pourront faire le point avec les Rebelles. Improvisez la discussion en sachant que les trois Machinéens, qui sont restés à Käm pour « étudier l'étrange phénomène », ne sont toujours pas revenus. De plus, le corps de Stuart (l'humain tombé dans le tunnel lors de la première attaque du Ghetteur) aurait disparu, probablement emporté par une équipe de récupération humaine. Donc, la prudence s'impose. Une heure plus tard, Kn'Dyr sortira de sa salle. La Communion a été un réel succès, mais les informations qu'il a soutirées à Zygel sont plus qu'inquiétantes. Kn'Dyr ira s'asseoir face à l'un des Machinéens et procédera à une nouvelle Communion pour lui transmettre les informations stockées dans sa mémoire. Décrivez ce rituel comme un échange télépathique, silencieux mais visiblement très éprouvant.

Le projet Ghetteur

Il faudra au Kelwin une bonne heure de travail pour extraire les données de sa mémoire et les afficher sur les écrans. Pendant ce temps, Mercure demandera aux PJ de l'aider à ressortir le corps de Zygel. Il pense qu'en le plaçant non loin de la cité de plaisirs, inondé d'alcool, la thèse de l'évanouissement sera crédible. Le pouvoir du Maître de Löd ne laissant aucune séquelle, Zygel ne devrait même pas se douter de ce qui lui est arrivé. Après cette petite formalité (que vous pouvez bien sûr transformer en véritable parcours du combattant), les PJ assisteront avec les Rebelles à la lecture des infos. Grâce aux connaissances de Zygel, les Machinéens ont réussi à pirater le système informatique et à accéder aux dossiers intéressants. Toutes les données s'afficheront à l'écran : plans, premiers essais, armement, caractéristiques... Un seul Ghetteur est opérationnel, trois autres sont en attente de morphe et une petite dizaine sont en construction dans les ateliers de Käm. Le laboratoire se trouve sous la Technopole, près du ghetto feling, et bénéficie d'une protection maximale.

Mission impossible ?

Les Rebelles, tout comme les membres de la Clef d'argent, sont partisans d'une offensive militaire. Les Kelwins vont pirater les ordinateurs du central technologique, effacer les données relatives au projet Ghetteur et permettre aux Rebelles d'investir les locaux pour détruire les robots. Les résistants, une cinquantaine d'Héossiens armés et motivés, sont deux fois plus nombreux que les humains du central. Avec l'aide des Machinéens, ils ne devraient avoir aucun mal à entrer dans le complexe et à accéder à l'atelier où sont entreposés les trois Ghetteurs inactifs. Les PJ seront invités à participer à l'assaut, geste qui serait considéré comme une preuve de leur valeur et qui pourrait leur ouvrir les portes de la résistance. S'ils refusent, ils pourront toujours rester avec les Machinéens pour suivre l'attaque grâce aux caméras. L'assaut sera lancé peu après deux heures du matin. Le complexe est gardé par une petite dizaine de soldats divins (Shaan p. 152) et abrite quinze scientifiques (Morfondeurs, Bionistes et Mécaniens). Les humains ont récupéré Stuart, l'ont soumis à une séance de lecture mémorielle et sont donc au courant de l'existence des résistants. Ils s'attendent à une attaque, mais ne se doutent pas des facultés des Machinéens. Ils seront donc surpris et quelque peu désorganisés. Gérez l'attaque du complexe à votre guise, en sachant que les Rebelles sont assistés par ordinateur (les Machinéens font pratiquement ce qu'ils veulent avec Arpège) et qu'il faudra au moins 3 mn pour que d'éventuels renforts gagnent le central.

Le maître des lieux

Les préparatifs et le déroulement de l'assaut du complexe vont faire appel à votre sens de l'improvisation et de la gestion stratégique. Les soldats se battront jusqu'à la mort, les scientifiques se cacheront sous leur siège et seul le Ghetteur actif pourra intervenir, après avoir été appelé en urgence par un des Morfondeurs. Au moment où les Rebelles et les PJ parviendront à l'atelier, où sont gardés les trois Scorpions inactifs, un invité imprévu fera son entrée. L'Incarnation, qui évoluait jusque-là dans un gigantesque cimetière industriel (déchets mécaniques, épaves de véhicules), a commencé à faire parler d'elle quelques mois plus tôt. C'est elle que les Machinéens étaient venus étudier. Les trois Kelwins (dont on était sans nouvelle depuis deux jours) ont fini par découvrir son repaire et, après un premier contact houleux, à comprendre qu'elle se sentait menacée par les allées et venues du Scorpion. L'Incarnation est en effet le fruit d'un Nécrosien affilié au Nouvel Ordre et qui, suite à un ultime rituel d'Embiose, s'est réfugié dans les souterrains de Käm. La créature s'est toujours nourrie d'âmes humaines, son menu privilégié. Elle a donc accepté de laisser vivre les Kelwins, au prix d'un pacte avec l'un d'entre eux, et de les suivre jusqu'au quartier général provisoire des Rebelles. En chemin, l'écho de la bataille est parvenu jusqu'au petit groupe et l'Incarnation s'est précipitée vers le complexe pour se nourrir. Là, elle a découvert le central informatique, le combat qui y faisait rage, et a décidé de s'attaquer aux humains. Improvisez les détails de son intervention, mais gardez à l'esprit qu'elle ne s'en prendra qu'aux humains et qu'elle n'hésitera pas à causer le plus de dégâts possible dans le complexe (qui finira par être totalement détruit par le feu). Il va sans dire que les PJ et leurs amis résistants ont tout intérêt à ne pas traîner dans le coin dès que l'Incarnation aura franchi les portes du complexe...

Texte : Julien Blondel
Plan : Thibaud Béghin
Illustrations : Thierry Masson

PNJ

• Les résistants

20 Rebelles, 5 Machinéens et 8 membres de la Clef d'argent. Caractéristiques moyennes, armement humain, matériel informatique et communicateurs (voir « Les réseaux «). Les compétences spécifiques de chacun des réseaux sont à 20 (Armes lourdes, Informatique, Magie...).

• Le Ghetteur

20 points d'armure, option caméléon, vision thermo et 360°.
Corps 4, personnel 4, relationnel 5.
Compétences : Discrétion 20, Vigilance 20, Armes 18, Acrobatie 15.
Armement : un laser courte portée (FA 15), deux armes automatiques (FA 15), un étourdisseur électrique (FA 10).

• L'Incarnation

Formes : un humain nécrosé doublé d'un énorme assemblage mécanique (elle aura cette forme lors de l'attaque). Elle se déplace en marchant et utilise la technologie humaine.
12 pts de Corps (FA 12, 12 m/sec).
Armes : lames et excroissances métalliques.



« Quel est le culte du chaos que vous estimez le plus dangereux ? » demandai-je au prêtre du Taureau-Tempête qui fixait la cheminée les yeux dans le vague. Il releva le visage et je vis un sourire se dessiner sur son visage illuminé par les flammes : « La bête qui ronge les entrailles de la terre. Celle qui se tapit dans les souterrains et qui a fait de ce que vous appelez la civilisation sa tanière. Krarsht ne pourra être détruite tant que vous bâtirez des villes où elle pourra s'abriter. Mais un jour, nous viendrons à nouveau de Prax et nous raserons la cité que vous appelez Pavis, en n'en laissant que le temple où vous vous trouvez maintenant ».

Le chaos rôde sous Pavis

Introduction

Cette aventure est conçue pour un groupe de trois à 6 personnages en lutte contre l'empire, de niveau initié, et se déroule dans (et sous) la cité de Pavis en l'année 1622. Cette ville de 5000 âmes est située au bord de la rivière des Berceaux, seul cours d'eau traversant les steppes arides de Prax. Elle est occupée depuis onze ans par l'empire Lunar qui maintient des forces importantes dans la région. L'empire a interdit le culte d'Orlanth, roi des Dieux pour les barbares qui ont fondé la nouvelle Pavis à côté des ruines gigantesques de l'ancienne cité détruite plusieurs centaines d'années auparavant. Les principaux dirigeants du culte d'Orlanth sont actuellement en train de se regrouper sous la férule du Héros Argrath afin d'organiser un soulèvement général et de chasser les forces d'occupation lunars.

La présence d'un initié d'Orlanth au sein du groupe est fortement conseillée, celle d'un initié du Taureau-Tempête sera plus délicate à gérer. Pour plus de précisions, consulter les suppléments Genertela (pour l'histoire de la région), Les Dieux de Glorantha (pour les cultes) et River Of Cradles (pour Pavis).

