N°8 — SCENARS : RAVENLOFT • ARS MAGICA • PENDRAGON • SHADOWRUN • BITUME • SHAAN • MALEFICE

backstab

le magazine des jeux de rôles

backstab

N°8
35 F

SOLUTION ?

JEUX DE RÔLES:
Remède anti-déprime ?

Gagnez du Fallout avec Interplay

EXCLUSIF
Kindred of the East
White Wolf fume du lotus

INÉDIT
Fallout
L'outil indispensable pour survivre

PRATIQUE
Organiser un tournoi, une convention
Tous les tuyaux pour réussir

M... COMME MAGIE NOIRE
Bave de crapeau et sortilèges

DANS CE NUMÉRO

+ de 60 nouveautés critiquées !!!

Belgique 245 FB - Luxembourg 245 FLUX - Suisse 9,90 FS - Canada 8,75 $ CAN - Réunion/Antilles 35 F - Tahiti 700 FCP - Nlle Calédonie 650 FCP • Italie 9800 L

Mars / avril 98 - Bimestriel - 35 Francs
M 6485 - 8 - 35,00 F - RD

DEMONWORLD

CHAQUE MOIS
DÉCOUVREZ DANS VOS MAGASINS
LES NOUVEAUX BLISTERS DE
FIGURINES.

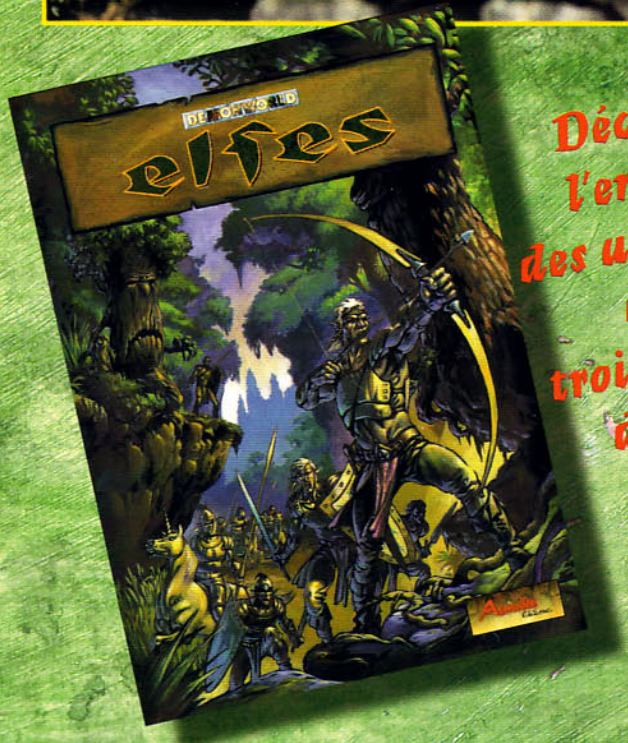
MARS 98

ARMÉE ORC :

LE CHAR DE COMBAT
LES CHEVAUCHEURS D'OURS
LES OGRES

ARMÉE IMPÉRIALE :

LA CAVALERIE LÉGÈRE NOBLE
L'AUTEL DE FEU PURIFICATEUR
LES ARCHERS NOBLES



Découvrez l'ensemble des unités Elfes dans le troisième livret de la série.

LE DÉFERLEMENT CONTINUE...

DÈS LE 28 MARS : LIVRET D'ARMÉE «NAINS»
AINSI QUE 16 NOUVEAUX BLISTERS DE FIGURINES.

Le Jeu de Combat
de Figurines Fantastiques

N° 8 Mars Avril 1998

le magazine des jeux de rôles
backstab

News et nouveautés

Scoop en stock
Les potins de l'homme qu'a vu l'ours 6

Magazine

Propos irresponsables
Le JDR anti-suicide ? Un peu mon neveu 14

Les Grands Anciens :
Judge Dredd :
Chronique d'une relique... 16

Pour la petite histoire
Sarajevo, une bien belle ville 18

L'organisation d'une convention
Tout savoir pour être le patron
une fois dans l'année 22

FALLOUT
Aide de jeu pour le meilleur JDR micro 26

Critiques

Les jeux du bimestre
Il en arrive de partout !!! 30

La Très Petite Bibliothèque
C'est plus du tout Babel, et de loin 53

Dossier

M... comme Magie noire
Malédiction et bave de crapaud... 57

Deux parchemins ésotériques
Pour les détracteurs du JDR 65

Mais encore

Abonnement
Achetez, ne choisissez pas, achetez 29

Courrier des lecteurs
Ben n'est pas mort, il bouge encore. 55

Scénarios
Spécial magie noire

Ravenloft : 67
Terrible malédiction dans un univers pas vraiment souriant, par Geoffrey Picard

Ars Magica : 75
Le diable vous propose une bonne affaire. Signez-vous ? par Ben

Pendragon : 79
La maladie c'est triste et la guerre c'est bien du malheur, par Arnaud Bailly

Shadowrun : 83
Wendigo par-çi, Wendigo par-là, par Léonidas Vespérini

Bitume : 87
Conframa, le meilleur du pire, par Patrick Renault

Shaan : 91
Un darken au-dessous de tous soupçons, par Julien Blondel

Maléfices : 95
1914 : la grande guerre et un bien curieux contrat, par Julien Clément

TOP 10

Ventes janvier/fevrier 1997.

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

Jeux de rôles
1 • Shadowrun : Métacréatures Européennes
2 • Polaris : Equinoxe
3 • L5R : Way of the Unicorn
4 • WoD : Kindred of the East
5 • Earthdawn : Horreurs
6 • INS/MV 3ème Ed.
7 • Guildes : L'Aube des Bleus Prophètes
8 • Polaris
9 • L5R
10 • Hystoire de Fous

Romans
1 • Opération Nemrod
2 • Mémoire Vagabonde
3 • Souvenir sous Contrôle
4 • Le Doyen Éternel
5 • Corps Étrangers
6 • Le Jeu du Chaméléon
7 • Agone
8 • Les Psychopompes de Clash
9 • La directive Exeter
10 • La Porte des Lymbes

Jeux de cartes
1 • MTG : Tempête
2 • MTG : Aquilon
3 • L5R : Scorpion Scroll 2
4 • Star Wars : Cloud City
5 • ME : The Lidless Eye
6 • ME : Against the Shadow
7 • L5R : Forbidden Knowledge
8 • LdA : Dragons
9 • MTG : Mirage
10 • L5R : Obsidian Edition

Jeux de plateau
1 • Service Compris
2 • Pirates des Caraïbes
3 • Elixir
4 • Demonworld
5 • Hannibal
6 • Honor of the Samouraï
7 • Diplomatie
8 • Civilisation
9 • Formule Dé
10 • Junta

édito

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

J'ai fini les grenouilles...

Ça y est, j'ai bien terminé de manger le précédent rédac' chef et je me prépare maintenant à rester sur le trône le plus longtemps possible. Entre les premiers suppléments du JDR Legends of the Five Rings et Kindred of the East, ce numéro 8 est riche en plats cuisinés mais la vraie surprise du moment c'est FALLOUT, le meilleur « jeu de rôles » informatique jamais édité. Je sais à quel point mêler le mot JDR à l'informatique peut vous énerver (c'est mon cas lorsque je suis mal luné, genre quand j'ai pas fini les grenouilles), mais ici on touche au chef d'œuvre et vous ne devez pas le rater dès sa sortie, fin avril. Rassurez-vous, le virage de Backstab vers l'informatique ne va pas empiéter sur les scénarios et les aides de jeu. Ces deux passions peuvent tout à fait cohabiter, surtout s'il on en croit le sondage que l'on vient à peine de dépouiller. Une nouvelle génération de joueurs mutants apparaît et j'espère être le savant fou qui va les faire éclore.

CROC

"-Comment vous trouvez mon 'tit pitbull ? Mignon hein ?"

Visuel de couverture aimablement fourni par FASA. Visuel de couverture de Crystal raiders of Barsaive

Rédaction
backstab
7, rue de Paradis, 75010 Paris, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr
Rédacteur en chef : Croc
CROC tient à remercier tous les gens cités ci-dessous. Sauf certains.
Secrétaire de rédaction : Guillaume Delafosse
Rédacteurs : Arnaud Bailly, CROC, Julien Blondel, Thibaud Béghin, Guillaume Delafosse, Fred Texier, Rémy Van Liefde, Timbre Poste, Jeff, Michaël Croitoriu, CROC, Philippe Tessier, Tower, Lord Winfield, Patrick Renault, Léonidas Vespérini, Alexandre Zynck, Pierre Bordenave, Geoffrey Picard, Julien Clément, Ben et CROC.
Photographies : Charlus.
Illustrations : Thibaud Béghin, Gilles Lemaire Février, Stephane Bô, Pierre Bordenave, Franck Dion, Thierry Masson, Alain Gassner, Swall, Pierre Courtial, Bittler et © Arcane.
Plans et aides de jeu : Thibaud Béghin, Philippe Masson.

Production
backstab
7, rue de Paradis, 75010 Paris, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr
Directeur de la Publication : Guillaume Gille-Naves
Abonnements, V.P.C. : Rachel Seban
Maquette : Véronique Baudoin, Pierre Bordenave
Fabrication : Hervé Loiselet / Photogravure, flashage : Janjac, Edilog/ Impression : Aubin (Poitiers)

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

Copies et traductions, même partielles de nos textes et documents interdites sans autorisation. L'envoi de textes, photos et documents non sollicités implique l'acceptation par leur

Xtrem Limit

Vente Par Correspondance

BP 19 34990 JUVIGNAC - Tel. 04.67.75.07.75

eux de Rôles

- d des joueurs 237
- du Maitre 202
- es Armes et équipement 119
- du Maître 59
- s de personnages 70
- eux des Monstres 119
- ondes de TSR 187
- d du Druide 132
- **ts et Pouvoirs ..... Tel**
- **el du Barbare 120**
- **bat & Tactiques 189**
- d du Barde 152
- d des Elfes 159
- d des Gnomes 159
- d du Guerriers 119
- d des Humanoides 159
- d du Magicien 119
- d du Paladin 159
- d des Psioniques 119
- es et Légendes 142
- de Magie 128
- Monstrous Manual 146
- MC I 107
- MC II 107
- Skills & Powers 118
- Spells & Magic 109
- tion: High Level Camp. 118
- p. Magica 1, 2, 3 ou 4 157
- Specialists 118
- **el MC III 118**
- **of Firestorm Peak 125**
- **Builder's Guidebook ... 125**
- **o's Tale 78**
- **of the Comet 197**
- **UMES OUBLIES 274**
- **ets d'Elmeinster App I .Tel**
- ire Monstrueux des R.O. 133
- rnets d'Elmeinster 204
- nomicon 119
- es de la Côte 102
- ombes de Soiretoile 69
- le l'Etern. Rencontre 145
- Volo (le volume) 55
- nde des Elfes Noirs 127
- s de Montprofond 259
- e 74
- of Undermountains I ou II ... 149
- orth Campaign Expansion ... 149
- ds & Rogues of the R 118
- rs & Priests of the R 118
- & Avatars 118
- Empire of Magic 157
- ou all things Magical 118
- s Lorebook 118
- he Mighty are Fallen 78
- mountain: Stardock 53
- **ONLOFT 239**
- **de la Terreur ..... Tel**
- ire Monstrueux 133
- des Fantômes 119
- des Vampires 99
- vire de l'Horreur 119
- ct Mortel 65
- tin de Gobelyns 126
- ous Compendium II 66
- ous Compendium III 107
- **of the Night: Vampires .117**
- **to Transylvania 74**
- **SUN (Soleil Sombre) .181**
- ire Monstrueux 105
- nce Voilée 99
- e 163
- ciens des Dunes 99
- d'esclaves 78
- de Feu et de Cendres 120
- **Sun Revised Ed. 155**
- pendix II 102
- **GONLANCE: Fifth Age ... 154**
- **escape (VF) 258**
- **aire VF 189**
- ous Compendium I ou II ... 107
- ous Compendium III 128
- of Chaos 181
- of Law 181
- of Conflict 181
- und: The Blood War 157
- **to the Astral Plane 84**
- **of Evil : The Fiends 117**
- **TY RPG 173**
- **nt into Darkness 91**
- **n Agenda 86**
- **L DE CTHULHU 189**
- ide du Caire 122
- re des Monstres 84
- **Ombres 85**
- **e de Londres ..... Tel**
- **i Asfet 158**
- s 58
- Orleans 109
- of shadow 128
- ockable Oath 14/15 77
- u Live 109
- oLands 4ed 141
- s 71
- m Sanitarium 96
- s investigator Comp. 122
- **ming Stone 77**
- **Orleans Guidebook 99**
- **e from Innsmouth 134**
- **Reckonings 83**
- **rnum Long Shades 128**
- **of the Beast 128**
- **Magica 4th Edition ... 192**
- cum 115
- s 109
- Angel 75
- Fabula (screen) 96
- Magic 90
- **ntys 227**
- **n Atlantys 94**

Battletech 4th Ed. 165
Battle Force II 224
Dragon Roars 77

Bloodlust 223
Vengeance 199

Blue Planet 189

Bubblegum Crisis RPG ... 154
Before and After 115
Bubblegum crisis Ex 115

Changelin: Le Songe 250
Ecran 105
Changeling Player's Guide 118
The Shadow Court 97
Isle of the Mighty 118
KithBook : Sluag 69
The Enchanted 87
Changeling 2nd ED 162
Dreaming Dice 37
Book of lost realm 76
Dreams & Nightmares 93
Kithbook : Satyrs 69
Shining Host Live Action 86

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 197
Night City 208
Protect and Serve 137
Enfant de la Nuit 137
Chrome 2 120
Chrome 120
Home of the Brave 156
Firefront-StromFront VF ..156
Chromebook 4 52
Bartmoss'brainware 102
Firestorm StormFront 115
Firestorm Shockwave 115

Dark Earth 260
Ecran 95
Les Marcheurs 119
Croisades de le ville Mvt ....Tel

Deadlands VF 190
L'écran+2 Scénarios ..... Tel
The Quick & the Dead VF ..Tel
The Book o' the Dead 128
Independence Day 32
Smith & Robbards 128
Weird Waslin's CD 96
Twisted Tales 32
The Great Maze Boxed 160
Derailed ..... Tel
Huckster & Axes 128

Earthdawn 275
Accessoires Maitre de Jeu 107
Les Brumes de la Trahison 123
Le Compagnon 180
Corrompue 109
Barsaive 227
Horreurs 147
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
Heimburg city of Sins 128

Elric 236
Melnibone 217
La Nief 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 180

Fading Sun 169
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 TI 76
Les Vein'dys 114
Romans 42
Le Loom 180
Terra Incognita 35
Requiem des Ombres 218
Atlas 179
Atlas N°2 180
Les Prophétes de L'aube b. 166

GURPS 223
Conan 151
Horreur / Cyberpunk / Japon Créat.
fantastiques / Psioniques 132
Ecran 94
Espace 137
Warehouse 23 115
Mecha 115
Planet Krishna 115
Robots 109
Reign of Steel 115
UltraTech 2 115
Black ops 115
Gurps Russia 115

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

Hawkmoon 2 239
L'Ecran 2 94
Le S. des sans-masques 180
Heavy Gear 192
Field Guide: South I ou 2 96
Northern Vehicle Comp. 154

Hystoire de fou 189

Les Héritiers de Kadesh ... 151

imago 180

in Nomine Satanis (3nd ed) 208
in Nomine Satanis (US) ... 150
Ecran 94
INS (US) Screen 66
Night Music 108
Hell on Wheels 120

Skyrealms of Jorune 3rd Ed.136
The Gire of Silipus 82

J.R.T.M. 2ed 213
La Comté 197
Trésors des Terres du Milieu ... 162
L'Ecran du JRTM 76
La Carte du JRTM 58
Créat.des Terres du Milieu 84
Moria 112
Les Rangers du Nord 108
La Lorien 110
Isengard 108
Les Ents de Fangorn 108
Les Cavaliers de Rohan 108
Le Royaume de Cardolan 110
Rivendell 63
Les Voleurs de Tharbad 63
Assassins de Dol Amroth 63
La Porte des Gobelins 63
Le Royaume de Arnor 160
Le Gouffre de Helm 160
Les Dunedains 160
Les Hobbits 160
Les Nains 160
Les Elfes 160
Les Rohirrim 160
Les Gondoriens 160
Les Orques 160
Les Trolls 160
Les Ents 160
Les Aigles 160
Les Wargs 160
Les Balrogs 160
Les Mumakils 160
Les Nazgûls 160
Les Dragons 160
Les Araignées 160
Les Oliphants 160
Les Esprits Mauvais 160
Les Esprits Bons 160
Les Esprits Neutres 160
Les Esprits Elémentaires 160
Les Esprits Animaux 160
Les Esprits Naturels 160
Les Esprits Humains 160
Les Esprits Divins 160
Les Esprits Démoniaques 160
Les Esprits Célestes 160
Les Esprits Infernaux 160
Les Esprits Terrestres 160
Les Esprits Aquatiques 160
Les Esprits Aériens 160
Les Esprits Ignés 160
Les Esprits Telluriques 160
Les Esprits Astraux 160
Les Esprits Mentaux 160
Les Esprits Spirituels 160
Les Esprits Physiques 160
Les Esprits Chimiques 160
Les Esprits Biologiques 160
Les Esprits Géologiques 160
Les Esprits Météorologiques 160
Les Esprits Océaniques 160
Les Esprits Fluviaux 160
Les Esprits Lacustres 160
Les Esprits Marins 160
Les Esprits Côtiers 160
Les Esprits Insulaires 160
Les Esprits Montagnards 160
Les Esprits Forestiers 160
Les Esprits Désertiques 160
Les Esprits Polaires 160
Les Esprits Tropicaux 160
Les Esprits Tempérés 160
Les Esprits Froids 160
Les Esprits Chauds 160
Les Esprits Humides 160
Les Esprits Secs 160
Les Esprits Lumineux 160
Les Esprits Sombres 160
Les Esprits Colorés 160
Les Esprits Incolores 160
Les Esprits Transparents 160
Les Esprits Opaques 160
Les Esprits Translucides 160
Les Esprits Réfléchissants 160
Les Esprits Absorbants 160
Les Esprits Diffusants 160
Les Esprits Réfractants 160
Les Esprits Polarisants 160
Les Esprits Non-polarisants 160
Les Esprits Conducteurs 160
Les Esprits Isolants 160
Les Esprits Semi-conducteurs 160
Les Esprits Supraconducteurs 160
Les Esprits Magnétiques 160
Les Esprits Non-magnétiques 160
Les Esprits Ferromagnétiques 160
Les Esprits Paramagnétiques 160
Les Esprits Diamagnétiques 160
Les Esprits Antiferromagnétiques 160
Les Esprits Ferrimagnétiques 160
Les Esprits Superparamagnétiques 160
Les Esprits Spinglass 160
Les Esprits Spinwave 160
Les Esprits Spinwave 160
**Les Esprits Spinwave

SCOOPS EN STOCK

TOUTES LES NEWS ET NOUVEAUTÉS

Les Chroniques de Warzone n° 9 et 10

Les fans de Warzone pourront se délecter des deux nouveaux numéros de leur prozine préféré. Moins hypocrite que White Dwarf et terriblement plus informatif, "Les Chroniques de Warzone" sont une véritable mine d'idées pour les joueurs de ce jeu avec figurines futuristes. On regrettera tout de même le matraquage fait sur Chronopia (le jeu d'heroic fantasy à paraître chez le même éditeur) et le manque de lien entre "Les Chroniques de Warzone" et Mutant Chronicles (qui est un sacré bon jeu de rôles).

On en tient un grave !

De tous les scénarios reçus à la rédaction, la "Crêpe du Diable" est le plus grandiose, le plus immensément drôle et le plus abouti. Malheureusement, comme vous pouvez le voir sur la photo ci-contre, il n'est pas éditable à proprement parler. Mais il fallait absolument en parler, prévenir le monde entier que ses créateurs sont de véritables malades mentaux. Ouvrir un scénario et trouver dedans une VRAIE crêpe, je vous dis, ça fait un choc. Le scénario est jouable et utilise le système de GURPS. Il est fourni avec des indices en couleur, des plans du même bois et des aides de jeu à foison (y compris une crêpe du diable en carton pour jouer à pile ou face). Les responsables de cette folie sont : Yann Sowinski, Frédéric Sanchez et Sandy Julien. Qu'ils en soient remerciés.

P.S. : si vous trouvez une idée aussi tarée et moins "grand budget", c'est quand vous vous voulez, on est preneur.

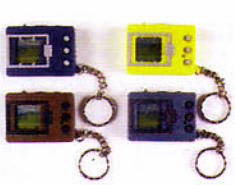
Banlieue Ouest de Paris

En direct du PM7, un vaisseau de classe Alpha dérivant à travers la galaxie Proxima, l'équipe des Chroniques de l'Imaginaire décortique chaque semaine l'actualité du jeu (JdR, cartes, plateaux...) et ses sources d'inspirations (fantasy, SF, BD...). Grâce aux merveilles de la technologie intergalactique, suivez critiques, interviews et feuilletons radio tout en gagnant de somptueux cadeaux nets d'impôts.

Les Chroniques de l'Imaginaire, tous les lundis de 20h à 22h sur Triangle FM 98.4 Mhz.

DIGIMON™ Pitbulls virtuels

Après les Tamagotchis qui vous permettaient d'élever canaris mutants et tortues d'eau radioactives, les DIGIMONs arrivent. Ces petits animaux virtuels ressemblent à s'y méprendre aux Tamagotchis précités. On les élève, les nourrit, les soigne, les berce le soir venu mais... quand on relie deux Digimons ensemble, ils se sautent à la gorge et luttent jusqu'à l'élimination du plus faible. Le perdant peut retourner chez lui soigner son poulain. Quant au vainqueur, il est virtuellement content et encore plus fort qu'avant. Bandaï (l'éditeur) nous précise que les Digimons plairont particulièrement aux garçons. Y'a pas de gonzesses hooligans, imbéciles et meurtrières comme disait Renaud.

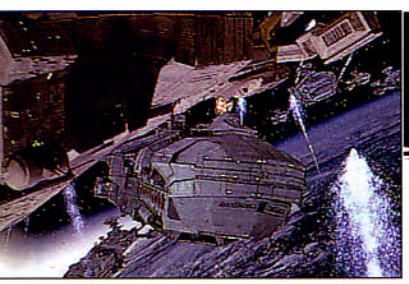


Vive l'empereur !

Games Workshop vient de taper fort dans le numéro de janvier 98 du magazine "Wargames Illustrated". La firme anglaise s'est payé le luxe d'une page de pub pour hurler à la face du monde sa haine des copieurs. Ils proposent donc de faire un procès à toute maison d'édition qui copierait la substantifique moelle de leurs produits et imprime même les coordonnées (internet, téléphone, fax et adresse physique) du service où l'on peut dénoncer ses petits camarades. Le procédé est sordide (la dénonciation... brrrr... ça rappelle de vilains souvenirs), mais je me plierais à leur désirs et leur propose les "salauds" suivants :

- J.R.R. Tolkien leur a piqué les nains, les elfes et les orcs.
- Moorcock l'utilisation du chaos dans un univers d'heroic-fantasy.
- Les auteurs de "Starship Troopers" et "The forever war" pour leur utilisation des armures de combat.
- James Cameron pour avoir repris le concept de Space Hulk dans "Aliens".
- Tous les auteurs des différentes versions de la saga des chevaliers de la table ronde (ils ont tout volé aux bretonniens).

Merci qui ?



Starship Troopers

Promis juré, on m'avait pas prévenu. Alors forcément, 25 minutes d'Hélène et les Garçons en préambule à un film SF gore, ça a de quoi refroidir le plus endurci des cinéphiles (et je le suis pas autant que ça. Déjà Von Scholtitz chantant "J'ai deux amours" au début de "On connaît la chanson", ça m'avait fait tout drôle). Mais le film dure plus de deux heures et après cette première mise en bouche, le reste est à mourir... de rire. En fait, c'est clairement un film au second degré dans le genre "je fais un film premier degré pour les Américains et second degré dans le reste du monde". Que l'œuvre de Heinlein soit massacrée, personne n'en a que faire et il reste un spectacle fort réjouissant, gore juste ce qu'il faut et tellement kitsch à certains moments que les rires fusent de temps en temps. Mais pensez-donc que les ricains vont bouffer du starship troopers comme un nouvel hymne à leur puissance. ÇA, c'est vraiment drôle.

Pour les fans de l'univers de Warhammer 40K, le constat sera encore plus positif : on n'avait rarement vu de la garde impériale combattant des tyranides aussi bien filmée. À ne pas manquer (surtout les fans de tyranides en fait...).

Bluffé, il est le Croc

Franchement, le concours de scénarios a commencé tout doucement. Les premiers envois étaient peu nombreux et d'une qualité relativement irrégulière, mais on peut dire que vous vous êtes bien rués sur la fin. Au final, de TRÈS bonnes choses, pour un panel de jeux assez important (bien que Cthulhu soit arrivé bien en tête : prestige et thème imposé obligent). Le vainqueur est donc l'heureux créateur d'un scénario pour Maléfices. Ce n'est peut-être pas le meilleur dans l'absolu mais c'est celui que j'ai préféré. En fait, le tout était tellement bon qu'il est possible que d'autres scénarios paraissent dans les numéros de backstab à venir. Je me permets tout de même de préciser quelques points importants :

- De nombreux créateurs n'ont pas pris la peine de faire une petit intro pour leur œuvre (nombre de joueurs, temps de jeu, niveau ou expérience nécessaires, etc.). Certains n'ont même pas pris la peine de signaler pour quel jeu leur scénario était prévu. Obligé de regarder les stats' des PNJs à la fin pour s'en rendre compte : c'est un peu limite.

- Certains joueurs ont allègrement dépassé le quota de signes prévus pour le scénario, avouant qu'ils avaient été dépassés par leur sujet. Malheureusement, le nombre de signes d'un scénario ne doit JAMAIS dépasser de 10% (en plus ou en moins) le total prévu. Tout surplus est éliminatoire.

- Plusieurs créateurs ont fait des dessins avec leurs petites mains (ou serait-ce plutôt avec les pieds ?). C'est inutile puisqu'il faut toujours les refaire. Donner quelques bonnes descriptions des passages importants à illustrer est par contre tout à fait utile. De même pour les plans qui seront redessinés par nos soins.

Au final, le nombre de scénarios reçu est tout bonnement phénoménal et la qualité suit. Du très bon boulot. Chapeau bas les gars...

Le jeu du caméléon

le nouveau roman de Benoit Attinost

Votre seul allié, c'est votre pire ennemi.
La partie peut commencer...

Un roman inspiré
du jeu de rôles Shaan

Halloween Concept ©

Des cadeaux pour le reste de la famille

Les amateurs du "Seigneur des anneaux" (jeu de cartes, jeu de rôles, romans) peuvent se réjouir : ils vont bientôt pouvoir faire partager leur passion avec tout la famille puisqu'ICE sort une série de puzzles en 500, 750 et 1000 pièces. C'est un peu jeune pour les maniaques du puzzle (qui ne sont pas choqués par des 5000 et +), mais les boîtes sont belles, les pièces de qualité et les dessins encore plus. Une bonne idée de cadeau qui tombe un peu après les fêtes de fin d'année. Dommage.

Mortal Kombat 2

Le jeu vidéo revient au cinéma. Le premier était débile, le second est encore plus crétin. Mais cette fois-ci, ils ne se prennent plus du tout au sérieux. On a par conséquent l'impression de regarder un "Y a-t-il un flic" ou un Monthy Python, à la sauce arts martiaux. Le résultat est indescriptible : les combats sont parfaits, mais les textes et la trame ahurissants. Si vous supportez le 843ème degré, préparez-vous à rire pendant 1h30, mais n'y allez pas pour plus de 25 F sinon vous me détesterez. Ma réplique préférée : lors d'un voyage souterrain dans une sphère bizarre, Kitana dit à Liu Kang : "Serre-toi contre moi plus fort, on ira plus vite" ! Qui a dit que c'était un film pour gosses ?

Netrunner

Le championnat de Netrunner mondialement connu (oui, c'est ironique) est maintenant doté d'une superbe "coupe" dans laquelle on ne peut rien boire et qui peut à la rigueur servir de presse-papiers. C'est moche, brillant, cyberpunk quoi !!! Reste à savoir si, dans cet élan de bonté, Wizards of the Coast va enfin sortir l'extension prévue il y a plusieurs mois déjà (années ?!? j'ai du m'endormir...) : Silent Impact. Saint-Garfield, priez pour nous.

PREVIEWS

Le printemps, ça profite à White Wolf!

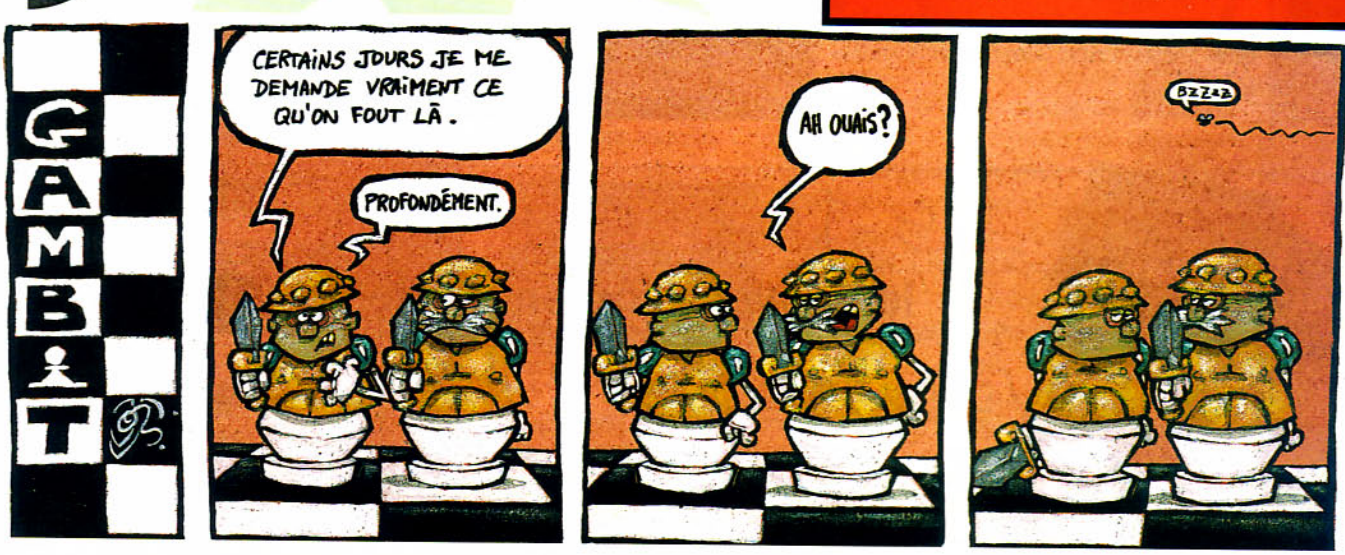
Backstab prend de l'avance et vous révèle dès maintenant les produits du printemps ! Beaucoup de nouveautés sont en préparation pour Mage. Primo, le Mage Technocracy Assembled vol. 1 sortira en mars prochain. Il s'agit d'une compilation regroupant tous les suppléments épuisés à ce jour. Vous retrouverez donc dans ce premier tome, les suppléments Technocracy suivants : Itération X, Progénitors et New World Order. Fans et retardataires, à vos cartes bleus ! Mais il y a mieux...

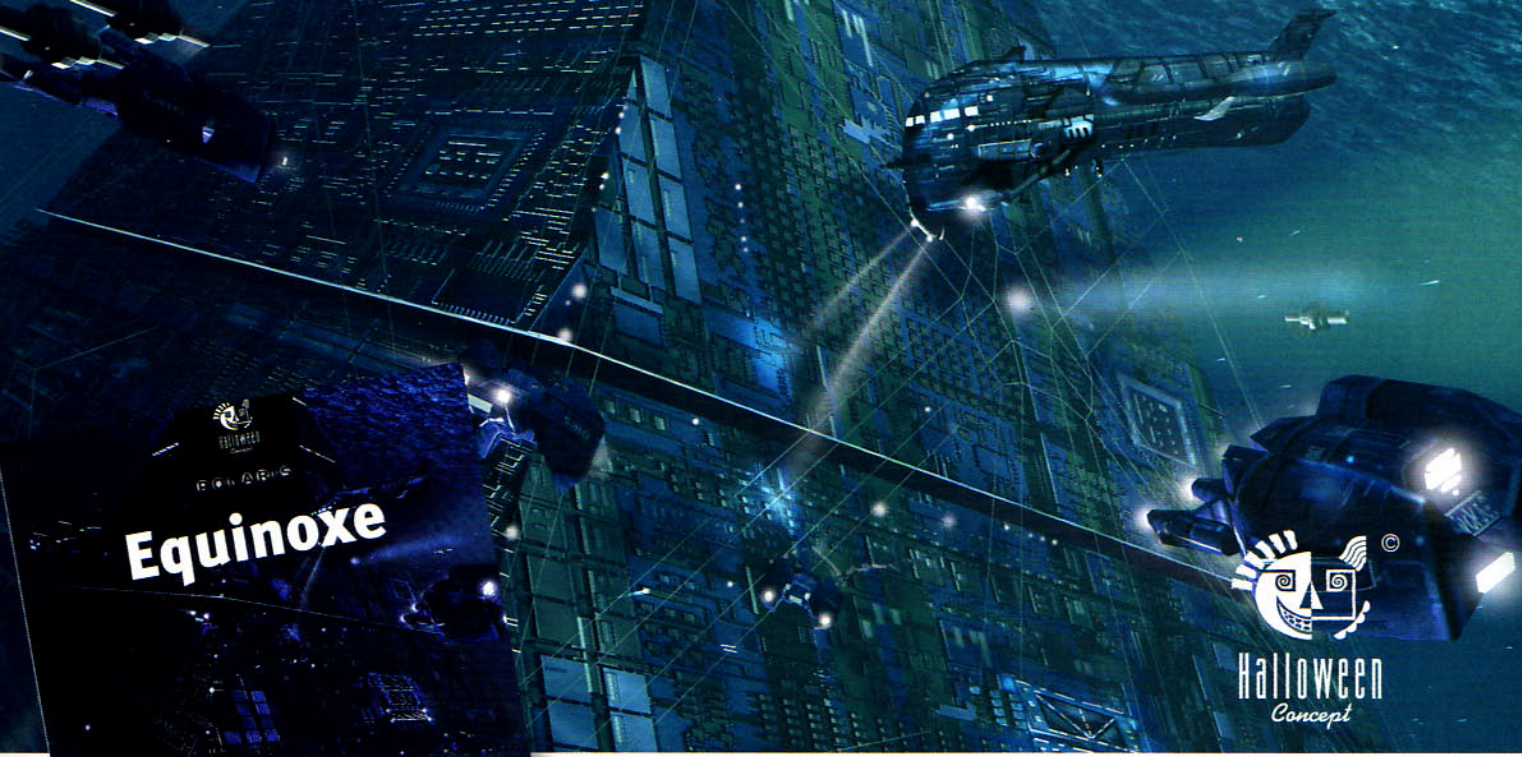
La cerise sur le gâteau, c'est que White Wolf sortira en mai son troisième jeu version historique, après Dark Ages et Werwolf Wild West. Le nouveau bébé s'appelle Mage Sorcerers Crusade et plongera vos mages au cœur de la Renaissance. Tip-top pour les W.W.'addict, Ars Magica repompé pour les mauvaises langues. On vous tient au courant.

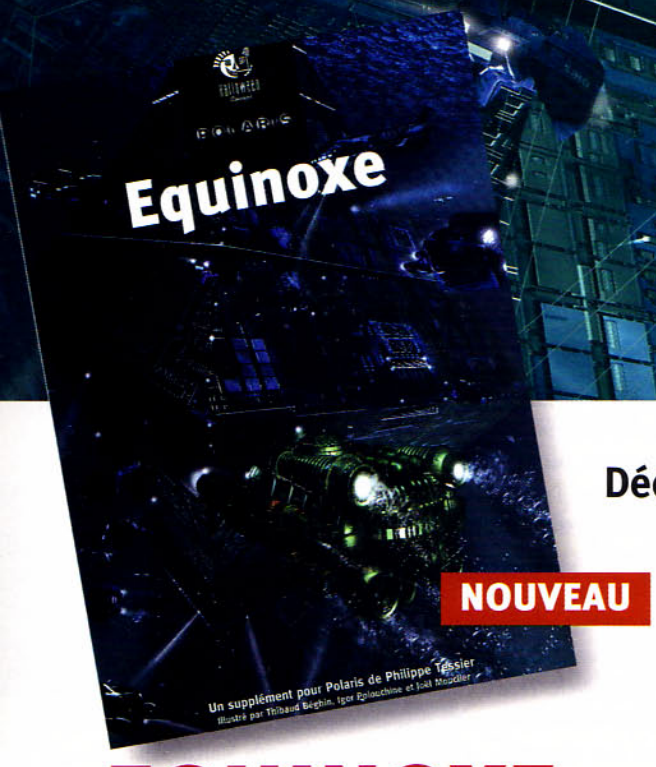
Dernières cartouches : en mars, sortie de Dark Tide Rising, première partie des quatre suppléments des Transylvania Chronicles, qui couvriront 800 ans d'histoire et feront le lien entre Vampire : the Mascerade et Dark Ages. En mars toujours, sortie du Guildbook Spook and Oracle pour Wraith.

Image et WotC: la super combo!

En avril, la compagnie de comics Image larguera dans les bacs un nouveau titre, lancé par le dessinateur vedette Jim Lee. Cela s'appellera C.23 et on y découvrira un monde post-apo où des survivants humains (les Colonists) tentent de reconstruire un semblant de civilisation. Malheureusement pour eux, des hybrides sont apparus sur la surface de la planète (les Angelans) qui ne sont pas de cet avis. En même temps que ce comic, sera lancé un jeu de cartes à collectionner, lui aussi nommé C.23. Et c'est Wizard of the Coast qui s'est chargé du projet ! Les règles se veulent " simples " et cela sera sans doute un jeu sur les super-héros sans prétention. En revanche, C.23 sera le premier jeu WotC utilisant l'Arc system, ensemble de règles qui seront réutilisées pour d'autres productions, permettant une compatibilité avec d'autres jeux à venir, eux aussi basés sur des titres de comics. Un projet original et ambitieux. Reste à savoir s'il aura un intérêt ludique réel : verdict dans quelques mois...







NOUVEAU

EQUINOXE

e supplément sur la cité neutre et sur le culte du trident est disponible

A paraître :

- **Kit de survie** (du matériel, des armes...)**Fin mars**
- **les soldats du crépuscule**

T.3 du cycle des foudres de l'abyme **Fin mars**

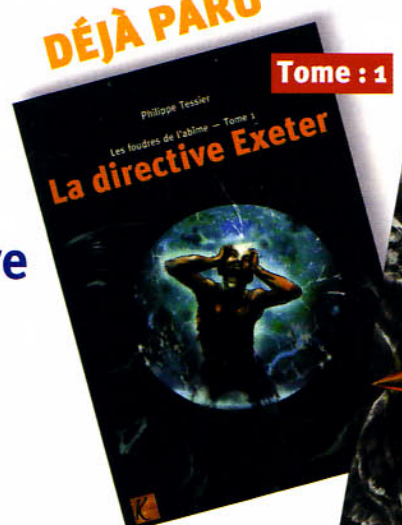
- **Hégémonie** (suite de la campagne

Equinoxe et description de l'Hégémonie) **avril**

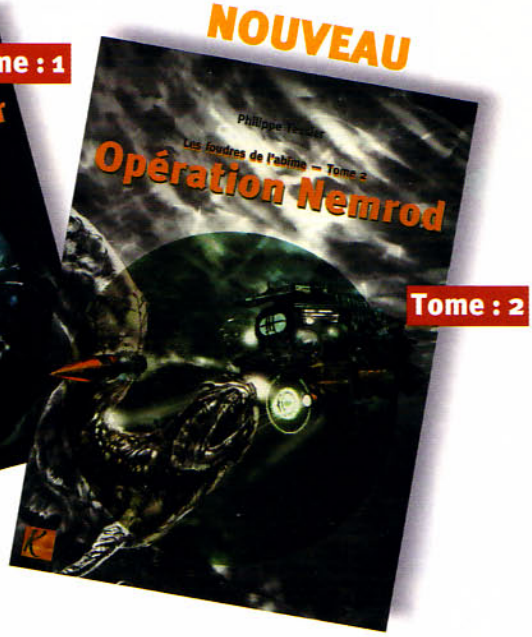
Découvrez les romans dans l'univers de Polaris

LES FOUDRES DE L'ABÎME

DÉJÀ PARU



NOUVEAU



Philippe Tessier

l'auteur de Polaris

Dédicaces, questions pertinentes, conseils, initiations et démonstrations

Retrouver Phillippe sur le 36 15 backstab (1,29 f/m)
ou sur le web : halloween.lotus@wanadoo.Fr

Le 11 avril : Dédicace au salon du jeux de Paris le samedi 11 avrol sue le stand Backstab

POLARIS

news

Dur de dur !

Vous aimez Service compris, Pirates et Élixir ? Vous avez tellement joué que les boîtes se sont autodétruites ? Siroz Productions et Halloween ont pensé à vous. Pour à peine plus cher, les nouvelles éditions des jeux précités ont désormais des boîtes en dur et un tout nouveau look. Rien de moins. Vous pourrez donc jouer éternellement (ou presque) à vos jeux favoris. Merci qui ?

2ème RRX

Ce n'est pas une unité de Space Marines, ni un régiment d'élite de l'univers de " Starship Troopers ", ce sont simplement les 2èmes rencontres rôlistes de l'X, organisées par Fa'rix et Yggdrasil. On jouera pendant deux jours, les 23 et 24 mai à l'école polytechnique de Palaiseau (RER B, descendre à Lozère). Quarante tables, plein de jeux, à boire et à manger, sans compter le gogo-girls et le tournoi de bilboquet (encore que...).

Contacts : 01 69 33 50 66 (Sébastien) - 01 69 33 54 77 (Xavier) ou, pour les plus blécâ d'entre vous : faerix@poly.polytechnique.fr

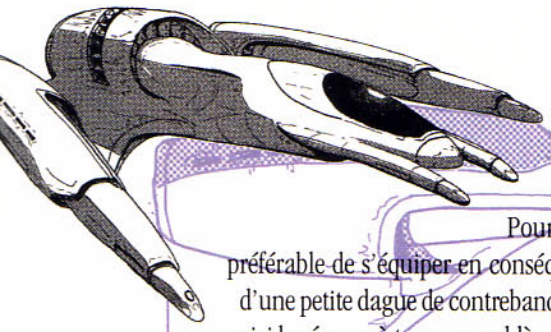
"For it is the doom of men that they forget"
Merlin

L'Associé du Diable

"Angel Heart" nous avait montré De Niro dans le rôle de Lucifer, "Les Sorcières d'Eastwick", Jack Nicholson. On attendait donc Al Pacino avec impatience dans ce rôle. Il excelle : tour à tour sombre, manipulateur ou bouffon grandiloquent, l'ange déchu est parfaitement dessiné. Après tout, n'est-il pas "le numéro deux depuis le premier jour", comme il le dit si bien ? La trame de fond du film rappelle beaucoup "La Firme" : l'ascension d'un avocat d'exception, racheté par un grand cabinet. Mais là où "La Firme" tournait au thriller, "L'Associé du Diable" devient étrange et sinistre. Des visions cauchemardesques apparaissent aux moments les plus inopinés, le diable exerce un contrôle total sur son entourage, et Keanu Reeves est piégé sans échappatoire. Face à l'attrait des sens exercé par Satan, le pouvoir de la religion, brandi par sa mère, dévote campagnarde américaine (comprenez qu'elle va tous les dimanches chanter le gospel dans a paroisse), ne fait vraiment pas le poids. Malgré sa longueur, on se laisse complètement absorber par l'univers du film. Il faut dire que les décors sont à la démesure des personnages. Ainsi, l'appartement d'Alexander Cullen est en fait la résidence de Donald Trump, quand aux cascades sur le toit du gratte-ciel, incrustées par ordinateur, elles ont un effet unique et déstabilisant. Seul regret, les cinq dernières minutes, très "hollywoodiennes". Heureusement, elles sont rattrapées par le dernier plan. Si les personnages démoniaques ou les scénarios de manipulation vous fascinent, ce film est à voir sans le moindre remords.

Oooouuuuhhhhhh les Vampiiiiiiires !!!

Coupe de France de VAMPIRE organisée par les Night Riders (club de l'ENSMA). Toutes les canines pointues de France pourront donc se rendre au Futuroscope de Poitiers les 4 et 5 avril. Ça va groover dans les cercueils et ceux qui auront 5 minutes entre deux parties pourront se faire dédicacer quelques petites BD (l'année passée, Florence Magnin et Siudmak étaient de la partie, excusez du peu).



Guide de survie pour Polaris

Pour espérer pouvoir survire dans un univers hostile, il est préférable de s'équiper en conséquence. Inutile, donc, de menacer un requin à plaque d'une petite dague de contrebande, la bête risquerait de vous rire au nez. Pas de panique, voici la réponse à tous vos problèmes. Première partie d'un véritable catalogue de la redoute pour Polaris, le "Kit de survie 567" contient une tonne de matériel pour vos aventuriers. Vous y trouverez des armes à la pelle (du canon à neutron portable jusqu'aux disques drones aux effets assez dévastateurs), huit nouvelles armures de plongées (2 de chaque catégorie), des véhicules de transport sous-marin (ainsi que les règles de construction des petits navires civiles), des descriptions complémentaires sur les poisons, les maladies, les drogues et les torpilles (25 modèles différents), des implants cybernétiques, du matériel électronique, etc. Le supplément, richement illustré, se concentre uniquement sur le matériel civil que l'on peut espérer trouver relativement facilement (quitte à faire un petit tour au marché noir). Des balises de détresse portable aux terrifiantes torpilles généticiennes Hadès, en passant par les Algues neurotropes et la Peste Écarlate, le « kit de survie » est un accessoire indispensable pour tous les baroudeurs du fond des mers. En attendant "Hégémonie", ce livret devrait permettre aux joueurs les plus exigeants d'augmenter considérablement leurs chances de regarder droit dans les yeux un Crabe Titan et de vivre assez vieux pour le raconter.

Tournoi au nom imprononçable !

En fait, c'est Ragnarok 98 mais le club organisateur porte le doux nom de Tir-na-Nogh't Night Travellers et ça permet certainement de coucher dehors avec un billet de logement. Au final, l'AIUS et le TNT (Tir-machin trucs) organisent une petit sauterie le 21 et 22 Mars au resto universitaire la Gallia, dans la bonne vieille ville de Strasbourg. On y attends 150 pelés, un tondu et des jeux de rôles à gogo.

contact : 03 88 41 64 13
e-mail : Tnt@www-aius.u-strasbg.fr

EXCALIBUR

Une Mesure de Jeux de Rôles
Une Louche d'Import
Une Once de Comics
Une Goutte de Wargames
Une Pincée de Figurines
Choisissez, mélangez et
Obtener VOTRE solution

NOUVELLE ADRESSE

51100 REIMS
56, place d'Erlon
☎03.26.40.45.80

NOUVEAU MAGASIN

80000 AMIENS
7, rue Henri VI
☎03.22.91.69.76

57000 METZ
Galerie Parking République
☎03.87.74.95.58

21000 DIJON
44, rue jeanin
☎03.80.65.82.99

86000 POITIERS
18b, rue Charles Gides
☎05.49.50.15.50

69002 LYON
11, rue F. Dauphin
☎04.78.37.51.86

42000 St Etienne
2, rue Elise Gervais
☎04.77.21.32.26

34000 MONTPELLIER
7b, rue de l'ancien courier
☎04.67.60.81.33

Ca bouge chez Games Workshop

Au programme du numéro 46 du White Dwarf français on découvre, tenez-vous bien (asseyez-vous même si vous êtes debout), une nouvelle RACE pour Warhammer 40K. Les NÉCRONS. Ca sonne bien, non ? C'est une race de robots plus ou moins humanoïdes dont le principal but dans la vie est de foutre sur la gueule à tout le monde, genre tyranide, mais mécanique au lieu d'être organique. Vu la position actuelle de Games Workshop, je vais continuer avec mes délations parceque maintenant cela comme à suffire :

Après avoir piqué l'idée de Space Hulk à Games Workshop, James Cameron a aussi piqué l'idée de Terminator aux nécrons et pas qu'un peu même. Le look, le mauvais caractère et même une règle spéciale qui s'appelle "I'll be back". Pour leurs petits copains les Scarabs Nécrons, les pilleurs sont moins connus puisqu'il faut revenir à un mauvais film de série B intitulé "Runaway" avec Tom "Big moustach" Selleck en tant que gentil et Gene "l'homme qui tire la langue dans KISS" Simmons pour faire le méchant. Les procès vont pleuvoir, ça va faire mal.

Côté autres nouveautés, le démon dont Tolkien s'est inspiré pour créer le Balrog ressort sous une nouvelle forme. Un splendide buveur de sang de Khorne que vos adversaires vont regretter de trouver sur leur chemin.

Pour Gorka Morka, l'extension (il n'y en aura certainement pas d'autres) Digganob ne va pas tarder. C'est amusant, plein de bizarreries (des chars à voiles, des mutant au look délirant et des humains déguisés en orks). Par rapport à la vague de pillage qui leur tombe sur le coin du nez Games Workshop nous sort là un sympathique supplément dont ils ont le secret et qui fait qu'on les aime encore un peu (enfin moi en tout cas).

NOMADES font les malins !

Ils proposent deux journées spéciales aux fans de Star Trek et d'Elixir. Le 14 Mars, il faudra enfiler son plus beau pijama et ses plus solides rangers pour aller bravement là où la main de l'homme n'a jamais mis le pied. La totale Star Trek (JCC, JDR, maquettes, Multimédia, fan-club, déguisement, etc.). Le 21 Mars, c'est au tour d'Elixir d'amuser la galerie (tournois fun et/ou sérieux et grosse bouffe pour finir). Reste à espérer qu'Oscar ne soit pas invité.

LE BIG BIZNE$$

En direct des states, on vous livre en exclusivité les ventes des principales boîtes américaines. Et c'est drôlement intéressant. On s'en tape ? Ouais, c'est vrai, un peu. Enfin, au pire a donne un instantané du zobbie chez les potes à Clinton. Ni plus ni moins.

La boîte	**Les parts de marché** (Décembre 97)
Wizards of the coast	40 %
White Wolf	15 %
Palladium	14 %
FASA	6 %
Steve Jackson	5 %
West End Games	5 %
Pinnacle Entertainment	5 %
Alderac	2 %
ICE	2 %
Chaosium	1 %
Le reste	Ce qui reste

Pour les jeux, le tiercé de tête, c'est (dans l'ordre), AD&D, Rifts, Vampire, Shadowrun et Star Wars. Comme quoi on est pas pareil nous les français (chez les ricains, Call se paie largement la 12ème place derrière GURPS et L5R).

Côté jeux de cartes à collectionner, la situation est encore plus grave avec 66% pour Wizards et 20% pour Decipher (Star Wars et Star Trek). Les autres mangent sur le reste. C'est pas joli, joli.

Les Etats Généraux du jeu de rôles

Ca y est, encore un petit malin qui veux remuer le jeu de rôles français et qui va finir par se casser avec la caisse...
Mais non, je plaisante. Celui qui s'y colle, cette fois-çi, c'est Olivier Guillo et franchement, le connaissant depuis des années, le moins que l'on puisse dire c'est qu'il est sérieux. L'idée est bonne (dynamiser le JDR et essayer de faire bouger un petit milieu qui s'encroûte de temps à autres) et, pour une fois vous n'allez pas raquer pour rien. Pour la modique somme de 60 balles, on vous enverra un zoli T-shirt drôle ou ringuard selon votre choix (c'est vous qui voyez). Et avec les tunes, les états généraux du JDR vont botter le train au milieu. Vous pourrez parler avec Olivier, lui envoyer vos idées et votre argent aux coordonées suivantes :

Etats généraux du jeu de rôles chez Philippe Blandin
4 rue de Belfort, 94300 Vincennes
Olivier Guillo : 01 47 85 64 47

Mes frères, sauvons le jeu de rôles et la soupe aux choux...
Surtout la soupe aux choux !

Ubik prick...*

Déguisés en haricots sauteurs, nos agents des services ludiques spéciaux sont parvenus à s'introduire récemment chez Cryo et ont infiltré la réunion de promo du jeu Ubik...

- L'attachée de presse : "Bon alors voilà, j'ai tout bien réfléchi dans ma tête et pour le lancement d'Ubik, je propose qu'on envoie aux journalistes un dossier de presse et un CD de démo, et puis après je les appelle pour leur expliquer et je fais mon numéro de charme avec la voix de Macha Machin et puis..."
- Le boss : " Nan ! C'est tout naze ton truc ma cocotte. Les journalistes y faut les prendre par les sentiments, pas par le cerveau ; j'veux quelque chose qui les fasse bander tu wouas, faut du jouissif mon chou, faut qu'ça turgesse dans les cortex, qu'y s'astiquent l'neurone, faut du cul mon chou, du cul, y a qu'ça de vrai..."
- L'attachée de presse : "Mais ça n'a rien à avoir avec Ubik, patron. C'est un jeu d'action et d'aventure en 3D avec un peu de jeu de rôles et puis de la science-fiction, et on joue une équipe de mercenaires avec des pouvoirs psis et des gros fusils pour tuer les méchants, même que c'est inspiré de Philippe K. Dick, alors c'est pas possible et puis..."
- Le boss : "Ta gueule mon chou. Tu vas faire c'qu'on t'dit et tu vas leur envoyer un truc cochon... Tiens, ch'sais pas moi, un soutien-gorge par exemple, ça c'est bon ça. T'auras qu'à écrire Ubik dessus et faire un p'tit texte qui veut rien dire et c'est marre. Allez au boulot !"

Quelques semaines plus tard, nous recevions une enveloppe contenant un texte abscons et un soutien-gorge avec écrit Ubik dessus, alors on s'est dit : "Tiens, y nous prennent pour des cons ! Et ben on s'ra deux...".
Comment ça on en parle quand même ? Et merde...

** Jeu de mot avec des vrais morceaux de vulgarité dedans*

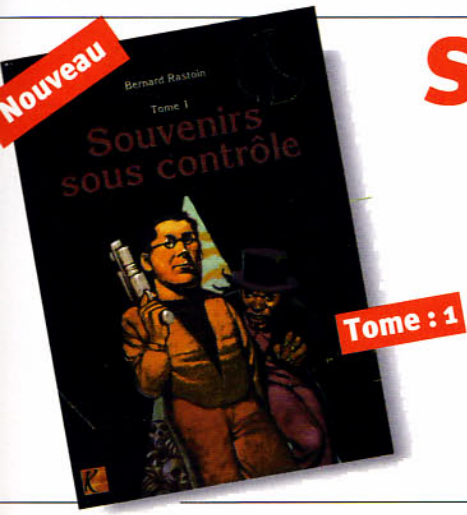
T'es fan ? Tu peux raquer alors...

Encore mieux que les dés Vampire et Werewolf, White Wolf nous offre (façon de parler) trois nouvelles boîtes sur le même principe : les dés Changeling, Mage et, tenez-vous bien, Vampire Dark Ages. Ils sont fournis dans un petit pochon qui ne déparerait sur un drag queen et sont particulièrement moches (surtout ceux de Mage). Si je devais VRAIMENT en dire du bien, je choisirais les dés Changeling qui sont au moins lisibles. De toute façon, c'est trop cher et complètement inutile.

Event Horizon

Après "Scream", on attendait un vrai film d'horreur. Un de ceux qui vous prennent aux tripes et vous collent au fauteuil. "Event Horizon" est exactement cela : une classique série B d'horreur, menée de main de maître. Les effets spéciaux sont superbes, la composition ambivalente de Sam Neil excellente. Mais malheureusement, le scénario est faible. Il s'agit d'un mélange d'"Alien" et de "Hellraiser", mâtiné de scènes choc, rappelant des classiques tels "2001". Il n'en reste pas moins qu'il fonctionne au quart de tour. À voir si l'on aime avoir peur et si l'on n'est pas trop regardant sur l'originalité.

Nouveau



Souvenirs sous contrôle

le nouveau roman de Bernard Rastoin

Il y a des trips dont on ne revient jamais...

Un roman inspiré du jeu de rôles Conspiration

Hom-Heidon

Halloween Concept ©

Les jeux de rôles ont été à plusieurs reprises mis en cause, en France, par la presse de faits divers, à l'occasion de suicides d'adolescents. Des parents surtout voient en effet dans la pratique du jeu de rôles la cause déterminante du suicide ou de la tentative de suicide de leur enfant. Rien ne prouve la justesse de ce point de vue, mais l'on ne saurait de même le rejeter a priori sans étude approfondie du suicide de l'adolescent. Mais à l'inverse, on peut tenter de démontrer en quoi la pratique du jeu de rôles s'oppose aux tendances suicidaires, auxquelles on sait que l'adolescent, en pleine mutation, peut être aisément sujet. En effet, le jeu de rôles peut s'avérer un facteur de résistance au suicide. Il convient en conséquence d'expliquer les raisons possibles de la mise en cause du jeu dans des suicides, avant de faire ressortir les éléments de prévention du suicide propres à la pratique du jeu et de définir la place des joueurs dans ces mécanismes préventifs.

LE JEU DE RÔLES COMME FACTEUR DE RÉSISTANCE AU SUICIDE

LE JEU DE RÔLES ACCUSÉ DE MENER AU SUICIDE

A l'occasion du tragique décès de plusieurs adolescents, le jeu de rôles a été mis en cause par la presse. Le suicide n'est pourtant pas un thème du jeu : ne faut-il donc pas chercher ailleurs une explication possible ?

La mise en cause du jeu est d'abord intervenue dans le cas du décès du jeune Christophe, début 1994, à Amiens. L'adolescent avait été retrouvé mort, tué par une décharge de pistolet à grenaille. Ses parents, convaincus de la responsabilité du jeu de rôles qu'il pratiquait intensément, ont mené diverses actions visant notamment à interdire ce jeu dans le cadre scolaire. La responsabilité du jeu de rôles a également été suggérée lors du suicide par pendaison d'un étudiant de l'école des Mines à Saint-Étienne, fin 1995, ainsi que dans le cadre du suicide d'un adolescent, à Vire, à la même période.

Faut-il en conclure que le jeu de rôles véhicule des thèmes favorisant le suicide ? Certes non. Si certains thèmes de fiction, en matière de jeu de rôles, comme d'ailleurs dans le domaine audiovisuel ou littéraire, sont aujourd'hui très violents, ils ne tombent pas sous le coup de la loi, qui fort heureusement réprime la provocation au suicide. Même sans en arriver là, les pouvoirs publics sont en permanence en mesure de contrôler le contenu des publications destinées à la jeunesse.

L'avis des spécialistes du suicide de l'adolescent peut finalement nous éclairer quant aux réactions des proches du suicidant. La plupart des auteurs, qu'il s'agisse d'A. HAIM, de F. DAVIDSON, ou de X. POMMEREAU, remarquent que l'entourage du suicidant, comme lui-même parfois, invoque souvent une cause externe ayant mené au suicide, telle que le surmenage, les mauvaises fréquentations, la télévision, les jeux vidéo... Il s'agit surtout, pour la famille, de lutter, même inconsciemment, contre un formidable sentiment de culpabilité et d'éviter une remise en cause profonde de la dynamique et des relations familiales. Citons par exemple F. DAVIDSON : "Les adultes concernés vont, de leur côté, chercher volontiers l'explication des suicides des jeunes dans des événements ou des influences extérieures : le rôle de la littérature, par exemple, est fréquemment évoqué... Pourtant l'imitation de modèles tirés de la littérature ou de faits divers romancés ne paraît pas jouer un rôle important dans le suicide des jeunes d'aujourd'hui.".

En fait, on peut souvent voir dans la cause de la tendance suicidaire des désordres familiaux durables : "L'adolescent suicidaire entretient avec ses parents une relation de symbiose sans empathie. Un état infernal de dépendance sans amour." Que peut dès lors amener de positif la simple pratique d'un jeu de société ?

Suicide

LE JEU DE RÔLES ÉLÉMENT DE PRÉVENTION DU SUICIDE

Cette pratique semble en fait pouvoir d'une part fournir un contre-poids, bien que de faible intensité, à certaines tendances suicidaires, mais aussi s'opposer à l'apparition des derniers éléments de la situation pré-suicidaire.

J. BAECHLER, dans un ouvrage de référence, a identifié les différents sens du suicide. Parmi eux, la fuite tient la première place : le suicidant veut fuir une situation qu'il juge insupportable. Or tout jeu est porteur de fiction et d'imaginaire, et donc de "fuite" du réel. Le jeu de rôles peut dont apparaître là comme un substitut de faible intensité à un comportement suicidaire. Un autre sens du suicide, plus minoritaire, est ce que BAECHLER appelle le suicide-jeu. Il est perceptible dans toute action faisant courir des risques corporels importants dans le seul but de jouer avec sa vie, d'éprouver des sensations fortes... L'exemple classique du suicide-jeu est la roulette russe. Là encore, l'adolescent en quête de sensations, et dans la seule mesure où il recherche des stimulations plus intellectuelles que physiques, peut trouver dans la pratique du jeu de rôles un moyen d'action simulée, sans danger.

Plus généralement et sans considérer le sens spécifique du suicide, il est des points communs dans le comportement et la situation des adolescents suicidaires. En effet, tous les auteurs relèvent la fréquence d'affects dépressifs, du sentiment d'ennui, de l'isolement, et du repli sur soi de l'adolescent suicidaire. Pour X. POMMEREAU , il y a auto-restriction brutale des relations, isolement délibéré, rupture relationnelle visant aussi les pairs, camarades et amis. Les attitudes symptomatiques de la dépression ont notamment été signalées par SANDLER : retrait, désintérêt, ennui, sentiment d'être rejeté ou mal aimé, tendance à la régression vers une attitude passive. D'évidence, la pratique d'un loisir collectif et convivial, au sein d'un groupe de pairs, souvent très solide et durable, comme l'a montré A.-C. VOELCKEL , est de nature à s'opposer tout à la fois à l'ennui et à l'isolement.

Cependant, malgré ses aspects positifs, la pratique d'un jeu ne saurait à elle seule éviter des passages à l'acte de nature auto-agressifs, justement parce que la cause en est très profonde, et va peut-être perdurer. Mais à ce stade, les joueurs, en tant que pairs de l'adolescent suicidaire, peuvent encore intervenir.

LE RÔLE DES JOUEURS : LA PRÉVENTION PAR L'ALERTE

Il est clair qu'il y a parmi les joueurs de jeu de rôles, comme dans tout groupe humain, des adolescents suicidaires, pour lesquels le facteur de résistance offert par le jeu reste insuffisant. En tant que camarade et ami, le joueur, parce qu'il est fréquemment au contact de l'adolescent suicidaire, est bien placé pour le détecter et agir en conséquence.

Justement parce que la cause profonde des idées morbides se trouve souvent au cœur de la cellule familiale, les jeunes gens suicidaires se confient plus volontiers à leurs pairs qu'à leurs parents et attendent de l'aide de ces mêmes pairs, dans plus de 70% des cas selon l'étude de H. CAGLAR . Dans la grande majorité des cas, l'adolescent suicidaire envoie un ou des messages à son entourage. Soit il fait part de son intention, auquel cas la détection est aisée, soit il utilise des expressions significatives : "C'est la déprime totale", "Écœuré de tout", "Je veux tout lâcher", "Je veux partir loin", "tout le monde serait bien mieux sans moi"... Ces messages vont également se situer dans une période où l'adolescent ne trouvera plus d'intérêt dans le jeu, et se détachera de ses camarades. Autre signe alarmant possible, l'adolescent peut vouloir donner les objets auxquels il tient, par exemple concernant le jeu de rôles, offrir ses livres ou ses figurines, prétextant que cela ne l'intéresse plus... Ces indices peuvent donc permettre de soupçonner la présence d'idées suicidaires.

Pour le pair, pour l'ami, se pose donc à ce stade la question cruciale de la réaction. Paradoxalement, alors qu'il est le mieux placé pour la détection, le camarade, notamment parce qu'il est jeune, va avoir souvent un sentiment de peur et d'incompréhension. Il faut aller au-delà et atteindre deux objectifs. D'abord, il est indispensable d'en parler aux parents et aux enseignants (en milieu scolaire), et de leur relater les indices relevés. Ensuite, et dans l'attente d'une prise en compte adéquate, il faut lutter contre l'isolement et l'ennui en restant à l'écoute de l'adolescent suicidaire, et s'il n'a plus de goût pour ses précédents centres d'intérêt, en lui proposant des activités collectives nouvelles et variées.

Les joueurs ont donc la possibilité de lutter, à leur niveau, contre ce fléau qu'est le suicide. Les mêmes principes de détection et de réaction sont d'ailleurs transposables au sein de n'importe quel groupe

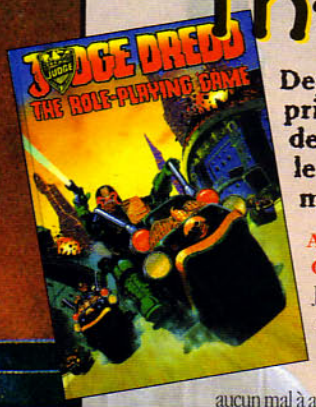
Jean-Hugues Mathelly

Si l'on en reste au stade de la peur, de la fuite des responsabilités, d'une stratégie de déculpabilisation, on peut voir dans le jeu de rôles la cause du suicide d'adolescents, comme on l'a vue dans le fléchissement de la morale à l'école au début du siècle, ou dans l'influence de la littérature, puis de la télévision, puis des jeux vidéo... Mais phénomène permanent, global, plurifactoriel, le suicide n'est-il pas comme E. DURKHEIM l'a écrit depuis longtemps, directement lié à l'état de la société en général ?

De manière plus constructive, on peut tenter de comprendre, d'analyser les interactions possibles entre la pratique du jeu de rôles et le suicide, et par l'information et l'éducation arriver à ce que jeu et joueurs puissent avoir une réelle fonction de prévention du suicide, tout à la fois prévention primaire pour le jeu et secondaire pour l'action des joueurs, suivant la classification de l'Organisation Mondiale de la Santé.

CHRONIQUE D'UNE RELIQUE

JUDGE DREDD the roleplaying game



Depuis plus de dix ans, Judge Dredd traîne ses guêtres dans les rues de Mega-City, principalement dans les colonnes de "2000 AD", un célèbre magazine de bandes dessinées. En 1989, Games Workshop, à l'époque éditeur de jeu de rôles (si, si), édite le jeu de rôles Judge Dredd où les personnages-joueurs prennent la loi entre leurs mains et tentent à tout prix de la faire respecter.

Autonomie d'un succès

Judge Dredd permet de jouer des policiers-juges dans un monde futuriste délirant. Les personnages-joueurs n'ont aucun mal à agir dans le même sens (c'est justement là le sens de leur vie) et les scénarios possibles sont aussi nombreux que les séries TV qui décrivent l'action de policiers (80% des séries donc). Le monde décrit est tellement original et varié qu'aucun scénario ne peut se ressembler. La technologie est tellement délirante que l'on ne se prend pas la tête avec le pourquoi du fonctionnement de tel ou tel objet. Les personnages-joueurs ont un code de conduite tout tracé qui permet à tout moment de savoir si oui ou non on est dans le bon chemin. Tout cela permet au maître de jeu de créer des scénarios sans avoir à réfléchir sur ce que pourraient faire des joueurs à l'esprit tordu. La création des personnages est fort simple et, avec de l'expérience, les juges parviennent à acquérir une personnalité qui permet de les différencier des juges "normaux".

Et quand je parle de variété dans les thèmes, imaginez plutôt un univers où les pires gadgets sont en vente libre (planche de surf volante, gel qui permet de devenir une balle rebondissante vivante, canon qui permet aux cauchemars de devenir réalité, etc.), des mutants aux pouvoirs exotiques (cracheur de flammes, psioniques, gigantisme), des robots intelligents capables de se révolter (ou capables de devenir aussi attachants que des chiens), modes tout aussi fantaisistes (les plus beaux protège-genoux, la guerre des blocs où les voisins se tirent dessus au lance-roquettes d'un immeuble à l'autre, le fait que plus on est moche, plus on est à la mode, les plats à base de vers et d'asticots, etc.), femmes de ménage portugaises (ce n'est PAS un gag, les fans de Dredd comprendront), sans compter les dinosaures reconstitués à partir de leur ADN... plusieurs années avant "Jurassic Park". Croyez-moi, une page des règles du jeu de Dredd vaut bien un roman entier du premier auteur de SF venu.

Autopsie d'un échec

Mais ce qui était un principe génial et un monde non moins passionnant n'a pas trouvé assez de clients pour perdurer. Les vrais fans de la BD n'ont pas suivi, trop ancrés dans les épisodes écrits et donc incapables d'aller plus loin. Quant aux fans de jeux de rôles, le côté facho de Dredd a fait peur et la mauvaise qualité des scénarios dans leur ensemble a fini d'achever le tableau. Que dire des épisodes (progs en anglais) où les balles sifflent à la moindre occasion lorsque l'univers de jeu offre tant de possibilités (et qui permettent de créer des situations où le flingue n'est pas le seul moyen de s'en sortir) ? De plus, la majorité des maîtres de jeu (et des joueurs fans) n'ont pas su attirer le plus grand public vers ce chef d'œuvre, souvent à cause d'un vocabulaire plus que typé et une réputation de fascisme (scoop : c'est de l'humour).

Si vous trouvez Judge Dredd chez un soldeur, jetez-vous dessus et profitez-en aussi pour relire quelques épisodes de "2000 AD" afin de vous remettre les idées en place. Il ne vous faudra plus ensuite que mettre en marche votre Lawmaster pour patrouiller sur les routes de Mega City One à la recherche de contrevenants. Par Drokk.

+++ Surcharge émotionnelle +++

CROC

LE SAVIEZ-VOUS ?

Games Workshop

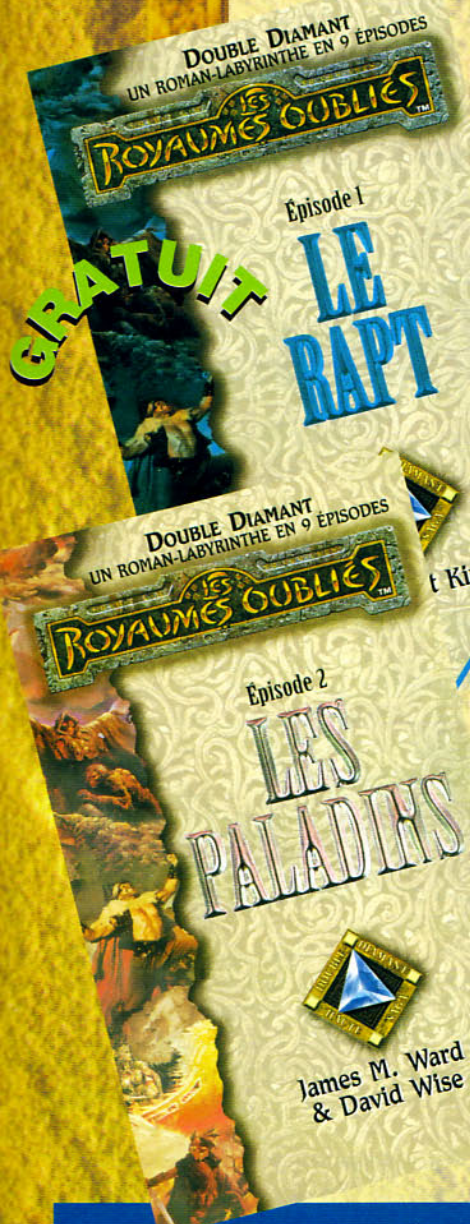
Fans de Judge Dredd, pleurez donc un coup. Games Workshop a décidé d'arrêter le jeu de rôles (pas assez rentable, ne permet pas de vendre des tas de bouts de plomb très cher) quinze jours avant que la troisième édition de Judge Dredd ne paraisse (règles révisées, tout en couleur, etc.). La version était fin prête pour partir chez l'imprimeur et il existe donc, quelque part dans les tiroirs de l'ogre anglais, une version parfaitement jouable de ce chef-d'oeuvre... et qui ne verra jamais le jour.

