CONCOURS MÉTABARONS : gagnez des jeux, des posters...

BACKSTAB n°28

Le magazine des jeux de rôles

backstab

Reportage

Dans l'antre de Rackham

Châteaux & Forteresses

- Un dossier complet
- Pour la petite histoire
- Hadès, la citadelle silencieuse...

100% JEUX

Aide de jeu Star Wars : les Felags

WH40K : optimisez vos tyranides !

40 Nouveautés décortiquées

• **INTERVIEWS** : Éric Hérenguel / Toute l'équipe Rackham • **SCÉNARS** : L5A / Star Wars / D&D3 / Zombies / S.L.A. Industries / Prophecy

N°28 mars 2001 - Mensuel - 29 Francs

M 6485 - 28 - 29,00 F

Belgique 240 FB - Luxembourg 240 FLUX - Suisse 8 FS - Canada 8,95 $ CAN - Réunion/Antilles 35 F - Tahiti 700 FCP - Nlle Calédonie 700 FCP - Italie 8120 L

PROPHECY
TOUS LES DRAGONS
NE DORMENT PAS
SUR LEUR TRESOR
PROPHECY
Les Compagnons
De Kaj
PROPHECY
Les Orphelins
De Szyl
Halloween
Concept

SOMMAIRE N°28

En couverture

Page 55

Il y a quelque chose de pourri dans le Berry...

Page 21

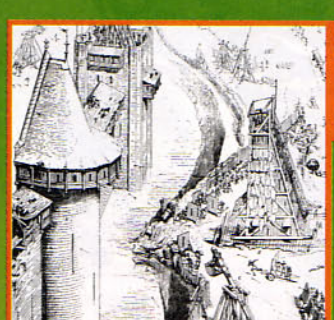
Attention : cet homme met des poils dans ses BD.

page 16

Rackham : l'*Azoth* en 25 mm

Page 20

Mr $alade se fâche tout rouge !



Page 26

Tu l'as vu mon gros trébuchet !?

Magazine

Sommaire
Tournez la page, puis revenez en arrière 3

Édito et courrier
Des lettres, enfin ! 4

News
Avec les coups de cœur de la rédaction 6

Reportage
Rackham transforme le plomb en or 16

Monsieur $alade
Tant pis pour vous : Spécial Nucléaire ce mois-ci ! 20

Interview
Éric Hérenguel, et son humour qui tâche 21

Trouver Objet Caché
Des mots, des images et quelques notes 22

100% Jeu

Châteaux & Forteresses
Construction, vie quotidienne et siège..... 26
Pour la petite histoire : les WC de Château-Gaillard..... 32

Scénarios
L5A, conclusion de la campagne..... 35
Star Wars, épisode 1 39
D&D 3, un château hors du temps 47
Zombies, avec des gros morceaux 55
SLA Industries, et quelques cadavres exquis..... 61
Prophecy, si Judas était une femme 67

Aides de jeu
Les Felags pour Star Wars 45
Hadès, la citadelle silencieuse..... 73
Les manoirs de la petite boutique de l'horreur 75

Parabellum
Des tyranides ailés et autres mesquineries 77

Critiques

Jeux de Rôles
Dissections en règle 81

Plateaux, cartes, figurines...
Le sable du désert et l'huile des tanks 90

Jeux Vidéo
Final Fantasy est à l'honneur ! 92

Divers

Dork Tower..... 66
Entre nous 94
Abonnement..... 25
Anciens numéros 34

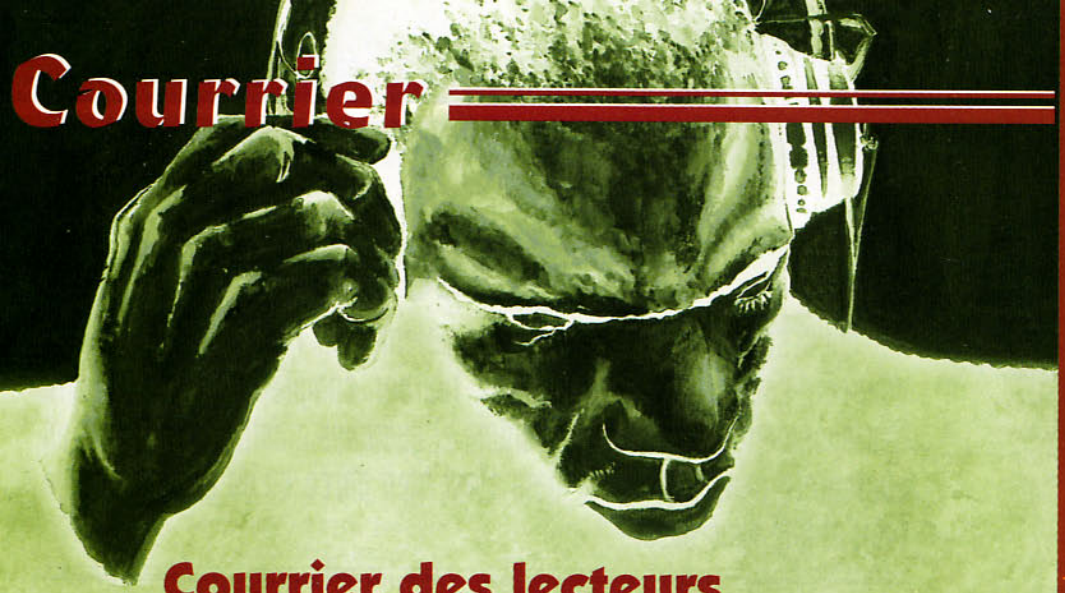
Edito

Mais où est passée ma sardine ?

- Dans ta poche peut-être ? La réponse à cette question mise à part, on a tellement de choses à vous dire ce mois-ci qu'on ne sait plus par où commencer... En vrac, du plus grave au plus léger, dans le désordre : deux heures d'ennui devant *Le Pacte des Loups*, notre dessinateur qui se met au zobby GW, la pin-up qui n'a plus qu'un numéro à vivre avant de tomber le bas, notre ☻ à la vue d'un courrier enfin plus fourni, D&D v.f. qui sortirait dans les charcuteries (!?), la joie d'avoir une couv' qui déchire (merci Paolo !), ma surprise face au dynamisme des petits éditeurs ricains, l'ordinateur du maquettiste qui a pété son plomb...
-Mais qui êtes-vous monsieur ?
-Heeuuu.. ; sUpeR-Dada je crois.
-Mais vous vous trompez de... dossier sur la Folie le mois prochain. ??? lfkyà)(i !t)r ;...
N'hésitez pas à nous envoyer des articles : on est capable de passer le pire sur ce numéro-là ! Alors tu te bouges avant le 15 du mois et tu remues des cinq bras pour pondre un 9 qui vaut le coup. Fatigué moi.
- PERSONNE N'A DU VALIUM ICI ?
Et un dernier mot pour la musique : achetez *The Main Event* de Fingathing, c'est bon pour ce que vous avez, car après un morceau trip-hop de Fingathing, le silence qui suit est encore de l Muvrini.

Patrick Renault

Courrier



Courrier des lecteurs

Et bien voilà ! Vous voyez, dès que vous faites un effort on reçoit du courrier ! Continuez à vous faire violence, et si c'est difficile dites-vous que c'est une B.A. Si vous ne le faites pas pour vous, faites-le pour Ben, il aime ça.

Bonjour,

Fidèle lecteur de votre magazine depuis le n°4 (personne n'est parfait), je tiens à vous remercier d'avoir fait passer Backstab de bimestriel à mensuel, et de 35 à 25 Francs. Je voulais, toutefois, faire quelques suggestions (loin de moi l'idée de vous imposer, à vous professionnels, quoi que ce soit). Pourquoi, alors que ces jeux n'en ont pas besoin, vu la tonne de suppléments sortant chaque mois, continuez-vous à mettre des scénarios pour D&D ? L5R ? L'appel de Cthulhu ? Polaris ? Vampire ? etc. Ah oui ! Star Wars D20 (bouh !)... Ne serait-il pas judicieux de sortir plutôt des scénarios pour des jeux encore joués (OK ! peu !) moins "tape à l'œil du jeune gobelin", tels que Star Trek (Merci Mr Vesperini), Kult, Ambre, Marvel, Brave New World, Chill, Dark Ages, Fading Suns ? J'en conviens, beaucoup ne sont pas traduits mais votre but - hormis les kopecs - n'est-il pas d'inciter les gens à découvrir d'autres choses que la Mondialisation D20 ? Ne serait-il pas bon aussi de penser aux vieux joueurs (plus de trente-cinq ans, dont vingt-deux de jeux de rôles) qui ont encore envie de faire du rôle plus que des règles. Voilà ! Pour finir, en sachant que je ne serais pas entendu vu les résultats des sondages auxquels j'ai répondu, je vous prie d'agréer mes salutations rôlistiques.

Patrick (67)

Grand fou,

C'est là vraiment un problème bien bien intéressant que tu soulèves-là, vraiment. Pas nouveau, mais intéressant quand même... je crois qu'il a dû en être question dans le courrier des lecteurs du numéro -1 de Casus ancienne version quand c'était bien. Gygax n'était même pas né... Mais tout le monde n'a pas la chance de posséder les œuvres complètes de Didier-de-chez-Casus-en-face et je vais donc résumer la question. La question est : faut-il s'adresser à la frange incontinente des rares lecteurs autistes du troisième âge rôlistique (plus de trente-cinq ans) ou satisfaire la masse hurlante de la post-modernité du D10, psalmodiant les cent-cinquante-et-un noms de Pokémon dans l'ordre sans décrocher le portable ? Tu as dix secondes... ting... ting... ting... ploum ! Stoooop ! C'est fini ! La réponse est...

La réponse est bien évidemment : non ! (et toute la rédaction s'associe à moi pour te dire à quel point elle trouve scandaleuse ton attitude d'une sournoiserie inqualifiable venant d'un type qui ose s'appeler Patrick ! On t'a à l'œil...) En effet, non ! Eh oui. Pour une raison fort simple : ça n'est pas parce que c'est vieux que c'est de la merde. Eh oui... Je te fais grâce des exemples, tu en chercheras toi même tout seul, ça fera des vacances à ton cochon d'Inde.

Voilà. Pour m'avoir gonflé, tu copieras cent fois "je ne dois plus consacrer ma vie à des causes futiles" à tous les temps et sur tous les tons. Maintenant rentre chez toi, il est tard et tu vas rater Daktari.

Ben

Illustration : Éric Hérenguel

Si vous voulez écrire dans Backstab,

envoyez-nous vos scénarios à l'adresse suivante : halloween.lotus@wanadoo.fr (format : 26 000 signes, enregistrés en rtf). Et pour nous écrire :
- Backstab, 29-31 rue Chaptal 75009 Paris
- Ou par le net : backstab@egroups.fr

Visuel de couverture :
Aimablement fourni par Rackham
Sassia Samaris, la Rose des Sables
Technomancienne Scorpion
Par Paolo Parente pour Rag'narok

Rédaction
backstab
29-31, rue Chaptal
75009 Paris, France
E-Mail : backstab-mag@wanadoo.fr

Rédacteur en chef : Patrick Renault

Secrétaire de rédaction : Raphaël Mournat
Relecture et corrections :
Raphaël Mournat, Patrick Renault,

Rédacteurs : Benoît Attinost, Guillaume Baglan, Gaëtan Bothorel, Gregory Bouet, Igal Chelly, Benoît Clerc, Olivier Collin, CROC, Michaël Croitoriu, Fred, Nicoles Girault, Junior, Cédric Magot, Raphaël Mournat, Ingrid Mechin, Gaël Oizel, Monsieur Salade, Cyril Pasteau, Geoffrey Picard, Johan Scipion, Thomas Ricard, Léonidas Vesperini, Pierre-Alexandre Vigor et ?.?.

Illustrations : Virginie Augustin, Bertrand Bès, Aleksi Briclot, Grrr, Éric Hérenguel, John Kovalic, Pierre Le Pivain, Emmanuel Michalak, Anne Rouvin, Damien Vanderstraeten.