L'histoire

Un acolyte de Krarsht du nom de Derk Mathis a mis la main sur un rituel permettant d'interdire l'accès d'une zone à un ou plusieurs cultes donnés. Il en a immédiatement vu l'intérêt pour protéger son lieu de culte, qui se trouve dans les sous-sols de Pavis, contre les adorateurs de l'ennemi juré de Krarsht, à savoir le Taureau-Tempête. Il fait donc enlever un initié du culte des berserkers par des assassins Krarshti, met la main sur une statuette représentant le Taureau-Tempête et accomplit le rituel sur le lieu de réunion des fidèles de Krarsht. Malheureusement, cette nuit-là, deux messagers des rebelles, un Orlanthi et un Taureau-Tempête, empruntent les souterrains pour quitter le Grand Éboulis et rentrer dans Pavis. Parvenu dans la zone d'influence du rituel, le Taureau-Tempête, Falgrim, se retrouve bloqué. Il arrive à sentir des

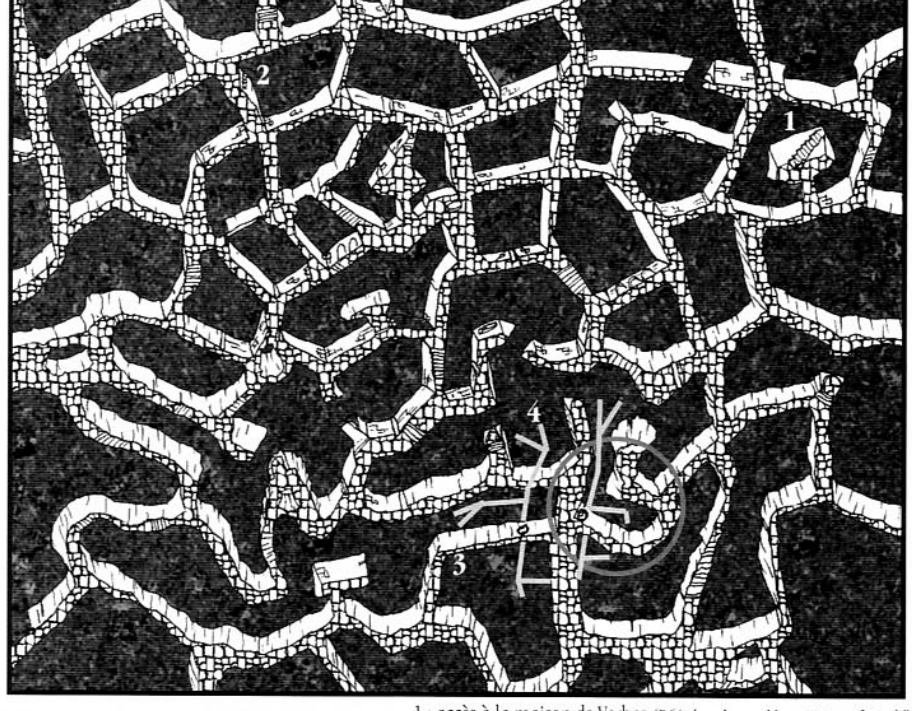
effluves chaotiques aux environs et en fait part à son compagnon, Verbas, qui décide d'aller voir ce qui se passe. Il tombe malheureusement sur la réunion des Krarshti et se fait capturer. Derk perçoit la présence d'un Taureau-Tempête qui a essayé de passer dans l'aire d'interdiction et envoie ses assassins pour le faire prisonnier, afin d'augmenter l'étendue du rituel. Mais ce dernier les sent venir et rentre en folie berserk, ne laissant pas d'autre choix à ses assaillants que de le tuer. Au moment de mourir, il réussit une intervention divine et demande à son dieu de prévenir le Khan des Tempêtes (seigneur runique du Taureau-Tempête) de ce qui se passe.
Au petit matin, Krogar n'a toujours pas vu rentrer ses messagers qui devaient arriver dans la nuit, mais a été prévenu par le Khan « Parle-avec-le-tonnerre » que l'un des deux messagers est mort. Il convoque donc les PJ et leur demande de mener l'enquête.

La mission

Par un petit matin frais du début de la Saison de l'Eau, chacun des PJ composant le groupe reçoit la visite d'un gamin porteur du message suivant : « Krogar vous attend au temple d'Humakt pour une affaire urgente ». La réputation de Krogar n'étant certainement pas celle d'un blagueur, gageons que les PJ vont se rendre avec diligence au rendez-vous. Ils y trouvent Krogar qui après avoir attendu que tout le monde soit arrivé, mène les personnages dans la cour d'entraînement, encore déserte à cette heure matinale, et prend la parole :
« Parlons peu et bien. J'ai envoyé deux messagers dans le Grand éboulis qui devaient rentrer cette nuit pour me délivrer des réponses. Aucun des deux n'est arrivé à bon port et j'ai reçu ce matin une sylphe du Khan » Parle-avec-le-tonnerre « m'annonçant la mort d'un de mes deux envoyés, un Taureau-Tempête du nom de Falgrim. Je n'en sais pas plus pour le moment et j'ai un certain nombre de dispositions à prendre. Les réponses que j'attendais sont d'une grande importance et ne sachant pas ce qui est arrivé à mes messagers, je ne veux pas envoyer d'autres personnes prendre des risques que nous ne maîtrisons pas. Il vous appartient donc d'élucider cette affaire. Soyez prudents car les services d'espionnage de l'empire sont peut-être dans le coup. Tant que cette histoire n'est pas résolue, nous éviterons de nous voir. En cas d'urgence, contactez-moi ici. Que les Vents d'Orlanth soient avec vous ».

Les questions

Une fois son petit discours terminé, Krogar sourit aux personnages et leur demande s'ils ont des questions.
Voici les réponses qu'il formulera en fonction des renseignements qui lui seront demandés :
• sur la nature du message : il s'agit d'un message scellé, protégé par magie, qui ne peut être ouvert que par un Seigneur des Vents. Il contient les décisions d'Argrath en ce qui concerne les actions des rebelles pour la saison en cours.
• sur le Khan des tempêtes : on peut le trouver d'habitude dans le campement des nomades praxiens qui s'étend en dehors de la ville. Il ne fréquente guère le temple qui se trouve dans Pavis. C'est un guerrier accompli, qui a survécu à de nombreuses campagnes menées contre les forces du chaos. Il est direct, fier et ombrageux. Krogar suggérera bien évidemment aux persos d'aller le voir.
• sur les deux messagers : Krogar connaît surtout l'Orlanthi du groupe, un certain Verbas, qui est également initié d'Issaries, le dieu du commerce et des explorateurs. C'est un initié aguerri, qui connaît particulièrement bien le Grand Éboulis et les passages qui y mènent. De ses nombreuses expéditions dans les ruines, il a rapporté pas mal d'objets rares qu'il a confiés au temple d'Issaries. Le prêtre d'Issaries, Ornil « Trouve-le chemin », le tient en haute estime et le connaît bien.
• sur l'itinéraire que devaient prendre les 2 messagers : Krogar leur conseillera d'aller trouver de sa part Ornil, le prêtre d'Issaries, qui possède un certain nombre de relevés des souterrains de Pavis. Il connaît le chemin que prend Verbas à chaque fois qu'il se rend dans le Grand Éboulis.



1 : accès à la maison de Verbas *(R61 dans le supplément River of Craddles)*
2 : accès à la maison de Derk *(R120 dans le supplément River of Craddles)*
3 : combat du Taureau-tempête
4 : Enfant de Krarsht
: tunnels creusés par l'Enfant de Krarsht
: aire d'effet du rituel

La vision du Khan

Comme l'a précisé Krogar, il faut sortir de Pavis et se rendre au campement des nomades pour trouver « Parle-avec-le-tonnerre ». À quelques dizaines de pas de la rivière des Berceaux, sur une étendue herbeuse, se trouvent les tentes des nomades praxiens qui jouxtent les hautes murailles de Pavis. Plusieurs clans représentant différentes tribus (bisons, rhinos et lamas) sont installés en ce lieu mais maintiennent une certaine distance entre eux. Il est dès lors assez facile de repérer les Taureaux-Tempête qui, faisant fi de leurs différences tribales pour mieux lutter contre le chaos, sont tous rassemblés dans un puissant mélange d'odeurs animales. Alors qu'ils s'approchent, les personnages sont accostés par un représentant des berserkers qui leur adresse la parole en praxien, puis dans un sartarite approximatif si aucun des membres du groupe ne parle la langue des steppes. Il faudra réussir un jet de baratin ou d'éloquence pour que la sentinelle les mène à son chef (s'ils citent le nom de Krogar, ils bénéficient d'un bonus de 25 % à leur compétence).