JUDGE DREDD : DO YOU WANT TO KNOW MORE

À part plusieurs articles dans "White Dwarf", Judge Dredd n'a pas eu beaucoup d'extensions et il est aisé de les répertorier toutes. J'exclus dans cette liste la gamme de figurines (plus d'une cinquantaine de modèles) et les deux jeux de plateau issus du monde de Dredd (Dredd the boardgame & Block Mania + Mega Mania).

- Le jeu de base en boîte (avec figurines en carton, cartes en couleur, etc.).
- Le jeu de base en livret cartonné (en hardback, très à la mode en ce début des années 90).
- Judge Dredd companion (hardback, des scénarios sympa, des règles optionnelles de qualité variable, issus principalement d'articles de " White Dwarf ").
- Judgement Day (livret souple, campagne au final on ne peut plus grosbill... le retour de Judge Cal, ça vous dirait ?).
- Slaughter Margin (boîte débordant de matos : floor plans, figurines en carton, indices à distribuer, etc. comme savait si bien le faire GW pour une campagne un peu courte mais très originale).

Avec "Double Diamant" laissez-vous prendre au jeu !



Les Royaumes Oubliés

Un grand feuilleton en 9 épisodes dans l'univers mythique des Royaumes Oubliés !

OFFRE-DÉCOUVERTE ! 19 F.F. GRATUIT

Exceptionnel !

À partir du 19 mars : le n°1 "Double Diamant" offert pour l'achat d'une des nouveautés LUDIC de mars* : Royaumes Oubliés / Lancedragon / Birthright

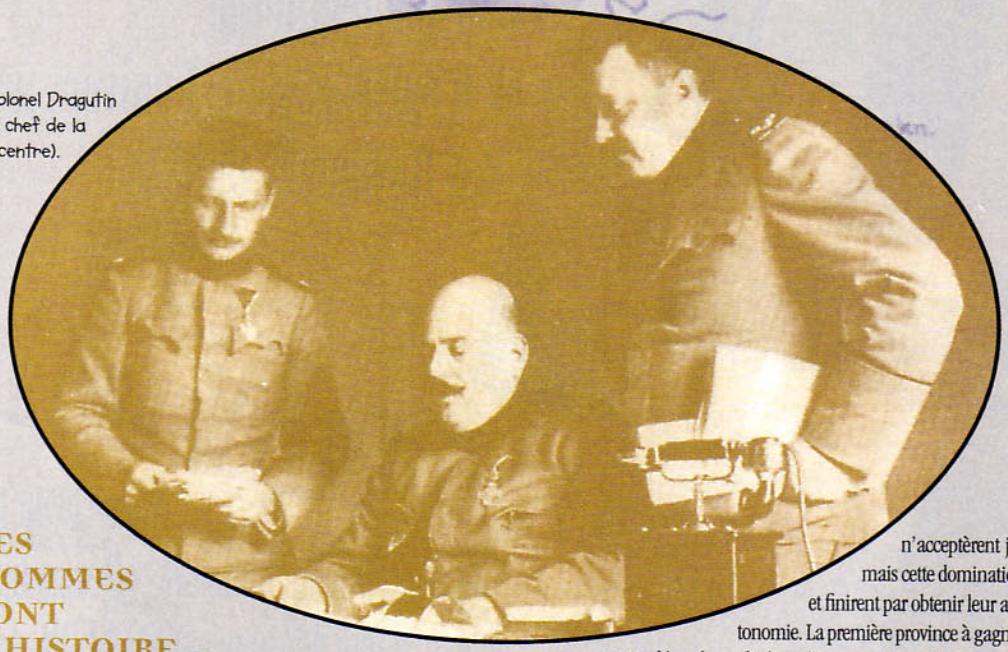
Le n° 2 : 19 FF
(Parution également le 19 mars)
Puis un épisode par mois jusqu'en décembre.

* Offre présentée sous packs, valable dans la limite des stocks disponibles.

Fleuve Noir

Sarajevo pour la petite Histoire

28 juin 1914, Sarajevo : Gavrilo Princip, jeune nationaliste slave, tire deux balles à bout portant sur l'archiduc François-Ferdinand. Cet attentat va plonger l'Europe dans la Première Guerre mondiale. Autopsie d'un événement et d'une période, rêvés pour une campagne historique de *Cthulhu*, de *Vampire* ou d'*INS/MV*...



Le colonel Dragutin Dimitrievic, chef de la main noire (au centre).

CAMPAGNE CTHULHIENNE

Voici un squelette de campagne en trois scénarios, pour Cthulhu.

Scénario 1 : à Vienne se tient un congrès d'occultisme, où les investigateurs rencontrent un savant bosniaque, de l'université de Sarajevo : Taralvic. Il leur propose de l'accompagner dans une expédition, pour étudier les croyances de certaines peuplades de Transylvanie. Le voyage a lieu et ils découvriront que dans ces montagnes, certains croient en l'existence de statuettes capables (pour qui sait s'en servir) de vampiriser autrui et d'en faire son esclave. 90% des statues ont disparu, mais les sites où elles se trouvaient sont connus. Dans un de ces lieux, les investigateurs découvriront des cadavres de soldats serbes (il s'agit d'hommes de la Main Noire.). L'interprète de l'expédition, effrayé, fausse compagnie aux investigateurs. Ils seront obligés d'en recruter un nouveau dans un bourg voisin.

LES HOMMES FONT L'HISTOIRE...

"Pour la petite histoire..." est une rubrique dans laquelle vous trouverez la description d'un événement ou d'un personnage historique, susceptible d'être au centre d'une intrigue de scénario. L'histoire est parfois très fun et des circonstances exceptionnelles peuvent rehausser même les plus mauvais scénarios.

À vous d'utiliser cette aide de jeu comme bon vous semble : soit en créant une intrigue autour de l'incident ou du personnage décrit, soit en vous en servant uniquement comme toile de fond.

Aujourd'hui, dissection de l'attentat de Sarajevo. **Au programme :** un pays étranger au cœur des Balkans, des mœurs inconnues, des événements inattendus, une situation politique à découvrir, des sociétés secrètes, un attentat, et au final la Première Guerre mondiale...

...DANS DES CIRCONSTANCES QU'ILS NE FONT PAS (Marx)

Revenons loin en arrière, en 1800 et des poussières : l'Empire ottoman, les Turcs quoi, se répandait tranquillement un peu partout dans l'Europe centrale, annexant à tour de bras. Les habitants locaux n'acceptèrent jamais cette domination et finirent par obtenir leur autonomie. La première province à gagner son indépendance fut la Serbie, un petit pays de deux millions d'habitants, sans accès à la mer. Puis, en 1908, la Bosnie-Herzégovine, une autre province où vivaient une majorité de Serbes, se débarrassa à son tour du joug ottoman. Malheureusement, l'administration de la Bosnie fut confiée à l'énorme Empire austro-hongrois, très content d'étendre sa mainmise sur les côtes adriatiques. C'est là que commencèrent tous les problèmes...

Rattrapons l'histoire en marche, un peu plus tard, en 1914. À l'époque, l'est de l'Europe avait un visage tout à fait différent de celui d'aujourd'hui. Le royaume d'Autriche-Hongrie, dirigé par l'empereur François-Joseph de Habsbourg, s'étendait de l'Italie à la Transylvanie, et de la Pologne à l'Adriatique (vous connaissez François-Joseph : c'était le mari de Sissi dans les films, ceux que votre copine vous a obligé à regarder...).

La Serbie rêvait alors de retrouver sa gloire d'antan et de réunifier tous les pays slaves placés sous la tutelle de l'Autriche-Hongrie : la Slovénie, la Croatie et la Bosnie. Bien sûr, le grand empire de François-Joseph ne vit pas d'un bon œil ce regain de nationalisme. Les rapports entre ces deux États devinrent très tendus, à tel point que les dirigeants austro-hongrois finirent par considérer la Serbie comme un ennemi à mater pour préserver le calme. Bref, la Serbie, un peu grande gueule, commençait à énerver sévèrement son Empire de voisin.

Sarajevo

L'archiduc François-Ferdinand et sa femme.

PARACHUTE DANS LES BALKANS !

Les Balkans sont des montagnes et vos investigateurs devront s'habituer aux conditions de vie locale : il fait froid et les moyens de locomotion sont très réduits par les reliefs montagneux.

Côté humain, la plupart des habitants des Balkans sont slaves. Cependant, tous les pays y constituent des nations à part entière, avec leurs dialectes et leurs coutumes. On peut donc rencontrer plusieurs dialectes dans les pays voisins, mais le serbo-croate est de rigueur tant en Serbie qu'en Bosnie. Les investigateurs auront donc nécessairement besoin d'un interprète. D'autant plus que si les dialectes sont identiques à l'oral, ils diffèrent à l'écrit : les Croates, par exemple, écrivent avec notre alphabet latin et les Serbes avec l'alphabet cyrillique.

Autre trait culturel : la religion. La plupart des peuples balkaniques sont orthodoxes. On trouve cependant quelques exceptions catholiques au nord et, surtout, deux pays qui ont gardé la religion musulmane apportée par les Turcs : l'Albanie et la Bosnie.

NATIONALISMES ET SOCIÉTÉS SECRÈTES

Quand on parle de regain nationaliste en Serbie, c'est peu dire ! En fait, les sentiments patriotiques étaient exacerbés par pas moins de trois organisations. Rien que ça !

La première était l'élite intellectuelle, que des investigateurs pourront rencontrer dans les salons mondains de Belgrade ou de Sarajevo. Ces intellectuels rêvaient de "yougoslavisme" (ça ne vous dit rien ?), c'est-à-dire de la création d'un état unique regroupant tous les slaves du sud.

Les deux autres factions nationalistes étaient des sociétés secrètes. La première, nommée la Main Noire, avait été fondée par des officiers de l'armée. Présente en Serbie et en Bosnie, elle noyautait toutes sortes d'associations et luttait par des actions révolutionnaires contre l'Autriche-Hongrie et contre tous les Serbes trop complaisants envers cet empire.

Dernier groupe : les Jeunes Bosniaques, des étudiants d'origine paysanne, très courageux mais pas franchement organisés. Ils étaient présents sur tous les fronts : en Serbie, en Bosnie et même dans cette Autriche-Hongrie qu'ils désiraient tant détruire. Leur principale forme d'action était l'assassinat politique, rien d'étonnant donc à ce que ce soit eux qui soient à l'origine du tir au pigeon sur la personne de François-Ferdinand.

Car, à l'origine de l'attentat, on trouve un Jeune Bosniaque : Gavrilo Princip, paysan né en Bosnie qui poursuivait ses études à Belgrade.

Gavrilo Princip : un jeune homme qui n'a pas encore vingt ans, brun, en costume (FOR 12 ; CON 13 ; TAI 14 ; INT 15 ; POU 15 ; DEX 14 ; APP 9 ; EDU 15 ; SAN 75 ; PV 14). Bonus aux dom. : +1d4 ; Revolver (cal.22) 50 % ; grenade , ampoule de cyanure.

L'OCCASION FAIT LE LARRON

Dès mars 1914, on annonce la visite à Sarajevo (en Bosnie donc) de l'archiduc François-Ferdinand, cousin direct de l'Empereur François-Joseph et héritier potentiel du trône. Bien qu'il soit à Belgrade, la nouvelle n'échappe pas à Princip, qui recrute alors d'autres étudiants bosniaques pour préparer l'assassinat : voilà un coup d'éclat qui montrera la détermination des nationalistes slaves ! La guerre mondiale derrière n'était pas prévue...

LA MAIN NOIRE : CRNA RUKA

La Main Noire, ou Crna Ruka, n'a pas joué un rôle innocent dans l'attentat. En effet, elle fut mise au courant des intentions de Princip et de ses acolytes qui avaient besoin d'aide, notamment pour obtenir des armes. La Main Noire accepta de les aider et leur fournit le matériel nécessaire, ne pensant pas une seconde que ces Jeunes Bosniaques réussiraient. C'était, en revanche, un bon moyen pour affoler le corps politique.

La Main Noire était très influente, jusque dans les rouages du gouvernement. Si elle tenait lieu de société secrète, elle dirigeait dans un

Scénario 2 : le budget s'épuisant, l'expédition s'achève : la troupe se met en route pour Sarajevo, en passant par les Balkans. Là, dans un refuge de Serbie, les investigateurs seront témoins d'une discussion entre Princip et Tankosic (ils préparent le passage de la frontière du transfuge). Tankosic sera très sympathique avec les investigateurs. Finalement, c'est l'arrivée à Belgrade. L'occasion pour eux d'entendre parler de la Main Noire. Quelques jours plus tard, Taralvic leur présentera un de ses amis : Torienjki. Le lendemain, Taralvic disparaît mystérieusement. Après avoir mené son enquête, Torienjki proposera aux investigateurs de se rendre chez Taralvic, à Sarajevo, pour comprendre qui pouvait lui vouloir du mal. En route...

Sarajevo

Scénario 3 : ils arrivent à Sarajevo quelques jours avant l'attentat. Ils assistent à celui-ci, d'assez près pour reconnaître Princip. Le lendemain, ils tombent sur un journal nationaliste et découvre que Tankosic est le second de la Main Noire. Le reste du scénario est une enquête sur les activités occultes de la Main Noire, rythmée par la tension politique : les ultimatums tombent, les uns après les autres...

même temps quelques actions publiques, comme l'édition de journaux nationalistes. Elle s'attaquait principalement au premier Ministre serbe, Pasic, qu'elle jugeait complice de l'Autriche-Hongrie.

Deux hommes étaient à la tête de la Crna Ruka : le leader, le colonel Dimitrievic (un homme massif et chauve, très charismatique), plus connu sous le pseudonyme d'Apis, et son second le major Tankosic. C'est ce dernier qui à Belgrade donna des armes aux conjurés et les aida à passer en fraude la frontière bosniaque.

Avec son nom étrange, ses réunions secrètes et ses agents infiltrés, la Main Noire se prête très bien à n'être un groupe nationaliste que pour couvrir des desseins plus vils, et plus occultes. Il est tout à fait possible qu'elle ne soit que la vitrine d'un culte d'adorateurs, voués aux Grands Anciens, ou à un Prince si vous jouez à Vampire.

Le colonel Dimitrievic, dit Apis : homme massif, chauve, qui va sur la cinquantaine. Il est vêtu de son uniforme militaire (FOR 14 ; CON 16; TAI 15 ; INT 14 ; POU 12 ; DEX 9 ; APP 7 ; EDU 13 ; SAN 60 ; PV 16). Bonus aux dom. : + 1d4 ; Revolver (cal.44) 70%.

Le major Tankosic : cet homme est le second de Dimitrievic. Il est grand, châtain et maigre, toujours en uniforme (FOR 13 ; CON 13 ; TAI 14 ; INT 15 ; POU 14 ; DEX 16 ; APP 14 ; EDU 13 ; SAN 70% ; PV 14). Bonus aux dom. : + 1d4 ; Revolver (cal.44) 60 %.

Gavrilo Princip (à droite).

UN ATTENTAT, ÇA SE PRÉPARE

La préparation de l'attentat a déjà été évoquée. Elle a lieu en juin 1914 et peut être une bonne occasion pour faire se croiser Princip et des investigateurs. Grâce à l'aide de la Main Noire, Princip et deux de ses complices (Cabrinovi et Gabrez) entrent sans autorisation en territoire bosniaque. Ils sont sur place, à Sarajevo, vingt-quatre jours seulement avant la visite officielle. Qui sait, peut-être que ces voyageurs clandestins se retrouveront dans le même wagon que des investigateurs ? Ou que ces derniers seront témoins d'une réunion étrange entre les Jeunes Bosniaques et Tankosic, quelque part dans un refuge de montagne...

Pendant ce temps-là, à Sarajevo, un ami proche de Princip dénommé Ilic recrute trois autres lycéens qui eux aussi participeront à l'attentat. Ils sont désormais six, armés et déterminés à mener leur projet à terme.

LES EXÉCUTANTS

Les cinq compagnons de Princip lors de l'attentat étaient tous des nationalistes slaves convaincus. Lycéens pour la plupart, ils avaient presque tous entre dix-huit et vingt ans et étaient de jeunes romantiques, doux-dingues en quête d'idéal. Le psychiatre Pappenheim, qui s'entretint longtemps avec Princip, ne parvint jamais à élucider certains détails de la préparation de l'attentat. Il jugea que les conjurés avaient eu parfois un comportement déroutant, incompréhensible (étrange, non ?). Voici les noms des cinq autres conjurés : Cveto Popovic (18 ans, étudiant bosniaque à l'École normale de Sarajevo), Vasa Cubrilovic (17 ans, étudiant au lycée de Sarajevo), Mehmed Mehmedbasic (le plus âgé de la bande : 27 ans), Cabrinovic et Grabez (deux étudiants qui suivaient des études à Belgrade avec Princip).

En fait,
les statuettes existent et la Main Noire (société occulte plus que nationaliste) les voulaient. Elle les a obtenues coûte que coûte et, puisque l'occasion se présentait, les a testées sur Princip et ses amis. Cela permettait de faire un test, tout en renforçant la vitrine nationaliste de l'organisation. Dernier détail : le second interprète engagé par les investigateurs était le même que celui qui aida, quelques jours avant, l'expédition de Tankosic à retrouver les statuettes. Pour de l'argent, il a prévenu le militaire, qui s'est empressé de rencontrer les investigateurs et de faire disparaître Taralvic.

SARAJEVO, 28 JUIN 1914 : L'ATTENTAT

L'attentat en lui-même a quelque chose de risible. Tout d'abord, il n'y a pas eu un, mais deux attentats, la première tentative s'étant soldée par un échec ridicule. De plus, la réussite de l'assassinat ne tient qu'à une succession de hasards malheureux. À croire que le destin s'en est mêlé. Ou une malédiction jetée sur l'archiduc...

Les six Jeunes Bosniaques, armés de pistolets et de grenades, s'étaient répartis dans la foule, par groupes de deux, sur le quai Appel qui longe la rivière Miljacka. L'archiduc et sa délégation devaient y passer le matin pour que François-Ferdinand se rende à l'hôtel de ville de Sarajevo. Lorsque le cortège arriva, à petite allure, les terroristes amateurs paniquèrent : ils ne parvinrent pas à reconnaître la bonne voiture et n'avaient pas prévu la présence de l'archiduchesse. Ils hésitèrent tous, sauf un (Cabrinovic) qui lança une grenade. Cette dernière manqua François-Ferdinand mais blessa de nombreux officiers de sa suite qu'on emmena à l'hôpital militaire.

L'archiduc arriva excédé à l'hôtel de ville et, après la réception, voulut rendre visite aux officiers blessés. Il emprunta le même parcours mais, pour des raisons de sécurité, les véhicules devaient accélérer sur le quai Appel. Princip et ses complices s'y trouvaient toujours.

C'est là que la chance intervint : le chauffeur de François-Ferdinand se trompa d'itinéraire et dut arrêter la voiture pour reprendre le bon chemin. Celle-ci stoppa, par miracle, juste devant Princip, alors sur le trottoir avec le reste des badauds. Il dégaina et tira deux balles, tuant l'archiduc et sa femme.

Les six conjurés avaient prévu de se suicider avec des ampoules de cyanure mais la police les arrêta, ainsi que de nombreux complices. Dans la cohue, seul Mehmedbasic parvint à s'enfuir.

UNE GUERRE MONDIALE POUR ÇA ?

Mais comment ce simple attentat nationaliste a pu plonger le monde dans la guerre ? Comme on l'a expliqué, l'Autriche-Hongrie n'attendait qu'une occasion pour mater la Serbie. Elle l'accusa d'être responsable de la mort de François-Ferdinand et lui adressa un ultimatum. La Serbie ne plia pas et l'Autriche-Hongrie lui déclara la guerre dès la fin du mois de juillet. Ensuite, tous les pays européens, prisonniers de leurs alliances, durent s'engager dans le conflit. Mécontente, la Russie mobilisa ses troupes, ce que l'Allemagne prit pour un geste hostile : et boum, le 2 août l'Allemagne s'allie à l'Autriche-Hongrie et déclare la guerre à la Russie ! Le lendemain, la Belgique est envahie par des troupes allemandes et la France reçoit aussi sa petite convocation à la Grande Guerre. L'Angleterre ne veut pas être en reste et, soutenant l'Hexagone, déclare la guerre à l'Allemagne. Voilà, voilà... C'est ce qu'on appelle une galère !

7.7

L'archiduc François-Ferdinand

Le seul magazine de jeux de cartes à collectionner

N°17
en vente chez votre marchand de journaux

Commandez le n°17

BON À DÉCOUPER ET À RENVOYER À LOTUS NOIR 24, RUE DU PRÉ SAINT-GERVAIS 93500 PANTIN. FRANCE

Oui, je désire recevoir le n° 17 de Lotus Noir à mon domicile sous 8 jours pour la modique somme de 35 F (40 FF pour l'étranger). Je joint à cette commande un chèque bancaire ou postal à l'ordre de Lotus Noir

Nom : ..... Prénom : .....

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

Pays : ..... Signature :

BS08

Jeu de rôles, accordéon, même combat ! Eh oui, n'en déplaise à certains, les conventions sont aux rôlistes ce que les bals populaires sont aux amateurs de musette : des occasions de réunir des braves gens, de serrer des mains et de rivaliser d'élégance dans l'espoir de gagner un barbecue d'appartement ou deux kilos de jambon à l'os. Mais si ces manifestations constituent un excellent moyen de partager et de faire connaître notre passion, elles demandent un minimum de préparation et d'investissement de la part des organisateurs. Comment donc faut-il s'y prendre pour faire bien les choses comme il faut ? Enquête au pays du budget, des autorisations, de la publicité, du sponsoring et de la buvette, par André Gygax et Gary Verschuren.

"SATURDAY DICE FEVER"
OU COMMENT ORGANISER UNE CONVENTION DE JDR

Demandez le programme !

Avant de décortiquer l'organisation proprement dite, il convient de faire la différence entre les deux principales formes de manifestations ludiques, à savoir le tournoi et la convention. Les tournois, dotés de lots et orchestrés par des arbitres, ont un côté " compétition " que les conventions préfèrent éviter en misant sur des parties conviviales, des rencontres et autres conférences. Si vous désirez organiser une manifestation, il vous faudra donc choisir entre le tournoi primé, dont les enjeux séduisent au moins autant que le programme, et le rassemblement ludique, souvent plus convivial.

Des jeux et des scénarios

L'important, c'est le programme, surtout pour un tournoi. Pour ne pas vous planter, prévoyez toujours deux ou trois valeurs sûres, telles que AD&D, Warhammer, Star Wars, Vampire ou l'Appel de Cthulhu et piochez ensuite dans les jeux plus " originaux ", comme Cyberpunk, Rêve de Dragon, Deadlands, Stormbringer et la petite famille du World of Darkness, qui vous permettront de sortir un peu des sentiers battus. Une fois la liste établie (comptez quatre à huit jeux, selon l'importance de la manifestation), il vous faudra préparer les scénarios en tenant compte de certains critères de jouabilité. Tout d'abord, le scénario doit pouvoir être joué dans le cadre de la manifestation, c'est-à-dire en un après-midi, une soirée, voire sur deux jours si vous disposez d'un week-end entier. Ensuite, il est impératif que l'intrigue colle autant que possible aux personnages, qui doivent impérativement être fournis (cinq ou six par partie, pas plus). Prévoyez des perso intéressants, détaillez leur caractère et leurs motivations, ainsi que les liens qu'ils peuvent entretenir avec les autres membres de l'équipe. Veillez à ce que le meneur de jeu ait en sa possession toutes les clefs du scénario et qu'il

en comprenne facilement l'intrigue, qui doit lui offrir des occasions d'improviser (et quelques scènes obligatoires, pour apprécier sa technique).
Et bien que le temps manque généralement, il est fortement recommandé de tester les scénarios avant le jour J, histoire d'éviter les incohérences et les jets de tomates.

Jeu de rôles mis à part

Pour élargir un peu les horizons (et le public), il peut être très sympa de proposer des tables où les jeux de plateau, de figurines, de cartes ou de sociétés (échecs, Formule Dé, Abalone) seront à l'honneur. Dans ce cas, mentionnez sur votre

programme les " petits " à-côtés et confiez l'organisation de ces tables annexes à des experts de chaque activité. Si vous avez les moyens de monter une manifestation d'importance, la présence de passionnés éclectiques sera forcément positive. Et là encore, vous pouvez organiser de mini-tournois et prévoir des lots, des scénarios ou des thèmes imposés...

Démo et initiations

En plus des tables officielles, les parties d'initiation et les démonstrations de nouveautés sont toujours très prisées du public. Confiez à un amateur du jeu le soin de préparer un petit scénario et de gérer une table qui pourra être montée en fonction de la demande, même en dernière minute. Pour ce qui est des démonstrations, prévoyez une équipe de joueurs et un meneur expérimentés, motivés, ainsi qu'un emplacement susceptible d'accueillir des spectateurs. La présence de l'auteur du jeu ou d'un de ses collaborateurs peut apporter un plus indéniable, même s'il vous faudra batailler ferme pour convaincre les intéressés de se déplacer. Mais contrairement aux idées reçues, les auteurs sont loin d'être des monstres sanguinaires et inaccessibles. Enfin pas tous...

Tables rondes et conférences

Dans le même ordre d'idées, il est possible d'inviter des intervenants (auteurs, éditeurs et professionnels en tous genres) pour les offrir en pâture au public. Conférences, questions-réponses, tables rondes et autres débats de fond sont toujours très appréciés par les participants qui pourront ainsi parler du jeu, poser leurs mille et une questions brûlantes et rentrer chez eux avec un tas de souvenirs. C'est une excellente occasion de faire partager les véritables réalités du jeu de rôles aux non initiés car ces manifestations, qui ne doivent pas se contenter de réunir des rôlistes entre eux (les clubs et les appartements sont là pour ça), sont également l'occasion de créer l'événement, de faire vivre et découvrir le jeu. Aussi, ne soyez pas sectaires et prévoyez des activités annexes, conférences ou débats, qui pourront intéresser un large public. Attention, " intéresser " ne veut pas dire " convertir à tout prix " !

Organiser, c'est un métier

Comme on n'a jamais rien vu s'organiser tout seul, il est fortement recommandé de s'entourer d'une équipe (groupe d'amis, collègues de fac ou de bureau). Le mieux étant de se fédérer en association (cf. " 1901 "). Après avoir rassemblé vos troupes et établi le programme de la manifestation, il vous restera à accomplir un certain nombre de tâches importantes. Tout d'abord, fixer une date (de préférence un week-end, si possible avec un lundi férié). Évitez les périodes d'examens et les vacances scolaires si vous comptez sur la présence des étudiants. Ensuite, trouver un local : MJC, salle des fêtes ou manoir de riches parents feront l'affaire. Rapprochez-vous des services municipaux pour obtenir les autorisations nécessaires et régler les détails techniques concernant les horaires, le nettoyage, le parking, afin d'éviter les " ahbonjavaispasledroit ? " et autres " ahfallaitledire ". Une

fois les problèmes de date et de locaux réglés, attaquez-vous aux autorisations spéciales. Il est conseillé de passer par la sous-préfecture (ou la préfecture) pour annoncer tout événement et obtenir les info concernant les assurances, la responsabilité civile et le débit de boissons. Vous y apprendrez s'il faut ou non prévenir la police, les pompiers, la mairie et surtout la SACEM, si vous comptez utiliser un fond sonore. La sous-préfecture (ou la préfecture) de votre ville dispose d'un service consacré aux " associations loi de 1901 et manifestations" aussi, dans votre intérêt, pensez à prendre rendez-vous avec un conseiller spécialisé et à lui poser toutes vos questions.

Faites-vous connaître

Indispensable à la réussite de votre entreprise, la publicité ne doit surtout pas être négligée. Tracts et affiches au look ravageur pour fleurir toutes les boutiques spécialisées, les

L'arbitrage

Pour que les récompenses soient attribuées à juste titre (à moins que vous ne préfériez faire gagner les copains), l'arbitrage doit être fondé sur des critères précis. Prenez en compte l'interprétation des personnages, le côté "théâtral", le roleplay et l'originalité, mais souvenez-vous qu'on n'est pas forcément bon parce qu'on crie fort et que le tournoi exige aussi des participants qu'ils respectent les impératifs du scénario et des personnages. Ensuite, de façon à avoir un aperçu vraiment révélateur de tous les participants, pensez à laisser les arbitres assez longtemps à chaque table (15/20 minutes) et à les faire tourner régulièrement. L'idéal serait de toujours disposer d'un arbitre par table (un s'en va quand l'autre arrive) et d'éviter les concentrations de quatre ou cinq arbitres par table. Pensez aussi à vous montrer discrets et à repérer les éternelles grandes gueules qui ne sortent de leur torpeur qu'à l'arrivée des arbitres... Eh oui les gars, on vous a reconnus.

Convention

Le budget

Il est plus que conseillé d'établir un petit budget qui devra prendre en compte la location de la salle, l'approvisionnement de la buvette et l'achat des lots, si lots il y a. N'oubliez pas d'y ajouter le coût des photocopies (pour les scénarios, les tracts et les affiches) et les frais d'accueil des éventuels invités (train et hébergement). Au chapitre " recettes ", comptez sur le résultat de la buvette et des entrées, et fixez-vous un point d'équilibre (le nombre d'entrées nécessaires à la rentabilisation). N'abusez pas sur le prix de l'inscription car mieux vaut deux cents personnes à 50 francs qu'une seule à 10000...

campus étudiants et les vitrines, radios locales pour obtenir trente secondes d'annonce et enseignes municipales qui peuvent, plus ou moins gracieusement, être mises à votre disposition par la ville. Une bonne campagne de pub ne doit arriver ni trop tôt, ni trop tard avant le début de la manifestation. Commencez à parler de votre convention deux ou trois mois avant la date prévue, mettez les affiches et les tracts en circulation un mois plus tard et faites le forcing sur l'indispensable bouche à oreille durant les deux dernières semaines. Pour permettre aux intéressés de réserver, prévoyez des formulaires à découper sur lesquels figureront les différents jeux, des cases à cocher " meneur " ou " joueur ", le prix de l'entrée (qui pourra être modulé par le nombre de jeux auxquels on s'inscrit) et un emplacement où inscrire ses coordonnées (ça peut servir). Les inscriptions vous permettront d'évaluer grosso modo vos effectifs et d'adapter les tables, les photocopies et le ravitaillement à la demande. Il est déconseillé de fournir les scénarios à l'avance, histoire d'éviter les surprises (y en a qui trichent) et de ne pas défavoriser ceux qui s'inscriront le jour même.

Les soussous et les popoches

Pour financer tout ça, faut des sous. Et même si vous pouvez espérer faire quelques bénéfices grâce aux entrées et aux consommations, il vous faudra vraisemblablement sortir un minimum de monnaie pour régler la location de la salle, l'achat des lots et du ravitaillement, ainsi que les photocopies, la décoration, l'hébergement et le transport des invités... Si vous agissez au sein d'une association déjà rodée et que votre solde est positif, aucun problème. Mais si vous décidez de fonder une association ou de partir à l'aventure sans statut officiel (ce qui est fortement déconseillé), vous risquez d'avoir à débourser un peu de vos propres deniers. Vous pouvez toujours proposer à l'organisme dont dépend le local de le payer après la manifestation ou de le régler en deux fois (moitié avant, moitié après), tout comme vous pouvez vous arranger avec les boutiques (pour les lots) et les grossistes (pour les boissons). En théorie, il est même possible de titiller la sensibilité des maisons d'édition pour bénéficier de réductions sur des jeux, à condition que ces jeux soient représentés et que votre projet tienne vraiment la route. Sans vous attendre à recevoir des mille et des cents, vous pouvez prendre contact avec les éditeurs (courrier plus téléphone) et négocier directement avec eux.

1901

L'association type " loi de 1901 " est de loin la structure officielle la mieux appropriée à ce type de manifestation puisqu'elle offre à ses acteurs une responsabilité civile (très pratique en cas de pépin), permet d'agir avec un minimum de légalité (pour les demandes d'autorisation notamment) et rassure les différents intervenants (municipalités, structures d'accueil et partenaires financiers) avec lesquels vous aurez à traiter. En clair, ça fait sérieux et c'est pratique. Pour créer une association de ce type, renseignez-vous auprès de votre sous-préfecture mais sachez que les principales étapes sont la rédaction (demandez et adaptez des statuts types) et le dépôt de statuts, sorte de règlement intérieur propre à chaque association, leur publication au Journal Officiel (250 francs environ) et l'ouverture d'un compte bancaire. Un président, un trésorier et un secrétaire général, et c'est parti !

Les "petits" détails

Comme les amateurs de musette, les rôlistes ont des yeux, des oreilles et... un estomac. Une buvette sera toujours très appréciée, surtout si votre manifestation doit durer tout un week-end. Jus de fruits, eau et sodas (voire bière) pour la soif, pain frais, beurre, jambon et fromage pour les sandwiches. Prévoyez des bonnes volontés pour faire et servir tout ça, fixez des prix raisonnables et n'oubliez pas de vous renseigner à la sous-préfecture au sujet des débits de boisson. Un petit fond sonore et une décoration sommaire (tentures, affiches, bougies) peuvent également contribuer à l'ambiance. Les organisateurs pourront porter des signes distinctifs tels que badges, T-shirts ou casquettes pour être facilement identifiables, voire être déguisés. Pensez à désigner des volontaires pour gérer chacune des activités, de la buvette aux tables de jeu, prenez soin de bien répartir vos tables, de noter les noms des joueurs présents et de fournir aux arbitres toutes les indications nécessaires (noms des joueurs et de leurs perso, nom du meneur). Accueillez les arrivants avec le sourire, montrez-vous professionnels et assurés en toutes circonstances (je sais, c'est dur) et pensez à faire régulièrement le point avec vos collaborateurs.
Dernier conseil, ne confiez jamais la buvette à un troll...

Julien

"Dans plus de 30 pays, toutes les 20 minutes, un paysan, une femme, un enfant est mutilé par une mine cachée dans le sol. Pour débarrasser la planète de ces engins, mobilisons-nous avec Handicap International". Nicolas Hulot

300.000 Français ont déjà signé l'appel de Handicap International pour que la France, pays des Droits de l'Homme, renonce totalement à la production, au commerce mais aussi à l'utilisation des mines antipersonnel en toutes circonstances, et proclame ainsi l'illégalité de cette arme.

Le nouveau gouvernement a formulé des engagements dans ce sens ; mais pour avoir force de loi et permanence, cette illégalité doit être votée par le Parlement, sans ambiguité ni exemption. D'autre part, la France doit signer le Traité International d'Interdiction d'Ottawa et prendre la tête des pays qui s'opposent à cette arme.

HANDICAP INTERNATIONAL

Association reconnue d'utilité publique.

Tapez 3615 Handica 1,29F/mn

Mobilisation générale pour l'interdiction des mines.

Coupon à retourner à Handicap International, 14 Avenue Berthelot 69361 Lyon Cedex 07.

❑ **Oui**, je signe votre appel pour une Loi d'interdiction totale des mines antipersonnel et pour que la France adhère sans réserve au traité d'Ottawa.

Signature

❑ **Oui**, je vous adresse un don de ..... F pour soutenir vos actions de réparation en faveur des victimes et de prévention par le déminage.

❑ Mme, ❑ Mlle, ❑ M

NOM

Prénom

Adresse

Tél.

Code Postal Ville

Votre adresse est nécessaire pour valider votre signature de l'appel.

GMS18

En application de l'article 27 de la loi N°78-17 du 6 janvier 1978, les informations demandées sont nécessaires au traitement de votre don par nos services. Vous pouvez accéder aux informations et procéder éventuellement aux rectifications nécessaires.»

ESPACE OFFERT PAR LE SUPPORT.

Mauchamp, Gobert & Associés / RC Lyon B 329 224 216.

GUIDE DE SURVIE POUR FALLOUT

Eh, mec, ouais toi là, avec ton beau costume bleu et ton 13 jaune imprimé dans le dos. Je te parle. Mais non je cherche pas la bagarre. Enfin, si je la cherchais, le plafond aurait déjà bien plus de cervelle que toi. Je cherche juste à t'aider, à te faire passer quelques bons moments dans cet univers de merde. Depuis que la bombe est tombée, y a plus de saison et ma jambe me fait mal. Arrête de parler comme ça, j'aime pas quand on blasphème. Et tiens pas ton gun comme ça. En plus, t'as laissé le cran de sécurité. On va commencer par réviser le matos, prends des notes : si tu essaies, en plein combat de mettre des bastos de 9mm dans un Desert Eagle t'en seras pour tes frais et le Deathclaw mangera autre chose que du Radscorpion pour déjeuner.

Junktown : son mur fait de carcasses de voitures, ses habitants et ses meubles de jardin.

PETIT CATALOGUE DU MATOS À VIANDER

Ce sont les armes de base de Fallout. Tâche de toujours avoir une arme de poing chargée sur toi. Juste au cas où. La plupart du temps, la mort foncera sur toi comme un aigle sur une souris et si t'es pas armé, t'es mort mec. Si tu manques de munitions, fais du troc, vole, pille tes victimes, mais reste jamais désarmé.

Nom	Dommages	Portée	Munitions	Fonctionnement
Pistolet 10mm	5-12	25	12 (10mm)	Instinctif, visée
Pistolet 14mm	12-22	24	6 (14mm)	Instinctif, visée
Desert Eagle	10-16	25	8 (.44)	Instinctif, visée
Mauser	5-10	22	7 (9mm)	Instinctif, visée
Pistolet-mitrailleur	5-12	25	30 (10mm)	Instinctif, visée, rafale
Pistolet.223	20-30	30	5 (.223)	Instinctif, visée

ARMES DE POING

Là, on touche au matos pour homme. Faut en avoir pour pointer une telle arme sur un adversaire. Sur un Radscorpion, pas de PB, il te répondra en bougeant des mandibules et tu pourras l'effacer sans problèmes. En ville, ou avec des pillards expérimentés, faut faire moins le malin. C'est comme tout, ces mecs-là savent que c'est pas à la taille du crayon qu'on reconnaît l'artiste mais à la façon de s'en servir. Si t'es pas prêt à balancer un chargeur entier sur un gazier, pointe pas son arme vers lui.

ARMES D'ÉPAULE

Je suis certain que t'as jamais imaginé utiliser du matos comme ça. Et puis pourquoi au fait ? Y a pas de rhino mutants ou d'éléphants berserks dans ce désert ? Nan mon pote, y a rien de tout ça. Mais y a bien pire. Ces armes sont lourdes mais si t'es pas bien malin, t'en auras besoin.

Nom	Dommages	Portée	Munitions	Fonctionnement
Fusil à plomb	1-3	22	100 (plomb)	Instinctif, visée
Fusil de chasse	8-20	40	10 (.223)	Instinctif, visée
Fusil à canon scié	12-22	14	2 (cartouche)	Instinctif, visée
Fusil à pompe automatique	15-25	22	12 (cartouche)	Instinctif, visée, ra
Fusil d'assaut	8-16	45	24 (5mm)	Instinctif, visée, ra
Fusil à lunette	14-34	50	6 (.223)	Instinctif, visée

ARMES LOURDES

Nom	Dommages	Portée	Munitions	Fonctionnemer
Minigun	8-16	45	24 (5mm)	Instinctif, visée, raf
Lance-roquettes	35-100	40	1 (roquette)	Instinctif, visée
Lance-flammes	45-90	5	5 (carburant)	Instinctif, visée

Ah, là on touche au brutal. Je sais, on doit être hostile, mais avec un minimum de courtoisie. Dissoudre ton adversaire dans un grand bain de plasma, c'est pas vraiment joli à voir et t'as de grandes chances de poser ton repas du matin sur le sable irradié. Et ça non plus c'est pas courtois. Enfin, franchement, ce serait dommage de t'en priver d'autant que vu l'endroit d'où tu viens, t'as bien dû te palucher devant des versions d'entraînement de ces engins de mort. Remarque, faut bien que tu sois doué quelque part... Le gros avantage de ce matos, c'est qu'il est si rare que si tu pointes ça sur un keum, il a de grandes chances de te rire à la face en croyant que tu le braques avec un sèche-cheveux. Et quand ses cheveux vont tomber, avec ses dents et tout ce qu'il y a entre les deux, y fera moins le malin. Au moins pendant les quatre secondes qu'il lui reste à vivre.

Les programmes TV sont nuls. Ça tombe bien, il n'y a plus de spectateurs...

Fallout

ARMES ÉNERGÉTIQUES

	Dommages	Portée	Munitions	Fonctionnement
laser	10-22	35	12 (petite batterie)	Instinctif, visée
let à plasma	15-35	20	16 (petite batterie)	Instinctif, visée
laser	25-50	45	12 (batterie fusion)	Instinctif, visée
à plasma	30-65	25	10 (batterie fusion)	Instinctif, visée
gun laser	20-40	40	30 (batterie fusion)	Instinctif, visée, rafale
à plasma turbo			### CLASSIFIÉ ###	
er alien		### CLASSIFIÉ ###		

Un bon conseil si tu veux survivre : fais pas comme les GIs du Viêt-Nam qui croyaient les gilets pare-balles inutiles. Plus tu es blindé, plus tu es vivant et heureux de l'être. Y a rien de plus sympa que de voir une balle de gros calibre tirée légèrement de travers qui ricoche sur une armure de combat. T'as l'impression d'avoir une vie de plus dans un putain de jeu vidéo. Eh mec, c'est la vie, t'en as qu'une. Alors tu t'habilles et t'es poli avec les dames.

ARMURES

	Protection	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosif
to	8	0/20%	0/20%	0/10%	0/10%	0/10%
re de cuir	15	2/25%	0/20%	0/20%	0/10%	0/20%
on en acier	10	4/30%	6/75%	4/10%	4/20%	4/25%
re de combat	20	5/40%	8/60%	4/30%	4/50%	6/40%
re de la confrérie		### CLASSIFIE ###				
re automatisée		### CLASSIFIE ###				

UN PETIT TOPO SUR LA RÉGION

Maintenant que t'es chargé, tu peux sortir de ton trou à rats et aller faire le malin sous le soleil. Tout ce que je vais te dire là mec, c'est du vécu. T'en fais ce que tu veux et surtout, le prends pas comme si j'étais Jésus. Je suis qu'un mec qui vit ici depuis qu'il est né. Rien de plus. Un chien parmi les loups.

Deux scorpions et un pauvre type. VOUS êtes le pauvre type.

REFUGE 13

Eh mec, c'est chez toi. J'ai pas grand-chose à en dire à part que moi, faudrait me payer cher pour que je vive dans ce trou à rats. Un humain c'est pas fait pour vivre dans une caverne.

REFUGE 15

Tu cherches ton machin qui fait de l'eau propre ? Ben mon con, dans un autre refuge tu dois en trouver un. Enfin le refuge 15, on m'a dit qu'ils y avaient salement morflé ! Pas sûr que tu retrouves quoi que ce soit. Et je peux te dire que si des pillards se rendent compte que ton refuge est encore net, ils vont pas tarder à y faire une petite visite. Et c'est pas quinze gusses comme toi avec des sèche-cheveux qui vont les en empêcher.

inator n'y retrouverait pas son petit ériel.

SHADY SANDS

C'est l'endroit le plus cool que tu trouveras. Calme. Trop calme. Même un champion du monde de paresse s'y tirerait une balle. Les keums y sont sympas et c'est toujours un bon endroit pour se rassembler de temps en temps. Il peut arriver que certains gusses de Sands te proposent des boulots. Vas-y tranquille, c'est bien payé et ils sont honnêtes.

Ne cherchez pas ce curseur dans le jeu : c'est une béta version. On appréciera l'allusion à GURPS, Steve Jackson et son célèbre logo triangulaire.

JUNKTOWN

Les ville des débris. Le mec qui a donné son nom à cette ville était observateur et avait pas mal d'humour. Pour toi, ce sera ta première rencontre avec l'univers de Fallout. C'est un endroit relativement cool, mais où des petits malins essaient de faire la loi et où un grand con pense régner. Y a rien de plus faux. À toi de savoir si tu veux être du côté du marteau ou de celui du clou. Y en a un qui pique et l'autre qui tape. Deux façons de mourir en fait. Passe dire bonjour à un pote : tu peux pas te tromper, il a un cabot méchant comme un requin et aussi bête qu'une benne à ordures.

Mister Handy vous barre le passage. Il est prêt à nettoyer toute la maison. N'oubliez pas de mettre les patins avant de rentrer dans la base.

THE HUB

C'est le point central de notre petit monde. Il est pas beau à voir, mais tu trouveras là-bas tout ce dont un mec comme toi peut avoir besoin. Peut-être même de l'eau pour tes rats, si t'es gentil. En fait, tu trouveras au Hub plus de marchands et de trafiquants que de civils. Fais bien gaffe, c'est au moins quatre fois grand comme Junktown et faudra assurer à la tchatche pour trouver ce que tu cherches. Les drogues de combat et les lance-flammes se trouvent pas sous les pieds d'un bœuf à deux têtes, crois-moi. Les types qui vendent ça, c'est des chauds et en plus ils ont plus de demande que d'offre alors un palot comme toi habillé en schtroumpf ils en ont rien à cirer.

NECROPOLIS

Avec un nom comme ça, fallait pas s'étonner de se prendre une bombe sur la gueule. Mais non, je déconne, le nom de cette ville vient de ce qui s'est passé après la chute de la bombe. Faut croire que les rouges étaient fans de la nuit des morts vivants, parce qu'ils ont fait un sacré remake, façon Disneyland. Les mecs là-bas, ils connaissent rien de plus que les trajets en traînant les pieds et le bavage sur le trottoir comme le premier grabataire venu. Et les couleurs, faut voir ça. Avant, certains se plaignaient des noirs ou des jaunes. Ils feraient la gueule avec des verts... En tout cas, les radiations vont pas te faire changer de couleur alors tu peux y aller franco. Faut simplement supporter de passer quelques jours au milieu d'une poubelle.

Et après on s'étonne qu'il soit de mauvaise humeur.

Fallout

Un lance-flammes contre un scorpion ? Et contre de VRAIS ennemis, vous ferez quoi ?

THE GLOW

La "lumineuse". Il porte bien son nom ce trou de malheur. Je sais pas bien ce qu'il y avait à cet endroit-là, mais ce que je sais, c'est que ÇA s'est pris un missile intercontinental king size. Il reste qu'un gros trou et celui qui s'allume le soir, c'est toi après y avoir été fait un tour. Certains murmurent qu'on peut trouver là-bas bien plus de matos techno que ce que tu peux imaginer. Faut juste trouver un moyen de pas se disperser en morceaux après en être revenu. Ça doit être faisable puisque quelques malades de la confrérie (mate ci-dessous) en ont fait leur terrain de jeu. Des malades je vous dis...

THE BROTHERHOOD

Tuer les vaches à deux têtes est le meilleur moyen de s'attirer des ennuis. Pensez donc : ça porte malheur.

La "confrérie de l'acier". Au début on croit que ce sont des fachos primaires. En fait ce sont des fachos secondaires. Sans déconner, ils ont un grain de fermeté et passent leur temps à rêver du monde d'avant. Comme si ce "monde" se résumait à une armure automatisée reliée à un minigun. Pas de MacDo, pas de télé, rien de tout ça. De grosses armes et une satané habitude de faire des cartons sur les mutants. J'ai jamais dit que c'étaient des anges mais j'en ai rencontré un au Hub qu'avait plus d'humanité en lui qu'une section entière de leurs "paladins" de merde. Je vois franchement pas ce que tu peux y trouver... À part du matos. Ça t'intéresse ? Vous êtes tous pareils les mecs...

BONEYARD

Sale gueule... Sale type ? Cela dépend de quel côté de la toi on se trouve.

T'auras bien du mal à t'y retrouver dans ce patelin. Y a des gangs comme t'en as jamais vu et y en a pas un pour racheter l'autre. Des gens biens t'en trouveras aussi mais je sais franchement pas comment faire pour reconnaître un type bien d'une ordure. Si tu trouves un détecteur, pense au vieux Croc et fais un bon geste. Si tu veux t'en sortir à Boneyard, ne fais pas le malin avant d'avoir bien vu le topo dans son ensemble. C'est aussi là que tu trouveras les petits malins qui fabriquent des armes, comme les jardiniers de Shady Sands des légumes irradiés. Tout ce dont tu peux rêver. Mais faut montrer patte blanche et avoir du cash. Sur leur devanture, y a pas marqué pigeon ni en tubes néon, ni en lettres de feu. Et puis y rentrer de force, faudrait être malade. Ce qu'ils vendent, ils ont aussi l'habitude de s'en servir. Et ils ont des prix sur les munitions. Eh eh eh...

Des mutants plus vrais que nature et une bonne petite lance pour les embrocher.

CATHEDRAL

Elle est jolie cette putain de cathédrale. Faut bien croire en Dieu pour construire des trucs aussi maousses. Mais faut bien avouer que ça en jette, même si les gars qui y habitent sont pas très nets. Ils sont même franchement secoués du bocal. Rien de bien méchant en apparence, mais leur culte commence sacrément à mettre la pression sur la région et même s'ils règlent pour l'instant le compte aux gangs de pillards, viendra bien un moment où ils commenceront à désarmer les marchands et leurs mercenaires. Et là, ça va tomber comme à Gravelotte. Si la confrérie s'en mêle pas on aura de la chance.

MILITARY BASE

Un prêtre dans un bar ? Les créateurs de FALLOUT ne respectent rien. Mais c'est parfait : moi non plus.

De quoi tu parles mec ? Jamais entendu parler de ça. En tout cas si ça existe, il doit pas y en avoir beaucoup dans la région. Et dans tous les cas, elle a dû se prendre une mégatonne de matos sur le coin de la tête. Au minimum. Alors arrête de fantasmer sur une base pleine de matos. C'est pas super à ton âge de croire encore au père No'l. C'est pas No'l pourtant...

CONSEILS EN VRAC

Pour finir, je sais pas trop quoi te dire avant que tu te lances dans l'aventure. Franchement, je serais toi, je plierais les gaules et je retournerais avec les autres rats sous terre. Mais tu me sembles être une forte tête. Chef de bande même non ? OK. Alors écoute bien :

- Dès que tu vois plus l'ombre d'un bipède civilisé, tu sors ce que tu as de plus lourd comme matos à viander et tu tires sur tout ce que tu vois. Les bestioles qui ont survécu à cette merde radioactive ne mangent pas d'herbe mais toi tu boufferas les pissenlits par la racine s'ils t'approchent d'un peu trop près. Me prends pas au mot quand même : pour les rats, tu évites le lance-flammes et tu me fais ça proprement au couteau.

- Pour les gusses qui pensent avec ce qu'ils ont entre les deux oreilles, faut pas agir pareil. Tu ranges ton arme et tu causes. Le plus longtemps possible. Tuer un mec, c'est un sale boulot et si tu commences, tu pourras pas t'arrêter, crois-moi. Pour le ton, c'est à toi de voir, mais ça coûte rien d'être poli, même devant la pire ordure. D'ailleurs, ce sont souvent les plus courtois qui te planteront dans le dos le jour où ils auront plus besoin de toi. Dans ce monde pourri, y a pas beaucoup de gusses sur lesquels tu peux compter, à part le calibre à ta hanche et le cuir sur ton dos.

- Te braque pas sur ta mission : t'as quand même le temps et tu dois pas mettre la charrue avant les bœufs mutants. Respire, bois frais et ne fais jamais un geste que tu pourrais regretter. Si tu comptes aider ton refuge, sois cool, sois rapide et ne tourne jamais le dos à un Deathclaw.

Croc

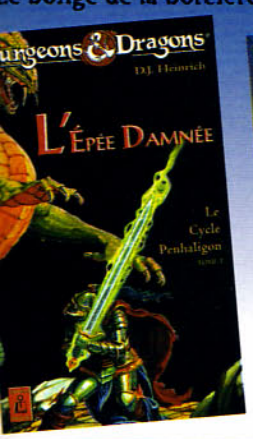
Abonnez-vous à backstab et recevez un cadeau !

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 F/One year subscription 40 $ US. Offre valable jusqu'au 28 février 1998

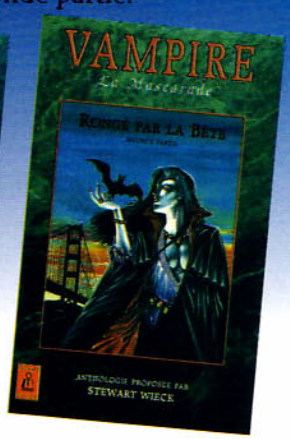
CADEAUX AU CHOIX

• Inspirés de D&D,
L'Epée Damnée *(Cycle de Penhaligon Tome 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 *ou* seconde partie.



A **B** **C** **D** **E**

N°1 : DISPO

N°2 : ÉPUISÉ

N°3 : DISPO

N°4 : ÉPUISÉ

N°5 : DISPO

N°6 : DISPO

N°7 : DISPO

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 FRANCE

ABONNEMENT

☐ **OUI, je m'abonne** ..... **175 F (ou 200 F 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 F (40 F pour l'étranger)**
☐ Je commande le **numéro 3** ..... **35 F (40 F pour l'étranger)**
☐ Je commande le **numéro 5** ..... **35 F (40 F pour l'étranger)**
☐ Je commande le **numéro 6** ..... **35 F (40 F pour l'étranger)**
☐ Je commande le **numéro 7** ..... **35 F (4**

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

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

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

Quels sont vos jeux préférés* : .....

.....

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

facultatif

Les Jeux Du Bimestre

Les icônes

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

Jeux de rôles

Jeux vidéos

Scénarios et suppléments

Wargames

Jeux de cartes

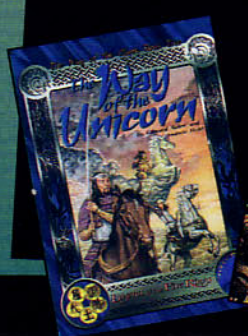
Jeux de dés

Jeux de plateau et jeux de combat avec figurines

Le Poignard d'Or

Tous les deux mois, les rédacteurs de backstab s'enferment dans une cave et s'entre-déchirent. Mais à partir de ce numéro, on décernera deux prix, un pour le papier, un pour le virtuel. Ces distinctions que le monde entier nous envie sont descernées ce mois-ci à :

FALLOUT et Way of the Unicorn (L5R).



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 noi
Score 2/10	Très mauvais produit. 'A pas bon 'a beu
Score 1/10	Produit catastrophique. Touti pourri maous gerbo.

Passion

JEUX DE RÔLES - Liste des boutiques

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

BORDEAUX
- L'ANTRE DES DRAGONS
56, rue du Loup
33000 - BORDEAUX
Tél: 05 56 51 73 78

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

CLERMONT-FERRAND
- LE QUARTIER BLATIN
3, rue Blatin
63000 - CLERMONT-FERRAND
Tél: 04 73 93 44 55

GRENOBLE
- LES CONTRÉES DU JEU
6, rue Beyle Stendhal
38000 - GRENOBLE
Tél: 04 76 54 48 93

IUVISY-SUR-ORGE
- TEMPS X
4, grande Rue
91260 - IUVISY-SUR-ORGE
Tél: 01 69 05 07 07

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
- 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

METZ
- LA CAVERNE DU GOBLIN
18, bis Bd Maginot
57000 Metz
Tél: 03 87 18 42 07

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

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

ORLÉANS
- EURÉKA/Rayon Jeux de Simulation
Galerie Châtelet
45000 - ORLÉANS
Tél: 02 38 53 23 62 -Poste 42

PARIS
- L'OEUF CUBE
24, rue de Linné
75005 - PARIS
Tél: 01 45 87 28 83
- STARPLAYER
3, rue Dante
75005 - PARIS
Tél: 01 44 07 39 64

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

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
- LEGEND
12, rue Jules Charpentier
37000 - TOURS
Tél: 02 47 54 55

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

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
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

Comisol

RENNES

14 rue Nantaise
(en bas de la place des lices)

Ouvre ses portes le 2 mars

Sur 80 m²

(tables de jeux à disposition) :
- Jeux de rôles, jeux de plateau
- Jeux de cartes
- Warhammer, WH 40 000, Demonworld...

Neuf & occasion

Le 3 mars,
pour la sortie de Forteresse,
Grand tournoi*

* Inscription & information sur place

ALPHA-OMEGA

LILLE

1 000 000
de cartes à votre disposition

Magic® à l'unité : BETA à TEMPEST
RARES UNCOMMONS COMMONS
ACHAT VENTES

Vampires®, star wars®, guardians®, middle earth®, mythos®, x-files®, Legend of the five rings®, kabal®, Star trek®, dune®, shadowrun®, rage®, spellfire®, overpower®, wildstorm®, doomtrooper®

ALPHA OMEGA LIBRAIRIE

Sponsor du champion de France Magic® 1997
25, rue de la clef- 59800 Lille - Tél (33) 03 200 55 90 54

NOUVEAU À **DOUAI**

LEGENDES
Jeux de Simulation et de Stratégie

- Jeux de Rôles
- Wargames
- Jeux de Plateau
- Jeux de cartes
- Figurines
- Magazines spécialisés
- Accessoires de jeux

42, rue Duruttte 59500 DOUAI Tél./Fax : 03.27.97.31.51
Le Lundi de 12h à 19h, Mardi au Samedi de 10h à 19h
(entre la gare SNCF et la place Carnot)

DÉCOUVREZ LE

3615 BACK STAB

1,29 la minute

LUDOTHEO

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Les Marettes 76690 Clères
Tél. : 02 35 33 86 89 - ludotheo@normandnet.fr
Paiement par carte bleue, chèques, mandats

jeux de plateaux classiques

Civilisation	290	Diplomatie	290
Formule Dé	195	Colons de Katane	170
Circuit F.Dé	50	Condottière	215

Jeux de cartes

Service coompris	115	Pirates des Caraïbes	115
Orcs et trolls	115	Manitou	65
Speed	50	Grand Dalmuti	55

Jeux de plateau venus d'ailleurs (traduction fournie)

Extension 5-6 joueurs pour les Colons de Katane	130
Seefahrer variante pour les Colons de Katane	260
Canyon course de canbaoés	150
Intrigue lutte pour le pouvoir	190
Mississippi Queen, jeu de l'année 97 en Allemagne	295
Medici jeu de commerce maritime	155
Powerplay du hockey sur glace fantastique	55
Espresso jeu de cartes frénétique	100
Capone blanchiment de l'argent sale	225
Kremlin satire du politburo	150
Grand national derby course hippique	120

- 10 % POUR TOUTE PREMIÈRE COMMANDE

Catalogue gratuit sur simple demande (+ de 200 titres).
Livraison en colissimo : 40 F, franco de port en métropole à partir de 450 F. Toute option de port possible.

La croisée des jeux

Besançon
Centre St-Pierre
28, rue de la République
Tél. : 03 81 81 71 25

Jeux de Rôles - Cartes - Jeux de Plateau
Wargames - Jeux de Figurines

Animation tous les Samedis après-midi

Samedi 7 Mars	Tournoi de "Service Compris"
Samedi 14 Mars	Tournoi de Warhammer 40 K
Samedi 21 Mars	Tournoi de DemonWorld
Samedi 28 Mars	Tournoi Magic Forteresse Paquet Scellé

Espace de jeu et d'échanges
Ouvert : le Lundi de 14H00 à 19H00
et du Mardi au Samedi de 10H00 à 19H00
Un Booster Forteresse offert sur présentation de ce numéro de Backstab !!!

Kindred of the east

John Woo 1, Anne Rice 0

Jeu de rôles Splatter punk oriental collectif publié par White wolf

169 F

Dispo

L'Année du Nénuphar

Je suis content. Heureux, quoi. Déjà, le Père Noël m'a apporté une jolie grenouillère en éponge, ultra confortable, avec des antidérapants sous les pieds. Alors forcément, ça détend. Et puis il y a le nouveau rédac' chef, gentil, attentionné, pas tyrannique pour deux sous (j'en fait pas trop ?), qui est arrivé avec une hotte pleine de trucs vraiment chouettes. Et la petite dernière du World of Darkness, dans le genre " truc vraiment chouette ", elle se pose là. Deux cents pages d'un background asiatique bourré de Yin, de Yang, d'arts martiaux, de Chi, de pouvoirs mystiques et de créatures surnaturelles, le tout enveloppé dans une ambiance envoûtante et originale, ficelé par une maquette fluide, au lettrage agréable, et orné d'un joli sticker " produit de qualité ". Et même si je n'ai eu droit qu'à un pauvre exemplaire en noir et blanc, sans vraie couverture et même pas dédicacé par les auteurs, je ne me plains pas. C'est vrai quoi, j'avais déjà eu une grenouillère...

L'étang change

Plantons le décor. Dans la tradition asiatique, les êtres surnaturels et leurs manifestations font partie intégrante du folklore, au même titre que les arts martiaux, les marionnettes et le rituel du thé. C'est ce folklore, hanté par les fantômes, les esprits, les fées et les dragons, qui a servi de support à la conception de l'Année du Lotus, la gamme orientale dont *Kindred of the East* (disons *Kindred*) n'est que le premier volet. *Kindred* présente donc l'ambiance et les secrets de ce nouvel univers qui, autant le dire tout de suite, ne fait aucune concession au World of Darkness occidental. On y trouve bien les incontournables vampires, lupins, mages et autres joyeux drilles mais, et même si ça ressemble drôlement à du Vampire, du Lupin, du Mage ou Autres Joyeux Drilles, le choc risque d'être brutal pour les sempiternels puristes de la Camarilla. L'Année du Lotus joue la carte de l'originalité, de la rupture et découle d'un incroyable travail de fond qui semble n'avoir épargné que le système de jeu et le célèbre " Arduconteur ". Les dés à dix faces sont toujours de rigueur et les petits ronds se comptent toujours par cinq (et plus si affinités), mais l'ambiance est nouvelle, les races différentes et les optiques de jeu aussi surprenantes que novatrices. En clair, c'est pas pareil et c'est tant mieux.

Les grenouilles aussi

À la différence de leurs confrères occidentaux, tous les acteurs un tant soit peu surnaturels du World of Darkness asiatique font partie d'une seule et même famille, celle des "shen". Qu'il s'agisse d'esprits plus ou moins farceurs, de gentilles fées, de démons ou d'humains "éveillés", tous les shen ont en commun leur relation avec le Chi, la source d'énergie fondamentale. C'est cette énergie qui anime les entités surnaturelles, permet la magie et offre à certains esprits une nouvelle existence, comme c'est le cas pour les Kuei-jin, cousins aux yeux bridés de nos pâles vampires occidentaux. Comme son nom l'indique, Kindred dresse un portrait très détaillé

La nature est bien faite

Après Kindred of the East, qui présente à la fois l'univers du Lotus et les adorables Kuei-jin, tous les jeux du World of Darkness auront droit à leur petite actualité. Hong Kong et Tokyo by Night sont déjà sortis outre-Atlantique et devraient offrir une excellente matière première à vos campagnes asiatiques. Demon Hunter X vous permettra de mettre en scène une Inquisition orientale très efficace, composée de supercorpos technologiques et de groupuscules doués de pouvoirs très sympas. Pour Werewolf, Hengeyokai, Shifters of the East risque de suivre l'exemple de Kindred et de présenter les origines, les pouvoirs et les philosophies des mangeurs de riz écologiquement responsables. Pour Changelin, ça s'appellera Land of Eight Million Dreams et, même si on n'en sait pas encore grand-chose, ça risque d'être une vraie petite perle de délire onirique. Et, à terme, il ne serait pas étonnant qu'une campagne vienne s'ajouter à la gamme. D'autres nouvelles dès qu'on en a, alors sortez vos baguettes en toute tranquillité.

Les traditions se perdent !

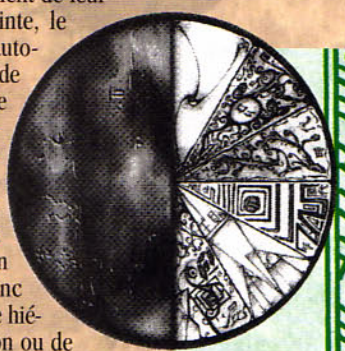
Au risque de faire bondir les puristes, sachez que les Kuei-jin considèrent Diablerie comme un jeu, que les Princes n'existent pas, que la Génération est remplacée par le niveau de Dharma, que les Disciplines orientales sont réservées aux Kuei-jin (et inversement), que ces derniers ne peuvent créer de goules, que les pieux dans le cœur leur font juste mal au cœur, qu'ils peuvent manger et boire pour de vrai et que la lumière du soleil les affecte beaucoup moins. D'un point de vue plus technique, les points de Sang deviennent des points de Chi et Conscience, Courage et Maîtrise de Soi sont remplacés par deux duos de caractéristiques, Yin/Yang et Hun/P'o (humanité contre démon), qui s'avèrent beaucoup plus ludiques à l'usage.

des plus illustres locataires du World of Darkness, à savoir les vampires, et explique comment l'esprit de certains humains effectue un bref séjour dans le royaume complexe du Yin et du Yang avant de revenir sur terre pour prendre possession d'un corps qui n'est pas forcément le sien. Pour ceux qui auraient séché les cours de métaphysique chinoise, sachez que le royaume du Yin est le berceau de toutes les forces négatives, destructrices et corrompues, tandis que le Yang rassemble les ondes positives, les hautes valeurs morales et les énergies créatrices. Les esprits désignés par le sort rejoignent donc le royaume avec lequel ils ont le plus d'affinités, y reçoivent une bonne dose de Chi et s'en retournent gaillardement sur le plancher des vaches pour faire usage de leurs nouveaux pouvoirs. Les Kuei-jin ne sont donc pas d'innocents humains auxquels l'Étreinte aura offert un semblant de choix avant de les lier au sang et leur octroyer les pouvoirs que l'on sait. Pas de morsure, pas de sang, rien que du naturel. Et comme les Chinois ont toujours eu une longueur d'avance dans le domaine de la médecine préventive, ils ont décidé que leurs vampires se passeraient du rituel de la petite morsure et qu'ils auraient juste besoin d'absorber du Chi pour se maintenir en vie. Pour que ce soit encore plus simple, ils ont mis du Chi dans les rêves, les émotions, le souffle et l'essence vitale, mais également dans la chair et le sang, histoire que ceux qui aiment vraiment prendre des risques puissent aussi vivre leur vie. Au cas où le Chi ne soit pas votre tasse de thé, précisons que le vampirisme occidental compte tout de même quelques fidèles en Asie et que le sang des Kuei-jin peut, par exemple, être utilisé dans certains rituels magiques. Comme ça, on n'est pas complètement perdu.

La Voie du Scarabée

Et la différence des Kuei-jin s'accentue à mesure que l'on découvre la philosophie, l'organisation et les pouvoirs qui découlent de leur genèse. Contrairement à l'Étreinte, le Second Souffle crée des êtres autonomes et parfaitement conscients de leur nouvelle nature. Dépourvus de parents, les Kuei-jin ne reconnaissent aucune affiliation à un clan et préfèrent s'organiser en petites communautés, en écoles de pensée ou en meutes, à la mode lupine. La notion de clan n'existe donc pas plus que celle de hiérarchie, de génération ou de Camarilla, rendue obsolète pas la profusion de phénomènes surnaturels. En contrepartie, les Kuei-jin sont beaucoup plus attachés à leurs valeurs fondamentales que les vampires occidentaux. La " polarité " (Yin ou Yang) constitue une véritable ligne de conduite puisqu'elle façonne non seulement l'esprit des Kuei-jin, mais aussi leur caractère, leur comportement et leur conception de la vie. Appelés " Dharmas ", les cinq tendances philosophiques majeures correspondent aux grands principes existentiels des shen, à savoir le Yin, le Yang, le Hun (le côté humain, la morale), le P'o (le côté bestial, le démon intérieur) et la Balance (un équilibre entre les quatre autres), et prônent à la fois une valeur et une ligne de conduite, comme la magnificence de la cruauté et l'action instinctive pour le Rugissement du Démon-Tigre, Dharma affilié au P'o, ou encore la tolérance, le respect et l'honneur pour la Voie de la Grue Resplendissante, affiliée au Hun. Contrairement aux clans, les Dharmas n'offrent pas de pouvoirs spécifiques à leurs adeptes. Les pouvoirs existants sont basés sur la maîtrise des énergies fondamentales et les Dharmas ne constituent qu'un moyen de progresser dans les voies choisies par les Kuei-jin. Les nouvelles disciplines (vraiment originales) sont présentées en fonction de l'énergie qu'elles mettent en œuvre, qu'il s'agisse du Chi pur, de la Chair, du Démon Intérieur, du Yin, du Yang... À titre d'exemple, citons la Voie du Démon et ses terrifiants pouvoirs de modification corporelle (griffes démesurées, bras supplémentaires, ailes ou troisième œil). Ajoutez à tout ça des rituels à faire passer les Tremere pour des Mickeys et des conflits intérieurs à rendre sérieux des Malkavian et vous aurez une petite idée de ce dont les Kuei-jin sont capables.
On vous avait prévenus, c'est vraiment différent.

Julien Blondel



Score : 8/10

ELFES

supplément en français pour Demonworld,
109 F,
dispo

Il était évident, à la lecture du background impérial, que les elfes n'étaient pas les individus sages et nobles de la plupart des jeux d'heroic fantasy. Dans *Demonworld*, ce sont des êtres arrogants et quasiment immortels qui méprisent les autres peuples, en particuliers les humains, les thaïnites et les orcs. Ils supportent à peu près les nains (sans plus) et ont, comme tous les autres, une dent contre les seigneurs du chaos d'Isthak. Avec une telle attitude, on comprend que les armées elfes doivent être suffisamment puissantes pour empêcher les autres peuples plus féconds et plus vindicatifs de venir coloniser la forêt d'Iconessa où ils vivent.

La première couche : les Thanarils

Sur le pourtour de la forêt d'Iconessa vivent les Thanarils que l'on pourrait aussi appeler "elfes des bois" puisqu'ils ont choisi de revenir aux sources et de vivre en pleine nature. Ils sont peu puissants et ne sont vraiment efficaces que sur une carte qui fait une large place à la végétation. Ils possèdent diverses troupes d'élite qui viennent leur donner un peu plus de punch.

La deuxième couche : Les Ilah Ris

Ici, pas de doute, on tape dans le bois dur (il fallait la faire). Ces unités sont constituées d'elfes civilisés, désabusés et qui ont des centaines d'années de guerre derrière eux. Ils sont peu nombreux (certaines unités sont constituées de 6 socles de deux figurines à pied) et donc facilement peintes. Ils ont une puissance offensive terrible s'ils parviennent à empêcher leurs adversaires plus nombreux de les encercler. Il est certain qu'utiliser une armée Ilah Ri est particulièrement intéressant, mais aussi tactiquement complexe.