Remerciements : un grand merci à Ben et la Lill'Team including Rico et Damien (pour leur enthousiasme), Benoît (pour l'aide de jeu en urgence), Bertrand (pour sa gentillesse et ses nouvelles attributions. Pas facile, hein ?), Croc (pour avoir changer d'avis), Cyril (pour sa gentillesse et son sérieux), Jeff (elle est top ton idée), Jean, Guillaume et toute l'équipe de Rackham (pour leur accueil), Julien (et Charest alors ?), Junior (pour sa compréhension lors des bouclages), Paolo (pour cette couverture magnifique !!!), Sylvain (pour avoir tenu le coup malgré tous les problèmes techniques). Enfin, Pierre-François doit le savoir : les enveloppes lyrico-playmobilesque en fin de bouclage, ça saoule. Évite please.

Des remerciements plus officiels enfin, à Jean Bey et toute l'équipe de Rackham et à Paolo Parente pour le visuel de couverture, à Éric Hérenguel pour les interviews, et à toute l'équipe du Yéti pour le concours Métabarons.

Mea Culpa : on demande humblement pardon à Sébastien Bernès, Croc et Cédric Magot, pour avoir amputé ou décolorisé leur travail dans le numéro précédent. Et à Bertrand pour l'avoir crédité dans le reportage Rackham alors qu'il voulait faire son modeste.

Production
backstab
29-31, rue Chaptal, 75009 Paris, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr
Directeur de la Publication : Guillaume Gille-Naves
Abonnements, V.P.C. : Nathalie Dumont
Maquette : Halloween Concept, Sylvain Pilet, Guillaume Gille-Naves, Igal Chelly, et Bertrand Bès.
Impression : ValPrint (UE)

Publicité / Advertising
Modules / Classified

Chef de publicité : Boris Vaylet
Tél : +33 (0)1 55 31 98 00
Fax : +33 (0)1 55 31 98 02

Backstab est édité par E.C. Publications, SARL de Presse au capital de 2.000 francs. RC : Versailles B 409 214 772.
Siège social : 29/31 rue Chaptal 75009 PARIS
Gérant : Guillaume Gille-Naves.

Dépôt légal : à parution
ISSN : 1276-9436
Commission paritaire : 77-510
Diffusion : NMPP
Abonnements 12 numéros - France métropolitaine : 250 francs, étranger : 300 FF

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

Rumeurs

- Une taupe m'a dit qu'Hexagonal a l'intention de publier en avril le magazine qui devait sortir en janvier et en septembre. Ça s'appelerait D20 Magazine et on y trouvera du matos pour l'univers D&D Sword & Sorcery et pour le World of Darkness. 100% White Wolf quoi. (12%)

- Ha oui ! À propos de taupe, il paraît aussi qu'Hexago va traduire en v.f. la gamme Sword & Sorcery de White Wolf. La première "Encyclopédie Monstrueuse" (Creature Collection) sortirait en avril. Et ils garderont les dessins moches, a cru bon d'ajouter Mike. (25%)

- Un Palm Pilot m'a dit que trois nouvelles émissions devraient voir le jour sur CanalWeb, en avril : "Token TV" pour les experts en jeux de cartes à collectionner (26 minutes hebdomadaires de Magic, L5R, Star Wars et autres...), un second hebdomadaire pour les débutants (13 minutes de Pokemon, Digimon...) et un dernier sur les boardgames (26 minutes hebdomadaires). (56%)

- Multisim voudrait exporter la "french touch" à l'étranger, en traduisant Agone en anglais. (38%)

- Mon webmaster m'a dit que sur le site Internet Asmodée, un document PDF de 12 pages vous attend, vous livrant les grandes lignes de Nature pour Scales. Cela doit certainement être une preview du supplément. (21%)

- Mon porte-monnaie m'a dit que les tarifs des figs GW allait augmenter de 20% en avril. Il dit qu'il a comme un mauvais pressentiment. (79%)

- Mon bon sens m'a dit que la vie était parfois difficile, surtout pour Camazo Editions, puisqu'Asmodée avait décidé de transformer KOPS en un jeu tout aussi policier, intitulé Los Angeles 2000 et des brouettes... (34%)

- La rumeur publique s'est mise le doigt dans l'œil puisque d'après elle ce Backstab ne devait pas paraître. Bah, on s'arrête peut-être au prochain. (87%)

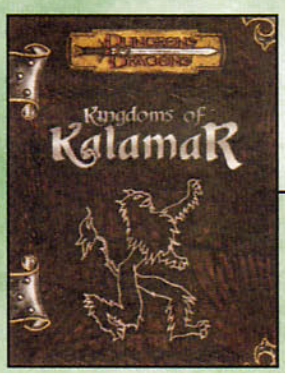
Ironie du sort...

Les mois se suivent et ne se ressemblent pas. Mais pas du tout. Ce mois-ci, l'actualité JDR a l'air de tourner complètement au ralenti. Heureusement qu'il y a eu Angoulême et quelques manifs sympa. On s'en contentera pour cette fois, mais c'est bien parce qu'on est curieux de tout, et que vous aussi...

Fly Girl

OK, comment vous le dire ? J'ai peur de ne pas trouver les mots. À la rédaction, on a tous craquer devant cet *art-book*, pourtant très cher (500 balles) et difficile à trouver puisque disponible uniquement en import japonais. Ça fait beaucoup de difficultés, mais *Terra's Cover Girls* regroupe, dans un coffret prestigieux, une série d'œuvres du graphiste japonais Katsuya Terrada. Il s'agit de superbes minettes (désolé mesdames..) dans des ambiances cyberpunk, gothic ou med-fan. La particularité de Terrada est qu'il jette un simple *rough* et travaille ensuite uniquement à la palette graphique. Ajoutez à cela une imagination débordante, un soucis du détail hallucinant, et un style qui s'éloigne du manga pour aller digérer sans difficulté une multitude d'influences, de Bisley à la BD européenne, en passant par *Tank Girl*. Le résultat est époustouflant, et d'une maîtrise exceptionnelle. Trouvez-le, achetez-le, tournez les pages et pleurez.

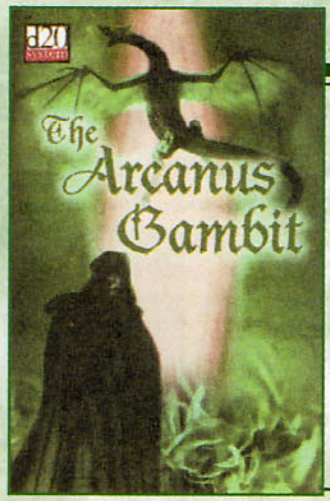
Et de un !



Aussi étrange que cela puisse paraître, le troisième monde "officiel" à paraître pour *D&D3* sera le monde de Kalamar. Le petit éditeur Kenzer & Co semble être le premier à avoir négocié un accord avec Wizards of the Coast pour développer un nouvel univers. *Kingdoms of Kalamar* devrait sortir sous peu et décrira le monde de Tellene, une société chevaleresque dans une ambiance mêlant magie et intrigue politique. Ce supplément décrira tous les royaumes, toutes les régions et toutes les races de Tellene. La course aux univers *D&D* – que la licence D20 semblait pourtant exclure – est donc entamée ! Et pour faire bonne mesure, White Wolf a annoncé qu'il allait publier dans les mois à venir des suppléments *Ravenloft*. Mais où va le monde ma bonne dame ?!...

Encore du D20 !

Quel que soit son sort ou son impact sur le marché du JDR (l'avenir nous le dira), la licence D20 aura au moins eu un mérite : celui de vous faire découvrir une flopée de petits éditeurs américains aux noms parfois imprononçables, qui se sont tous lancer dans la publication de "modules" à l'ancienne. Oui, à l'ancienne, c'est bien ce que certains leur reprochent. Toujours est-il que c'est au tour de Crunchy Frog Enterprises (je vous avais prévenu pour les noms) de se jeter dans la mêlée, en publiant *Black Powder Gods*, *The Arcanus Gambit* et *Blackwater*. Le premier, *Black Powder Gods*, est un *sourcebook* sur le monde de Valkan, avec ses armes de guerre et ses règles de combats de masse (160 F). Tout un programme ! *The Arcanus Gambit* est une campagne qui opposera les joueurs à un supervilain, qui a invoqué un dragon d'une autre dimension pour l'aider dans ses projets de conquête du monde (80 F). Enfin, *Blackwater* est un recueil d'une cinquantaine de pages décrivant la ville éponyme, et qui propose le premier scénario d'une campagne en huit volets (80 F). Tout cela devrait sortir sous peu, on vous tient au courant...



d20 system

Houhouhouhouhouhou (air connu)

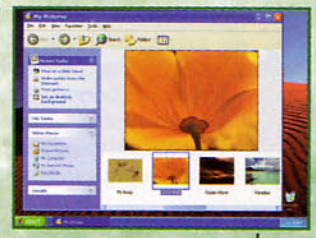
L'année dernière, un laboratoire américain parvenait à analyser les impulsions électriques du cerveau d'un paraplégique et à les interpréter afin qu'il puisse, par exemple, déplacer son fauteuil roulant par la seule force de sa pensée et aussi d'un petit moteur, mais c'est que le début alors bon.

On se disait... "cool !" Enfin moi en tout cas. Et bien tout le monde ne pense pas comme moi. Pendant que moi je disais... "cool !", un type, un Américain même, lui se disait : "Cooool ! I'll do lot 'o fuckin' money with tha' shit man !". Et il imagina un casque, destiné aux enfants, équipé d'un électroencéphalogramme captant certains états du cerveau pour... jouer à *Pong* ! L'alibi marketing est que ça capte l'attention du gamin et que ça l'oblige à se concentrer pour jouer. D'où le nom, "Attention Trainer" (899$ dantabouche soit ouatemil euros). Déjà qu'avec un *paddle* on rêvait des petites balles blanches toute la nuit... bienvenue au pavillon des autistes.

East3, le fabricant du machin, annonce déjà des jeux de courses de voitures, avec des gros moteurs cette fois. C'est peut-être le début d'une ère vidéo-ludique nouvelle qui, absurde ironie de l'histoire, aura commencé avec le même jeu idiot. "Cooool !"

Triiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii (air connu)

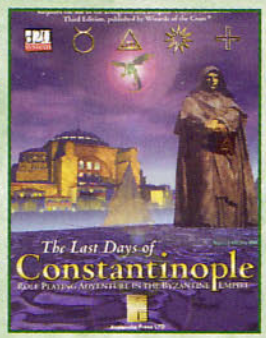
Windows XP ! C'est le nom du fils adultérin de Windows Me et 2000, jusqu'ici connu sous le nom de code Whistler. XP, pour experience, bien sûr. À votre avis, il faut être ingénieur de quel niveau pour débogué le machin ? Cela dit, ils ont au moins le mérite d'être francs : Windows Expérience... on est prévenu, ça n'en est qu'au stade expérimental ! Le truc sympa pour bilou, c'est qu'il nous fait payer les éprouvettes cassées. Malin le bilou.



[NdMaquettiste] Une fois de plus Microsoft copie Apple : Windows XP est une copie de MacOSX, comme le fut Windows 95 avec le Système 7.x d'Apple. Dommage qu'Apple ne sorte pas MacOSX pour les PC, car les utilisateurs de Windows, aimeraient bien ne jamais planter !

The Last Days of Constantinople

Les scénarios historiques *D&D* sont suffisamment rares pour qu'on s'y attarde le jour où il en sort un. *The Last Days of Constantinople* retrace la chute de l'Empire byzantin en 1453. Menées par le Sultan Mehmet II, les armées ottomanes ont encerclé les murs de la capitale impériale, aidées en cela par un énorme canon de conception allemande. L'inévitable ne pouvant être évité, les PJ sont envoyés sur place par l'Église pour organiser l'évasion de l'Impératrice. S'ensuit une aventure mouvementée qui se conclura au sommet des murailles de Constantinople. Avalanche Press signe ici plus une campagne qu'un scénario. La documentation est certes bien au-dessus des habituelles productions américaines, mais nécessite pas mal de travail de la part du meneur pour en faire une aventure digne de ce nom. Pour ne rien arranger les auteurs n'ont rien compris au système D20 : les *Challenge Ratings* sont quasiment tous faux, quant au reste, il suffit de regarder les caractéristiques des personnages pour comprendre le malaise (Vlad Tepes : 25 en Charisme !). Ne vous découragez pas pour autant, car tout n'est pas à jeter, loin de là. Si le sujet vous branche, corrigez les bogues, développez l'intrigue et vous tiendrez une campagne mémorable ! Environ 70 balles.



Hommes de peu de foi...