Le rituel de bannissement

Il s'agit d'un rituel très ancien, mis au point au premier âge par le dieu chaotique Gbaji, qui permet d'interdire l'accès d'un lieu aux personnes appartenant à un culte donné. Pour ce faire, il faut disposer :
• d'une représentation du culte à bannir (statuette, symbole sacré...) bénie par un prêtre de ce culte
• d'un initié du même culte qui doit être sacrifié lors de l'accomplissement du rituel.
La représentation est alors placée au sein d'un pentacle contenant les runes de Gbaji (chaos, lumière et maîtrise). La zone d'interdiction couvre un cercle d'un rayon de 10 mètres par point de magie que possédait l'initié au moment de son sacrifice. Sa superficie peut être augmentée par la suite en sacrifiant d'autres initiés du même culte. La personne qui a lancé le rituel peut, à un moment donné, interroger celui-ci pour savoir si quelqu'un, dans l'heure écoulée, s'est vu refuser le passage. Cette question coûte un point de magie.

Le Khan les accueille avec rudesse et leur demande sèchement pourquoi ils viennent le déranger dans son campement. S'ils lui expliquent qu'ils mènent des recherches sur la disparition des deux messagers, il se radoucit et leur livre les informations suivantes :
• il a reçu en pleine nuit une vision envoyée par Urox, le dieu des Taureaux-Tempête, dans laquelle Falgrim se faisait tuer au pied d'une muraille infranchissable (la barrière du rituel) par quatre assaillants masqués.
• il avait été réveillé une heure auparavant par une autre vision dans laquelle un homme à tête de bison, représentation habituelle d'Urox, était enchaîné aux runes du chaos, de la lumière et de la maîtrise (cette première vision correspond à une intervention divine lancée par le Taureau-Tempête sacrifié lors du rituel).
• un de ses hommes (le sacrifié) est allé il y a trois jours à Pavis pour goûter aux plaisirs pervers de la civilisation et n'a pas donné signe de vie depuis.
Il pourra fournir la description des deux disparus. Il ne sait pas par contre à quel culte correspond l'association des runes du chaos, de la lumière et de la maîtrise. Si les personnages lui demandent son avis ou son aide, il leur répond : « Il est clair que des forces du chaos sont à l'œuvre ici : les visions que m'a envoyées Urox sont claires à ce sujet. Souhaitez-vous prendre part au combat contre ces forces ? ». Si la réponse des personnages est négative ou hésitante, il les congédie sans délai, demandant à ses hommes de les raccompagner à l'extérieur du camp. Par contre, si leur réponse est un oui franc et enthousiaste, il leur confie un sac de cuir orné de la rune de l'air. Il leur explique que ce sac contient une sylphe. En cas d'affrontement contre des créatures du chaos, ils doivent lancer le sac sur une des créatures en criant : « Urox ! ». La sylphe que le sac renferme sera alors libérée et attaquera la cible la plus proche. Une fois le sac en possession des personnages, il leur souhaite bonne chance dans leur quête et retourne dans sa tente.

Un peu d'action

En sortant du campement, les personnages sont abordés par un Taureau-Tempête visiblement éméché qui s'en prend au personnage à l'allure la plus guerrière. Il souhaite le provoquer dans



un combat à mains nues. Si le personnage accepte le défi, plusieurs Taureaux-Tempête formeront rapidement un cercle pour délimiter l'aire de combat. Quelle qu'en soit l'issue, il aura gagné l'estime des berserkers. S'il gagne le combat, il aura de plus gagné leur respect. Si par contre il refuse, les personnages sortiront du camp sous les quolibets des Taureaux-Tempête.

Visites aux temples

- Issaries

Les personnages peuvent aussi chercher à rencontrer Ornil, le prêtre marchand, afin d'avoir des renseignements sur Verbas. L'endroit le plus logique pour ce faire est le temple d'Issaries qui se trouve sur la grand-place centrale de Pavis. Depuis la conquête de Pavis par les Lunars, ce temple est également dédié à Etyries, le dieu marchand de l'empire, dont une statue orne désormais l'entrée du temple le plus fréquenté de la cité. Pour rencontrer Ornil, il faut en faire la demande auprès de l'initié d'Issaries qui assure la permanence dans le hall d'entrée. Comme un initié d'Etyries tient également une permanence dans le hall, il n'est guère opportun de parler de rébellion ici. Prononcer le nom de Verbas est par contre une bonne idée qui leur vaudra de se faire accompagner jusqu'au bureau d'Ornil. Alors qu'ils se dirigent vers celui-ci, ils croisent un homme portant une longue robe grise et une imposante barbe de la même couleur qui les salue brièvement (cet initié de Lhankor Mhy n'est autre que Derk Mathis qui vient de rendre visite au chef des marchands pour essayer d'obtenir une statuette d'Orlanth).

Quand ils pénètrent dans le bureau, ils se retrouvent face à un homme d'une quarantaine d'années, au front dégarni, dont le regard semble perplexe (il n'a pas compris pourquoi un sage gris cherche à trouver une représentation d'Orlanth). Puis il se tourne vers les personnages et leur demande le motif de leur visite. Ornil sera affable et ne demandera pas mieux que de les aider à trouver ce qui est arrivé à Verbas. Voilà ce qu'ils peuvent apprendre auprès de lui.

- Verbas, en tant qu'Issarien, suit plus l'aspect explorateur que l'aspect marchand du culte. Il a passé pas mal de temps dans le Grand Éboulis, dans les souterrains de Pavis et apporte régulièrement sa contribution à la mise à jour du tracé des sous-sols de la cité à laquelle collaborent Issariens et initiés des sages gris. C'est également un combattant fanatique du chaos, qui possède de bons amis chez les sympathisants d'Urox.
- Verbas suit toujours le même chemin pour entrer et sortir de Pavis par les souterrains (Ornil possède un relevé de cette route et en transmettra volontiers une copie aux personnages contre une somme modique. Après tout, il reste un marchand).
- Il s'y connaît un peu en matière de cultes du chaos mais ne voit pas à quoi correspond l'association des runes citées par le Khan. Il leur recommandera d'aller voir soit un initié du nom de Derk Mathis au temple de Lhankor Mhy (« Vous avez dû le croiser en arrivant à mon bureau »), soit le prêtre dirigeant le temple d'Urox à Pavis.

Si les personnages l'interrogent sur le motif de la visite de Derk, il répondra : « C'est également lui qui s'occupe du relevé des sous-sols de Pavis pour le temple de Lhankor Mhy. Il était venu s'entretenir avec moi des derniers progrès en matière de relevés ». Il ajoutera l'air songeur : « Il voulait également se procurer une statuette d'Orlanth. Je me demande bien pourquoi ».

- Urox

Le temple du Taureau-Tempête se trouve dans un quartier beaucoup plus populeux, où l'on rencontre essentiellement des fermiers ainsi que quelques nomades. S'ils pensent à mentionner leur visite au Khan, les personnages seront bien accueillis. Le responsable du temple, un guerrier d'une cinquantaine d'années auquel il manque un bras, ne connaît pas le culte de Gbaji. S'ils pensent par contre à associer devant lui le chaos et les souterrains, il leur parlera de Krarsht (cf. encadré) et confirmera, le cas échéant, l'aide proposée par le Khan.

- Lhankor Mhy

Les personnages n'auront pas de difficulté à se faire recevoir par Derk Mathis. Il ne leur parlera en aucun cas de Gbaji mais leur indiquera qu'il va « faire des recherches sur le sujet ». En ce qui concerne la statuette d'Orlanth, il leur fera comprendre clairement, mais sans agressivité particulière, qu'il s'agit d'études personnelles qui ne les regardent en rien. Puis il les éconduira en prétextant avoir beaucoup de travaux en cours.

Un peu d'action

Après la visite des personnages, Derk décide de se renseigner sur eux. Grâce aux contacts krarshti qu'il possède dans différents milieux, il peut apprendre leur identité et leur adresse pour le début de la soirée. Il demandera alors à ses assassins d'en capturer un afin d'en savoir plus sur eux. Si, à ce moment, un ou deux des personnages se trouvent séparés des autres pour une raison quelconque, deux assassins les attaqueront dans le but de les kidnapper.