Le reste

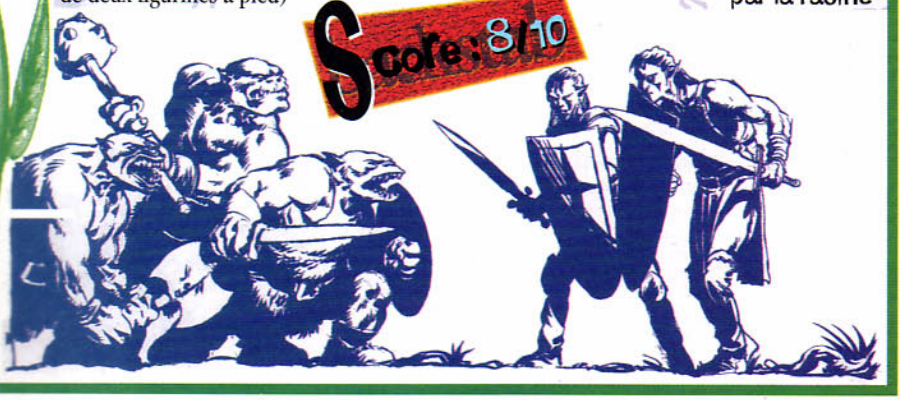
Reste les alliés des elfes (les centaures et les hommes-arbres) qui sont plus rustiques mais aussi plus résistants que les pointus qui les entraînent au côté. La magie elfe est divisée en trois écoles : les bardes Thanarils qui entonnent des chants aux pouvoirs magiques, les femmes elfes qui dominent la nature et les hommes elfes qui utilisent les pouvoirs de l'esprit sur les êtres faibles. Cette magie est puissante mais les sorciers coûteux. Mais rien ne vaut une bonne petite boule de feu de l'Ordre impérial. Cela reste à voir...

Conclusion

Ce livret d'armée plaira à tous les joueurs qui préfèrent les troupes d'élite peu importantes aux armées gigantesques mais peu expérimentées. On ne trouve aucune machine de guerre chez les elfes et la plupart des unités sont très fragiles (surtout à distance, ce qui est paradoxal vu leur prédilection pour les arcs). Les figurines sont de toute beauté et il est certain que les hommes-arbres géants et les dragons Lorea vont prendre la place qui leur est due sur les champs de bataille.

Lord Winfield,
qui mange les elfes
par la racine

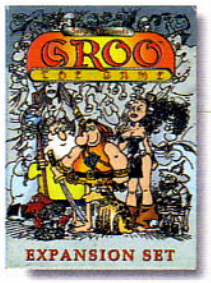
Score : 8/10



GROO : the game

jeu de cartes pas à collectionner
édité par Archangel,
109F, 59 F dispo

Groo (un célèbre personnage de comics et qui n'est autre qu'une version lobotomisée de Conan) est un jeu de cartes très simple même si, après plusieurs parties, on se demande encore quel élément tactique permet de gagner ou de perdre. Chaque joueur est le responsable d'une ville médiévale. Il doit construire des bâtiments (qui possèdent chacun des capacités spéciales) et lever des troupes en jetant des dés qui lui permettent d'acquérir trois sortes de ressources différentes : travailleurs, monnaie locale (le kopin) et ravitaillement (couleurs de mana ?). Les troupes servent à attaquer les villes adverses et à protéger la sienne. Quand je dis protéger, c'est uniquement si votre adversaire vous attaque (avec ses propres troupes) car Groo, le barbare, peut venir faire un petit tour dans votre bourgade (toujours aléatoirement à l'aide d'un dé spécial) et y semer la mort et la désolation (mais toujours sans le faire exprès à ce qu'il semble). En résumé, Groo est un jeu sympathique pour passer un petit moment, mais qui n'est pas assez riche pour devenir un classique. Et loin de là. Les amateurs de la BD pourront par contre se jeter dessus, la plupart des dessins étant hilarants et très en rapport avec les effets des cartes.



Score 4/10

CROC

GURPS Black Ops

Supplément en anglais pour GURPS
Édité par Steve Jackson Games
130 F environ Dispo

GURPSPIRACY ?

Après *Warehouse 23*, Steve Jackson Games enfourche une nouvelle fois son cheval de bataille préféré : la conspiration.
Même si le supplément *Black Ops* surfe sur la vague "conspirationniste", il est suffisamment original pour renouveler le genre. En effet, ce supplément vous propose de devenir un black op, un super agent appartenant à une organisation secrète chargée d'éliminer la vermine extraterrestre (dont les célèbres *Greys*) et autres monstres qui infestent la planète. En fait, ces agents participent à la conspiration cachant au public cette guerre secrète. Un concept intéressant qui place les joueurs dans une situation inhabituelle.
Les premiers chapitres de *B.O.* (traités comme le journal intime d'un black op repenti) décrivent le background, l'entraînement des recrues à "l'Academy" et l'organisation secrète "The Company". Viennent ensuite des idées de campagnes (du classique "X-Files" au complot historique, en passant par "Predator") et la création de

SUITE PAGE 36

Myth

Jamais la guerre n'a été aussi sale

jeu informatique en français 350 F environ dispo
édité par Bungie

Après une " malédiction du rat cornu" de triste mémoire (une merde quoi !), c'est d'un produit pas du tout "officiel" que l'on trouve la meilleure conversion du principe de Warhammer Battle. Myth nous propose en effet de simuler des batailles fantastiques en temps réel, à la manière de Warhammer (plutôt qu'à la façon Warcraft). Le tout est splendide, graphiquement riche, en 3D et surtout, tourne parfaitement sur un Pentium 100 sans 3DFX. Au-delà de la prouesse technique (dont, finalement, on se moque un peu), le jeu lui-même est particulièrement réussi. Tous les paramètres sont pris en compte (effet du terrain en 3D, moral, différents types de troupes) et l'ordinateur joue très très bien. Il vous fera même tourner en bourrique en utilisant toutes les tactiques de guérilla possibles et imaginables.

25 scénarios, c'est un peu juste

Le jeu ne comporte qu'une campagne de 25 scénarios du côté du bien (et aucun du côté du mal), mais la richesse de l'intrigue et la variété des situations présentées en font un jeu très riche. Malheureusement, on peut regretter que ce soit le côté multijoueurs qui soit particulièrement développé (qui peut disposer de 2 Pentium à la maison ?) par rapport au jeu solo. Qu'à cela ne tienne, nous ne bouderons pas notre plaisir et nous vous convions à une expérience guerrière inégalée à ce jour. Et quand je dit " inégalée " je pèse mes mots ! La simulation est parfaitement réaliste : les flèches qui ratent leur cible rebondissent ou se plantent dans les éléments de décor, les blessés perdent du sang sur le sol, les cadavres restent là où ils sont tombés.

Boum, quand votre nain fait boum

Les explosions sont parmi les plus terribles qu'il m'ait été donné de voir : les ennemis explosent sous les tirs de grenades primitives lancées par les nains et les différentes parties du corps partent dans toutes les directions dans une gerbe de sang. Chaque membre, chaque tête reste sur le terrain. Un vrai cauchemar... très très limite de temps en temps. Et pour ne rien rater de la boucherie, vous pouvez revoir la partie précédente sous la forme d'un petit film (l'angle de vue est modifiable à volonté) et vous pouvez même enregistrer vos meilleurs massacres. Ajoutons aussi que, tactiquement, ce logiciel est bien loin des Warcrafts et consorts et, par sa réalisation et par sa difficulté : je ne le conseillerais donc qu'à un public relativement mature.

CROC

Score : 8/10

Petit précis tactique

Le jeu Myth ne propose pas beaucoup de troupes différentes dans le camp des humains (ni dans celui des morts vivants d'ailleurs), mais il faut bien connaître leurs caractéristiques pour pouvoir franchir les premiers scénarios. Afin de vous mettre dans le bain, je m'en vais ci-après vous résumer leurs divers avantages et désavantages.

Les archers : la portée de leur arme (supérieure à celle de la plupart des unités ennemies) et leur puissance à distance en font les combattants idéaux lors d'un scénario de défense. Leur faible vitesse de déplacement et leur incapacité à combattre correctement au corps à corps les rendent impossibles à rentabiliser sur le long terme sans l'appui d'autres combattants.

Les hommes d'armes : ce sont les troupes de base du jeu ; elles sont polyvalentes. Les dommages qu'ils infligent ne sont pas énormes mais ce léger défaut est compensé par une armure plus que correcte. Ils sont relativement lents.

Les barbares : tout le contraire des hommes d'armes, les barbares sont rapides, causent des dommages terribles avec leur épée à deux mains mais ont un potentiel défensif plus que minime. Ne pensez pas à les garder d'un scénario sur l'autre, vous n'y parviendrez certainement pas. Pire encore, il leur arrive de foncer sur leurs ennemis (et de se faire flécher dans le dos par vos archers), même si on leur donne des ordres purement défensifs.

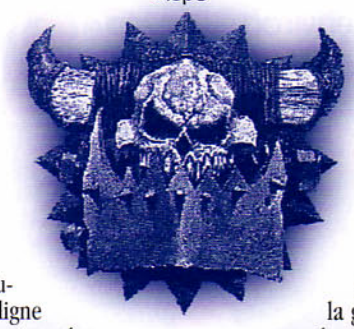
Les compagnons : ce ne sont pas des combattants et ils ne servent qu'à soigner les hommes de troupe. Vous devez tout faire pour les garder en vie. Les lâches troupes adverses tenteront toujours de les faire passer de vie à trépas. Ne les laissez jamais seuls si vous ne voulez pas être guéri par un kebab d'un mètre quatre-vingts de haut.

Les nains : ils sont lents, malhabiles et totalement suicidaires. Un groupe de nains se fera certainement sauter l'explosif à la tête. Vous devez les laisser séparés et les empêcher de foncer sur l'ennemi, la grenade à la main. Le mieux est de les contrôler un par un et de faire des actions d'éclat en avant de votre armée afin d'assouplir les adversaires. Un nain dont vous contrôlez les moindres mouvements peut tuer jusqu'à dix adversaires sans perdre un seul point de vie. Laissé seul, le nain mourra avec ses ennemis (connement donc...).

Final Liberation

pour la gloire de l'empereur

jeu informatique en français édité par SSI
390 F environ
dispo



SSI nous propose une conversion du jeu de plateau de Games Workshop Epic 40,000. Même si le système de jeu est légèrement différent du célèbre boardgame, c'est avec beaucoup de plaisir que l'on aligne sur le champ de bataille un armée quasiment illimitée sans avoir à toucher le moindre pinceau !!! C'est d'autant plus génial que vous pouvez même tester une armée " sur table " avant d'acheter la moindre figurine. Cela vous permettra certainement de faire le meilleur choix dans la conception de votre force d'attaque.

Un système simple

Final Liberation se jour en tour par tour comme tout bon jeu de plateau et le système de jeu est des plus simples. Terriblement intuitif, un joueur d'Epic 40,000 pourra se lancer à l'attaque en quelques minutes. Un traître qui aurait passé les 10 dernières années loin de la galaxie Games Workshop devra se coltiner une documentation relativement longue et mal traduite : un vrai scandale au vu de la V.O. (dont je suis l'heureux possesseur, VPC anglaise oblige) qui est claire bien que pas assez détaillée. Il semble que de nombreux paramètres soient pris en compte mais rien n'est dit dans la documentation. Il faudra faire avec et "tâtonner" durant les premières parties.

Une campagne impériale

Bien que des scénarios plus ou moins aléatoires soient prévus, la campagne principale vous met dans la peau d'un commissaire de la garde impériale, aidé dans quelques scénarios par un détachement surpuissant des Ultramarines. Presque tout le matos impérial est présent et les choix sont souvent cornéliens quand vient le moment d'acheter de nouvelles troupes. Les scénarios sont liés entre eux par des déplacements sur une carte stratégique et des vidéos très sympa où on peut voir de VRAIS orks et des Space Marines plus vrais que nature. Le commissaire est bien entendu extrémiste comme il faut, juste ce qu'il faut en fait pour apprécier le second degré qui transpire de toute la campagne.

Seulement deux camps

Malheureusement, les défauts existent et on regrette principalement que le jeu ne décrive que deux armées du monde si riche d'Epic 40,000 (les orks et la garde impériale). Des icônes sont prévues pour les eldars, les tyranides et le chaos mais on attend leur arrivée dans un prochain supplément (payant bien entendu, et qui ne sortira que si le jeu de base fonctionne). Ce qui aurait pu être une parfaite conversion d'Epic 40,000 n'est qu'une campagne bien ficelée mais finalement très répétitive. Franchement, on s'attendait à mieux de la part de SSI.

CROC

Score : 7/10

Score 8/10

perso : archétypes, les habituels avantages et désavantages, compétences... et une excellente méthode rapide de création de perso. Enfin, vous trouverez un copieux bestiaire des "choses à chasser et tuer" et tout le matos technologique pour bien désinfecter. Un excellent supplément.

P. S : pour bien profiter de *B.O.*, il est recommandé de posséder également *High-Tech, Ultra-Tech, Warehouse 23* et *Psionic*.

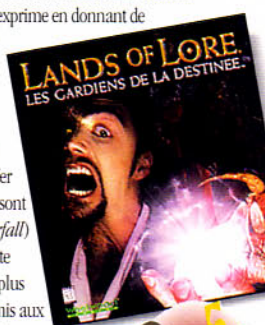
Jeff

Lands of Lore 2

jeu informatique en français
édité par Westwood
350 f dispo

Un peu tard

On attendait *Lands of Lore 2* depuis plusieurs années déjà et si ce logiciel n'avait pas été en retard, il aurait peut-être fait date dans le petit monde des JDR informatiques. Tel qu'il apparaît actuellement, et surtout en comparaison avec *Fallout*, on doit bien avouer qu'il est fort décevant (et pratiquement techniquement moins bon que la première partie à son époque). Le charme de Westwood est encore là et l'intrigue reste fort sympathique : vous jouez le fils de Scotia, la méchante sorcière du premier épisode et vous êtes maudit. Par conséquent, régulièrement (et aléatoirement) votre corps de transforme et vous prenez la forme d'un petit lézard incapable de combattre ou d'un monstre à mi-chemin entre Hulk et Quasimodo qui s'exprime en donnant de grands pains dans la tête de ses interlocuteurs. Cela permet un peu de variété dans le jeu, ce dont il manque cruellement puisque vous n'incarnez qu'un seul aventurier, impossible à créer en début de partie. Les combats sont fluides (à la manière de *Daggerfall*) et l'interface intuitive. On regrette cependant un mode graphique plus poussé (3DFX ?) qui aurait permis aux possesseurs de gros Pentium un jeu plus beau et encore plus fluide. Jamais l'intrigue ne pourra faire passer les défauts de conception du jeu et il est évident qu'à force de trop attendre, les programmeurs de Westwood ont raté le coche. Si vous êtes fans de JDR informatiques, achetez *Fallout*. Si vous ne jurez que par l'heroic fantasy, *Lands of Lore 2* pourrait vous satisfaire, si vous n'êtes pas trop difficile...



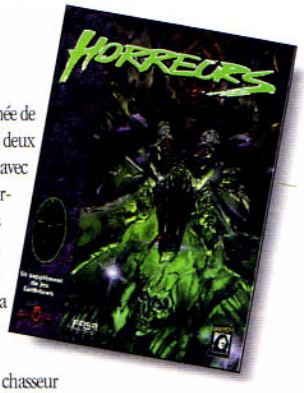
Score 5/10

Lord Winfield

Horreurs (pour Earthdawn)

Supplément pour Earthdawn
Éditeur Descartes
155 francs Dispo

Voici un nouveau supplément pour *Earthdawn* qui traite, comme son nom l'indique, des horreurs. Comme d'habitude, le livre est censé avoir été écrit par des habitants de Barsaive, plus précisément par les archivistes de Throal. De nombreuses horreurs uniques (nommées) sont présentées au cas par cas, d'abord par un texte écrit par une personne les ayant rencontrées, ensuite en termes de jeu, avec description des pouvoirs (ou des variations de pouvoirs) utilisés et conseils d'introduction dans un scénar. On découvre que les horreurs sont bien plus subtiles que l'on ne pourrait le penser, et qu'elles préfèrent souvent la manipulation à l'affrontement direct, et c'est tant mieux vu la puissance générale de ces petites bestioles. Sont aussi décrits, quelques hor-



reurs mineures, une poignée de construction d'horreurs et deux ou trois objets corrompus avec règles et conseils les concernant. On termine avec des règles, les descriptions des pouvoirs des horreurs (en général, c'est puissant et ça fait mal) et une nouvelle discipline à espérance de vie assez courte : chasseur d'horreurs. Le tout forme un excellent supplément qui nous fait découvrir toutes les subtilités d'une race souvent décriée. Les illustrations sont supérieures à la moyenne de FASA, avec un certain style qui colle parfaitement au supplément.

Score 8/10

Moah

Hellfire

Extension en anglais pour Diablo
Éditée par Sierra
199 F Dispo

Diablo avait surpris nombre de joueurs par son ambiance et son réalisme. C'était en fait très proche du très ancien jeu d'arcade *Gauntlet*, mais la réalisation était tellement parfaite que *Diablo* a marqué son époque. *Diablo* est prévu pour dans pas longtemps (quelques mois) et, pour patienter, Sierra nous propose un "add-on" (on dirait extension dans le cas d'un jeu de rôles) de fort bonne facture. Il permet d'incarner un nouveau personnage (le moine) qui foule de ses pieds nus le sol humide du donjon mais (et surtout) qui frappe avec son bâton comme un beau diable. Son pouvoir spécial lui permet de repérer les petits détails (tous les objets tombés au sol luisent d'un halo bleu. C'est toujours utile pour ramasser un anneau qui serait passé à l'as en plein combat). S'opposant à lui se trouvent plusieurs nouveaux monstres et surtout de nouveaux donjons et un nouveau "boss" de fin. Pour l'aider, on trouve surtout des potions qui permettent de réparer les armes et armures et des sorts de combat pas réellement plus efficaces, mais surtout plus originaux. Le tout est très bien fait et totalement dans l'esprit du jeu original. Le plus gros regret vient du fait que toutes ces nouveautés ne peuvent pas être utilisées sur Battlenet, le serveur internet de Blizzard. Pire encore, on peut lire à la fin du livret que ce supplément n'est en aucun cas un produit Blizzard et que toute réclamation devra être faite à Sierra. Cette querelle de clochers ne concerne guère le joueur qui aurait apprécié de pouvoir utiliser son moine dans un groupe de plusieurs joueurs. Dommages.

Scores 6/10 pour les fans de Battlenet 0/10

CROC

CRISIS OF FAITH & THE MAKING OF A UNIVERSE

suppléments en anglais pour Heavy Gear,
79 F dispo

Ces deux nouveaux suppléments pour Heavy Gear sont remarquables à plus d'un titre. Par leur format d'abord puisqu'ils ont un format très proche d'un carnet de chèque et qu'ils regorgent de dessins en couleur (et de dessins tout court). Par le fond ensuite, puisqu'ils ne contiennent pas une seule ligne de règles de jeu. Crisis of Faith propose de découvrir le background des années 1933 à 1935 (du petit monde de Heavy Gear). Tout est prévu : description des personnages, des organisations, des petits secrets en tous genres et des squelettes dans le placard que se trimballent plusieurs factions. C'est quelquefois confus

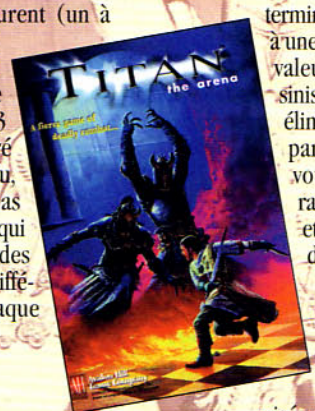
TITAN : the arena

jeu de plateau en anglais
édité par Avalon Hill 160 F dispo

Timbre Poste m'avait dit, il y a quelques mois, " Essaie Titan, tu verras, c'est super ". J'ai cherché le Titan partout et je n'ai rien trouvé (à part le jeu homonyme de la même marque, mais sans le THE ARENA qui suit). Et vl'a-ty pas que Titan débarque à la fin de l'année 97, juste en retard pour le backstab n° 7. Et je peux vous dire tout de suite, c'est un vrai chef-d'œuvre.

Le principe

Chaque joueur incarne un spectateur dans une arène d'heroic fantasy où 8 créatures se déchirent. Non seulement vous assistez au combat, mais vous pariez sur les vainqueurs supposés. En effet, après 5 manches de combat, 5 monstres meurent (un à chaque combat) et il n'en reste que 3. Le joueur qui a parié le plus d'argent sur les 3 qui restent est déclaré vainqueur. Bien entendu, les joueurs ne sont pas passifs et ce sont eux qui décident, en jouant des cartes, la force des différents monstres à chaque combat.



Les bonnes astuces

Vous avez le droit de parier 5 fois durant la partie et plus vous pariez tôt (quand peu de monstres sont morts), plus votre pari a de la valeur. Encore mieux, chaque joueur peut faire un pari secret : non seulement il vaut TRÈS cher, mais en plus les adversaires ne savent pas sur quel cheval (façon de parler) vous avez jeté votre dévolu. À part ça, vous disposez d'une main de cartes, représentant les différents monstres du jeu associés à une valeur chiffrée (de 0 à 10). Si vous jouez un 1 sur un monstre, vous le condamnez presque à coup sûr. Si vous jouez un 10, il devrait survivre au moins durant ce combat. Malheureusement, vos adversaires peuvent faire de même et un 10 conquérant peut se transformer en 0 minable et assassin. Ce petit jeu de massacre se termine lorsque chaque monstre est associé à une carte chiffrée. Celui qui dispose de la valeur la plus faible meurt dans un râle sinistre, tous les paris placés sur lui sont éliminés et la partie continue. Cela peut paraître un peu simplet mais rassurez-vous : si les premiers combats sont rapides, les derniers combinent trahison et magouilles, pour la plus grande joie des spectateurs.

Monsieur plus !

Et ce n'est pas tout. Chaque créature possède un pouvoir magique que son " souteneur " (le parieur qui a le plus misé sur lui depuis le début de la partie) peut utiliser chaque fois qu'il joue sur son poulain. Cela implique deux choses : chaque joueur aura certainement son monstre préféré (ou plutôt le pouvoir magique dont il dispose) et il aura donc intérêt à blinder sur lui plutôt que de placer des mises un peu partout. Cela rend le jeu plus clair et moins aléatoire.

Je manque de place pour vous dire tout le bien que je pense de Titan. Jouez-y, vous ne le regretterez pas.

CROC

Score : 9/10

SUITE PAGE 38

The Last Tower & Heroes of Sorcery

Suppléments en anglais pour Dragonlance Fifth Age
De Skip Williams et Steven Brown
Édité par TSR
140 F Dispo

Le Meilleur du pire

Après un excellent jeu de rôles et deux suppléments de piètre qualité, les créatifs de TSR se décident enfin à bosser un peu. On enterre ici les erreurs du passé (cf. **backstab** 2 et 7) pour se consacrer à l'un des aspects essentiels du jeu, à savoir la sorcellerie.

La première mise en bouche de la saison 98 s'intitule *The Last Tower*. Elle nous convie à une visite guidée de la dernière Tour de Haute Sorcellerie de Krynn. Sur les traces du célèbre Raistlin Majere, on découvre l'énigmatique tour de Wayreth qui, jusque ici, a réussi à échapper aux expéditions punitives des Grands Dragons. Passées l'histoire et la description de la tour et de ses habitants, les livrets nous révèlent les innombrables secrets de ce lieu de puissance. Malgré une longue liste d'objets magiques dont on se serait bien passé, *The Last Tower* nous réserve quelques bonnes surprises, entre autres l'exposé consacré à l'Épreuve de Haute Sorcellerie et au donjon de la tour. Le scénario parfait le tout avec une incursion à travers la forêt de Wayreth. Cette dernière devrait pousser les PJs à s'interroger sur la magie et ses curieuses manifestations.

Heroes of Sorcery se concentre pour sa part sur la magie du Cinquième Âge. Pour rappel, le système de jeu de *Dragonlance Fifth Age* s'écarte complètement d'*AD&D* puisque les sortilèges ne sont plus mémorisés à l'aide de livres de sorts, mais créés sur l'instant. Comme on pouvait s'y attendre, ce nouveau supplément ne décortique pas seulement les onze écoles de sorcellerie connues, il brosse aussi et surtout le portrait de la communauté des sorciers et de ses institutions, avant de nous livrer quelques archétypes prêts-à-jouer. Le meneur de jeu découvre quant à lui des règles additionnelles concernant notamment les invocations de groupes et la création d'objets magiques. Si on oublie facilement le who's who et l'exposé consacré aux races magiques, il reste le troisième volet de la campagne *Dragons of a New Age* qui, une fois n'est pas coutume, tient bien la route.

Au final, on doit bien avouer que ces deux suppléments sont bien meilleurs que les précédents, même les cartes sont plus soignées, c'est dire ! Cela dit, si vous devez en choisir un, *Heroes of Sorcery* est celui-là. Non pas que *The Last Tower* soit mauvais, mais il est loin d'être indispensable.

Michaë Croitoriu

Score : 6/10

(ambiance oblige) et pas si manichéen que cela. On y trouve mille idées pour autant de scénarios et c'est tout ce que l'on demande à une telle extension. Dans Making of a universe, sous-titré "heavy gear design works", on découvre comment le matos, les robots et les personnages de Heavy Gear ont été conçus et dessinés. Rien qu'à lire les descriptions des roughs, on se rend compte que le moindre petit boulon, le moindre petit morceau de métal, a une utilité. Il n'est alors pas étonnant que tout ceci soit si cohérent, si respectueux du background que les créateurs d'Heavy Gear se plaisent à étoffer au fur et à mesure des extensions. Reste un look très manga qui plaira (ou pas) et qui vous guidera certainement vers l'achat de ce supplément. Définitivement, Heavy Gear n'est pas un jeu de robots comme les autres.

Score 8/10

Lord Winfield,
spécialiste des robots de combat

Bubblegum Crisis : Before and After

Supplément en anglais
pour Bubblegum Crisis
Édité par R. Talsorian Games
120 F Dispo

Poursuivant son travail d'exploration de la série animée *Bubblegum Crisis* (cf. **backstab** 2), Talsorian Games enrichit son jeu de rôles cyberpunko-héroïque d'un premier supplément. *Before & After* consacre à cette occasion les deux séries qui ont parachevé l'univers des Knight Sabers, à savoir *AD Police* et *Bubblegum Crash !*.

L'ouvrage plante le décor à l'aide d'articles courts et efficaces qui décortiquent le Megatokyo de 2027 et de 2034. La description des principaux lieux et protagonistes, accompagnée d'un résumé des épisodes, nous livre tous les mystères des deux séries. Pour faciliter la tâche du meneur de jeu, l'exposé éclaircit même au passage les différences majeures qu'il existe avec le background présenté dans *Bubblegum Crisis*.

Comme c'était déjà le cas dans le livre de base, la technologie occupe une place importante du supplément. Les Boomers, les armes, les véhicules, sans oublier la dernière génération des armures des Knight Sabers sont le centre des préoccupations.

La section réservée au meneur de jeu se concentre quant à elle sur la cybernétique, la création de personnage Boomer et d'une équipe de justiciers. *Evit* les nouveaux archétypes de personnages, on nous gratifie aussi et surtout d'un excellent scénario qui a le mérite de proposer une trame qui exploite les trois époques de la série. *Before & After* est un supplément très complet. La combo background-technologie-PNJs-scénario devrait permettre à n'importe quel meneur de jeu *Bubblegum Crisis* de restituer l'ambiance d'*AD Police* et *Bubblegum Crash !*.

Score 7/10

Michaël Croitoriu

FINAL FANTASY 7

Un jeu de rôles/d'aventures/d'exploration/de combat/d'arcade sur Playstation. Edité par Squaresoft 350 F Dispo

Le jour où la PSX a mis le jeu de rôles au placard ?

Faire un magazine sur le Jeu de Rôles sans parler de Final Fantasy VII (FF 7 pour les branchés) aurait sans doute été une monumentale erreur. Car, si le jeu de rôles tel que nous l'entendons doit un jour céder sa place pour passer sur support multimédia, c'est bel et bien FF 7 qui aura, historiquement et techniquement, vraiment fait le lien entre les deux. Mais trêve de prédiction de Nostradamus sous ecstasy… Parlons du jeu.

Dans FF 7, vous incarnez Clad, un ancien soldat au passé trouble, dont le but est d'empêcher son ancien mentor de détruire la planète, tout en luttant contre le conglomérat énergético-militaire qui cherche à étendre sa domination sur le monde. Pour cela, Clad et son groupe de compagnons, qui se constitue au fur et à mesure de l'aventure, vont être embringués dans une grande épopée. Une histoire classique, qui recèle cependant quelques originalités.

L'univers de FF 7 abrite trois continents différents, plein de petites îles à explorer (y compris l'océan), et plusieurs dizaines de villes et lieux à visiter. De plus, vous pouvez vous rendre n'importe où … si vous disposez du moyen de locomotion adéquat, du chocobo (une sorte de poulet géant emblématique du jeu) à l'aérostat dans le plus pur style steampunk (en passant par le sous-marin). FF 7 propose également toute une palette d'ambiances et de décors qui reprennent des grands classiques du JdR (heroic fantasy, cyberpunk, horreur gothique, Japon médiéval…).

Dans FF 7, les personnages évoluent en récoltant des XP. Leurs armes, leurs caractéristiques, leurs pouvoirs magiques et leurs invocations (de Shiva à Odin, en passant par les chevaliers de la table ronde) gagnent en puissance au fil du temps… ça ne vous fait pas penser à AD&D ? Le tout servi avec une interface conviviale pour les combats, très visuels, découpés en rounds pour chaque combattant. De plus, de temps à autre, des séquences de jeu arcade (poursuite de moto, snowboard, wargames, combat sous-marin…) viennent agréablement ponctuer le jeu.

Bref, une véritable réussite technique, avec de surcroît de fantastiques animations.

Mais le plus étonnant, c'est la richesse de l'intrigue de FF7. Relations amoureuses, cas de conscience, traîtrises, secrets cachés et quêtes personnelles… tous les personnages ont un background qui influe sur le déroulement de l'aventure. Des personnages meurent, d'autres disparaissent momentanément. Et de nombreuses et longues (certaines durent 1/2 heure) séquences animées viennent expliquer l'intrigue ou provoquer des rebondissements. L'histoire évolue toujours, mais ne reste jamais bloquée. Un vrai bonheur !

La seule chose qui puisse vous rebuter, c'est sans doute le traité japanimé/manga de FF 7. C'est vraiment la seule excuse (s'il vous en faut) pour vous priver du plaisir de jouer à FF 7.

Jeff

Score : 8/10

L'avis de CROC

Houlala mon petit Jean-Phiphi, ça doit être la Playstation qui te monte à la tête parce qu'il me semble que tu occultes quelques problèmes intrinsèques à *Final Fantasy 7*.

Premièrement, le jeu est abominablement mal traduit. C'est tellement grave que certains dialogues en sont même incompréhensibles. Dépenser tant d'argent, de temps et de spots TV (et de pots-de-vin aux magazines de jeux vidéo ?) pour finir par bâcler le travail avec une traduction approximative est proprement scandaleux. Mettre 97%, 6 étoiles ou je ne sais quel machin-truc-d'or quand on voit une telle traduction, ça fait peur quelquefois. Mais non Jeff, je m'énerve pas, j'explique.

Deuxièmement, l'intrigue durant les 15 premières heures du jeu est terriblement dirigiste. On a vraiment l'impression d'aller de combat en combat sans autre possibilité que de savoir avec quelle arme on va taper. C'est dommage, même si ça se rattrape par la suite (mais faut pas rêver, c'est pas *Fallout* non plus...).

Le scénario est vraiment manga-caca et tout le monde ne trouvera peut-être pas cela à son goût. Les séquences flash-back la larme à l'œil à se souvenir du bon vieux temps, c'est très lourdingue au bout d'un moment, même si certains rebondissements (la mort de vous-ne-savez-pas-qui-et-je-vais-pas-vous-le-dire) tombent à point nommé pour vous donner la rage et l'envie de continuer. Encore une fois, d'autres jeux ont fait bien mieux et avec beaucoup moins de tapage *(Gabriel Knight 2 : the beast within)*.

Pour finir, l'escalade de la violence dans le nombre de points de vie, les niveaux et les modes d'attaques ont de quoi vous faire frémir si vous y pensez un peu trop. Qu'un coup d'épée fasse 1500 points de dommages, je dis trop rien (tout augmente), mais que dans le même jeu un missile lancé par une maison sur pattes (cherchez pas à comprendre, c'est manga) fasse 100 points les jours de beau temps, je me marre et je ne pense pas être le seul.

Que l'on ne se méprenne pas. J'ai adoré *Final Fantasy 7* et je trouve que le système de jeu (montée de niveau, matéria, max limites, etc.) rend les combats passionnants mais je me dois de préciser à tous les fanas de vrai JDR que *Final Fantasy 7*, même si c'est un très bon jeu, n'est pas celui du siècle ni celui de la décennie. À côté de *Fallout* (cf. critique dans ce numéro) je trouve qu'il n'y a pas photo, et de loin.

BABYLON 5

jeu de cartes à collectionner édité par Precedence
collectif
70 francs le starter, 20 francs le booster
dispo

Les casques bleus dans l'espace pace pace pace...

Pour une fois que les humains ne jouent pas les gros imbéciles bagarreurs mais les petits malins qui tentent de faire régner la paix dans la galaxie, on croit rêver ou plutôt, on se croirait revenu au temps des explorateurs spatiaux et pyjamas moulant et rangers (tout le monde aura reconnu "Star Trek").

Ce nouveau jeu de cartes de magouilles, de diplomatie et de baston (un peu quand même) propose à quatre races extraterrestres de jouer les crabes dans le panier (ce dernier étant une station spatiale du nom de Babylon 5). On trouve donc la fédération minbari qui regroupe les individus d'une race ancienne et hautement évoluée. Ils possèdent une technologie et des connaissances très importantes. Vient ensuite le régime narn, une race de reptiles humanoïdes toujours prêts à se battre et donc faciles à impliquer dans un conflit armé. Ils sont les ennemis des Centauris (et de leur " république "). C'est un empire décadent et sur le déclin... jusqu'à maintenant. Ils utilisent la ruse et la traîtrise pour retrouver leur gloire passée. Reste les humains qui sont la petite (et jeune) race qui monte et qui doit maintenir la paix coûte que coûte.

Rien de bien nouveau dans le système... solaire

Les mécanismes de jeu sont relativement faciles à appréhender et sont une sorte de compromis entre *Magic* (plus ou moins) et un jeu de plateau diplomatique. D'ailleurs, un plateau en papier léger est fourni avec chaque starter et permet de noter toutes les variations de l'ambiance entre les différentes races (qui en veut à qui, qui possède le régime le plus déstabilisé, etc.). Les conditions de victoire sont multiples et tous les joueurs peuvent les faire varier en jouant des cartes spéciales : vous ne pouvez donc jamais être certain de ce que vos adversaires peuvent ou veulent faire.

Le temps est assassin, mais la calomnie l'est encore plus

Les cartes principales sont les diplomates qui possèdent quatre caractéristiques principales : la diplomatie, les pouvoirs psis, l'intrigue (la façon dont chacun d'eux utilise les côtés "sombres" de la diplomatie) et le leadership (pour diriger des flottes de combat). Les diplomates peuvent être blessés (voire "tués") mais ce terme est trompeur : un personnage tué perd en fait toute crédibilité et cela implique qu'un scandale ou une trahison inopportune peut aussi bien éliminer un personnage qu'une balle dans la tête.

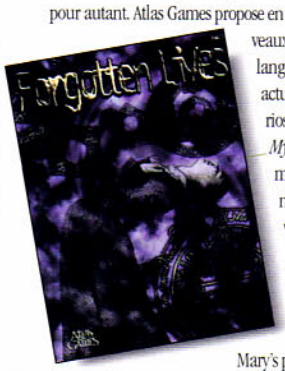
Ce nouveau produit est très alléchant et propose des situations ludiques très intéressantes. Dommage qu'il soit constitué par des cartes à collectionner... Avec le même système, un simple boardgame aurait largement fait aussi bien.

Lord Winfield,
ambassadeur narn

Forgotten Lives

Supplément en anglais pour Over The Edge
Édité par Atlas Games
Collectif 140 F Dispo

Malgré la lenteur du suivi de *Over The Edge* en français, les meneurs de jeu *Conspirations* ne doivent pas désespérer pour autant. Atlas Games propose en effet régulièrement de nouveaux suppléments dans la langue de Shakespeare. La mode actuelle est au recueil de scénarios, comme en témoignent *The Myth of Self* et, plus récemment, *Forgotten Lives*. Ce dernier nous gratifie de six nouveaux scénarios de qualité. *Misplaced Childhood* met d'entrée vos PJs sur la piste d'un jeune homme qui prend une serveuse du Sad Mary's pour sa mère. In *The SACQ* titille quant à lui la cupidité de vos joueurs, qui ne pourront résister longtemps à l'idée de mettre la main sur la formule du fameux produit chimique qui protégerait Monique d'Aubainne. Que dire de *Party Crashers*, si ce n'est que vos joueurs sont invités à la soirée la plus folle de toute l'histoire du cinéma depuis la sortie de " Mars attacks " ! *The Jackboot Stomp* plonge les rues d'Al Amarja dans l'insécurité la plus totale. La montée en puissance d'un groupement fasciste serait-elle étrangère à l'affaire ? Je ne sais quoi en penser, si ce n'est qu'il faut se méfier de ses rêves, comme en témoigne *Dreaming on the Verge of Strife*.



Quoi qu'il en soit, si vous cherchez un moyen de faire chanter le Docteur Nusbaum, vous ne devez rater *The Furchtegott File* sous aucun prétexte. De peur de me faire torturer, je ne peux raisonnablement pas en dire plus, si ce n'est que *Forgotten Lives* livre non seulement un cours d'histoire sur Al Amarja, mais aussi et surtout une toute nouvelle conspiration oniriquement correcte. En bref, un cocktail détonnant à déguster sous le manteau !

Michaël Croitoriu

Instants Ardents 2 / Instants Lointains

Double CD d'ambiance pour JdR
Édité par les Variations Ludiques
120 F Dispo

Bien que les meneurs de jeu qui sonorisent leurs parties soient encore rares, la tendance est en pleine évolution. Les Variations Ludiques n'y sont d'ailleurs pas pour rien. Après une première production sur le thème de l'épouvante (Instants Inquiets) et une compilation médiévale fantastique (Instants Ardents), ce label nantais sort aujourd'hui un double CD sur le thème du médiéval et de l'oriental fantastiques. Présenté sous la forme d'un digipack de toute beauté, cette compilation regroupe le travail de musiciens du monde entier (Angleterre, États-Unis, Australie...). Instants Ardents 2 ouvre le bal avec un voyage sur les terres du Mordor, de Krynn et autres Royaumes Oubliés. Les compositions des bardes, les invocations des sorciers et les tambours des batailles accompagnent nos pas à tout moment. Instants Lointains lève quant à lui le voile sur les paysages des contes des milles et une nuits, voire ceux de l'Afrique sauvage. Le soleil, les dunes et les rares oasis se matérialisent devant nos yeux ébahis au rythme des percussions, des chants et des danses.

Instants Ardents 2 / Instants Lointains est sans aucun doute le produit le plus abouti des Variations Ludiques. Le résultat est un tel régal qu'on regrette presque qu'il ne dure que 2h15. Sans vous donner tous les détails, sachez que la compilation comporte deux morceaux cachés. À vous de les trouver !

Score 9/10

Michaël Croitoriu

Smith & Robards

Supplément en anglais pour Deadlands
Édité par Pinnacle Entertainment Group
140 F Dispo

Non content d'avoir ouvert les portes de l'Ouest à la sauce western horreur, Pinnacle Entertainment poursuit son petit bout de chemin avec un nouveau supplément tout plein de ch'ti gizmos prêts-à-consommer. Ce catalogue consacre les principales trouvailles des plus célèbres inventeurs de la côte ouest, j'ai nommé *Smith & Robards*. Ces deux scientifiques de génie commercialisent en effet toutes sortes de merveilles, du dirigeable au parachute, de la voiture à vapeur au submersible en passant par le réacteur dorsal, les mitrailleuses Gatling et le gilet pare-balles. En bref, une société qui aurait de quoi faire pâlir de jalousie James West et Arthemus Gordon ! Loin de tomber dans les mêmes travers que *AD&D* au début des années 80, *Smith & Robards* ne se contente pas seulement de nous jeter en pâture de nouveaux objets magiques pour gros bills en puissance. L'ouvrage s'intéresse aussi et surtout à la profession de scientifique. La création de gizmos est tout naturellement entourée de quelques règles. Les risques d'une telle entreprise sont bel et bien présents ! On nous gratifie en outre de nouveaux archétypes au rang desquels l'alchimiste qui, à l'aide de quelques doses de pierre philosophale, est capable de concocter des élixirs à réveiller les morts. Dans l'éventualité où vos PJs se sentiraient l'âme de pilotes, le supplément vous soumet un briefing complet sur la conduite, les combats et les réparations. Rajoutons à cela les conditions de vente et de livraison de la société *Smith & Robards* et un nouveau scénario, mélangez un peu et vous obtenez un supplément complet de bonne qualité.

Score 7/10

Michaël Croitoriu

ZÉRO

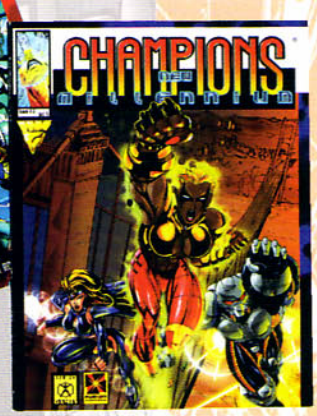
Jeu de rôles futuriste en anglais
édité par Archangel Entertainement
160 F environ Dispo

Vous avez toujours adoré les Borgs de "Star Trek" ? Enfant vous préfériez étudier les fourmis plutôt que d'aller jouer avec les filles ? Alors *Zéro* est un jeu pour vous. Vous aurez à y incarner un Biomech (individu élevé en cuve et modifié technologiquement), infime élément d'une gigantesque ruche, lié depuis sa création à la conscience collective de sa communauté, serviteur éternellement dévoué aux ordres de sa reine. Éternellement ? Peut-être pas. Mystérieusement abandonné par l'esprit collectif, soumis à de nouvelles pulsions individualistes, votre Biomech devient alors un renégat. Une

Champions : New Millenium
Champions : Alliances

jeu et supplément en anglais édité par Talsorian, 189 F, 119 F, dispo

Hero Games n'est plus, vive Talsorian et son système FUZION (avec un Z comme zébu). Passerelle entre tous les jeux de la marque, ce système de jeu est des plus simples et des plus accessibles, chaque gamme se chargeant de compliquer le tout à loisir. Ainsi, on pourra, par exemple, trouver facilement des méchas de *Mekton Z* dans *Champions* et des superhéros de *Champions* dans *Mekton Z*. À part cela, rien de bien neuf dans la forme. Pour le fond, quittez pas, on m'appelle sur une autre ligne.



Un look d'enfer

Avec un titre comme ça, on se croirait dans un magazine de presse informatique pour ados. Manque plus que le super machin d'or et on est bien dedans. Qu'à cela ne tienne, la nouvelle édition de Champions est très riche, aussi bien en illustrations qu'en textures en tous genres. Le jeu utilise un paquet d'icônes (règles optionnelles, " pont " entre deux systèmes de la gamme, etc.) et on s'y retrouve parfaitement. Mieux encore, on trouve des extraits de BD dessinées pour l'occasion et en couleur s'il vous plaît ! Le background est relativement riche pour un jeu de base, c'est-à-dire peut-être pas suffisant pour un jeu de rôles conventionnel mais pratiquement trop précis pour un jeu de superhéros. Pour la suite, les suppléments sont annoncés en nombre et Talsorian semble être très attaché à faire de cette nouvelle édition un succès.

Des personnages attachants

Le système de jeu est un des plus riche qui soit dans le genre " héroïque " et on s'intéresse autant aux pouvoirs des héros qu'à leur vie privée. C'est bien beau de se promener en collant rose dans la rue, mais faudra penser à s'acheter un survêt' pour aller chercher son bambin à l'école. Les fanas du genre seront aux anges et les anti-comics n'ouvriront de toute façon pas le bouquin. Il est donc certain que Champions : New Millenium ne laissera personne indifférent.

Et un supplément pour la route

Sortant en même temps que le jeu de base, Alliances, propose un paquet d'organisations (pro-héros et anti-héros) toutes plus variées les unes que les autres (mais pas toutes originales, loin de là). Ce supplément est parfait pour offrir des alliés et des ennemis de poids à vos joueurs et peut-être leur donner envie de fonder leurs propres alliances. On regrette cependant l'absence d'un scénario digne de ce nom.

CROC

Score : 3/10 pour les anti-comics

Score : 8/10 pour les fans

HEAVY GEAR 2ème ED.

Edité par Dream Pod 9 200 F environ Dispo

Le cul entre deux Mechs...

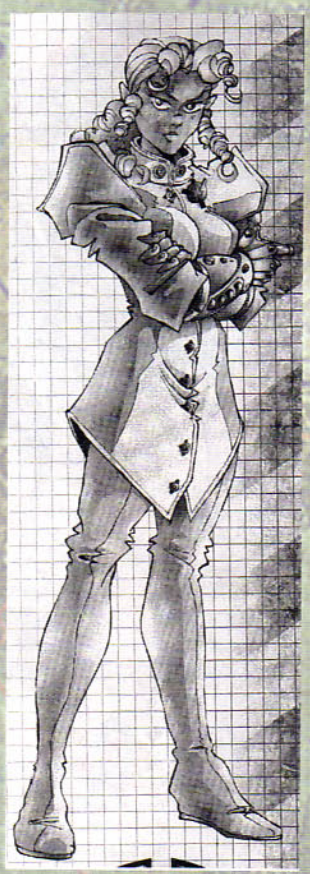
Dream Pod Nine est la petite boîte qui monte, qui monte, qui monte et elle nous propose son œuvre la plus achevée depuis sa création : la nouvelle édition de Heavy Gear. Voyons voir de quoi il retourne.

Un système simple

Le système de jeu utilisé dans Heavy Gear est des plus simples. Pour réussir une action, on jette un certain nombre (qui dépend des caractéristiques, mais surtout des compétences) de dés à six faces et on tente d'obtenir un total déterminé par la difficulté de l'action. Mais on n'additionne pas les différents résultats obtenus : seul le meilleur compte. Si tous les dés donnent 1, un fumble se produit (en français, un échec critique). Pour les réussites critiques, le résultat est plus varié : pour chaque 6 après le premier, on ajoute 1 au résultat du dé. Un personnage qui jette cinq dés et obtient 3, 4, 5, 6, 6 obtient au final un 7 (le meilleur résultat, 6, plus 1 pour l'autre 6). On a rarement vu plus facile à assimiler et il faut bien avouer que tout le reste est du même acabit.

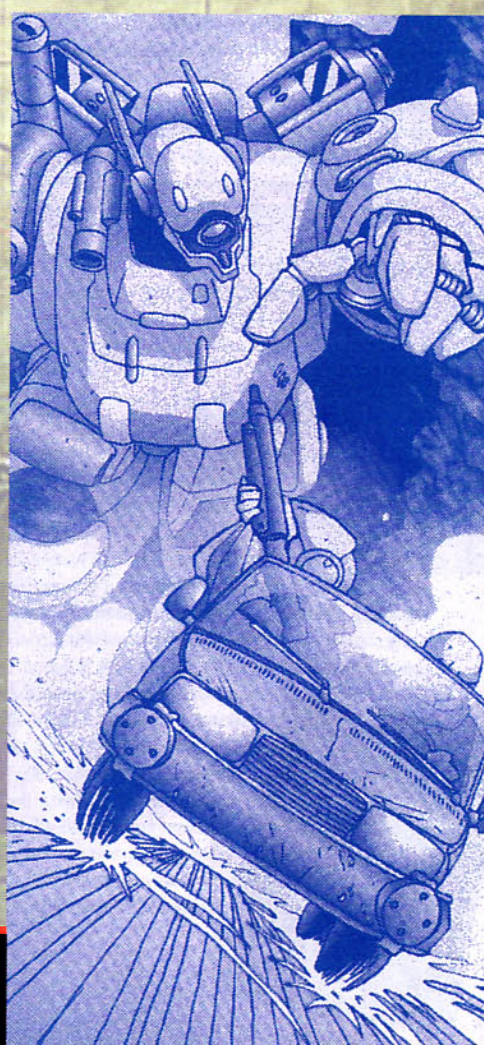
Les personnages

Chaque personnage est défini par des caractéristiques notées par des modificateurs (un perso normal est à 0 dans toutes les carac). Un +1 est une valeur moyennement haute, un -4 est totalement nul, etc. Chaque compétence est notée de 1 à... 5 en général (au-dessus, on est au cinéma). Chaque compétence est associée à une caractéristique qui vient agir en tant que modificateur lors d'un jet de dés. Exemple : un pilote de gear tente de courir sur un terrain glissant (une route sous la pluie par exemple). Il utilise la compétence pilotage de gear (3) et l'agilité comme modificateur (+1). Il jette donc quatre dés pour tenter de réussir son action.



En ce qui concerne la création des personnages, on est en plein classicisme, puisque chaque personnage est conçu à partir d'un certain nombre de points de caractéristiques et de compétences (pas moyen de faire un personnage avec de bonnes carac et de faibles compétences, ni le contraire). On s'étonnera simplement que le célèbre principe des défauts/avantages soit absent. Cela donne des personnages relativement communs, sans personnalité (à part, bien entendu, celle que vous allez lui insuffler par votre roleplay).

Des archétypes sont fournis et il faut bien avouer que même s'ils ne sont pas tous tournés vers le pilotage des robots de combat, ils sont presque tous militaristes. Le monde de Heavy Gear est violent et les personnages en ont visiblement bien conscience. Reste que les pacifiques auront quelques idées à se mettre sous la dent (pensez donc, un petit mécanicien expert en robotique, cela devrait à la fois vous éviter de crouler sous les coups tout en vous faisant bien voir de vos copains les musclors).



LE LOOK COCO

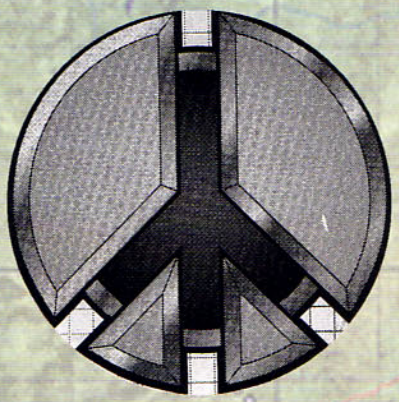
Si vous aimez les mangas, Heavy Gear va vous rendre fou de plaisir. Si ce n'est pas le cas, vous pourrez passer votre chemin. Pour ma part, le manga m'a toujours laissé froid mais il faut bien avouer que la réalisation du produit est quasiment parfaite et que tous les dessins semblent avoir été pensés avec soin. Chaque antenne, chaque arme, chaque boulon est placé à un endroit précis et a de parfaites raisons d'être là. Les maniaques de la technique seront ravis. Les autres ne s'en rendront même pas compte.

Note intéressante, le matos est la plupart du temps illustré mais pas trop important ce qui garantit que vous mettrez moins de huit heures pour créer un personnage (essayez un jour avec GURPS Space et les deux versions d'Ultratech, vous m'en direz des nouvelles). Dans le genre trop peu, on peut regretter l'absence de matériel non " jeu de rôles " comme le prix des repas et des loyers. C'est toujours bête de se retrouver durant une partie avec un groupe de joueurs qui vous posent des questions idiotes dans ce genre.

Les robots

Après quelques règles spéciales sur le combat entre humains, on tombe de haut. Ce qui commençait comme un jeu de rôles dérape rapidement vers le jeu de plateau (voir le wargame), plateau avec hexagones compris. De ce côté-ci, la précision et les détails abondent et le système est très clairement meilleur que celui de Battletech. Plus fluide, plus rapide aussi.

Le combat entre robots implique des règles très complexes puisque toutes sortes de mouvements sont possibles et que l'armement à la disposition des robots est lui aussi très étendu. Chaque point est présenté avec moult tableaux, exemples et illustrations qui permettent de se faire immédiatement une idée de ce qui est expliqué.



Les règles "exotiques" sont aussi très nombreuses. La gestion des scénarios est précise et détaillée et prend en compte la politique, l'appui aérien, le terrain, le moral, les traîtres, etc. De quoi créer un bon paquet de scénarios originaux. On peut même certainement s'en servir dans d'autres jeux de plateau du même type.

Les défauts/avantages qui manquaient aux personnages sont par contre présents pour les gears. On trouve toutes sortes de délires et on peut se customiser des robots quasiment à volonté, même s'il n'existe pas réellement de système de création de robot (c'est logique puisque les robots sont censés être fabriqués à la chaîne par l'armée, puis adaptés petit à petit par chaque pilote). Tout ceci est parfaitement crédible et donne une ambiance réelle au jeu. Mais on commence à douter...

Un doute ?

Oui, après un système de jeu de rôles pur et dur et un système de combat de robots, encore plus dur (et non moins pur), on se demande bien où les créateurs de Dream Pod Nine veulent bien aller ? Un peu comme Car Wars, donner une vie aux pilotes des gears (mais alors pourquoi des archétypes, qui ne mettent jamais les pieds dans une telle machine) ? Permettre à deux types de joueurs de n'avoir à acheter qu'un seul livret ? Tout ceci est étonnant, d'autant qu'aucun scénario d'introduction n'est proposé.

Les suppléments parus à ce jour sont encore plus bizarres... Entre les guides d'armement et les listes de matos, on trouve des sourcebooks de background fabuleux et de toute beauté. Je veux bien qu'un wargamer ait besoin d'ambiance pour créer de nouveaux scénarios, mais avouez que plusieurs suppléments d'une centaine de pages pour créer un scénario jouable en une heure, c'est un peu beaucoup. À croire que les États-Unis regorgent d'hybrides qui utilisent Heavy Gear comme un jeu de rôles durant certains jours et comme un wargame durant certains autres. C'est la seule raison valable que je puisse concevoir pour expliquer le succès de cette gamme.

CROC

Score : 8/10

L'UNIVERS DE HEAVY GEAR

Décrit en quelques pages au début du jeu, le background de la nouvelle édition de Heavy Gear est la partie la plus décevante du livret. Non pas qu'il soit nul, mais simplement qu'il soit complètement survolé. Un background de qualité existe bien dans l'univers de Heavy Gear mais il est difficile de s'en rendre compte en lisant les premières pages du jeu. Alors qu'il aurait été si facile de résumer les points forts, les auteurs ont préféré écrire une sorte de " digest " résumant les points les plus communs. Dommage... Il faudra acheter d'autres livrets pour étancher sa soif de savoir.

QUELQUES ARCHÉTYPES AVEC LEUR LÉGENDE

(reprendre les illustrations en conséquence).

Le guide désertique : c'est le petit malin qui repère les pistes, détecte les surfaces de sable instables et les ennemis encore trop loin pour être repérés électroniquement. C'est un personnage para-no•aque et prévoyant.

Le pilote de gear : la base de tout bon groupe. C'est un jeune pilote qui veut se faire un nom, dans le civil ou dans l'armée. Les plus violents lui préféreront le duelliste et les plus grosbills le pilote de strider (une immense plate-forme de tir au look d'animal).

Le reporter : les médias sont un pouvoir important dans le monde de Heavy Gear et il se trouve toujours un petit malin pour mettre son nez en plein milieu des ennuis. Il sera les yeux du public et un sacré fardeau pour les autres personnages.

Le technicien de terrain : prêt à tout pour réparer et maintenir en état " son " gear, il le suivra partout, et ce même au péril de sa vie. AD&D a ses clercs, Heavy Gear dispose des techniciens... le spiritual hammer en moins.

Lionheart

Jeu de société en anglais

Édité par Parker Brothers 300 F Dispo

Cœur de Lion est le nom du nouveau jeu des Parker Brothers. Il est signé des auteurs de Risk (et c'est signalé sur la couverture, réputation de Risk oblige) et propose de simuler un combat médiéval entre deux armées identiques (les dorés et les argentés) sur un damier. Le look du jeu est quelconque, tout comme les 92 figurines dont la présence est moult fois indiquée sur la boîte. Le jeu lui-même est plus intéressant.

Risk ou les échecs ?

Chaque type de pièce possède un mode de déplacement précis et une façon de combattre particulière. Si le mouvement est uniquement un problème tactique (intéressant d'ailleurs puisque l'orientation des pièces compte et que les risques de déroute impliquent que vos rangs soient rigoureusement organisés), le combat est, lui, une question de chance, et ce même si vous mettez toutes les chances tactiques de votre côté. Le plus malin parviendra certainement à frapper le premier mais si les dés sont contre lui, l'adversaire moins bien placé pourra contre-attaquer de façon fort destructrice.

Les archers attaquent à distance (jusqu'à trois cases), l'infanterie est l'unité de base (faible et lente) et la cavalerie est la reine du champ de bataille (solide et rapide). Tellement d'ailleurs que sa seule perte cause généralement la perte de la partie. Reste le général qui ne sert pas à grand-chose (si ce n'est que le perdre coûte la victoire). Les combat sont résolus par des dés dont les faces représentent des attaques au contact, des attaques à distance et un fumble total (la déroute).

Un tel principe permet de jouer avec des individus de tous âges (à partir de 9 ans à mon avis) et c'est d'autant plus simple que même si le jeu est en anglais, il n'y a rien à lire en cours de partie. Franchement, les parties que j'ai pu faire se sont résumées à une immense partie de 421 mais les papas rôlistes préféreront jouer à Lionheart avec leurs enfants qu'au Monopoly ou à Destins. Et ils auront bien raison. La laideur des pièces et du champ de bataille ne permet cependant pas de le conseiller au plus grand nombre. Dommage.

CROC

Et les règles avancées ?

Les règles proposent de diversifier les troupes disponibles en introduisant trois types de troupes spéciales :

- L'infanterie lourde est aussi solide que la cavalerie et mortelle au corps à corps (elle attaque à 360°) mais terriblement lente.
- Les paysans peuvent causer beaucoup de dommages mais partent en déroute facilement.
- Les mercenaires font peur (ils mettent en déroute leurs adversaires) mais peuvent changer de camp en cours de partie.

Des règles simples permettent de varier les armées sans avoir à consulter quelque liste que ce soit (cela change de Warhammer et consorts).

Score : 6/10

seule solution se présente alors à lui, la fuite. Retrouver d'autres rebelles, survivre aux exterminateurs dépêchés par la reine Zéro, comprendre pourquoi l'humanité est devenue cette ruche monstrueuse seront certaines de vos motivations. Inutile de dire que ce jeu me laisse perplexe. Doté d'un background assez léger (anorexique), il est cependant très agréable à lire ; manquant de bases solides pour concevoir des scénarios intéressants j'ai malgré tout eu envie d'y jouer ! *Zéro* est définitivement un jeu à part. Ouvrir ce livre, c'est plonger dans un univers déroutant et malsain, c'est se laisser séduire par de magnifiques illustrations (il faut aimer Giger). L'avoir lu m'a donné envie de l'utiliser. Peut-être comme supplément à *Fading Suns* ou à *Dark Earth*, encore que n'importe quel jeu SF ou post apocalyptique ferait l'affaire. Malgré sa légèreté, lire *Zéro* m'a tout simplement donné envie d'y jouer.

Score 8/10 (pour meneur travailleur et imaginatif)

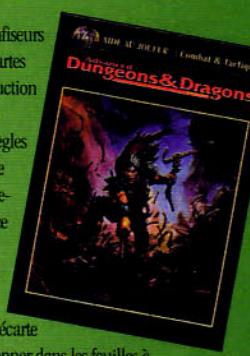
Geoffrey

Aide au Joueur : Combat & Tactiques

Supplément en français pour AD&D 2

Édité par Jeux Descartes

200 F Dispo



La traditionnelle trêve des confiseurs touchant à sa fin, Jeux Descartes ouvre l'année TSR avec une traduction des Player's Option. Cette série de manuels regroupe de nouvelles règles qui, sans révolutionner la seconde édition d'AD&D, améliore sensiblement la mécanique éprouvée de ce dinosaure du jeu de rôles.
Première pierre de l'édifice, Combats et Tactiques s'ouvre sur un système de combat complet qui s'écarte un temps de l'imaginaire pour donner dans les feuilles à hexagones et les figurines. Le réalisme est certes au rendez-vous, même si le manuel louche un peu trop du côté des jeux de combat avec figurines. Les options de combat qui complètent ce système introduisent par contre des actions utiles comme la parade, le désarmement ou encore les attaques au bouclier. Les règles de combat à mains nues sont elles aussi loin d'être superflues, tout comme celles de spécialisation d'arme.
Pour résoudre les problèmes de grobillisme, Combats et Tactiques intègre des tables de coûts critiques. Bien qu'elles soient simplistes et incomplètes (aucune table de maladresse), elles auront tôt fait de tailler un costume en sapin à vos copains les grobills ! Histoire de ne rien oublier à mon inventaire, sachez que l'ouvrage intègre enfin une impressionnante liste d'armes et d'armures, un exposé sur les armes de siège et une analyse des techniques de combat des monstres en fonction de leur intelligence.
Fervent détracteur de la simulation dans le jeu de rôles, Combats et Tactiques n'est pas mon livre de chevet. Ce manuel s'adresse avant tout aux joueurs d'AD&D qui regrettent le réalisme de Rolemaster.

Score 6/10

Michaël Croitoriu

ALIENS PREDATOR

Un trading-board-game

Édité par Harperprism

89 F le starter, 20 F le booster Dispo

Si les sifflements à tendance bestiale vous font frémir de plaisir et si le cache-cache est pour vous un jeu dont le dénouement doit obligatoirement se trouver dans un bain de sang ou d'acide, ce jeu a de grandes chances de vous plaire. L'ambiance des films

est bien rendue de ce point de vue-là, même si le look des cartes va du moyen-moche au pas trop mal sombre et mal éclairé. Comme d'habitude pour ce qui est des TCG à thème grand écran, il vous faudra rechercher les personnalités dans la tranche des cartes. La présentation des starters est toutefois bien pensée et vous laissera le choix entre l'incarnation des Marines, des Aliens ou d'un Predator. Les jeux sont quasiment les plus jouables du marché en sortie directe du starter et vous ne regretterez pas l'adjonction de matos (dés et pions) tentant vainement d'excuser le prix supérieur à un starter de base d'un autre jeu (mais qui va aussi se prendre une claque au niveau des tarifs, alors que le dollar semblerait entamer une baisse...). Et les règles ? Sans entrer dans les détails, on peut annoncer un : "Pas trop mal pour une adaptation de superproductions cinématographiques". D'une part parce qu'entre les règles de mouvements cachés, celles d'interconnexion des éléments du décor et celles qui traitent de la chaîne biologique allant de l'être humain infecté à l'Alien top forme, on arrive à une ambiance fort bien rendue. D'autre part, parce que le parallèle du tour de jeu, ainsi que la gestion rapide de la pioche et de la taille variable de la main, en font un jeu au rythme rappelant bien les séquences baston des films. On pourra cependant regretter le fait que les cartes de puissances variées n'aient pas un coût d'utilisation en proportion directe avec leurs forces et que le système de gestion des ressources en termes de coût fasse d'*Aliens Predator* un jeu dans lequel les grobills en tout genre tiendront le haut du pavé. Ce jeu est donc très bon en environnement illimité et très bon en environnement limité (un starter et peu de boosters), mais deviendra vite insipide si vous jouez entre propriétaires de milliers de cartes, et ceci malgré la limite de "trois de chaque" indiquée par les règles.

en environnement illimité : 6/10

en environnement limité : 9/10

COLONEL FAILURE,
23rd NetRiders.

Trinity Storytellers Screen

Supplément en anglais pour Trinity
Édité par White Wolf Game Studio
Collectif 100 F Dispo

La version unlimited de feu Aeon à peine arrivée en rayon, le Loup Blanc nous livre aujourd'hui l'écran de jeu Trinity. Bien que ce dernier remplisse sans difficulté sa mission, on était en droit de réclamer une illustration originale pour agrémenter les quatre volets du paravent. Le dessin extrait des règles de base nous fait plus penser aux aventures des X-Men qu'à un jeu de science fiction.

Pour apaiser la révolte, Andrew Bates et ses amis ont complété l'écran d'un livret fourre-tout de 64 pages organisé autour de deux parties. La première, toute en couleur, s'emploie à compléter le background du jeu. L'exposé présente deux continents terrestres extrêmes avant de s'intéresser aux religions du XXIème siècle et aux différentes personnalités des ordres psi. Ces informations ne sont pas vitales, mais peuvent ouvrir de nouveaux horizons. Entre les conditions extrêmes de l'Antarctique et la quiétude des cités sous-marines de l'Océanie, les Conteurs auront en effet de quoi dépayser leurs joueurs.

La seconde partie explique non seulement les moeurs et techniques des pirates, mais aussi le pourquoi du comment des transports, caractéristiques de véhicules à l'appui. Toutes considérations astronomiques et architecturales mises à part, elle rectifie surtout la

BIO-TECH

supplément en anglais pour GURPS
écrit par David Pulver
140 F dispo

L'auberge espagnole... transgénique

Comme tous les suppléments de GURPS, Bio-Tech présente un panorama détaillé et exhaustif d'un sujet que l'on pourrait croire creux. Alors que High-Tech et Ultra-Tech lorgnaient vers la technologie pure et dure (le métal et toutes ces sortes de choses), Bio-Tech frappe dans la bête, dans le gras, dans l'humain quoi (et même dans les animaux).

Le supplément commence par une description rapide des principes de la biotechnologie et on apprend même que les guerriers du Moyen Âge pratiquaient déjà cet art difficile pour créer des chevaux capables de les porter, eux et leurs armures. On pourrait aussi ensuite parler, plus près de nous, du pitbull et autres organes sans pépins. Le tout n'est pas bien passionnant et même si les principes théoriques sont utiles à connaître pour la suite (ou plutôt pour se rendre compte que ce qui est décrit après est plausible à défaut de possible). Une grande part de ce chapitre est dédiée au clonage, gentils moutons clonés qui défraient la chronique oblige.

L'homme qui valait 3000 points

Le chapitre suivant nous propose toutes les manipulations génétiques qui peuvent affecter l'être humain (donc VOTRE personnage). Même si certains sont anecdotiques, d'autres vous feront passer pour le premier super-héro venu si bien que certains pouvoirs de GURPS Supers en deviennent obsolètes. On y trouve aussi des petits chapitres qui font peur, comme les races d'esclaves créées artificiellement ou un texte très bien argumenté sur l'eugénisme. Il est clair que vivre dans un univers où le maître de jeu se sert de Bio-Tech laissera un sale goût dans la bouche. Notons au passage que la plupart des bonus accordés par la biotechnologie ne sont pas répétés et l'ouvrage fait référence de façon quasi permanente à l'excellente extension GURPS Compendium (I et II). Pour avoir tout sous la main, il vous faudra disposer de cet ouvrage très complet.

Et avec son pied de cochon, qu'est-ce qu'on lui met au monsieur ? Mais c'est bien beau de naître différemment, ce qui intéresse vraiment les joueurs, c'est de se rajouter, de temps en temps, quelques bonus qui rendront leur personnage si particulier. Et le chapitre suivant n'oublie personne. Tous les gadgets cyber, les hommes qui valaient quelques francs de plus et les charcutages au marché noir, vous trouverez tout pour faire de vous un homme différent.

Le retour de monsieur plus

Et on arrête plus le progrès puisque l'on parle ensuite des animaux génétiquement altérés, des fruits, et que sais-je encore, pourquoi pas des ratons laveurs. Une fois de plus, ce supplément est une étude sérieuse et bien documentée sur un sujet finalement on ne peut plus vaste. Chapeau!

CROC

Score : 8/10

THE WAY OF THE DRAGON

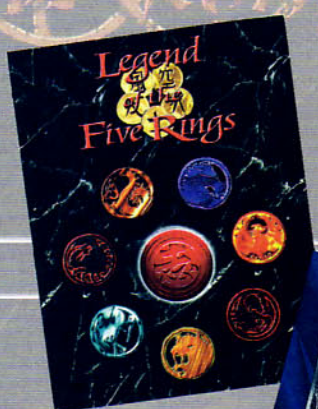
Supplément en anglais pour Legend of the Five Rings RPG, édité par AEG, 130 F environ, dispo.
Écrit par John WICK.

THE WAY OF THE UNICORN

Supplément en anglais pour L5R RPG, édité par AEG, 130 F environ, dispo.
Écrit par Edward BOLME et Andrew HECKT.

HONOR'S VEIL

Supplément en anglais pour L5R RPG, édité par AEG, 80 F environ, dispo.
Écrit par Ross ISAACS, Jennifer MAHR, Greg STOLZE et John WICK.



Pour un coups d'essai, c'est un coup de maître. Way of the Dragon, premier supplément à L5R, est un outil indispensable à tout conteur des légendes de l'Empire d'émeraude. En effet, après la traditionnelle nouvelle et une courte présentation générale du Clan, les auteurs offrent au regard émerveillé du meneur un beau gros secret. Pas question ici de soulever un coin du voile pour vous annoncer qu'un jour peut-être on vous révélera toute l'histoire (mettre ici le nom de votre jeu "d'AMBIANCE" préféré). En dehors de cela, vous trouverez la description des trois principales familles du Clan, ainsi que les caractéristiques techniques pour les intégrer à vos parties. Au programme : moines combattants, tatouages magiques, combat à mains nues et alchimie. Enfin, vous pourrez vous délecter de la description de certains des plus valeureux ancêtres de chacune des familles. Seul point sombre, les fiches de personnages pré-tirés me paraissent totalement superflues. Ce recueil foisonne de bonnes choses, le meneur de jeu ne pourra que se délecter de trouver des idées de scénarios ou de PNJ à chaque page. En décrivant en premier lieu le plus mystérieux des clans, les auteurs nous proposent d'explorer un monde d'Aventure (notez la majuscule) ; ici pas de pseudo complot, de grandes machinations, dont on peut se demander si même les auteurs savent où cela va les mener, ici le simple plaisir de découvrir un univers dont on nous donne toutes les clés, sans restriction, sans condition autre que celle de prendre du plaisir à vivre une aventure. Au final un excellent supplément essentiellement plutôt destiné aux meneurs de jeu.

Le niveau ayant été placé très haut, c'est avec appréhension que j'ouvris Way of the Unicorn. Mais, bien vite cette appréhension céda la place à un immense plaisir car, loin de faire paraître un vague ersatz de leur premier supplément (à la manière de cultures barbares, il devient le clan le plus facilement abordable par des joueurs ne connaissant peu ou pas la culture médiévale japonaise), il est le moyen d'accès privilégié à la découverte des mystères du monde de L5R. En cela, cet ouvrage s'affirme d'emblée comme un supplément incontournable.

Pour parfaire l'ensemble, il ne restait plus à AEG qu'à nous fournir des scénarios : c'est chose faite avec Honor's veil. Ce recueil de deux aventures vous propose d'explorer la voie de l'honneur, vos joueurs seront entraînés dans des enquêtes les poussant à remettre en question les valeurs fondamentales de la société dans laquelle ils évoluent.

Après un scénario violent et militariste (scénario de l'écran), c'est une nouvelle facette du jeu qui est développée dans ce supplément. Univers d'intrigues et de guerres, de secrets d'alcôve et de manipulations politiques, le monde de L5R gagne un peu plus de profondeur grâce à ces aventures. Difficile d'en parler sans gâcher le plaisir des joueurs, sachez cependant qu'ils auront respectivement à enquêter sur un meurtre et une étrange disparition, ils seront confrontés à un monde où les apparences sont souvent plus importantes et significatives que la réalité des choses. Ils apprendront à faire des choix douloureux, ils découvriront que rien n'est tout noir ou tout blanc, ils prendront plaisir (je l'espère de tout cœur) à évoluer dans un univers riche et profond. Pour terminer ce recueil, une description des principaux poisons et de la manière de les utiliser ravira à n'en pas douter les membres du clan Scorpion, qu'ils soient joueurs ou qu'ils soient les instruments de meneurs peu honorables.