On attend encore le *Psionics Handbook*, mais le prochain *Guidebook* est déjà annoncé par Wizards of the Coast. Il sortira en mai, devrait coûter dans les 160 francs, et s'intitulera *Defenders of Faith*. Cette foi-ci ce sont les Clercs et les Paladins qui sont à l'honneur. Les joueurs qui veulent incarner un gros qui mange du gigot ou un intégriste borné trouveront donc ici leur bonheur : classes de prestige, *feats*, matos et j'en passe. À surveiller.

Charlton Heston de retour parmi les siens

Charlton Heston, héros mythique de *La Planète des Singes* de Franklin J. Schaffner en 1968, a rejoint le casting simiesque de Tim "*Sleepy Hollow*" Burton pour un *remake* attendu. Le grand Charlton, qui criait pourtant son refus de se compromettre dans une "fantaisie burlesque", s'est finalement décidé après un test de maquillage administré par le maître es-primates, Rick Baker lui-même. Lisa Marie, la copine de Tim et une habituée des rôles de composition (E.T. dans *Mars Attacks !*, Vampira dans *Ed Wood*, dernièrement sorcière dans *Sleepy Hollow*), sera également de la partie. Ainsi que Tim Roth, Héléna Bonham-Carter (*Fight Club*) et George Clooney. Pas mal quand on sait que le réveil est assez matinal sur le plateau : 1 heure du mat', pour enfourcher poils et museaux... Sortie prévue le 29 août prochain. Photos, news et rumeurs du tournage :
http://timburtoncollective.com/pota_gallery.shtml

Mort-vivant

Décidément, *Deadlands* a le vent en poupe. Pour couronner son succès, le jeu de western-fantastique devrait déjà paraître sous peu en version D20. Mais ce n'est pas tout : Steve Jackson Games se penche à son tour sur une adaptation de ce jeu et un *GURPS Deadlands* devrait débarquer dans vos boutiques très bientôt. Reste à voir si la rigueur du système *GURPS* ne va pas ôter une part de la fantaisie que le système original donnait au jeu. Bien sûr, la superbe couverture de Brom sera au rendez-vous et vous encouragera à lâcher 160 balles pour l'acquérir. Et c'est en anglais, cela va de soi.

Polaris refait surface !

La Ligue rouge sort en avril (2001). Construit sur le même modèle qu'*Hégémonie*, il contiendra toutes les infos pour jouer dans cet empire militariste et déclinant : la description de Nazca, la capitale, les forces armées, les intrigues, les armes et navires types, etc. Vous aurez droit aussi à un nouveau volet de la campagne débutée dans *Équinoxe* et pousuivie dans *Hégémonie*. Philippe Tessier nous promet aussi quelques révélations sur les Généticiens. Mais on a dû le torturer pour le savoir, et il est en convalescence depuis. Heureusement qu'il avait rédigé auparavant *Volcania*, un autre supplément qui suivra dans la foulée. Puis on pourrait même lâcher la tête et vous parler de *La République du Corail*, de la suite des romans à paraître dans la collection Onyx, de la troisième édition de Polaris et de sa traduction en Occitan, mais on le fera pas parce que vous ne nous croiriez pas. D'ailleurs nous aussi, on a du mal...

Taaatin Tatatataaaatin (air connu)

On en a bouffé, on en bouffera encore, *Star Wars* fait recette... Le prochain gueuleton, sans guère d'étoiles, s'appelle *Battle for Naboo*, et se veut la suite de *Rogue Squadron*, un *shoot* 3D dans lequel vous pilotez tout ce qui roule, vole, lévite ou navigue, et utilise un laser lourd. Porté de la Nintendo 64 vers le PC, il n'est pas une découverte pour les consoleux, qu'on se le dise : quinze missions, une réalisation honorable, la zik de stavarz, des polygones foultaïme tridi en veux-tu en voilà... ça sort en avril/mai et ç'est dans les bacs en *nice price* vers novembre/décembre.
Tu m'en veux pas George ?

Prophecy, no soucis

Prononcez Prophessaï, no soussaï, sinon ça l'fait pas... Après la sortie effrénée de sept livrets de dragon en huit mois, la gamme s'offre une courte pause d'un mois, le temps pour les auteurs de partir au ski ou de taquiner les koalas. Mais les hallogènes et les nuits blanches reprendront leur droit avec la sortie en avril du supplément consacré à Ozyr, qui cloturera la série des livrets. Comment ça, il en manque un ? Hé woui, les Dragons de l'Ombre auront carrément droit à un long supplément en juillet, nom de code : "Le Livre de la Fatalité". Du café bien "noir", avec la description du Royaume de Kali et surtout de sa capitale Nadjar, les Corrompus et les mystérieux Syras, Kalimsshar et son engeance... et la suite de la campagne, qui aura sa conclusion dans le livre consacré à la Tendance de l'Homme pour la rentrée 2001. Et les Étoiles, quand est-ce qu'on en sait plus ? No soussaï, c'est prévu aussi ! Après, un autre type de supplément est en cours d'élaboration, mais je n'ai pas envie de me prendre l'Inquisition sur le dos... Déjà, là, j'abuse un peu...

Imaginaire 2001

Pour la troisième année, Bruxelles accueille le festival international du livre fantastique qui se tiendra du 9 mars au 21 avril 2001. Au programme, de nombreuses manifestations (initiation aux jeux de rôles, stand d'écriture, braderie de livres...) dont plusieurs expositions en hommage à Manchu et à Karel Capek, un auteur tchèque (1890-1938) inventeur du mot Robot. Trois week-ends seront consacrés à des thèmes particuliers : le fantastique avec comme sujet la terreur (10-11 mars), la SF autour de la technologie (17-18 mars), et la place de la magie dans la fantasy (24-25 mars). Une excellente occasion de rencontrer des auteurs et des dessinateurs.

Brain Salad

Vous avez toujours rêvé de jouer un sportif décérébré, un scout ultra-catho, ou une bimbo en panne de neurones (qui a dit *Buffy* ?), le tout dans une ambiance qui flaire bon la série B fauchée, voire carrément la Z qui s'assume ? *Brain Salad*, le JDR d'horreur grasse est pour vous. Enfin rééditée, cette œuvre majeure, tombée du cerveau en ébullition de Willy Favre, est un jeu complet : création de persos, règles de combat, de magie, bestiaire, et deux scénarios d'introduction. En tout, 190 pages de pur bonheur (c'est drôle et bourré de bonnes idées) au prix ridicule de 70 F port compris. On commande auprès de l'Association l'Œil du Sphinx, c/o Philippe Marlin, 36/42 rue de la Villette, 75019 Paris. Ah, dernière chose, le premier supplément *Advanced Teenagers & Tronçonneuses* s'annonce pour dans bientôt.

Ils ont fait vite !

Il y a quelques numéros de cela, on vous ordonnait (le mot est faible) de vous ruer dans le premier refourgueur de comics venu pour acheter *Marvel Boy*, scénarisé de main de maître par Grant Morrison et superbement dessiné par J.G. Jones. Depuis, on a laissé quelques messages subliminaux dans nos pages, nos lecteurs non anglicistes ont harcelé Marvel France de coups de téléphone, et les aventures de notre jeune héros Kree sont désormais disponibles en v.f., en kiosque, et en donnant 24 Francs au monsieur. Pour vous mettre en condition avant le premier *X-Men* de Morisson, qui arrive dans quelques mois maintenant.

UN RÉSEAU DE SPÉCIALISTES À VOTRE SERVICE

PARIS

75005 PARIS - **JEUX DESCARTES**, 52, rue des Écoles - Tél. 01 43 26 79 83
75015 PARIS - **JEUX DESCARTES**, 39, boulevard Pasteur - Tél. 01 47 34 25 14
75017 PARIS **JEUX DESCARTES**, 6, rue Meissonier - Tél. 01 42 27 50 09

RÉGION PARISIENNE

91000 EVRY - **CELLULES GRISES**, CC EVRY, 2, place de l'Agora - Tél. 0.1 64 97 81 74
77000 MELUN - **CELLULES GRISES**, 5, rue Guy-Baudoin - Tél. 01 64 09 21 36

PROVINCE

13100 AIX EN PROVENCE - **ART'N MAGIC**, 21, rue des Tanneurs - Tél. 04 42 26 77 80
80000 AMIENS - **JOUÉCLUB JEUX**, 28, rue de Noyon - Tél. 03 22 92 49 56
49100 ANGERS - **SORTILÈGES**, 24, rue de la Roë - Tél. 02 41 88 96 96
74000 ANNECY - **NEURONES**, Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac Tél. 04 50 51 58 70
84000 AVIGNON - **LA VOUIVRE**, 56, rue Bonneterie - Tél. 04 90 85 33 57
33000 BORDEAUX - **JEUX DESCARTES**, 162, rue Sainte Catherine Tél. 05 56 44 26 03
28000 CHARTRES - **LA PETITE BOUTIQUE**, 29, rue des Changes Tél. 02 37 21 13 52
63000 CLERMONT FERRAND - **LABYRINTHE**, 14, place Renoux - Tél. 04 73 90 22 81
21000 DIJON - **EXCALIBUR**, 44, rue Jeannin - Tél. 03 80 65 82 99
38000 GRENOBLE - **LE DAMIER**, 25 bis, cours Berriat - Tél. 04 76 87 93 81
53000 LAVAL - **SORTILÈGES**, 41, rue de la Paix - Tél. 02 43 56 54 22
76600 LE HAVRE - **LE DÉMON DU JEU**, 14, rue Édouard Larue - Tél. 02 35 41 71 91
72000 LE MANS - **LA BOITE A JEUX**, 20, rue Nationale Tél. 02 43 23 96 81 - 02 43 43 80 54
59800 LILLE - **ROCAMBOLE**, 36, rue de la Clef - Tél. 03 20 55 67 01
69002 LYON - **JEUX DESCARTES**, 13, rue des Remparts d'Ainay - Tél. 04 78 37 75 94
13006 MARSEILLE - **LA CRYPTE DU JEU**, 7, cours Lieutaud - Tél. 04 91 94 22 50
57000 METZ - **LA CAVERNE DU GOBELIN**, 34, rue du Grand-Wad Tél. 03 87 18 42 08
34000 MONTPELLIER - **EXCALIBUR**, 7 bis, rue de l'Ancien Courrier - Tél. 04 67 60 81 33
44000 NANTES - **SORTILÈGES**, 7, rue des trois croissants - Tél. 02 40 12 14 99
06000 NICE - **LA CRYPTE DU JEU**, 8, rue Alfred Mortier - Tél. 04 93 92 06 03
30000 NIIMES - **LA VOUIVRE**, 7, rue des marchands - Tél. 04 66 76 20 04
45000 ORLEANS - **EURÊKA**, Galerie du Châtelet - Tél. 02 38 53 23 62
66000 PERPIGNAN - **CELLULES GRISES**, 30, Place Rigaud - Tél. 04 68 34 89 39
86000 POITIERS - **LE DÉ A 3 FACES**, 35, rue Edouard Grimaud - Tél. 05 49 41 52 10
35000 RENNES - **L'AMUSANCE**, CC des Trois Soleils - Tél. 02 99 31 09 97
44600 SAINT-NAZAIRE - **MULTILUD**, 60, Centre République - Tél. 02 40 22 58 64
67000 STRASBOURG - **PHILIBERT**, 12, rue de la Grange - Tél. 03 88 32 65 35
31000 TOULOUSE - **JEUX DU MONDE**, Passage St-Jérome, 14-16, rue Fontvieille Tél. 05 61 23 73 88
37000 TOURS - **LA RÈGLE DU JEU**, 29, rue Marceau - Tél. 02 47 64 89 81
10000 TROYES - **JEUX ET STRATÉGIE**, 5, rue Aristide-Briand - Tél. 03 25 73 51 86

EUROPE ET CANADA

BELGIQUE - 1 040 BRUXELLES - **DÉDALE**, Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren - Tél. 00.32.2 734,22.55
CANADA - **LE VALET D'CŒUR**, 4408, ST-DENIS - MONTREAL, QUEBEC H2J2L1 Tél. 00.1. (514).499.9 970
SUISSE - 1 201 GENEVE - **AU VIEUX PARIS**, 1, rue de la Servette Tél. 00.41.22 734.25.76

Infos et nouveautés en temps réel :
www.descartes-editeur.com

DESCARTES RELAIS

News

Unleash Hell !