Le culte de Krarsht

Krarsht est la déesse de l'intrigue, de la corruption et de la recherche du pouvoir. Elle infeste depuis le premier âge tout ce qui est civilisation en recrutant ses membres chez les bureaucrates, les escrocs, les marchands sans scrupules... mais aussi en formant des assassins chargés d'éliminer ceux qui pourraient gêner ses desseins. Son but ultime est de reprendre le contrôle de la surface d'où elle a été chassée par le puissant Taureau-Tempête pendant la guerre des Dieux. Depuis, elle attend son heure dans les souterrains, se protège par le secret (les membres les moins importants ne savent pas, en général, pour qui ils travaillent), couvre ses traces par le meurtre et étend ses ramifications à travers les organisations civilisées. Pour plus de précisions sur le culte de Krarsht, se référer au supplément Lords of Terror.

Sacrifices en sous-sol

À un moment ou à un autre, les personnages se rendront dans les catacombes sous Pavis. Ils peuvent y pénétrer à partir de la petite maison où réside Verbas, dans le quartier des pêcheurs. S'ils se méfient de Derk, ils penseront peut-être à surveiller les abords de sa résidence dont ils pourront obtenir l'adresse sans problème, par exemple auprès d'Ornil. Si c'est le cas, ils verront trois hommes s'y rendre avant la tombée de la nuit. Ces hommes ne ressortiront pas avant le milieu de la nuit. Il s'agit de trois krarshti qui se rendent à une convocation de Derk et passent par sa maison pour le rejoindre. Quand ils sont tous là, ils accompagnent Derk dans les souterrains en passant par l'entrée qui se trouve dans sa cave. Les personnages qui montent la surveillance (s'ils sont un ou deux, n'oubliez pas que les assassins krarshti les ont sans doute suivis) trouveront sans doute bizarre qu'aucune lumière ne s'allume dans la maison de Derk. S'ils arrivent à rentrer dans le bâtiment (en forçant une fenêtre), ils n'y trouveront personne. Une fouille minutieuse pourra par contre leur révéler l'entrée des souterrains.

Une fois dans les sous-sols de Pavis, les personnages s'orienteront sans souci s'ils ont obtenu le plan auprès d'Ornil. Ils pourront trouver (jets de pister et de chercher) l'endroit où Falgrim a combattu et repérer les traces de lutte et quelques taches de sang. Ils commenceront alors à entendre un chant étouffé. En essayant d'en trouver l'origine, ils tomberont sur les tunnels creusés par l'enfant de Krarsht qui mènent à la salle de réunion des Krarshti. Pendant que Derk accomplit ses offices religieux, un assassin est posté comme sentinelle dans un des tunnels et il faudra le neutraliser avec discrétion pour que l'alerte ne soit pas donnée. S'ils arrivent jusqu'à l'entrée de la salle ils y trouveront :

- un autel avec une statue représentant une créature informe pourvue d'une énorme bouche et de six jambes. Il s'agit de Celle Qui A Faim, à savoir Krarsht.
- Derk Mathis en compagnie des trois initiés de Krarsht qui lui ont rendu visite chez lui (il s'agit de deux Lunars et d'un Issarien). Ils sont tous en train d'incanter pour réaliser une deuxième fois le rituel.
- le reste des assassins de Krarsht.
- leurs compagnons, s'ils ont été capturés par les hommes de Derk, ficelés et bâillonnés.
- un pentacle luminescent portant les trois runes du chaos, de la lumière et de la maîtrise. En son centre se trouvent deux statuettes, l'une d'Urox et l'autre d'Orlanth. Une personne entravée gît sur le côté du pentacle : il s'agit de Verbas, que Derk a l'intention de sacrifier pour interdire l'accès des lieux aux Orlanthis. Au plus fort du chant, Derk saisit un couteau et se dirige vers Verbas...

Un peu d'action

C'est le moment d'agir. Si des Taureaux-Tempête accompagnaient le groupe, ils sont restés en arrière, bloqués par la barrière magique du rituel. Si les personnages possèdent le sac du Khan, ils ont tout intérêt à le projeter sur Derk et la sylphe libérée l'attaquera en le projetant à toute force sur les murs de la salle ce qui l'assommera. S'ils n'ont pas le sac, c'est le moment d'utiliser toutes les ressources qu'ils ont à leur disposition, magie runique comprise. Pour neutraliser le rituel, il suffit de faire quitter, par un moyen ou un autre, le pentacle aux statuettes.

Conclusion

Si les personnages réussissent, ils se feront un ami sûr en la personne de Verbas. Ils pourront également à l'avenir compter sur l'aide des Taureaux-Tempête dont ils auront gagné le respect. Krogar, après les avoir chaudement félicités, se débrouillera pour qu'ils puissent apprendre un sort de magie runique auprès du temple dont ils dépendent. Il leur apprendra également un sort de magie spirituelle.

S'ils ont échoué, il ne leur restera plus qu'à reprendre l'enquête de zéro... avec d'autres personnages.

Texte : Christophe Jouane
Illust. : Jean-Philippe Boudart -
Plan : Thibaud Béghin

Les protagonistes

- Krogar

« casque-loup », initié d'Humakt et seigneur des Vents.

Krogar est le chef de la rébellion à l'intérieur de la cité de Pavis. Il maintient des contacts étroits avec Argrath, qui coordonne les efforts des rebelles pour toute la région à partir du Grand Éboulis où il se déplace avec une petite troupe. Ils correspondent par l'intermédiaire de messagers qui font le trajet entre la nouvelle et l'ancienne Pavis, passant de l'une à l'autre par les souterrains qui s'étendent sous les deux villes. Krogar est un homme qui incarne profondément les six vertus d'Orlanth et a su gagner le respect des rebelles qui sont sous ses ordres. Ses responsabilités lui interdisent par contre de mener directement l'enquête sur l'assassinat de Tabar qu'il confie donc aux personnages.

- Derk Mathis

initié du culte de Lhankor Mhy et lèvre (acolyte) de Krarsht.

- ***Caractéristiques :***

FOR : 12
CON : 12
TAI : 13
INT : 17
POU : 20
DEX : 12
CHA : 15

Jambe gauche : 4/4
Jambe droite : 4/4
Abdomen : 4/4
Poitrine : 4/5
Bras droit : 4/3
Bras gauche : 4/3
Tête : 4/4

Points de vie : 12
Points de magie : 21 + 19 (esprit allié) = 40

- ***Armes et armure :*** robe avec capuche enchantée offrant 4 points de protection. Dague enchantée (+10% en attaque, +1 aux dégâts, +1 aux points d'armure). Dague attaque : 70% ; dégâts 2D4+2 PA 7 (bonus de la dague enchantée inclus).

- ***Magie spirituelle (100%) :*** confusion, guérison 4, mur sombre, éteindre, vivelame 2, charme 3, seconde vue, silence 3, contremagie 4.

- ***Magie divine :*** Lhankor Mhy : compréhension des textes (utilisation unique).

- ***Krarsht :*** guérison des blessures 1, commander un esprit du culte, bouclier 1.

- ***Compétences :*** agilité entre 40 et 50%, communication et connaissances entre 70 et 90%, manipulation entre 30 et 50%, perception et discrétion entre 50 et 70%.

Il possède une amulette de Lhankor Mhy contenant un esprit de Krarsht qu'il peut libérer en détruisant l'amulette.

- ***Description :*** Derk est un être ambitieux et passionné par la magie. Il est entré dans le culte de Lhankor Mhy afin de développer ses connaissances sur la magie pratiquée au premier âge. Intelligent et cultivé, il est rapidement devenu initié, a considérablement accru ses acquis théoriques sur le dieu disparu Nysalor/Gbaji et a atteint l'illumination. Il a alors fait la connaissance d'un autre illuminé, Lunar et prêtre dans le culte de Krarsht, qui a su tirer parti de l'ambition de Derk en lui proposant de poursuivre ses recherches tout en lui promettant une ascension rapide au sein du culte.

Il est devenu acolyte et dirige une cellule comportant un initié du culte marchand d'Issaries, Tarb Navas, qui lui fournit toutes les informations qu'il peut récupérer sur Gbaji, en provenance notamment du Grand Éboulis. Il a également quatre assassins et un enfant de Krarsht à son service.