Finissons ce tour d'horizon par un petit coup d'œil sur l'écran, encore une fois rien que du très bon, un scénario bien ficelé à base de secrets volés et de guerre entre clans, des détails sur la magie noire ainsi que sur la corruption des Shadowlands. On peut juste regretter qu'il n'ait pas bénéficié de l'une des somptueuses illustrations qui ornent la couverture des autres suppléments.

Après quelques mois seulement d'existence, la gamme L5R s'annonce comme l'une des plus régulières et des plus prometteuses du marché actuel. Pour ceux d'entre vous qui ne connaissent pas encore ce jeu, je ne dirais qu'une chose : laissez-vous tenter !

Geoffrey

Score : 9/10
(pour l'ensemble de la gamme)

principale lacune de Trinity, à savoir l'absence d'un scénario d'introduction. The Last Gasp propulse vos PJs dans une enquête lunaire qui pose les bases de la campagne Darkness Revealed qu'on attend sous peu.
Au final, le Trinity Storytellers Screen jouit d'un bon rapport qualité prix.

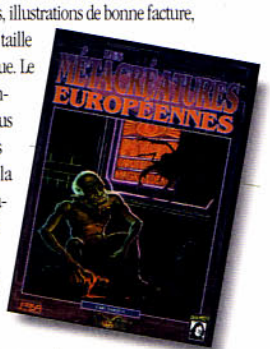
Score 7/10

Michaël Croitoriu

MÉTACRÉATURES EUROPEENNES

Un catalogue joliment illustré pour Shadowrun.
Édité Jeux descartes
192 f DISPO

Épais de 184 pages, le Paranormal animals of Europe nous arrive traduit en français pour un prix plus cher que le catalogue de la Redoute, qui a plus de pages et est rempli de top models...
Mais peut-être, mauvais en anglais, déjà armé du très utile Shadowrun France, avez-vous donc envie de diversifier la ménagerie que vos coureurs des ombres auront plaisir à prendre pour cible ? Ne nous méprenons pas, ce catalogue est plus une vitrine de safari pas-photo qu'un club de rencontres. N'exagérons pas non plus, seuls les deux tiers de l'ouvrage sont consacrés au catalogue, certes bien agencé, avec noms scientifiques, illustrations de bonne facture, habitats et habitudes, pouvoirs, taille relative, répartition géographique. Le dernier tiers, pour sa part, "commence" par un appendice confus mêlant la très intéressante mais trop courte théorie sur les Fäies, la Chasse Sauvage et d'autres créatures. L'appendice 2 nous offre deux variantes de méta-humains pour les joueurs désireux de ne pas ressembler à leur voisin (plus courants qu'on ne le pense dans les JdR) avec un trop facile raccourci : pour les Ogres, voir les règles sur les Orks, et pour les Minotaures, celles des Trolls... Trop facile... Dommage... Enfin, un lifting très complet des pouvoirs paranormaux viendra, à l'instar du Grimoire pour les mages, remettre un peu d'ordre dans la débauche d'effets spéciaux dont sont capables les Métacréatures.



Score 7/10

Une bonne traduction d'une extension indispensable... Si votre campagne se situe en Europe ou si vous êtes un collectionneur des suppléments de ce très bon jeu.

Freddy TSUNG

Corax

Il n'y a rien de meilleur que le goût de l'œil d'un mort
Un supplément en anglais pour Werewolf : The Apocalypse.
99 F Dispo

Vous y perdrez des plumes !

Présenté comme un tribebook classique, ce petit livret aborde une espèce rare de lycanthropes, les corbeaux-garous. Entre l'oiseau et l'homme, ces bêtes espiègles se livrent en secret à de nombreux larcins. Car, comme leur animal totem, ils sont voleurs et lâches. Les Corax sont en fait les maîtres de l'information chez les garous. Ces drôles d'oiseaux colportent tous les bruits car ce sont les messagers du vent, des espions redoutables.

RÉSISTANCE

Supplément pour Shaan
édité par Halloween Concept
129 francs Sortie fin mars

Votre but : récupérer votre planète.
Votre moyen : les réseaux illégaux héossiens.
Quelques semaines après l'anniversaire de la mort du Che, Igor Polouchine, l'auteur de Shaan, nous propose sa version de l'émancipation d'un peuple avec Résistance, un gros livret de 112 pages joyeusement illustré par l'auteur lui-même (un vrai plaisir) et Bernard Bittler.

Une lumière dans la nuit

Après le supplément consacré aux humains, Résistance continue à jouer sur la corde sensible des joueurs en enfonçant encore un peu plus ces fragiles créatures, certes décadentes et cruelles, mais si attachantes que sont les colons humains...
Pour lutter contre le fléau des Hommes-Dieux et de leurs enfants, la Résistance se présente comme l'espoir héossien ; mais il existe une multitude de factions décrites en détail dont les buts et les aspirations sont loin d'être identiques, comme si les choses pouvaient être aussi simples.
Un système de création d'un personnage maquisard et de son passé est aussi proposé dans ce supplément, avec un concept intéressant de legs de capacités par la puissance du Shaan.

Que le Shaan soit avec toi, jeune Luke

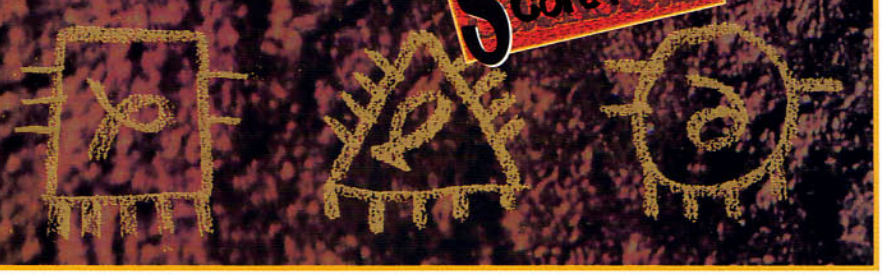
Résistance se présente en fait comme un prolongement obligatoire du livre de base avec de nouvelles créatures, une description de la faune et de la flore héossiennes, ainsi qu'un appendice sur du matériel de campagne.
Tout cela pour vous projeter dans de nouveaux paysages comme les forêts blanches et les terres pures, en passant par Wana, la cité libre où les humains et les Héossiens cohabitent dans la sérénité et l'égalité.

Sales petits secrets

Mis à part cette profusion, le réel intérêt de ce supplément se trouve dans le petit cahier noir des secrets de la Résistance : on y découvre quelques traîtres humains, des complots internes et bien d'autres secrets qui pourraient changer bien des choses si vos joueurs venaient à les découvrir. Mais n'allons pas trop loin dans les révélations.
Comme pour Les Humains, de courtes nouvelles ponctuent ce livret ainsi que de petits synopsis qui se baladent au détour des pages, facilitant grandement la lecture et offrant des idées de scénarios vraiment intéressantes.

Mogoaï

Score : 8/10



SUITE PAGE 50

Forteresse

Une extension pour Magic sans Christophe Lambert
Extension en français pour Magic : l'Assemblée
+/- 20 F Dispo le 3 mars

Distorseur cérébral
2BB Rare
Invoquer esprit 0/0
Le Distorseur cérébral arrive en jeu avec 3 marqueurs +1/+1 sur lui.
2B, retirez un marqueur +1/+1 du Distorseur cérébral : Le joueur ciblé choisit une carte et la défausse.

Derrière les hauts murs de son antre, Volrath attendait les héros de pied ferme. Gerrad et ses compagnons viendraient forcément tenter de délivrer leur amie Sisay. Tous les pièges étaient prêts pour les recevoir. Les ingénieurs les avaient tous remis en état dans la matinée. Que ses héros étaient misérables et faciles à manipuler ! En se frottant les mains de joie, Volrath sourit de contentement en savourant à l'avance sa victoire. Au même moment, Gerrad et son équipage pénétraient en silence dans les entrailles du donjon. Les valeureux héros ne se doutaient pas encore des obstacles qu'ils auraient à franchir pour ressortir vivants de la Forteresse.

Treizième complément indispensable à Magic, Forteresse sera disponible en boutique dès le 3 mars. Il proposera 143 nouvelles cartes à inclure illico dans tous vos paquets de jeu. L'histoire dont est tirée Forteresse fait suite à Tempête. On y retrouve les mêmes personnages et les mêmes nouvelles capacités de jeu. Elle vient compléter et enrichir toutes les nouveautés développées dans la série précédente.

Le bon personnel se fait rare de nos jours

Cette nouvelle série est essentiellement composée de créatures. Toutes les couleurs offrent un grand nombre de nouveaux sorts d'invocation. Des bêtes de toutes tailles vous seront proposées et viendront sûrement conforter vos penchants pour les jeux d'attaque. On distinguera en particulier des familles de bestioles ayant toutes la même capacité. Citons pour exemple le peuple en-Kor en blanc dont le pouvoir est de rediriger gratuitement les blessures qu'il subit vers d'autres créatures sous votre contrôle. De même, en vert, les Epixs pourront transférer leur puissance à d'autres créatures. Vous retrouverez aussi des Litiques et des Slivoïdes très jouables qui viendront compléter la liste de ceux qui existaient déjà dans Tempête. Nul doute que leur accumulation les rende plus puissants et donc plus jouables. Ici comme ailleurs l'union va faire la force.

Y a plus de bons maçons

Forteresse contient aussi des murs qui, une fois n'est pas coutume, méritent toute notre attention. Il n'y en a qu'un par couleur et ils coûtent tous le prix forfaitaire d'un mana coloré et d'un mana incolore. Le mur rouge est simplement 4/1 et initiative. Cela en fait un bloqueur efficace mais fragile aux multiples avatars de sorcier sybarite qui traînent sur les tables de jeu. Les quatre autres murs, dans les quatre autres couleurs, sont tous 0/4. Ils ont chacun un pouvoir original et assez puissant pour les rendre jouables. Le blanc vous fait gagner un point de vie pour chaque blessure qui lui est infligée en combat. Le noir au contraire inflige au contrôleur de la source de dommage autant de blessure qu'il vient de subir en combat. Le bleu est assez stupéfiant puisqu'il renvoie dans la main de leur propriétaire les créatures qu'il bloque. Le vert enfin vous permet de piocher une carte lorsqu'il arrive en jeu. Il permettra des combos terribles avec d'autres créatures comme Ruée de Gnou qui vous renvoie à chaque tour une créature verte en main. Ainsi, à chaque tour vous disposerez d'un mur 0/4 et piocherez une carte pour deux manas. On a vu des combos moins rentables rendre fous des joueurs acharnés. Méfiance donc car si les murs de la Forteresse n'ont pas d'oreilles, ils n'en sont pas moins redoutables. D'autant plus qu'un enchantement blanc nommé Rolling Stones, en hommage au célèbre groupe, va tous leur permettre de passer à l'offensive.

Pour les nombreux amateurs du noir, nous vous signalons le retour en force des cartes de défausse qui vous permettent de vider la main de votre adversaire et de lui donner la migraine. Et pour faire bonne mesure, il existe aussi un enchantement noir qui va infliger à vos ennemis deux points de dommage chaque fois qu'ils se verront forcés de se défausser d'une carte ! Avec des cartes comme Roue de la fortune ou encore Enclume de Bogardân, vous allez pouvoir faire des ravages. Si vous étiez brouillé avec le noir, il est fort probable que Forteresse vous réconcilie avec cette couleur ténébreuse et puissante.

Nous ne résistons pas au plaisir de vous dévoiler quelques cartes particulièrement savoureuses qui apporteront de l'originalité dans le jeu. En bleu, vous découvrirez un enchantement nommé Salle du rêve qui va vous permettre ne plus payer le coût de lancement de tous vos sorts. Pour les lancer, vous allez pouvoir vous défausser d'une carte de la même couleur exactement de la même façon que vous le faisiez avec Contagion et Force de volonté à la grande époque d'Alliances. Voilà bien l'exemple d'une carte qui va faire la joie des petits et des grands et le malheur de tous les arbitres qui devront vous expliquer en détail les subtilités de ce sort.

En guise de conclusion, nous vous invitons à prendre le temps de bien découvrir les richesses de Forteresse. C'est une extension riche dont les nombreuses subtilités vous apparaîtront peu à peu. Les concepteurs de ce produit ont particulièrement bien réussi à équilibrer les cartes. Nul doute que vous en serez satisfait que vous soyez débutant, amateur ou super pro.

Timbre Poste
PS : Merci Manuel pour ton humour.

Score : 8/10

FALLOUT

Simplement le meilleur jeu informatique (MAC et PC) en anglais édité par Interplay, presque dispo, 350 francs

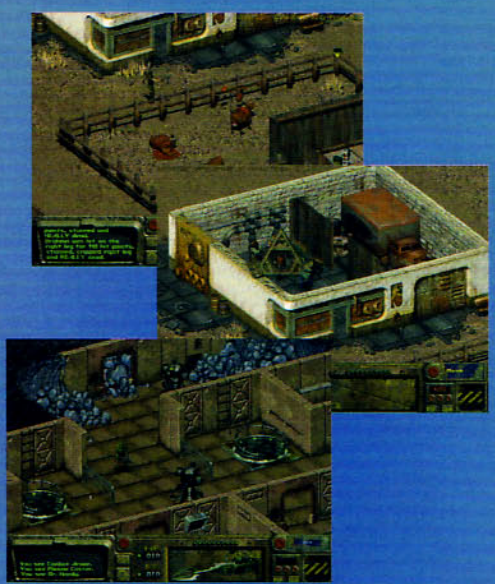
Fallout vous propose de vivre quelques mois dans la peau d'un survivant de l'apocalyp se nucléaire qui sort de son abri pour trouver une pièce de rechange au système de renouvellement de l'eau qui permet à sa communauté de survivre en circuit fermé (respirer ici). Cela ne semble pas passionnant de prime abord mais c'est tout simplement le début du meilleur de jeu de rôles informatique jamais paru.

Le look coco

Le jeu se présente sous la forme d'une sorte de Diablo post-apocalyptique. C'est donc très beau et tous les écrans intermédiaires (fiche de perso, options, etc.) sont " lookés " façon technologie des années 50 (postes télé à lampe, fils qui courent partout, rivets et plaques de métal rouillé). Les écrans que le personnage utilise (ordinateur portable, par exemple) ont un écran vert que ne renieraient pas les possesseurs d'un Apple IIe (paix à son âme). Cela donne une ambiance géniale au jeu avant même de tirer le moindre écheveau de l'intrigue. Lorsque vous rencontrez des personnages importants, vous avez le droit à un discours sous-titré très bien joué (je parle ici de la V.O.), ainsi qu'à une animation de la tête du personnage selon ce que vous lui racontez (il sourit, fronce les sourcils, se met à hurler). Il est bien plus facile de sentir le " feeling " d'un personnage de cette façon : un chef de gang anarchiste ne réagit pas de la même façon qu'un enforcer droit et fasciste.

La création du personnage

Je ne vais pas être tendre : le système de création de personnage de Fallout est meilleur que bien des systèmes de jeu sur table. C'est aussi simple que cela. Il utilise le système habituel de partage de points (pour les carac, les compétences, etc.) et l'incontournable principe des défauts/avantages. Mais là où GURPS permet de créer des grosbills en pervertissant les règles, le système de Fallout est plus subtil : chaque défaut est couplé avec un avantage. Pas moyen de grosbilliser, juste de concevoir un personnage spécialisé (TRÈS spécialisé) ou au contraire totalement polyvalent. Une vraie merveille.



L'interface

Le déplacement du personnage se fait à la souris et des commandes simples (et des raccourcis clavier très bien conçus) permettent une totale interaction avec l'environnement. Même si, lorsque vous passez sur un objet ou un personnage, on vous propose une action type (genre : parler à un PNJ ou prendre un objet), rien ne vous empêche de le regarder avec soin, le voler, l'attaquer sans sommation, etc. Idem pour le déplacement : vous pouvez marcher, courir ou même vous déplacer en silence (là, les chances de réussite dépendent d'une compétence).

Le système de combat

Ici, on ne trouve rien que du classique : combat en tour par tour, sur hexagones avec critiques, possibilité de visée, dommages aux effets différents selon la partie du corps touchée, armes qui tirent en rafale et aire d'effet. Tout y est. Il est évident que Fallout est un monde violent et la plupart des combats se passent au fusil à pompe à deux mètres au-dessus du bar lorsque le barman vous parle mal. Ce monde sauvage où tout le monde est armé rappelle les meilleurs westerns, le gore en plus.

L'intrigue

Ne comptez pas sur moi pour vous allécher avec une once d'intrigue (l'aide de jeu dans ce numéro fera l'affaire). Par contre, je peux vous assurer que quelque compétence que choisisse votre personnage, il pourra terminer le jeu. Forcément, pour les petits malins qui préfèrent la baston à la réflexion, le tout sera bien plus simple (mais moins intéressant). Pour les adeptes de la ruse et de la discrétion, l'aventure prendra un autre tour mais sera tout aussi passionnante. Et je pourrais recommencer avec les beaux parleurs et les adeptes de la technologie. Tous sans exception peuvent finir le jeu et ça, c'est non seulement une première mais aussi une grande avancée dans le jeu de rôles informatique. Ajoutons que le scénario n'est pas du tout dirigiste (ce qui est la moindre des choses pour un produit de cette qualité).

Des défauts ?

Oui, il y en a quelques-uns (sinon ça aurait été le 10/10 sans problèmes). Tout d'abord le jeu est en temps limité. Cela permet de donner un côté dynamique à l'intrigue mais cela laisse aussi un petit goût de revenez-y lorsque l'histoire se termine. On aurait aimé explorer les endroits restés dans l'ombre une fois les gros problèmes résolus. Reste à recommencer l'aventure avec un personnage tout à fait différent et essayer un autre mode d'investigation. On a quelquefois des surprises de taille. Mais la principale critique est l'interaction avec les alliés qui se joignent à vous. Ils n'utilisent que très peu le matos que vous leur donnez, ne sont pas prêteurs (il faut utiliser la commande " voler " pour récupérer le matos : c'est sans problème majeur puisqu'ils ne vous en veulent pas après, mais ce n'est pas du tout roleplay) et agissent comme des débiles en cas de combat (ils tirent à l'arme automatique à tout va, risquant par là même de vous blesser). Cela va de l'agaçant (voler pour récupérer du matos) au franchement chiant pour leur IA lors des combats. Un patch pourrait peut-être régler le problème non ?

CROC

Score : 9/10

The Great Maze

Supplément en anglais
pour Deadlands
Édité par Pinnacle
Entertainment Group
Par Robin D. Laws
et John Hopler
220 F Dispo

Petit scarabée et le labyrinthe inondé

Lancée en 1996, la déferlante Deadlands n'a pas fini de nous surprendre. Après une esquisse inspirée d'un univers d'épouvante composé pour les frères Cthulhu, Gatling et Winchester, Pinnacle Entertainment nous invite à une visite guidée de la plus grosse mine de roche fantôme au monde.

Rappel des épisodes précédents, la Californie de Deadlands n'a plus rien à voir avec celle de l'histoire. Victime d'un tremblement de terre provoqué par le mystérieux Raven (NDLR: le chaman indien, pas le ninja que l'on voit à la télé !), c'est désormais une immense baignoire d'eau de mer en forme de labyrinthe rocheux. Pour ce qui est de la roche fantôme, c'est le plus fabuleux combustible de la planète. À tel point que son apparition a provoqué une ruée vers la Californie sans précédent.
Pour vous accompagner dans ce voyage à travers l'ouest américain, les auteurs n'ont pas lésiné sur les moyens. Ils ont recruté le meilleur Pinkerton de la région. The Great Maze regroupe toutes les informations que Samuel Hellman a pu rassembler au cours de son auguste carrière. Ce dossier passe en revue tous les aspects du Labyrinthe, que ce soit l'histoire, la géographie ou la survie, règles à l'appui. Les nouveaux archétypes et caractéristiques des différents types de bateaux et d'abominations connus ne sont certainement pas de trop.

Le gros de l'exposé se concentre sur les différentes forces en présence, à savoir l'Union, les Confédérés, les Barons du Rail, l'armée mexicaine, les Français, les Indiens et les Chinois. On profite au passage de l'expérience de Robin D. Laws sur l'Extrême-Orient. L'auteur du jeu de rôles Feng Shui nous gratifie non seulement de règles sur les arts martiaux, mais dresse aussi et surtout un portrait éclairé de ce peuple travailleur et de ses triades. Pour parfaire ce chef-d'œuvre, Samuel Hellman nous livre ses impressions sur la ville de Lost Angels. Comme on pouvait s'en douter, le "home town" de Grimme n'a rien à voir avec Disney World.

À l'image du Labyrinthe, The Great Maze est une véritable mine d'or. La description de la Californie et de ses protagonistes vaut à elle seule le détour. La boîte est certes chère, mais le matériel fourni et la qualité du contenu sont largement à la hauteur. En conclusion, un "must have" pour tous les Marshal de Deadlands.

Michaël Croitoriu

Score : 9/10

Vous découvrirez successivement l'histoire des origines de cette tribu qui remonte à la nuit des temps. Sont ensuite décrits de manière assez synthétique son organisation, ses rites et ses mythes. Le troisième chapitre vous permettra de survoler le monde comme si vous possédiez de grandes ailes noires et comme si vous planiez, doucement, de nuit, d'un continent à l'autre au gré des vents. Seule cette première partie présente à mon avis de l'intérêt. Elle est assez dense pour vous fournir toutes les idées nécessaires pour faire des Corax une pièce majeure de votre chronique car leur histoire est à la fois sombre et très originale. Les corbeaux-garous, animaux de la nuit dédiés à la lune, ne sont pas un gag et leur existence s'intègre parfaitement à l'ambiance du *Monde des Ténèbres*. Ils apporteront de la richesse et de la diversité à un *Werewolf* qui sans en manquer n'a manifestement pas la profondeur des autres jeux de la famille, en particulier de *Vampire*.

La seconde partie du livret comprend les incontournables éléments techniques avec les nouveaux Merits and Flaws, les indispensables rituels et les non moins regrettables dix perso pré-tirés permettant de remplir les dix dernières pages du module où l'on a jamais plus rien de mieux à dire. Comme on dit chez nous, "les corbeaux croassent, la caravane passe et l'pendu trépasse".

Score 6/10

TP

The Book of Legions

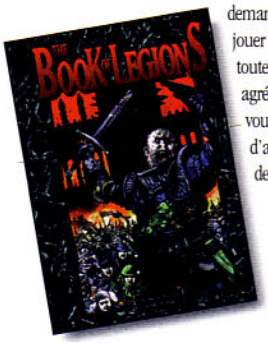
De quoi rendre vivante l'armée des morts

Supplément en anglais pour
Wraith : The Oblivion.
130 F Dispo

Les âmes des morts ne partent pas en paix. Avant d'atteindre l'Oblivion elles connaissent plusieurs étapes intermédiaires dont un passage par l'Underworld. Elles rejoignent alors le ballet des âmes en peine au sein de la grande armée des morts. Car chaque Wraith peuplant le Sombre Royaume d'Acier est membre d'une des huit Légions. Quels que soient son rôle et son importance dans la Hiérarchie, nul n'y échappe.
Chaque Légion regroupe les morts en fonction de critère très précis, comme le moment et les raisons de leur décès. Ainsi, dans la Légion Émeraude se côtoient tous les malheureux dont la fin, aussi accidentelle que soudaine, fut le fruit tragique du destin aveugle. C'est la Légion de ceux dont la mort inutile n'est que le fruit d'un mauvais, d'un pitoyable coup du sort. Un papy diabétique, mort parce que son caniche aveugle et nain à accidentellement arrêté sa machine de dialyse, côtoiera les victimes innocentes renversées par le chauffeur bourré du camion de la voirie se prenant pour Fangio, fauchées avant l'âge sur un passage clouté devant leur école. À l'instar des autres suppléments, vous pourrez, si vous êtes dépressif, vous finir en lisant ces pages pleines d'humour et de froid cynisme qui donnent au jeu toute sa saveur.
Ce guide intéressant a donc pour but de donner relief et profondeur à la pieuvre tentaculaire et uniforme que semblait être l'organisation de la Hiérarchie. En huit chapitres, chacune des Légions est décrite et analysée en détail. Leurs chefs, les redoutables Deathlords, leurs habitudes, leurs us et coutumes politiques et militaires n'auront bientôt plus de secrets pour vous. On se demande même comment on a pu jouer à *Wraith* sans avoir accès à toutes ces info fondamentales. Très agréable à lire, ce supplément, vous donnera une grande bouffée d'air vicié en provenance directe de la tombe.

Score 8/10

TP



The Fallen Angel

Scénario en anglais pour Ars Magica
Édité par Atlas Games
80 F Dispo

Premier scénario officiel pour *Ars Magica* 4ème édition, *The Fallen Angel* transporte vos PJs en Irlande. Censés enquêter sur la chute consécutive de trois étoiles filantes dans une même région, nos mages croisent le chemin d'un illuminé qui prétend être le légendaire Cu Chulainn. Prêt à tout pour restaurer l'autorité irlandaise, ce dernier se prépare à agir contre les envahisseurs anglais. De Dublin à l'île de Man en passant par les collines de Wicklow, vos joueurs devront se démener pour percer le secret des météorites et conclure ainsi leur enquête. Le noir ennemi démasqué, il ne leur restera plus qu'à trouver un moyen de dépasser les limites de la magie hermétique.

The Fallen Angel est un scénario moyen qui, même s'il reste linéaire et manichéen, a le mérite de proposer de nombreuses aides de jeu. Outre la description de l'île de Man et celle de Dublin, on découvre un encadré sur la légende de Cu Chulainn, sans oublier le précis d'histoire irlandaise permettant d'adapter cette aventure à d'autres périodes historiques. Un traité sur les corps célestes complète enfin une copieuse bibliographie qui constitue une bonne base d'étude sur l'Irlande pour tous les familiers de la langue de Shakespeare.

Score : 6/10

Michaël Croitoriu

The White Hand

Supplément en anglais pour ME : the Wizard édité par ICE
20F DISPO

Vous trouvez que le Bien et le Mal sont des concepts trop manichéens ? Alors jouez à *White Hand* : cette extension vous permet d'incarner un sorcier corrompu, ni bon ni mauvais, juste égoïste et prêt à tout pour atteindre son but.

La dernière extension de *Middle-Earth CCG* apporte son lot de nouveautés. Nouveau type de personnage avec les "Fallen Wizards", nouveaux types de cartes et nouvelles règles. Ce supplément introduit une tierce partie dans l'univers jusqu'alors très simple des Terres du Milieu. Avant, il y avait les bons : les Istari, sorciers dont le but était de sauver les peuples libres, et les méchants : les Nazgûls, lieutenants de Sauron. Il manquait un élément clé : les Sorciers corrompus, comme l'ont été Saroumane et Radagast dans la trilogie, qui ont oublié leur but et se sont consacrés à des Objectifs personnels. L'un à la recherche du pouvoir absolu, l'autre consacrant ses efforts à la protection des animaux et de la Nature. Vous pouvez maintenant incarner de tels personnages.

La force du sorcier corrompu réside dans sa capacité à tirer profit des cartes "héros" et des cartes "séides" (les deux types de ressources des stand-alone : pour jouer, il vous faut donc déjà posséder ces cartes). Sa faiblesse réside dans l'absence de confiance qu'ont envers lui les grands : il ne peut rallier de grands personnages tels les seigneurs elfes.

En terme de jeu, l'extension est passionnante : elle bouleverse complètement les habitudes et les mécanismes. Le prix à payer est fouillée, bien moins dirigiste et bien plus riche en roleplay intense. Ce n'est pas une suite de scénarios vaguement reliés entre eux, c'est un puzzle que les investigateurs reconstituent petit à petit. Il entraîne les personnages-joueurs dans plusieurs pays et le matériel fourni (plusieurs pages d'indices) met parfaitement dans le bain. On regrette cependant deux choses : premièrement, la campagne est peut-être un peu longue. Tout le monde ne peut pas jouer deux fois par mois pendant un an et demi. Deuxièmement, elle est terriblement mortelle, à un point tel qu'on se demande si on n'est pas obligé de se constituer une banque de "clones" à la Paranoïa. Les chances de mourir sur un coup de dé sont indignes d'une œuvre aussi majestueuse. Gageons que les nouveaux maîtres de jeu sauront trouver un moyen de gérer ces légers défauts avant de lancer leurs joueurs dans cette immense saga. À ne pas rater (même si vous ne jouez pas à l'Appel, vous en tirerez bien quelque chose).

Lord Winfield

Utatti Asfet

Supplément en français pour l'Appel de Cthulhu
Édité par Jeux Descartes
166 F Dispo

Cette campagne pour l'Appel de Cthulhu 90 fera voir du pays à vos personnages-joueurs, cela ne fait aucun doute. Entre Tonga (Pacifique sud), la Nouvelle-Orléans et le Soudan, on ne risque pas de s'ennuyer et les joueurs grosbills qui ne jurent que par leur fidèle Thompson (qu'ils auront troquée pour l'occasion contre un M16 flambant neuf) pourront aussi bien réussir les épreuves que le maître des arcanes dressera devant eux que les rats de bibliothèque (et c'est assez rare pour être noté). Mais le tableau serait idyllique s'il n'y avait pas deux gros problèmes. Premièrement, le look de l'extension (dessins, frises) et le ton même de l'œuvre font mal passer les spécificités des années 90 par rapport aux années 20. C'est d'autant plus dommage que d'autres auteurs sont parfaitement parvenus à mixer l'horreur de HPL et la haute technologie (dans Delta Green entre autres). Le second problème, à la fois anecdotique et plus grave encore, est le curieux appendice que nous fournissent les auteurs. Une description, jour par jour, de la «guerre du Golfe" (le scénario se passe en 1992) avec chiffres à l'appui. L'auteur, bien gavé de hamburgers et de CNN, a parfaitement appris sa leçon : les Américains sont de trés gentils garçons et ont bien maté le psychotique Saddam. Des pertes causées à la population par les bombardements «chirurgicaux" ou dans le camp «américain" mais ni anglais, ni ricain, aucun mot, aucune trace. Cela sent la propagande à plein nez et on se serait bien passé de ça, surtout en ce moment (au moment où j'écris ces lignes, les F16 n'ont pas encore bombardé l'Irak mais cela ne saurait tarder). À moins que cela soit une vision de l'horreur cthulhienne que j'aurais mal assimilée.

CROC

Score : 7/10 pour la campagne

Score : 0/10 pour les auteurs. MM Guthrie et Luick, vous me gavez.

The complete masks of Nyarlathotep

Supplément en anglais pour l'Appel de Cthulhu
Édité par Chaosium
189 F Dispo

Qui suis-je pour me permettre de juger cette œuvre incontournable du jeu de rôles mondial (dans son ensemble) ? Je vais donc simplement vous résumer la situation : Les masques de Nyarlathotep est la meilleure campagne pour l'Appel de Cthulhu, la plus aboutie et la plus détaillée. Les fans de Warhammer trouveront la campagne impériale plus à leur goût. Mais ils auront tort : Les masques (comme disent ceux qui savent, ceux qui l'ont jouée) est bien plus

Score : 9/10

Escape from Innsmouth

Supplément en anglais pour l'Appel de Cthulhu
Édité par Chaosium
179 F Dispo

Encore une réédition, et de taille. Escape from Innsmouth nous propose la description de la ville la plus bizarre de tout l'univers de l'Appel de Cthulhu. À lire les 70 premières pages de ce supplément, on se rend compte à quel point les auteurs ont pris soin de penser à tout et d'imaginer tout ce que la présence d'êtres surnaturels dans notre monde peut impliquer. On est loin des quelquefois bâclés "Machin sur Creuse by Night". Mieux que cela, les interactions humains-profonds et humains-ordre de Dagon permettent d'imaginer moult péripéties qui se résoudront aussi bien par du bon roleplay que par quelques coups de canon scié bien placés entre les deux yeux. Cette œuvre géniale est complétée par trois scénarios d'intérêt TRÉS inégal : les deux premiers sont très sympas, surtout le premier en fait qui implique qu'un des personnages-joueurs ait peut-être quelques ascendants profonds (difficile quand on prévoit une longue carrière d'investigateur). Le dernier scénario est parfaitement risible, limite gag (s'il n'occupait pas 70 pages sur les 170 que comporte l'extension) et nous propose ni plus ni moins que de participer à la destruction totale de la ville (y compris des bâtiments sous-marins par des torpilles tirées d'un sous-marin). Il y a quelques bons moments mais être obligé de gérer le combat entre des Marines et un shoggoth ne doit pas plaire à beaucoup de maîtres des arcanes. Et à moi non plus d'ailleurs. Acheter un supplément de 170 pages pour en jeter presque la moitié, c'est un peu dur...

Lord Winfield

Score : 6/10

SUCCESSORS

the battles for Alexander's Empire

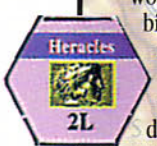
Jeu de Plateau
en anglais édité par Havalon Hill

250 F environ

Dispo

Une salade de Macédoine...

Sorti avant les fêtes de fin d'année, Successors aura éveillé plus d'intérêt que le repoussant "Starmarines" du même éditeur. La boite plutôt jolie évoque immédiatement des références ludiques connues, chères aux amateurs de jeux de plateaux : un peu de Civilization, une touche de History of the World, et une pincée de Res Publica, c'est bien du Avalon Hill, nous sommes en territoire connu.

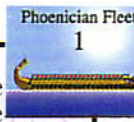


Le contexte historique, est la période tumultueuse qui suivit la mort d'Alexandre. Celui-ci nous a quitté comme chacun le sait le 10 juin -323 vers environ 13h53, ne laissant aucune instruction précise quant à son successeur. Tout le monde s'est alors regardé avec hésitation avant de s'étriper en criant "c'est moi, c'est moi !". Bon je simplifie un peu, mais en gros c'est ça.
Chacun des 3 à 4 joueurs va jouer une paire (en général) de personnages importants de l'époque afin de réussir à reprendre en main le destin de cet empire en dislocation. Dans la lignée de We The People, toute la partie évoluera entre les choix stratégiques des joueurs, des événements historiques programmés et le destin qui agira sous la forme des cartes de TYCHE (c'est la déesse grecque de la chance, qu'est-ce qu'on vous a appris à l'école ?) et les dés, car il y en a, pour les résolutions d'action.

On a osé enlever Alexandre IV avant que je l'assassine ! C'est immoral !

Comme souvent dans les bons jeux, il existe plusieurs méthodes pour atteindre la victoire, certains préféreront élever des bébés au sang bleu et se marier avec Cléopatre (pas celle d'Asterix, une d'avant encore !) afin de gagner à la légitimité, d'autres préféreront enterrer le corps d'Alexandre à Pella en Macédoine (c'est moi qui a le macchabée c'est moi le roi), d'autres encore, en conquérant le plus de provinces (genre pétage de gueule à tout va). Le choix des personnages que possèdent les joueurs se fait aléatoirement et chacun d'eux à des caractéristiques et un site de départ différent.

Les batailles se résolvent simplement à l'aide d'une table croisant résultat de jet de dés et taille de l'armée. Le jeu se déroule en phases successives, chaque joueur l'un après l'autre. Une partie dure au maximum 5 tours. La Phase Stratégique qui est la plus importante est elle même divisée en sous-phases pendant lesquelles sont jouées les cartes de Tyche. Elles permettent des implantations de troupes, des assassinats, des mariages et autres trahisons qui donnent à la partie un de ses aspects les plus réjouissants.



Ce jeu est avant tout une simulation historique, et les mécanismes collent à cette réalité tout en laissant suffisamment de paramètres d'actions pour que les joueurs puissent réellement appliquer une stratégie personnelle. Si cette volonté simulationniste n'est pas orientée "wargame" et si elle permet un bon renouvellement du jeu sur de nombreuses parties, elle alourdit la pratique par une multiplicité de petites règles et sous-alinéa qui risquent de rebuter les joueurs novices. Ceux qui ne sont pas arrêtés par l'apprentissage des 16 pages de règles anglaises y découvriront un jeu agréable, riche en rebondissements et parfaitement représentatif de cette époque.
-Allez j'enlève Cléopatre !
- Je contre.

Docteur Mops

une complexité toujours croissante. D'autre part, un jeu de sorcier corrompu est plus lent à mettre en place. Autrement dit, il gagne moins souvent, et demande des parties assez longues (du jeu à deux pioches le plus souvent). Pour toutes ses raisons, White Hand est une extension qui ne fera réellement plaisir qu'aux joueurs purs et durs parfaitement rodés. Les autres seront écrasés par la difficulté. Dommage, car le produit vaut le détour.

Alexandre Znik

Hell on Wheels

Extension en français pour INS/MV3
Édité par Asmodée Éditions
126 F Dispo

On attendait fermement, en cette fin de mois de février, le guide des Anges (mais il a été retardé à cause du gros temps) et on trouve Hell on Wheels dans nos boutiques préférées. Renseignements pris, c'est aussi le titre du live de Manowar. Grand bien leur fasse. Cette extension présente la nouvelle donne angélique et démoniaque sous la forme d'une campagne qui mène les personnages-joueurs d'un coin du monde à l'autre (avec une petite préférence pour l'Afrique et la France). Tout ce qui fait une bonne campagne de INS/MV est là, même si les scénarios soufflent souvent le chaud et le froid (en alternant enquêtes roleplaying et bastons tous azimuts). On y perd souvent son latin. Le rythme est frénétique et les personnages-joueurs auront bien du mal à souffler entre chaque carton. Si les scénarios sont relativement simples (cela dépend des cas), le cœur de la campagne est réellement difficile à saisir et les joueurs risquent de passer à côté de quelque chose de très gros... Surtout s'ils ne sont pas fouineurs. Un défaut ? Disons que le style très différent des quatre auteurs ne donne pas un aspect très homogène aux scénarios, même si la campagne est tout à fait cohérente. Le thème ? Disons que la couverture ne représente pas une sorte de Paris-Dakar démoniaque mais bien une représentation new age des quatre cavaliers de l'Apocalypse.

Marcel Lebard

Edenia

Extension en français pour Shaan
Édité par Halloween Concept
59 F Dispo

Des Hommes-Dieux, j'en connais six. Pas sept. Même en comptant bien. Alors quand un parfait inconnu décide de revendiquer son appartenance à la Très Sainte Famille, forcément, ça fait du bruit. Surtout quand l'inconnu en question prétend prouver ses dires par une série de fouilles archéologiques et évoque des secrets antérieurs à l'arrivée des humains sur Héos... Une incroyable course à la vérité qui sert de trame au palpitant Cycle d'Odéa, la campagne "à jouer et à moduler comme on veut". Et après Archéos, où l'on découvre les ambitions du très énigmatique Abel Cadrissian, c'est au tour d'Edenia de tenir en haleine une équipe de PJ ballottée par une série de découvertes et de révélations fracassantes. Un second volet très "politique", au suspense haletant, qui mènera les PJ jusqu'à une mirovolante cité peuplée de comploteurs professionnels, de prêtres mystérieux et de zoomorphes de collection. À mi-chemin entre "Le Nom de la Rose" et le "Peter Pan" de Loisel, l'ambiance surnaturelle d'Edenia ravira les amateurs de complots vraiment tordus et permettra aux PJ de s'immiscer dans les petites affaires du Nouvel Ordre dont les Églises, secouées par les révélations de Cadrissian, vont s'entre-arracher les cheveux à grand renfort d'assassinats, de coups dans le dos et de trafics d'influence. S'il peut aisément être joué hors contexte, grâce à une description minutieuse des intervenants et aux nombreux encadrés permettant d'approfondir chaque point important de l'enquête, Edenia gagne à faire suite au premier volet d'une campagne placée sous le signe d'une enquête et qui fleure bon la résistance et les luttes intestines. Tout un programme.

JULIEN BLONDEL

La grande bibliothèque

Les Trois Coups du Démon

Polar futuriste de Frank Rich
Edité par Fleuve Noir
39 F - Dispo

Ce livre constitue la seconde aventure de Jake Strait, ce héros qui a fait de l'extermination sa profession. Obligé de fuir sa ville natale, il se retrouve engagé pour fomenter une révolution à Denver. Ce roman est une bonne surprise, le scénario ménage un bon suspens et le style est efficace. Malheureusement l'auteur laisse dans le flou son monde. Un meneur Cyberpunk devrait malgré tout y jeter un œil. En bref, un agréable divertissement.

Olivier Collin
Score : 6/10

Mort d'un Sombre Seigneur

de Laurell K. Hamilton
aux éditions Fleuve Noir
39 F - Dispo

pour quelques zombies de plus

Ce bouquin est comme sa couverture : une huile sans ambition en apparence, derrière laquelle se cacherait un tableau de Brom. En effet, même si le style est impeccable, si le scénario promet une réelle aventure épique et dense typique de l'univers transylvannien de Ravenloft, on finit par être déçu car pour tout souffle épique on obtient un remix littéraire de "Thriller" dans la lignée des "Contes de la crypte". L'histoire n'est pas simple, écoutez plutôt : la jeune Elaine découvre sa nature de magicienne avec quelques autres gentils héros. Cette joyeuse troupe va se retrouver à la chasse aux zombies dans une ambiance de folie bavaroise, où se mêlent magie et mort accompagnées d'arbres assassins et de loups-garous. Mais il faut avouer que tous ces éléments mis bout à bout finissent par rendre ce livre hermétique .
Bien que ce livre soit exploitable sans effort pour un bon petit scénario d'angoisse, on regrettera cependant le manque de clarté de l'ouvrage.

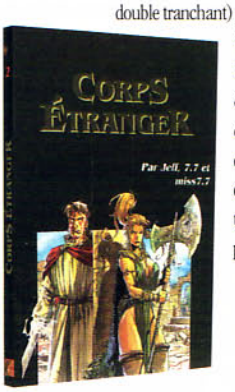
Mogoaï Fix
Score : 5/10

Corps Étranger

Roman d'heroic fantasy dans l'univers du jeu de rôles Bloodlust de Jeff, 7.7 et miss 7.7 publié aux éditions du Khom-He•don
54 F - Dispo

Du sang et des armes

Tout commence à Pôle, capitale cyclopéenne d'un empire moribond, où l'on retrouve Bölker, le barbare piorad, Sharpness, sa francisque, et Jean Pace, le lettré, qui cherchent à comprendre ce qui a bien pu arriver à une Arme-Dieu désertée par le Dieu qui l'habitait. Comme ils ne sont pas les seuls à s'intéresser à la disparition de l'immortel, tout se complique très vite et les auteurs tissent les fils d'une intrigue passionnante, enlevée, riche en rebondissements, qui s'achève en apothéose sanglante dans un port lointain des steppes du nord... À la fois lié au premier tome de la saga des Armes-Dieux (À double tranchant) par ses personnages et indépendant par son intrigue, Corps Étranger correspond en tout point à ce qu'on est en droit d'attendre d'un bon roman d'heroic fantasy sauvage, une enquête bien tordue en plus. Du tout bon.



Ben
Score : 7/10

Cicatrices

de Caroline Spector
chez Fleuve noir
42 F - Dispo

Décidément, les couvertures chez Fleuve donnent un aperçu réaliste du contenu. Tout les attraits de l'univers d'Earthdawn sont décrits avec précision dans le voyage onirique d'une horreur, sorte de fantôme démoniaque aux fantasmes violents, contrôlant deux amants qui se haïssent.
Une elfe maso. et un voleur sadique se retrouvent en quête du joyaux de la reine des elfes de sang, la divine Alachia. Chacun des deux héros rencontre la créature et lui paye son tribut. Utilisé avec beaucoup de romantisme, ce livre fait l'effet d'un tremblement de terre dans les fragiles certitudes des lecteurs de fantasy avec hache et fracas. Cicatrices sonne le glas de mes préjugés sur la fantasy avec un livre de qualité dont on ne peut qu'espérer fébrilement la suite.

Mogoaï Peb
Score : 9/10

Les Cendres du Soleil

Roman médiéval fantastique d'Hanovi Braddock aux éditions Fleuve Noir
39 F - Dispo

Profane, passe ton chemin. Ce livre est réservé aux initiés : j'entends par là CEUX qui ont déjà acheté les sept autres volumes et qui

Blue

Roman de science fiction post-apocalyptique — **De Joël Houssin**
Édité par Florent-Massot — **49 F - Dispo**

Au-delà de ce mur, pas de futur

Plusieurs clans s'entre-déchirent dans une cité en ruine. Ils sont coupés du reste du monde par un mur infranchissable et sévèrement gardé par d'étranges robots. Pourtant, Blue, le leader du clan des patineurs ,a le projet fou de l'attaquer. Pour réussir ce pari insensé, il lui faut unifier tous les clans sous sa conduite en enterrant les haines ancestrales.
Blue est à mon avis le meilleur roman de Joël Houssin, qui met en scène un monde fou, sauvage où la violence est quotidienne. On plonge complètement dans cet univers futuriste. On a droit à une description minutieuse de la mentalité des différents clans, de leur mode de vie. Un livre à rapprocher du film "Les guerriers de la nuit". Les maîtres de jeu de Bitume, voire de Cyberpunk ont une aide de jeu excellente réutilisable sans aucune difficulté.
Une lecture obligatoire.

Olivier Collin -
Score : 9/10

attendaient la parution de celui-ci avec impatience. Ceux-là même qui aiment les couvertures et le style si poignants de l'auteur. En un mot comme en cent, cette œuvre s'explique difficilement.

L'héroïne, sous-Lara Croft suicidaire, s'épanche sur son rôle de conteuse réaliste en éradiquant tout ce qui a deux pattes et qui est susceptible de tenir une discussion, ce qui n'est d'ailleurs pas son cas puisqu'elle passe plus de temps à soigner son ego qu'à suivre le fil de son aventure chez les minotaures. Bref, si vous êtes un fana de mana, si votre jeu de rôles préféré est "Moi vois, moi tue 2e édition" et si la psychologie résonne pour vous comme le nom du dieu de la guerre, vous trouverez votre bonheur dans Les cendres du soleil. Quoique dans ce cas il existe des livres plus intéressants et mieux faits avec la série des Gor.

Mogoaï RANA
Score 0/10

Aux Yeux de la Lune

Roman de science fiction
De Michel Jeury
Édité par Fleuve Noir
35 F - Dispo

L'ordinateur est votre ami.

Shem est un ordinateur chargé de veiller au bien-être des immortels. Ces derniers changent de corps et de vie dans une multitude d'univers créée pour leur plaisir, se divertissant au dépens des éphémères.

Cependant, Shem arrive au terme de son programme. Il doit se déconnecter, laissant aux immortels le devoir de le réactiver. L'auteur développe un monde étrange dans lequel le lecteur a parfois du mal à se plonger. On aurait aimé plus de clarté. L'univers pourra s'adapter à certains jeux de space opera. Un roman qui laisse sur sa faim.

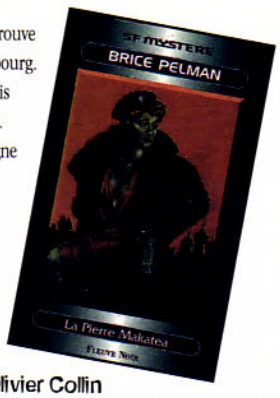
Olivier Collin
Score : 5/10

La Pierre Makatea

Roman d'aventure contemporaine
De Brice Pelman
Édité par Fleuve Noir
35 F - Dispo

vive la bibliothèque verte

Ce roman est la suite des aventures de l'héroïne Gildadora, qui avait perdu la pierre makatea qui procure l'immortalité à son possesseur. Désireuse de la récupérer, elle retrouve sa trace à Saint-Petersbourg. Un livre distrayant, mais sans grande originalité. L'auteur ne nous épargne pas les sempiternels clichés de ce genre littéraire allant même jusqu'à s'octroyer une ouverture pour une improbable suite. Pitié...



Olivier Collin
Score : 3/10

Roman de R.J Sawyer
Édité par J'AI LU SF

un genie. deux associés. trois clones

ORONTO 2011 . Petes Hobson docteur en ingenierie biomédicale découvre la preuve de l'existence de l'âme humaine . Afin de répondre à la question , il est vrai fondamentale ,comment c'est la vie après la mort , il crée trois clônes de son propre cerveau . Trois clônes certes mais différents les uns des autres en ce sens qu'il les débarasse des stimulis ou des pulsions inhérentes à l'espèce humaine . L'affaire se corse lorsque les dits clônes jouent les vengeurs et refusent de rester prisonniers de la mémoire de l'ordinateur . Quoiqu'ayant un léger goût de déja lu , le scénario est mené de main de maître et si Sawyer sait raconter des histoires , il aurait pu nous épargner des digressions sans intérêt , ici , sur la fidélité conjugale , le droit à l'avortement ou l'amitié entre les peuples de religions différentes . En un mot comme en cent çà ronronne par moment et contrairement à ce que dit la jaquette ce n'est ni très thriller ni très cyber , mais un petit roman sympathique et tout à fait « politically correct ».

R Van Liefde .
Score : 5/10

FOUDRE Tome 4

Le dernier nobel Durieux Delisse
Édité par les ed. Le Lombard
Dispo

Quatrième tome de la tétralogie foudre , le dernier nobel nous entraîne à la suite de Carnot jeune médecin qui tente d'élucider le grand mystère de la stérilité de la race humaine . Pour ce faire il croise la route des allumés de la secte des godwyns (contraction de god et de twin) qui croient que Dieu dans son infini bonté a tout créé en double et attend les hommes sur l'autre terre où le terrible fléau n'existe pas . J'avoue tout de suite avoir eu un petit peu de mal avec le dessin minimaliste par moment mais il est totalement au service du scénario et je ne me plandrai pas du fait qu'il y en ait un . De plus il est fluide et très bien construit , ce qui ne gâte rien . Le ton lui-même est un régal , mi-sérieux mi-loufoque , il confère à cette série une vraie personnalité . Il est si rare désormais de suivre une tétralogie sans s'ennuyer.

R Van Liefde
Score : 6/10

Le Jeu du Caméléon

Polar shaanesque de Benoît Attinost publié aux éditions du Khom Eïdon
Prix : 54 F - Dispo

Il a du bobo, Léon...

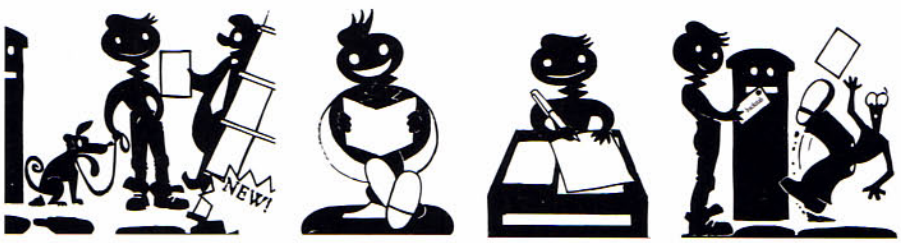
Le premier tome de cette saga au nom inconnu raconte les toutes premières aventures d'un des plus puissants prêtres de la redoutable église du Caméléon.

Alors jeune et simple Questeur, Léandre d'Amaury se voit obligé de supporter une collègue scandaleusement anticonformiste et malheureusement séduisante pour mener une enquête qui l'entraîne jusqu'aux entrailles peu ragoûtantes de Technopole, jusqu'au cœur des intrigues des humains corrompus d'Héos.

Comme la plupart des romans de cette collection, Le jeu du caméléon a le mérite de nous faire découvrir un univers de jeu de façon bien plus vivante et passionnante que n'importe quel supplément. Pn notera toutefois en dépit de détails pittoresques et d'éléments superficiels, une intrigue qui n'exploite pas assez l'originalité du monde de Shaan.

Thibeau Beghin
Score : 7/10

on a reçu ça...



• Cher Backstab,

Je viens de finir de lire tous les numéros parus de 0 à 7, et du coup, arrivé au 7, voilà que le courrier des lecteurs ne fait plus qu'une page. Horreur, voilà le morceau le plus croustillant du journal qui s'atrophie !

(...) Comme j'arbitre Ars Magica, je m'intéresserais aux dossiers historiques, du genre l'invasion mongole, l'inquisition, Venise au 13ème siècle... (...) Vous pourriez faire un dossier sur les GN : Les bonnes adresses, mode de fabrication d'une épée en latex, le patron d'un costume médiéval...

Et pour finir de vous les briser avec mes commentaires, disons que depuis que Backstab a remplacé Voici sur ma table de chevet, j'ai un troll dans mon lit à la place de Diana. Merci !

Ludiques salutations

Nicolas Michel

Nico mon nico,

Merci pour ta gentille lettre dont j'ai sans vergogne et tout de go censuré les passages gentils pour concentrer mon mauvais esprit sur les questions. Exit la remarque (mais pas les compliments) sur le courrier des lecteurs, le n°7 était une exception, la preuve.

Venons-en aux dossiers historiques que tu n'es pas le premier à réclamer. En fait, tout dépend de ce que vous entendez par « dossier historique ». S'il s'agit de faire moins bien et en plus court ce que des milliers de bouquins d'histoire font mieux en plus long, ne comptez pas trop sur nous. Franchement, vous avez bien accès à une librairie, à une bibliothèque ? Ou alors c'est parce que c'est écrit petit, plein de mots compliqués et qu'il n'y a pas d'images, mais là on ne peut rien pour vous. Par contre, si par « dossier historique » vous entendez une mise en valeur ludique (scénarios, aides de jeu, anecdotes, conseils, règles, plans...) d'un thème tiré de notre histoire, à la manière de ce nous avons fait sur la guerre, sur les épidémies, la prison, la pègre... là oui, bien sûr. Mais c'est complètement différent puisqu'on vous propose alors de l'histoire appliquée au jeu de rôles, ce qu'aucun historien ne vous proposera jamais parce ce que c'est pas son métier et qu'il s'en tamponne la chronologie.

Les GN maintenant. Je ne vais pas sodomiser les nains de jardins du chaos avec mon épée en mousse, les GN et les murders c'est bien, on aime ça et on en fait, mais là encore, notre rôle n'est pas de vous expliquer en dix pages comment couler du latex dans votre garage ou tricoter une cotte de mailles au point mousse. Abonnez-vous à Modes & Travaux. Et puis quand vous vous pointerez dans les bois avec votre symbole phallique patatoïdal en caoutchouc flasque et votre armure au crochet bombée en gris métallisée, vous aurez gagné quoi ? Le droit de jouer un prince elfe noir dans un costume de bouffon en peau de moquette. C'est pas un service à vous rendre (déjà, prince elfe noir ~~c'est~~ pas un cadeau alors...). Les épées achetez-les, vous gagnerez du temps, de l'argent et un peu de dignité et les costumes louez-les ou demandez à un couturier compétent de les faire pour vous. En matière de GN, on se contentera de vous proposer ce qu'on sait faire de mieux : des scénarios (comme la Soirée Enquête du précédent numéro).

Quant aux adresses des organisateurs de GN, passez une annonce sur le 36-15 backstab... (j'lai bien dit patron là, c'est bien, vous êtes beau, oui, oh oui, slurp...).

S'il te plaît monsieur, dis le dans ton journal

Bonjour, La Fédération Française de Jeu de Rôle ouvre une rubrique fanzines sur le Net et soubaite en faire l'annonce dans votre magazine. Le texte de l'annonce est le suivant :

« La Fédération Française bla bla bla... fanzine... bla bla... site Web (www.mygale.org/08/fffjdr/) également dans la gazette de l'assoss bla bla bla... adresses des fanzines, critiques, index aides de jeu et scénar bla bla bla... fanzinat francophone... panorama complet... gratuit... Patrice Mermoud 32 bis, boulevard de Picpus, 75012 Paris, E-Mail : mermoud@easynet.fr
Merci de votre soutien »

backstab
Courrier des lecteurs
1, route de Versailles
91190 Villiers le Bâcle

E-mail : asmodee@club-internet.fr

•Salut à toute la rédac,

Pourriez-vous rédiger un article complet expliquant aux fidèles lecteurs comment faire éditer leur travail ludique par des boîtes comme Descartes, Multisim, Ludis, etc. voire par Chaosium ou White Wolf pour les anglophones ?

Doit-on être parano et craindre de se faire voler son boulot ? À quelles adresses écrire ? Comment et sur quels critères les

• Salut à toute l'équipe,

Tout d'abord bravo pour votre magazine. Le milieu rôliste s'enlisait depuis quelques années et manquait un peu de mordant. Avec vous, je retrouve un peu de l'humour du défunt " Chroniques d'Outre-Monde ". Un seul regret (mais je chipote) : le manque de profondeurs des dossiers. En effet, s'ils sont en général très bien fait (surtout celui sur les prisons), il manque de détails, d'exemples, de piments quoi... Mais mon mail a surtout pour but d'en savoir plus sur le suivi des jeux suivants :

~ Ars Magica : rien depuis presque trois ans. Jeux Descartes a sorti quatre mauvais scénario. Mais on attend toujours les traductions de Order of Hermès et Faerie.

~ GURPS: même remarque. Puis-je espérer voir quelque chose en français ou suis-je bon pour améliorer mon anglais ? De plus, backstab ne pourrait-il pas continuer de sortir RPG comme le faisait le magazine PLASMA ? Hein ? Dites...

~ Autre délire que je cherche. Existe-t-il des logiciels tout simples pour créer les plans, allant du bête donjon jusqu'à la géographie complète d'un monde imaginaire ?

Je vous remercie d'avance et longue vie à Backstab.

Nicolas Genoud
Yverdon, Suisse.
nicgend@swissonline.ch

Cher toi,

Merci, thank you, gracias et tout ça, voilà c'est dit.

Pour ce qui est du Dossier Prison, rédigé par Guillaume Delafosse notre secrétaire de rédaction préféré y'en a qu'un, je suis d'accord avec toi, c'est sans doute un des meilleurs, avec tous les autres qui sont bons aussi sauf parfois mais bon c'est facile de dire du mal des gens sans savoir. Quant à la profondeur des Dossiers, j'avoue ne pas très bien comprendre, ah moins que... mais non je divague.

~ Ars Magica : Ars Magica a connu de nombreux éditeurs au cours de sa vie. Lion Rampant, White Wolf, WotC, et enfin Atlas Games ont développé cet excellent jeu de rôles dont je peux vanter d'autant plus librement les immenses mérites qu'il n'a plus aujourd'hui d'éditeur français. En effet, devant les piètres résultats des ventes sur cette gamme, Jeux Descartes a décidé il y a plus de deux ans (au moment du rachat des droits par Atlas Games), de ne pas renouveler son contrat de licence. Exit Ars Magica, en français dans le texte. À vos bas de laine seuls malheur est bon puisque vous pouvez trouver depuis peu les règles et tous les suppléments d'Ars Magica en français à prix très réduits chez les soldeurs (Maxi-Livres...). Je sais, les dessins piquent violemment aux yeux mais ne vous y fiez pas et faîtes nous confiance au moins une fois dans votre vie bordel, achetez ce jeu !

Pour ce qui est de la suite, aucun éditeur français ne s'est, à notre connaissance, mis sur les rangs pour reprendre la licence, alors...

~ GURPS : Petit plaisantin. GURPS... Ah ah ah ! Alloooons... Soyons sérieux, mais comment voulez-vous, avec toutes ces charges, le loyer, les impôts, les soucis, le frigo américain qui a fondu les plombs et tout, et puis

Courrier

c'est en anglais, rendez-vous compte, faut le traduire, c'est long, c'est très long, eh oui... Voilà... bon ben c'est pas l'tout... allez..... au plaisir et bonjour à vot' dame...

~ Tiens je vais me taper un délire. Pour une fois je vais répondre oui, parce qu'après on dit que je suis négatif. Je me concentre (j'ai pas l'habitude)... Oui les logiciels de création de cartes et de plans pour jeux de rôles existent, oui il sont très difficiles à trouver en France, oui ils sont tous en anglais, assez chers et pas très beaux, oui vous pouvez aussi faire vos plans à la main avec des crayons de couleurs et du papier, oui on ne fera jamais de dossier expliquant comment faire vous mêmes des plans médiévaux en les patinant au nutella et à la bougie.

éditeurs font-ils leur sélection ?
Ne brisez pas les jeunes espoirs du JdR français, répondez-moi ! Ce serait encore mieux si vous pouviez le faire par e-mail, mais là je sais, je rêve un peu.
Salut.

François Lamothe

Mon petit François,
Soit fort, je vais être dur mais ton banquier me remerciera plus tard : tu as à peu près autant de chance de te faire éditer un jour par White Wolf que Croc de tourner un film porno avec les Spice Girls (pardon Croc, c'est pour juste pour l'exemple). Cela dit, il reste toujours une petite chance (pas pour Croc, pour se faire éditer) puisqu'une fois tous les cinq ans environ, le jeu d'un obscur enragé parvient à s'imposer auprès d'une maison d'édition. Mais je le dis et je le répète, c'est rarissime. Les suppléments et les jeux eux-mêmes sont dans 95% des cas des commandes passées par un éditeur à un auteur patenté. Pourquoi tant de haine ? Parce que quand un éditeur risque 50.000 francs sur un produit, il a la faiblesse de préférer faire appel à des professionnels. C'est un peu pareil dans tous les métiers en fait. Par exemple si vous faites construire une maison, vous préférez demander à un maçon.
Ceci posé, la question concernant les critères de sélection des manuscrits reste ouverte. Pourquoi ce jour là un éditeur bien disposé va-t-il prendre le temps de lire votre jeu, l'aimera et décidera finalement de l'éditer ? Aucun dossier aussi complet soit-il ne peut expliquer à qui que ce soit comment avoir du talent ou de la chance, et il faut les deux.
Dernier point, la crainte de se faire voler son travail. Là c'est vous qui voyez mais dites-vous quand même qu'aucun éditeur ne vous éditera sans vous avoir lu.

•Cher monsieur le directeur de backstab,

Je suis très triste que Ben ne soit plus le rédacteur en chef de backstab et je voudrais qu'il revienne parce que je l'aimais beaucoup. S'il vous plaît, reprenez-le avant qu'il ne se remette à faire du jeu de rôles avec ses copains jusqu'à pas d'heure en hurlant « zérohin-zérohin » toute la nuit.
Amicalement,

Lhâ Mâhm' Han de Bëhn,
joueur abonné à votre magazine depuis le début.

Cher Lhâ Mâhm' Han de Bëhn,
Nous avons reçu des centaines de milliers de lettres identiques à celle de ce mystérieux joueur qui regrette le départ de Ben. Qu'ils sachent que Ben, lui, ne regrette rien, qu'il est sincèrement très content que ce soit Croc qui ait pris la relève et que oui il met bien son cache-nez mauve.

• Cher backstab,

Votre magazine est un bimestriel bonheur dont je me délecte goulûment et je ne vous remercierai jamais assez du coup de fouet que vous donnez à notre commune passion par votre dynamisme et votre impertinence (...).
Je tiens enfin à profiter de l'offre que vous avez faite aux lecteurs de poser par votre intermédiaire des questions désagréables aux éditeurs. Voici ma contribution :
~ Qu'en est-il de C.O.P.S, jeu de rôles futuriste et policier annoncé par les éditions Asmodée pour 97 ?
Amicalement,

Pierre Lesage de Maubeuge.

Mon pierrot au caramel,
« Quid de C.O.P.S ? », titrions-nous déjà dans les nous de je ne sais plus quel précédent numéro, puisque déjà, à l'époque, C.O.P.S se faisait attendre. « Quid de C.O.P.S putain quoi bordel ! » pourrions-nous donc titrer rageusement un an plus tard, alors que toujours rien ne se dessine à l'horizon de nos ludiques attentes. Ou plutôt si, mais tellement loin que c'est encore un rêve : l'éditeur chuchote en effet parfois à demi-mot l'éventualité probable d'une sortie putative pour la fin de l'année 98...: Une seule assurance, le projet n'est pas enterré puisque l'essentiel du monde est conçu et que des parties de test ont lieu régulièrement. Ça sortira c'est certain, mais quand?

Concours Fallout avec

le magazine des jeux de rôles backstab

Interplay

Gagnez 5 jeux Fallout et 5 jeux Starfleet Academy en répondant à 5 questions

QUESTIONS

1. En quoi le bétail de Fallout est-il remarquable ?
2. De quel refuge est issu votre personnage ?
3. Quel est le calibre du Mauser ?
4. Quelle est la traduction française de la ville appellée „The Glow“
5. Quelle est la créature la plus agressive du jeu ?

Nom : ..... Prénom : ..... Age : ..
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : .....
Possédez-vous un PC ou un Mac : .....

Réponses à envoyer à Backstab - 7, rue de Paradis 75010
ou sur le minitel 3615 Backstab (1,29 F/minute)
avant le 20 avril 1998. Parmi les bonnes réponses, 10 bulletins seront tirés au sort.
Jeu gratuit sans obligation d'achat.

le magazine des jeux de rôles

backstab

vous présente

M ... comme MAGIE NOIRE

Bave de crapeau et malédiction...

DOSSIER 666-8

"Le sang gouttait encore de sa main meurtrie, teintant d'un rouge sombre les pages parcheminées du Codex Nebula. Au loin, dans les profondeurs des bois, toute vie semblait avoir disparu. Succédant au chaos, le silence avait repris possession des lieux. Mais lorsque mourut la dernière flamme, soufflée par une ombre massive, l'homme sut qu'il n'était plus seul dans la pièce.
La dernière vision du sorcier fut celle de son propre corps, lacéré, décapité... Offert à son ultime erreur."

"666 MAUVAIS CONSEILS"

Black Magic the introducing

Tout comme les vampires, l'Atlantide et les extraterrestres, la magie intrigue, inquiète, séduit, hante, inspire ou effraie. Qu'elle soit noire ou blanche, illusoire ou divine, la magie a toujours constitué l'ultime recours de l'homme face à l'inconnu. Plus qu'une constante, c'est l'une des principales façonnantes de l'évolution humaine. On la retrouve dans la relation entre l'homme et la nature, alors qu'une éclipse ou un simple lever de soleil étaient autant de "manifestations divines". Et aujourd'hui encore, à l'heure où des cohortes de scientifiques s'escriment à décortiquer les plus grandes énigmes de l'histoire, la magie reste omniprésente, incontournable.

Qu'on se le dise, ce dossier n'a pas pour ambition de résoudre l'un des plus vieux points d'interrogation de notre monde, et encore moins de faire une apologie de la magie noire. Seulement, la magie étant au cœur d'une grande majorité des univers de jeux de rôles, il convenait d'en dresser un portrait aussi ludique et détaillé que possible, histoire d'en finir avec les clichés traditionnels, les pannes sèches et les improvisations de dernière minute.

Noir c'est noir

Quand on parle de magie, on pense généralement au côté merveilleux et spectaculaire de la chose, un mélange de tapis volants, de boules de feu et de transformations en grenouilles. Rien à voir avec la magie noire. Dans le jeu de rôles comme dans la plupart des films et des romans qui traitent le sujet, la magie noire est toujours associée aux penchants les plus sombres et les plus malséants de l'homme. La magie noire, c'est l'art de créer ou de provoquer le pire. On tue, on sacrifie, on communique avec les défunts... Le côté "noir" de cette branche de la magie se situe à la fois dans ses applications, souvent destinées à nuire, à blesser ou à tuer, et dans sa philosophie, loin de prôner le respect de la vie et de la "morale". Les sorciers (nom que l'on donnera à ceux qui pratiquent la magie noire) apparaissent donc comme des gens pas très fréquentables. Des gens qui se dévouent corps et âme à leur art, qui adoptent un mode de vie et un état d'esprit souvent aussi sombres que leurs activités et qui, convenons-en, se doivent d'être toujours présentés comme les méchants de l'histoire. En effet, s'il peut être très intéressant de baser un scénario sur un culte satanique, un sorcier sanguinaire ou toute autre figure typiquement "magie noire", gardez à l'esprit que le Mal ne doit être mis en scène que pour être affronté (tirade inspirée de la très sérieuse charte d'éthique des ligues catholiques américaines). Car si des jeux comme Kult, Vampire ou le très "second degré" INS/MV ont fondé leur univers sur l'ambiance magie noire, ce fut plus pour proposer un cadre de jeu novateur et captivant que pour conseiller aux rôlistes de farfouiller dans les cimetières ou d'égorger leur chien à la gloire de Ghlikch'much... À bon entendeur.

Les Nécronomicules de Salomon

Avant même de s'essayer à la mécanique complexe de la magie et de sa pratique, un sorcier se doit de parfaitement maîtriser son sujet. L'univers de la magie noire implique un certain nombre de dangers et de contraintes qu'il faudra étudier, au prix de longues années de recherches et d'apprentissage, avant de se risquer à "faire" quoi que ce soit. Une grande partie de ces secrets sont consignés dans des écrits, qui vont du simple journal intime aux plus puissants des grimoires, et qui constituent la base de toute connaissance magique. Le Necronomicon, les Versets Énochéens, le Livre des Morts et les célèbres Clavicules de Salomon sont autant d'exemples de ces ouvrages mythiques dont le nom, colporté au fil des siècles, fut toujours à l'origine des plus folles espérances.

On peut distinguer deux grandes familles d'ouvrages magiques : les grimoires et les mémoires. Les grimoires, ou recueils de magie, sont très recherchés pour les sortilèges que contiennent leurs pages parcheminées et gravées de symboles ésotériques. Un grimoire se définit par son contenu, son créateur et son aspect, ainsi que par son histoire et les légendes qui courent à son sujet. Ainsi, si vous désirez centrer une aventure autour d'un puissant grimoire, pensez à approfondir le fond autant que la forme. Dans le même ordre d'idée, les journaux intimes et autres récits d'expériences personnelles constituent une mine inépuisable en matière d'intrigue et de scénarios. Ces ouvrages, qui peuvent eux aussi contenir des "formules magiques", consignent les découvertes, les réflexions et les doutes de leur(s) auteur(s), simples témoins de phénomènes paranormaux ou véritables sorciers. Leur découverte et leur lecture peuvent servir d'introduction comme de rebondissement à tout scénario, qu'il soit contemporain, antique ou médiéval. À l'inverse du grimoire, le journal contient une foule de renseignements annexes, tels que des notes, des mises en garde, des témoignages, des croquis, des noms, voire des conseils, adressés à d'hypothétiques futurs lecteurs. Mais, qu'il s'agisse de grimoires ou de journaux intimes, la possession d'ouvrages de ce genre peut être à la fois une source de bénéfices et de désagréments. D'anciens propriétaires, d'entreprenants intéressés, de puissantes protections magiques ou d'étranges phénomènes peuvent en effet venir gâcher le bonheur de la découverte, puis de la lecture, de n'importe quel écrit magique.