Si je vous dis Classe de perso, Alignement, D20, Classe d'Armure, vous me répondez quoi ? *D&D*...Perdu, je vous parle quant à moi de *Warlord*, le dernier jeu de cartes à collectionner d'AEG, le créateur de *L5R*. Le principe du jeu est simple : deux seigneurs de guerre s'affrontent par troupes interposées et par gros-sorts-pas-fins-dans-ta-gueule-posés. Tout cela dans une ambiance et un univers laissant un fort relent de med-fan comme on l'aime dans les auberges. Si vous voulez découvrir ce jeu, sachez que dans chaque numéro du Lotus Noir de mars est inséré un *deck* complet de *Warlord* offert gratuitement (avec les règles en v.f.) et qui vous permettra de découvrir ce nouveau jeu de cartes à collectionner. Plusieurs armées seront disponibles dans ces *decks* de démo, vous donnant un avant-goût de ce nouveau *blockbuster*. Vous trouverez comme d'habitude dans ce Lotus Noir N°40 les dernières news du jeu de cartes à collectionner, ainsi que des articles de fond sur *Magic*, *L5R*, *Vampire* et bien d'autres jeux.

Kaaoouuûlll !

Excellente nouvelle : Le 7ème Cercle, cette jeune maison d'édition franco-américaine qui traduit *WitchCraft* et bientôt *Obsidian*, s'est également portée acquéreur des droits de *Kult*. La licence qu'ils ont négociée concerne, outre la traduction de suppléments encore inédits dans notre langue, le développement de nouveau matériel, ce qui pourrait peut-être laisser espérer - soyons fous - qu'une troisième édition du jeu voit le jour.

www.7emecercle.com

Talilala lala lalalalala (air très connu)

Ceux qui croyaient niaisement que les mondes virtuels allaient échapper aux appétits voraces des seigneurs du profit se mettaient le doigt dans la carte bleue jusqu'au code. Un jeu de rôles *on-line* est actuellement développé par un studio suédois dont tout le concept repose sur les transactions financières réelles entre joueur et dans le jeu. Totalement gratuit et sans abonnement, *Project Entropia* vous propose de découvrir le monde de Calypso dans lequel tout se vend et tout s'achète : les personnages, les objets, les bâtiments... et même les assurances vie permettant de retrouver l'équipement de son perso s'il passe la guisarme à gauche. Où est l'arnaque ? La société se rémunère en prélevant une dîme sur les transactions et en vendant des biens virtuels dans le jeu. La découverte d'un trésor a immédiatement un autre parfum... Sortie fin 2001.

www.project-entropia.com

Choisis ton zombie !

Élire le prochain président des États-unis d'Europe, tel est le programme de Juda Prod qui présente sur son site les huit candidats en lice (dont Sean Connery!). Initiative intéressante: le background évoluera suivant le vote des joueurs ! De quoi se relever tous les jours...

http://www. judaprod.com

Sans images

Deuxième chapitre de la série *Clan War*, le roman *Licorne* (WotC, 312p, 52 F, en anglais) nous fait voyager sur les terres des maîtres de la cavalerie. Subtil mélange entre les rokuganais et les Gaijins, les samouraïs du clan Licorne n'en sont pas moins de puissants combattants. Cette fois nous suivons l'histoire d'une jeune vierge de bataille, fleuron de ce clan, au travers des différents conflits pour la prise de la passe de Beiden. Toturi, le Lion déchu, est bien sûr présent pour fédérer les forces de l'Empire contre celles des Shadowlands. Mais on aperçoit aussi les stratégies des courtisans, grâce à Ide Tadaji, le plus reconnu des diplomates Licornes. Après le Scorpion et la Licorne, c'est au clan de la Grue d'être à l'honneur pour le troisième volet de la série (WotC, 312p, 52 F, en anglais). Partagé entre ses terres et la capitale, le jeune Doji Hoturi tente de sauver son clan de la destruction par les troupes du Lion et les machinations de l'impératrice Kachiko. Accompagné de son mentor, Kakita Tochimoko, le daimyo de la Grue est dépassé par les événements et devra à de nombreuses reprises s'affirmer par la force. Il est dommage que l'histoire se situe entre les deux premiers romans et non à leur suite. Malgré cela le récit est prenant et dans la lignée des deux autres. On attend avec impatience le suivant.

PAR LE FER

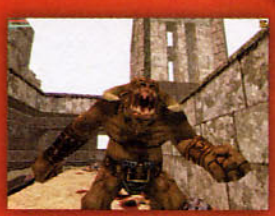
LA CHAIR SERA TRANCHEE

"Beau, fort et violent..."
Gamespot.fr

"Du grand spectacle..."
Joystick

DISPONIBLE!

SEVERANCE™
BLADE OF DARKNESS



4 personnages. Plus d'une centaine d'armes. Une aventure fantastique, sanguinaire & mortelle.

PC CD

rebel act
www.rebelact.com

Public Adulte
DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS

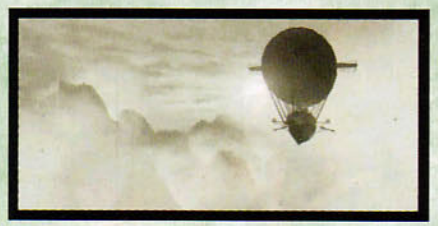
www.codemasters.com

Codemasters®
GENIUS AT PLAY™*

Software © Rebel Act Studios S.L.2001. Published by The Codemasters Software Company Ltd ("Codemasters") All Rights Reserved. "Rebel Act Studios"® is a registered trademark owned by Rebel Act Studios S.L. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Severance"™ and "Genius At Play"™ are trade marks of Codemasters. "Blade of Darkness"™ is a trade mark of Rebel Act Studios S.L. * LE GENIE DU JEU.

Arcanum

Depuis quand l'univers fantasy devrait-il être figé à deux époques précises, celle du médiéval, et celle du cyberpunk (Shadowrun oblige) ? (oui, il y a aussi la Renaissance, mais dans le JDR, elle reste mineure). Maintenant, grâce à Arcanum, les nains, elfes, humains et orcs auront droit à leurs mines de charbon et à leur révolution industrielle !



Industric Fantasy

Arcanum, c'est le nom du monde dans lequel l'action prend place. Ça ressemble à tout ce qui a pu être fait en matière d'heroïc fantasy bi-classée steampunk. Avec tous les elfes, les nains, les orcs, les humains (il en faut bien), et

toutes les autres sortes de créatures qu'un esprit aussi noueux qu'un Tolkien est capable de pondre. En rab, libération des mœurs oblige, il n'est pas rare de rencontrer des races croisées avec les humains. Tout y est, même les mages qui passent leur temps à modifier la topographie des lieux à grands coups de boules de feu. Le seul ennui, c'est que le temps passe, et le génie humain fait des siennes. Ça y est ; il fallait bien qu'un homme découvre que l'eau, à 100°, ça bout (ça bout aussi à 80° à 2000 mètres d'altitude, mais là, on s'éloigne du sujet). On se retrouve donc dans cette folle époque dont rêvait un certain Jules Verne, dans laquelle on voyage au centre de la Terre, où on fait le tour du monde en ballon, où le capitaine Némo écume les mers, et où l'Éther a remplacé l'Espace. C'est aussi une époque dans laquelle l'homme semble trop confiant dans ses trouvailles industrielles, grandes chambouleuses des mœurs et des coutumes que cinq-cents années de vie paysano-monarchique ont méticuleusement calibrés.

C'était "demain"

En tout cas, ça aurait très bien pu l'être. L'histoire commence à bord de l'un de ces dirigeables moyen-courriers, qui nous emmène paisiblement vers notre destination. Tout aurait pu bien se passer, si deux orcs, armés de redoutables aéroplanes de guerre, n'avaient pas entrepris de s'auto-détruire en rentrant en collision avec notre ballon. Quelques mètres plus bas (environ 3000), on se retrouve presque seul survivant d'un atterrissage bien raté. Presque, parce que le gnome qui va passer de vie à trépas nous confie un anneau et une quête, en guise de testament. La quête, c'est de redonner l'anneau à l'un de ses proches. Chemin faisant, on s'apercevra que le bijou attise la convoitise autour de soi, et un bon nombre de types et autres créatures commenceront à tomber comme des mouches autour de l'itinéraire du héros, c'est-à-dire le joueur. Tout cela se déroule dans une contrée étrangère, qui commence à souffrir d'un conflit opposant les forces magiques au progrès industriel en folie. Et, évidemment, chacun des choix et chacune des décisions que l'on prendra dans l'une ou l'autre de ces forces aura une incidence sur la suite des événements (par exemple : l'ouverture des salons de magie peux entraîner la fermeture des bordels d'usines, je plaisante à peine).

Jeu raciste

Bon. Avant d'appeler la LICRA ou encore SOS Racisme, respirez un coup, et lisez donc ce qui va suivre. *Arcanum* s'annonce comme étant un jeu raciste. Oui. Vous avez bien lu. C'est-à-dire que les races vivent recluses dans leurs différences, et castées au dernier degré. Ainsi, on a devant nous un JDR vidéo qui, pour la première fois, respecte à la lettre la haine viscérale qui peut exister entre des nains et des elfes, ou encore des elfes et des orcs. Et la libération des mœurs dûe à la révolution industrielle n'arrange rien, puisque, face aux "bâtards" (genre demi-elfes, ou demi-orcs), les races puissamment installées depuis la nuit des temps voient l'arrivée de ces neo-races d'un mauvais œil. Il faudra donc composer avec les humeurs de chacun, et pour peu qu'on ait eu la bonne idée de prendre une demi-race lors de la création du personnage, ça risque d'être payant en matière de *roleplay* et de fil à retordre.

Pas tout à fait prêt...

... mais pas loin. On a pu avoir qu'une bêta de démonstration, et celle-ci était pas trop optimisée. L'interface elle-même souffrait de l'absence de quelques graphismes, et il arrivait fréquemment que le jeu se mette à ramer sévère si on rencontrait plus de quatre personnes en même temps. En attendant, on a pu voir quels allaient être les principaux fonctionnements du jeu, son système, et son moteur. Ceux-ci sont une amélioration de ceux qu'on a pu voir dans *Fallout* (chez Virgin Interactive). Le tout semble beaucoup plus complet, et permet une évolution extrêmement complète du personnage, dans ses caractéristiques, ses compétences, ses sorts, ou encore ses talents techniques. *Arcanum* sera très riche, non seulement dans son background, mais aussi dans le large éventail de possibilités offertes pour l'expérience du personnage. À suivre donc. Les prochaines nouvelles devraient être prévues pour le salon de l'E3, au mois de mai prochain.

Arcanum est un JDR vidéo, édité par Sierra, dont la sortie est prévue pour juin 2001.

Combat Mission : Angoulême

Un rapport de bataille qui aurait pu passer dans Parabellum s'il avait été sérieux...

Backstab aime la BD : des interviews d'auteurs, des critiques régulières dans TOC, bref de l'actu à vous mettre sous la dent. Vu que l'actu s'était déplacée à Angoulême (en train), et bien on y est allé aussi.

Premier jour : 8h10 environ.

Je suis tout seul en première classe. Entendez que mon rédac'chef préféré paye son billet aussi cher que le mien, mais qu'il voyage en seconde !!! Bon voyage, avec une petite alerte à la bombe, et un café pain au chocolat pour 25 balles : cherchez le bon attentat. Arrivés vers 10h45, nous nous dirigeons d'un pas léger vers notre lieu de séjour, une chambre chez l'habitant. Vu que le rédac'chef, que je nommerai Joyeux Lutin pour conserver son anonymat, est venu avec une dame, il prend la chambre avec le lit et je me tape le sol du dressing. Mais au moins, moi, j'ai la téloche !

Vers 12h30 : on a fini par émerger et on va récupérer notre badge de presse à l'Espace Franquin. Le salon VIP nous tend les bras : après un petit cognac (spécialité locale), nous voilà fin prêts pour affronter la marée humaine.