- Assassins krarshti

- ***Caractéristiques :***

FOR : 16
CON : 16
TAI : 12
INT : 11
POU : 12
DEX : 17
CHA : 09

Jambe gauche : 3/5
Jambe droite : 3/5
Abdomen : 3/5
Poitrine : 3/6
Bras droit : æ
Bras gauche : æ
Tête : 3/5

Points de vie : 14
Points de magie : 12

- ***Armes et armure :*** cuir. Épée courte ; attaque : 75%/parade 70 % ; dégâts 1D6+1+1D4 ; PA 10. Fléchette ; attaque : 70% ; dégâts 1D6+1D2 ; PA 10. Jeter pratzim ; attaque : 55% Filet ; attaque : 65%.

- ***Magie spirituelle (65%) :*** détecter vie, protection 3, vivelame 4, daredart.

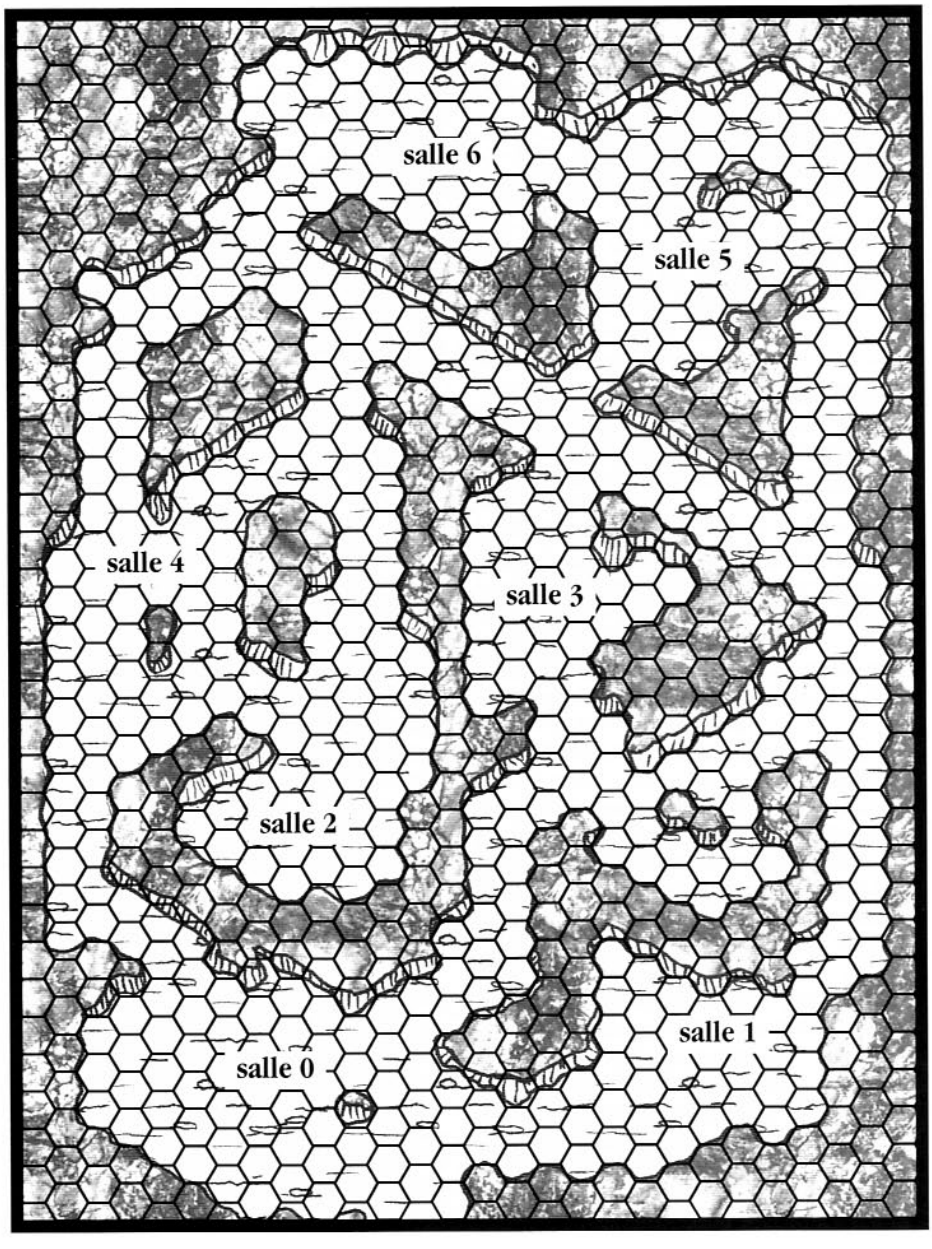
Compétences : discrétion et perception à 70%, esquive à 65%.

Enterrement de première classe

Introduction

Ce scénario est prévu pour être joué avec la boîte de base de Demonworld et les figurines disponibles au moment de la parution de backstab. La bataille sera jouée en deux parties : une première partie qui utilise les cartes présentes dans la boîte de base, une seconde qui nécessitera de reporter le plan de la page suivante (les catacombes de Tell-Kurdul) sur une surface à l'échelle des figurines.

Toutes les règles (base et avancées) peuvent être utilisées. Des règles spéciales sont nécessaires pour les combats se déroulant dans les catacombes de Tell Kurdul et sont incluses dans le scénario. Dans la description des armées en présence, nous avons précisé les références des figurines.



Préliminaires historiques

Après un raid victorieux en plein cœur de l'empire, les orcs du clan des animaux s'en retournent chargés de butin. Mais l'empire, désireux de venger l'affront et instruit par une longue expérience de la guerre avec les orcs, a lancé des troupes à la poursuite des pillards.

Cela fait maintenant deux jours que les deux armées se suivent et les orcs, ralentis par le butin et désireux d'éviter un nouveau combat, ont tenté sans succès de semer leurs poursuivants. Au petit matin, alors que les deux armées ont campé à portée de voix l'une de l'autre, Baslian, commandant en chef de l'armée orc, décide de chercher refuge dans les catacombes de Tell Kurdul, un antique cimetière d'origine inconnue dont une entrée se trouve à proximité. Il sait en effet que le dédale de couloirs et de chambres mortuaires conduit par certains passages au-delà de la rivière Redwater et donc en territoire sûr.

Alors que l'armée orc se met en marche, un cri retentit de l'avant et c'est avec consternation que Baslian voit surgir de derrière une colline une troupe de cavaliers qui a profité de la nuit pour contourner les orcs et les prendre en tenaille. Il va falloir se frayer un chemin jusqu'aux catacombes.

Objectifs

Les orcs doivent parvenir à faire entrer un maximum de socles dans les souterrains de Tell Kurdul. L'entrée est située dans l'hexagone 4/XX, au sommet de la colline. Dès qu'un socle pénètre dans cet hexagone, il peut être retiré du jeu par le joueur concerné. Attention, distinguez bien les unités détruites des socles ayant pénétré dans les catacombes, ces derniers serviront pour le deuxième scénario.

Bien évidemment, les impériaux doivent empêcher les orcs de s'enfuir.

Les forces en présence

Armée orc

Commandants et héros

Baslian le Victorieux (blister 4008) - Commandant en chef **

Wanhgrok (blister 4008) - Héros * (vous trouverez ses caractéristiques en avant-première dans les fiches techniques de ce numéro).

Gorradz le mystique (blister 4018) - chaman orc

Troupes

1 x Gardes orcs (blister 4003)

2 x Archers légers (blister 4001)

4 x Guerriers orcs (blister 4002)

1 x Trolls (blister 4004)



Armée impériale

Commandants et héros
Herkyn (blister 4106) - Commandant ***
Malagor (blister 4109) - Magicien

Troupes

1 x Chevaliers de l'ordre monté (blister 4103)
2 x Archers montés (blister 4123)
2 x Soldats nobles (blister 4101)
1 x Berserkers (blister 4102)
1 x Arquebusiers nains (blister 4104)

Les cartes

Les cartes de la boîte de base sont placées comme suit :

4	2N	1N
3	1S	2S

placement initial

Les orcs se placent en premier sur leur zone de déploiement en respectant les consignes indiquées ci-dessous. Les impériaux se placent ensuite.

Orcs

Baslian est obligatoirement associé au début du jeu à l'unité de gardes orcs.
Les unités orcs sont placées par le joueur dans un rectangle compris entre les rangées 2N/XX, 2N /YY; 1S /XX, 1S/YY. Toutes les unités à l'exception des Archers légers doivent être placées en colonne en direction des cartes 3 et 4.