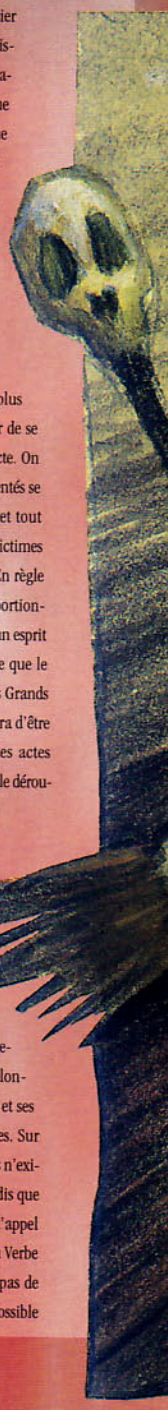
Du travail de pro

La connaissance, c'est bien, et beaucoup ne se tournent vers la magie noire et ses mystères que pour satisfaire un appétit intellectuel et développer leur culture personnelle, même si la plupart des futurs sorciers sont surtout intéressés par les incroyables pouvoirs que la magie octroie à ses élèves. Mais avant d'en arriver à l'acte magique, ultime étape d'une longue préparation, le sorcier doit s'imprégner des formules complexes et des dispositions indispensables (telles que la prononciation de certains mots, si les textes sont en langue étrangère) au lancer de tout sortilège. La tenue vestimentaire, l'état d'esprit, les conjonctions planétaires et l'ambiance de la pièce sont des points aussi importants que les pentacles, offrandes et autres sacrifices auxquels on pense généralement en premier lieu. De sa préparation dépend souvent la réussite d'un sortilège, et aucun sorcier confirmé ne fera l'erreur de négliger cette étape du processus magique.

Dans le cas des invocations et des sortilèges les plus puissants, il est même impératif pour le sorcier de se protéger des éventuelles conséquences de son acte. On voit en effet chaque jour des sorciers inexpérimentés se faire brûler l'âme par un démon mécontent, et tout autant de malheureux subir à la place de leurs victimes les effets ravageurs d'un sortilège incontrôlé... En règle générale, la préparation d'un sortilège est proportionnelle à la puissance de ses effets. L'invocation d'un esprit farceur risque d'être beaucoup moins exigeante que le rituel destiné à réveiller le plus innommable des Grands Anciens mais, dans les deux cas, le sorcier se devra d'être précis et méticuleux. Même le plus simple des actes magiques exige du sorcier qu'il respecte à la lettre le déroulement du rituel.

Au commencement était le Verbe

Outre l'étude et la préparation, l'accomplissement d'un acte magique passe obligatoirement par l'incantation. La tradition oblige en effet le sorcier à formuler le sortilège ou l'invocation qu'il souhaite entreprendre. Le Verbe sert à la fois de vecteur à la volonté du sorcier, qui modèle par la parole son désir et ses objectifs, et de lien vers les puissances extérieures. Sur ce point, tous les sortilèges sont différents. Certains n'exigent que quelques mots et qu'un petit rituel, tandis que d'autres nécessitent des heures d'incantation, d'appel ou de transe hypnotique. Mais tous ont besoin du Verbe pour s'accomplir. Donc, si l'on considère que "pas de voix, pas de chocolat", il est rigoureusement impossible



qu'un sorcier bâillonné, étranglé ou immergé parvienne à formuler une incantation (même si, bien évidemment, aucun sorcier ne se risquerait à lancer un sortilège dans ces conditions). Le Verbe est indispensable à l'acte magique en ce sens qu'il exprime haut et fort la volonté du sorcier, qu'il libère la puissance contenue dans le sortilège et qu'il donne forme à son effet. Une invocation exigera du sorcier qu'il nomme la force qu'il souhaite contacter ou convoquer, avec bien souvent un cortège de louanges et de titres ronflants tels que "Prince des Ténèbres", "Grand Voyageur des Espaces Inconnus" et autres "Toi qui Es et Seras"... La conviction et la volonté du sorcier sont souvent plus importantes que le contenu même d'une incantation, et beaucoup réussissent à déformer les textes originaux, les personnalisant pour accroître leur maîtrise ou déjouer quelques difficultés d'élocution. De nombreux sortilèges, écrits dans une langue étrangère au sorcier, peuvent en effet affaiblir sa concentration ou son assurance. Aussi les sorciers préfèrent-ils généralement ne se risquer qu'à des rituels qu'ils ont parfaitement appréhendés.

Tu sais en faire des choses...

La pratique de la magie noire peut être divisée en six grandes branches, qui possèdent chacune un certain nombre de dérivés. Notez que tous les sorciers ne savent pas forcément tout faire et que, bien souvent, ils sont même plutôt spécialisés dans un domaine. Les termes qui vont être employés pour décrire chacun de ces domaines (et, par extension, tous les termes utilisés dans l'article) n'ont pas l'ambition d'être exacts, ni même parfaitement appropriés. Mais comme tout le monde sait que la magie n'existe pas, personne ne m'en voudra pour les éventuels petits écarts sémantiques. Du moment qu'on se comprend...

La Très Sainte Inquisition

Qu'elle que soit l'époque, il va sans dire que la magie noire et ses adeptes ont toujours suscité le malaise. Et si le nom d'Inquisition ne peut être véritablement employé que dans un contexte religieux, on peut supposer que chaque époque, chaque univers possède un ordre chargé de blâmer, traquer et exécuter les "fanatique". Le nom, la philosophie et l'importance de ces phalanges peuvent varier du tout au tout mais certaines caractéristiques seront toujours récurrentes : un pouvoir militaire important, une hiérarchie très stricte, un ouvrage de référence (souvent religieux) et quelques figures emblématiques.

Atmosphère, atmosphère

Le plus important, dans la magie noire, c'est l'ambiance. Tout doit paraître inquiétant, dangereux. Les sorciers cachent toujours des secrets inimaginables, les objets enchantés semblent toujours désagréablement froids ou chauds, les bibliothèques sont immenses, silencieuses et parcourues de courants d'air malicieux... Toutes les rencontres doivent être teintées de mystère. Ne négligez jamais le décor, qu'il s'agisse d'une simple pièce comme d'un gigantesque manoir, d'une clairière comme d'une crypte enfouie dans les catacombes. Prenez soin de détailler chaque pièce, chaque objet, et n'oubliez pas que la magie noire repose avant tout sur la crainte qu'elle inspire. Sans mettre des bougies et des pentacles partout, pensez toujours au décor, à l'ambiance et à la première impression que donneront les situations et les intervenants que vous mettrez en scène.

C'est combien ?

De nombreux sorciers font commerce de leur art et proposent une gamme de services qui s'étend de la vente de philtres et d'objets enchantés à l'assassinat, en passant par la malédiction et le très célèbre nouage de l'aiguillette. Les sorciers n'appréciant guère la publicité, la première difficulté sera donc d'en trouver un, puis de parvenir jusqu'à lui. Ensuite, la rencontre et les négociations doivent être placées sous le signe du mystère et du fantastique. Le sorcier et sa demeure doivent sentir la magie noire à plein nez, histoire de bien camper l'ambiance. Lors du contrat, le sorcier prendra soin de tirer avantage de la situation (pas forcément financièrement) et de bien cerner les motivations de ses clients. Il a les oreilles longues, l'esprit rapide et assez de tours pendables en réserve pour improviser très rapidement si une opportunité se présente.

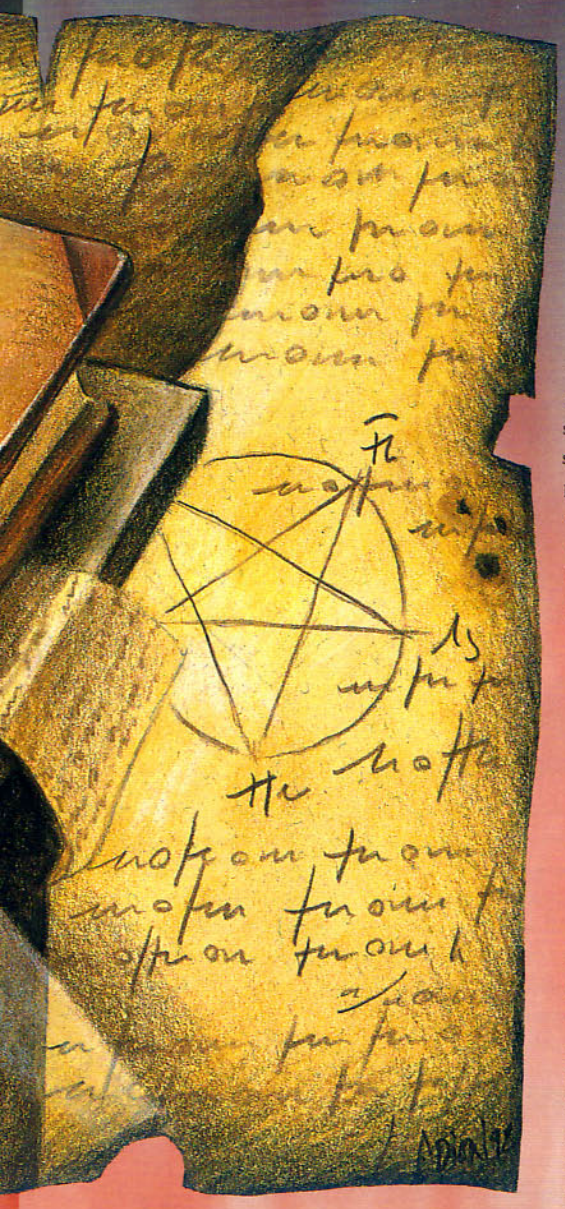
Abracadawonderbra!

Les sortilèges forment la base de l'arsenal du sorcier (qui n'est pas appelé "jeteur de sorts" par hasard). Ils représentent l'acte magique par excellence et peuvent, en définitive, provoquer tout et n'importe quoi. Dans le domaine de la magie noire, et contrairement à d'autres formes de magie, les sortilèges sont plus généralement appelés rituels, en raison du travail préliminaire indispensable à leur accomplissement. Grâce à ses rituels, le sorcier peut se guérir, enchanter des objets, communiquer avec les morts, faire dépérir une récolte, souiller une terre, activer certains phénomènes naturels, donner le mauvais œil, maudire, rendre stérile ou aveugle...

Étant donné son absence de principes moraux (le côté obscur de la force), le sorcier possède une palette de sortilèges beaucoup plus impressionnante que son cousin, le mage blanc. Car s'il est capable de causer du tort à son prochain, le sorcier peut tout aussi bien utiliser ses pouvoirs pour guérir, accroître certaines facultés, prolonger la vie et autres gentillesses. Ce qui différencie ces deux types de magie, c'est surtout ce qui entoure l'acte magique. Ainsi, un sorcier aura toujours recours à une mise en scène macabre, inquiétante, usant d'étranges ingrédients et incantant d'une voix sombre. Dans le même ordre d'idée, un sorcier sera plus prompt à remettre en place un membre sectionné qu'à le faire repousser et préférera tuer son adversaire pour soutirer ensuite les informations que recèle son esprit.

Petites misères à la carte

Les philtres, potions et autres charmes constituent une version plus alchimique des rituels dont est capable un sorcier. Grâce à des connaissances souvent très poussées en matière de botanique, de géologie et de zoologie, le sorcier peut utiliser ses pouvoirs pour créer différentes substances qui auront un effet similaire à certains de ses sortilèges. Les rituels étant généralement longs et fatigants, de nombreux sorciers préfèrent se préparer et utiliser cette technique, moins directe mais plus immédiate. De plus, les philtres et les potions peuvent être utilisés pour provoquer un effet sans mettre en péril la couverture du sorcier. Poisons et somnifères en sont deux parfaits exemples. Quant aux charmes, qui peuvent se présenter sous différentes formes (sur un talisman, dans une fiole), ils permettent d'influencer le comportement de la personne visée. En règle générale, les sortilèges et enchantements placés sur ces supports sont destinés à une



cible bien définie. Mais il se peut qu'un sorcier se constitue une véritable réserve de sortilèges "clé en main" et qu'il les utilise au moment voulu. Dans les contes de fées comme dans les récits les plus sérieux, les véritables sorciers ont en effet toujours un petit quelque chose sous la main, histoire de parer à tous les imprévus.

Barbie, toi ma stase

Les objets, à l'image des philtres et des charmes évoqués précédemment, peuvent avoir plusieurs fonctions. On distinguera les objets enchantés, quelles que soient leurs propriétés, des outils de travail des sorciers. La première catégorie d'objets, dont font partie les fameuses reliques, regroupe tous les objets enchantés par les sorciers dans le but de leur octroyer une, ou plusieurs facultés. Ainsi les épées empoisonnées, intelligentes ou buveuses d'âmes, les pierres précieuses qui peuvent rendre fou autant qu'intelligent, les torches éternelles, les parchemins emplis de puissance, les porte-bonheur et tout le catalogue. Quels qu'ils soient, ces objets ont tous en commun de longues heures, voire des années de préparation et de rituels. La seconde catégorie, celle des "instruments de travail", regroupe tous les objets utilisés par les sorciers pour obtenir des effets. L'exemple le plus connu, celui des dagydes et des poupées vaudou, démontre à l'évidence que les sorciers ont besoin de matérialiser leur cible pour mieux l'atteindre. La poupée, humanoïde, sera d'autant plus efficace que la glaise à partir de laquelle elle a été façonnée contient une photographie, quelques cheveux, des rognures d'ongles ou un peu de sang de la cible. Dans le même registre, les sorciers ont souvent recours à des objets personnels de leur future victime, tels que des bijoux, des vêtements ou des portraits, qui sont autant de catalyseurs, de ponts entre le sorcier et sa cible.

Tu es une madeleine

L'envoûtement et la possession résultent généralement de certains des procédés décrits précédemment. Que le sorcier agisse à distance, depuis sa tanière, ou qu'il utilise un philtre ou un objet imprégné, il peut pénétrer l'esprit de sa victime et "s'installer" aux commandes. L'envoûtement, comme l'hypnose, est conçu pour annihiler la volonté de la cible et permettre au sorcier de prendre le contrôle, total ou partiel, de son corps. Un envoûtement peut s'accompagner de faiblesses, de désirs ou de phobies, mais peut également se dérouler comme une simple hypnose, laissant le sorcier intervenir quand bon lui semble. La technique de la poupée, certains rituels et un grand nombre de philtres peuvent être utilisés dans ce but. Le terme de possession est plutôt employé lorsque le sorcier permet à un autre esprit que le sien de prendre le contrôle d'un individu (voire d'un objet), ou lorsqu'une entité s'empare d'elle-même d'un tel réceptacle (revoir "l'Exorciste"). Dans certains cas, la possession résulte d'un contrat entre un esprit et un sorcier, qui s'engage à offrir un corps en échange de quelques bénéfices. La possession d'objets, plus rare, est un savant mélange d'enchantement et de malédiction sauf que, dans la plupart des cas, aucun sorcier n'est à l'origine du phénomène. Des puissances peuvent se retrouver plus ou moins prisonnières d'un lieu, d'un corps inanimé (maison, meuble, objet de valeur), qu'il s'agisse d'un choix délibéré, d'un ultime recours ou d'un coup du sort (rerevoir "Poltergeist).

Par les pouvoirs qui me sont conférés

Les invocations découlent d'une tradition tout à fait différente. Contrairement aux rituels, l'invocation met le sorcier en contact direct avec les puissances extérieures, puissances auxquelles il ne permet pas toujours de poser un pied sur son monde. En règle générale, le sorcier utilise ses connaissances simplement pour contacter un esprit, une entité, et lui demander de son aide. Il s'agit là plus d'évocation que d'invocation. Ces appels s'accompagnent presque toujours d'offrandes, sinon de sacrifices, et contraignent le sorcier à s'entourer d'importantes précautions. Avoir affaire à un démon n'est pas toujours sans risque... Dans le cas de véritables invocations, c'est-à-dire de l'ouverture d'un portail et du passage d'une ou plusieurs créatures de leur dimension à celle du sorcier, les techniques différent selon le type de puissance invoquée. Chaque esprit possède sa sonnette personnelle, en quelque sorte, et bien souvent, le simple fait de connaître le nom d'une puissance est déjà un grand pas. Le point le plus important concerne le pacte, le contrat qui s'établit lors de tout contact entre un sorcier et une puissance extérieure. Si chacun s'engage à respecter sa partie (action concrète, soutien ou révélations pour l'esprit ; sacrifices pour le sorcier), il est pratiquement certain que l'esprit "dérangé" cherchera à rompre le contrat, si possible après avoir causé le plus de dégâts possible et ruiné la vie de son invocateur.

Pousseton rocher, Sat'fra les pieds

Les malédictions constituent l'une des plus terribles facultés des sorciers, puisqu'elles lui permettent d'influencer durablement sur la vie de sa cible. Une malédiction peut prendre la forme d'une maladie, d'une faiblesse, d'une obligation, d'une quête, d'une obsession ou d'un fléau. Au Moyen Âge, l'hémophilie passait pour une terrible malédiction, tout comme certains défauts héréditaires. De nos jours, les légendes qui courent sur les tziganes font mention de vengeances personnelles tout aussi terrifiantes (lire "La peau sur les os" de Richard Bachman, alias Stephen King, dans lequel le héros perd inéluctablement une livre par jour, tandis que deux de ses proches se transforment qui en lézard, qui en hybride canin). Et pour continuer dans les exemples historiques, les malédictions épiques qui frappaient les héros de l'antiquité n'ont rien à envier à celles que vous pourrez concocter lors de vos scénarios (Orphée aux enfers, Charon et son éternelle barque, Sisyphe et son rocher, j'en passe et des pires).

Si la plupart des malédictions sont personnelles, certaines peuvent allègrement se transmettre à des générations entières et

J'ai du bon tabac

C'est bien connu, les sorciers ne font pas leurs courses chez Ed l'épicier. Voilà sans doute pourquoi ils ont toujours des ingrédients hallucinants, tels que des yeux de têtard, de la bave de lycanthrope, des griffes, des poils, des herbes, des racines et des feuilles aux origines douteuses. L'arsenal alchimique du sorcier fait partie intégrante de sa réputation, de son mystère, au même titre que les sortilèges qu'il sera amené à lancer. Dans la même famille, les alambics, boussoles, compas et autres becs brûleurs aux formes torturées constituent des éléments de décor incontournables. Et comme un bon artisan a toujours les outils appropriés, aucun sorcier ne s'abaissera à travailler avec des poignards de seconde main, des ingrédients commerciaux ou des incantations pré-mâchées.

L'invocation de Te'Zeth Dool

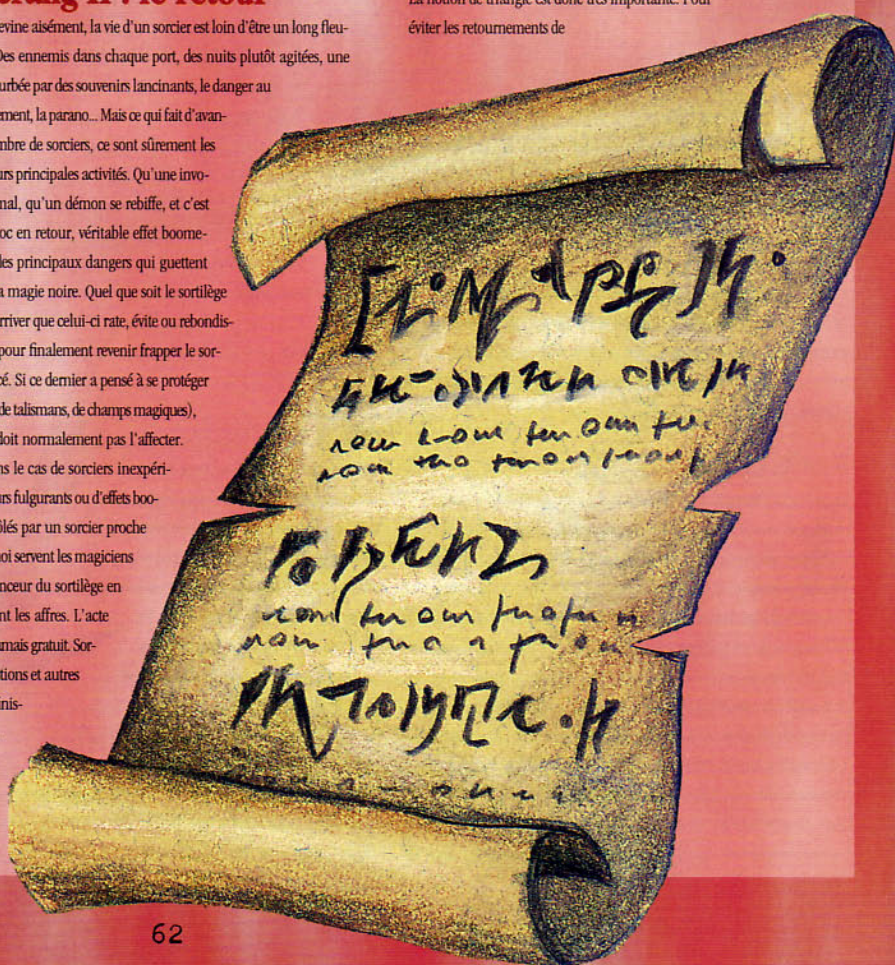
"Par le Songe, par le Signe, par le sang de Chimère, J'en appelle aux secrets du Voyageur Nocturne."

Te'Zeth Dool est un des esprits mineurs de la connaissance, du rêve, de la pénombre et de la brume. Il ne peut être invoqué qu'après la tombée de la nuit et est un des rares esprits à ne posséder aucune forme physique. En réponse à l'appel du sorcier, il s'incarnera dans une ombre, la fumée d'un feu ou les reflets d'un miroir. Sa présence sera perceptible à la baisse sensible de la température et à l'onde télépathique, très grave, qui traversera tous les esprits présents. Te'Zeth Dool peut être employé pour s'insinuer dans les rêves d'une tierce personne, qu'il pourra manipuler, transformer en cauchemars ou utiliser pour percer à jour les secrets de l'âme endormie. Il peut également répondre à de nombreuses questions relatives à ses domaines d'influence, avec une probabilité de réussite d'environ 70%. Te'Zeth Dool n'est ni un combattant ni un buveur de sang. Il ne cherchera donc pas à tromper le sorcier et ses compagnons mais pourra, si les conditions ne sont pas pleinement remplies ou si on lui manque de respect, utiliser ses pouvoirs pour se venger, ad vitam æternam, en hantant les rêves du sorcier.
Les composantes matérielles de l'invocation sont quelques pages de parchemin que le sorcier devra marquer de son sang. L'esprit répondra à d'autant plus de demandes que les pages sacrifiées auront de valeur mais, quoiqu'il arrive, il prendra congé une heure avant l'aube.

égayer la vie des familles visées. D'autre part, il doit toujours être possible de contrer une malédiction, en remplissant certaines contraintes fixées lors du lancement (même si les sorciers ou les puissances qui les lancent s'arrangent toujours pour exiger l'impossible).

Boomerang II : le retour

Comme on le devine aisément, la vie d'un sorcier est loin d'être un long fleuve tranquille. Des ennemis dans chaque port, des nuits plutôt agitées, une conscience perturbée par des souvenirs lancinants, le danger au quotidien, l'isolement, la parano... Mais ce qui fait d'avantage frémir nombre de sorciers, ce sont sûrement les risques liés à leurs principales activités. Qu'une invocation tourne mal, qu'un démon se rebiffe, et c'est la chute. Le choc en retour, véritable effet boomerang, est l'un des principaux dangers qui guettent les adeptes de la magie noire. Quel que soit le sortilège utilisé, il peut arriver que celui-ci rate, évite ou rebondisse sur sa cible, pour finalement revenir frapper le sorcier qui l'a lancé. Si ce dernier a pensé à se protéger (en s'entourant de talismans, de champs magiques), le sortilège ne doit normalement pas l'affecter. Par contre, dans le cas de sorciers inexpérimentés, de retours fulgurants ou d'effets boomerangs contrôlés par un sorcier proche de la cible (à quoi servent les magiciens royaux ?), le lanceur du sortilège en subit pleinement les affres. L'acte magique n'est jamais gratuit. Sortilèges, malédictions et autres contrats noirs finissent toujours par atteindre une cible, qu'il s'agisse de la cible initiale ou du sorcier lui-même. Chaque arbre porte ses fruits, en quelque sorte, et aucune protection n'est jamais assez efficace pour annuler les effets d'un sortilège. Au mieux, une cible consciente, préparée ou bien conseillée peut détourner le sort dont elle sait être la cible, mais ce sort continuera à exister jusqu'à ce qu'il trouve une destination pour s'accomplir. La notion de triangle est donc très importante. Pour éviter les retournements de



situation douloureux, la plupart des sorciers prennent en effet le soin de prévoir un réceptacle, qu'il soit humain, animal ou matériel, destiné à servir de cible de secours en cas d'effet boomerang. Faute de quoi le sorcier peut s'attendre à subir de plein fouet son sortilège ou, "au mieux", à voir un de ses proches tomber malade, crouler sous la malchance ou se tuer bêtement en voiture.

Les mille et une façons de nuire

La magie noire, c'est bien (ou plutôt, pas bien), mais ça sert à quoi ? On imagine sans mal que la magie blanche sert à faire des truc sympas, comme soigner les blessures, chasser le mauvais œil et ramener à la vie, mais en ce qui concerne la magie noire... Au risque de se répéter, et même si elle n'est pas forcément conçue comme telle, la magie noire finit toujours par nuire à quelqu'un. En y regardant de plus près, on peut distinguer plusieurs catégories d'effets, d'applications, toutes disciplines confondues (invocation, alchimie, sortilèges).

La première consiste à nuire volontairement et directement à une cible. Le sorcier peut utiliser ses pouvoirs ou ses alliés d'un jour pour tuer, blesser, affaiblir, ruiner, rendre malade. Qu'il agisse pour son compte ou pour celui d'un client, les motivations du sorcier peuvent être aussi variées (vengeance, haine, complot machiavélique) que l'éventail de ses possibilités. Plus en finesse, le sorcier peut également user de ses facultés pour influencer, manipuler ou contrôler le cours des événements. L'hypnose, l'alchimie ou la magie dite "suggestive" lui permettront ainsi de perturber le comportement d'un individu ou de créer des incidents (hallucinations, cauchemars, pensées récurrentes) qui fragiliseront ou "téléguideront" sa cible. Ce genre de lien empathique peut permettre au sorcier de se faire des amis, de monter des gens les uns contre les autres, de semer la zizanie (voir Asterix) ou d'amener une cible à un état d'esprit propice à d'autres exactions. La panoplie des pouvoirs du sorcier lui permet donc d'agir sur son environnement, à plus ou moins grande échelle. Généralement, il se contente de viser des individus isolés pour obtenir leur mort ou leur contribution, de quelque nature que ce soit, mais il peut tout aussi bien agir sur un groupe, un village, voire une région toute entière. L'appel aux puissances lui ouvre un éventail de possibilités quasi infini, qui s'étend de la plus modeste épidémie à la tornade, en passant par l'invocation de fléaux, de créatures malfaisantes et de phénomènes naturels dévastateurs.

Le syndrome Yznogoude

La seconde application majeure des pouvoirs noirs concerne les bénéfices que le sorcier pourra retirer d'expériences, d'invocations ou de rituels. Tels le sacrifice d'âmes à de puissantes entités, dans le but de s'en attirer les faveurs ou les rituels visant à protéger, à ouvrir ou à décupler l'esprit du sorcier. Ainsi, toutes les applications de la magie noire ne sont pas directement nuisibles mais, avec un minimum de recul, on se rend vite compte que les bénéfices recherchés par le sorcier ont tout de même un prix. Les rituels de ce type ouvrent en effet en grand les portes aux puissances mises en œuvre, leur offrant un passage vers le monde du sorcier. Et très souvent, c'est le sorcier lui-même qui subit les conséquences de son acte. À l'image des djinns antiques, qui faisaient miroiter monts et merveilles aux possesseurs des jarres qui les maintenaient prisonniers (et qui profitaient de la première occasion pour s'emparer de l'esprit, sinon du corps de leur sauveur), la plupart des puissances utilisées dans un but "lucratif " finissent tôt ou tard par se retourner contre ceux qui les manipulent, ou qui croient les manipuler. Le pire, c'est que ce phénomène est aussi courant que difficile à contrôler. À moins d'avoir en sa possession un rituel complet, aux protections inviolables, et de satisfaire en tout point la puissance convoquée, il est pratiquement inévitable que cette dernière finira par abuser du sorcier pour en faire son esclave, voire son quatre heures. Dans certains cas, des sorciers recherchent consciemment cet état de fait et invoquent la puissance qu'ils vénèrent dans l'espoir de devenir leur principal serviteur. Les raisons peuvent être multiples, mais c'est souvent la perspective du profit immédiat et de la puissance octroyée qui pousse les sorciers à léguer leur vie à la puissance qu'ils adorent. L'exemple le plus significatif est contenu dans le satanisme, où les adeptes vouent (ou croient vouer) leur existence à Satan pour partager un peu de sa toute-puissance, agir en son nom et participer à sa grande entreprise. Mais l'on trouve d'autres exemples de telles pratiques à différentes époques de l'histoire, notamment chez les Égyptiens, les Thugs (et leur rapport avec Kali) ou les communautés nomades du Moyen Âge européen.

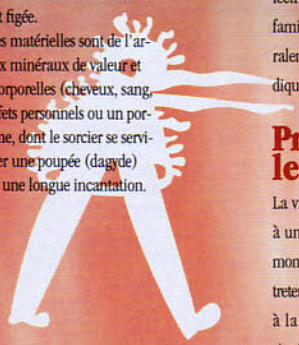
Les Templiers de la Rose Maçonnique Solaire

Dans l'imagerie populaire, comme dans de nombreux scénarios de jeux de rôles, le sorcier est souvent un solitaire, un ermite reclus dans les profondeurs d'un manoir où se dressent de véritables pyramides de grimoires et de bocaux grouillants de vie. C'est loin d'être faux, bien entendu, mais la solitude n'est pas non plus une généralité chez les sorciers. Tout comme les Thugs et les sorciers égyptiens que nous venons d'évoquer, nombre d'adeptes de la magie noire se fédèrent en cercles, en sociétés plus ou moins secrètes, en cultes ou en familles, dans le but de partager à la fois leurs connaissances,

La morsure de Silice

Ce sortilège, fondé sur des principes alchimiques, permet au sorcier de transformer sa victime en une statue de pierre. La transmutation s'opère lentement, mais graduellement, et s'accomplit totalement en une dizaine de jours. Les muscles se raidissent, la peau se durcit, tout mouvement devient pénible et douloureux et, au final, la victime se fige tout en restant consciente. Cette malédiction n'est jamais employée à la légère et résulte généralement d'une grave offense ou d'une trahison. S'il est en théorie possible d'interrompre le processus, seul le sorcier peut inverser la transformation une fois la victime totalement figée.

Les composantes matérielles sont de l'argile, des cristaux minéraux de valeur et des sécrétions corporelles (cheveux, sang, salive...), des effets personnels ou un portrait de la victime, dont le sorcier se servira pour façonner une poupée (dagyde) avant de réciter une longue incantation.



leurs ressources et leur vision du monde. Le but n'est pas de savoir si les communautés de pensée auxquelles le titre fait allusion sont ou non versées dans la magie noire (ce qui, entre nous, ne regarde qu'elles), mais plutôt d'insister sur le fait qu'il est aussi courant de rencontrer des sorciers isolés que des membres d'un ordre, d'une fraternité et autre regroupement de sorciers. Les deux principales structures sont le culte, où l'on trouvera des préceptes religieux et un prêtre, un chaman, ou toute figure du guide, et la société secrète, l'ordre, où les adeptes seront plus réunis autour du partage que de la vénération.

Le culte est toujours fondé par un personnage au charisme imposant qui, fort de découvertes ou de convictions personnelles, va rassembler autour de lui (et de la puissance qu'il vénère) un certain nombre de fidèles. C'est dans ce type d'organisation que l'on trouvera le plus de cérémonies, de rituels collectifs et de rapports aux puissances. Dans le cas des sociétés secrètes, et même si l'on retrouve un personnage majeur (appelé Avatar, Grand Maître ou Messager...), il est plus rare que les adeptes vouent un culte à une quelconque entité. Les sorciers se rassemblent pour mettre en commun grimoires et sortilèges, partager leur(s) expérience(s), mener des actions collectives ou tout simplement bénéficier du soutien des autres adeptes. Ces familles, moins spectaculaires mais tout aussi puissantes, préfèrent généralement la discrétion et l'anonymat à l'action "terroriste" signée et revendiquée.

Promenons-nous dans les bois (air connu)

La vie du sorcier, qu'il soit solitaire ou affilié à un ordre, est toujours ponctuée de cérémonies, de rituels, qui ont pour but d'entretenir son état d'esprit et son rapport à la puissance magique. Qu'il s'agisse de messes collectives, du célèbre Sabbat ou de séquences de méditation solitaire, les rituels servent à canaliser l'énergie des sorciers qui peuvent ainsi louer l'entité qu'ils vénèrent ou tout simplement se ressourcer auprès de leurs croyances fondamentales. Les cérémonies collectives peuvent prendre différentes formes, de la réunion nocturne à la grande messe, en passant par les orgies (voir "Les dames du lac"), et permettent aux adeptes de communiquer, voire de communier avec leur(s) entité(s) maîtresse(s). Généralement placées sous la direction d'un puissant adepte, qui servira d'intermédiaire entre les participants et la puissance vénérée, elles peuvent s'accompagner de toutes sortes de phénomènes, tels que des visions, des manifestations plus ou moins directes, des cas de transe, d'hypnose et de possession. L'absorption de sang et d'autres substances (peyotl, herbe du dragon...) permet d'ouvrir l'esprit des participants à tous ces phénomènes. Qu'elle que soit l'époque, la magie noire rime toujours avec un cortège de philtres, de potions et de breuvages aux propriétés mystérieuses qui sont, dans le cadre des cérémonies collectives, d'excellents vecteurs de transe. À cette occasion, sacrifices humains et offrandes de tous types sont toujours de rigueur. Objets de valeur, sang frais, animaux et traditionnelles vierges ne sont que quelques exemples de ce que l'on peut trouver sur l'autel prévu à cet effet. Quant aux rituels dits "solitaires", ils sont pratiqués par les sorciers qui souhaitent se renfermer sur eux-mêmes, accroître leur énergie ou se préparer à une invocation délicate. Le sacrifice, la méditation et toutes sortes de techniques d'hypnose peuvent permettre au sorcier d'entreprendre dans de meilleures conditions un rituel complexe.

Glôare à Tôa, Ghlikch'much!

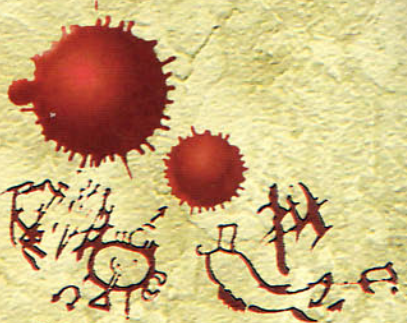
Bien que l'on parle de magie noire (et donc de magiciens), on se rend compte que nombre d'entre eux agissent à la manière de prêtres, en vouant un culte à des puissances, sinon à des entités quasi divines. D'accord, les deux ne sont pas incompatibles (le biclassage, ça existe), mais les panthéons de ces deux catégories d'individus sont suffisamment différents pour qu'on s'y attarde. Tout d'abord, alors que les prêtres considèrent leurs divinités en tant que telles - c'est-à-dire divines -, les sorciers et adeptes de la magie noire préfèrent considérer la majorité des entités qu'ils connaissent comme de "simples" puissances, avec lesquelles ils peuvent communiquer, traiter et faire affaire. Selon les croyances et les époques, certaines communautés de sorciers en viennent à défier une puissance, qu'ils vénèrent, et envers laquelle ils se comportent comme de véritables prêtres. C'est notamment le cas des cultes satanistes, qui considèrent le Malin comme leur seul et unique dieu (une volonté d'élever le Diable au rang de superstar). Dans la plupart des cas, les entités sont tout simplement des monstres, des démons rôdant dans les Limbes, des génies, des mânes, des figures plus ou moins animales (dragon, serpent, etc.) et des esprits solitaires, tels ceux d'anciens sorciers. On notera que la représentation de ces entités correspond toujours aux superstitions et aux coutumes de chaque époque, comme les dieux à tête d'animal des Égyptiens, les démons, succubes et autres vampires du Moyen Âge et les entités oubliées qui refont surface à l'époque contemporaine.

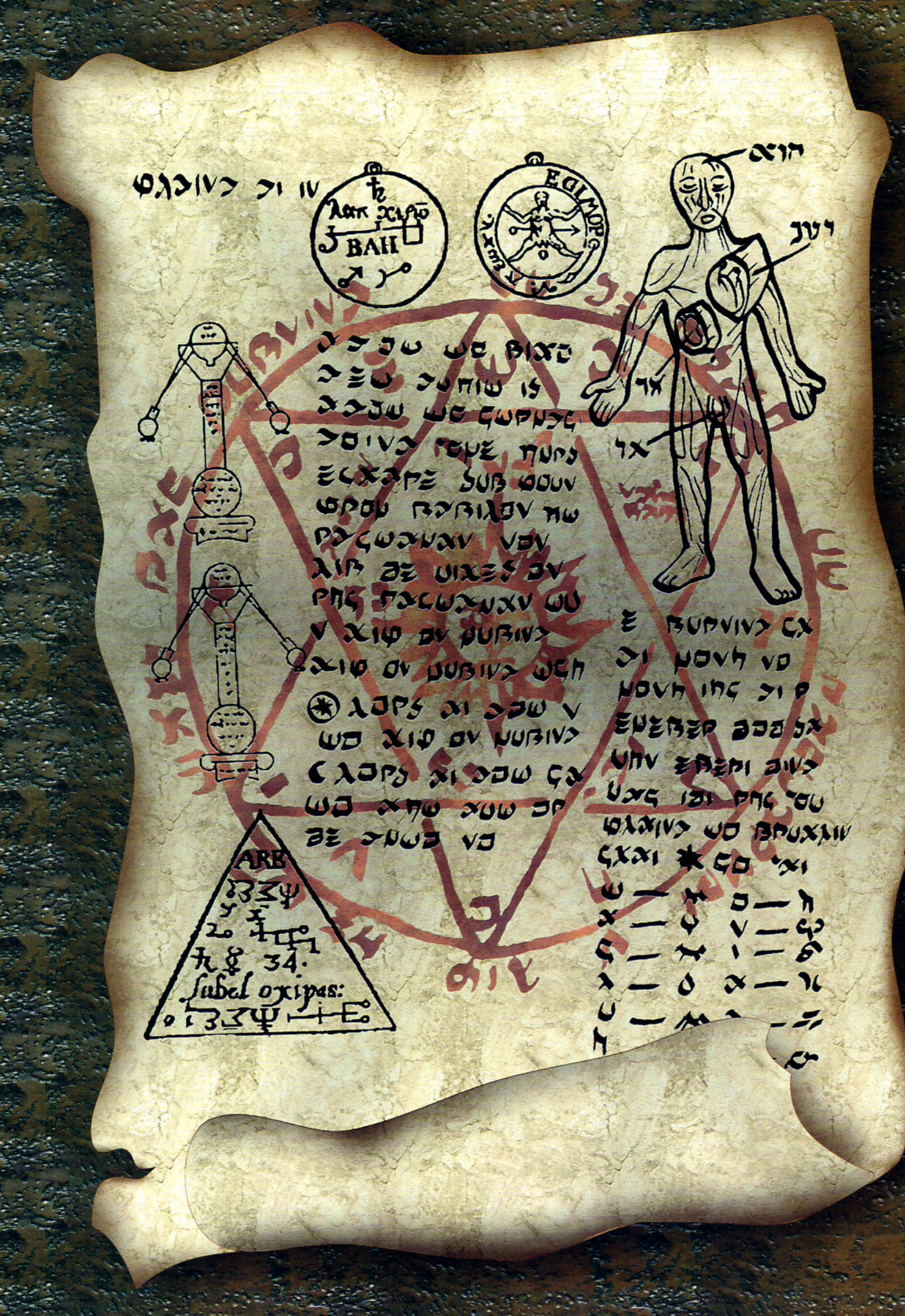
Mais, quelles qu'elles soient, ces entités sont toujours censées "vivre" ou, tout du moins, résider dans une dimension parallèle au monde des sorciers. Ce peut être l'espace, le plan astral, l'éther, les Limbes, les Abysses, mais jamais les puissances ne peuvent être trouvées sur le monde des humains. Ce postulat permet d'alimenter toutes sortes de voyages, de secrets ou de besoins d'incarnations (à la Cthulhu), mais surtout de développer la notion de vie extérieure. Si des puissances résident "ailleurs", on peut alors imaginer une hiérarchie, avec des seigneurs, des créatures annexes, des luttes intestines, des domaines d'influence...

Julien Blondel

ARATOR

EL
AR
K




BAH
ARB
Subal oxipas:

LE POIDS DU PASSÉ

Ce scénario pour Ravenloft est prévu pour une équipe de 4 ou 5 aventuriers de niveau 6 à 9 et, de préférence, d'alignement plutôt bon.

IL ÉTAIT UNE FOIS...

Ne dit-on pas qu'à l'origine de toute grande tragédie il y a une histoire d'amour ? Le récit que je vais vous faire ne déroge pas à la règle.

Il était une fois une contrée magnifique comme il n'en existe que dans les contes de fée. Imaginez un ciel bleu azur parsemé de doux moutonnements blancs, un ciel clément abritant majestueuses forêts et paisibles vallées ; imaginez un pays où la douceur du climat ne pourrait qu'avoir l'effet le plus apaisant sur les humeurs de la population vivant dans ce petit paradis. Cette terre bénie des dieux abritait le plus sage des rois, un puissant magicien dont les immenses connaissances profitaient à tous ; c'était un homme bon et généreux, aimé de tous, et qui assurait par sa sagesse une vie douce et paisible à ses sujets, loin des tumultes agitant les royaumes voisins. En ces temps reculés, une grande caravane bohémienne voyageait de pays en pays. Elle abritait en son sein les plus grands artistes de cette époque ; conteurs bateleurs et jongleurs qui venaient égayer les villages les plus reculés comme les cours des plus grands. Mais, indéniablement, le plus grand trésor de cette troupe était une femme nommée Orphéane. Les mots permettant de la décrire n'ont, hélas, jamais été inventés et seuls les plus grands poètes seraient capables d'évoquer tant de grâce et de beauté. L'Histoire a oublié le nom du magicien, mais les hommes se souviennent de l'amour fou que celui-ci conçut pour la belle. Il parvint à la séduire et l'épousa. Malheureusement, les plus beaux oiseaux ne sont pas faits pour vivre en cage. Très vite, la jeune bohémienne se lassa de la vie de cour auprès de son nouvel époux. Pour oublier la tristesse de sa prison dorée , elle tenta de se faire aimer, plus par désespoir que par passion. Elle s'abandonna à l'extase de ses sens, cherchant pathétiquement ces courts moments où les amants finissent par projeter leurs esprits dans un monde de plaisir infini. La rage du magicien, lorsqu'il découvrit la trahison de sa femme, fut à la hauteur de sa puissance : son amour tourna à la haine, sa bonté à la plus grande des folies malfaisantes. La terre elle-même en devint triste : les récoltes se mirent à pourrir sur pied, les forêts devinrent sombres et inhospitalières, les hommes se laissèrent guider par leurs plus bas instincts, leurs plus terribles pulsions. Les choses restèrent longtemps ainsi jusqu'à ce que la folie précipite la fin de l'histoire : le magicien finit par faire exécuter sa femme par d'anciens amants de celle-ci. ILs étaient aussi ses plus fidèles lieutenants. Après avoir subi les pires tortures, son corps meurtri libéra finalement son esprit, mais avant de mourir elle lança la plus terrible des malédictions contre son époux, tout en pardonnant à ses amants, serviteurs obéissants et stupides manipulés par plus intelligent et plus malfaisant qu'eux. Peu de temps après, les lieutenants finirent eux-mêmes sur les pals et autres chevalets de torture qu'ils avaient tant appréciés à l'époque où ils servaient fidèlement les désirs de leur maître. Le reste de l'histoire mérite d'être oublié. Sachez cependant encore une chose : après avoir été chassé de son pays, le magicien se fit tristement connaître sous le nom d'Azalin.

LE FIN MOT DE L'HISTOIRE

Cela fait si longtemps qu'Azalin est emprisonné en Ravenloft qu'il a largement eu le temps de réfléchir à un moyen de briser les chaînes qui le lient à son ténébreux domaine. Longtemps handicapé par sa malédiction (il lui est, je vous le rappelle, impossible d'apprendre de nouveaux sortilèges), il a récemment réussi à circonvenir ce problème en s'adjoignant les services d'un jeune, puissant et ambitieux sorcier. Celui-ci, après de longs mois de recherches magiques, a fini par trouver un moyen de briser la malédiction qui pèse sur son maître. Cependant la chose est loin d'être aisée : il leur faut en effet réunir les réincarnations actuelles des lieutenants ayant participé au meurtre d'Orphéane, ainsi que la réincarnation de celle-ci pour qu'ensuite, au cours d'une scène reprenant les détails exacts de l'exécution, au seuil de la mort, la présente Orphéane maudisse non plus Azalin mais ses autres bourreaux. Combinant leurs grands pouvoirs, Azalin et son âme damnée, le jeune sorcier Abgral, finirent par localiser les réincarnations des différents protagonistes de l'histoire. Vous aurez bien sûr compris qu'il s'agit de nos innocents PJs. Quant à celle d'Orphéane, il y a cinq ans déjà qu'Azalin l'a retrouvée. C'est une Vistani du nom de Shaori. Elle avait quinze ans à l'époque et il lui fut donc aisé, grâce à ses grands pouvoirs, de l'approcher et de s'en faire apprécier. Petit à petit, il réussit à devenir son confident et son mentor. Au cours de ces cinq dernières années il a peu à peu commencé à la corrompre, ainsi qu'à la convaincre qu'elle était la réincarnation d'une puissante sorcière du passé ; qu'à ce titre elle devrait se méfier de certains individus, portant un anneau bien particulier (se référer à l'encadré) les désignant comme les membres d'une secte d'inquisiteurs, qui chercheraient à la détruire, tout comme leurs prédécesseurs l'avaient fait quelques centaines d'années plus tôt.

UN ÉTRANGE PETIT RHUME

Au moment où commence cette aventure, les personnages des joueurs se trouvent à Il Aluk, la capitale de Darkon. Peu importe la raison qui les a fait échouer ici : vous pouvez utiliser la fin d'un de vos scénarios, vous arranger pour que cette ville soit une halte dans un voyage les menant à la prochaine étape de votre campagne ou encore décider arbitrairement que les brumes de Ravenloft ont décidé qu'ils avaient à faire en ces lieux. De toute façon, sachant qu'ils intéressent l'un des plus puissants habitants de ce plan, il ne serait pas stupide de penser qu'il est probablement responsable de leur venue.

D'épais flocons viennent s'amonceler aux fenêtres de l'auberge où nos aventuriers ont décidé de profiter d'un repos certainement mérité. La neige recouvre les champs entourant la ville d'un épais manteau d'hermine, sa beauté vierge et immaculée faisant oublier pour quelques instants les ténèbres emprisonnées en ce monde. Cependant, le rigoureux hiver qui s'est abattu sur le royaume de Darkon n'a pas que des effets positifs : il semblerait en effet que chacun des personnages commencent à subir les effets d'une petite grippe.

Il s'agit de la première partie d'un envoûtement destiné à les affaiblir (ce sort leur est lancé par Shaori/Orphéane, comme nous le verrons dans la partie qui lui est consacrée). Cependant, au début, n'insistez pas trop : de nombreuses personnes rencontrées dans les rues sont elles aussi enrhumées ; arrangez-vous pour le leur faire discrètement remarquer (si vous avez des joueurs soupçonneux qui tentent immédiatement de soigner cette maladie par des moyens magiques, rien ne se passera : après tout, ils ont peut-être bien des raisons de commencer à se poser des questions maintenant !). Orphéane n'a vu ni les PJs ni leurs anneaux mais elle a cru Erewandor. Les PJs recevront alors un courrier leur demandant de se rendre chez maître Dosano, un notaire, d'origine naine, renommé en ville.

UNE MISSION BIEN ORDINAIRE

Après avoir bravé la tempête de neige, nos aventuriers finissent par arriver à l'étude de leur correspondant. C'est un individu sympathique et affable qui viendra les accueillir (s'ils se sont renseignés avant la rencontre, ils auront pu apprendre que le notaire est un individu apprécié par toute la communauté, toujours prêt à aider un illettré à lire ou à rédiger une lettre ; il semble être un individu capable et fiable). Il s'agit d'un vieux nain légèrement dégarni et luxueusement vêtu.

"Messieurs (mesdames ?), si vous voulez bien vous donner la peine d'entrer. Puis-je vous offrir quelque chose pour vous réchauffer ? Vous savez, il y a bien longtemps que nous n'avons pas eu un hiver aussi terrible et aussi précoce... Pardon, bien sûr pardonnez-moi de radoter, j'oubliais que vous êtes des jeunes gens pressés, alors venons-en à notre affaire. Il y a trois jours de cela, j'ai été contacté par un individu qui désirait vous engager. Avant que vous ne vous fatiguiez en questions inutiles, laissez-moi vous dire que je ne connais pas le nom de ce commanditaire. Il apparaît cependant qu'il s'agit d'un individu important et haut placé qui aurait eu, probablement à l'insu de sa femme (ne vous gênez pas pour laisser filtrer quelques gloussements de derrière votre écran), une aventure avec une jeune bohémienne. L'histoire n'aurait eu aucune conséquence si la jeune femme n'avait eu la mauvaise idée de lui dérober un sceau de justice, outil irremplaçable et visiblement indispensable à sa fonction. Il apprécierait donc que vous retrouviez cet objet : le sceau a l'apparence d'une volumineuse bague d'or et d'argent portant les armoiries de la cité. La demoiselle vivrait dans les bas quartier et se nommerait Shaori. Il semble que votre commanditaire se soucie peu de ce qui lui arrivera. Pour vous aider dans votre tâche, il vous fait remettre ces anneaux qui devraient vous éviter tout problème avec la milice locale. En récompense de vos services, de votre célérité et de votre discrétion, je suis autorisé à vous remettre ces quelques pièces d'or (en fonction de votre générosité coutumière ; le triple de cette somme vous sera remis à la restitution de l'objet (on peut toujours rêver)."

Le vieux nain n'est au courant de rien : tout est tel qu'il l'a dit, il a été contacté par un membre des troupes secrètes d'Azalin, un Kargatane. Il est censé attendre que l'individu reprenne contact avec lui... il n'en saura jamais rien. Si jamais les personnages le lui font remarquer, maître Dosano sera le premier surpris de se rendre compte qu'une fois passées au doigt, les chevalières ne peuvent être retirées. Dernière chose, Azalin a effectivement donné ordre à la milice de ne pas importuner les porteurs des anneaux.

"Eh bien il ne me reste plus qu'à vous souhaiter bonne chance... et puis vous devriez tout de même soigner ce mauvais rhume, cela pourrait s'aggraver."

Si les joueurs refusent l'affaire et par conséquent les anneaux, Azalin se chargera de les leur faire remettre comme moyen de protection, lorsqu'ils commenceront à enquêter sur les causes de leur maladie.

DES TRACES DANS LA NEIGE

Heureusement, la tempête de neige qui continue à faire rage protège en partie des effluves malodorantes dégagées par les bas quartiers : odeurs de tanneries, de morgues et de fosses communes. Ces senteurs exquises sont à la hauteur de l'apparence délabrée des bâtisses de la zone. Ici ce ne sont que rues étroites aboutissant régulièrement dans de fréquentes

impasses. Le froid et la neige ont chassé toute trace de vie de ce lieu lugubre ; seules quelques lueurs filtrent au travers de carreaux noircis par la crasse.
Cette partie du scénario est assez ouverte : sachez cependant qu'en se renseignant sur Shaori, ils vont la conforter dans l'idée qu'ils sont venus pour la tuer. Durant toute cette partie du scénario elle restera insaisissable. D'autre part, une dizaine d'agents des Kargatanes se relayeront pour suivre les faits et gestes des PJs ; si jamais les joueurs s'en apercevaient et réussissaient à en capturer un vivant ils ne pourraient rien en tirer.
Les informations que les aventuriers pourront éventuellement glaner ici sont les suivantes :
- Shaori est une jeune femme de vingt ans connue pour sa très grande beauté.
- Elle faisait partie d'une caravane vistani mais semble s'être installée définitivement en ville depuis cinq ans.
- Elle serait la maîtresse d'un riche protecteur (les gens pensent ici à Azalin).
- Elle loge dans une riche demeure du quartier noble.
- Elle connaîtrait les envoûtements tels que les pratiquent les Bohémiens.
Vous pouvez évidemment rajouter d'autres informations qui seront autant de fausses pistes ou des liens avec vos futurs scénarios. Bien sûr, tous ces indices devront être glanés au prix de nombreuses recherches ; n'hésitez pas à multiplier les fausses pistes.

Vous trouverez ci-dessous la description de certains lieux et individus notables des bas quartiers :

1) Le marché de la porte

Il s'agit d'une grande halle couverte située en plein centre des bas quartiers. Il est nommé ainsi car la légende raconte que lorsque les morts laissèrent le royaume de Darkon aux vivants, ils quittèrent le pays par une porte qui s'était ouverte dans le sol à cet endroit. De ce fait, et de peur de voir les morts revenir réclamer leur terre, la halle est gardée par un important contingent de miliciens. Rassurés par cette présence, de nombreux marchands vinrent y établir leurs échoppes, les miliciens n'étant pas regardant quant à l'origine des marchandises (après prélèvement d'une taxe pour leurs bonnes œuvres, bien sûr). À l'intérieur du marché règnent une chaleur étouffante et une odeur pestilentielle, mélange de transpiration animale et humaine, de fumées, d'épices et d'excréments. Cependant, il ne faut pas s'y tromper : la quantité de produits et la qualité de certains d'entre eux feraient frémir de désir nombre des plus grands marchands des royaumes oubliés. Il Aluk étant une ville des plus cosmopolites, l'offre de son principal marché est des plus riches : armes naines, bijoux elfiques, herbes à fumer hobbit... Cet endroit est bien entendu aussi le repaire de tout ce que la ville peut compter comme malandrins. Si les personnages font preuve d'un minimum de discrétion et de diplomatie, ils devraient pouvoir obtenir quelques informations (cf. plus haut).
Lorsqu'ils se renseigneront sur leur maladie, ils pourront apprendre la nature du sortilège. De plus, Azalin s'arrangera pour leur faire savoir (durant leur enquête, par le biais d'hommes à sa solde) que le SEUL moyen de rompre le sort est de tuer la sorcière. Son homme insistera sur le fait qu'il ne faut en aucune manière la croire si elle annonce qu'elle peut défaire le sort en faisant, par exemple, brûler leurs poupées. S'ils tombaient dans ce piège grossier, le sort deviendrait alors irrévocable et ils seraient condamnés à mourir dans les plus brefs délais (c'est faux, Azalin cherche juste à attiser l'envie de sang des PJs).
Le marché est un endroit dangereux, alors gare à eux s'ils importunent les mauvaises personnes.
Le personnage le plus important du marché est sans conteste le gros Dorwel (Guerrier niv. 7; CN; AC 3; PV 45; Dom. 1d8+6), qui dirige le principal gang de racketteurs. C'est un individu sanguin qui ne supporte pas qu'on lui manque de respect ; malgré cela, il est aussi d'une rare intelligence et pourrait être un allié intéressant si vos joueurs se montraient suffisamment diplomates.
Un autre individu intéressant erre en ces lieux, il s'agit de la Fouine. Il semble être au courant de tout ce qui se passe en ville, mais méfiez-vous : ses services ne sont pas gratuit (à votre appréciation si vous désirez délester les aventuriers de quelques pièces, leur donner une petite mission par la suite...). C'est un individu de petite taille au physique quelconque. Il est vêtu de guenilles et fume en permanence d'énormes cônes d'herbes odorantes (Voleur niv. 2 / Magicien niv. 5 ; NM ; AC 4 ; PV 20 ; il est spécialisé dans les sorts d'espionnage et d'illusions, il fuira tout combat et ne se battra que s'il est acculé).

2) L'auberge du rat qui pleure

On y accède par un petit escalier qui s'enfonce sous terre. Après avoir vaillamment franchi des marches glissantes de neige et de boue, on accède à un réseau de salles faisant plus penser à des catacombes qu'à une auberge. Les salles souterraines sont basses de plafond (un combat y serait difficile : prévoir quelques petits malus et attention aux sorts de zone) ; de plus l'éclairage y est pour le moins déficient. Bone, l'aubergiste, accueillera avec chaleur tout nouvel arrivant ; ce sympathique et bedonnant Hobbit ne fait pas, loin s'en faut, couleur locale, cependant sous des apparences charmeuses c'est un individu qui n'hésiterait pas à faire preuve de la plus grande des cruautés pour protéger son seul amour : son auberge. De ce fait, c'est un des endroits les plus sûrs où dormir à Il Aluk, si ce n'est un des plus confortables. Inutile de préciser que l'atmosphère confinée de cet établissement attire une foule d'individus cherchant un endroit discret pour parler affaire.

3) La maison des sans plaisirs

Cette maison de passe est l'un des bâtiments les plus propres que les personnages auront pu découvrir. Une massive porte en bois sculptée, aux motifs évocateurs (pornographiques pour ceux qui ont besoin d'un dessin), ouvre sur un agréable salon tout de cuir et de bois précieux. Allana, une belle

femme d'une quarantaine d'années, viendra immédiatement s'enquérir des désirs de ses nouveaux clients. Sous cette plaisante apparence se cache une triste réalité :
les jeunes filles et garçons travaillant ici sont mutilés de manière à ne plus ressentir le plaisir que sous le coup d'une violente douleur. Cela permet de satisfaire ainsi les goûts déviants des habitués de l'établissement. Il sera possible de soutirer quelques renseignements aux pauvres créatures qui travaillent ici. Ces lieux sont protégés par une puissante bande de malfrats, "les cornes rouges".
Les bas quartiers abritent certains des lieux les plus sordides de Ravenloft, des endroits d'autant plus malsains qu'ils ne résultent pas de l'action d'abstraites puissances des ténèbres, mais au contraire de celles de bien concrets vices humains ; des lieux créés pour assouvir les plus bas désirs de l'homme. Faites comprendre à vos joueurs qu'il y a bien plus immonde et dangereux que de sombres souterrains emplis de monstres.

LA MAISON DE POUPEES

Leurs investigations finiront par mener nos aventuriers à la demeure de Shaori.
L'épais amoncellement de neige ne suffit pas à dissimuler la beauté et la richesse de la demeure. Après avoir franchi une grille et un jardin "à la française", on aboutit à une massive porte d'ébène. Derrière celle-ci, un enchaînement de pièces chaudes et feutrées, meublées avec goût. Au sous-sol se trouve une sorte de petit laboratoire alchimique rudimentaire.
Si les PJs se donnent la peine de fouiller la maison, ils pourront y découvrir quelques restes de poupées d'envoûtement, ainsi qu'un tableau détaillant une scène de torture. À y regarder de plus près, il semble qu'ils soient représentés comme des inquisiteurs mettant à mort une sorcière ; ils pourront même retrouver sur le tableau les anneaux qui ornent désormais leurs doigts.
Ce tableau a été laissé là par Azalin, qui désire ainsi attiser leur curiosité et les pousser à accélérer leur enquête. À partir de ce moment, chaque personnage perdra 1 point dans chacune de ses caractéristiques : il s'agit des premiers effets violents de l'envoûtement (n'oubliez pas de prendre en compte les changements liés à cette perte ; ils récupéreront ces points s'ils réussissent à défaire le sort).
Il n'y a aucune trace de la jeune femme, ni du sceau. Alors qu'ils sortent, l'un d'entre eux manquera de justesse de passer sous les roues d'une carriole de Bohémien remontant la rue à grande vitesse.

RÊVES ET RÉALITÉ

À partir de maintenant, les joueurs vont devenir la cible de plusieurs tentatives d'assassinat. En effet, surprise de les voir s'approcher si vite (elle n'est bien sûr pas au courant de l'intervention d'Azalin), Shaori a demandé de l'aide à son ancien clan. Celui-ci va donc régulièrement dépêcher quelques assassins aux trousses des aventuriers. Les tueurs essayeront toujours d'éviter le combat direct : ils auront recours à des armes de jet, engageront des gueux pour tendre des embuscades... (les Gitans sont des guerriers ou des voleurs de niveau 4 à 8 ; leurs hommes de mains seront des guerriers ou voleurs de niveau 2 à 4).
Les Kargatanes qui suivent les joueurs interviendront si les choses tournent vraiment mal.
Si les joueurs tentent d'entrer en contact avec les Bohémiens, ils pourront apprendre que ceux-ci sont tenus de protéger leurs invités à partir du moment où ils ont accepté de leur offrir l'hospitalité. Ils devront faire jouer leurs relations (notamment celles obtenues au cours du premier épisode). Il ne faut pas oublier que Shaori est liée par son obligation de laisser une chance de s'en sortir à ses victimes. Par conséquent si les aventuriers demandent l'hospitalité aux Bohémiens (on peut toujours rêver), ceux-ci seront contraints d'accepter (le plus dur restera d'approcher pour faire la demande).
Cette partie devra pousser vos joueurs à faire preuve d'initiative et de diplomatie : utilisez les PNJs que vous désirez faire découvrir à vos joueurs. Pensez à ce moment comme à une partie de cache-cache : d'un côté ils devront garder un profil bas et se protéger des tentatives d'assassinat ; de l'autre ils devront utiliser leurs contacts pour découvrir ce qui se passe au sein du clan des Bohémiens. Dernier détail, n'oubliez pas qu'ils ont ici un allié de taille en la personne d'Azalin : celui-ci se chargera de leur faire parvenir quelques judicieuses informations au moment opportun.
Durant cette période, des rêves pour le moins étranges vont venir troubler le sommeil des PJs. La proximité de Shaori commence à réveiller le pouvoir des anneaux. Ceux-ci vont faire revivre des événements de l'époque d'Orphéane à leurs porteurs.

LES RÊVES:

• premier rêve

Il s'agit d'une première incursion dans les souvenirs de leur précédente vie. Cet épisode se déroule avant la folie de celui qui deviendra Azalin. Chacun des personnages vivra, en accéléré, une journée de son ancienne vie. Chaque rêve sera personnel mais un certain nombre d'éléments doivent réapparaître : la beauté et la douceur d'un univers de conte de fées, le souvenir de jours heureux et la tristesse de savoir qu'ils sont perdus pour toujours. Le dernier élément du rêve devra impérativement être symbolisé par l'apparition d'une caravane et la vision d'Orphéane.
Voici un exemple : doucement, les premiers rayons de soleil viennent éclater en chaudes ondes lumineuses sur tes paupières. Le réveil en est presque douloureux. Après t'être habitué à la lumière du jour, tu te pares des somptueux atours de ta fonction, épaisse tenue de soie et de velours, de pourpre, d'azur et d'or (à ce moment, laissez le personnage errer à son gré dans une riche demeure, une grande citadelle... Mais ne levez pas le doute sur ce qui lui arrive, ne révélez pas clairement qu'il s'agit d'un rêve et laissez l'impression au joueur que ce qui lui arrive lui paraît normal). Tes errances finissent par te mener dans la cour principale où de nombreux serviteurs en tenue s'activent aux préparatifs d'une fête. Bien sûr, tu te souviens maintenant avoir invité cette fameuse troupe de bateleurs à venir donner spectacle aux gens de ta province. En cet instant de calme, sur le perron de ta demeure, tu profites pleinement de la splendeur des paysages, oubliant un instant l'agitation environnante, ainsi que le poids des responsabilités qu'implique ta fonction. Il n'est pas facile d'administrer sagement plusieurs milliers d'âmes. Enfin arrive la caravane des saltimbanques. C'est une curieuse procession qui entre dans la cour. Tout d'abord

viennent les cracheurs de feu vêtus de flamboyantes tenues or et rouge ; à leur suite, les dompteurs accompagnés d'innombrables loups, ours et de tant d'autres créatures que les mots te manquent pour les décrire... (insistez sur le caractère grandiose et la magnificence de la procession). Enfin viennent les chariots, eux-mêmes recouverts de toiles chamarrées. À leur suite, guidée par la musique et les cris des bateleurs, la population des villages environnants envahit peu à peu la cour. Ton repas du soir fut frugal, tant ton impatience était grande. C'est avec le regard d'un enfant que depuis le début de la soirée tu te laisses bercer par les récits des conteurs, que tu te laisses envoûter par les tours des illusionnistes. Les dompteurs finissent par laisser la place aux danseuses, et c'est parmi elles que tu découvres la femme qui fera à jamais battre ton cœur, l'image de la perfection (selon le joueur, vous pourrez décider de faire ici une description exhaustive ou plutôt de lui suggérer quelques détails et le laisser imaginer le reste - sans conteste ma version préférée). La soirée s'achève par une danse sans fin dans les bras de la femme qui vient de te voler ton cœur ; autour de vous ce n'est plus que rires, danses et chants alors que la foule se mêle aux Bohémiens. Une fois réveillé, le personnage pourra affirmer avoir vu la femme du tableau ; inexplicablement, il se sentira triste et mélancolique.

• Deuxième rêve

Les personnages assisteront à la lente et inéluctable corruption d'Azalin et de son royaume. Chacun d'entre eux vivra une scène lui faisant découvrir la nouvelle malfaisance des lieux et des personnes.

Ainsi, par exemple, l'un d'entre eux a pour mission d'aller pacifier un village rebelle à l'aide d'une troupe d'hommes d'armes. La traversée des campagnes environnantes donne l'impression de voyager dans un pays en guerre. Sous le ciel gris, les champs sont en friche, les seuls animaux que l'on peut apercevoir sont des corbeaux et des charognards. Le spectacle qu'offre le village n'est pas plus agréable : ce n'est qu'un misérable petit hameau constitué de dix ou onze demeures, ainsi que d'une grande ferme. Les bâtiments semblent avoir été laissés à l'abandon depuis plusieurs mois déjà ; on peut remarquer que la toiture de certain d'entre eux a commencé à s'effondrer. Sortant du village, une foule en colère monte à la rencontre de la troupe. Ce ne sont que pauvres paysans en guenilles ; hommes, femmes et enfants affligés de la même maigreur maladive. Ils ont le regard vide des gens qui ont trop souffert et qui attendent la mort comme une délivrance. Quels sont leurs crimes ? Personne n'en a le moindre souvenir. Le personnage embrasse son anneau d'inquisiteur, gage de sa puissance et de sa loyauté, puis lance ses troupes à l'assaut des gueux. Alors que plus bas le massacre commence, la seule image qui le hante est l'image d'une femme, la plus douce de toutes...

Ceci n'est qu'un exemple parmi tant d'autres, mais attachez-vous à décrire une scène triste et malsaine. Peu importe que le personnage soit d'alignement bon, ceci est une autre vie et, à ce moment précis, il était en train de succomber à la séduction du mal. Le réveil le laissera mal à l'aise et en proie à des pulsions malsaines. Si les aventuriers ont visité la maison des sans plaisirs ils auront alors envie d'y retourner ; si certains se laissent guider par leurs noirs désirs n'hésitez pas à les gratifier d'un "power check", un tel comportement ne pouvant laisser les brumes de Ravenloft insensibles (pensez au bonus de l'anneau).

• Troisième rêve

Il y a deux possibilités de le jouer. La première consiste à décrire une scène d'amour entre le personnage et Orphéane. Il faudra alors insister sur la peur d'être surpris, le sentiment de trahir son seigneur et le bonheur extatique de se trouver dans les bras de l'être aimé. Les sentiments du PJ seront ambivalents. Passion pour cette femme qui consume son âme. Mais aussi haine de ce qu'elle représente : elle est le symbole de sa trahison, elle est celle par qui le mal arrive. Bien sûr, ce ne sont qu'excuses pour justifier sa faiblesse morale et son manque de volonté. Orphéane est une femme triste et solitaire, une fleur fanée. Utilisez une telle scène si vous connaissez bien vos joueurs et si vous êtes sûr de pouvoir éviter de tomber dans le graveleux. Sinon la seconde possibilité consiste à décrire une soirée de fête au palais royal. Il s'agit d'un bal costumé décadent et malsain. Insistez sur l'odeur atroce formée par le lourd mélange de parfums trop forts utilisés pour masquer des odeurs corporelles. Durant ce bal, ce ne sont que faux sourires, chuchotements et complots, chacun cherchant à s'attirer les bonnes grâces du maître des lieux. Virevoltant au milieu de cette fange, Orphéane est la seule trace de fraîcheur. La regarder permet de respirer, de sortir quelques instants la tête de la boue. Un regard de sa part et la noirceur environnante disparaît ; un sourire est c'est le cœur qui cesse de battre mais peu importe, la mort serait douce sur une telle image. Faites discrètement comprendre à votre joueur qu'il entretient une liaison secrète avec la femme de son seigneur.

Quoi qu'il en soit les PJs se réveilleront en larmes. Un nouvel effet de l'envoûtement fera son apparition, il s'agit de tremblements convulsifs apparaissant de temps en temps. Ils perdront chacun 1 point de DEX et 1 point de FOR et les jeteurs de sorts mettront deux fois plus de temps à lancer un sort.

LA CARAVANE DES BOHÉMIENS

Que ce soit par le recours à la diplomatie ou grâce à une entrée en force, les aventuriers se trouvent désormais à l'intérieur du campement gitan.

À quelques centaines de mètres à l'extérieur des murailles de la ville, une trentaine de roulottes sont réunies, en cercle, autour d'un important brasier. Les chutes de neige ayant cessé, les Bohémiens se sont rassemblés à l'extérieur, autour du feu. Des chants et des musiques rythmés s'échappent de l'assemblée. Ces gens semblent avoir une insouciance et un plaisir de vivre qui ont déserté depuis longtemps les autres habitants de Ravenloft. Peut être sont-ils les derniers êtres véritablement libres vivant en ces lieux ? Une femme s'approche et se propose de mener les visiteurs jusqu'au campement. Elle n'est ni belle, ni jeune, mais a le charme des gens heureux ; elle semble faire partie de cette mystérieuse race de personnes venues au monde avec le sourire. Délicatement, elle prend la main du premier et l'entraîne à sa suite. À proximité du feu, une vieille femme se lève et se dirige en direction de la petite troupe de nouveaux arrivants.

Cette femme se nomme Marietta, elle est le guide spirituel de la troupe. Elle est aussi la mère de Shaori.

"Soyez les bienvenus parmi nous Gadje (il s'agit d'un terme désignant les étrangers ; l'accueil sera bien moins cordial si les aventuriers sont arrivés jusqu'ici par la manière forte), je vous attendais, il semblerait que nous ayons bien des choses à nous dire."

Elle les précédera à l'intérieur d'une grande roulotte. Une fois qu'ils seront confortablement installés et qu'ils auront en main une tasse d'un étrange breuvage, noir, brûlant et amer, elle reprendra la discussion (il serait fort malpoli de refuser son hospitalité et de se montrer soupçonneux, les relations futures avec la troupe s'en ressentiront).

"J'imagine que vous avez un certain nombre de questions à me poser ; faites, je vous en prie."

- C'est effectivement Shaori, qui est à l'origine de l'envoûtement. Le seul moyen de vous en débarrasser est qu'elle accepte de défaire son sort (la tuer fera aussi l'affaire, mais Marietta ne le dira jamais).

- Elle est partie, il y a quatre jours, pour le Purgatoire, son mentor ayant réussi à la convaincre qu'elle y serait en sécurité. Il s'agit d'une ancienne prison qui semble n'avoir jamais été utilisée : elle se trouve au sud du pays, dans les montagnes qui forment la frontière avec le royaume d'Arak.

- J'ignore qui sont les individus qui ont attenté à votre vie, mais je suis sûr qu'ils cesseront ces attaques lorsqu'ils auront pris le temps de méditer sur la valeur de la vie (si vos joueurs se comportent comme en territoire conquis et affichent un mépris trop marqué, les attaques continueront, Marietta pensant qu'ils ne sont pas assez censés pour résoudre leur problème sans tuer sa fille).

- J'ai décidé de vous aider car j'ai confiance en votre intelligence. Je sais que lorsque vous serez face à Shaori et à l'enfant de catin qui lui sert de mentor vous saurez distinguer le bien du mal.