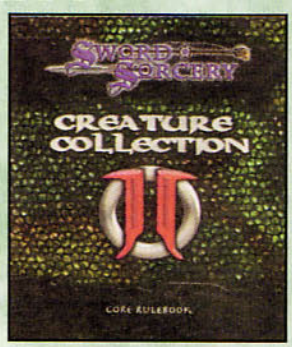
Nous commençons évidemment par les bulles où sont regroupés tous les éditeurs importants. Le stand de Glénat est immense, celui de Soleil tout en rond mais pas pratique, celui d'Albin Michel/l'Écho des Savanes est bien devant l'entrée, comme par un effet prémonitoire. Je me sépare de Joyeux Lutin, afin de paraître plus sérieux, et je m'en vais abuser de mon badge presse. S'ensuivent plusieurs rencontres sympathiques. Comme celle avec Tiburce Oger, le talentueux auteur de *Gorn*, et plus récemment de *La Piste des Ombres*. Alors qu'un fan enragé de Loisel attend le "maître" depuis sept heures (!), je me glisses derrière la table de dédicace sous le regard mi-haineux mi-intrigué des fans. Tiburce a le sourire, et m'apprend que "le romantisme dans mon œuvre ne correspond pas aux romans à l'eau de rose ou aux chevalier à la Charrette. Mais il faut avouer que je suis un peu fleur bleue ! Chez moi, je baigne dans un univers féminin, ceci expliquant peut-être cela." J'apprends également qu'il est fan d'équitation et de western, ce qui, vu sa dernière BD, ne m'étonne guère. Mais il confesse quand même : "C'est aussi une histoire d'Amour." On se refait pas en somme. Autre lieu, autre rencontre, avec Lewis Trondheim cette fois, le dessinateur de la série *Donjon*, et de ses nombreuses séquelles. Qu'elle ne fut pas ma surprise d'apprendre qu'il ne connaît rien au JDR ! "Je n'ai aucun a priori, mais je ne suis pas joueur". Pas grave, on t'aime quand même." L'idée dès le départ avec *Donjon*, c'était de créer un monde où l'on pourrait faire vraiment le tour du sujet, exprimer toutes nos idées." C'est vrai que dans *Donjon Parade*, il y a un sacré message ! Mais Trondheim nous rassure : "Parade, c'est fait pour raconter des conneries, et c'est très agréable !".

Vers 00h15 : le minibus qui doit nous amener à la soirée privée d'Albin Michel est vide, à part nous. On apprendra plus tard que, vu le Grand Prix décerné à Martin Veyron, ils avaient commencé à manger plus tard Chez Albin et donc que la soirée commençait avec du retard. À 5h00 du matin, on se couche.

Deuxième couche !

Vous ne pensiez tout de même pas que White Wolf allait s'arrêter en si bon chemin ? Après un excellent *Creature Collection*, la gamme Sword & Sorcery continue et on vous remet le couvert : *Creature Collection II* se présente sous la même forme que son prédécesseur et vous permettra de découvrir deux-cents nouvelles créatures, toutes plus laides les unes que les autres. Gageons quelles seront autant de pistes de scénarios et espérons que ce nouveau supplément fera oublier un *Relics & Rituals* un peu décevant.

Sortie en avril, 200 balles.



Des souris et des souris...

Après *Big Eyes Small Mouth*, le jeu sur les univers manga, Guardians of Order nous propose avec humour *Big Ears Small Mouse* ! Ce supplément à *BESM* vous plongera dans l'univers de Mousetropolis, le monde des fourmis, mouches et autres souris de dessins animés. Cela coûtera 130 brouzoufs et la sortie est, bien évidemment, prévue pour avril. Le 1er peut-être ?

Call to Power pour les Nuls

Très bonne nouvelle, ce mois-ci est parue la traduction en français d'un guide stratégique officiel (édité par Brady Games et traduit par Multisim) pour le jeu *Call to Power II*. Ce guide de 200 pages se divise en une dizaine de chapitres qui vous détaille tous les niveaux du jeu : toutes les unités (icônes et caractéristiques), diverses tactiques, la gestion des progrès... Les conseils sont dans l'ensemble de très bonne qualité. Malgré quelques bugs de maquette et de traduction regrettables, cet ouvrage bien fait reste une excellente initiative qui, espérons-le, sera renouvelée dans le futur.

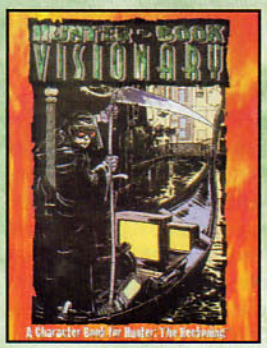
Sam et qui ?

Décidément, Semic continue sur sa lancée et publie ce mois-ci une version reliée, et en français, de *Sam and Twitch*. Ce comics surprenant et très bien dessiné par Angel Medina, vous fera suivre les aventures d'une paire d'inspecteurs loufoques et attachants, Sam Burke et Twitch Williams. Une bonne ambiance d'enquête policière, comme on les aime ! En plus de cadrages, de couleurs et de dialogues soignés, le scénario est très prenant, et vous balladera entre mafia, fans de Kiss et légendes urbaines. De toutes manières, une histoire qui commence sur la découverte de quatre pouces identiques ne peut être que surprenante... Achetez-le les yeux fermés, 59 F.

Pas vu pas pris

Compte tenu de la qualité des derniers suppléments Chaosium pour *L'Appel de Cthulhu*, on attendait avec une certaine impatience *Unseen Masters*, un recueil en anglais de plus de 200 pages pour *Cthulhu Now*. On y trouve trois gros scénarios contemporains qui, sans déflorer le sujet, s'approchent plus de l'ambiance de la série TV *Millenium* que de *Delta Green* ou de la campagne *Nocturnum*. Le premier scénario, *The Wild Hunt*, repose sur une excellente idée de base et sa présentation est un must. Il constitue un "dossier" d'enquête très complet, exemplaire. Le second scénario, *The Truth Shall Set You Free*, s'inspire quant à lui des écrits de Phillip K. Dick. Il est surprenant, mais reste un exercice difficile, sans compter qu'il peut être mal pris par les joueurs. Enfin, *Coming of Age* conclut l'ouvrage. Il développe un sujet aussi fun que classique et son traitement, s'il est parfois un peu fourre-tout, n'en reste pas moins de très bonne qualité. Et enfin, la cerise sur le gâteau : Chaosium a eu la très bonne idée d'ajouter un chapitre pour utiliser *Unseen Masters* dans l'univers de *Delta Green* ! Tout cela devrait faire la joie de tous les meneurs de *L'Appel de Cthulhu*, qu'ils soient puristes ou fans de Pagan, et pour pas plus de 200 balles. Dommage pour les non angliscistes mais Descartes ne prévoit aucune traduction sur *L'Appel de Cthulhu* pour cette année. Too bad.

La fumette de l'exterminateur



Quel étrange jeu que cet *Exterminateur*... On est censé jouer des justiciers 100% sans collant, mais il n'existe aucune liste d'armes, de repères, d'organisations ou d'événements dans les *Hunter-book* - écrits par des gens qui ont compris la diabolique utilité du logiciel *Excel* dans la création de suppléments JDR. Mais sinon, que reste-t-il allez-vous me demander ? Je ne suis pas payé pour ça, mais je vais quand même vous répondre. Ces *Clanbooks* inoubliables nous prennent la tête sur des considérations générales concernant une question essentielle : pourquoi un exterminateur fait-il ce sale boulot, très mal payé en plus ? Pas voleur, au-delà de 1500 F d'investissement White Wolf a enfin lâché le morceau dans sa dernière parution : *Hunter-book Visionary*. Les Exterminateurs cherchent en fait à sauver le Monde, ni plus ni moins. Pas seulement des monstres mais aussi des humains et de leur propre folie. Et tout cela grâce aux visionnaires, leurs leaders spirtuels...
Vous aller bien rigoler... surtout si vous n'avez pas dépensé plus d'1 franc pour le récupérer.

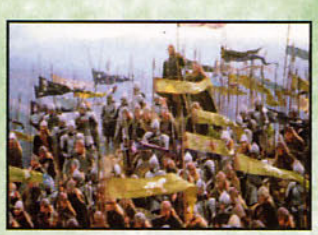
Shaïn Tull

Voici un jeu de science-fiction créé et illustré par Alexis Santucci, à paraître courant avril chez Nestiveqnen. Les joueurs y incarnent des extra-terrestres prisonniers d'une gigantesque cité spatiale. Livrés à eux-mêmes et poursuivis par les forces du Metall Imperium, ils n'ont de cesse d'échapper à leurs oppresseurs pour rejoindre les planètes vertes. Shaïn Tull a la particularité d'être édité en format poche et sera distribué à la fois dans le réseau des boutiques de jeux et dans les librairies. Vous n'aurez pas à casser votre tirelire, le prix de vente avoisinant les 50 balles.

Le Seigneur des Anneaux

Le Seigneur des Anneaux c'est avant tout la plus longue et la plus massive production hollywoodienne réalisée à ce jour : une trilogie filmée dans la foulée, même équipe, même casting et réalisateur, pour un

budget total de 190 millions de dollars (à 63 millions par film, effets spéciaux compris, c'est plutôt économique en fait). Howard Shore (compositeur attitré de Cronenberg) signera la b.o.f.. Alan Lee et John Howe, illustrateurs des Tolkien pour les éditions Harper Collins, ont participé à la définition de l'univers visuel des trois films.

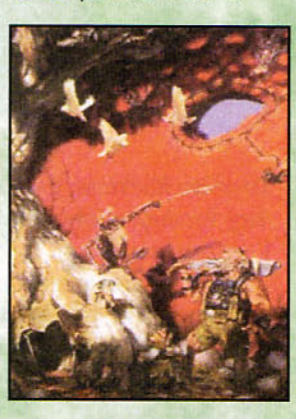


Reste à souhaiter bonne chance à Peter Jackson (*Braindead*), que 50 millions de personnes et quelques générations de lecteurs attendent quand même au tournant sur son interprétation de cette œuvre, entrée dans l'imaginaire collectif... *Le Retour du Roi*, troisième volet de la trilogie, se concentrera sur les stratégies divergentes de Gandalf et Sauron, jusqu'à la catastrophe finale avec force batailles, sans doute celles que nous livredéjà le *trailer*. À l'évidence, le succès ciné de fin 2003, mais combien de personnes se préoccupent de 2003 là maintenant tout de suite ? Bon, on va peut-être attendre d'avoir vu le premier : sortie de *La Communauté de l'Anneau* en décembre 2001, et des *Deux Tours* en décembre 2002. Pour info, la firme anglaise Games Workshop a dû faire un très gros chèque (ça va leur permettre d'expliquer pourquoi leurs tarifs augmentent plus que sensiblement ce mois-ci) pour acquérir les droits exclusifs de l'exploitation du film en *boardgames*. GW prévoit d'éditer une gamme de

figurines et un jeu de stratégie (lisez : un bon gros jeu de baston). Et c'est Rick Priestley qui s'y colle ! Et côté jeu de cartes à collectionner, c'est Decipher qui y est allé de son gros chèque pour obtenir l'exclusivité. Nous on n'a pas de gros chèque, alors...

Ce petit coin de verdure...

On ne sait pas si le dernier supplément de FASA pour *Shadowrun* verra le jour, ou s'il sera finalement édité par le repreneur de la gamme, Wiz'kids. *Target : Awakened Lands* est pourtant bel et bien annoncé. Il décrit les différents Awakened Lands du monde, zones spéciales où la magie a repris ses droits. Adieux honorables ou supplément avorté ? Réponse dans les mois qui viennent.



La Caverne du Gobelin

Des spécialistes à votre service
Vente par correspondance
Recherche de vos anciennes réfèrences
Une grande gamme de jeux imports
34, rue du grand Wad
57000 Metz
03 87 18 42 08
10, rue de la monnaie
54000 Nancy
03 83 32 25 06
gobwarrior@aol.com
A bientôt sur notre site : www.cavernedugobelin.com

Rag'narok sortira à la rentrée !

Voilà une bonne occasion d'entrer dans les coulisses de Rackham. L'originalité et la finesse des figurines de la société française ont séduit nombre d'entre vous, et il nous a semblé intéressant de nous pencher sur la manière dont elles étaient conçues. Visite guidée chez un éditeur ambitieux, qui nous révèle tout sur la confection d'une figurine.

Entretien avec Jean Bey

Derrière Rackham il y a Jean Bey, fondateur et gérant de l'entreprise. D'un naturel patient et déterminé, il nous a parlé de sa passion pour la figurine et des débuts difficiles qu'il a rencontrés pour imposer Rackham sur le marché de la figurine.

● **Backstab (BS) :** ta première rencontre avec les figurines ?