Impériaux

Les deux unités d'archers montés sont placées sur la carte 2N au nord de la rangée xx et à l'est de la rangée yy.
Les autres unités sont placées sur la carte dans un rectangle compris entre les rangées 1N/XX, 1N /YY; 2S /XX, 2S/YY
Les unités qui y sont autorisées par leur carte de recrutement peuvent adopter une formation particulière (par exemple, le coin pour les Chevaliers).

Règles spéciales

Les orcs qui déroutent fuient vers le côté nord du plateau de jeu. Les impériaux qui déroutent fuient vers le côté ouest.

Fin du scénario

Ce premier scénario se termine quand il ne reste plus un seul socle orc sur la carte, soit qu'ils aient été détruits ou mis en déroute, soit qu'ils soient entrés dans les catacombes. Passez maintenant au scénario 2 avec les unités encore en vie.

Deuxième partie

N'écoutant que son courage, Herkyn décide de pénétrer dans la nécropole de Tell Kurdul pour exterminer les restes de l'armée orc et faire un exemple. Ce scénario se passe donc intégralement sous terre, dans le dédale des couloirs et des salles gigantesques de la nécropole.

Plan des catacombes de Tell Kurdul

Reportez le plan indiqué ci-dessus sur une surface hexagonée. Un Velleda ou un morceau de feutrine sur lesquels vous aurez au préalable marqué les centres d'hexagones par des points fera parfaitement l'affaire. Le « champ de bataille « fait approximativement 32 hex sur 26.

Règles spéciales

1 - Lumière
Sous terre, il fait généralement sombre. Les orcs, les trolls et les nains voient correctement la nuit (ils sont nyctalopes) et ne subissent aucune restriction dans leurs manœuvres. Les humains, par contre, n'ont pas cet avantage et doivent donc recourir à des sources de lumière extérieures.
Une unité qui ne dispose pas de sources de lumières subit les désavantages suivants :
- elle ne peut pas tirer.
- elle est considérée comme désorganisée, quelle que soit sa formation.
- elle subit un malus de 5 à ses tests de combat.
- elle subit un malus de 3 à ses tests de moral, sauf si au moins la moitié de l'unité a une ligne de vue sur une source de lumière.
- un socle ne peut en soutenir un autre en combat.

Pour disposer de lumière, le joueur humain a deux possibilités :
- il peut équiper ses troupes de torches. On considère dans ce cas qu'une partie des troupes de chaque socle ne combat pas mais porte des torches. Les unités ainsi équipées doivent être indiquées à l'aide d'un marqueur approprié. Ces unités voient à 3 cases de distance et peuvent donc tirer. Mais comme une partie des troupes est occupée à tenir les torches, le facteur d'attaque de tous les socles est réduit de 1. Il en va de même en ce qui concerne le soutien.
- il peut lancer un sort de lumière grâce à son magicien. Ce sort a les caractéristiques suivantes :
Fiat Lux (Empire)
Niveau : 6
Effet : le magicien projette de la lumière dans toutes les directions autour de lui à une distance de 5 cases. Les orcs et trolls qui se trouvent dans ce rayon au moment où le sort est lancé doivent réussir un test de moral ou dérouter. Cela n'est pas valable pour les tours suivants (une unité peut pénétrer dans le rayon de lumière sans problème), ni pour les gardes orcs.
Durée : 2 tours (jusqu'à la phase de magie du deuxième tour après le lancement)
Restriction : le magicien ne peut pas lancer d'autres sorts tant que Fiat Lux est actif et ne peut récupérer de PS. Il peut par contre bouger de la moitié de ses PM.
Cible : N/A

2 - Déplacements cachés
Les unités qui se trouvent hors de vue des unités ennemies doivent être retirées du plateau de jeu et remplacées par des socles vides accompagnés d'un marqueur secret indiquant la nature de l'unité en question que seul le joueur concerné peut voir. Ces socles vides se déplacent et reçoivent des ordres normalement et sont révélés une fois qu'un socle ennemi arrive à portée de vue. Le joueur orc dispose au début de la partie de 20 socles vides et de deux marqueurs tromperie qui représentent de fausses unités destinées à induire en erreur le joueur impérial. Un certain fair-play est nécessaire de la part des joueurs pour respecter les limitations propres à chaque unité.

3 - Ouille, la tête !
Toutes les salles et tous les couloirs permettent aux cavaliers de manoeuvrer.

3 - Où est la sortie ?
Le but du joueur orc est de trouver la porte secrète qui ouvre sur la sortie de la nécropole. Cette porte se trouve dans une des salles marquées de 1 à 6 et ne peut être trouvée que par Gorradz. Celui-ci doit recevoir un ordre spécial au début du tour et ne peut bouger pendant toute la durée de la recherche. À la fin du tour, le joueur orc jette un dé à 6 faces. S'il obtient 6, il trouve l'entrée du souterrain. Il place un marqueur quelconque sur un des murs de la salle pour l'indiquer. Il reçoit un bonus de +1 pour chaque salle déjà visitée.

Objectifs du scénario

Le joueur orc doit faire sortir un maximum d'unités du souterrain par la porte secrète (voir ci-dessus). Il reçoit 1 point de victoire par socle de guerriers ou d'archers en fuite, 2 points par socle de trolls, 3 points par socle de gardes et 5 points pour Baslian, Wahngrokk ou Gorradz.
Le joueur impérial reçoit les mêmes points de victoire, mais pour chaque socle qu'il détruit. La partie s'arrête quand il n'y a plus de socle orc sur le plateau de jeu et le vainqueur est celui qui a le plus de points de victoire.

ordre de bataille

Les deux joueurs utilisent les unités survivantes de la première partie.

placement initial

Le joueur orc se place en premier. Il répartit ses unités comme il le souhaite dans le labyrinthe, sauf dans la salle 0, socles vides et avec les marqueurs d'unités cachés. Il dispose d'un maximum de vingt socles répartis en deux fausses unités qu'il utilise pour tromper le joueur impérial. Une fois révélées, ces unités sont retirées du jeu définitivement.
Le joueur impérial se place en second dans la salle 0.

Bon amusement !

Texte : Arnaud Bailly

Découvrez le 3615 backstab

le magazine des jeux de rôles

Un autre regard sur les news du JdR.

- Une rubrique consacrée à chacun de vos jeux préférés.
- Dialogue entre joueurs.
- Questions à la rédaction.
- Concours.
- Une bibliothèque de plus de 10.000 ouvrages de S.F. classés par thèmes, auteurs...
- Des débats.
- Les articles de backstab classés par thèmes.
- Une tribune d'expression libre.
- Petites annonces.

1,29 la minute



Nom

dextérité

perception

Savoir

Vigueur

mécanique

technique

talents spéciaux

déplacement

sensibilité à la force ?

points de force

points du coté obscur

points de personnage

équipement

présentation

personnalité

Objectifs

Citation

relations avec les autres personnages

dommages

sonné ☐ blessé ☐☐ neutralisé ▭ mortellement blessé ☐



Engin

Type

Echelle

Compétence

Equipage

Compétence de l'équipage

Manœuvrabilité

Multiplicateur d'hyperpropulsion

Hyperpropulseur de secours

Navordinateur

Vitesse spatiale

Vitesse atmosphérique

Coque

Manœuvrabilité

code

Ecrans

code

Perte de déplacement

code

Commandes ionisées

code

Longueur

Soute

Autonomie

Senseurs

passif

détection

recherche

focalisation

Armement

arc de tir

compétence

ordinateur de visée

portées spatiales

portées atmosphériques

dommages

arc de tir

compétence

ordinateur de visée

portées spatiales

portées atmosphériques

dommages

arc de tir

compétence

ordinateur de visée

portées spatiales

portées atmosphériques

dommages

arc de tir

compétence

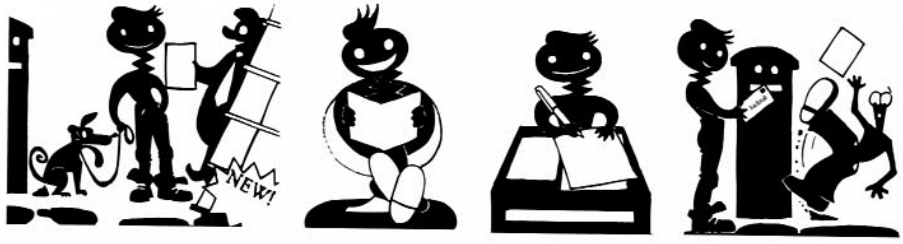
ordinateur de visée

portées spatiales

portées atmosphériques

dommages

on a reçu ça...



Les tartes volent bas, ce bimestre (y compris pour nous)! Vous bousculez pas, y en aura pour tout le monde! Allez on commence.