Si les aventuriers décident de jouer carte sur table et de tout lui dire de leurs rêves, de leurs anges gardiens et de leur mystérieux employeur, elle peut devenir une alliée de choix. Elle leur proposera alors de voyager jusqu'au Purgatoire avec la caravane, leur permettant ainsi de profiter du confort et de la sécurité d'un tel convoi.

VOYAGE POUR LE PURGATOIRE

Le confort de la ville cède vite la place aux problèmes journaliers du voyage. L'hiver terrible qui sévit depuis plusieurs semaines a transformé Darkon en un désert de neige : plus la moindre trace de végétation, ni de relief, et encore moins de vie animale. Quel que soit le moyen que les aventuriers se décideront à utiliser pour se rendre à la prison, ils auront tout intérêt à bien s'équiper avant le départ : la rigueur de l'hiver et l'état des routes obligera en effet à un voyage de près de trois semaines. Au cours de leur périple, ils seront amenés à passer par les villes de Corvia (une importante cité naine), Mayvin (une cité gnome) et Tempe Falls (une ville naine, dernière ville civilisée avant les montagnes). S'ils voyagent seuls, il leur faudra en tout premier lieu trouver un guide connaissant bien le pays. Tout l'équipement nécessaire à leur périple devrait pouvoir se trouver à Il Aluk ; en ce qui concerne le matériel particulier (animaux résistants au froid, protections magiques…), je vous laisse seul juge. Cependant, même si vous avez décidé de leur faciliter le déplacement, n'oubliez pas que par un tel temps ce type de produit est très demandé et par conséquent très cher. Dans le cas où ils se déplaceraient seuls en raison de quelques frictions avec les Bohémiens, la caravane de ces derniers les suivra au cours de leur périple et s'acharnera à leur mettre des bâtons dans les roues. Ils éviteront les traditionnelles embuscades, mais, en fonction du guide choisi, ils pourront très bien pousser les PJs dans des endroits peu recommandables tels qu'une ancienne nécropole, le territoire de chasse d'une meute de loups… S'ils ont quitté les Bohémiens en bons termes (ils ne profitent pas des roulottes ?!!), ceux-ci se rendront de toute manière au Purgatoire et pourront donc les sortir d'un éventuel mauvais pas en cours de route.

Voici quelques-uns des guides disponibles :

- Mordan Brisefer (Guerrier niv. 7 ; CB ; CA 4 ; PV 60 ; Spécialiste Épée bâtarde +2)

Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il n'est pas discret. Du haut de ses deux mètres, il aime parler fort et se vanter de ses nombreux exploits. En peu de temps, vous saurez tout ce que vous avez toujours voulu savoir (sans même le demander) sur ses innombrables conquêtes féminines, sur la fois où il faillit être roi, sur ce dragon qui terrorisait un pays et dont la tête empaillée

orne le mur de sa chambre (impossible de la voir en ce moment, elle est à l'entretien). C'est, de plus, un aimant à problèmes : il n'aime pas qu'on le regarde mal (particulièrement dans les tavernes après avoir un peu bu), il n'aime pas trop les nains car il est sûr qu'ils sont tous jaloux de sa taille et de sa superbe barbe, il n'aime pas trop les gnomes pour la même raison la barbe en moins (vous vous souvenez des villes qu'ils doivent traverser). Malgré tout ses défauts, c'est un excellent guide, connaissant nombre de raccourcis, incorruptible (les Bohémiens n'essaieront même pas) et, en définitive, un plaisant compagnon de route le soir auprès du feu.

- Scornheim (Guerrier niv. 8 ; NN ; CA 1 ; PV 60 ; Spécialiste Hache de bataille +3)

Ce nain de petite taille (même pour un nain !) connaît très bien le chemin et sera une recrue de choix lors de la visite des villes naines. Cependant, il faut se préparer à voyager avec l'individu le plus discipliné au monde (vous vous souvenez du sergent instructeur à l'armée ? eh bien il est pire). D'un autre côté, il n'y a aucun risque qu'il accepte une proposition malhonnête.

- Will (Loup-garou / Guerrier niv. 5 ; CM ; DV 5+4 ; PV 35 ; CA 4 ; c'est un loup-garou, cf. le monstrous compendium vol. 3)

Il s'agit d'un jeune homme aimable et sociable ; bien que moins expérimenté que ses confrères, il semble à même de mener les PJs à destination. Il ne faut pas s'y fier : à la première occasion, il leur proposera d'aller se reposer dans son village natal ; s'ils acceptent, une petite tribu de loups-garous tentera de les tuer durant leur sommeil. Le reste des habitants étant des anthropophages, c'est avec un certain plaisir qu'ils accueilleront ces gras voyageurs en période de disette.

- Arald (Voleur niv. 6 / Guerrier niv. 5 ; CN ; PV 30 ; CA 3 ; Épée longue +1)

Il sera envoyé aux aventuriers s'ils ont encore des problèmes avec les Bohémiens. Il donnera toutes les apparences d'un individu capable et fiable, mais malheur à ceux qui lui confieront leur vie. À la première occasion, il les abandonnera dans un endroit hostile après les avoir délestés de leurs biens les plus précieux et de leurs montures.Voyager avec la caravane est de loin la solution la plus facile et la plus sûre. De plus, elle présente l'intérêt de pouvoir multiplier les relations avec l'un des peuples les plus intéressants de Ravenloft.

Le groupe partant pour le Purgatoire est constitué de quarante et une personnes réparties dans seize carrioles et organisées en trois clans principaux : les Sarimaldi, les In'Chevez et les Cadocales.

Voici quelques personnalités destinées à agrémenter le voyage.

1) Les Sarimaldi

Ils sont dirigés par le chef de guerre du groupe, un dénommé Janus. C'est un individu taciturne et compétent ; si les PJs font preuve de tact et adoptent un comportement honorable, ils découvriront un homme intelligent et cultivé qui a traversé de nombreuses terres (si vous voulez glisser quelques informations concernant le lieu d'une de vos prochaines aventures, ne vous gênez pas). Il emmène son clan à la poursuite de Shaori en raison du respect (peut-être aussi de l'amour) que lui inspire Marietta. Mais tous les Sarimaldi ne sont pas aussi sympathiques. Alessandro et Genovez sont deux frères assez désagréables et xénophobes qui s'arrangeront toujours pour chercher des noises aux PJs. Ils tenteront cependant d'éviter l'affrontement direct par respect pour Janus, mais s'ils sont déshonorés d'une quelconque manière par les Gadje, les PJs ont intérêt à ne dormir que d'un œil s'ils ne veulent pas se réveiller une dague plantée dans l'autre.

2) Les In'Chevez.

Darel, un excellent musicien, est leur chef. C'est un individu cultivé et raffiné, qui sera le plus agréable des hôtes avec les aventuriers. Il jalouse secrètement la notoriété de Janus et se servira des PJs pour remettre en cause son autorité sur la caravane. Ainsi, à la moindre altercation avec Alessandro et Genovez, il s'empressera de faire remarquer, discrètement, l'incapacité de Janus à contrôler les membres de son clan... Il est le père d'une charmante jeune femme, Vlana. Elle est timide et réservée, se tenant toujours à l'écart des autres. Il en est ainsi car Vlana est une loup-garou (louve-garou ???) ; il s'agit du seul héritage que lui a légué sa mère. Elle porte en permanence un médaillon qui lui permet de contrôler ses transformations et ses instincts (ce médaillon ne marche que pour elle ; elle est d'alignement CB). En règle générale, les autres Bohémiens la fuient, sauf Marietta (qui la considère un peu comme sa fille) et Janus (ce qui ne cesse de lui attirer les foudres de Darel qui hait la nature de sa fille). Sa cousine Violenza est une beauté voluptueuse à la voix d'ange. Elle s'amusera à séduire les aventuriers (je vous laisse imaginer l'attitude de ses multiples frères et cousins, notamment Alessandro et Genovez). Inutile d'espérer consommer : elle ne séduit les hommes que pour le plaisir du jeu.

3) Les Cadocales.

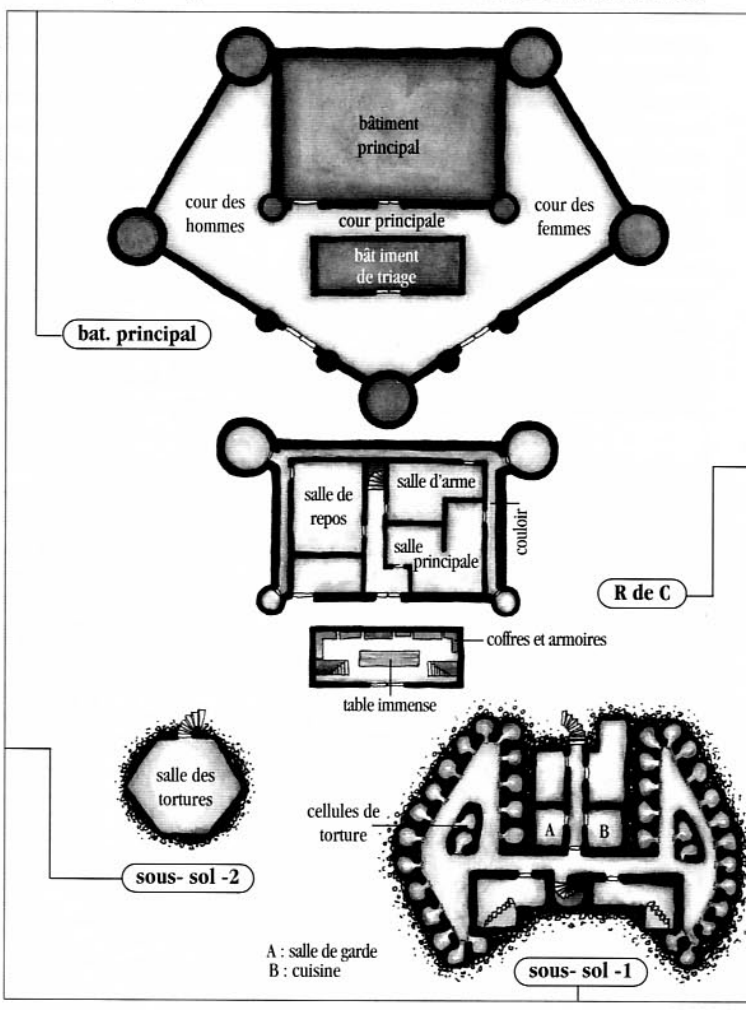
Ils sont dirigés par Marietta. Ce clan abrite l'un des plus grands conteurs des mondes connus : il s'agit d'un vieil aveugle qui n'a plus toute sa tête et qui se nomme Marcos. Si les PJs prennent le temps de sympathiser avec lui, il leur racontera des histoires à donner envie de redevenir enfant. Il connaît la légende d'Orphéane et sera à même de la raconter si les aventuriers se donnent la peine de lui compter leurs rêves (il ignore tout de même que l'histoire parle d'Azalin ; il pourra leur expliquer que les inquisiteurs la menèrent à la torture par jalousie, après avoir découvert qu'ils n'avaient pas eu l'exclusivité de ses faveurs extra-conjugales). Il a pour petit-fils un jeune garçon nommé Otavio. Il est les yeux et les oreilles de la caravane, toujours au courant de tout (Janus et Marietta ont su reconnaître ses talents d'espion) et malgré son jeune âge, il peut faire un allié de choix. Cependant l'approche ne sera pas facile, ses parents ayant été assassinés par des aventuriers nouvellement arrivés à Ravenloft (depuis, leurs âmes tourmentées souffrent dans un coin reculé de l'enfer : il n'est assurément pas bon de défier les Vistani dans cet univers qui est presque le leur).

À mi-chemin de leur périple, les PJs feront l'expérience de fièvres violentes et de douloureuses migraines. Il s'agit, bien entendu, d'un nouvel effet de l'envoûtement. Ses effets sont les suivants : perte de 1 point en INT, en SAG, en DEX et en FOR. De plus, les personnages étant victimes de légères pertes de mémoire, demandez à vos magiciens quels sont les sorts qu'ils apprennent pour la journée puis, au hasard, retirez-en deux qu'ils auront oubliés.

RÊVE DE PURGATOIRE

Durant le voyage ils feront un dernier rêve.

La pièce était froide et humide, le peu de lumière diffusée par les braseros était englouti par le gouffre obscur formé par le haut plafond. Les bottes des visiteurs ressortaient crottées d'une boue humide, mélange de terre battue et du sang des pardonnés. Tel était en effet le nom des âmes perdues qui étaient amenées en ce lieu pour y paraître une dernière fois devant notre maître. Il était si facile de comprendre l'atroce peur qui s'emparait des condamnés : après tout, nous autres, grands inquisiteurs, étions les seuls à avoir pu assister aux "discussions" que notre seigneur entretenait avec ses involontaires convives. Nous nous étions aussi tant de fois chargés de débarrasser la pièce des restes sanguinolents des pardonnés… Mais je pense que pour chacun d'entre nous cette soirée fut spéciale, Orphéane devait être absoute. Lorsqu'elle fut menée dans la salle, elle avait la tête haute, elle était belle et fière, décidée à résister jusqu'au bout. Mais nous avions vu tellement d'hommes et de femmes fiers et forts fondre en larmes au bout de quelques minutes dans cette pièce... Nous les avions vus s'avilir dans l'espoir vain d'abréger leurs souffrances. Et surtout, nous avions vu le regard du maître alors que sa femme était menée à lui : la séance serait longue, très longue. Elle fut attachée et la cérémonie commença ; à plusieurs reprises, je dus réprimer des montées de bile. Qu'importe le temps que je passais dans cette salle, je croyais avoir tout vu, j'avais tort. Enfin nous dûmes débarrasser la pièce des morceaux de chair qui en jonchaient le sol ; ce n'est qu'une fois seul que je pus pleurer et vomir tout mon saoul. Comment croire qu'à la fin elle nous pardonna ? Comment croire que son dernier effort fut de nous sourire ? Elle maudit le maître, quelle importance ! N'étions-



nous pas plus voués aux tourments éternels que lui, condamnés à pleurer sur le souvenir de ce sourire, absolution d'un crime impardonnable ?
Cela fait maintenant trois mois que j'attends la mort dans cette cellule. Je ne peux ni m'allonger, ni m'asseoir pas plus que je ne peux me coucher. Peut-être a-t-il cru me rendre fou par un tel traitement ? Quelle absurdité ! je suis allé jusqu'au bout de ma folie le jour où Orphéane est morte. Bientôt, il viendra me chercher, comme il est déjà venu chercher les autres. J'ai tant de fois assisté à cette scène. Ne pouvant marcher, il faudra que l'on me porte. Je tenterai d'être fier et, comme les autres, je finirai à terre, implorant son pardon. Le plus triste est que je sais qu'aucune douleur au monde ne rachètera ma trahison, mais après la douleur finira par venir l'oubli tant attendu. Il me reste peu de temps à patienter maintenant. J'entends des bruits de pas...

Vous pouvez éventuellement décrire de manière plus crue la scène de torture mais je ne vous le conseille pas. Essayez de ménager la sensibilité de vos joueurs, l'idée de ce passage étant de leur transmettre des sentiments de culpabilité et de honte. Ce sera le dernier rêve qu'ils feront avant d'arriver à la prison.

LE PÉRIPLE DE SHAORI

De son côté, Shaori a fait des rêves très semblables à ceux de ses poursuivants. À leur différence cependant, elle a pu identifier le magicien ; ce qu'elle ne comprend toujours pas, c'est pourquoi Azalin l'a manipulée de la sorte. Elle sera très réceptive aux déclarations des aventuriers au moment de prendre certaines décisions, comme nous le verrons dans le dénouement. Azalin, quant à lui, n'est absolument pas au courant des rêves. C'est avec une certaine impatience qu'elle attend de se trouver en présence des personnages.

LE PURGATOIRE

Cette sinistre prison est la réplique exacte du bâtiment de leurs rêves. Parce qu'il s'agit du même. Azalin fut le premier surpris de le découvrir alors qu'il explorait son nouveau territoire ; ce n'est que récemment qu'il compris l'intérêt de ce cadeau que lui avaient fait les brumes de Ravenloft.
Les hautes murailles noires résistaient à l'assaut de la neige, à croire que leur contact impie avait raison de trop de pureté. L'immense portail semblait avoir été ouvert à notre attention. Les premiers pas que nous fîmes dans la cour nous rappelèrent le plus terrible de nos récents cauchemars. Ici serait le lieu du dénouement.

Il est nécessaire d'expliquer ici la dernière partie du plan. Des "wax golems" (monstrous compendium vol. 3, CA 4, DV 8, PV 50, 1 attaque, Dom. 2d6 ou arme utilisée +4) à l'apparence des personnages se précipiteront sur Shaori dès que l'arrivée du convoi des joueurs aura été annoncée par les espions d'Azalin. Ils ont été créés par Abgral et seront insensibles à ses cris et à ses demandes d'explication. Ils se comporteront comme les inquisiteurs de l'époque d'Orphéane. Cependant, cette fois, lorsqu'ils la mèneront à la salle de tortures, Erewandor (Azalin) y sera attaché sur un chevalet et visiblement sur le point de rendre l'âme (il s'agit d'une puissante illusion). Les golems commenceront alors à soigneusement la torturer, peu sensibles aux suppliques d'Erewandor leur demandant de cesser. Dès qu'Abgral, placé sur les murailles, verra les aventuriers pénétrer dans la prison, il interrompra la séance de torture et fera sortir ses golems de la salle. Erewandor implorera alors le pardon de Shaori, lui demandant de l'excuser de l'avoir emmenée dans cet endroit où il croyait être en sécurité. Il ne restera plus aux personnages qu'à arriver pour qu'elle les maudisse de son dernier souffle, Azalin veillant magiquement à ce qu'elle survive bien jusque-là.
Les Bohémiens resteront aux portes de la prison. Les PJs ne rencontreront ni monstre errant, ni monstre sédentaire. Leur exploration des lieux leur fera revivre des scènes de leur précédente vie. Ils se repéreront assez rapidement, comme si les noires murailles leur étaient familières. C'est avec facilité qu'ils arriveront jusqu'à la salle de torture.
Aussi belle que dans leur rêve, ils trouveront Shaori/Orphéane attachée à une complexe machine, prête à mourir sur un pal; dans le fond de la pièce, le maître de leurs rêves est attaché à un chevalet et implore leur pitié.
Il leur faudra alors agir très vite. Les voyant revenir, Shaori commencera une longue imprécation. Utilisez une montre et donnez 5 ou 6 minutes à vos joueurs pour tenter d'intervenir : s'ils ne sont pas assez rapides, tant pis pour eux. Dès qu'elle aura achevé sa malédiction, Abgral, accompagné de ses golems, entrera dans la pièce et Azalin se précipitera sur le mécanisme précipitant la pauvre femme médusée sur le pal.
Voici quelques fins possibles :
- Ils ne parviennent pas à la convaincre et ne réussissent pas à la libérer de la machine (quelques jets pour crocheter les serrures ou les casser seront nécessaires ; il y a quatre serrures rouillées à ouvrir). Azalin, libéré de sa malédiction, sera capable de se déplacer sans contrainte à l'extérieur de son domaine (attention ! cela sera lourd de conséquence pour votre monde :choisissez donc une autre fin si vous ne voulez pas tout chambouler). Il est plus que probable que les PJs déjà affaiblis seront capturés, si ce n'est tués, et jetés au fond d'une sombre geôle. Les effets de la malédiction resteront permanents.
- Ils réussissent à convaincre Shaori de leur bonne foi mais pas à la libérer. Azalin l'exécutera. Il restera inchangé et les personnages termineront de la même manière que ci-dessus, cependant les effets de la malédiction auront disparu.
- Ils la libèrent et la persuadent de leur bonne foi. Se tournant vers Azalin, elle redirigera sa malédiction contre lui. Il faudra que les joueurs réussissent à la protéger durant 6 rounds (sachant qu'il ne lui reste que le tiers de ses points de vie). S'ils échouent, cf. ci-dessus ; s'ils réussissent, Azalin reprendra son apparence de liche et se mettra à lentement s'enfoncer dans le sol tandis qu'Abgral (s'il n'est pas mort) tentera de s'enfuir. Un hurlement terrifiant s'élèvera des entrailles de la terre et les morts reviendront réclamer leur royaume. De partout dans le pays, les non-vivants surgiront du sol pour réclamer leur héritage.

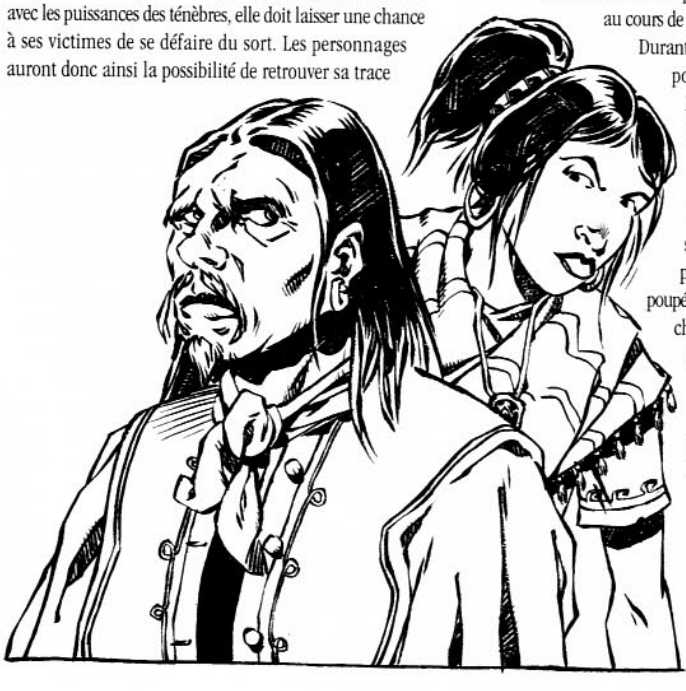
ÉPILOGUE

Si vous désirez éviter cette fin apocalyptique, Ravenloft réclamera du sang, et seul un sacrifice volontaire pourrait apaiser les

brumes. Faites en sorte que Shaori décide de se sacrifier pour sauver son clan.
Si vos aventuriers ont misérablement échoué, ils se retrouveront dans de sombres geôles, d'où il leur restera à s'échapper.
Quelle que soit la fin, il est possible que les anneaux aient acquis un puissant pouvoir. Si les porteurs, tous ensemble, rencontrent un seigneur de Ravenloft, ils seront projetés dans son passé. Ils auront alors la possibilité, en intervenant directement sur les événements qui le firent entrer à Ravenloft, de le libérer de sa malédiction. Cependant, le seigneur gardera tous les pouvoirs inhérents à sa fonction. Ceci n'est qu'une possibilité permettant de mettre vos aventuriers dans une position pour le moins délicate vis-à-vis des habitants de ce plan. Inutile de dire qu'ils intéresseront de nombreuses personnes si jamais ce pouvoir venait à être découvert. Libre à vous de décider si vous voulez donner une telle puissance et une telle responsabilité à vos joueurs.
Si vous décidez de permettre le retour des morts vivants, les Vistani qui ont suivi ou accompagné les PJ pénétreront dans la prison pour tenter éventuellement de les sauver et pour secourir Shaori. Il pourra s'ensuivre un combat épique et une course poursuite jusqu'aux frontières du royaume. Les derniers vivants du royaume de Darkon tenteront vainement de résister mais seront rapidement exterminés. Les provinces voisines s'armeront et s'apprêteront à se défendre contre ce nouvel ennemi potentiel.

LA MALÉDICTION DE SHAORI

Après avoir réussi à se procurer des éléments appartenant à chacun des personnages (ongles, cheveux...), elle a confectionné des poupées d'envoûtement. C'est une pratique relevant de la plus noire et de la plus ancestrale des magies ; les sorts communs n'auront aucun effet sur les dommages causés par les poupées. De plus, un éventuel recours à des puissances divines ne permettra que d'obtenir des renseignements sur la nature de l'envoûtement et de sa créatrice (je laisse la quantité d'informations dévoilées à votre discrétion). Le seul moyen de mettre un terme à la petite mort qui les ronge, sera de tuer la sorcière ou d'obtenir qu'elle décide de mettre fin à son sort. Cependant cette magie a sa contrepartie : de par le pacte qu'elle a conclu avec les puissances des ténèbres, elle doit laisser une chance à ses victimes de se défaire du sort. Les personnages auront donc ainsi la possibilité de retrouver sa trace en passant par l'intermédiaire de la troupe vistani. Les effets de cette malédiction seront décrits au fur et à mesure de la progression du scénario ; ils disparaîtront tous si la malédiction est défaite.



LES ANNEAUX D'INQUISITEURS

"...ces chevalières d'argent semblaient sorties du rêve d'un maître-joaillier, gravées à la perfection, elles faisaient partie des plus précieux trésors du Maître..."
Ces anneaux (un par joueur) étaient anciennement portés par les plus fidèles lieutenants d'Azalin. Ils étaient la marque de leur fonction et de leur pouvoir ; après la mort d'Orphéane, ils devinrent le symbole de leur honte. Ces anneaux ont acquis un certain nombre de pouvoirs : en premier lieu, ils fonctionnent comme des anneaux de protection +1 dont les effets sont cumulables avec d'autres protections magiques (même un autre anneau de protection) ; ensuite, ils font bénéficier d'un bonus de +10% les chances de réussir un "power check", obligeant ainsi le porteur à la plus grande prudence lorsqu'il se trouve dans Ravenloft. Enfin, une fois passé au doigt de leur porteur véritable (la réincarnation des porteurs originels), aucune force ou magie au monde ne pourra les enlever (pas même un Wish), le moyen étant alors d'amputer le doigt que rien ne fera jamais repousser. Azalin se chargera de les leur faire parvenir, ces anneaux étant nécessaires à la reconstitution de la scène finale. À la fin du scénario, ces anneaux auront, si vous le désirez, la possibilité d'acquérir un puissant pouvoir (cf. l'épilogue).

SHAORI

Un regard de feu dissimulé derrière des mèches d'un noir de jais, le visage d'un ange et le sourire d'une succube : elle a la beauté d'une femme qui connaît la fascination qu'elle exerce sur les hommes. N'hésitez pas à en remettre une couche, en fonction de la sensibilité de vos joueurs. Dans leurs rêves, elle devra peu à peu coïncider avec leur idéal féminin ; si le groupe compte une joueuse que l'idée d'une liaison homosexuelle gêne, insistez plutôt sur le sentiment d'avoir presque trouvé une sœur. Elle fut le plus grand amour qu'ils eurent au cours de toutes leurs réincarnations.
Durant cinq ans, en se faisant passer pour un vieux sage nommé Erewandor, Azalin commença à l'initier aux arts de la magie noire (attention ! il ne s'agit pas ici de magie au sens AD&D : imaginez plutôt la sorcellerie du Moyen Âge, la préparation de philtres, de poupées d'envoûtement et de quelques charmes) : grâce à sa magie, il lui fit découvrir une partie de la vie d'Orphéane, notamment le rôle que jouèrent les personnages dans sa mort. Lorsqu'elle apprit, par Azalin, que des inquisiteurs étaient en ville, elle leur créa des poupées d'envoûtement. Cependant c'est une personne intelligente : confrontée aux preuves de la duperie d'Azalin, sa colère se tournera contre lui.
Voleuse niv. 7 ; AL CN ; CA 3 ; PV 25 ; Armée d'une dague +2.

ABGRAL

Plutôt séduisant et très bien vêtu, son allure dissimule un cœur noir et une âme dévouée à Azalin. Si nul ne l'arrête, il est probable qu'un jour ou l'autre Ravenloft lui trouvera un domaine à sa mesure. Peut-être pourra-t-il devenir le nouveau seigneur liche de Darkon (cf. l'épilogue).
Guerrier niv. 6 / Magicien niv. 8 ; AL LM ; PV 40 ; CA -1 ; attribuez-lui sorts et objets magiques à votre convenance en fonction de la puissance de votre groupe.

LES KARGATANES

Il s'agit d'un groupe d'humains dévoués corps et âme aux Kargats, les serviteurs mort-vivants d'élite d'Azalin. Ils ont reçu l'ordre de suivre les personnages mais ils doivent veiller à ce que ceux-ci restent en vie jusqu'au jour de la cérémonie. Vos PJs auront peut-être ainsi l'impression d'avoir des anges gardiens. Si jamais ils courent le risque d'être capturés, ils préféreront se suicider (dans ce cas, je vous conseille une méthode visuelle prouvant leur fanatisme et leur folie : ils choisiront ainsi de se planter une dague dans l'œil, de s'ouvrir la gorge...). Sur les cadavres, on pourra trouver des traces de piqûres (morsures de vampires) laissées par leurs maîtres. Ils ne combattront jamais les aventuriers, préférant une mort rapide aux tortures que leur infligerait Azalin s'ils venaient à désobéir. Ils suivront les aventuriers jusqu'au Purgatoire, prêts à assister leur maître pour la phase finale de son plan.
Guerrier ou Voleur de niv. 4 à 6 ; AL LM ; PV 15 à 40; CA 6 à 2 ; Armes de prédilection : épée longue, dague et arbalète de poing.

MARIETTA

C'est une petite femme voûtée, sur laquelle le temps semble s'être acharné. Son visage ridé dément ses cinquante ans ; ses yeux bleus sont délavés d'avoir trop pleuré le départ de son unique enfant. Après quelques minutes de discussion, il émane de cette femme une immense force, ainsi qu'une sagesse tout aussi grande.
Elle s'est intéressée au mentor de sa fille lorsque celle-ci décida d'interrompre sa route pour s'établir à Il Aluk. Bien que n'ayant pas découvert qu'il s'agit d'Azalin, elle a fini par comprendre le mal qu'il dégageait, ainsi que la corruption qui commençait à contaminer Shaori. Mais rien ne put la décider à revenir chez son peuple.
Lorsque récemment Shaori lui demanda de l'aider à se débarrasser de ses poursuivants, elle accepta sans poser de questions. Ce n'est que lorsqu'elle annonça son désir de se rendre, sur les conseils d'Erewandor/Azalin, au Purgatoire que Marietta commença à réellement s'inquiéter.
Depuis, elle a eu le temps de se renseigner sur le Purgatoire, ainsi que sur l'histoire qui a poussé sa fille à envoûter les aventuriers. S'ils sont courtois et font preuve de bonne volonté en lui révélant le peu qu'ils savent de l'histoire, elle peut devenir non seulement une confidente mais aussi une précieuse alliée.
Magicienne niv. 9 ; AL CN ; CA 8 ; PV 18.

Texte : Geoffrey
Illustrations : Swal
Plan : Philippe Masson

"Au crépuscule de mon existence, je prends la plume pour témoigner de ces quelques jours d'hiver qui traumatisèrent ma jeunesse et qui marquèrent profondément l'Alliance où je vivais alors. Quelques jours seulement, mais quelques jours au cours desquels je compris que le diable n'était pas une légende..."

SATAN RECONNAÎTRA LES SIENS !

Le fin mot dès le début

Il y a longtemps, un mage de Quaesitor nommé Calioste Porphyrogène, a passé un pacte avec le Malin : en échange du pouvoir en ce bas monde, le questeur s'engageait à livrer au démon les âmes de 13 mages avant 100 ans. Quatre-vingt dix neuf années ont passé et le diable a rempli sa part du contrat. Le questeur est aujourd'hui un Archi-Mage, un des personnages les plus influents de l'ordre d'Hermès. Mais Calioste lui, doit encore une âme de mage à son maître avant le 1er janvier de l'an nouveau, sinon, c'est la sienne que Satan viendra chercher.

Premier verset : le cavalier de l'Apocalypse

or donc...

En ce début novembre de l'an de grâce 120, les mages et les gens de votre Alliance ou de votre Covenant se préparent à affronter les grands frimas. La maison est donc en ébullition, chacun mettant un point d'honneur à ce que les bons maîtres ne manquent de rien cet hiver.

Malgré quelques soucis récents (cf. la chronologie des événements), vos mages vaquent à leurs occupations hermétiques quand on vient leur annoncer l'arrivée d'un messager de l'ordre. Ce dernier se présente bientôt et tend au plus ancien un message : le tribunal dont dépend le covenant leur annonce la venue imminente d'un questeur dénommé Calioste chargé d'une mission de la plus haute importance. Son arrivée est prévue dans deux jours.

Prolégomènes à une théorie hermétique du jeu de rôles

Ce scénario peut être joué par des mages de toutes les maisons, dans n'importe quelle saga, quelle que soit votre époque de prédilection et sans tenir compte du lieu où est bâti votre Covenant ou votre Alliance. C'est pourquoi nous nous attacherons principalement à décrire une intrigue et des personnages, en laissant à votre instinct créateur le soin de restituer une ambiance et de détailler les lieux. Franchement, vous n'avez pas le plus mauvais rôle...

mais qui donc est-ce ?

La nouvelle se répand comme une traînée de poudre alchimique et tous les mages qui possèdent quelques connaissances, des pigeons voyageurs ou un sort approprié se lancent à la recherche d'informations sur le mystérieux questeur. En fonction des compétences des PJ et/ou des relations qu'ils entretiennent avec les anciens mages du covenant, estimez la difficulté et reportez-vous à la liste ci-dessous ou faites parler les vieux...

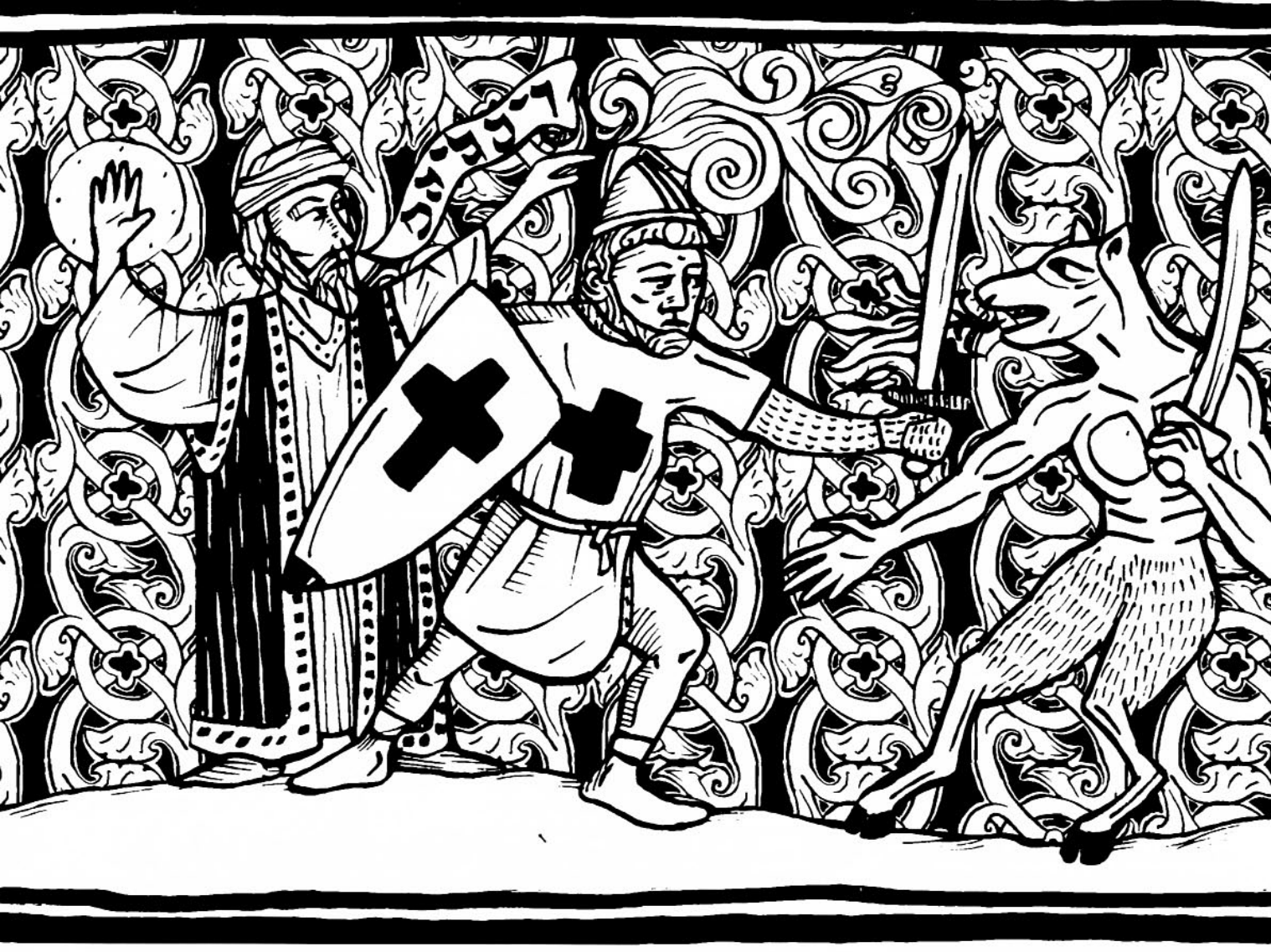
- Diff 6 : le questeur se nomme Calioste Porphyrogène, il est âgé de plus de 100 ans.
- Diff 7 : c'est un questeur de la maison Quaesitor.
- Diff 9 : il est Archi-Mage depuis une trentaine d'années.
- Diff 10 : il est originaire de Constantinople. C'est là qu'il a découvert et appris la magie hermétique avec un mage nommé Siméon Téphrikènéiès de la maison Quaesitor.
- Diff 12 : c'est le meilleur démonologue de l'ordre, il s'est fait une spécialité de pourchasser les séides du Malin.
- Diff 14 : ses jugements sont toujours intégralement confirmés par les Tribunaux de l'ordre.
- Diff 15 : Siméon Téphrikènéiès, le maître de Calioste, a été accusé de commerce avec le démon et a été condamné à mort par le Tribunal de Thèbes il y a 60 ans environ.
- Diff 20 : Calioste Porphyrogène fait partie des Hoplites, un groupe de questeurs composé uniquement d'archi-mages (souvent Flambeau) constituant l'unité de choc de la maison Quaesitor.

conseil de crise

Rapidement, vos mages devraient se rendre compte que Calioste c'est la peste qui s'abat sur le covenant. Une réunion de crise est programmée pour le soir même, au cours de laquelle l'ensemble des mages et compagnons autorisés débattront de tous les sujets brûlants que pose la venue du questeur. Sans trop présumer de la bonne tenue hermétique de vos mages, gageons que tout Covenant a bien deux ou trois choses à se reprocher et que vous saurez trouver dans votre saga de quoi les inquiéter. Consacrez de une demi-heure à une heure de jeu au conseil, selon l'importance et le nombre des problèmes, puis interrompez soudainement le débat au beau milieu du discours d'un joueur en agitant vigoureusement une cloche ou en tambourinant avec force sous la table : un serviteur entre et annonce que Calioste Porphyrogène, questeur de l'Ordre, demande à être reçu !

présentations dans les règles

Le questeur entre dans la salle du conseil accompagné de trois gardes en armes. Il fait les présentations d'usage telles qu'elles



N'est pas Calioste qui veut

Avant de vous lancer dans l'interprétation du questeur Calioste, relisez attentivement les pages qui concernent la maison Quaesitor dans les règles d'Ars Magica ou mieux, dans le supplément Order of Hermes.

De même, nous ne serions que trop vous conseiller la lecture du supplément The Maleficium pour Ars Magica, entièrement consacré aux forces du mal.

sont prévues par la tradition et par le code d'Hermès, sans ajouter une virgule, d'une voix calme et solennelle et dans le plus grand silence (apprenez votre tirade par cœur et dites plusieurs fois " Siméon Téphrikènéiès " devant un miroir avant de vous lancer). Le mage le plus âgé ou mieux, un de vos joueurs, lui répond également les banalités convenues, puis Calioste demande à être conduit céans dans ses appartements pour se reposer des fatigues du voyage.

Les mages ne resteront pas très longtemps à leurs conjectures...

Priez pour nous pauvres pécheurs...

Peu après le départ du questeur, le serviteur qui était venu annoncer l'arrivée de Calioste entre dans la pièce l'air totalement affolé, se précipite sur un cacique et lui délivre en hoquetant un message à l'oreille. Le vieux mage se retourne vers vos PJ et leur demande de le suivre. Malgré son grand âge, l'ancêtre descend les escaliers quatre à quatre et fonce en direction de la grange à grains. À l'étage, entre les sacs de froment, gît dos au sol et dans une mare de sang le compagnon en charge de l'intendance du covenant... (reportez-vous à la chronologie des événements).

Deuxième verset : l'ange du mal

Tout se complique

Au cours des jours qui suivent, le personnage central de cette histoire sera bien évidemment Calioste. Voici donc une présentation de son plan et des actions qu'il entreprendra. La suite du scénario doit se concevoir comme une enquête libre et très ouverte, au cours de laquelle le conteur s'attachera à rendre peu à peu l'atmosphère la plus pesante possible (les meurtres, les phénomènes inexpliqués qui accablent l'Alliance, la neige, le vent...), tout en faisant régulièrement progresser les mages dans la compréhension de l'intrigue. Il reste toutefois que ces derniers peuvent très bien échouer...

Le plan de Calioste

Sachant qu'il lui reste deux mois pour mettre un terme à son contrat (sacrifier une treizième âme de mage au diable), Calioste a jeté son dévolu sur votre Alliance. Il a soigneusement préparé son coup et a étudié des mois durant dans le plus grand secret tous les membres de l'Alliance, leur réputation, leur histoire, leurs habitudes, leurs forces et leurs faiblesses. Il a déjà choisi parmi eux sa future victime (le mage le plus faible ou mieux, un de vos personnages-joueurs) et a orchestré son exécution sacrificielle dans les moindres détails. Le plan machiavélique qu'il a mis au point lui permet non seulement de créer de toutes pièces les preuves grâce auxquelles il accusera sa victime de commerce démoniaque, mais aussi de convaincre le mage qu'il est bel et bien envoûté par Satan. Tout ceci afin de pouvoir exécuter l'infortuné de sa propre main avec la " bénédiction " des anciens du covenant.

Après chaque événement, vous trouverez la liste des indices qui y sont liés. Les autres éléments d'enquête sont fournis après la chronologie.

Notez que d'autres indices peuvent très bien apparaître suite aux initiatives intelligentes des PJ : un sort original et bien employé, un recoupement ou un piège peuvent tout à fait permettre d'en apprendre davantage.

Chronologie des événements

N'hésitez pas à bousculer cette liste si les actions entreprises par vos joueurs l'exigent. Calioste est suffisamment malin pour s'adapter.

Les indices qualifiés de " faux " sont les indices fabriqués par Calioste.

Nous appelons " la victime ", le mage choisi par Calioste (en fait, par vous) pour être le treizième sacrifié.

• **J-4, le matin :** toutes les poules du covenant sont retrouvées égorgées par un prédateur de votre choix (renard, belette...). Calioste a agi à distance puis a camouflé son crime magiquement (Creo-Imagonem : cf. ci-dessous). Il prépare les esprits à accepter l'idée d'une présence démoniaque au sein de l'Alliance.

• **J-1, pendant le repas du soir :** des gouttes de sang tombent du plafond dans le réfectoire et dans les écuelles... Le phénomène cesse aussi soudainement qu'il avait commencé. Malgré les efforts des mages, aucune explication n'est trouvée (à moins de dépasser le total de 100 réalisé par Calioste...).

• **Jour J, le soir :** Calioste arrive au covenant et se présente. Une heure après son arrivée, il " découvre " le premier meurtre (l'intendant). C'est Zacharie, l'âme damnée du questeur, qui

Le Questeur Calioste Porphyrogène

• **Description :** Calioste est un homme grand et mince, au teint basané, à la barbe drue et l'œil sombre. Il est toujours vêtu de très riches habits qu'il fait venir à grands frais d'Orient et porte de nombreux bijoux (de puissantes amulettes magiques pour la plupart).

• **Comment le jouer ? :** Calioste est un être rongé par les remords (il a tout de même assassiné 12 mages et vendu son âme au diable) et par les inévitables dérèglements caractériels que provoque l'ivresse du pouvoir. Deux maux qui le minent et qui font de lui un mage tyrannique, capable de la plus extrême courtoisie comme des plus terribles menaces, ne supportant pas la moindre contradiction et exigeant une totale obéissance de tous ceux qui lui sont inférieurs (à peu près tout le monde). Comme Calioste est en outre un des 20 mages les plus puissants que l'Ordre ait jamais compté dans ses rangs, vous avez tous les éléments en main pour traumatiser durablement vos joueurs, qui doivent frémir à la seule évocation de son nom après trois heures de jeu. Attention toutefois à ne pas vous tromper dans son interprétation : Calioste veut donner de lui l'image d'un questeur droit, sévère et incorruptible, menant avec acharnement une enquête difficile pour contrer un ennemi redoutable et les PJ doivent mettre un certain temps avant de le soupçonner. Imbuvable oui, mais apparemment efficace.

• **Comment en venir à bout ? :** vos PJ auront vite compris que Calioste jouit d'une telle puissance hermétique (doublée de capacités magiques infernales indétectables mais bien réelles) et d'un tel renom au sein de l'ordre qu'il leur faut réunir des preuves accablantes pour avoir une petite chance de le confondre devant un Tribunal. Ajoutons qu'il a depuis longtemps oublié d'être bête et qu'il mettra toute son intelligence au service de ses sinistres desseins. Face à si forte partie, vos mages peuvent sembler bien petits. Pourtant, ils ont deux alliés de poids : le premier est Calioste lui-même. En effet, fort de ses douze précédents meurtres toujours impunis, Calioste a tendance à se croire intouchable, et cela l'amènera à commettre des erreurs (cf. les événements). Leur second allié est le frère Cortebarbe, chevalier de l'ordre du Temple et grand pourfendeur des séides du Malin.

• **Détails techniques :** Gégé a dit que les dés servent à faire du bruit derrière le paravent et, dans le cas présent, c'est parfaitement exact ; considérant que Calioste est capable de réduire en poussière tous les mages du covenant d'un claquement de doigt et sans bouger les oreilles, il nous semble inutile de quantifier son omnipotence.

a commis le crime peu après leur arrivée au Covenant. Calioste a ensuite utilisé une puissante combinaison hermétique de son invention (Creo-Imagonem ; Diff 50) qui crée une illusion reconstituant une scène imaginaire ou qui modifie des éléments choisis d'une scène réelle aux yeux de celui qui examine magiquement le passé.

- Indice (faux) : si un des mages du covenant tente de voir la grange au moment du meurtre (Intellego/Imagonem ; Les Yeux du Passé - diff 20), il percevra un individu encapuchonné (impossible de distinguer son visage) accroupi derrière les sacs de grain et dont la corpulence correspond à celle de la victime choisie par Calioste. Puis, le mage verra l'homme bondir, sortir un couteau ouvragé à lame courbe de son bliaud, poignarder sauvagement l'intendant, s'accroupir

Zacharie, âme damnée

• **Description :** selon la corpulence de la victime que vous avez choisie, Zacharie sera très grand ou bien très petit (très grand si la victime est petite et inversement). Ceci afin de rendre pertinent le témoignage du berger (cf. plus loin). À l'image de son maître, Zacharie est richement vêtu et porte de nombreux bijoux.

• **Comment le jouer ? :** dédaignez ouvertement les mages, soyez arrogant, insolent et surtout très bête. Zacharie est fort parce qu'il est au service de Calioste, mais sans son maître, il n'est finalement qu'un mercenaire inculte. Utilisez des mots compliqués à contresens et parlez avec un fort accent du terroir.

auprès du corps en psalmodiant une incantation à voix basse avant de s'enfuir dans la pénombre. Calioste a juste modifié la taille et le poids de l'assassin, le reste de la scène est vrai. Calioste demandera à ceux de vos mages qui en sont capables de visualiser la scène et relèvera à voix haute le détail du couteau. Il demandera qu'on recherche activement l'arme du crime.

- Indice (faux) : autour du cadavre on peut trouver (test de Recherche ; diff 10) une poussière jaune, du soufre. Si les mages ne trouvent pas le soufre, Calioste le " trouvera " pour eux.

- Indice (vrai) : l'assassin a laissé des traces de pas dans la neige. Si les mages se montrent prudents lors de la découverte du cadavre et qu'ils ne foulent pas trop les lieux du crime, ils pourront (Recherche ; diff 15) trouver les empreintes laissées par Zacharie : il porte des poulaines pointues à semelles lisses. Si vos mages observent les pieds de leurs semblables, ils remarquent que trois ou quatre personnes (y compris Zacharie) portent des chaussures correspondant aux traces.

Quittant le lieu du crime, Calioste se retourne soudain et dit : " Conformément à mes informations, je constate que le démon est bel et bien entré dans votre maison. Jusqu'où le fruit est-il corrompu, c'est ce qu'il me faut découvrir ".

• **Jour J+1, le matin :** les mages sont appelés au chevet d'un enfant du covenant atteint d'un mal étrange. De profondes brûlures, comme infligées par un tisonnier, apparaissent sur son torse et dessinent distinctement un pentacle. Le soigner (diff. 70) s'avère difficile et le garçon meurt dans la journée dans d'atroces souffrances.

- Indice (faux) : il y a du soufre sous le lit du garçon.

• **Jour J+1, le matin :** arrivée de Frère Cortebarbe, chevalier du Temple. Frère Cortebarbe est un chevalier d'élite de l'Ordre du Temple qui a reçu pour mission de pourchasser et de tuer Calioste. Les Templiers ont découvert son existence et son allégeance infernale il y a deux mois et depuis, Cortebarbe le suit à la trace, attendant le moment propice pour frapper. Le templier se fera engager facilement au covenant en tant que soldat (il est plutôt bon...) un jour après l'arrivée de Calioste. Vu l'ambiance, les mages ne devraient pas y prêter attention...

Si après tous ces forfaits, vos mages ont la bonne idée de poster des guetteurs (magiques ou humains) dans l'Alliance, ils surprendront forcément les allées et venues

• **Jour J+X, la capture de frère Cortebarbe :** frère Cortebarbe se présente d'abord aux mages comme le suspect idéal, mais un suspect qui n'arrange pas du tout Calioste. Dès que Cortebarbe sera pris, Calioste développera toute l'ingéniosité dont il est capable pour le disculper logiquement, puis proposera de sonder magiquement son esprit. Au moment où il utilisera un sort sur Cortebarbe pour vérifier publiquement son innocence, Calioste se heurtera à la barrière de Foi (Force divine : 45) qui protège le très saint frère du Temple. Calioste, surpris, poussera un cri de douleur et mettra fin à sa tentative. Il justifiera son échec en bredouillant quelques mots d'excuse sur son grand état de fatigue et se retirera, vexé, dans ses appartements, laissant aux mages le soin de cuisiner le Templier (cf. la description de Frère Cortebarbe, Templier).

de frère Cortebarbe qui repère le terrain, préparant son attaque. Tant que les mages ne parviennent pas à lui mettre la main au collet, faites du Templier une ombre furtive sur un toit, une forme sombre accroupie sous une fenêtre, bref servez-vous de Cortebarbe pour appuyer l'hypothèse d'une présence maléfique dans l'Alliance.

• **Jour J+1, toute la journée :** Calioste demande à fouiller l'ensemble du covenant, y compris les laboratoires de chacun des mages. Il prévient les mages qu'il considérera tout refus comme un aveu. Si l'un d'eux s'obstine à refuser, le questeur entrera dans une colère noire et pétrifiera l'importun sans autre forme de procès. Il fouillera ensuite son antre à son aise avant de rendre au PJ transformé en caillou sa liberté de mouvement.

- Indice (faux) : si un de vos mages demande à accompagner Calioste dans ses investigations, celui-ci, trop content d'avoir un alibi, accepte. Au cours de la visite du laboratoire de sa future victime, Calioste " découvre " plusieurs livres ayant trait aux démons, aux enfers et aux pratiques

magiques infernales. Si le PJ parcourt ces livres, il tombe sur de nombreuses annotations de la main du mage/victime et sur la représentation d'une dague sacrificielle qui ressemble fortement à celle que les Yeux du Passé ont permis de voir. Ces livres ont bien sûr été créés ex nihilo par Calioste. Ils ne suffisent pas à faire accuser le mage, mais constituent une présomption.

• **Jour J+1, en fin d'après-midi :** on retrouve une charogne de bouc boursouflée flottant dans la réserve d'eau de l'Alliance.

- Indice (vrai) : l'utilisation des Yeux du Passé montre l'homme encapuchonné précipitant la charogne dans le puits. Pourtant, il n'y a aucune trace de pas correspondant aux poulaines pointues à semelles lisses dans les environs. C'est bien normal, puisque Calioste a fait apparaître la charogne directement dans le puits.

• **Jour J+1, le soir :** après le conseil qui ne manquera pas d'avoir lieu en présence de Calioste et au cours duquel ce dernier fera le point sur ses investigations du jour, la victime du questeur rentrera dans ses appartements. Tout va bien jusqu'à ce que le mage passe devant un miroir... Là, il constate avec effroi que son reflet n'est pas tout à fait conforme à ce qu'il attendait : ses cheveux et ses ongles sont un peu plus longs, sa peau plus ridée et des cornes minuscules pointent sur son front. S'il passe la main sur sa peau, il constate que les cornes n'y sont pas.
La transformation du reflet s'accentue avec le temps : le lendemain, les cornes ont poussé et la peau se recouvre de boutons, le surlendemain les yeux sont en amande et les vêtements se défraîchissent, etc. jusqu'à une transformation complète du reflet humain en reflet démoniaque au bout de trois ou quatre jours.
Dès le début de la transformation du reflet, le malheureux est également atteint d'un second symptôme : chaque fois qu'il lance un sort, un petit dépôt de soufre apparaît à l'endroit où l'effet s'est produit...

• **Jour J+2, le matin :** le deuxième assassinat. Un compagnon (au choix) de l'Alliance est retrouvé démembré et sauvagement mutilé dans des futaies à l'extérieur de l'enceinte. Une investigation magique du passé donne sensiblement les mêmes résultats que pour l'intendant (une forme sombre, le couteau...).
Le sol étant gelé et sans neige à l'endroit du crime, il n'y pas de traces de pas.

- Indice (vrai) : un jeune berger du Covenant, rentrant nuitamment d'un rendez-vous galant au village voisin, a assisté au meurtre. Terrifié par ce qu'il a vu, il se réfugiera dans le mutisme, persuadé que, s'il parle, le diable viendra le chercher. Si les mages mènent une enquête serrée dans l'Alliance, ils apprendront que le berger a découché la nuit du crime et s'intéresseront alors peut-être à son cas. Ils devront se montrer particulièrement persuasifs pour le faire parler ou fouiller sa mémoire magiquement. Dans un cas comme dans l'autre, la seule information intéressante que possède le berger concerne la taille du meurtrier, qui ne correspond pas du tout à ce que montre les Yeux du Passé : l'assassin est soit plus grand ou soit plus petit, selon la corpulence de la victime que vous avez choisie.

- Jour J+2, le soir : les guetteurs ont découvert l'existence d'un campement de cavaliers à une demi-journée de marche du Covenant. Ils sont nombreux (une vingtaine), très bien armés et leur apparence est terrifiante. La vérité est assez différente (les gardes, excités par les récents événements, ont un peu fantasmé). Les cavaliers ne sont que cinq et sont tous des chevaliers du Temple... Il s'agit des compagnons de Cortebarbe, prêts à venir le soutenir au signal convenu. Si les mages les rencontrent, ils affirmeront être en patrouille dans la région, sans plus d'explication.

• **J+2, dans la soirée :** Calioste resserre l'étreinte sur sa victime. Il l'attaquera magiquement pour l'accabler d'une puissante malédiction qui a les effets suivants : les animaux attaquent le mage à vue, les enfants poussent des cris de terreur à son approche, le son des cloches d'une église ou la vue d'un crucifix lui sont totalement insupportables et une lecture d'aura sur le mage révèle une nette présence de la dimension infernale...

• **J+3, le soir :** Calioste convoque les mages du Covenant et accuse officiellement sa victime qu'il fait aussitôt arrêter par ses gardes. Il rappelle la découverte des grimoires sataniques, présente le reflet démoniaque en faisant apporter un miroir, prouve la présence des dépôts de soufre lorsque le mage utilise la magie, fait réagir le malheureux à la vue d'un crucifix, demande à un des anciens de lire son aura démoniaque et, coup de théâtre final, plonge la main dans le bliaud du mage et en extrait triomphalement le poignard (un simple tour de passe-passe) !
À moins que vos mages n'aient suffisamment avancé dans leur enquête pour s'opposer efficacement à Calioste (le débat sera chaud !), le mage est perdu. Il sera exécuté de la main du Questeur le lendemain matin.

Les autres sources d'informations

Au-delà des indices directement liés aux événements, les mages peuvent découvrir d'autres informations.

- Les appartements de Calioste : il faut beaucoup de courage et une bonne dose d'inconscience pour fouiller la chambre de Calioste. Celle-ci est occupée en permanence par deux de ses hommes qu'il convient donc dans un premier temps d'écarter. Une fouille minutieuse (1/4 d'heure - diff 15) permet de découvrir une rognure d'ongle et une mèche de cheveux enveloppées dans un tissu noir, lui-même dissimulé dans la reliure d'un livre de magie.
Attention ! si vos mages ne prennent pas la précaution d'effacer magiquement les traces de leur visite, Calioste s'en rendra compte et les PJ devront alors faire preuve de beaucoup de politesse et d'imagination. Si les cheveux et l'ongle sont découverts et identifiés comme appartenant à la victime, les PJ marquent un point contre Calioste.

- Zacharie, âme damnée et talon d'Achille : Zacharie est le plus vieux compagnon de Calioste. Le questeur l'a magiquement transformé pour en faire un garde du corps hors pair, obéissant jusqu'à la mort. Zacharie suit partout son maître comme une ombre docile, mais si les mages parviennent à le kidnapper (c'est difficile et assez risqué), ils peuvent ensemble détruire les barrières magiques qui le protègent (diff 65) et avoir accès à tous ses souvenirs. Ça tombe bien, Zacharie sait tout...

- Frère Cortebarbe, le Templier : soyons franc, Cortebarbe est un atout mais pas un cadeau. Déterminé, fier, intelligent et cultivé, il est persuadé, après les quelques jours passés au Covenant, qu'il a découvert un repaire de sorciers, et il ne sera donc pas facile de l'amadouer. Les mages devront se montrer très persuasifs, discuter longuement avec lui, le rassurer et faire la preuve de ce qu'ils sont de bons chrétiens pour gagner au bout du compte une confiance toute relative. Mais le jeu en vaut la chandelle puisque Cortebarbe avouera finalement qu'il pourchasse un sorcier maléfique du nom du Calioste Porphyrogène et que lui et les siens s'apprêtent à le bannir définitivement de cette vallée de larmes.
Forcer magiquement son esprit est non seulement difficile (sa Force divine est de 45), mais c'est surtout une grosse erreur puisque Cortebarbe et ses frères (les cinq chevaliers du Temple qui attendent son signal à l'extérieur) sont les mieux armés pour terrasser Calioste. Dans ces sortes d'affaires, leur grande foi est une alliée bien plus puissante que la magie hermétique. Si d'aventure les mages sondaient son esprit, il prendrait l'affront comme une preuve de leur malfaisance et refuserait toute aide.

Épilogue

Le dénouement de cette aventure dépend totalement de l'ingéniosité de vos joueurs et il nous est donc impossible dans le cadre restreint de ces colonnes d'envisager toutes les hypothèses. Comme toujours, soyez logiques et justes. Disons simplement que si Calioste parvient à exécuter son plan de bout en bout, la présence avérée d'un sorcier au sein de l'Alliance jettera pour longtemps le discrédit sur ses membres, un discrédit tel qu'il marquera peut-être la fin de la confrérie. Ceci étant, rien ne dit que Calioste ne sera pas un jour rattrapé par son destin, à moins que ce ne soit par un groupe de mages en colère... !

Texte : Ben
Illustrations : Thibaud Béghin

Un scénario pour *Pendragon*

Le roi se meurt

Préambule

Cette aventure est conçue pour un groupe de jeunes écuyers ou chevaliers, idéalement joués par des débutants à Pendragon, faisant partie de la suite d'un petit seigneur. Elle peut constituer le début d'une grande campagne se déroulant durant tout le règne du roi Arthur.

L'histoire

Le roi Uther Pendragon est à l'article de la mort. Sans héritier pour lui succéder, il sait que le royaume se disloquera après son décès et se maudit quotidiennement d'avoir accepté le marché de Merlin qui lui a enlevé son seul héritier.

C'est alors que la reine reçoit une visite étrange dont elle va s'empresser de faire part à son époux. Un homme se prétendant druide, nommé Velautos, et apparemment versé dans les traditions anciennes et les savoirs oubliés, prétend être capable de retrouver ce fils disparu. Pour ce faire, il lui faudra recourir à la magie et disposer d'un peu de sang de chacun des parents. Méfiant, Uther n'est pas convaincu, craignant qu'il ne s'agisse d'un charlatan, et Igraine ne parvient pas à le faire changer d'avis.

Qu'à cela ne tienne, la faiblesse du roi et ses médecins seront ses alliés. Elle s'empresse de soudoyer l'un de ceux-ci et de récupérer un bol du sang d'Uther. Elle s'entaille un doigt, en tire quelques gouttes du fluide vital et donne le tout à Velautos, à charge pour lui de retrouver son fils disparu.

Mais Velautos n'est pas du tout ce qu'il prétend être. S'il dispose bien de pouvoirs magiques, c'est en fait un chaman du peuple des Cimbres, expert dans les pratiques sombres et mystérieuses de son peuple et qui est au service des princes saxons, Octa et Eosa. Par un rituel païen, Velautos, de son vrai nom Waiga, compte utiliser le sang recueilli pour donner vie à deux simulacres du couple royal qui ne manqueront de semer la confusion dans le camp de Logres. Simultanément à l'accomplissement du rituel, Waiga, prétendant avoir retrouvé l'enfant d'Uther et d'Igraine, fera disparaître quelque temps le roi et la reine sous le prétexte de la discrétion, permettant ainsi leur remplacement par les simulacres. Le temps que la supercherie soit démasquée, les armées d'Octa et d'Eosa auront balayé des Gaëls déboussolés par les ordres contradictoires de leur roi et le comportement indécent de leur reine. Nyark nyark, nyark...

Les personnages

Waiga alias Velautos

Se prétendant druide originaire du Lothian, Waiga est en fait né dans les profondes forêts scandinaves où il reçut son apprentissage de chaman du peuple des Cimbres.

Grand, digne, les cheveux et la barbe grisonnants, il a toutes les apparences d'un sage ou d'un clerc. Il porte en toutes circonstances une ample robe de bure grise fermée par une corde, parfois recouverte d'un manteau de laine, et s'appuie sur un bâton noueux dont il n'a pas vraiment besoin mais qu'il sait manier efficacement. Il parle avec douceur, d'une voix profonde et apaisante, et sait manipuler les hommes et les bêtes.

Waiga compte sur la réussite de sa mission pour s'attirer les bonnes grâces des futurs rois d'Angleterre, Octa et Eosa, et acquérir ainsi puissance et richesse, ses seules motivations réelles. Waiga est en fait un pragmatique réaliste et ambitieux, qui profite de son savoir pour manipuler les puissants.

Thorvaldr Skeggi

Thorvaldr Skeggi (" Le barbu ") est un chef de guerre danois, un authentique normand, viking avant l'heure, venu tenter l'aventure de la conquête de l'Angleterre avec quelques hommes aux côtés des saxons. Il accompagne Waiga dans sa mission et sert de bras armé dans la machination contre le roi Uther.

Comme tous les hommes du nord, Thorvaldr est avant tout attiré par la richesse. Pragmatique, il choisit son camp en fonction de ses intérêts et des circonstances. Avant d'être un bon guerrier, c'est un meneur d'hommes.

Neilyn

Déjà âgé, Neilyn, est veuf d'un premier mariage. Il s'est remarié il y a trois ans avec Dwynwen, la fille aînée de l'un de ses vassaux, dans l'espoir d'obtenir enfin un héritier pour son fief, espoir enfin récompensé.

Neilyn est encore un guerrier solide, éprouvé par de nombreuses batailles. La vieillesse approchant toutefois à grand pas, il a tendance à se reposer sur Cynwal, son sénéchal et demi-frère, de dix ans son cadet.

Neilyn est un bon seigneur, juste et même généreux avec ses hommes et ses paysans, bon vivant, simple et qui ne s'encombre pas de problèmes trop compliqués. Professant du bout des lèvres la foi chrétienne, il n'apprécie guère la compagnie des clercs, moines et autres prêtres, qu'il juge sentencieux et mauvais coucheurs.

Dwynwen

Fille aînée de Cyneda, vassal de Neylin, Dwynwen est une jeune femme en apparence stupide et frivole, à peine sortie de l'enfance. Les mauvaises langues au château ne cessent de se moquer de ses caprices et de sa bêtise abyssale.

Tout cela n'est qu'un masque destiné à tromper les jaloux. Dwynwen a en fait très bien compris l'intérêt de ce mariage avec un vieux barbon et sait lui prodiguer soins et tendresse propres à s'attirer sa confiance. La naissance qu'elle attend avec impatience depuis trois ans sera son triomphe, consacrant sa place de maîtresse du domaine en attendant la majorité de son fils. Dwynwen s'est trouvé un allié en la personne de Cynwal, un homme pourtant rude et méfiant, qu'elle a su séduire et qu'elle manipule aujourd'hui. À la mort de Neylin, Cynwal sera son bras armé avant d'être son mari et le père de l'héritier du fief.

Dwynwen est plutôt jolie, fraîche et toujours pimpante. Elle babille sans cesse d'une voix haut perchée qui accentue encore son image d'écervelée.

Cynwal

Prototype du chevalier, loyal, fier, courageux et bon combattant, Cynwal occupe la fonction de sénéchal de Neylin. La vieillesse et la lassitude de ce dernier lui ont

permis de prendre en fait, sinon en droit, la direction du fief, qu'il dirige d'une poigne énergique. Cynwal est tombé fou amoureux de Dwynwen, ce qui lui pose un grand dilemme moral, chose à laquelle il est mal préparé. Leur amour n'a pas encore été consommé, Cynwal conservant son honneur et sa loyauté à son suzerain, mais bon, il n'est pas de bois...

Déroulement des événements

Voici un timing des événements se déroulant autour de cette aventure, qui devrait tenir dans la seule nuit du 1er mai. En fonction des actions des PJ, il pourra être modifié, voire complètement bouleversé. Certains événements restent toutefois incontournables (la bataille de Saint Albans par exemple) et ce sera à vous, maître du jeu, de raccorder les fils de l'histoire:

- début avril : Uther convoque l'ensemble de ses barons pour le mois de mai, à Dorchester, afin d'abattre définitivement la menace saxonne.
- 12 avril : Waiga alias Velautos se présente à la cour d'Uther et s'attire les bonnes grâces d'Igraine.
- 15 avril : emportant un peu du sang d'Igraine et d'Uther, Waiga quitte la cour et s'enfonce dans la Forêt Sauvage pour rejoindre Thorvaldr et ses hommes qui y ont installé un camp. Le plan est peaufiné par Waiga et Thorvaldr, celui-ci suggérant l'idée de capturer également le roi et la reine. Ils disposeront ainsi d'une monnaie d'échange au cas où les choses tourneraient mal.
- 26 avril : Waiga rejoint la cour du roi après ses préparatifs, annonçant avoir retrouvé l'enfant disparu d'Uther et d'Igraine. Cette dernière, folle de joie, parvient à convaincre le roi de partir discrètement avec une escorte solide mais réduite pour retrouver leur enfant. Uther se laisse fléchir.
- 27 avril : Neylin et sa petite troupe se mettent en route pour rejoindre l'ost royal. Malgré les résistances de ses vassaux, Neylin part avec sa jeune épouse, Dwynwen.
- 1er mai : la troupe du roi tombe dans l'embuscade montée par Waiga et Thorvaldr. Le roi et la reine sont capturés et tous leurs suivants prisonniers ou tués. Seule Morgane, la fille d'Igraine et de Gorlois, parvient à s'échapper mais elle est rattrapée par les hommes de Thorvaldr au moment où elle allait rejoindre la troupe de Neylin.
- 22 mai : début de la bataille de Saint Albans qui voit la défaite et la mort d'Octa et Eosa, tués par Uther lui-même.
- 28 mai : alors qu'il fête la victoire en compagnie de ses barons, Uther est empoisonné et meurt dans la nuit.