Jean Bey (J.B.) : j'étais très attiré par l'imagerie fantastique, avec sesgobelins, ses dragons... Un jour, alors que je n'avais que onze ans, je me suis trouvé par hasard devant la vitrine d'une boutique de jeux. Derrière les casse-têtes et "les Livres dont vous êtes le héros", il y avait trois ou quatre figurines. La boutique était fermée mais ça m'a complètement fasciné. Je suis revenu le lendemain et j'ai vu une autre vitrine à l'intérieur, qui était remplie de petites merveilles en plomb.

● **BS :** et ensuite, ton parcours ?

J.B. : ensuite je n'ai jamais cessé d'acheter des figurines, à l'époque la plupart étaient en rapport avec *AD&D*. Après j'ai travaillé dans une boutique spécialisée et je m'occupais des commandes de figurines : c'est là que j'ai appris à connaître le marché et que je suis devenu un collectionneur passionné. Un jour, j'ai eu l'occasion de travailler avec une des grosses entreprises du monde de la figurine. Cela m'a semblé être un rêve : car à l'époque c'était la seule compagnie à développer une imagerie nouvelle et qui m'intéressait. Donc j'ai accepté, mais ça ne s'est pas passé comme prévu et je suis parti. Peu après j'ai créé Rackham, et ça a été trois ans de travail avant que la première figurine soit disponible au public, avant d'avoir une existence officielle.

● **BS :** cela a été si difficile de monter Rackham ?

J.B. : d'abord il a fallu plusieurs mois de réflexion, à trouver ce qu'il fallait faire pour apporter quelque chose de neuf. Dès le début j'avais en tête le concept de *Confrontation* : les règles, les cartes et les figurines dans un même blister. J'avais aussi des idées précises d'un point de vue graphique. Mais tout restait à faire : trouver des graphistes, des sculpteurs, créer un univers, écrire un système, trouver sa place sur le marché, etc... Ça a été une grande aventure et ça l'est toujours ! J'ai commencé avec Raphaël, et il fallait trouver des personnes qui avaient une sensibilité artistique et qui étaient capables d'aller loin dans les processus de création, afin d'atteindre le meilleur niveau possible. On a eu trois ans d'apprentissage pendant lesquelles on a commis pleins d'erreurs : des pièces trop travaillées, improductibles. Pareil pour les règles : il y a eu quatorze systèmes de jeu différents avant le définitif ! Il fallait que ce soit du "prêt-à-jouer", tout en étant intéressant ! On avait même pensé ajouter des règles permettant de jouer à *Confrontation* en solitaire ! Ça a été long mais c'est aussi parce qu'on voulait se donner les moyens de faire quelque chose d'exceptionnel.

● **BS :** qui a fait le background de Confrontation ? Y aura-t-il des évolutions dans *Rag'narok* ?

J.B. : je suis à l'origine des grandes lignes du background, et il a été écrit par différentes personnes, comme Christian Cirri qui avait fait le premier historique. Après, le background a évolué constamment : chaque carte propose une évolution, et après celle-ci est plus ou moins développée en fonction du retour des joueurs. Et aussi en fonction de ce qu'une figurine peut nous permettre de developper parce que nous essayons toujours d'aller plus loin, afin de rendre nos univers plus vivants. Il y a donc, aussi, des évolutions dans *Rag'narok*.

● **BS :** comment en êtes-vous venus à travailler avec des graphistes comme Paolo Parente ou Paul Bonner ?

J.B. : Paolo Parente est un fan de figurines. On s'est rencontré au Monde du Jeu il y a deux ans et demi parce qu'il était là en dédicace pour Wizards of the Coast. En faisant un tour il est tombé sur notre stand et il m'a dit : "excusez-moi, comment je peux faire pour avoir toutes vos figurines ?". Je l'ai regardé, j'ai lu qui il était sur son badge, et je lui ai dit : "et bien c'est simple, on n'a qu'à travailler ensemble". Et ça c'est fait comme ça : cette rencontre a été magique. Et aujourd'hui il est complètement intégré à l'équipe : il est chef de projet sur *AT-43*, notre prochain jeu SF. Quant à Paul Bonner, j'admirais beaucoup son travail et je l'ai rencontré grâce à Paolo.

Saviez-vous que...

Le nom de la société, Rackham, est un clin d'œil à Arthur Rackham (1867-1939), un illustrateur anglais du début du siècle. Ce dernier avait, à son époque, un traité graphique innovant et très percutant.
Rackham était aussi le "maître" de Brian Froud, le dessinateur qui a fait le *character-design* de tous les personnages de *Dark Cristal*. Un double hommage en quelque sorte...

Genèse d'une figurine

Avant d'être cette pièce de métal sous blister qui vous émerveille, chaque figurine ne fut d'abord qu'une idée dans la tête d'un dessinateur. Entre ces deux extrêmes, plusieurs étapes : l'élaboration du concept, la sculpture, le moulage, la peinture, le stock...

1. L'élaboration du concept

La première étape de création d'une figurine, c'est son dessin préparatoire ou "concept". Tout commence par des *roughs*, des croquis de plus en plus précis, jusqu'à l'obtention d'un dessin en ligne claire très détaillé. Ce "modèle" en 2D servira de base au travail des sculpteurs. Chez Rackham les *designers* n'ont pas changé depuis la création de l'entreprise, et parmi les quatre dessinateurs du studio, Édouard et Christophe ont répondu à nos questions sur leur travail graphique.

● **Backstab (BS) :** quelles sont les contraintes que vous rencontrez lors de l'élaboration du concept d'une figurine ?

Édouard : toutes les contraintes techniques qui sont liées au moulage. Il faut penser à conserver une unité au modèle.

Christophe : mais ces contraintes elles ont été fixées dès le départ, pour tous les *designers*. À force d'erreurs on sait maintenant ce qu'on peut faire et ce qui est impossible. Il suffit de nous donner un nom de troupe et quelques détails : à partir du moment où on évite d'instinct les problèmes techniques et qu'on reste cohérent avec le reste de l'armée, on est totalement libre.

● **BS :** lorsque vous entamez un concept, vous avez d'ores et déjà une idée "tridimensionnelle" de la figurine, ou est-ce juste une étape de recherche ?

Édouard : non, je n'ai pas une idée de ce que cela donnera en volume. Le 2D du croquis s'impose et, même si on va évoluer vers de la 3D, au départ on essaie de trouver un personnage, qui doit avoir une place dans un univers, qui a une esthétique.

● **BS :** entre votre idée de départ et le concept confié au sculpteur, il y a combien de dessins préparatoires ?

Christophe : moi je pars d'une base simple. Un *rough* très lâché, pour poser une morphologie, trouver des éléments du costume, une armure, la peau, une pose dynamique... Après je fais un dessin plus détaillé, mais fidèle à l'idée de départ. Ensuite on présente le modèle vu de face et de dos. Parfois on ajoute un ou deux croquis, pour apporter des précisions sur des éléments de détails, des armes le plus souvent. J'estime que notre boulot c'est de dégrossir au maximum le travail des sculpteurs, mais c'est relativement souple : sur la 2D on ne peut jamais aborder tous les problèmes qui se présenteront aux sculpteurs.

● **BS :** ça arrive d'avoir des concepts refusés ?

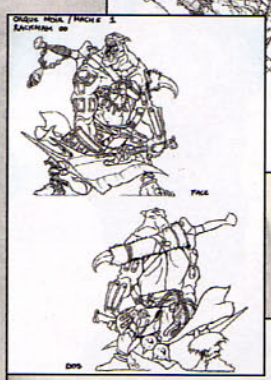
Christophe : c'est arrivé au début, assez fréquemment. Maintenant c'est très rare, mais ça arrive encore.

● **BS :** un concept ça englobe plein de choses : c'est à la fois un croquis technique, une recherche esthétique et un élément de background pour le jeu, non ?

Christophe : oui. On doit apporter, graphiquement, des éléments qui distinguent les différentes troupes, ou qui les lient au background de manière visuelle. Par exemple, en ce moment je travaille sur de nouvelles troupes pour les orques, avec un nouveau gabarit. Il faut les distinguer des premiers orques. Ces derniers avaient une gueule allongée et une attitude courbée qui rendait le côté soumis de ces hommes de troupe qu'on met en premières lignes. Alors que les orques noirs ce sont plutôt de grands guerriers valeureux, avec une morphologie différente. Ce qu'on cherche ici c'est aussi à aller plus loin que le principe de la figurine allongée, figée. On utilise beaucoup de *multiparts*, c'est-à-dire la possibilité de couper une figurine (par exemple au niveau des bras). C'est ce qui fait notre originalité.

● **BS :** vous intervenez dans les autres étapes de création de la figurine ?

Christophe : qu'il s'agisse des dessinateurs ou des sculpteurs, on a parfois des styles très différents et on respecte ces différences, mais ça ne nous empêche pas de travailler ensemble lorsqu'ils sculptent nos pièces. On échange des idées, on fait des suggestions. Parfois aussi, dès les premiers croquis, on a une idée sur la manière dont telle ou telle pièce devrait être colorisée, alors on en parle avec les peintres.



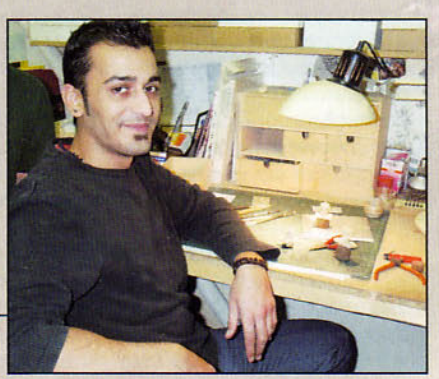
Le futur

Le très attendu *Rag'narok* sortira en septembre, et sera en démonstration dès avril. Prévu pour utiliser les figurines de *Confrontation* en bataille rangée, il se présentera sous la forme d'un livre d'environ 300 pages tout en couleur, comprenant background et règles. En plus de *Rag'narok*, Rackham a déjà de nombreux projets en cours de développement. Le premier à voir le jour sera *Cadwallon* qui devrait sortir en fin d'année. Il s'agira d'un supplément sur une ville mercenaire qui permettra de développer le background de pièces autres que des figurines d'armée pures et dures.
Ensuite, peu après devrait sortir *AT-43*, un nouveau jeu basé sur une uchronie militaro-SF. Et si tout se passe comme prévu, *AT-43* sera soutenu par *Omega* un jeu de plateau avec figurines qui se situe dans le même univers, immergeant des "troupes d'intervention" dans une ambiance d'horreur très sombre, avec une partie aventure *role-play*. Que demander de plus ?...

2. La sculpture

Une fois le concept définitif établi, la figurine va prendre vie, passant d'une représentation en deux dimensions à un premier objet tridimensionnel. Dans l'atelier silencieux des sculpteurs, à l'aide de gestes minutieux chacun donne vie aux concepts des dessinateurs. Objectif primordial, pour corser la tâche : que chaque figurine n'ait pas "une face" mais qu'elle soit intéressante à regarder sous tous les angles... Aragorn, un des sculpteurs de Rackham, a répondu à nos questions en toute simplicité.

● **Backstab (BS) :** avec quels matériaux travailles-tu ?



Aragorn : essentiellement avec une pâte epoxy. Sinon j'ai du Milliput pour les armes et du Duro pour son effet collant, ça dépend de ce que j'ai envie de faire.

● **BS :** tu utilises des outils particuliers ? Tu travailles à la loupe ?

Aragorn : non ! Pas de loupe, ce n'est pas la peine. J'ai une bonne vue et ça suffit. Quant aux outils, ce sont des objets de récupération : des outils de dentiste, quelques pinceaux... Chaque sculpteur a ses outils de prédilection. Il arrive qu'il faille fabriquer un outil à partir d'un cure-dents, pour faire quelque chose de particulier par exemple.

● **BS :** quelles sont les grandes étapes pour sculpter une pièce ?

Aragorn : je me fais une structure en fils de fer, sur laquelle je pose ma pâte. Sur cette structure j'apporte d'abord les plus grosses masses, puis je fais les jonctions, j'ajoute des détails et pour finir je lisse l'ensemble.

● **BS :** comment en es-tu venu à faire de la sculpture de figurines ?

Aragorn : en fait j'ai commencé à Rackham en tant que dessinateur, et puis je me suis mis à la sculpture tout seul, en autodidacte. J'ai commencé par retoucher les pièces de sculpteurs extérieurs qu'on avait au début. Et puis avec beaucoup de travail, ça a marché !