La kerr kröss malhër ou Warhammer Battle contre Demonworld, la suite.

backstab
Courrier des lecteurs
36, rue de la Clef
59800 Lille

E-mail : backstab@nordnet.fr

• Salut backstab,

Joueur vétéran de Warhammer Battle et lecteur - irrégulier - de backstab, votre article comparatif sur Battle et Demonworld m'a fortement intéressé mais ne m'a pas paru très juste et ce pour plusieurs raisons :

- Look : d'accord WB a un bon look, mais quoi !? Ce n'est que du « tape-à-l'œil « pour mieux justifier le prix : la nouvelle version a subi une augmentation de 100 F. La grosse arnaque.
- Background : oui évidemment, l'univers de WB est extraordinaire, même s'ils ne vont pas assez loin dans le détail. En effet, que ce soit au niveau des textes ou des dessins, ça manque de sang, de sexe, bref de réalisme. Histoire de ne pas choquer les p'tits n'enfants et les parents détenteurs de carte bleue, si vous voyez ce que je veux dire.
- Système de jeu : je suis en tout point d'accord avec Lord Winfield. Les rares parties que j'ai pu faire dans de bonnes conditions étaient face à des adversaires fair play qui connaissaient bien leurs armées et les règles parfaitement. Ça ne court pas les rues.
- Richesses tactiques : c'est vrai, WB permet trop facilement de se créer des grosbills. Fort heureusement, les restrictions de tournois sont parfaites et il n'est nullement nécessaire d'être chanceux mais bon tacticien. Personnellement, je trouve que les commentaires sur Demonworld sont tout aussi valables sur Warhammer.
- Prix : AAAAAARRRGGHHH ! Au secours mon porte-monnaie. Heureusement pour moi, l'essentiel de mes armées s'est constitué avant 1991. À cette époque, le champion du chaos coûtait 10 F. En 1997 : 50 F pour le même modèle : « Ouais, mais tu vois, c'est le super nouveau métal blanc et la TVA, et puis tu sais 100 shops dans le monde, ça en fait des salariés payés à rien foutre hein !? You know ? «, me dit-on à la VPC.

Quant à mon avis sur Demonworld et à en croire les dires de Lord Winfield, ce jeu à tout pour réussir et attirer de nombreux joueurs, vétérans comme débutants. Longue vie à Demonworld, ça servirait de leçon à monsieur Games Workshop.

(Le courrier n'est pas signé)

Cher X de X,

Nous avons reçu plusieurs lettres en réaction à l'article comparatif entre Demonworld et Warhammer Battle, et toutes sans exception parlent des prix prohibitifs pratiqués par Games Workshop. Depuis de nombreuses années, les prix des figurines Games Workshop augmentent régulièrement, soit discrètement et pièce par pièce, soit massivement comme ce fut le cas récemment, à l'occasion de l'abandon du plomb au profit du super métal en fer blanc ouah ça brille on s'voit d'dans. Quelques exemples ? On vend le gyrocoptère nain dans une boîte et non plus dans un blister, et wizz, le prix double (120 F au lieu de 60 F) ! Soixante balles la boîte en carton mou. Encore plus fin, on ne touche pas à la boîte ni aux figurines, mais on remplace le plomb par du plastique : 190 balles les cinq Terminators en plastique sortis d'un œuf Kinder ! Toujours plus fort dans l'art marketing difficile qui consiste à baiser le client sans que ça lui pique aux yeux, on baisse le prix d'une boîte d'armées Epic de 20 francs environ, mais on divise aussi par deux le nombre de figurines de ladite boîte : 4 grappes pour 100 F au lieu de 8 pour 120 F, soit 38 % d'augmentation dentafass et tu dis merci au monsieur avec le tee shirt rouge.

Toutes ces pratiques sont proprement scandaleuses et participent d'un esprit d'entreprise marqué par le sceau du libéralisme le plus sauvage, pour lequel l'homme n'est qu'un outil au service du profit. Demandez donc aux vendeurs Games Worskhop ce qu'ils pensent de la façon dont ils sont traités... Mais nous en reparlerons d'ici peu.

Quant à Demonworld, nous pensons effectivement qu'ils devraient répondre aux attentes de tous les amateurs de combats avec figurines sans les obliger à manger des nouilles tous les mois pour finir leur armée. Qu'on se le dise...

Personne ne résiste à backstab

À partir de dorénaprès, backstab se lance un défi : envoyez-nous une question que vous souhaitez poser à un éditeur, on se charge de le torturer jusqu'à ce qu'il parle. On vous promet d'être terrible et sans pitié. Ils vont cracher. Ouais. Et on publiera les réponses embarrassées intégralement. Sauf que les éditeurs vont nous haïr et qu'on ne recevra plus les jeux gratuitement en avant-première avec le petit mot gentil...

Bon, soyez sympa, oubliez le truc de la question, c'est pas une bonne idée. Ou alors cools les questions. Limite pas intéressantes. Par exemple, ne demandez surtout pas quand doit sortir Nature pour Scales. Jamais. Demandez plutôt pourquoi les jeux Oriflam sont imprimés en noir et pas rose pâle ou bien si TSR prévoit de traduire AD&D en moldo-valaque. Ça oui. C'est vraiment sans aucun intérêt mais ça ne fâche personne.

Oh et puis allez tant pis, on garde quand même l'idée ! Allez-y ! Même les questions les plus vicelardes !

• Un coup de gueule

Depuis mes débuts, il y a neuf ans (j'avais 11 ans), l'univers des jeux de rôles a subi un certain nombre de mutations. Il a évolué dans le sens d'une plus grande diversité, tant au point de vue des systèmes de jeu que des univers.
J'apprécie un certain nombre de ces évolutions : meilleures finitions, choix plus vastes, simplification de systèmes vers plus de roleplay, développement des produits français de qualité - et j'en suis FIER !!! -, etc.
Ce que je déplore, outre le côté commercial de certains éditeurs (énième supplément indispensable mais dont l'utilité est au MJ ce que le micro-ondes est à la gastronomie), c'est la dérive des prix et l'inflation galopante (...).
Si à 20 ans, 250 F me paraissent accessibles voire légitimes, pour ces achats, (j'aime avoir entre les mains un produit de qualité : papier, dessins, contenu, finitions...) et même si je comprends l'intérêt commercial des éditeurs, il n'en reste pas moins vrai que pour les rôlistes plus jeunes n'ayant pas forcément de revenus, c'est hors de prix.

Mes biens chers frères,
Les jeux de rôles sont chers, soit. Cela dit, ils restent tout de même en moyenne deux fois moins onéreux que n'importe quel jeu vidéo, pour une durée de vie environ cent mille fois plus importante puisqu'elle n'a d'autres limites que celles de votre imagination que nous savons sans bornes. Pour être très honnête, depuis quelque temps le prix des jeux n'est plus un problème pour nous, vu qu'on reçoit TOUTES les nouveautés gratuitement accompagnées d'un petit mot gentil de l'éditeur. Parfois on les reçoit même avant leur sortie en boutique. D'ailleurs, tous ceux qui seront sélectionnés dans le cadre du concours de scénarios ont également une chance d'être retenus pour écrire des critiques et donc de recevoir eux aussi les news gratos à la maison, avec le petit mot gentil. Voilà, voilà. Mais si vous préférez continuer à les acheter et si vous voulez comprendre où va votre argent, lisez l'excellent article d'Arnaud Bailly dans ce même numéro (« À qui profite le JdR ? «) et vous saurez tout.
Dernier point que je relève dans ton courrier, le reproche fait aux éditeurs de sortir des suppléments « commerciaux «. Moi je dirais plutôt que ce sont les joueurs qui achètent n'importe quoi. Question de point de vue. Si les éditeurs sortent des suppléments « commerciaux « c'est bien parce que des joueurs les achètent non ? Arrêter de les acheter, les éditeurs arrêteront d'en publier.

• Bonjour les backstab men !

Je vous écris au sujet de Car Wars qui, comme tous mes jeux préférés (Firefight, Blood Bowl, Circus Imperium) a été largué aux oubliettes. Où sont les aéroglisseurs, les hélicos promis... ? Hein Croc ? Ce jeu va-t-il être réédité un jour ? Dans le cas contraire, où pourrais-je me procurer la quatrième version américaine ?

Patrick Valette de Bellegarde.