L'aventure

songe d'une journée de printemps

La journée est belle en cette fin d'avril 495 et les membres de la troupe dont font partie les PJ devisent aimablement sur la route en direction de Dorchester où s'assemble l'ost royal.
Utilisez cette belle journée de voyage pour que les PJ prennent le temps de faire connaissance avec leur entourage et entre eux, pour se présenter, pour entendre les histoires que l'on colporte. C'est aussi l'occasion de faire transparaître les traits de personnalité de chacun au travers de leurs paroles et de leurs réactions.
La journée est bien avancée et Cynwal fait presser le pas au groupe dans l'espoir de parvenir à Oxford avant la tombée de la nuit quand, au détour du chemin, non loin d'un gué, un corps barre le passage.

une petite fille en pleurs

Le corps est celui d'une petite fille d'environ une dizaine d'années, vêtue assez richement. Elle est seulement évanouie mais porte des ecchymoses sur les jambes et les bras, des griffures et une large mais peu profonde entaille sur la tête. Elle a la peau mate et ses longs cheveux noirs luisants encadrent un visage encore enfantin mais déjà fin et délicat. Alors qu'on (les PJ, par exemple) la relève, elle reprend ses esprits et commence à fondre en larmes, appelant sa maman et se débattant.
Soudain, traversant le gué à bride abattue, surgissent une demi-douzaine de cavaliers, grands, blonds, barbus, chevelus, vêtus comme des saxons et armés de pied en cape. Voyant la scène, ils s'arrêtent quelques instants puis repartent aussitôt d'où ils sont venus.
La petite fille est Morgane, la plus jeune fille d'Igraine et de Gorlois. Elle était avec sa mère lors de l'embuscade, désobéissant à l'ordre de rester à Dorchester en se cachant dans un chariot, et est parvenue à s'enfuir mais elle a été poursuivie par des hommes de Thorvaldr.
Le cri "Des saxons!" retentit dans la petite troupe et Cynwal ordonne immédiatement la poursuite.

poursuite en forêt

Les cavaliers s'enfoncent dans la forêt, poursuivis à quelque distance par les chevaliers et sergents de Neylin, menés par Cynwal. Seuls cinq sergents restent en arrière pour protéger le convoi.
La poursuite est difficile compte tenu de l'épaisseur du sous-bois, mais les traces sont aisées à suivre. Tous les participants à la poursuite doivent effectuer deux tests d'Équitation pour suivre le train. En cas d'échec, le poursuivant est retardé derrière les autres ; en cas d'échec critique, il fait une chute et doit faire un test de DEX pour éviter 3D6 de dégâts. En cas de réussite critique, le poursuivant prend de l'avance et rejoint les poursuivis.
Au bout d'une dizaine de minutes, l'avant-garde de Cynwal (éventuellement accompagnée de quelques PJ) rejoint les cavaliers saxons et le combat s'engage. Un des saxons porte une trompe à ses lèvres et souffle trois fois.
Les poursuivants ont la possibilité d'effectuer quatre rounds de combat avant d'être rejoints par le gros de la troupe de Thorvaldr. La mêlée devient alors générale (cf. règles de compétence de Bataille).
Sous l'effet de la surprise, la troupe de Cynwal est rapidement décimée et doit faire retraite. La poursuite s'engage alors dans l'autre sens, les Danois étant bien décidés à ne pas laisser de témoins sur place. Les PJ, s'ils sont encore debout, ont alors deux possibilités. Vous pouvez éventuellement leur demander des tests en opposition de personnalité (Loyauté Suzerain contre Égoïsme) pour choisir l'une ou l'autre solution :
- rejoindre le reste de leur groupe et se battre jusqu'au dernier (cf. " Prise de guerre "). Les PJ reçoivent alors une croix en Loyauté (suzerain).
- se cacher dans la forêt ou faire le mort, profitant de la pénombre et de la nuit tombante pour échapper aux poursuivants (cf. " Seuls dans le noir "). Les PJ reçoivent alors une croix en Égoïsme.
Au cours du combat, les PJ ont la possibilité de faire un test de Perception. Un succès leur révèle que les adversaires ne sont pas des Saxons. Un succès critique permet de savoir qu'il s'agit de Normands, probablement des Danois.

prise de guerre

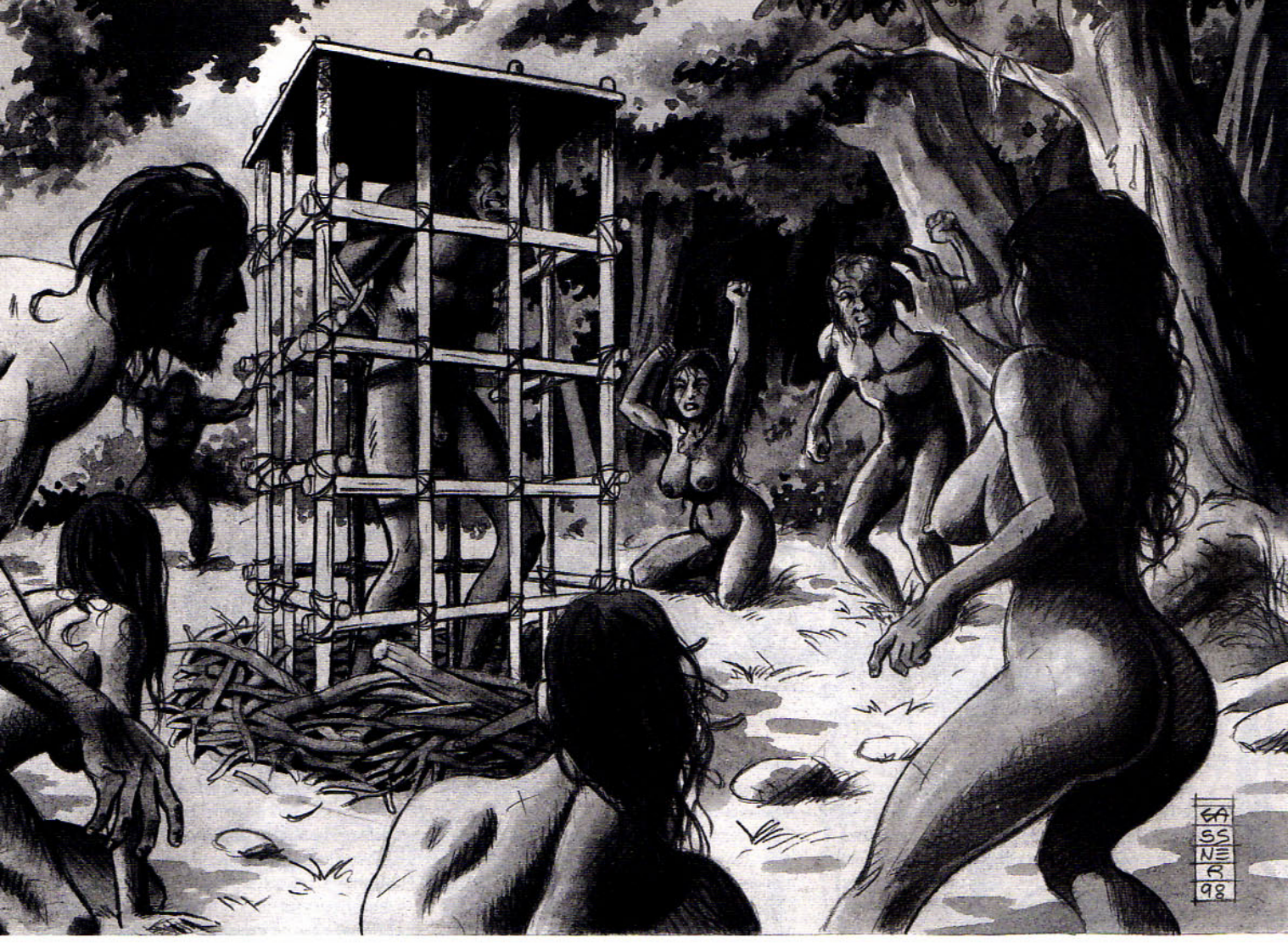
La troupe de Danois au grand complet déferle sur le convoi. Les survivants du premier affrontement et les sergents opposent une résistance acharnée mais vaine et se rendent après quelques rounds. Les danois ne s'embarrassent pas de détails et passent au fil de l'épée tous ceux qui ne sont pas susceptibles de payer une rançon. Cela signifie que les PJ sont sauvés (s'ils ne font pas les malins, bien sûr), ainsi que les chevaliers rescapés, dame Dwynwen, Neilyn et évidemment Morgane. Tous les autres sont exécutés.
Le chef ordonne alors à ses hommes de nettoyer la scène du carnage puis ils repartent avec leurs prisonniers en direction du campement. Reportez-vous alors au paragraphe intitulé " Les Vikings ".

seuls dans le noir

Les PJ se retrouvent seuls, dans une forêt profonde et sauvage, alors que la nuit tombe et que s'effacent les dernières traces du passage des Saxons.
S'ils sont encore vaillants, ils peuvent tenter de suivre la troupe de Thorvaldr. S'ils réussissent, ils atteignent alors le campement des Danois et vont pouvoir intervenir dans la cérémonie (cf. " Les Vikings ").
Ils peuvent plutôt essayer de rejoindre Oxford pour chercher du secours, dans l'espoir que les ennemis n'auront pas disparu d'ici là.
Dans les deux cas, deux tests de Chasse réussis avec un malus de -5 sont nécessaires. En cas d'échec, les PJ se perdent dans les épais sous-bois et tournent en rond.

une lueur dans la nuit

Alors qu'ils cheminent péniblement dans la forêt dense, enchevêtrée et oppressante, ils entendent les hurlements proches de loups.
Les PJ peuvent tenter de fuir ou s'organiser pour lutter contre les loups, en faisant un feu, par exemple, ou en resserrant les rangs pour former un cercle. Un test de Courage est nécessaire, un échec critique signifiant que le personnage s'enfuit à toute vitesse dans la forêt pour échapper aux loups. S'ils sont avec des chevaux, un test d'Équitation à -5 permet de maîtriser les montures rendues folles de terreurs par les hurlements.
Puis les prédateurs passent à l'attaque, bondissant de la nuit pour égorger leur proies. Après quelques rounds de combat, les PJ sont sauvés par l'arrivée d'une troupe d'hommes à pieds précédés de chiens énormes aussi impressionnants que les loups. Les nouveaux arrivants mettent rapidement en fuite les loups qui disparaissent sans demander leur reste, puis entourent les PJ, certainement interloqués.
Ils sont vêtus comme les hommes des tribus du nord et armés de larges épées et d'épieux. Celui qui semble être le chef, paré de bijoux et d'un torque magnifique en or, fait signe aux PJ de le suivre et tout le groupe s'engage dans un large chemin. Hommes et chiens restent silencieux pendant le court voyage.
Les PJ peuvent faire un test de Soupçonneux. En cas de réussite, ils se rendent compte de l'anormalité de la situation et sont mal à l'aise face à ces guerriers silencieux et pour le



moins fantomatiques. Une réussite critique permet de deviner la vérité : il s'agit de guerriers morts, ramenés à la vie en cette nuit de Beltaine où renaît le monde.
Si les PJ tentent de s'enfuir, ils devront lutter contre les guerriers qui, bien que morts, se battent férocement et infligent d'authentiques blessures!

Le passé recomposé

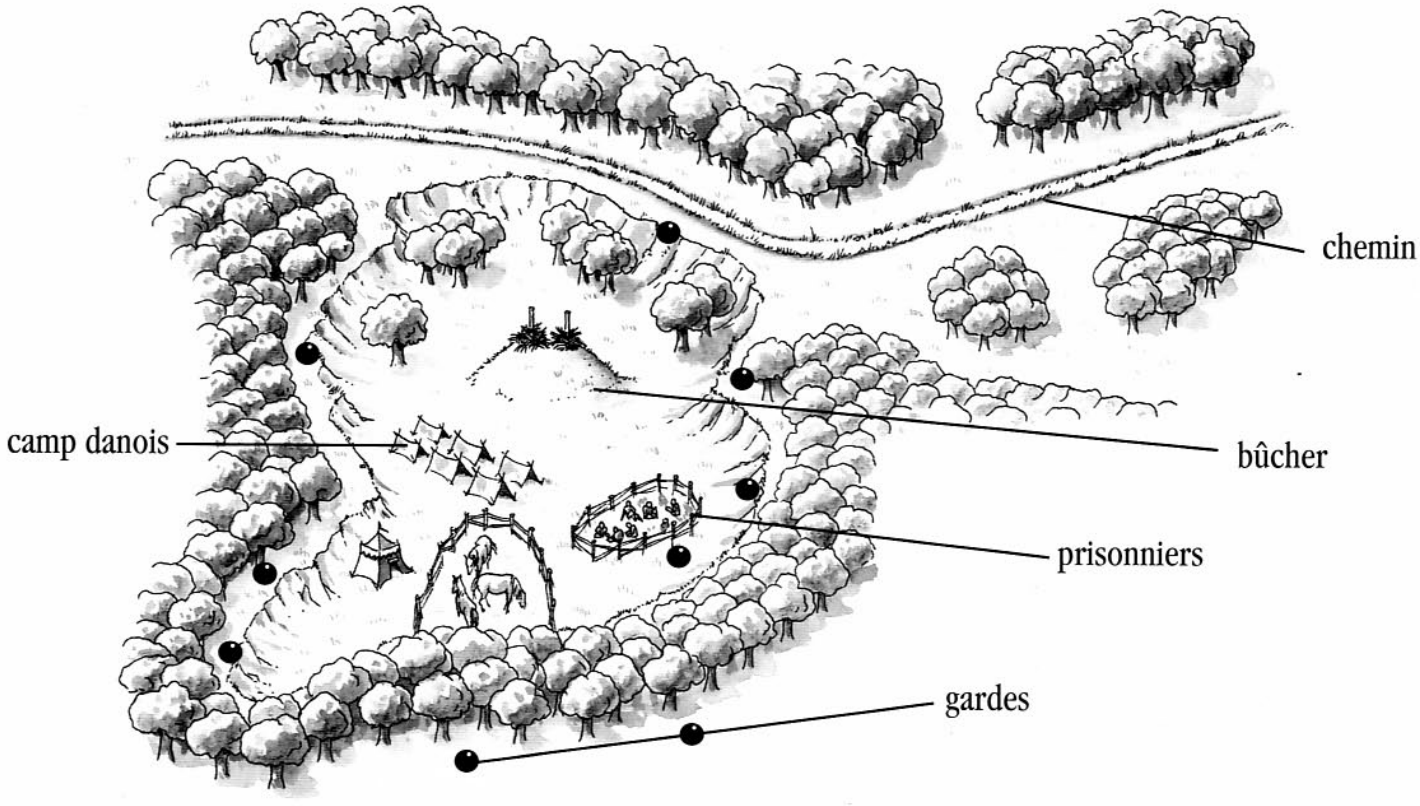
Après une petite heure de marche plutôt facile, le paysage a changé quelque peu : les arbres sont plus clairsemés et le sol se fait marécageux. La troupe arrive au sommet d'une éminence rocheuse surplombant la lande environnante, sur laquelle est bâti un fort de pierre circulaire contenant des maisons de torchis et de joncs séchés. Quelques guerriers patrouillent sur les murs, une activité typique d'un château, tout cela dans le plus grand silence et sous la clarté diffuse de la lune.
Les PJ sont conduits vers une grande maison puis laissés à eux-mêmes. À l'intérieur se trouvent deux hommes : l'un est couché sur une litière, frissonnant de fièvre : ses traits sont creusés et pâles, sa barbe et ses cheveux grisonnent ; un test de Renommée réussi permet de se rendre compte que le malade n'est autre que le roi Uther lui-même ! Le second, accroupi à son chevet, est d'apparence juvénile, vêtu comme un chevalier. Il porte une épée au côté. Il accueille courtoisement les PJ, se présentant sous le nom de Cadfael. Chose étonnante, il parle!
Les faisant s'asseoir devant le feu, il leur demande les raisons de leur visite. Puis de son côté, il explique simplement qu'il était de passage et qu'il a rencontré cet homme errant seul dans la nuit. Il le présente comme un noble seigneur de sa connaissance, sans plus de précision, à moins que les PJ n'aient reconnu le roi, auquel cas il confirmera cette information. Il n'a pas vraiment l'air étonné de se trouver dans cet endroit étrange et expliquera volontiers aux PJ curieux que la nuit de Beltaine réserve toujours des surprises dont il faut toujours se méfier. Les PJ païens reçoivent une croix en Piété. Les chrétiens sont certainement plus mal à l'aise !
La conversation est interrompue par l'arrivée de deux guerriers qui font signe au petit groupe de les suivre.

Don et contre-don

Ils sont reçus dans la maison du chef. Celui-ci trône sur un dais recouvert de fourrures, entouré de sa cour devant un plantureux repas. Les PJ prennent place à ses côtés, toujours en silence. Puis le chef se tourne vers eux et leur fait signe de prendre part à la " fête ".
Les personnages, affamés par leur course de la nuit et épuisés, peuvent effectuer un test de Méfiance contre leur Intempérance afin de savoir s'ils résistent à la tentation de manger ces mets fantômes. Les PJ chrétiens qui participent au repas reçoivent une croix en Matérialisme. Ceux qui mangent et boivent se sentent effectivement beaucoup mieux (ils récupèrent la moitié de leurs points de vie perdus). Cadfael, quant à lui, se contente d'observer la scène en silence, un sourire aimable (et ironique) aux lèvres.
Puis le chef se tourne de nouveau vers eux et leur présente à chacun un torque d'argent d'une grande valeur (2 £ environ). Les PJ d'origine gaélique réussissant un test d'Hospitalité peuvent comprendre la signification de ce don : il fait d'eux les obligés du chef car ils ne peuvent répondre par un contre-don de valeur supérieure. La question se pose alors des conséquences de l'acceptation de cette obligation ! Interrogé, Cadfael restera évasif.
Le repas achevé, les PJ et Cadfael sont raccompagnés à leur maison. Celui-ci se propose alors de les aider à libérer leur seigneur. Son blessé ne craint rien ici et il estime qu'il faut intervenir rapidement. Ceux qui émettent des objections peuvent éventuellement recevoir une croix en Lâcheté ou Prudence, selon la nature de leur intervention. Cadfael balayera toutes ces objections en faisant valoir l'effet de surprise, le bénéfice de la nuit et l'aide de Dieu. Puis il se met en route, entraînant probablement à sa suite les PJ quelque peu déboussolés. Leur étonnement ne peut manquer de croître quand ils se rendent compte que la tribu de guerriers au grand complet les suit, dans un silence rendu plus impressionnant par la masse des hommes.

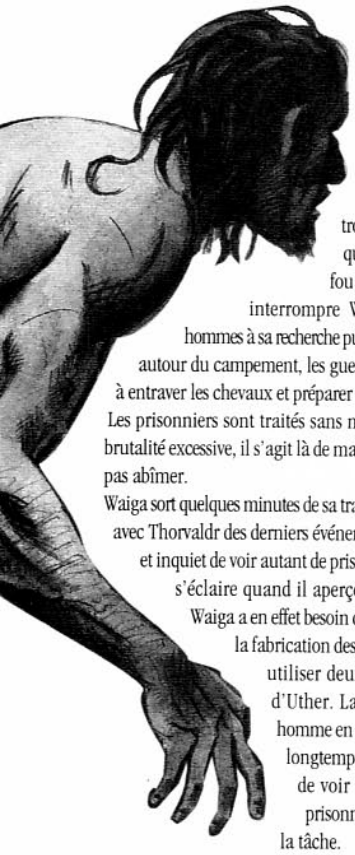
Les Vikings

Le camp des Danois et de Waiga est installé dans une combe, en bordure du pays d'Ot Moor. Reportez-vous au plan ci-joint pour avoir plus d'indications concernant la disposition du campement.
L'élément le plus important du camp est bien sûr l'endroit où doit se dérouler le rituel de Waiga. Un grand espace circulaire d'environ dix mètres de diamètre a été dégagé au centre de la combe. En son centre se trouvent deux cages d'osier approximativement de la taille d'un homme et décorées de petits bouts de bois et de tissus, posées sur un assemblage de poutres et surplombant un trou rempli de bois. La destination de l'ensemble est suffisamment claire pour n'importe qui, d'autant plus que les cages sont déjà occupées par deux hommes, nus, ligotés, l'air complètement hagard ! Le sorcier se tient accroupi devant le bûcher, psalmodiant en permanence et manipulant ses os gravés de runes. Il attend



le moment propice pour commencer la cérémonie et rassemble toutes les forces vitales dont il peut disposer.

Les PJ, s'ils sont prisonniers, seront attachés à des pieux fichés en terre. Ils peuvent entrevoir non loin une grande tente dressée : c'est là qu'Igraine est retenue prisonnière. En arrivant au camp, Thorvaldr est interpellé par un de ses hommes qui lui annonce la fuite d'Uther. Ce dernier a réussi à échapper à la surveillance de ses gardes qui le croyaient trop faible pour faire quoi que ce soit. Thorvaldr est fou de rage mais il ne peut interrompre Waiga. Il envoie cinq hommes à sa recherche puis poste les autres en guet autour du campement, les guerriers restants s'activant à entraver les chevaux et préparer le repas.



Les prisonniers sont traités sans ménagement mais sans brutalité excessive, il s'agit là de marchandises qu'il ne faut pas abîmer.

Waiga sort quelques minutes de sa transe, le temps de discuter avec Thorvaldr des derniers événements. Il est fort surpris et inquiet de voir autant de prisonniers mais son visage s'éclaire quand il aperçoit la jeune Dwynwen. Waiga a en effet besoin de deux réceptacles pour la fabrication des simulacres et comptait utiliser deux hommes de la suite d'Uther. La transformation d'un homme en femme ne peut tromper longtemps, aussi est-il enchanté de voir une femme parmi les prisonniers, cela va lui faciliter la tâche.

La discussion s'engage, vive, avec Thorvaldr qui comptait bien se réserver la jeune femme, mais c'est bien sûr Waiga qui a le dernier mot.

Il autorise toutefois le danois à se servir de la femme pour assouvir ses désirs avant qu'elle ne soit préparée pour la cérémonie. Le Normand ne se fait pas prier et entraîne la pauvre Dwynwen derrière un buisson pour la violer. Les cris étouffés de la jeune femme glacent le sang des Gaëls mais ne provoquent que les rires gras et les plaisanteries des hommes de Thorvaldr.

Puis ce dernier revient avec sa prisonnière et la confie à Waiga. Dwynwen est déshabillée et le sorcier la force à boire dans un grand bol de terre, ce qui a pour effet de la calmer. Elle se laisse alors entraîner sans résistance, nue et droguée, dans la cage où Waiga l'enferme. L'attente, douloureuse, recommence alors, meublée par les psalmodies de Waiga et les rares paroles échangées par les gardes.

La cérémonie

À moins que les PJ n'interviennent avant, ayant suivi leurs agresseurs à la nuit tombée, ils parviendront au campement, accompagnés de Cadfael et des guerriers morts, aux environs de trois heures du matin, moment où commence réellement le rituel de Waiga.

Le déroulement et le timing de la cérémonie sont les suivants :

- Waiga entonne la litanie d'invocation à Odin. Celle-ci prend environ cinq minutes.
- Un des gardes met le feu au bûcher qui, lentement, s'embrase. La fumée mettra environ dix minutes à asphyxier et tuer les occupants des cages.
- Commence alors l'invocation finale de Waiga qui se déchaîne en même temps que descend sur lui l'incarnation d'Odin. La forêt retentit du cri de guerre des walkyries et du croassement des nuées de corbeaux. La transformation a alors lieu, presque instantanément. Là où se tenaient un chevalier et l'infortunée Dwynwen se trouvent maintenant Uther et Igraine, ou du moins leurs copies conformes.

Le dernier combat

Il y a fort à parier que les PJ interviendront avant la fin de la cérémonie. Le déroulement exact des événements dépend bien sûr de leur situation. S'ils sont prisonniers, un MJ magnanime pourra leur offrir l'opportunité de se défaire de leurs liens, profitant de l'inattention des gardes fascinés par le spectacle de la cérémonie.

S'ils sont libres de leurs mouvements, à eux d'imaginer la meilleure stratégie pour défaire les Danois et interrompre l'odieux rituel dans les plus brefs délais. Il est bien évident que, s'ils sont aidés de Cadfael et des guerriers Gaëls, les choses seront beaucoup plus simples !

Dans tous les cas, arrangez-vous pour que Waiga en réchappe : si vous avez l'intention de poursuivre une campagne, il serait dommage de perdre un aussi bon méchant. Thorvaldr et ses hommes tenteront de s'enfuir s'ils subissent plus de la moitié de leur effectif en pertes.

Épilogue

Même si les PJ ne suivent pas du tout le scénario et n'interviennent pas durant la cérémonie, Cadfael, qui n'est autre que Merlin, se chargera de la chose. Uther et Igraine reviendront à Dorchester quelque peu secoués mais vivants, à temps pour mener les forces du royaume à la bataille contre les Saxons.

Selon les actions des PJ, ils seront chaudement remerciés par Neylin, surtout s'ils ont réussi à sauver son épouse de la mort, et seront assurés d'être adoubés chevaliers s'ils ne l'étaient pas déjà, avec de somptueux présents en prime. En ce qui concerne la Gloire à tirer de tout cela, nous vous laissons seul juge, mais un total de 150 à 200 points nous paraît raisonnable.

Caractéristiques des protagonistes

Les caractéristiques sont données en référence aux PNJ-archétypes du livre de règles.

Cynwal : chevalier expérimenté

Chevaliers de Neylin (15) : chevaliers moyens

Sergents de Neylin (25) : sergents

Thorvaldr : chef saxon (remplacer la hache par l'épée)

Danois : guerriers saxons (remplacer la hache par l'épée). Ils sont quarante au total.

Guerriers morts : sergents

Texte : Arnaud Bailly
Illustrations : Alain Gassner
Plan : Phillippe Masson

Le remède

Le virus VVHMH, responsable de la mutation de nombreux humains et métahumains en "monstres" (banshees, vampires, wendigos...), intéresse de nombreuses corporations, qui cherchent en vain depuis des années un vaccin. Pas par souci humanitaire, on s'en doute, mais plutôt pour le formidable jackpot dont bénéficiera inévitablement la première société à mettre en vente le vaccin immunisant la population saine contre les effets de cette terrible maladie.

Harry Briggs est un scientifique ork, mage hermétique de surcroît, travaillant pour une mégacorpo à Seattle. Chargé de mettre au point ce vaccin, il pensait bien y être parvenu, avant de constater avec effroi qu'il s'était fait accidentellement contaminer. Voué à se transformer en wendigo, l'ork compte utiliser les connaissances qu'il a acquises et les moyens que lui offre son employeur pour se soigner, avant qu'il ne soit trop tard. Et il va faire appel, bien entendu, aux shadowrunners... Mais le remède ne risque-t-il pas de se révéler pire que le mal ?

Les motivations de Harry

Persuadé que la maladie du vampirisme n'a pas que des origines biologiques, l'ork a orienté une partie de ses recherches vers la magie. La magie noire, en particulier. Comme il se sait condamné à une transformation qui lui ôtera toute sa conscience, Harry a placé son dernier espoir dans l'invocation d'un démon originaire d'une partie peu connue de l'espace astral. D'un type très particulier, ce démon ne s'incarne que dans les enveloppes corporelles de créatures historiquement considérées comme " maléfiques " : vampires, loups-garous et autres races censées avoir pactisé avec le Malin. Grâce à une " pirouette " magique, l'ork pense pouvoir séparer les deux entités peu après l'invocation : d'un côté, son double maléfique, un wendigo possédé par le démon, et de l'autre, un ork pur, sans la moindre trace de contamination au VVHMH. Ne resterait

plus alors, après cela, qu'à éliminer l'incarnation démoniaque. Pour réussir son invocation, l'ork a besoin d'un vieux grimoire de magie noire qu'il sait en possession d'un ancien collègue magicien. Il va donc faire appel à des shadowrunners, en premier lieu pour récupérer le grimoire. Mais les runners doivent aussi lui servir lors de l'invocation, coûteuse en énergie vitale, et surtout pour éliminer le démon invoqué, juste après la " séparation " magique. Se servant de ses pouvoirs latents de créature vampirique, Harry va ainsi manipuler les PJ et les rendre dépendants, en leur faisant manger de la chair humaine, notamment. Comme savent si bien le faire les wendigos !

Seattle, 26 février 2058

C'est par un temps froid, gris et pluvieux que les PJ attendent la fin de l'hiver dans la bonne vieille ville de Seattle, vivant comme d'ordinaire du fruit de leur dernière shadowrun. Le moment où l'un d'entre eux est abordé par son contact privilégié coïncide justement avec un besoin urgent de nuyens (étonnant, non ?). Le contact s'est fait appeler par l'un des plus récents commanditaires des PJ (par commodité, nous parlerons de l'Aztechnology chaque fois qu'une référence sera faite à cet employeur, mais vous pouvez le remplacer par n'importe quelle autre assez grosse corpo, en fonction de votre campagne). Rendez-vous est fixé au restaurant Purple Haze, à exactement 20 heures. " Avec la même équipe que pour le dernier run ", précise le contact.

Le Purple Haze

Le lieu de rendez-vous est un restaurant mexicain de luxe. Situé à l'ouest de la ville, à l'angle d'Elliot avenue et de Bell street, il est très vaste et sa baie vitrée offre une superbe vue sur le port. En entrant, les shadowrunners ont la surprise de constater que l'établissement est vide. Pas la moindre trace de client, ni de personnel. Pourtant, une délicieuse odeur de cuisine émane d'une grande salle annexe, ce qui ne manque pas de les attirer. Les PJ découvrent alors une table copieusement garnie, au sein d'un décor très pittoresque : des cactus soigneusement protégés par des serres en verre ornent la salle, une multitude de ponchos vivement colorés pendent aux murs, le tout baignant dans un éclairage tamisé et raffiné. Un ork brun, élégamment vêtu, est attablé et invite rapidement les PJ à prendre place. Les couverts sont déjà disposés et un plat chaud trône au beau milieu de la table.

" Heureusement que vous n'êtes pas en retard, le chili con carne allait refroidir ", lance-t-il.

Après s'être lui-même servi, l'ork fait passer le plat, tout en se présentant : " Harry Briggs, mage hermétique travaillant pour l'Aztechnology ". En se présentant ainsi nommément, sans utiliser un Mr. Johnson, l'ork fait visiblement des efforts pour s'attirer la confiance de ses interlocuteurs. D'ailleurs, il ne tarde pas à préciser qu'il a souhaité faire appel à eux parce que leur dernier run s'était parfaitement bien déroulé et qu'il a besoin de shadowrunners fiables. Si les joueurs s'étonnent ostensiblement de l'absence de personnel dans l'établissement, Harry se fendra d'un : " Un peu d'intimité ne fait pas de mal, non ? ".

Au cours du repas, en s'interrompant fréquemment pour s'abreuver d'une délicieuse Corona mexicaine (de la bière), l'ork présente la mission. Elle est relativement simple et ne devrait leur prendre qu'une soirée, estime-t-il. Il s'agit de récupérer un vieux grimoire à un mage hermétique, si borné qu'il refuserait à coup sûr de s'en séparer, même si on lui faisait un pont d'or. La raison officielle, que Harry ne livrera que si elle lui est expressément réclamée, est de mener une expérience visant à explorer une nouvelle région de l'espace astral. Des éléments contenus dans ce livre devraient l'aider dans ses recherches. Il n'en dira pas plus. Et il ne parlera surtout pas de magie noire. Il se contentera de donner l'adresse du manoir privé qu'habite le mage, un certain William Beck. Situé en plein cœur de Madison park, à quelques kilomètres au nord-est du centre de Seattle, il ne faut que quelques minutes en empruntant la Route 520 pour y arriver.

Pour bien visualiser l'objet de leur shadowrun, Harry lance un sort et matérialise l'image exact du grimoire sous les yeux des PJ, qui contemplent alors ce qu'on pourrait comparer à une sorte de version magique d'un hologramme tridimensionnel. Le vieux livre présente une couverture en cuir clair assez étrange (de la peau humaine, en fait). Aucune inscription n'y figure.

L'ork conclut l'exposé au moment même où il apporte le dessert : de la glace à la mangue. "Je fixerai le nouveau lieu de rendez-vous ultérieurement, par l'intermédiaire de votre contact habituel. Vous serez payés 10 000 nuyens chacun à la remise du grimoire." En gage de confiance, l'ork acceptera de remettre une avance allant jusqu'à 1 000 nuyens par PJ.

Essayez de jouer Harry de manière sympathique, rassurante, tout en étant ferme et décidé. Les réponses aux questions des PJ doivent être vite données, quitte à dire, si vous êtes poussé dans vos retranchements : " Je suis désolé, mais il s'agit d'une information confidentielle. ". Débrouillez-vous aussi pour ne pas attirer l'attention des shadowrunners sur le plat principal. Il est important qu'ils en mangent. Placez simplement, à un moment, que le repas est succulent. Sans préciser que la " carne " qui va avec le " chili " est en fait humaine ! Les PJ viennent, sans le savoir, de manger de l'homme. C'est la première étape du processus de domination mentale que l'ork-wendigo va exercer sur eux lors de cette aventure...

Le manoir de Madison park

La récupération du grimoire, quine sera pas aussi simple que le laisse entendre Briggs, ne constituera à coup sûr pas la plus difficile des shadowruns accomplies par les PJ. Madison park est un quartier assez luxueux de la proche banlieue de Seattle. Qui dit luxueux, dit patrouille fréquente de la Lone Star. Les shadowrunners doivent donc montrer un minimum de discrétion et de prudence, en évitant notamment d'exhiber leurs armes.

Il n'y a qu'un seul manoir dans le quartier. Un quadrillage méthodique des "blocs" du coin permet de le localiser en moins d'une heure. Le manoir est situé en plein cœur d'une petite propriété privée. Une enceinte de murs, puis d'arbres le protège des regards indiscrets. On ne décèle pas la moindre trace de gardien. Et le manoir, visiblement, a l'air inoccupé.

Laissez les PJ s'organiser pour investir le bâtiment, en les inquiétant éventuellement par le passage d'une voiture de la Lone Star. Vous pouvez aussi les laisser s'escrimer sur le verrou magnétique de la porte d'entrée (de niveau 4). Mais rien ne dit qu'ils passeront par la porte, la bâtisse comportant beaucoup de fenêtres !

C'est une fois à l'intérieur que les choses se compliquent. William Beck, l'occupant des lieux, est parti pour un nouveau voyage en Europe. Mais avant son départ, il a invoqué deux protecteurs assez difficiles à manœuvrer. Il s'agit de deux esprits de l'homme : "Urbain", un esprit des cités, et "Barnabé", un esprit du foyer. Leur stratégie de défense, fournie avec leurs statistiques, est assez efficace. Les shadowrunners doivent les vaincre avant de pouvoir espérer fouiller la maison. Faites procéder à un test d'Intelligence de seuil 5 quand ils inspecteront les lieux. On compte un nombre impressionnant de vieux ouvrages dans le bâtiment, mais deux succès ou plus suffiront à retrouver rapidement le grimoire recherché, tout simplement dans la bibliothèque principale, dont le classement ne suit aucune logique apparente. Le vieux livre est rédigé en latin. Dans le cas, peu probable, où l'un des PJ connaîtrait cette langue, il remarquera en le feuilletant que l'ouvrage traite de magie noire. Cela dit, les PJ ont intérêt à ne pas s'éterniser. Avant d'être vaincu, Barnabé a en effet eu le temps de déclencher une alarme dissimulée, qui a prévenu des mercenaires de Knight Errant, déjà en route. Incitez les PJ à fuir juste au moment où les agents font irruption dans la maison. Rien ne vous empêche d'échanger quelques tirs, pour rendre la scène plus spectaculaire.

Enquête parallèle

À un moment ou un autre, avant ou après la mission dans le manoir, il est vraisemblable que les PJ, en shadowrunners avertis, voudront mener une petite enquête sur leur employeur et les raisons qui le poussent à faire appel à eux. La confiance n'est pas vraiment une valeur de référence dans le monde des ombres !

Voici répertoriées les pistes les plus probables que suivront les PJ. Ne leur communiquez pas ces informations trop facilement. Les PJ doivent faire jouer leurs contacts, interroger les autochtones, la Lone Star, fouiller dans la Matrice, etc. Fixez un seuil selon la manière dont les PJ s'y seront pris pour prendre les renseignements. Il ira de 3, si l'enquête a été bien menée, à 5, si les questions posées ont été trop directes, s'il n'y a pas eu de roleplaying, etc. Effectuez ensuite un test d'Étiquette correspondant au mode d'enquête choisi. Ce sera souvent La Rue, mais pas uniquement (Corporations, Médias, Police, Orks, Elfes, etc.). En fonction du nombre de réussites obtenues à ce test, vous fournirez plus ou moins de renseignements. À vous de gérer tout cela, l'essentiel étant de ne pas leur livrer les infos trop facilement. Notez aussi qu'en graissant la patte, on obtient en général plus facilement des tuyaux.

Harry Briggs :

1 – À l'Aztechnology, la fonction de Harry Briggs est " directeur du département R&D magie et thaumaturgie ".

2 – Il travaille depuis plusieurs mois sur un projet spécifique. La corporation est très satisfaite du travail de cet employé modèle, qui se voit régulièrement accorder de nouveaux crédits pour ses recherches (ce qui n'est pas si fréquent dans l'univers corporatiste).

3 – Harry avait une sœur, Jenny, disparue dans de mystérieuses conditions en 2050. Sa sœur et lui sont inscrits sur un fichier de la Lone Star répertoriant les cas récents de goblinisation.

Les travaux d'Harry :

1 – Les travaux d'Harry, s'ils aboutissent, seront extrêmement profitables à Aztechnology.

2 – Harry travaille à la mise au point d'un vaccin.

3 – Le vaccin vise à immuniser la population contre les effets du VHMH. Harry a compilé un nombre impressionnant de cas de transformations dues à ce virus. Ses dernières expériences visaient à isoler les différentes souches du virus : celles qui transforment les elfes en banshees, les humains en vampires,

nosferatus ou loups-garous, les nains en gobelins, les orks en wendigos, les trolls en dzoo-noo-qua et les sasquatchs en bandersnatchs.
4 – Plusieurs notes, conclusions et rapports transmis à l'Aztechnology confirment que le problème pour créer un vaccin provient du fait que l'on a trop longtemps eu tendance à ne considérer que le côté BIOLOGIQUE du virus, alors que certaines caractéristiques magiques sont indéniables. C'est en combinant science et magie que Harry pense venir à bout du VVHMH.

William Beck :

1 – Ce mage hermétique est assez réputé dans le voisinage. Spécialisé dans un type de magie "rare", il offre ses services aux particuliers (amélioration des capacités physiques ou mentales, ensorcellement d'ennemis, prédictions, envoûtements...).
2 – Harry et William sont d'anciens collègues, tous deux diplômés de la prestigieuse MIT&M de Boston. À la différence d'Harry, William a préféré se mettre à son propre compte après ses études.
3 – Il entretient des rapports avec des "sorciers" du vieux continent, où il effectue d'ailleurs de fréquents voyages.
4 – On raconte qu'il pratiquerait une sorte de "magie noire", invoquant parfois des créatures d'une zone quasi inconnue de l'espace astral.

Le Purple Haze :

1 – Ce restaurant de luxe a été entièrement financé par l'Aztechnology.
2 – Le soir où les runners y ont dîné, Harry a loué l'établissement tout entier, ne réclamant que la présence d'un serveur. L'ork a également insisté auprès du patron pour préparer lui-même le plat.
3 – Un des meilleurs serveurs du restaurant, un certain Carlito Lopez, est introuvable depuis le 26 février. Le patron du Purple Haze compte lancer un avis de recherche concernant le pauvre gringo s'il n'est pas revenu le 28.

Effets secondaires...

Au cours de leur enquête, petit à petit, les PJ ressentent un malaise, des effets bizarres... Ils ne peuvent plus boire de café, perdent l'appétit, se sentent faibles... C'est, en fait, la manifestation des premiers pouvoirs du wendigo. Le fait d'avoir mangé de la chair humaine a rendu les shadowrunners dépendants. Ils ne peuvent plus rien avaler d'autre, dorénavant. Pour ne pas leur mettre trop tôt la puce à l'oreille, même si la malédiction commence dès la fin du repas au Purple Haze, ne commencez à décrire les premiers symptômes de malaise qu'après la mission accomplie chez le mage. Se pourrait-il qu'une sorte de "malédiction", liée au livre ou aux lieux magiques qu'ils ont violés, les aient affectés ?

Le Big Rhino

Une fois leur mission accomplie, les PJ, en recontactant leur informateur du début de l'aventure, apprennent que Briggs leur a fixé un nouveau rendez-vous à la même heure, mais dans un autre restaurant : le Big Rhino, à l'angle de Seneca street et la First avenue. Apparemment, l'ork a su que les shadowrunners s'étaient acquittés de leur tâche.
C'est donc une nouvelle fois autour d'un bon repas qu'ils retrouvent leur employeur, mais dans un restaurant ork cette fois. Le Big Rhino, très réputé chez les métahumains aux dents longues, est un restaurant rustique, dont les longues tables accueillent plusieurs clients, tous orks, en même temps. L'ambiance, comme on l'imagine, est enfumée et braillarde. La viande qu'on sert aux PJ les réconforte instantanément, s'ils en mangent.
"De l'iguane", dira Harry, s'il est questionné. Il s'agit en fait, encore une fois, de viande humaine.

Au cours du repas, les shadowrunners sont remerciés et payés. S'ils mentionnent les malaises qu'ils ont ressentis ces derniers temps, Harry fera mine d'exécuter une sorte de scan magique sur eux, en leur racontant qu'un mauvais sort leur a été jeté par les gardiens magiques du manoir. Mais l'effet sera provisoire, les rassure-t-il. Au fur et à mesure de la soirée, le Big Rhino se remplit de plus en plus. L'ambiance devient quelque peu inhospitalière, surtout pour les non-orks. Les regards orks se font insistants, voire lourds, et les PJ devraient comprendre qu'il serait judicieux de songer à déguerpir.

L'invocation

Dans les jours qui suivent cette dernière entrevue, les choses empirent pour les PJ. Ils ne peuvent littéralement plus rien avaler, pas même de l'iguane, s'ils en ont trouvé ! Ils sont en outre particulièrement faibles. Tous leurs seuils de réussite subissent un malus de -3. En réalisant qu'ils sont toujours sous l'emprise de cette étrange malédiction qui leur empêche, semble-t-il, de se nourrir, les PJ voudront certainement retrouver Harry.
En retournant au dernier lieu où ils l'ont vu, le Big Rhino, ils sont accueillis par le patron ork du restaurant, un certain Greg. Sans se montrer le moins du monde surpris par la venue des PJ, Greg leur explique que Harry les attend dans l'underground. Il peut les aider à vaincre la malédiction qui les frappe. Il faut agir vite. Étant donné leur piteux état, les PJ n'ont guère le choix, sinon de suivre Greg et son imposante escorte d'orks lourdement armés (comptez 2 orks pour un PJ). Descendant un très long

escalier dissimulé dans le fond du restaurant, les PJ débouchent dans l'incroyable underground ork, avec ses néons lumineux, ses magasins, sa faune locale. Une invraisemblable société parallèle s'y est développée. Mais les shadowrunners n'ont guère le temps de s'émerveiller devant cet incroyable réseau. Ils ne tardent pas à être conduits à l'intérieur de ce qui ressemble assez fortement à un bunker. Les gorilles font signe aux PJ d'entrer. Ils découvrent Harry, au centre d'un pentacle peint à même le sol avec ce qui semble être du sang. Des cierges noirs illuminent une pièce de béton fissuré et suintant... Çà et là, des tuyaux... Et tout au fond, une jeune elfe enchaînée à un anneau scellé dans le mur lance des regards implorants. À peine ont-ils rejoint l'ork que les PJ sont enfermés dans la salle, la porte blindée émettant un sourd bruit métallique.

Harry a visiblement changé. Son corps s'est recouvert de fourrure blanche, ses crocs semblent encore plus longs que d'ordinaire et ses yeux injectés de sang brillent d'une lueur inquiétante. Sa métamorphose en wendigo est presque achevée. Il explique alors aux shadowrunners sa maladie, et le moyen de stopper le processus, pour son propre bien, comme pour le leur. La manipulation magique qu'il va entreprendre, explique-t-il, est, certes, dangereuse, et c'est d'ailleurs pour cela que la pièce a été fermée, mais c'est le seul espoir de le guérir et de faire sortir les PJ de l'état de dépendance dans lequel ils ont été plongés. Leur désignant l'elfe enchaînée dans la pièce, l'ork-wendigo ajoute que l'unique chance pour eux de reprendre rapidement des forces consiste à avaler la seule viande qu'ils sont capables de digérer. Et ils en auront besoin, précise-t-il, car l'invocation qui va suivre fera apparaître un démon qu'il va falloir éliminer. Ce sont là les dernières paroles d'Harry l'ork, qui est devenu Harry le wendigo. L'invocation, et donc la transformation en démon, va prendre 5 rounds. Les PJ se verront prélevés 1 point d'Essence chacun au cours de cette cérémonie magique, qui se traduit par l'apparition autour du pentacle de volutes de fumée et de flammes, précédant la métamorphose démoniaque du wendigo.

Le final, assez cauchemardesque, dépend des actions des PJ. La dépendance psychologique, ainsi que la sous-alimentation dont ils souffrent leur confèrent un malus de -3 à tous les seuils de réussite. Si les PJ se résolvent à manger, ne serait-ce qu'un peu de viande de la pauvre elfe (à eux de voir dans quelles conditions), le malus diminue et n'est plus que de -1, jusqu'à l'éventuelle transformation d'Harry en démon, auquel cas ce malus disparaît. Si les PJ refusent l'horrible repas, le malus à tous les seuils reste à -3, jusqu'à l'éventuelle transformation en démon, à partir de laquelle le malus n'est plus que de -1.

Les PJ sont donc placés devant un choix particulièrement difficile. S'ils veulent empêcher l'invocation, ils doivent combattre le wendigo, entièrement transformé, mais pas "démonisé" et le vaincre avant la fin du rituel... ce qui leur demandera des forces, et donc peut-être de manger la chair de la pauvre victime elfe (terrible dilemme !). N'oubliez pas, dans ce cas, les pouvoirs de régénération du wendigo (voir p. 219 de Shadowrun). Soit ils laissent le rituel s'accomplir... mais hélas, la séparation entre le bien et le mal qu'espérait l'ork ne se produit pas. Harry est simplement transformé en un wendigo démoniaque encore plus puissant ! Les PJ devront sans doute l'affronter, ou alors trouver le moyen de s'enfuir.

Cette fuite ne sera d'ailleurs pas évidente, car la porte, en métal blindé, est particulièrement résistante. La seule possibilité consiste à bidouiller la serrure, ce qui demandera un test d'Électronique (Verrou magnétique) de seuil 6, qui ne pourra être tenté qu'une fois tous les 3 rounds. Si les PJ parviennent à prendre la fuite, ils pourront apprendre, en se renseignant dans les milieux orks, que la créature a fini par se libérer, tuant les gardiens venus vérifier son élimination. Elle se terre à présent quelque part dans l'underground...

Quoi qu'il en soit, avec la mort ou la transformation démoniaque du wendigo, la malédiction des PJ est levée et ils ne sont plus condamnés à se repaître de chair humaine... ce qui, hélas, n'ôtera pas de leur mémoire ce terrible souvenir.

Texte : Léonidas Vesperini
Illustrations : Thierry Masson

Les PNJ :

Les gardiens du mage

Urbain et Barnabé, Esprits de l'Homme

Aspect

Barnabé : Esprit du Foyer. Petit humanoïde brun d'1,40 m, trapu, barbu, poilu. Vêtu d'une toge romaine blanche.

Urbain : Esprit des Cités. Aspect d'une cheminée massive de couleur noire. Quand le pouvoir Peur est utilisé, la cheminée prend la forme d'une gueule béante terrifiante, d'où émergent de longs tisonniers pointus et rougis par les flammes.

Attributs (pour les deux esprits)

Constitution : 7	***Rapidité :*** 8x3
Force : 4	***Charisme :*** 6
Intelligence : 6	***Volonté :*** 6
Essence : (6)A	***Réaction :*** 7

Initiative : 7 + 1D6

Indice de Danger :
Barnabé : 4 / Urbain : 6

Pouvoirs :

Barnabé : Accident, Aliénation, Confusion, Dissimulation, Garde, Recherche

Urbain : Accident, Aliénation, Confusion, Dissimulation, Garde, Peur, Recherche

Compétences :
Combat à Mains nues : 5

Tactique :

Barnabé est d'abord là pour désorienter les PJ dans un premier temps. Il utilisera donc un de ses pouvoirs sur chaque PJ (Accident sur l'un, Aliénation sur un autre, Confusion sur un troisième, etc.). Puis il protégera Urbain grâce à son pouvoir de Dissimulation.

Urbain, quant à lui, se servira de son pouvoir de Peur sur les victimes d'un premier pouvoir de Barnabé. Les deux pouvoirs combinés risquent de provoquer des situations pénibles pour les shadowrunners (cf. les descriptions des pouvoirs p. 214 – 219 de Shadowrun).

À partir du 3ème round, Barnabé et Urbain frapperont physiquement les intrus.

Dégâts : Barnabé : 4M étourdissement ; Urbain : 4M

Les mercenaires de Knight Errant

Caractéristiques de l'Ex-Agent Corporatiste, p. 55 de Shadowrun. Ils sont au nombre de 10.

Les orks de l'underground

Caractéristiques du Mercenaire ork, livret "Contacts et Archétypes" de l'écran, ou, à défaut, archétype Mercenaire (p. 62 de Shadowrun), en attribuant 7 en Constitution, 6 en Force et 2 en Volonté.

Harry Briggs

Ork brun, 1,90m, 120 kilos, vêtu d'un costume de ville anthracite. Sa sœur, contaminée par le virus VHMH, s'est transformée en wendigo, avant d'être abattue sous ses yeux par la Lone Star au milieu de Denny park en 2050. Depuis, Harry est obsédé par la mise au point d'un vaccin.

Sous forme de démon, Harry offre l'aspect d'un wendigo particulièrement musculeux, doté de cornes impressionnantes.

Attributs	Ork	Wendigo	Démon wendigo
Constitution :	6	6 (8*)	10
Rapidité :	4	2x4	5x4
Force :	5	5 (9*)	20
Charisme :	3	4	2
Intelligence :	6	5	2
Volonté :	4	4	4
Essence :	(6)	6	6
Réaction :	5	5	6

(*) = quand le pouvoir Accroissement d'attributs physiques est utilisé

Initiative : 5 + 1D6 / 5 + 2D6 / 6 +2D6

Réserve de Dés
Combat : 7 / 0 / 0

Indice de Danger : 0 / 5 / 5

Compétences :

Ork : Étiquette (orks) : 3, Étiquette (corporations) : 4, Informatique : 3, Électronique : 4, Biologie 7, Biotech : 6, Sciences Physiques 5, Théorie Magique : 8, Invocation : 6, Sorcellerie : 6

Wendigo : Athlétisme : 4, Combat à Mains Nues : 4, Étiquette (wendigo) : 4, Furtivité : 3, Invocation : 6, Sorcellerie : 6

Démon wendigo : Athlétisme : 5, Combat à Mains Nues : 5, Furtivité : 3, Sorcellerie : 6

Cyberware : néant

Pouvoirs :

Orc : L'orc n'aura pas le temps de se servir des sorts qu'il connaît, si ce n'est l'invocation du démon à la fin de l'aventure. Il n'est pas nécessaire de fournir la liste des sorts qu'il maîtrise.

Wendigo : Accroissement d'Attributs Physiques, Drain d'Essence, Immunité (âge, poisons, agents pathogènes), Infection, Influence, Peur, Régénération, Sens Accrus (vision nocturne, ouïe, odorat) - cf. descriptions p. 214 – 219 de Shadowrun.

Démon Wendigo : Drain d'Essence, Infection, Projection de Flammes, Régénération

Faiblesses :

Wendigo : Allergie (lumière solaire - grave), Perte d'Essence, Vulnérabilité (métaux ferreux)

Wendigo Démon : Allergie (lumière solaire - grave), Perte d'Essence, symboles religieux (*)

(*) = Les crucifix, eau bénite et autres symboles judéo-chrétiens affectent mentalement le wendigo-démon, qui subit, en leur présence, un malus de +2 à tous ses seuils de réussite.

CONFRAMA, LE PAYS OÙ TA VIE VAUT PAS CHER...

Loudun, ville des possédés, conserve son aura de mystère en 2026. Et vos PJs vont en faire les frais ! Au programme : une secte sataniste, le gourou qui va avec, une messe noire, des composantes de sort, le culte du Malin, de Diabolo et Satanas aussi... Qu'on se le dise : le Poitou sent le souffre, l'huile de moteur et la poudre !

LOUDUN, SA VIE, SON ŒUVRE

Ce scénario se déroule dans le Poitou, plus précisément dans les ruines de Loudun, ville qui fut autrefois le chef-lieu de la Vienne. Avant 1986, Loudun n'avait déjà qu'un charme tout historique : ses possédés. L'histoire raconte (mais peut-on vraiment lui faire confiance ?) qu'en 1631, un couvent de jeunes religieuses y fut hanté par le Diable lui-même, qui posséda les sœurs ursulines les unes après les autres. Le curé local fut accusé d'être à l'origine des possessions et fut brûlé vif en place publique. C'est une vieille histoire locale qui, en 2026, est oubliée de tous. Il en reste cependant quelques traces culturelles dans la ville, suffisamment pour que cette dernière soit un lieu de résidence idéal pour une secte de satanistes désaxés.

Le passage de la comète ne modifia quasiment pas la topographie de Loudun. Les mouvements de terrains ouvrirent juste à l'air libre quelques nappes phréatiques qui déversèrent leur eau dans les champs voisins, transformant ces derniers en marais. Il y en a une dizaine au total, répartis tout autour de la ville. Le reste de l'espace n'est constitué que de plaines verdoyantes.

La zone urbaine en elle-même ne ressemble plus à rien. On y trouve une centaine de petites maisons en ruines et quelques tours HLM écroulées. Le couvent qui se trouvait à deux kilomètres au sud de la ville est quasiment rasé et recouvert par un marais putride. Quatre tribus cohabitent aux alentours de Loudun. La première est une tribu de satanistes, les Frères Noirs. Ils vivent en autarcie, barricadés dans une ancienne zone commerciale. Une tribu de Conservateurs et une tribu de Fermiers vivent aussi dans les champs alentours. Ils logent et nourrissent un groupe de Mercenaires, en échange de quoi ceux-ci les défendent de toute agression.

PRÉGÉNÉRIK

Sans être une promenade pour convalescents, ce scénario est moins violent qu'à l'habitude. Encore que... Pour tout vous dire, il existe une chance (aussi infime soit-elle) pour que les PJs se sortent de cette histoire en n'ayant à gérer qu'un seul affrontement. Franchement, ce serait trop facile. Alors je vous propose d'être rock' n' roll et de commencer par un petit prégénérique bien speed. Et hop, vos PJs roulent tranquillement sur une départementale, en direction de Loudun, lorsque...

Lorsque soudain déboule d'en face une buggy à moitié en flammes, poursuivie par cinq motards. Il s'agit d'un gang de Hell's Angels qui viennent de tomber sur le dos d'un Justicier en vadrouille. Ce dernier a reçu plusieurs balles, son véhicule est une passoire, bref il n'en a plus pour longtemps. Les PJs auront à peine le temps de réagir et les collisions frontales seront évitées de justesse. Résultat des courses : la buggy partira en tonneaux et deux des Hell's Angels se foutront en l'air. Autant dire que leurs collègues ne vont pas apprécier. Ils s'en prendront tout de suite aux PJs, bien décidés à les abattre.

Durant l'affrontement, trichez un peu et faites en sorte que les véhicules des PJs soient endommagés (pièces cassées, explosion de réservoir, etc.). Une fois que les PJs auront gagné, ils pourront faire un petit bilan : il leur manquera quelques pièces pour les véhicules, ainsi que des munitions et de l'essence. Les motos ont un peu de carburant dans le réservoir, mais pas des dizaines de litres non plus. La buggy n'a pas totalement pris feu et les PJs pourront aller voir son pilote de plus près. Il est mort sous le choc et son véhicule ne contient rien d'intéressant. Il devait avoir une bonne vingtaine d'années (le pilote, pas le véhicule !). Impossible de deviner qui il était, ni d'où il venait.

CHIENNE DE VIE...

Le conducteur de la buggy s'appelait Fred Trempier. C'était un Fils de Dredd jusqu'à ce qu'il quitte sa tribu, il y a quelques semaines de cela, pour régler une vieille affaire personnelle. Autrefois, Fred était marié à une jeune femme, dans une petite coopérative de Fermiers. Tout le monde y vivait en paix. Et puis soudain, un beau jour, il y eut des disparitions dans le village. L'épouse de Fred fut au nombre des disparus.
Les Fermiers ne comprirent le fin mot de cette histoire que bien trop tard : un charlatan, nommé Johnny Porte-Bonheur, s'était installé il y a peu dans le village. Il vendait ses potions minables à qui était assez stupide pour les lui acheter. Et puis un jour, on découvrit son identité réelle : c'était un ancien éleveur de chiens et il n'était pas venu seul mais en camion, accompagné d'une dizaine de ses bêtes. Il avait laissé son véhicule et ses animaux dans un bois voisin, bien cachés.

Et pourquoi ? Comment voulez-vous qu'un charlatan sans-le-sou nourrisse une dizaine de chiens ? En leur servant des cadavres, bien sûr. Johnny Porte-Bonheur qui (il faut le reconnaître) était complètement dérangé, tuait des gens pour nourrir ses chiens. Triste histoire. Lorsque les Fermiers découvrirent le pot-aux-roses, Johnny était déjà bien loin.
C'était il y a cinq ans. Depuis, Fred avait rejoint les Fils de Dredd. Et puis il y a quelques semaines de cela, de passage dans le

Poitou, il a entendu parler d'un homme ressemblant étrangement à Johnny Porte-Bonheur. Il décida alors de rester sur place pour faire sa petite enquête, espérant retrouver l'assassin de sa femme pour se venger. Il laissa les Fils de Dredd continuer leur chemin, promettant de les retrouver plus tard.

LES FRÈRES NOIRS

Parmi les tribus qui vivent à Loudun, celle des Frères Noirs est détestée. Il s'agit en fait d'une véritable secte, dirigée de main de maître par un gourou : Frère MDS. Le groupe compte près d'une cinquantaine de fidèles qui se veulent des satanistes exemplaires. Ils étaient les premiers à s'installer à Loudun, puis arrivèrent les Fermiers : les Dissidents de la COFEAP. Avec ces derniers, même si l'entente n'était pas excellente, ils avaient trouvé moyen de s'arranger.

L'ambiance fut moins bonne lorsqu'une tribu de Conservateurs, les Jésualistes, vint aussi s'installer dans les parages. Ceux-ci ne tolérèrent pas qu'une engeance sataniste vive près de chez eux. Ils passèrent un accord avec les Dissidents de la COFEAP et engagèrent de suite un groupe de Mercenaires pour faire fuir les Frères Noirs.

Les sectateurs refusèrent d'abandonner leur terre sacrée et se retranchèrent dans les locaux d'une vieille zone commerciale située au nord de la ville. Là, ils se barricadèrent et constituèrent des lignes de défense très efficaces. Les mercenaires ne parvinrent jamais à faire partir les Frères Noirs et ne réussirent jamais à pénétrer dans l'enceinte de CONFRAMA. Depuis, Fermiers comme Conservateurs ont peur que les satanistes ne sortent de leur enclos pour se venger.

Les trois groupes se sont donc alliés et un équilibre précaire s'est installé : les Fermiers produisent la nourriture pour tout le monde, les Conservateurs gèrent l'enseignement et les travaux d'aménagement, tandis que le groupe de Mercenaires assure la protection de la population locale. Les Frères Noirs sont les parias de ce système : ils ont dû apprendre à vivre en autarcie, sans jamais quitter la zone commerciale. La situation n'a pas évolué depuis plus de trois ans.

Les Frères Noirs comptent vingt-cinq hommes, quinze femmes et dix enfants. Dans l'enceinte de CONFRAMA, ils font pousser du blé, des légumes et élèvent quelques animaux (beaucoup de poules et quelques bœufs). En outre, ils possèdent quelques véhicules (trois voitures et deux motos), qu'ils ne peuvent plus utiliser, et quelques machines agricoles (deux tracteurs et une moissonneuse-batteuse).

Les Frères Noirs sont vêtus de robes, de moine pour les hommes, de nonne pour les femmes.

LE MALIN, DIABOLO ET SATANAS

La communauté des Frères Noirs fut créée il y a quelques années par Frère MDS. L'homme a beaucoup de charisme et un esprit bien torturé. Il avait entendu parler du satanisme et avait mûri de longue date l'idée de se construire son petit culte à lui, un jour où l'autre.

L'occasion se présenta lorsqu'il arriva à Loudun. Il découvrit de nombreux documents dans les ruines de la bibliothèque de la ville. Beaucoup d'entre eux expliquaient le passé historique de la cité et une illustration montrait le Diable planant au-dessus de plusieurs nonnes et de quelques moines. L'interprétation de Frère MDS ne fut pas tout à fait adéquate. Il crut comprendre que Loudun était la ville préférée du Malin ou, tout du moins, sa résidence secondaire. Il se persuada aussi que les nonnes et les moines vouaient en fait un culte à Satan. Voilà les bases, foireuses, du culte imaginé par Frère MDS, qui faisaient

CONFRAMA

Ce que les habitants de Loudun nomment CONFRAMA est en fait une immense zone commerciale (comme Paris-Nord II) qui regroupait autrefois une dizaine de grandes surfaces différentes. Il n'en reste plus que d'immenses hangars en tôle, dont les marchandises ont depuis longtemps été pillées. Ces hangars sont méconnaissables, excepté celui qui sert d'entrée, dont l'enseigne tient toujours (à une lettre près) : CONFRAMA.

Les Frères Noirs ont élu domicile ici et, pour se protéger, ont installé autour de la zone commerciale des barricades et des fils barbelés. Des miradors et des mitrailleuses sur les toits des hangars assurent une sécurité exemplaire. Entre les bâtiments, des parcelles de cultures, des potagers ou des pâtures ont été improvisés. Cela fait tout de même un espace important (10 hectares), suffisant pour que la tribu se nourrisse de ses travaux agricoles.

Dernière chose à savoir : la zone commerciale abrite de nombreux sous-sols, souvent effondrés. Ils ne sont pas connus, ni par les Fourmis, ni par les tribus avoisinantes, ni par les Frères Noirs eux-mêmes. On en reparlera...

PETIT ARRANGEMENT

Quelques minutes après leur accrochage avec les Hell's Angels, les PJs arriveront à la périphérie de Loudun. Le hasard fait qu'ils tomberont en premier sur CONFRAMA. La route est coupée car elle passe dans la zone commerciale. Si les PJs hésitent à s'approcher, des Frères Noirs viendront à leur rencontre, un drapeau blanc en main. Autrement, ils seront accueillis sans agressivité par les vigiles de l'entrée. Frère MDS recevra les PJs et se proposera de les aider, leur ouvrant les portes de CONFRAMA. Attention : Frère MDS est un malin et il s'arrangera pour que les PJs n'aient pas peur de lui. Par exemple, il simulera la méfiance. Il ne dira pas réellement ce que sont les Frères Noirs et les présentera comme des hommes de foi, sans plus préciser la nature de cette dernière.

Une fois que les PJs seront dans CONFRAMA et qu'ils auront parlé de leur problème de voitures, Frère MDS leur assurera qu'il peut les aider à réparer la casse et leur offrira l'hospitalité. Petit à petit (après la visite du coin, devant un bon repas), en jouant l'embarrassé, il expliquera aux PJs que les siens sont mal vus aux alentours, à cause de leur croyance hors normes. Il dira alors, d'un air timide à pleurer, qu'ils constituent une église sataniste ce qui "n'est pas vraiment à la mode". Il expliquera que tout cela se fait sans violence (des sacrifices ? de poulets, uniquement, de poulets...) et défendra sa foi avec un sérieux désarmant, renforcé d'un discours pseudo théologique de haut vol.

À partir de là, deux solutions : soit vous êtes très doué et vos PJs font confiance à Frère MDS, soit celui-ci voit bien que les PJs attendent la première occasion pour s'éclipser. Auquel cas il les prendra immédiatement en otages : dix Frères armés jusqu'aux dents se chargeront de les intimider.

Quelles que soient les circonstances exactes, Frère MDS proposera alors un marché aux PJs. Les Frères Noirs ne peuvent pas sortir de CONFRAMA. Or, cela fait longtemps que Frère MDS veut tenter une invocation du Diable en personne. Mais il lui manque toutes sortes de denrées (ou composantes de sort) nécessaires au rituel, et qui sont faciles à trouver à l'extérieur.

Il propose aux PJs d'aller chercher cette petite liste de matériel, en échange de quoi il les laissera se servir sur les véhicules dont dispose la communauté, prendre quelques bidons d'essence et (surtout) partir. En jetant un coup d'œil à la liste, les PJs se rendront compte que ce n'est pas bien difficile. Il n'y a donc aucune raison pour qu'ils refusent (s'ils ont encore le choix). Frère MDS les laissera donc partir, mais à pied et avec une seule arme chacun, en précisant que le centre de Loudun est à trois kilomètres de là. Si les PJs ont été particulièrement violents, il gardera peut-être l'un d'entre eux en otage, histoire de s'assurer de la fidélité de ses coursiers

de Loudun une terre sacrée. Mais ce n'était qu'un début.

Il trouva ensuite plusieurs ouvrages de théologie et affina ses connaissances : il apprit que le Diable prenait plusieurs formes, qu'il avait plusieurs noms (Satan, le Diable et le Malin), qu'un pentacle ou une croix renversée étaient ses symboles. Puis il découvrit qu'une messe noire consiste à faire une messe normale à l'envers, en disant toutes sortes d'insanités et en s'assurant de terminer par un sacrifice, humain si possible.

Le hasard le fit ensuite tomber sur une bande dessinée. Celle-ci laissait voir le Malin sous deux formes jusqu'alors inconnues. Les livres de la bibliothèque lui avaient montré "le Malin dans les murs du couvent de Loudun" sous les traits d'un être difforme, rouge, avec des cornes et une queue fourchue. La bande dessinée donnait les deux autres formes que prenait le Malin pour apparaître sous ses autres noms : un petit chien vert aux canines énormes et un être longiligne, violet, au sourire vicieux. Les noms respectifs étant, comme vous l'avez sans doute deviné, Diabolo et Satanas (qui étaient d'ailleurs très certainement les dénominations latines d'origine).

Voilà, voilà, vous devez maintenant avoir une idée assez juste du culte sataniste des Frères Noirs. Au tout début (il y a quatre ans), Frère MDS ne parvint à rassembler qu'une poignée de fidèles. Puis, peu à peu, le mouvement prit de l'ampleur et le gourou affina ses techniques de persuasion.

Attention cependant : les Frères Noirs ne sont pas qu'une bande de doux-dingues qui se prennent pour des satanistes. Ils sont tous complètement fanatisés par Frère MDS. Ce dernier a même institué un sacrifice humain tous les mois. Bien évidemment, comme la communauté vit repliée sur elle-même et que les visiteurs ne sont pas légion, les sacrifiés sont désignés au hasard... au sein de la communauté.

FRÈRE MDS

Frère MDS est un jeune noir de vingt-huit ans. MDS n'est évidement pas son vrai nom, il l'a pris pour rappeler les trois noms de son seigneur : le Malin, Diabolo et Satanas. Frère MDS est vêtu comme ses fidèles mais d'une manière plus excentrique, avec un chapeau haut-de-forme à la James Brown, des lunettes de soleil et toutes sortes de pendentifs. De l'extérieur c'est un homme charmant, bien qu'un peu extravagant. Il a beaucoup de charisme et une facilité naturelle à mettre les gens en confiance. Il semble toujours de bonne foi et, aux premiers contacts, les PJs n'auront pas du tout l'impression d'être face à un détraqué mental.

Et pourtant, Frère MDS est réellement atteint du bulbe : c'est un psychopathe à grandes tendances paranoïaques, qui traîne derrière lui un lourd passé psychiatrique. Il est lunatique, cruel et capable de n'importe quelle folie. Cela ne veut pas dire qu'il fait n'importe quoi. Il sait très bien où il va et dirige ses troupes avec une maîtrise parfaite, ayant instauré un culte de sa personnalité sans faille. Sa foi satanique est bien réelle.

LES AUTRES TRIBUS

Les autres tribus vivent dans les champs, aux alentours de Loudun. Ce sont des tribus classiques, dont les mœurs correspondent en tout point à celles des archétypes auxquels elles appartiennent (Fermiers, Conservateurs et Mercenaires).

Les PJs ont plusieurs options possibles :

• Ils peuvent décider de voler des véhicules appartenant aux habitants de Loudun pour s'enfuir aussi sec. C'est une très mauvaise idée. Dès qu'ils voient des étrangers, les Mercenaires veillent au grain. Si cela ne dissuade pas les PJs, les Mercenaires les prendront la main dans le sac. Il y a de la baston dans l'air, c'est sûr...

• Ils peuvent aussi tenter de persuader les tribus d'attaquer toutes ensemble les Frères Noirs, histoire d'éliminer ces indésirables une bonne fois pour toutes. Dans ce cas, le dialogue ressemblera sans doute à cela :

- Prendre CONFRAMA ?
- Oui, tous ensemble.
- De front ? Aucune chance, cela fait plusieurs années qu'on essaie. Au revoir, bonne journée.

• Reste une option : les PJs se font passer pour des voyageurs, récupèrent discrètement ce dont ils ont besoin et retournent sagement à CONFRAMA.

LA PETITE LISTE

Voici la liste des composantes de sort dont a besoin Frère MDS pour son invocation : une citrouille (il n'en pousse pas dans CONFRAMA), dix crucifix ayant appartenu à des Conservateurs, un chaudron, trente gousses d'ail, des abats de cochons, deux cornes de chèvres. Inutile de préciser où vos PJs trouveront toutes ces choses mais ce ne sera pas trop difficile. Entre les Dissidents de la COFEAP et les Jésualistes, ils n'auront pas de mal à voler tout ce qu'il faut

Néanmoins, en se mêlant à la population locale, les PJs apprendront au cours d'une conversation que "les étrangers sont rares à Loudun. Le dernier en date est parti ce matin même..." (ou la veille, c'est selon.). Il s'agit évidemment de Fred Trempier. En posant quelques questions à son sujet, ils apprendront que c'était un ancien Fils de Dredd qui recherchait un éleveur de chiens, enfin un truc bizarre et anecdotique...

REBONDISSEMENT

Quand les PJs retourneront à CONFRAMA, Frère MDS les accueillera avec son hypocrisie habituelle. Il demandera ensuite à voir les ingrédients qu'ils ont rapportés. Il semblera plutôt satisfait de ces petites courses, puis se tournera vers les PJs pour leur dire qu'il manque un ingrédient, nécessaire au bon déroulement de l'invocation."Quoi donc ?", demanderont sans doute les joueurs. "Mais vous !", répondra le gourou tandis qu'une dizaine de Frères Noirs mettront les PJs en joue avec des fusils à canon scié. Frère MDS éclatera alors de rire tandis que les PJs, désarmés, seront conduits vers des cages, dans un des hangars.Ils y resteront, enfermés et surveillés jusqu'à la nuit, jusqu'à minuit pour être précis.

À cette heure, huit Frères armés viendront les chercher et les conduiront jusqu'à un autre hangar, plus isolé. Là, tous les fidèles sont réunis et participent à ce qui semble être une cérémonie. Au fond de la salle, derrière une sorte d'autel, Frère MDS harangue la foule et conduit ce qui doit être une messe noire. Devant lui se trouve une énorme fosse. Celle-ci s'enfonce dans le sol, dans les ténèbres, et ses parois semblent constituées de plaques de métal soudées les unes aux autres. Le fond de ce puits se trouve dix mètres plus bas et donne dans les sous-sols de la zone commerciale. C'est d'ailleurs le seul accès que connaissent les Frères Noirs pour accéder aux réseaux souterrains.

IN DOG WE TRUST

Comme cela a été expliqué plus haut, Frère MDS a instauré un sacrifice humain mensuel. Ce qu'on ne vous a pas dit, c'est en quoi consiste exactement ce sacrifice. Il se trouve que les sous-sols de la zone commerciale sont infestés par une meute de chiens,"les cerbères de l'enfer"comme aiment à les appeler les Frères Noirs. De crainte de se faire dévorer par ces chiens maléfiques, les sectateurs ne descendent jamais dans le puits, mais y jettent de la viande pour nourrir les bêtes (voilà à quoi sert l'élevage).

Une fois par mois c'est un fidèle qui est balancé dans le trou, et inévitablement dévoré par les toutous.

Et bien sûr, à la fin de l'invocation, en guise de méga offrande au Diable, Frère MDS ordonnera qu'on pousse les PJs dans la fosse. C'est le plongeon.. et la chute.

En bas, c'est le noir complet : ou bien vos PJs ont de quoi fabriquer des torches, ou bien ils avanceront à tâtons. Les sous-sols sont constitués de boyaux et de galeries de types très variés : réseau d'égouts, tuyaux d'aération, ancien parking, stocks, couloirs d'entretien...

Quelques minutes après" l'arrivée"des PJs, les huit chiens affamés qui vivent dans les sous-sols viendront à leur rencontre. Le combat risque d'être très difficile, voire meurtrier pour certains PJs : il fait noir et les seules armes à disposition sont improvisées" (par exemple des barres de fer qui traînent dans les galeries, des bouts de métal rouillés et ébréchés en guise de couteaux...). Lorsque six des chiens seront tués, les deux autres s'enfuiront.

Il faudra encore que les PJs trouvent une sortie. Si les Frères Noirs n'en ont pas découvert, il y a une raison : la grande majorité des issues sont bloquées par des éboulements. Il en reste tout de même quelques-unes, difficiles à trouver (quelques heures d'errance quoi...), qui donnent dans les marais voisins. C'est par là que les PJs pourront s'enfuir.

J'allais oublier ! Les chiens ! Vous avez compris : Johnny Porte-Bonheur et Frère MDS ne sont évidemment qu'une seule et même personne. D'ailleurs, à propos de Frère MDS, son invocation de Satan échouera et il devra inventer un nouveau mensonge à ses fidèles pour expliquer son échec.

CONCLUSION OUVERTE...

Une fois dehors, nul doute que les PJs voudront se venger de Frère MDS. Le plus efficace est encore de s'allier avec les autres tribus. Connaissant désormais un moyen d'attaquer les Frères Noirs" de l'intérieur " (en utilisant la sortie trouvée par les PJs), les habitants de Loudun se laisseront aisément convaincre.