● **BS :** tu as mis combien de temps avant de te sentir à l'aise techniquement ?

Aragorn : je dirais facilement un an, un an et demie : le temps qu'il m'a fallu pour faire ma première figurine en entier. Avant je faisais des bouts par-ci par-là, ce qui pourrait s'apparenter à des conversions, mais que je faisais sur des originaux pour leur permettre de passer au niveau des moules. Du coup je me suis spécialisé dans le moulage !

● **BS :** et dans cet apprentissage, qu'est-ce qui a été le plus difficile ?

Aragorn : d'accepter de recommencer plusieurs fois la même pièce pour arriver au meilleur résultat. Quand tu as passé beaucoup de temps sur un élément, que tu recommences, et que tu t'aperçois qu'en plus la personne qui te conseillait avait raison, c'est dur de se remettre en question (*rires*).

3. Le moulage

La fonderie ! La pièce la plus secrète de tout Rackham ! Qu'on se le dise, c'est ici qu'on utilise des techniques top-secrètes qu'on ne nous a pas laissé entrevoir. Ici aussi que le travail semble le plus répétitif alors qu'en réalité les fondeurs s'arrachent régulièrement les che-

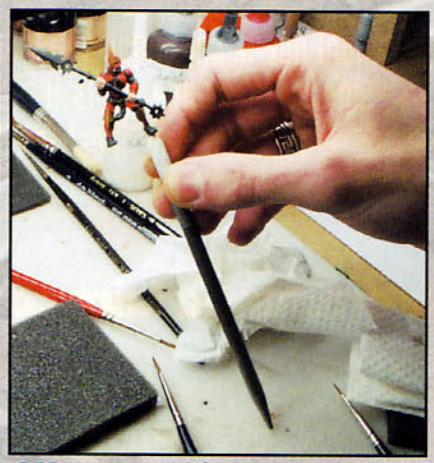
veux devant tant de difficultés. Entre les secrets de fabrication et les données trop techniques, nous avons tout de même arraché quelques mots à Raphaël, le responsable de la production.

● **Backstab (BS) :** quelles sont les différentes étapes de la fonte ?
Raphaël : on confie les originaux à des gens qui font un premier moule, d'excellente qualité mais très long à produire. Ensuite on nettoie bien ce moule et on le confie au fondeur pour qu'il fasse un moule de production.
● **BS :** vous utilisez quels matériaux et quelle machine ?
Raphaël : c'est un alliage étain/plomb, auquel on ajoute d'autres métaux pour liquéfier ou solidifier le mélange. Après c'est une question de dosage, et ça dépend à chaque fois de la pièce ! C'est selon le gabarit… C'est pour ça qu'on note certaines données sur les moules de production, des indications de dosage, de pression, de vitesse, pour que les fondeurs s'y retrouvent. Quant à notre centrifugeuse, c'est une machine italienne.
● **BS :** vous avez des modèles très fins, vous arrivez à vérifier toutes les pièces ?
Raphaël : on vérifie toutes les figurines dès leur sortie du moule. Sur chaque pièce on a un "point de contrôle" (une épée par exemple) : si ce point n'est pas abouti, il y a peu de chances pour que la figurine soit viable. On a des pièces qui, dans l'ensemble, sont difficiles à mouler. Mais c'est un choix : on préfère ne pas reculer devant la difficulté, même si ça nous prend plus de temps qu'en travaillant sur des pièces plus simples.

4. La peinture

Une figurine qui n'est pas peinte n'est pas une figurine. Surtout dans le cas des figurines Rackham, et ce pour deux raisons : tout d'abord leur peinture si spéciale a grandement participé à leur succès, mais en plus toute figurine doit ici apparaître en couleur sur la carte de *Confrontation* qui lui correspond. Contrairement à ce qu'on pouvait attendre, la pièce réservée aux trois peintres est la moins éclairée de tous les locaux ! Notre guide, Guillaume, est aussi peintre :

● **Backstab (BS) :** combien de temps mettez-vous pour peindre une figurine ?
Guillaume : en peinture comme en sculpture, on a des délais précis à respecter. On a deux jours pour peindre une figurine taille humaine et après, en fonction du volume et de la complexité de la pièce, on y passera plus ou moins de temps. Pour les Wolfen, les Trolls, les monstres et les très grosses pièces, ça varie de trois jours à une semaine.



● **BS :** votre matériel ?
Guillaume : des pinceaux tout simple, les plus fins possible. Certains peignent avec des pinceaux à pointe courte, avec très peu de réservoir, d'autres avec des poils beaucoup plus longs avec un bon réservoir. Pour la peinture, c'est de l'acrylique diluable à l'eau Liquitex, parce que c'est une gamme étendue et de très bonne qualité.
● **BS :** comment préparez-vous vos figurines ?

Guillaume : on ébarbe les figurines avec le plus grand soin. Surtout, avec un scalpel et du papier de verre on fait disparaître la ligne de moule. On retire la barre de socle et on lisse les pieds pour que la pièce tienne debout. Ensuite, on la "pins", c'est à dire qu'on lui plante une tige dans le pied, ce qui permet de la tenir à l'aide d'un stylet.
● **BS :** il y a une technique de peinture propre à Rackham, non ?
Guillaume : oui, on utilise de la peinture très diluée. Plus elle est liquide, plus les dégradés sont précis. On ne fait pas de brossages, pas de lavis, pas de glacis, pas d'encre : on a arrêté toutes ces techniques qui ont fait leurs preuves mais qui aujourd'hui nous semblent dépassées. On utilise uniquement le dégradé, quelle que soit la surface. Et on fait énormément de mélanges de couleurs, pour obtenir des figurines singulières. Rendre une "ambiance" : c'est ce qu'on recherche avant tout en peinture.

Dernière étape : le stock

Tout au bout de la chaîne de production, avant les boutiques, il reste le stock. Avec trois-cents pièces différentes, soit près de cent-soixante blisters différents, le stock de Rackham commence à être réellement important. Mais surtout, qui se douterait que toutes ces figurines sont conditionnées à la main par quatre à cinq personnes, dirigées par Alexandre, le reponsable du stock. De trente à cinquante-mille blisters sont réalisés par mois, soit de deux à trois-mille par jour ! Un travail de titan !

Propos recueillis par Bertrand Bès et 7.7 - Photos : 7.7
Les illustrations nous ont été aimablement fournies et sont © Rackham.

Monsieur $alade

Spécial Nucléaire. Pour changer.

Et voilà ! Sur un forum on a lu un message disant que la chronique de Mr $alade c'était la rubrique à mémé... Texto. Du coup, ça l'a énervé Mr $alade, alors il a décidé de vous prouvez que lui aussi il pouvait faire une aide de jeu. Mais bon, il est fan de Nuclear War, alors forcément...

Mk-54 Davy Crockett

La plus petite bombe déclassifiée, trente kilos, tirée par un *recoiless rifle*, fabriquée en 1961, décommissionnée de 1967 à 1971 pour débilité opérationnelle. La charge de démolition M-159 est elle restée en service jusqu'en 1988. Ils ont bien dû en garder quelques-unes sous le coude, mais c'est même pas sûr. Ils ont de quoi en fabriquer une en quelques jours, et je ne vois pas dans quel cas urgent ils pourraient avoir besoin de discrètement vaporiser un quartier. Et puis avec une kilotonne, tu fais plus rien...

Il va falloir arrêter de faire comme dans les films :

"- Tac, t'arrives à ouvrir le panneau et là t'as un compteur et trois fils : un bleu, un rouge et un autre rouge.
- Euh, j'fais un jet de Probability Physics, j'lai en défaut de mon Mathematics à -7.
- Ça te fait 11, vas-y... 9! C'est bon, tu coupes le fil, le truc se met à sonner iiiiiiii et puis le compteur s'arrête.
- Whaou on a eu chaud!"

Vous pourriez faire deux trucs : un, jouer aux jeux de rôles et deux, vous renseigner un peu. Pour ce qui est du jeu, si vous en êtes à ce niveau, c'est que vous n'avez pas saisi un truc. Dans la vraie vie, si vous ne savez pas faire un quelque chose, et bien vous ne savez pas le faire, c'est tout. Vous savez, ce sentiment d'impuissance, au moment où vous ouvrez votre putain de capot parce que votre voiture s'est éteinte sur l'autoroute? Devant une bombe nucléaire, c'est pire, même avec un doctorat en maths. D'un autre coté, vous devenez instantanément le mathématicien le moins utile du monde. Le gros bourrin de l'équipe, il console les enfants au moins.

Non, il y a quatre gens qui peuvent désamorcer une bombe nucléaire, en admettant qu'il soit possible d'arriver jusqu'à cette phase :

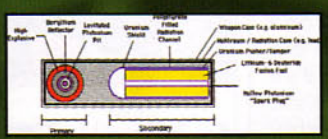
1) Un type doué de ses mains et de son cerveau qui a en sa possession :
- La trousse à désamorçage officielle de l'arme, ou sa copie conforme.
- Un apprentissage poussé des procédures de neutralisation.

2) Un pur ingénieur qui a en sa possession :
- Une longue carrière dans la manufacture d'armes nucléaires.
- Un outillage à la hauteur du niveau de sophistication de l'arme.

3) Un démineur expérimenté qui a en sa possession :
- Sa trousse habituelle.
- La certitude qu'il s'agit bien d'une arme primitive piégée à l'ancienne.

4) Un type intelligent qui teste un truc à la MacGyver, genre congeler le détonateur avec un extincteur au CO2, ou tirer dedans avec un bazooka.

Tout ça pour dire qu'il faut une bonne raison d'être là, sinon vous pouvez courir, ça porte pas si loin 250 kilotonnes. Certes, de vieilles bombes s'armaient avec un switch et un code à quatre chiffres pas limité à trois essais, mais c'était il y a trente ans.



Mais c'est pas incrédible : au printemps 1999 le *NEST* (*Nuclear Emergency Search Team*) s'est fait voler deux disques durs contenant les plans et les instructions de désamorçage de toutes les armes alliées, chinoises et probablement russes. Ça peut aider à la fabrication, bien qu'il n'y ait rien de bien compliqué là-dedans. La seule difficulté est de se procurer de la matière fissile en quantité suffisante. Le poids minimal est maintenant déclassifié, il faut quatre kilos de plutonium ou douze d'uranium enrichi. Des dizaines d'affaires de "pertes" de métal ont émaillé les années 90. Les pays qui en avaient besoin ont été livrés. Sans parler des excellents sacs à dos nucléaires. On sait que ça existe, on sait que ceux qui ont été perdus sont russes mais le chiffre varie de trois à onze. Ceux qui les ont achetés sont bien malheureux puisque ces sacs datent des années 70 et qu'une arme ne reste pas opérationnelle plus de quelques années. Les batteries sont crevées depuis longtemps et le tritium, qui coûte quatre-vingt fois le prix du plutonium en production, n'est plus radioactif du tout.

Non, il faut juste quelques dizaines de kilos d'uranium enrichi à 20% au moins, un atelier bien équipé et un physicien un peu doué. Ça va pas aller chercher bien loin, mais avec du cobalt autour, vous pourrissez une petite ville de rayonnements gamma pour une vingtaine d'années.

Donc dès le départ, si vous faites un scénar avec du nucléaire, prenez comme postulat de base que ça explose, pour commencer. Après, c'est beaucoup plus drôle parce que ça irradie bien et il reste d'autres armes à faire détonner pour remettre de l'ambiance.

Lisez-moi tout ça, après vous pourrez parler : fas.org/nuke
Et le nouveau site du type qui s'en occupait : globalsecurity.org

Monsieur Salade

Papa de Kräan...

... le Barbare, Éric Hérenguel est un sacré type, sympa et serviable, qui ne se prend pas au sérieux. Un extraterrestre quoi !!! Et en plus il nous fait de jolis petits bonhommes dans le courrier des lecteurs, alors... Rencontre au détour du stand Vent d'Ouest à Angoulême.

Backstab (BS) : alors, dans le fond, tu viens au monde, puis tu fais Kräan. Et entre les deux ?

Éric Hérenguel (E.H.) : au niveau BD, j'ai réalisé quatre tomes de *Ballade au bout du monde*, une trilogie steampunk nommée *Trelosnnet*, et deux *Carnivores* chez Zenda.