Cher lecteur man,
Oui, Car Wars est mort et enterré (en tout cas, dans sa version française), non Croc n'y est pour rien, oui il sera peut-être réédité un jour ou alors non en fait personne ne sait, oui tu peux trouver la version américaine chez ton crémier habituel pour peu qu'il travaille directement avec les États-Unis.

• Salut backstab !

L'idée des scores ne me plaît pas du tout : ça fait magazine de jeux vidéo et ce ne sont vraiment pas des modèles dans le genre.

Vincent Monville du Havre.

Cher toi,
Nous nous sommes effectivement interrogés sur la pertinence du système de notation avant de le mettre en place. Faut pas croire qu'on fait les choses sans réfléchir. Mais au bout d'une heure de brainstorming intense, on avait épuisé notre stock de jeux de mots débiles et on avait autant d'arguments pour que d'arguments contre. Alors on a joué ça au jeu du cochon et j'ai gagné (je suis vachement fort au jeu du cochon). Le choix m'incombait donc et j'ai opté pour les notes. Voilà. On aurait aussi pu mettre des petits cœurs ou des parts de tarte, mais on a choisi les notes qui ont le mérite de la clarté. Notre intention n'était pas de copier les magazines de jeux vidéo, mais simplement de trouver le moyen d'être aussi directs que possible dans notre appréciation globale d'un jeu. Dire franchement ce qu'on en pensait en quelque sorte...

...et ça aussi.

Dans la série «On peut pas être pote avec tout le monde»

• Backstab,

J'ai découvert récemment votre magazine et je tient à faire une petite remarque : «Wide open space» est le scenario le plus ridicule que j'ai jamais lu.
Premier concurrent de votre petit Croc adoré, vous avez souvent «essayé» de demonter White Wolf (critiques subjectives, ects ...). Mais ce scénar est l'apogée de vos conneries. La greffe de cervelle de porc que vous conseillait Mr X dans le courier du n°5 de Backstab me semble inéluctable à présent. Quant à votre psycologie de comptoir, parlons en ! Messire X est trop gentil en vous comparant aux psycologues à 2 francs de chez éducatel et trop méchant avec ces pauvres gens qui ne méritaient pas ca. Si vous arretiez de lécher les couilles de Croc, Backstab pourrait être cool.
Quant à la survie de personnes comme Mr X, elle est indispensable pour remettre à leur place des crétins comme vous!!!

Pascal et Sandrine de Belgique

PS : cette tendre missive est écrite à la première personne du singulier car nous sommes tous deux du même avis [NDSR: Eh alors ? Vous savez pas conjuguer au pluriel ?].

Chers blatte d'outre-Quiévrain,
(cette apostrophe spontanée ne vise évidemment pas l'immense majorité de nos lecteurs belges qui répugnent à nous insulter gratuitement)

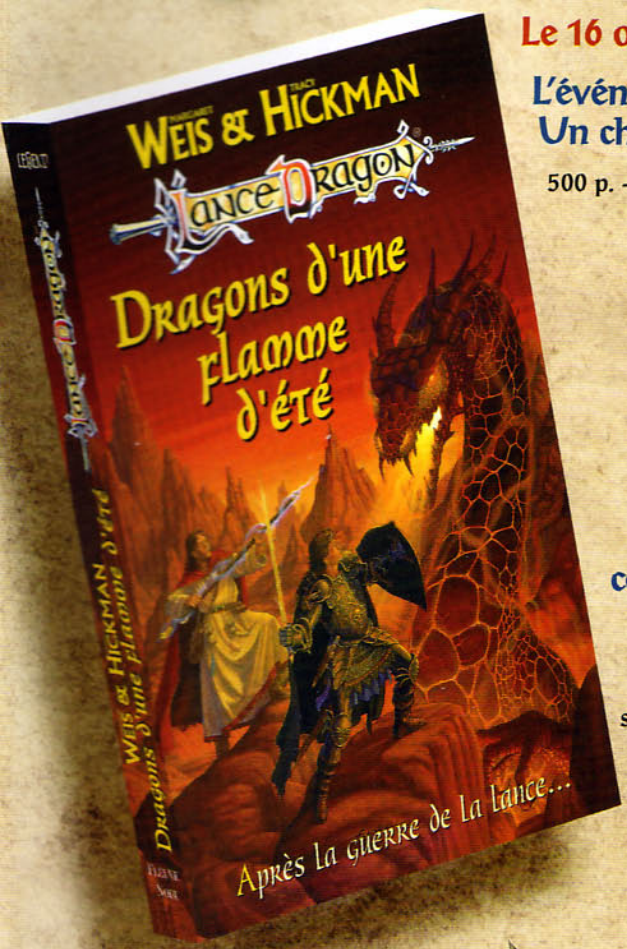
je crois discerner deux critiques dans ce galimatias (mais je ne suis pas aussi fin «psycologue» que vous), qui ne fait pas honneur, du moins sur la forme, à la patrie de Monsieur Grévisse.
Donc, vous n'avez pas aimé le scénario «Wide open space» publié dans le n° 2 de backstab ? Question de rythme, sans doute parce que huit mois pour lire sept pages, chapeau ! Faut pas hésiter à abandonner la méthode de lecture globale. Sinon, qui a dit que nous devions plaire à tout le monde ? Pas nous, en tout cas - d'où les «critiques subjectives». En outre, tout le monde peut chier sur un magazine ou un éditeur à coup de mails vengeurs et anonymes, dont le principal argument se résume à : «A beurk caca pabô le scénario ! ». Pourquoi ne pas plutôt nous envoyer votre production pour que nous puissions juger de quoi vous êtes capables ? Si ça a la même tenue que votre mail, va falloir travailler un peu le style.
Quant au pseudo-culte rendu à Croc ou à la prétendue entreprise de dénigrement des productions White Wolf, on ne doit pas lire le même canard. Mais c'est vrai aussi qu'on ne peut pas juger sereinement sur deux numéros. Outre que nos pages sont largement ouvertes aux produits White Wolf (qui, comme tous les éditeurs, publie de bonnes et de moins bonnes choses), il y a un fait indéniable : Croc fait partie de ces rares auteurs de jeux de rôles qui vit de sa plume depuis dix ans et qui sort un nouveau jeu tous les dix-huit mois, et en soit, c'est déjà respectable. Alors on peut parfaitement ne pas aimer ses jeux, mais on ne peut pas dire qu'il n'a ni talent, ni imagination. Et ce n'est pas baisser sa culotte que le reconnaître.

Lance Dragon

Le 16 octobre :

L'événement Dragons d'une flamme d'été : Un chef-d'œuvre de Weis et Hickman !

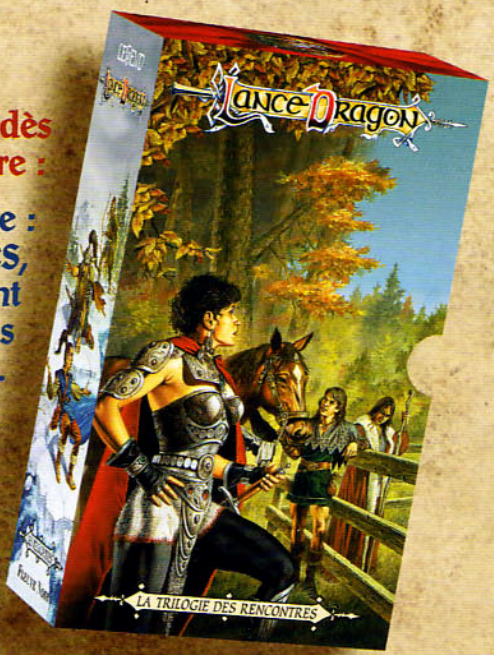
500 p. - 99 F.F.



Et aussi dès le 6 novembre :

Une nouvelle trilogie : Les rencontres, ou comment se sont connus les compagnons de la Lance...

102 F.F. le coffret.
Également disponibles séparément (34 F.F. le volume)







Une nouvelle série inédite qui renouvelle la fantasy. Une atmosphère entre chansons de geste et Shakespeare.

42 F.F. le volume . Disponibles dès le 16 octobre.



FLEUVE NOIR

UGE POCHE

DEMONWORLD

Le Jeu de Combat de Figurines Fantastiques

Sortie le 25 octobre 97.

- *Décembre 97: Livrets d'armées Orcs et humains*
- *Janvier 98: Livret d'armées «Elfes»*
- *Mars 98 : Livret d'armées «Nains»*
- *Mai 98 : Livret d'armées «Isthak»*
- ...

Plus de 200 blisters de figurines différents.



Figurines vendues séparément non peintes