CASTING

Les Frères Noirs

Tribu :	Justiciers
Nombre :	50
Force :	6
Endurance :	5
Agilité :	4
Précision :	5
Rapidité :	5
Beauté :	5
Intelligence :	5
Perception :	5
Points de vie :	20
Seuil d'inconscience :	5
Prestige :	10
Charge :	16
Combat :	75
Conduite :	60
Discrétion :	45
Lancer :	75
Marchandage :	50
Mécanique :	50
Premiers soins :	50
Repérage :	50
Résistance :	55
Acrobatie :	45
Séduction :	20
Tir :	75

Talents spéciaux : Construction, Agriculture et élevage.
Défauts : satanistes et fanatiques.
Équipement : Canon scié ou Revolver ou Arbalète, le tout chargé. Robes noires et sandales renforcées.

Les Mercenaires

Tribu :	Mercenaires
Nombre :	20
Force :	6
Endurance :	6
Agilité :	5
Précision :	5
Rapidité :	5
Beauté :	4
Intelligence :	4
Perception :	5
Points de vie :	24
Seuil d'inconscience :	6
Prestige :	10
Charge :	18
Combat :	55
Conduite :	50
Discrétion :	45
Lancer :	55
Marchandage :	45
Mécanique :	45
Premiers soins :	50
Repérage :	45
Résistance :	60
Acrobatie :	50
Séduction :	50
Tir :	50

Talents spéciaux : Combat urbain et Spécialisation en arme (soit 80% avec l'arme choisie).
Défauts : Désagréable.
Équipement : une arme au choix chacun (cinq armes lourdes au total), une veste en cuir.

Les Dissidents de la COFEAP et les Jésualistes

Tribu :	Fermiers et Conservateurs
Nombre :	100 Fermiers et 50 Conservateurs
Force :	4
Endurance :	5
Agilité :	5
Précision :	5
Rapidité :	5
Beauté :	5
Intelligence :	6
Perception :	5
Points de vie :	20
Seuil d'inconscience :	5
Prestige :	11
Charge :	13
Combat :	45
Conduite :	50
Discrétion :	55
Lancer :	45
Marchandage :	50
Mécanique :	55
Premiers soins :	50
Repérage :	55
Résistance :	45
Acrobatie :	50
Séduction :	45
Tir :	50

Talents spéciaux : Agriculture et élevage, Pêche, Richesse.
Défauts : Loyal.
Équipement : un chapeau de paille, une Fourche, une Hachette. Parfois une Arbalète.

Les Chiens

Nombre :	8
Force :	6
Endurance :	4
Agilité :	6
Précision :	3
Rapidité :	6
Perception :	6
Points de vie :	16
Seuil d'inconscience :	4
Combat :	60
Discrétion :	30
Repérage :	60
Résistance :	50
Dom. dus aux morsures :	1D6-1.

Pour les Hell's Angels : ne vous fatiguez pas ! Récupérez des PNJs d'un ancien scénario ou improvisez-les sur le tas. Ils n'ont pas d'importance.
Pour Frère MDS : il suffit de prendre les caractéristiques d'un Frère Noir et de le booster, tout en lui ajoutant quelques Défauts de psychotique.

Texte : Patrick Renaud
Illustrations : Courtal

LA PHALANGE NOIRE

Conçu pour un groupe d'aventuriers expérimentés et entreprenants, ce scénario associe magie noire et résistance. Bien qu'il ne soit pas indispensable, le supplément Résistances peut s'avérer très utile pour gérer les intervenants, ouvrir de nouvelles pistes et, avec un minimum de travail, transformer ce simple scénario en une véritable campagne.

La Phalange

Les Nécrosiens qui composent cette petite communauté sont tous d'anciens collaborateurs actifs du Nouvel Ordre. Lassés d'obéir à de simples humains, ils se sont fédérés autour du puissant Ke'Tar, un Ygwan aux ambitions beaucoup plus séduisantes. Sous ses ordres, les Nécrosiens se sont installés dans une ancienne mine du Shaaken et ont nettoyé les alentours avant de s'attaquer aux projets de leur maître. Ils se mirent à étudier les Incarnations pendant une dizaine d'années, analysant le processus de métamorphose, les forces et les faiblesses octroyées par le stade ultime et surtout les propriétés du fameux élixir. Lorsqu'ils furent à même d'en créer artificiellement, Ke'Tar et sa troupe se mirent à commercialiser le fruit de leur travail. Grâce aux contacts de l'Ygwan et à la rapidité du processus de création, le commerce de l'élixir devint vite une véritable industrie. Seulement, pour répondre à une demande sans cesse croissante, les Nécrosiens eurent besoin de plus en plus de leur précieuse matière première. Ke'Tar conclut donc un marché avec une de ses vieilles connaissances, un humain responsable du transit des esclaves à Käm qui, motivé par l'aspect grassement lucratif de l'entreprise, fournit des esclaves héossiens à la Phalange, qui put ainsi continuer à créer des Incarnations, à les gaver d'âmes anthéennes et à les détruire pour récolter le précieux élixir.

L'élixir des ténèbres

Ke'Tar s'attira ensuite les faveurs d'un Grand Maître du culte des Limbes. Horn fit son entrée au sein de la Phalange moins de deux ans avant le début de ce scénario et, malgré des principes légèrement différents de ceux de ses nouveaux associés, accepta de travailler sur les possibilités de manipuler l'élixir pour en faire un vecteur de Nécrose. Après une année d'intenses recherches, le Grand Maître et son disciple finirent par trouver un moyen d'inclure les germes de la Nécrose dans l'élixir d'Incarnation. Quiconque boirait ce breuvage

progresserait désormais sur la voie des ténèbres au lieu d'accroître la puissance de son âme. Horn, qui avait toujours cru œuvrer pour la communauté nécrosienne, souhaitait juste faciliter l'évolution de ses semblables. Aussi, lorsqu'il réalisa que Ke'Tar commercialisait cet élixir modifié, Horn ne put que désapprouver l'idée de nécroser des individus non consentants. Selon lui, la décision de se tourner vers la Nécrose se devait d'être un choix, une implication volontaire, et non une punition. C'est pourquoi il décida de quitter la Phalange, emmenant avec lui son jeune disciple, une somme rondelette puisée dans les réserves de la Phalange et un flacon du puissant élixir corrompu.

L'introduction des PJ

Pour commencer ce scénario, les PJ doivent se trouver à Käm. Les possibilités sont nombreuses (manifestation religieuse, foire commerciale ou réunion clandestine, si les personnages sont déjà impliqués dans la résistance), mais l'idée du convoi reste la plus séduisante. Les PJ peuvent être contactés pour servir d'escorte à un convoi marchand en partance pour la cité des portes. Cette petite introduction leur permettra de rencontrer un ou deux personnages intéressants lors du voyage, dont vous saurez improviser les éventuels rebondissements (attaque de nomades, intervention d'une patrouille du Nouvel Ordre et autres petites gâteries). Lorsque les PJ seront à Käm, quel que soit le jour, vous pourrez encore prolonger un peu l'action en mettant en scène quelques aventures typiquement urbaines (fusillade en pleine rue, cérémonie religieuse du Nouvel Ordre) ou bien entrer directement dans le vif du sujet. À l'une des portes de la cité, alors que les PJ arrivent, repartent ou se promènent, ils pourront remarquer une intense agitation dans les rangs des voyageurs en partance. Étant donné le nombre de visiteurs et la lenteur des contrôles, les zones de transit douanier sont toujours extrêmement animées, mais un incident tout à fait inhabituel viendra s'ajouter au chaos familier. La foule va s'écarter pour laisser progresser un groupe de Nécrosiens en tenue officielle (voiles sombres, cagoule pointue et emblème du Nouvel Ordre) et il ne faudra que quelques secondes aux PJ pour découvrir que les Nécrosiens tentent de rattraper un jeune Boréal qui se fraie tant bien que mal un passage dans la masse des voyageurs. Le Boréal se dirigera droit sur les PJ et, avant qu'ils n'aient pu réagir, il s'appuiera contre l'un d'eux pour lui glisser un objet dans la poche. Si les PJ tentent d'éviter le Boréal, celui-ci confiera son mystérieux présent à un passant (le destinataire lui est complètement égal). Dans ce cas, veillez à bien décrire la scène aux PJ, de façon à les intriguer et à leur donner envie de suivre l'heureux bénéficiaire. Quoi qu'il arrive, le fuyard sera rejoint par ses poursuivants qui le terrasseront au moyen d'un puissant sortilège. Le corps sera ensuite emporté sous la surveillance de soldats du Nouvel Ordre, alertés par les clameurs.

Peu importe le flacon...

Le jeune Boréal n'était autre que Helden, le disciple du Grand Maître des Limbes. Se sachant poursuivis, les deux adeptes ont fui jusqu'à Käm, mais il n'aura fallu que quelques jours aux Nécrosiens de la Phalange pour parvenir jusqu'à la cité des portes, mettre leurs propres relations sur le coup et retrouver la trace des deux traîtres. Découvert, Horn confia le flacon à son disciple et disparut pour sauver sa vie. Abandonné par son maître, Helden tenta de quitter la ville mais fut très vite intercepté par une patrouille de Nécrosiens du Nouvel Ordre. C'est ainsi, quelques heures plus tard, qu'il fut exécuté sous les yeux des PJ. Si ceux-ci ont récupéré le flacon, aucun problème. Les choses se compliquent s'ils ont préféré éviter les ennuis et que l'élixir a atterri dans les poches d'un anonyme passant. Dans ce cas, deux solutions. Soit les PJ décident de suivre le porteur du flacon (un Mélodien vêtu à la mode marchande de Käm), soit ils tournent la page et laissent le Mélodien se fondre dans la foule. Il n'est pas indispensable que les PJ aient le flacon en leur possession, l'essentiel étant qu'ils comprennent que l'objet intéresse de très près les Nécrosiens, peut-être même le Nouvel Ordre, et qu'un jeune Boréal s'est donné beaucoup de mal pour s'en débarrasser avant de mourir. Si les PJ suivent le Mélodien, improvisez une série d'événements qui pourra être longue et palpitante à souhait. Il est possible de mettre sur pied une éventuelle "course au flacon", qui pourra changer de mains, être revendu, volé, perdu... Les souterrains de Käm, les mendiants de la Fange (cf. Résistances), un groupe de traqueurs de stèles ou une petite guilde marchande feront d'excellents acteurs, alors n'hésitez pas. Si les PJ se désintéressent totalement du flacon, il vous faudra mettre en scène une autre rencontre, avec Horn cette fois-ci.

Le Grand Maître a non seulement assisté à l'exécution de son disciple, mais il a également vu le visage du nouveau porteur et aura réussi à le suivre quoi qu'il arrive. À partir du moment où les PJ ont le flacon en leur possession (ce qui peut prendre plus ou moins longtemps), Horn interviendra pour leur raconter son histoire. Si les PJ n'ont pas le flacon, il vous faudra les faire rencontrer Horn en grande discussion avec les propriétaires de l'objet. Les PJ doivent comprendre que le Darken, atteint de Nécrose et visiblement très fatigué, tente d'expliquer son histoire à celui (ou ceux) qui détien(nen)t le flacon. Vous pouvez même jouer sur la Nécrose apparente de Horn pour faire croire aux PJ qu'il s'agit d'un Nécrosien mal intentionné et que le(s) porteur(s) du flacon risque(nt) fort d'avoir à combattre. Cela devrait suffire à motiver les PJ de mettre enfin un pied dans l'engrenage.

Le rituel

Il combine trois sortilèges : Naahs, Lien et Leg. Naahs est une variante des pouvoirs shaaniques dont les Nécrosiens se servent généralement pour causer du tort à leurs victimes. Dans le cas présent, Horn se contentera de faire couler le sang pour créer un contact physique avec un des PJ. Lien permet à l'adepte d'établir une relation durable avec un sujet. Ce lien, à la fois empathique et physique, sera utilisé par Horn pour transmettre des informations à sa cible et partager ses émotions. Leg, qui est décrit en détail dans le supplément Résistances, permet de transférer un ensemble de données émotionnelles (rêves, souvenirs, images) au sujet visé. Ces trois sortilèges combinés vont permettre à Horn de suivre sa cible et de lui envoyer des messages qui passeront, aux yeux du PJ visé, pour des souvenirs ou des connaissances personnelles. Étant donné la puissance du rituel, il n'y a pratiquement aucune chance pour que le personnage soupçonne une intervention extérieure (jet sous âme + personnel + shaan/foi à -15 pour comprendre).

... Pourvu qu'on ait l'adresse

Après d'éventuels malentendus, Horn se présentera sans détour et jouera la carte " j'ai des informations capitales à vous révéler " Il parlera de la Phalange, de l'élixir et de son commerce, de la Limbe (c'est le nom qu'il donne à l'élixir corrompu) et des projets de conquête du chef ygwan. Tout ce qu'il demandera aux PJ, c'est de se rendre à Wana pour remettre le flacon à une de ses vieilles amies, une Feling nommée Aurore boréale. Si les PJ acceptent (Horn est à même d'offrir une partie du butin dérobé chez les Nécrosiens, soit plus de 150 Aminas), le Grand Maître prendra congé sans plus attendre. Il est activement recherché par la communauté nécrosienne de la cité et, comme il pourra l'expliquer aux PJ, les mœurs de ses semblables n'ont rien à envier à celles des humains. Avant de partir, Horn fera une chose que les PJ ne doivent normalement pas remarquer (vous pouvez accorder un jet de Vigilance à -15 aux personnages qui seront vraiment sur leurs gardes). Il portera un doigt à ses lèvres, y déposera un peu de salive, puis passera ce doigt sur un de ses ongles. Ensuite, toujours aussi naturellement, il effleurera de son doigt humide la peau d'un des PJ. Horn aura pris soin de choisir un personnage à la grande sensibilité car il a besoin d'un sujet réceptif pour accomplir son rituel. Plus tard, probablement dans la nuit, le Grand Maître utilisera sa salive pour provoquer une coupure sur la peau du personnage touché. Improvisez une scène au cours de laquelle ce personnage va se blesser très légèrement, en enlevant son armure, en passant trop près d'un lierre saillant ou en cassant un verre dans une auberge. Il est important qu'un peu de sang soit versé pour permettre à Horn d'établir un contact physique avec le personnage. Grâce à ce contact, il va pouvoir effectuer un rituel complexe destiné à établir un contact durable avec ce personnage (cf. " Le rituel ").

Wana

Si vous ne possédez pas le supplément Résistances, sachez que la cité libre est un gigantesque complexe de bâtiments de tous styles, bâtis sur un sol gelé et protégé du froid par un champ d'énergie produit par une dizaine de centrales verticales. On y trouve de tout, tout peut y arriver et vous saurez bien improviser quelques aventures capables d'égayer le séjour des PJ. Les principaux sites sont le quartier du marché et sa longue promenade givrée (où se réunissent tous les commerçants imaginables), les locaux du Consulat (le gouvernement de Wana) et de la Ligue (l'organisation résistante), ainsi que les Ateliers (des usines tenues par des Kelwins). La Serre est un immense dôme de verre qui abrite toutes les espèces connues (et inconnues) de fleurs et de plantes. Une vingtaine de Felings des Herboristes y assurent une permanence de la guilde, dont les quartiers généraux se trouvent à Nemrald.

De Käm à Wana

Après leur avoir fait promettre de se montrer discrets, Horn aura confié le flacon et l'adresse de la Feling aux PJ. Ceux-ci devront donc se rendre à Wana, ce qui, malgré les apparences, n'est pas chose simple. La cité libre ne possède pas de porte de transfert officielle, les seuls portails de trihnite actifs étant contrôlés par les réseaux rebelles, et le voyage prendrait de longs mois par la route. Aussi, il est conseillé de faire tomber les PJ sur un petit groupe de résistants (aux

portes de Käm, dans une auberge ou en chemin), qui pourront leur apprendre l'existence de portails et les guider vers les représentants locaux de la Clef d'argent, le réseau responsable des portails clandestins. Improvisez les présentations, les éventuels détours et l'emplacement exact du portail, ainsi que l'arrivée des PJ à Wana, où ils seront accueillis par d'autres résistants. Il est également possible d'emprunter la voie des airs, via la guilde des Bateleurs qui possède un petit comptoir à Käm. Dans ce cas, le voyage se fera en Delhifel ou en coque volante, selon votre humeur et les moyens des PJ. Là encore, il est possible de mettre en scène toutes sortes d'imprévus, depuis le départ de Käm jusqu'aux portes de Wana, sans oublier les aléas du voyage (tempêtes aériennes, contrôle du Nouvel Ordre).

Les Maîtres Herboristes

Aurore boréale habite le quartier des Dômes, en plein cœur de Wana, et travaille à la Serre en tant que responsable de la climatisation. Son adresse exacte, le 31 rue d'Ambre, correspond à un immeuble communautaire où vivent une petite vingtaine de Felings, tous employés à la Serre. On peut trouver Aurore à la Serre durant la journée et à son domicile après 20 heures. Lorsqu'ils auront trouvé Aurore, une charmante Feling vêtue de bleu et de vert pâle, les PJ devront la jouer fine. La demoiselle, engagée dans la résistance et membre actif de la puissante guilde des Maîtres Herboristes, risque de prendre toutes ses précautions face à ces curieux étrangers. Le flacon d'élixir et un discours convaincant la décideront à faire héberger les PJ chez Pierre de Lune, un autre Feling des Maîtres Herboristes. Celui-ci se montrera accueillant, chaleureux et cultivé mais, tout comme son amie, le Feling fera tout pour cacher les véritables activités de la guilde des Herboristes. Cette dernière possède effectivement la Serre de Wana, où elle peut expérimenter toutes sortes de plantes et de fleurs, mais elle propose également un service d'assassinats sur mesure qui n'aurait rien pour plaire aux autorités de la cité libre.
Le soir, Aurore et son ami pourront apprendre aux PJ ce qu'ils savent du commerce de l'élixir, dont la vente est relayée par une dizaine de guildes marchandes. L'élixir corrompu n'est pas encore officiellement arrivé sur le marché, mais Aurore comprendra très vite le danger représenté par la vente libre de Nécrose. C'est pourquoi elle proposera aux PJ de porter l'affaire devant le conseil d'urgence de la Ligue, l'organisation résistante de Wana. À partir de ce moment, la progression des PJ sera marquée par les événements décrits ci-dessous. N'oubliez pas que les Nécrosiens sont aux trousses des PJ, que Horn est toujours présent grâce au Lien et que le Nouvel Ordre commence à s'intéresser de très près à l'affaire.

Les Nécrosiens

Depuis la mort de Helden à Käm, les Nécrosiens n'ont pas interrompu leurs recherches. Ils ont mis la main sur Horn, qui a réussi à s'en sortir au prix d'un éprouvant combat magique, et ont compris que le flacon avait d'ores et déjà quitté la ville. Les efforts de puissants mages leur ont permis de retrouver la trace de l'élixir et de localiser sa présence à Wana. Dès lors, les Nécrosiens se sont lancés à la poursuite des PJ. Comme il leur serait trop risqué de s'aventurer à Wana (où l'on ne trouve aucun Nécrosien, ils useront de leurs sortilèges depuis un campement de fortune installé dans une

forêt voisine. Ces sortilèges (Souffrances et Frustration) atteindront toujours le porteur du flacon et son plus proche voisin, quelles que soient les précautions que prennent les PJ, car les Nécrosiens utiliseront l'aura du flacon d'élixir comme relais. Si vous ne possédez pas le Livre des Schèmes, utilisez le petit système suivant.

Lancez un jet pour le Nécrosien (potentiel d'attaque de 30) et faites lancer un jet sous "âme + relationnel + shaan/foi" (le meilleur des deux) aux deux PJ visés. Si les PJ obtiennent une marge de réussite supérieure, ils contrent le sortilège. Sinon, la différence entre les deux marges de réussite servira à déterminer la durée des effets (marge Nécrosien - marge PJ en minutes). Souffrances provoque de violentes douleurs et Frustration instaure le doute et la fatigue mentale. Si vous le désirez, vous pouvez même faire intervenir une entité (Zombie ou Squelette) et l'envoyer affronter les PJ. Assez proches de la cité, les Nécrosiens pourront se permettre de maintenir leurs invocations assez longtemps pour qu'elles trouvent les PJ. Utilisez les sortilèges à bon escient, pour instaurer un climat d'insécurité et d'angoisse, mais n'abusez pas de la puissance de feu des Nécrosiens (qui ne sont que cinq, et qui auront beaucoup de mal à rester cachés s'ils mitraillent à tout bout de champ).

Horn

Le Grand Maître des Limbes a peut-être réussi à échapper aux Nécrosiens de Käm, qui ont très vite compris que les PJ étaient leur véritable priorité, mais il ne se risquera pas à traverser le pays pour suivre ces derniers jusqu'à Wana. Il restera caché à Käm et utilisera le Lien pour surveiller l'évolution du groupe. Si vous jugez que les PJ sont vraiment en mauvaise posture, vous pouvez faire intervenir Horn, qui se servira du Lien pour invoquer une entité (Squelette ou Vampire) via le corps de son hôte. Celui-ci perdra totalement ses facultés au moment de l'incantation et restera ensuite inconscient pendant quelques heures. Les autres PJ seront persuadés que c'est leur ami qui vient d'invoquer la puissance.

Pensez surtout à vous servir du Lien pour troubler le personnage, lui apporter des révélations (du genre "je suis sûr de connaître ce lieu") ou lui souffler des messages personnels de Horn.

Le Nouvel Ordre

Les Nécrosiens de Käm étant très proches des autorités du Nouvel Ordre, vous pouvez faire intervenir des patrouilles humaines durant le voyage des PJ, avant et après Wana, mais pas durant leur séjour dans la cité libre. Les dirigeants de Wana sont autonomes (et rebelles) et ne permettront pas que des patrouilles viennent s'immiscer dans leurs affaires. Par contre, il est possible que les PJ se fassent prendre en chasse par des navettes, qu'ils soient reconnus à un contrôle... Le passage à Wana n'étant qu'une petite partie du scénario, vous aurez de nombreuses occasions d'employer de braves soldats humains pour corser la progression des PJ.

Le conseil d'urgence

Aurore s'empressera de contacter un des Lieutenants de la Ligue pour faire son rapport sur les précieuses révélations des PJ. Ensuite, que ceux-ci souhaitent ou non y participer, la Ligue organisera un conseil d'urgence auquel tous les membres importants seront présents. Si les PJ sont présents, ils pourront côtoyer quelques-uns des plus grands résistants du continent et intervenir pour donner leur opinion au cours des discussions. Sinon, ils seront contactés (où qu'ils soient) par un Émissaire de la Ligue, après la réunion. L'Ygwan, nommé Lk'Nyr, viendra leur demander officiellement leur aide.

Les résistants ont en effet décidé de lever une petite armée pour éradiquer la Phalange, mais ils ne savent absolument pas où se trouvent les Nécrosiens. Si les PJ assistent à la réunion, cette demande leur sera faite à cette occasion. C'est là que Horn va intervenir, via le personnage avec qui il a tissé le Lien, en prenant directement la parole. Il dira simplement "je peux vous guider", d'une voix lointaine et grave, avant de reprendre le contrôle de son corps. Les prêtres présents, ou l'Ygwan, comprendront l'existence du Lien et feront immédiatement procéder à un rituel religieux visant à extraire les informations contenues dans l'esprit du personnage. Ils y découvriront un ensemble de souvenirs parasitaires, appartenant à Horn, qui leur permettront de tout apprendre sur la Phalange. Le Grand Maître a en effet inclus tous ses souvenirs personnels relatifs à la Phalange dans l'esprit du personnage.

Ensuite, les PJ seront invités à participer au raid. S'ils acceptent, ils pourront aider la résistance et, accessoirement, découvrir quelques-uns des secrets militaires de la Ligue. Si vous possédez Résistances, aucun problème. Sinon, improvisez des hangars, des portes de transfert, des engins aériens, des armes technologiques et tout ce que vous jugerez nécessaire pour une mission de grande envergure. La Ligue est vraiment très puissante...

Dénouement

Le scénario doit se terminer après la destruction de la Phalange et de ses membres. Le repaire des Nécrosiens se trouve en plein cœur des montagnes du Shaaken, dans une vieille mine transformée en complexe troglodyte. La Phalange ne compte plus qu'une petite dizaine de Nécrosiens, dont le terrible Ke'Tar, car deux équipes ont en effet quitté la mine pour suivre Horn et les PJ. Il vous faudra improviser les détails du voyage, les dispositifs et le déroulement de la bataille (les PJ peuvent avoir leur mot à dire), ainsi que le(s) combat(s) final(s). Bien que sur leurs gardes après la trahison de Horn, les Nécrosiens ne s'attendaient pas à une attaque. L'effet de surprise jouera en faveur des résistants. Vous avez carte blanche quant aux éventuels rebondissements (éboulement souterrain, retour d'une équipe de cinq Nécrosiens, arrivée de renforts humains, révolte d'une Incarnation), mais gardez à l'esprit les trois points suivants :

- Ke'Tar se battra jusqu'à la mort et n'hésitera pas à utiliser tout l'arsenal de pouvoirs magiques et nécrosiens décrits dans le Livre des Schèmes ;
- les Incarnations étant contrôlées par les Nécrosiens et maintenues dans des dispositifs magiques, elles ne pourront en aucun cas se battre contre les résistants (les Nécrosiens ne prendront pas le risque de "réveiller" un de leurs monstres, qui se retournerait immanquablement contre eux) ;
- enfin, quoi qu'il arrive, prévoyez un final "tout feu tout flamme" et n'oubliez pas de permettre aux PJ de garder des liens avec les résistants.

Horn mourra dans la foulée, assassiné par les Nécrosiens de Käm, mais il prendra le temps de transmettre au personnage lié un ensemble de souvenirs personnels, en cadeau d'adieu. Ce personnage gagnera 10 points en Culture Nécrosienne, 2 en Langage des Schèmes et 3 en Légendes, mais contractera en contrepartie une phobie incapacitante des Incarnations. À l'avenir, vous pourrez utiliser ce legs pour créer d'étranges souvenirs et ouvrir de sympathiques pistes de scénarios.

Dans la mine, il sera possible de récupérer un peu d'élixir d'Incarnation (un peu, car la majeure partie vient d'être livrée aux différents relais commerciaux de la Phalange, dommage). Cet élixir (qui est bon) pourra offrir les avantages décrits à la page 99 de Shaan, avec un total de 50 points de Corps pour les trois flacons récupérables (50 points d'acquis et 1d4 point(s) d'âme à 50 personnes).

Texte : Julien Blondel
Illustrations : Bittler

Les PNJ

Horn

Darken nécrosé, Grand Maître des Limbes
âme -1, **corps** 5, **esprit** 4, **sensuel** 3, **relationnel** 4, **personnel** 3
Pugilat 14, **Vigilance** 16, **Médecine** 18, **Culture Nécrosienne** 20, **Psychologie** 16, **Foi** 25 (pouvoirs au choix)

Les Nécrosiens de la phalange

20 au total, toutes races
âme -1, **corps** 4, **esprit** 3, **sensuel** 3, **relationnel** 3, **personnel** 2
Pugilat 15, **Armes Courtes** 14, **Vigilance** 15, **Éducation Physique** 12, **Foi** 15 (adeptes d'Aken ou des Limbes) ou toute compétence magique utile à 15 (sorts offensifs)

Ke'Tar

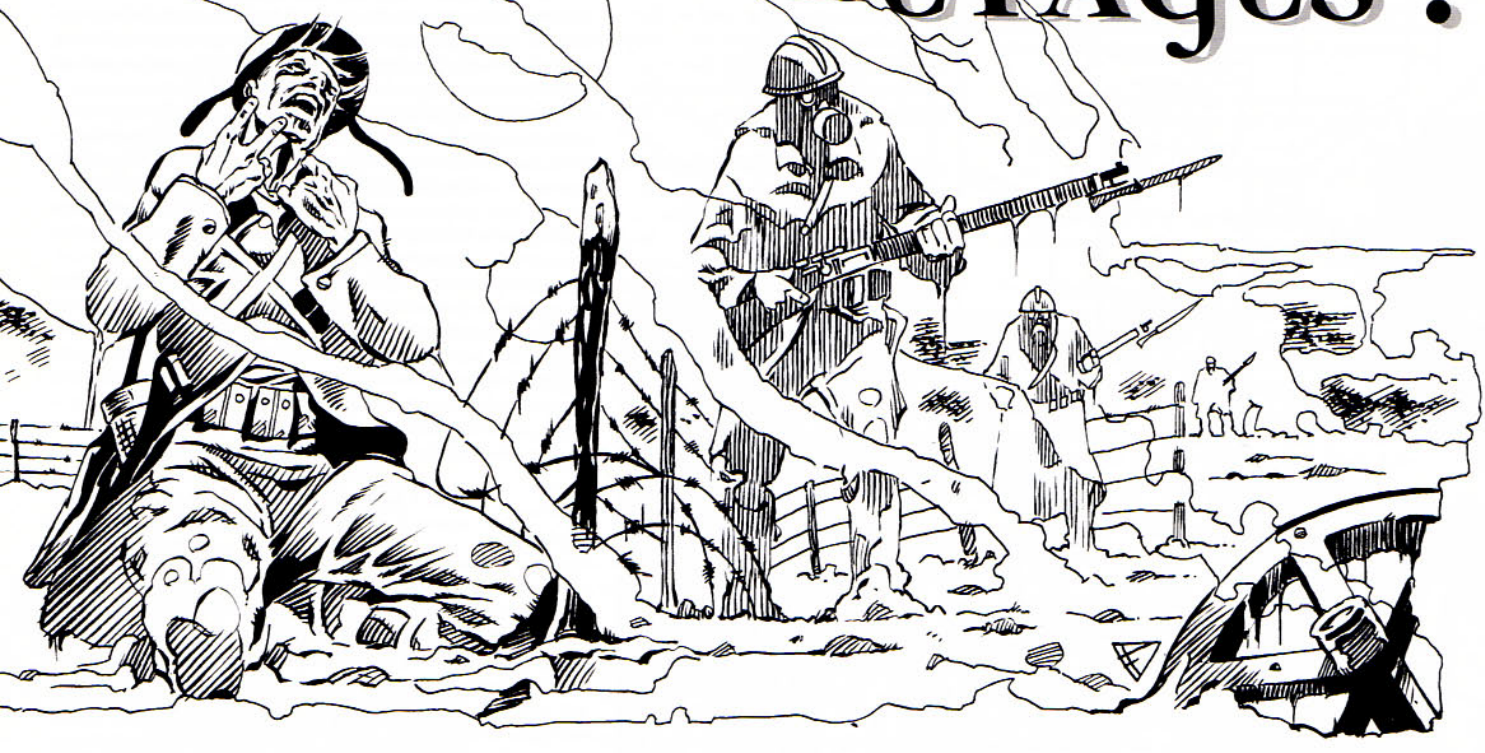
Mage Ygwan nécrosé
âme -2, **corps** 4, **esprit** 5, **sensuel** 4, **relationnel** 5, **personnel** 3
Pugilat 15, **Stratégie** 18, **Éducation Physique** 16, **Discrétion** 15, **Psychologie** 20 et toutes compétences magiques utiles à 25 (magie Nomoï et des Limbes)
Couronne de Supériorité (puissance du trihn 4, charges 5, sauvegarde sous " âme + personnel + défense magique -14 ") **Effet :** comme le sort Mauvaise Conscience, avec une perte de 5 points de corps.

Aurore, les Herboristes et les résistants possèdent des caractéristiques moyennes, les compétences classiques à 14 et les compétences spécifiques à 20.

Gagnant du concours de scénarios
Bravo petit, tu me plais...

Un scénario pour *Maléfices*

GAZ À TOUS LES ÉTAGES !



Ce scénario pour le regretté jeu Maléfices peut convenir à toutes sortes de spécimens de joueurs de jeu de rôles dont le nombre pourra être celui qui vous plaira (si vous saviez ce que je m'...). Le Maître de Jeu devra être gentil, avoir prévu quelques gâteaux secs et des verres de lait pour chacun d'entre eux. Accessoirement, le gourou de cette dangereuse assemblée de sectaires satanistes (ne niez pas, avec tout ce qu'il y a écrit ci-dessous !) devra faire un effort pour donner un minimum d'épaisseur à son interprétation des PNJs, sans hésiter à donner dans la caricature : de Hermonville est torturé, Madame Le Houx est éplorée, Monsieur Polymathe est exalté...

Kseki ki va s'amuser ?

Dans la mesure où il s'agit d'interpréter des employés modèles de la firme Fertiligrains, les PJs devront probablement être créés spécialement pour l'occasion. Néanmoins, si vous possédez un vieux perso au chômage, n'hésitez pas, il est embauché pour l'occasion. Le Maître de Jeu pourra laisser ses joueurs incarner n'importe quel type d'employé et leur laisser le choix entre des possibilités aussi exaltantes que comptable, ouvrier, ingénieur, contremaître, secrétaire, livreur, coursier, vigile... Ça les changera un peu des mages-guerriers et des tueurs-ninjas. Forcez-les à bien définir leur emploi dans l'entreprise ; cela déterminera ce qu'ils peuvent savoir ou non plus tard.
Le scénario se déroulant durant la Grande Guerre, c'est l'occasion ou jamais d'introduire des personnages féminins crédibles (autres que femme au foyer ou p... , euh... aventurière) puisque, pendant que leurs chers époux allaient se faire débiter en rondelles sur le front, on proposait pour la première fois aux femmes de tenir un rôle important dans l'économie.

Il était une fois...

La firme Fertiligrains est une société en commandite (les commanditaires apportent des capitaux comme les actionnaires mais n'ont ni responsabilité financière, ni droit de parole au conseil d'administration) basée dans la bonne ville du Havre et spécialisée dans les dérivés chimiques, plus particulièrement les engrais. Depuis sa création, en 1885, la firme est dans le patrimoine de la famille de Hermonville, honnêtes hobereaux normands. Près de 30 ans après sa création, Fertiligrains est toujours dirigée par un fils de Hermonville, Baptiste en l'occurrence. Ce Baptiste, la quarantaine bourgeoise, dégarnie et empâtée, est le symbole même de la réussite sociale : une femme jeune et belle, trois enfants, un gentil lévrier (Popol, notez, ça peut être important pour le scénar'...) et un vaste appartement dans une belle maison de maître du centre ville.
Pourtant, à l'orée de cette funeste année, son avenir est bien sombre : de fait, son entreprise est au plus mal. Les engrais chimiques Fertiligrains ("À coup sûr, avec Fertiligrains, vous multiplierez vos grains !"), dépassés par les progrès des géants de la chimie allemande et américaine, ne se vendent plus guère. De plus, les caisses sont vides et les dettes s'accumulent, la confiance des banquiers s'effrite et, avec elle, tout espoir de restructuration économique de l'entreprise... pourtant la seule chance de survie de l'entreprise.
Désespéré et déshonoré, Baptiste de Hermonville en est arrivé à penser au suicide comme porte de sortie lorsque...

La belle histoire, lolaï, lolaï...

Prêt à tenter le tout pour le tout, il décide de se tourner vers l'indicible solution : la magie noire !
Sentant que le Grand Cornu n'était guère d'humeur badine, Baptiste accepte la fiole sans mot dire (mau-dire, elle est pas bonne celle-là ?!)... bien que ne voyant pas l'utilité d'essayer de vendre du gaz mortel à de pauvres maraîchers. Mais, par une quelconque coïncidence satanique, quelques semaines plus tard, la Grande Guerre éclate ; et voilà les hommes se mettre à chercher fébrilement le plus sûr et le plus rapide moyen de faire passer son semblable de vie à trépas.
Par bonheur, la firme Fertiligrains avait justement la possibilité de produire sans délai et à bas prix un gaz terriblement mortel que l'on ne tarda pas à nommer le "gaz vinaigre", rapport à sa couleur rouge profond. L'armée française achète à l'entreprise du Havre tout ce qu'elle peut produire... et voici la prospérité économique de celle-ci assurée sans un centime d'investissement. Fertiligrains se remet à embaucher (les PJs peut-être) et son patron retrouve sa place parmi la bonne société de la ville.

Les faits, rien que les faits !

Courant 1915. Les obus des deux camps commencent à labourer sérieusement le sol de l'est de la France. Les beaux mois d'avril et de mai voient, à la bataille d'Ypres (en Belgique, près de la frontière française), l'emploi des premiers gaz de combat. Les soldats aux casques à pointe apprennent ainsi à tâter du terrible "gaz vinaigre", ce qui ne manque pas d'alerter les officiers allemands.
Voyant l'espoir d'assurer la fortune de la famille et ne reculant devant aucune fourberie (vous savez quand on a déjà vendu son âme au Diable...),

de Hermonville accepte même de prendre contact avec l'ignoble Doktor Karl-Heinz Von Hochstötter, espion du Kaiser en France, afin de lui livrer une importante cargaison de "gaz vinaigre" contre une petite fortune en deutschmarks. Devant le sort horrible qui attend nos pauvres poilus, voilà qui devrait motiver les plus patriotes de vos joueurs.

Le bon Baptiste fait tourner à plein son usine afin de pouvoir répondre à toutes ces demandes quand soudain... a pu philtre. Fini. La petite bouteille noire contenait 666 gouttes, pas une de plus. Après avoir produit un peu moins d'une centaine de cuves de gaz en un an, de Hermonville se retrouve à nouveau avec une usine d'engrais chimiques entre les mains.

Le patron de Fertiligrains est aussitôt pressé de questions et d'interrogations outrées de la part des officiers français qui ont réglé rubis sur l'ongle les livraisons de gaz pour toute l'année 1915 en cours et aussi de la part de l'infâme Von Hochstötter qui, soupçonnant une quelconque "kolossale draïdrize", menace de tout révéler au gouvernement français.

Se voyant déjà ligoté au poteau d'exécution, de Hermonville essaie de faire patienter ses clients... le temps pour lui d'en référer au " patron". Quelque peu surexcité, il envoie femme, enfants, bonnes (et Popol...) se "reposer à la campagne"et s'enferme dans son bel appartement pour invoquer à nouveau Lucifer. Le Prince des Ténèbres n'étant pas âme charitable, il ne trouve pas mieux que de lui rire au nez en agitant devant ses yeux effarés le contrat qui "solde"son compte. En d'autres termes, de Hermonville ne peut plus rien attendre de Lucifer... jusqu'au jour de sa mort.

Ne se laissant pas démonter, Baptiste se tourne alors vers la dernière chance qui s'offre à lui : la magie noire (encore !). Pressant son habituel conseiller en occultisme, Hyppolithe Polymathe, il découvre dans un très occulte grimoire la recette magique permettant à un sorcier tel que lui (c'est-à-dire ayant vendu son âme au Diable) de refaire à volonté le philtre maléfique. De Hermonville s'enferme aussitôt dans son appartement, transformé pour l'occasion en laboratoire de fortune.

Il est bien décidé à produire des litres de philtre malfaisant mais il n'est pas au bout de ses peines car la recette magique nécessite quelques ingrédients assez particuliers...

Rideau !

Pour l'entrée en scène de nos PJs préférés, prévoyez une petite journée de bureau. Oui, oui, une journée pas palpitante pour deux sous au cours de laquelle il ne se passera rien si ce n'est classer des dossiers, nettoyer des cuves, taper des courriers... Cette première journée (disons le 10 octobre 1915) doit permettre aux joueurs d'entrer dans la peau de leur personnage et à vous, cher MJ, d'introduire les PNJs essentiels. De plus, une ambiance calme, feutrée, voire routinière devrait agréablement trancher avec les événements qui vont suivre. Laissez aussi le temps aux PJs de se rencontrer, de discuter entre eux et, si possible, de sympathiser : quoi de plus naturel entre collègues de travail ?

Faites vivre l'entreprise Fertiligrains comme vous le souhaitez durant cette journée d'ouverture, mais assurez-vous que les joueurs (les PJs, eux, peuvent les connaître depuis des années) fassent connaissance avec leur patron bien sûr, qui a l'air aujourd'hui très occupé et pour tout dire d'une humeur massacrante, avec Lucien Modeste, comptable en chef et homme agréable quoique discret, ainsi qu'avec Célestine Le Houx, secrétaire à la fois charmante et spirituelle. Reportez-vous à leur fiche en annexe pour plus de précisions sur ces figurants essentiels.

Compression de personnel !

Le lendemain matin, alors qu'une nouvelle morne journée de travail s'annonce, les PNJs ont la surprise de ne pas voir arriver au bureau leur collègue, Monsieur Modeste. Pourtant, de mémoire d'employé de Fertiligrains, le comptable aurait préféré mourir que d'arriver en retard au boulot. Il n'a bien sûr pas le téléphone. Quant au patron, il n'en pense rien puisqu'il a fait savoir à une de ses secrétaires qu'ayant travaillé fort tard cette nuit il n'apparaîtrait pas à l'usine de la matinée. Enfin, la police refuse de se déplacer pour "une panne d'oreiller".

Si les PJs sont de bons collègues, ils devraient finir par aller jusqu'au domicile de Lucien Modeste (qui n'est d'ailleurs qu'à dix minutes à pied de l'usine) pour prendre des nouvelles de sa santé. Si, par contre, ils refusent de s'intéresser à la question, leur patron, de retour en début d'après-midi, leur apprend que tout cela n'a rien d'étonnant puisque Monsieur Modeste a été, contre toute attente, licencié hier soir. De Hermonville justifiera cette mesure par la situation de l'entreprise qu'il juge " très inquiétante "et ajoutera, à la cantonade, qu'il pourrait bien y avoir d'autres licenciements prochainement... yerk, yerk, yerk !

Il est probable que les PJs finissent, au moins pour lui manifester leur amitié, par rendre visite à Modeste.

Il vivait seul dans un très vieil appartement...

Lucien Modeste vit dans un petit garni de célibataire, le plus près de l'usine qu'il ait pu trouver. Si on frappe à la porte, pas de réponse. Par contre, celle-ci n'est pas fermée à clef. Pour autant, elle ne porte aucune trace d'effraction et les clefs de Modeste sont engagées dans la serrure du côté intérieur. Ce bon Modeste est d'ailleurs lui-même bien mal engagé puisqu'il est actuellement suspendu à une corde passée autour d'une poutre apparente qui embellissait jusqu'ici le salon. Il est raide mort.

On peut considérer cette vision peu ragoûtante comme étant un Événement d'ordre 1 ou 2 (selon le degré d'intimité du PJ avec le pendu) à jouer sur l'Ouverture d'esprit.
Bien qu'ils auraient tout intérêt à prévenir la police avant de toucher à quoi que ce soit, gageons que les PJs commenceront immédiatement à fouiller la pièce à la recherche du moindre indice.
A priori, tout joue en faveur de la thèse du suicide : pas de trace d'effraction, ni de lutte et surtout, posée bien en évidence sur la table du salon, une lettre dactylographiée à l'en-tête de Fertiligrains et portant la signature du patron. Elle est datée du 9 octobre 1915 et dans son court texte surnagent les termes de "services rendus", "licenciement", "contexte économique difficile" suivis de quelques basses excuses maladroitement tournées. On comprend alors que le zélé comptable, apprenant cette triste nouvelle, ait décidé de mettre fin à ses jours.
Les plus maniaques de vos PJs se mettront peut-être à retourner toutes les poubelles de la maison afin de retrouver l'enveloppe manquante et ils auront raison car ils n'en trouveront pas... ce qui est étrange. Par contre, dans la poubelle, deux verres brisés qui ont dû contenir il y a peu de temps un liquide rouge sombre qu'un jet réussi en Perception permet d'identifier à coup sûr comme du porto. Une réussite de qualité A ou B à ce jet permet par ailleurs de déterminer qu'un des verres a une odeur différente. Seul quelqu'un frotté de médecine pourra identifier cette odeur comme étant celle d'un puissant somnifère ! Celui qui s'intéresse à la bouteille de porto mettra la main dessus sur l'étagère à boissons mais, avec un jet réussi de Perception, pourra se rendre compte que le ménage était rarement fait chez Lucien Modeste et qu'au vu des traces de poussière apparentes, cette bouteille de porto a été déplacée récemment et pas remise à sa place exacte.
Enfin, le cadavre de Modeste révèle l'indice le plus troublant. Sa bouche convulsée révèle en effet un rictus édenté. En tout, il manque sept dents à Lucien. Toutes fraîchement arrachées.

Mais que fait la police ?

Il est probable qu'à un moment ou un autre les PJs finiront par prévenir la police. De même, la maréchaussée finira par se déplacer à l'appel des voisins de Lucien Modeste si les PJs refusent de lui rendre visite. Dans ce cas, ils apprendront la synthèse du paragraphe précédent de la bouche même du commissaire Émile Linotte. Vous apprendrez tout de cet auguste personnage en vous rapportant aux annexes concernant les PNJs.
Quoi qu'il en soit, pour lui, l'affaire est limpide et ne demande plus qu'à attendre le délai administratif légal pour être classée. Il doit faire procéder à l'expertise médico-légale qui, à sa grande satisfaction, va confirmer la mort du sujet par pendaison. Par contre, elle va révéler la présence dans le sang de Lucien de traces de produits médicamenteux, sans doute de type somnifère, mais elle ne pourra l'assurer. De fait, la médecine légale n'en est pas encore à la précision moléculaire.
Selon son hypothèse, ledit Lucien Modeste, n'ayant pas supporté la nouvelle de son licenciement, a d'abord sombré dans l'alcool (d'où les verres de porto), dans la dépression (d'où les traces de médicaments), dans la folie (d'où les dents en moins) puis, en désespoir de cause, s'est suicidé. Point. Toute réclamation outrée des PJs ne servirait qu'à les élever au rang de suspects possibles aux yeux du commissaire. Surtout si, à un moment ou l'autre du scénario, ils en venaient à soupçonner leur patron. "Voyons ! Un homme si important !", serait la seule réaction d'Émile Linotte.

serial killer ?

C'est seulement après deux ou trois jours d'enquête (notamment de la part des PJs s'ils le désirent) que la douce vie de bureau des PJs va reprendre... avant d'être à nouveau interrompue par un triste événement. Cette fois-ci, c'est l'absence de la sémillante secrétaire de direction, Madame Le Houx, qui trouble la quiétude de cette matinée. Si les PJs accourent à son domicile (cette fois, il s'agit d'une coquette maison à quelques kilomètres du centre ville)... surprise ! ils la trouvent saine et sauve à son domicile. Si les PJs préfèrent patienter, ils finiront par la voir arriver au bureau.
Dans tous les cas, elle se trouve dans un triste état : le visage marqué, les yeux pleins de larmes, elle semble épuisée et affolée. Elle est accompagnée du commissaire Linotte qui, bien plus que la pauvre éplorée, est en mesure de tout révéler. Hier, en fin d'après-midi, alors qu'une fois rentrée du travail, Madame Le Houx s'était attelée à ses fourneaux, elle constata la disparition soudaine de son jeune fils, le petit Pierre, six ans, qui était censé jouer dans le jardin. Pas un cri ni autre bruit suspect ; ce n'est que lorsqu'elle voulut l'appeler pour souper qu'elle constata la disparition.

Petit, petit, petit... ? !

Le commissaire Linotte, aussitôt prévenu, mit sur pied une battue avec les maigres moyens dont il dispose. Mais la nuit et l'incompétence de ses hommes n'apportèrent aucun résultat. Après avoir été interrogés d'un air soupçonneux par Émile Linotte, il est probable que les PJs proposent de se joindre aux recherches qui viennent juste de reprendre à la faveur du jour. C'est ainsi qu'après pas mal de jets en Perception inutiles, un des PJs de votre choix fait cette macabre découverte dans un quelconque bosquet qui, jusqu'ici, avait échappé à la sagacité des chercheurs :
un petit sac de jute ensanglanté ! À l'intérieur, les restes du petit Pierre, c'est-à-dire peu de choses : la tête et sa main gauche.
À moins d'être un monstre (et d'être alors aussitôt interpellé par le commissaire Linotte !), difficile de rester insensible. C'est donc un Événement d'ordre 4 à jouer sur l'Ouverture d'Esprit.
Pour nos limiers en herbe, peu d'indices à récupérer. Néanmoins, celui qui s'intéresse de près au sac de jute pourra le comparer à ceux utilisés dans l'usine Fertiligrains : pas de doute, c'est bien un sac utilisé pour le transport de certaines matières premières dans l'entreprise. Un PJ ouvrier ou livreur saura même cela sans avoir à comparer.
Le commissaire Linotte est bien embêté par cette découverte horrible. S'il ne sait pas l'expliquer, il sait par contre que cette profusion d'événements fâcheux dans sa circonscription risque de lui coûter son avancement. En tout cas, dès qu'il aura compris le lien entre les cadavres et Fertiligrains, il s'empressera de soupçonner les PJs qui, étrangement, sont toujours là au moment opportun. Pour eux, il s'agira de ne pas finasser avec cet intrépide limier de la police nationale s'ils ne veulent pas se retrouver fissa sous les verrous !

La vérité, j'te dis tout !

Alors, cher MJ, que s'est-il passé ? Et bien, Baptiste de Hermonville a été quelque peu refroidi quand il a vu la liste des ingrédients requis par cette recette de magie noire. Mais, devant le refus persistant de Lucifer de l'aider, il se résout à les réunir coûte que coûte et rapidement.
Dans la nuit du 9 au 10 octobre, après un nouvel échec avec Lucifer, il retourne à l'usine, tape un courrier de licenciement au nom de l'employé qu'il connaît le mieux et surtout qu'il sait être le plus sensible (du fait de son zèle au travail et de son investissement dans Fertiligrains) à ce genre de mauvaise nouvelle : Lucien Modeste, son comptable depuis plus de 20 ans. Le matin, de bonne heure, il surprend Modeste à son domicile. Celui-ci, surpris mais ravi, lui offre un verre de porto et commence à discuter gentiment avec son patron. Ce dernier introduit un puissant somnifère dans son verre et profite de son état pour le pendre à la poutre. Il dispose ensuite la lettre sur la table et tente précipitamment de faire disparaître verres et bouteille. Il prélève alors... les sept dents d'un pendu.
Après s'être (difficilement) remis de cet acte odieux et après avoir à nouveau, chaque nuit, échoué à convaincre Lucifer, il entreprend de se procurer l'autre ingrédient problématique. Connaissant ses heures de bureau, il attend que Madame Le Houx récupère le petit Pierre à l'école puis l'abandonne à ses jeux dans le jardin. De Hermonville s'approche alors du gamin sans donner l'alerte... pour la bonne raison que le petit Pierre Le Houx est son filleul (cf. plus loin pour cette information bien entendu capitale) ! Il l'enlève, le tue et après quelques manipulations dans son laboratoire de fortune obtient... les os réduits en poudre d'un jeune enfant. Néanmoins, il se débarrasse comme il peut de la tête et de la main gauche qui, ayant été en contact avec, respectivement, le saint chrême et l'eau bénite, ne peuvent en aucun cas entrer dans la composition d'un philtre de magie noire. Or, là encore, il fallait savoir que le gamin était gaucher et baptisé. De fait, son parrain, de Hermonville, était bien placé pour le savoir.
Il est probable que les joueurs, à moins d'être de graves ralentis du cerveau, se doutent qu'il se trame quelque chose de louche au sein de Fertiligrains. Avec un peu de chance pour la tension dramatique du scénar', il n'est pas impossible que ces gros paranos s'imaginent être les prochains employés sur la liste ! Ce n'est pas le cas puisque de Hermonville a fini sa petite moisson... ce qui veut dire que les PJs ont tout intérêt à accélérer leur enquête.

Les indices

Les renseignements que l'on peut obtenir, essentiellement dans l'entreprise même (où, de toute façon, les PJs sont obligés de se rendre tous les jours malgré l'ambiance qui y règne), et qui peuvent faire avancer l'enquête sont classés ci-dessous selon la catégorie de personnes détenant ces informations. C'est-à-dire que si un PJ fait partie de cette catégorie, le MJ devra lui communiquer ces renseignements, sinon, les PJs pourront les obtenir en posant les bonnes questions à ces personnes.

• **Ce que tous les employés de Fertiligrains savent :**
- l'usine produisait avant la guerre des engrais chimiques ; elle vend maintenant du gaz de combat à l'armée française ;
- la firme est en bonne santé financière et ne connaît pas de problème apparent ;
- Lucien Modeste était un employé zélé et sans problème, depuis plus de vingt au sein de la société.

• **Les informations confidentielles** (elles ne sont accessibles que si les PJs prennent le risque de fouiller le bureau de leur patron) :
- apparemment, les registres ne gardent pour seule trace de la transformation de l'usine d'engrais en usine de gaz de guerre qu'un "transfert de technologie" fourni par une mystérieuse société en nom collectif, à consonance italienne, la Erfulci & Compagnie (je ne vous conseille d'utiliser l'artifice de cet anagramme évident que si les PJs pédalent trop dans la choucroute, notamment s'ils sont passés complètement à côté du caractère "magie noire" de l'affaire !) ;
- dissimulés au fond d'une boîte à cigares, plusieurs petits mots rédigés en allemand doivent orienter les PJs sur la piste de l'espion ; hélas, celui-ci n'est pas complètement idiot (bien qu'infâme...) et emploie avec de Hermonville un vocabulaire codé (qui évoque en fait les mots doux que pourraient s'échanger deux amants) qui fait que, même si les PJs les font traduire, ils ne leur apporteront rien de plus.

• **Ceux qui fréquentent Baptiste de Hermonville** (c'est-à-dire a priori tous les PJs) : le MJ devra faire l'effort de mettre en scène un de Hermonville torturé, alternant les moments de dépression et ceux de grande irritabilité. De plus, les cernes qui marquent durement son visage et ses yeux rougis indiqueront qu'il dort très peu. Alors, est-il marqué psychologiquement et physiquement par le malheur qui frappe deux de ses employés ou bien parce qu'il passe ses nuits à massacrer des gens ?

• **Les membres du secrétariat de l'entreprise :** personne au secrétariat n'a rédigé, encore moins expédié, la lettre de licenciement adressée à Lucien Modeste. Par contre, une comparaison minutieuse de cette lettre avec d'autres courriers émanant du secrétariat prouve qu'elle a été tapée sur la machine à écrire de marque Remington du secrétariat (teinte de l'encre, usure de certaines lettres...). De plus, une des secrétaires se souvient de quelque chose de singulier : il y a quelques jours, le patron lui a demandé de vérifier auprès de la capitainerie si un cargo du nom de Christiana se trouvait bien dans le port du Havre... sans lui en dire plus.

• **Les membres du personnel technique** (contremaître, ingénieur...) : le changement radical de production de l'usine n'a nécessité aucune modification en profondeur de la chaîne de production (ainsi, pas de nouvelles machines) ; c'est d'ailleurs ce miracle qui fait tout le génie du patron aux yeux des ingénieurs de la firme ; il semble que ce tour de force se résume à l'ajout d'une mystérieuse composante gardée secrète pour se prémunir de tout risque d'espionnage industriel... surtout par les temps qui courent.
• **Les membres du service clientèle :** l'armée s'impatiente car les dernières livraisons de "gaz vinaigre" se font sérieusement attendre ; cela ne manque pas de jeter le trouble au sein de ce service puisque l'usine tourne à plein et que les stocks s'accumulent ! On soupçonne une quelconque spéculation. Néanmoins, si les PJs prennent sur eux d'aller vérifier ces stocks (gardés jour et nuit par les vigiles), ils constateront qu'il ne s'agit que de cuves d'engrais inoffensif.
• **Les vigiles :** ils peuvent confirmer qu'ils sont principalement occupés à surveiller les entrepôts où les cuves pleines s'accumulent ; de même, ils confirment avoir vu régulièrement le patron venir travailler la nuit dans l'usine depuis quelques jours.
• **Les comptables :** ils peuvent révéler qu'avant la production de gaz militaire, l'entreprise était au bord de la faillite et que les banques ne voulaient lui accorder aucun crédit ; si on prend le temps de fouiller dans les registres comptables, on se rend compte qu'il n'y a jamais eu

de versements d'argent à la mystérieuse Erfulci & Compagnie ; enfin, l'armée a réglé rubis sur l'ongle les livraisons de gaz pour toute l'année 1915 en cours.

Un type louche

À moins de jouer avec un groupe de joueurs particulièrement lourds, les PJs ne devraient pas tarder à soupçonner sérieusement leur propre patron. Ils voudront probablement se renseigner plus avant sur sa vie privée. Voici ce que l'on peut apprendre en interrogeant ses proches (famille, amis, voisins ou même... Madame Le Houx) voire sa concierge, l'acariâtre Madame Branchue, qui a une haute opinion de sa charge de gardienne d'un tel immeuble de maîtres.

- de Hermonville a envoyé toute sa famille se reposer dans le riant bocage normand, chez sa belle-mère, et a mis les domestiques en congé : il est donc seul depuis plusieurs jours dans son grand appartement bourgeois.
- de Hermonville est un bon ami de la famille Le Houx, notamment de l'ingénieur Germain, à tel point que cette famille a eu l'honneur de pouvoir compter sur leur bienfaiteur de patron pour devenir, il y a de ça 6 ans, le parrain du petit Pierre.
- Madame Branchue est bien placée pour tout connaître des allées et venues de de Hermonville ; elle peut révéler que s'il sort régulièrement le soir ("... et parfois même qu'il rentre à des heures que c'est pas croyable !"), il ne reçoit par contre jamais personne.

Les PJs voudront peut-être aussi surveiller le domicile de leur patron. De fait, ce sera possible surtout la nuit... puisqu'ils ne travaillent pas. Hélas pour les PJs, les nuits où ils planquent, de Hermonville ne fait pas de sortie nocturne (sauf s'ils sont passés à côté de la piste de l'espion : vous pouvez alors les faire se rencontrer à l'occasion d'un dîner dans un restaurant chic de la ville). Par contre, les fenêtres du deuxième étage, où habite de Hermonville, restent éclairées toute la nuit. Voilà qui devrait rendre nos enquêteurs curieux.

Pour en apprendre plus, les PJs peuvent se rendre sur les toits de l'immeuble en face (en déjouant la surveillance du gardien et en risquant d'être arrêtés pour tentative de cambriolage) d'où ils verront l'intérieur de l'appartement de leur patron : celui-ci y est occupé à avoir des discussions passionnées avec un individu très élégant en haut-de-forme, à l'air hilare. De Hermonville, lui, est dans tous ses états, se jetant parfois aux pieds de l'individu comme pour le supplier, entrant d'autres fois dans une colère rouge et brisant du mobilier. Bien sûr, de Hermonville tente une nouvelle fois, en vain, de convaincre Lucifer de lui redonner un peu de philtre. Si les PJs, intrigués, vont frapper à sa porte, ils seront accueillis par un de Hermonville, très calme mais mécontent de cette visite impromptue ; apparemment, il est seul chez lui.

Il n'est pas impossible enfin que les PJs décident d'un "casse" comme aiment bien en faire les joueurs en mal d'indices ! C'est bien sûr risqué (le commissaire Linotte n'attend pas d'autre prétexte pour les coffrer), mais cela peut s'avérer, pour une fois, décisif. En effet, les PJs trouveront l'appartement dans un rare désordre ; la cuisine notamment est envahie de récipients et d'ustensiles sales, de mortiers et de pilons, ainsi que de bocaux contenant les restes des "ingrédients" du philtre. On peut encore trouver des livres de magie noire éparpillés et une fouille minutieuse révélera sous le magnifique tapis persan du salon un pentacle sataniste de couleur noire tracé à même le parquet.

L'ensemble de ces découvertes constitue un Événement d'Ordre 1 à jouer sur la Spiritualité.

" La Hulotte "

Les PJs risquent également rapidement de sentir que cette ténébreuse affaire "sent le souffre". Après tout, ils savent que c'est un scénario pour Maléfices ! Les personnages savent, qu'au Havre, l'autorité en matière d'occultisme est un vieux libraire du nom de Hyppolithe Polymathe. D'ailleurs, à la moindre allusion, à qui que ce soit, au caractère "fantastique" de l'affaire, on les enverra se renseigner auprès du vieux. Celui-ci tient effectivement une modeste librairie, La Hulotte, dans les vieux quartiers du centre ville. Sur les rayonnages en bois vermoulu de la petite officine s'entassent toutes sortes d'ouvrages aux thèmes étranges, incompréhensibles à ceux qui ne se passionnent pas pour l'occulte.

Le vieil homme est étrange mais somme toute sympathique. Il n'hésite jamais à guider un novice sur la tortueuse voie de l'occultisme. Ainsi, les PJs n'auront aucun mal à faire avouer au libraire que les dents de pendu et les différentes parties du corps des petits innocents sont des ingrédients très couramment utilisés par les sorciers pour composer leurs sortilèges. Par contre, si la conversation glisse sur de Hermonville, le vieil homme se rendra compte qu'il ne peut raisonnablement lever le "secret professionnel" sans nuire à cet homme qu'il connaît peu mais considère en quelque sorte comme un disciple. Il faudra se montrer convaincant pour qu'il finisse par avouer qu'il fournit à celui-ci un nombre considérable d'ouvrages sur la magie noire... et ce depuis bientôt deux ans (au début de 1914 en fait). Pour le convaincre, on pourra par exemple lui prouver que de Hermonville n'est en rien un idéaliste du surnaturel, comme le croit le libraire, mais un vil rapace qui ne recule pas devant un petit génocide pour se tailler une grosse fortune. On peut aussi lui coller un gros gun sur la tempe et lui hurler des insultes à l'oreille... question de style.

Un peu d'exercice

Tôt ou tard, les PJs devraient finir par croiser la route de l'infâme Doktor Von Hochstötter ! De fait, ceux-ci seront peut-être mis sur sa piste par les petits mots codés en allemand ou, surtout, par l'allusion au cargo Christiana. Ce navire, battant pavillon danois, se trouve effectivement amarré aux quais du port havrais et ce depuis quelques semaines déjà. L'espion allemand ne quitte guère sa luxueuse cabine aménagée à bord : il y attend la livraison des cuves de gaz promises par de Hermonville pour les rapatrier en Allemagne. Par contre, il fait surveiller l'usine et le domicile du patron par ses âmes damnées. Or, si les PJs deviennent trop entreprenants, il est probable qu'ils deviennent alors des "obztagles engombrants" pour le Herr Doktor. Dès lors, il les fera suivre plus ou moins discrètement par quelques solides marins du Christiana. Si vous le désirez, vous pouvez aussi décider d'une petite intimidation sous la forme d'une bonne baston nocturne dans une ruelle brumeuse du port. Ambiance garantie.

Le bouquet final

Il est clair que la culpabilité de leur patron n'échappera pas longtemps aux PJs. Pourtant, il n'est pas évident de le "coincer". En effet, les PJs ne peuvent en aucun cas compter sur Linotte pour écouter leurs "médisances sur un honnête homme de notre cité !". De fait, seul un flagrant délit pourra convaincre l'incrédule policier.

Pensons aussi au cas de conscience qui peut agiter certains de nos PJs : faire arrêter le patron, c'est condamner Fertiligrains et par conséquent leurs emplois. De plus, pour des hommes dans la force de l'âge, cette fermeture de l'usine signifiera certainement un aller simple pour le front puisque leur présence à l'arrière n'est plus obligatoire... ça tombe bien : Verdun se profile à l'horizon !

Quoi qu'il en soit, je vous conseille pour achever ce scénario d'attendre que les PJs soient très proches de la vérité pour décider que de Hermonville a réussi à achever la réalisation de son philtre magique. À ce moment, une course poursuite pourra s'engager, les PJs n'ayant pas d'autre choix que d'y participer pour faire arrêter leur patron.

Première opportunité de prendre en flag' le patron : l'usine où il se rend sitôt le philtre terminé, en pleine nuit. Il va bien sûr transformer une à une les nombreuses cuves d'engrais inoffensif stockées dans les entrepôts en gaz mortel. Si les PJs tentent quelque chose, de Hermonville n'hésitera pas à riposter avec son arme à feu. Le combat nocturne, dans une usine et au milieu de cuves qui peuvent à tout moment répandre leur mortel contenu, risque d'être épique. C'est alors qu'il vous faudra faire intervenir l'équipe du Christiana, menée par l'espion du Kaiser, qui, montée à bord de camions, vient prendre la livraison des cuves. Ils sont une vingtaine et armés : gageons qu'ils mettront les PJs en déroute.

Seconde opportunité : le chargement des cuves à bord du cargo Christiana. Il est alors facile de faire arrêter de Hermonville pour haute trahison, surtout si on a prévenu les autorités militaires plutôt que le commissaire Linotte. Quoi qu'il en soit, celui-ci aura du mal à se convaincre du lien entre cette affaire d'espionnage et les meurtres mystérieux.

Si les PJs n'arrivent pas à faire arrêter de Hermonville, celui-ci, sentant que sa situation en France va être difficile, s'enfuit en Allemagne avec Von Hochstötter. Parions que les PJs finiront par les retrouver en travers de leur chemin avant la fin de la guerre !

Auteur : Julien Clément
Illustrateur : Gilles Lemaire Février

Les PNJs et autres figurants

• Baptiste de Hermonville, 41 ans, marié, 3 enfants

Taille moyenne, embonpoint et calvitie précoce, le visage sanguin. Il est élégant et aime porter des rouflaquettes. Tout a été dit sur le patron de Fertiligrains dans les premiers paragraphes.

Aptitudes physiques : 9	**Constitution :** 15
Perception : 14	**Spiritualité :** 16
Habileté : 13	**Ouverture d'esprit :** 4
Culture générale : 11	**Fluide :** 11

• Le commissaire Émile Linotte, 48 ans, marié, 3 enfants

Ce commissaire Linotte est un petit homme rondouillard arborant de belles bacchantes et de petites besicles. Très sûr de lui, il n'en est pas moins parfaitement incompétent. Ses principales préoccupations sont de ne pas se froisser avec les personnes influentes du Havre (comme Baptiste de Hermonville, par exemple) qui pourraient contrecarrer son avancement et, surtout, d'être rentré chez lui pour les heures des repas.

À propos de littérature, vous pouvez vous inspirer facilement des inspecteurs Lestrade et Gregson mis en scène par A. Conan Doyle dans les enquêtes de Sherlock Holmes ; Émile Linotte est fait sur le même moule.

• Lucien Modeste, 51 ans, célibataire

Comptable de Fertiligrains depuis plus de 20 ans, son attachement à la société est indéfectible. Grand, maigre mais la chair flasque, Modeste est discret mais apprécié de tous pour son affabilité.

• Hyppolithe Polymathe, 63 ans, célibataire

Le libraire de "La Hulotte" a l'apparence d'un vieux fou, petit, tordu, décharné et de longs cheveux blancs au vent. Il est d'ailleurs considéré par tous comme un vieil excentrique inoffensif. De fait, ce n'est pas un dangereux sorcier mais un idéaliste qui croit dur comme fer à l'existence des fées, esprits, anges et démons et aimerait que chacun partage ses convictions surnaturelles. Vous pouvez, si vous voulez qu'il aide les PJs, lui accorder la connaissance de quelques sorts de magie blanche.

Aptitudes physiques : 7	**Constitution :** 13
Perception : 9	**Spiritualité :** 18
Habileté : 8	**Ouverture d'esprit :** 5
Culture générale : 18	**Fluide :** 13

• Célestine Le Houx, 30 ans, mariée, 1 enfant

La charmante secrétaire est l'épouse de Germain Le Houx, ingénieur chez Fertiligrains mais aujourd'hui lieutenant sur le front. Grâce à l'amitié qui unit la famille Le Houx à celle de Hermonville, Célestine a pu travailler à Fertiligrains depuis le début de la guerre. De même, le petit Pierre, 6 ans, a Baptiste pour parrain.

• Doktor Karl-Heinz Von Hochstötter, âge et condition inconnus

L'espion du Kaiser est très grand, sec, porte des habits stricts, un monocle et a le crâne rasé. C'est bien sûr l'archétype de l'infâme adversaire des héros dans les romans populaires 1900. À vous de le jouer en conséquence, c'est-à-dire très méchant !

Aptitudes physiques : 12	**Constitution :** 17
Perception : 14	**Spiritualité :** 6
Habileté : 13	**Ouverture d'esprit :** 14
Culture générale : 15	**Fluide :** 5

• Les marins du cargo Christiana

Pour intimider les PJs, ils ne seront armés que de gros bâtons, à la rigueur de couteaux.

Aptitudes physiques : 15	**Constitution :** 16
Perception : 11	**Spiritualité :** 8
Habileté : 14	**Ouverture d'esprit :** 12
Culture générale : 6	**Fluide :** 5

13e SALON DES JEUX

DU 4 AU 13 AVRIL 1998

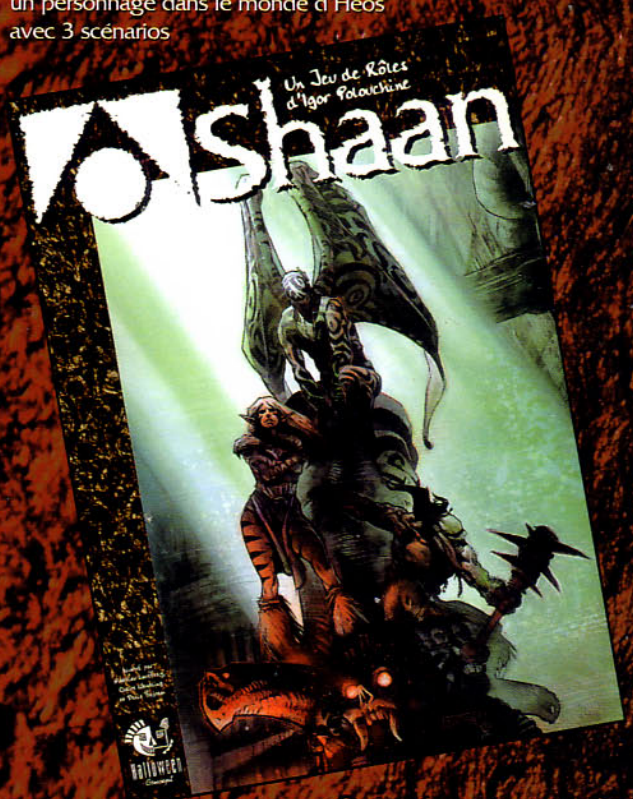
PARIS-PORTE DE VERSAILLES

Dans le cadre du 19ème Mondial de la Maquette et du Modèle Réduit - Renseignements : 01 49 09 64 14

Comité des Expositions de Paris 98. Illustration : Melki

GAMME Shaan

Livre de base
250 pages pour créer et faire vivre un personnage dans le monde d'Héos avec 3 scénarios



A paraître :
la trilogie de Léandre, ou l'Héossie vue par les humains.

Romans
La trilogie du cercle des réalités

Nouveau !

Scénarios
Campagne en 5 modules jouables séparément

Écran
Rassemble tables et 2 scénarios

Supplément magie
Magie Nomoï, magie antique et magie des limbes
Tout pour créer ses propres sorts.

Supplément Humain
Tout savoir sur les us et coutumes des envahisseurs, catalogue à l'appui

A paraître :
- Supplément résistance, secrets et organisation
- Supplément sur le Gaeshen, terres de glace et de mystères

Entrez dans un monde barbare entre magie et technologie !
Héos, planète colossale à la faune et à la flore débridée, rassemble 9 races intelligentes qui mêlaient leurs culture, leurs arts et leurs traditions. Tout allait pour le mieux avant que l'humain ne débarque des étoiles. Brûlant et pillant tout sur son passage, isolant les races dans des ghettos, ils ne tarde pas a se rendre maître de toute la planète. Toute la planète ? Non bien sûr, car d'irréductibles héossiens luttent avec leur magie, leurs armes archaïques et leur foi pour que l'Harmonie et la paix règnent à nouveau. Sus à la dictature théocratique. **Devenez une légende en renversant le Nouvel-Ordre !**

Halloween Concept