BS : et comment qu'on te retrouve à faire des p'tites illustrations dans Backstab ?

E. H. : je connais l'ancien rédac' chef, Ben, et on peut même dire que je bosse avec lui. Il y a quelques années, il m'avait proposé de faire une ou deux pages maxi pour le mag. En fin de compte j'en ai fait quarante-quatre ! Les illustrations pour le courrier des lecteurs, c'est juste pour me faire plaisir.

BS : comme toute parodie, Kräan fonctionne sur des archétypes. Dis-nous en plus.

E. H. : pour la Mort par exemple, on m'a souvent dit que je devais m'être inspiré de Pratchett. Mais je jure que je ne l'ai lu qu'après ! La Mort n'a pas d'état d'âme, mais elle a une faiblesse pour Kräan, qui est un de ses principaux fournisseurs. Kräan lui, c'est ce que je ne suis pas et ce qui doit être bien d'être. Kunu, par contre, c'est ce que je suis !

BS : pour le Garou, la transformation au clair de lune fait pas mal penser à *Dragon Ball* ?

E. H. : ah oui tiens, c'est vrai. Je ne m'en étais même pas aperçu ! Faut dire que dans le tome un, je traînais littéralement cette énorme créature sur des cases trop petites. D'où l'idée de la réduction à un format plus "facile" à gérer.

BS : des anecdotes sur le tome trois ?

E. H. : je me suis tapé un délire sur les pouvoirs de Goldorak. Mais je ne me rappelais pas de tous, et j'ai fait appel à un ami, un "spécialiste". On s'est bien marré. Surtout qu'il y en a des vachement balaises : l'Achiliochoc, l'Héliopunch ! Un vrai travail de recherche.

BS : là, on est à Angoulême, la Mecque de la BD, ça t'inspire quoi tous ces fans ?

E.H. : en tant que fan de BD, j'en ai un peu marre du côté usine. La BD, ça doit être une passion à taille humaine. Ma dernière "queue", c'était en 82, pour Bilal, et ça avait duré six heures !

BS : et l'évolution de la BD, tant sur le plan technique qu'au niveau de l'édition, t'en penses quoi ?

E. H. : l'infographie n'est qu'un outil en plus, une évolution logique. En ce qui concerne la production de séries "à la chaîne", je pense que l'auteur doit absolument faire quelque chose d'autre à côté. Sinon, le risque, c'est de devenir son propre clone, de ne plus évoluer dans sa technique, son travail en général, et son plaisir aussi. Regarde Franquin. Il s'est totalement remis en question avec *Idées Noires*, alors qu'il aurait pu tranquillement se reposer sur les lauriers de *Gaston*.

BS : tu n'es pas un auteur engagé – un petit mot aux lecteurs de Backstab ?

E.H. : méfiez-vous de ma BD, dedans y'a une queue avec des poils autours.

Photos et propos recueillis par Pierre-Alexandre Vigor. Illustrations tirées de Kräan, © Vent d'Ouest.

Gare aux Garous

Voici le troisième tome des aventures de Kräan le Barbare ! Eric Herenguel délaisse un peu l'humour potache (j'ai dit un peu seulement) au profit d'un scénario plus construit. Mais rassurez-vous, l'ensemble reste bien une grosse parodie qui réserve ses moments de bravoure, comme la recherche d'informations par Imel et Poinkom, Charles Ingalls qui plante sa haie de poteaux ou Jimi Hendrix en troubadour cocu par Kunu ! Au milieu de tout cela, notre bon Kräan cherche une garoute pour son garou. Une BD vraiment délirante, pour continuer à ne pas se prendre au sérieux. *Vents d'Ouest*, 48p, 79 F.

Trouver objet caché

Dispo - 159 F

Les Héros meurent aussi

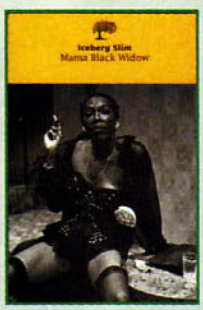
Matthew Woodring Stover
L'atalante. 638p.

Allez-y les yeux fermés ! Allez... Courez vite l'acheter. Mais qu'est ce que vous attendez bon sang ? Le professionnel Hari Michælson est peut-être en train de renverser un empire en ce moment même. Enfin, pas lui, Caine, le meilleur assassin de tout Ankhana. Hari sur Terre, Caine là-bas, sur ce monde parallèle où des acteurs de chez nous bouleversent tout, pour le simple plaisir de millions d'Oisifs qui se payent des sensations fortes. Foutaises que tout ça dirait Caine ! Seul compte l'amour de sa femme, prisonnière d'un monde autant que d'un système social... Un roman captivant, un auteur qui sait raconter les scènes d'action comme peu savent le faire, une idée de départ bien exploitée, bref, une lecture obligatoire.

Bientôt le printemps...

... les bourgeons vont apparaître et les couples se former. Et dans le petit monde de la SF, il se passe plein de choses. Une actualité débordante dont nous ne pouvons rendre compte dans cette rubrique. Aussi vous trouverez ici une sélection de ce que nous avons préféré (cela reste complètement subjectif, bien entendu, vous savez ce que c'est le livre du copain à placer, les repas offerts en échange d'une chronique...). Bonne lecture !

Romans



Soul Fiction (éditions de l'Olivier) est une excellente collection de romans policiers, qui a la particularité d'être constituée des œuvres, généralement très dures, d'écrivains afro-américains injustement méconnus. **Mama Black Widow** d'Iceberg Slim (300p, 130 F), confirme le talent de l'auteur des déjà très remarqués Pimp et Trick Baby. Biographie à peine romancée de la vie d'un travesti noir dans le Chicago d'avant le combat pour les droits civiques, ce livre est une charge en règle contre la société amérikkkaine. Décapant.

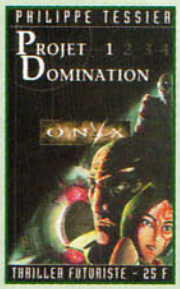
Le nouveau roman Bragelonne est l'œuvre d'Henri Lœvenbruck, l'ancien rédacteur en chef d'un magazine culturel (c'est marqué dessus !), à savoir Science-Fiction Magazine. Avec **La Louve et l'enfant** (327p, 110 F), il s'attaque de front aux mythes celtes, à Tolkien et aux loups, ce qui est singulièrement à la mode (mais peut-on l'en blâmer ?). Il réussit à poser les bases d'une trilogie riche, très bien écrite (surtout au début), dans laquelle une jeune fille des rues devient le centre d'enjeux gigantesques, au cœur d'un royaume en pleine crise. Un beau roman, assurément.

Si Harry Potter vous sort par les trous de nez (ne le dites pas au bureau si vous tenez à votre réputation !), lisez les aventures de Boro, reporter photographe, par Franck et Vautrin. Le cinquième tome, **Boro s'en va en guerre** (Fayard, 585p, 148 F) est sorti il y a quelque temps, mais découvrir cette saga vaut vraiment le détour. Chaque livre peut se lire indépendamment, mais c'est bien meilleur quand on connaît les personnages de longue date. Bref, Boro va se retrouver coincé dans un Paris sous le joug nazi, un Paris apathique qui sent la délation à plein nez. Mais l'homme n'est pas du genre à se tourner les pouces. Un feuilleton fleuve français qui vaut toutes les histoires d'apprentis sorciers de la planète.

Une superbe nouvelle édition d'**Abyme**, de Mathieu Gaborit, vient de paraître dans la collection Icares Fantasy de Mnémos (272p, 110F). Maspalio est un Farfadet conjurateur, ancien Prince-voleur de surcroît, directeur d'un hospice pour vieux débris, et habitant patenté de la cité d'Abyme. Un héros atypique et attachant, dans un roman où le cadre médiéval-fantastique, particulièrement bien inspiré en l'occurrence, sert une enquête passionnante. À redécouvrir.

La trilogie de l'Empire, tome 1 Fille de l'Empire (Raymond E.FEIST et Janny WURTS, Éditions de la Lune Noire, 584 p, 89 F). Le seigneur des Acoma est mort avec son fils, loin de ses terres et de l'Empire. Il laisse pour seule héritière sa fille Mara, novice d'un ordre religieux. La jeune femme frêle et inexpérimentée va devoir tout entreprendre pour sauver son peuple de la soif de pouvoir et de domination des autres maisons. Raymond E.FEIST et Janny WURTS nous

plongent dans un univers médiéval fantastique oriental, passionnant. Même si cet ouvrage pêche par son manque d'originalité, il n'en reste pas moins le premier volume d'une trilogie de grande qualité, reconnue dans de nombreux pays.



Sous l'océan, les secrets sont bien protégés, et gare à ceux qui sont trop curieux ... Avec **Projet Domination** (1/4, 100 p, 25F, c'est pas cher !), Philippe Tessier signe pour les éditions Onyx un roman dans l'univers du jeu Polaris, dans la lignée des Foudres de l'Abîme (paru au Khom-Heïdon) . L'intrigue politique, qui mêle subtilement espionnage et suspense, entraîne les personnages vers une aventure qui se déroule à toute allure, dans un monde en passe d'être bouleversé. À suivre ...

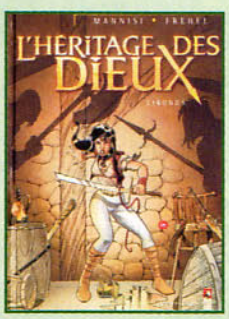
Également chez Onyx dans la nouvelle collection Des Romans À Suivre, **L.G.M.** de Roland C. Wagner (1/4, 100p, 25 F) est une uchronie : en gros le principe est simple, la conquête spaciale durant les Trente Glorieuses a tourné à l'avantage des Russes qui ont établi les premiers des contacts avec les Martiens. Et leur ambassadeur a décidé de fuguer pour voir du pays. Un bon premier épisode, qui n'a pas encore, à mon avis, livré toutes les richesses du monde dans lequel il se déroule.

Enfin, et toujours chez Onyx, sort un excellent polar en trois volets signé Benoît Attinost. **Céphalophage** (1/3, 100p, 25 F pour ceux qui n'auraient pas compris !) se déroule de nos jours, à Washington. L'inspecteur K. Williams se voit confier une affaire de meurtre par décapitation, juste avant de se la faire retirer par le FBI. Une vraie découverte, un polar qui fleurte avec le fantastique, un scénario très habilement ficelé pour cette première partie en tout cas. À découvrir absolument.

BD

Albin Michel sort une BD vraiment superbe qui peut servir d'inspiration à tous les joueurs des Secrets de la 7ème Mer, **L'immortelle, La Perle du Dragon** (Éric Puech, 56p, 79 F). Au XVème siècle, un jeune Vénitien du nom d'Alessandro part en Chine, accompagné de la délicieuse Wu-Lin. Le père de celle-ci est assassiné et étrangement, l'origine de ce meurtre se trouve à Venise. Une histoire bien ficelée au service d'un beau dessin bien colorisé.

Gunnm, Tome 3 (Yukito Kishiro, Glénat, 346p + 26p de dossier,79 F), est encore et toujours un superbe manga, mais qu'il me soit permis ici une petite critique. Le scénario est un peu moins à la hauteur que précédemment. Rien à redire sur le dessin, mais je trouve qu'il est temps d'en savoir un peu plus sur le monde qui entoure la décharge, sur Zalem et le reste. Un ton au-dessus de presque tout ce qui se fait actuellement cependant.



Mannisi et Fréhel sont deux jeunes dessinateur/scénariste qui sortent **L'héritage des Dieux, Likonda** chez Vents d'Ouest (48p, 79 F). Cette BD mêle les archétypes du genre (quête, manichéisme...) et une légère dose d'humour, présente surtout dans le dessin qui lorgne vers le gore à certains moments. Cela pourra en déconcerter quelque uns, mais l'ensemble, sans être génial, ne s'en laisse pas moins lire.

Dispo - 69 F

Plageman, le deux

Bouzard. - 6 Pieds sous Terre. 64p

Plageman, l'Homme-plage est un super-héros. De la veine des plus grands. Un jeune homme a un jour l'idée de se révolter contre la connerie de ses voisins de camping et enfile un ballon de beach volley sur la tête. Il ne sera plus jamais le même ; d'ailleurs des champignons ont poussé à l'intérieur du ballon, ce qui le colle à la tête de son super-propriétaire. Plageman rencontrera Pennack et vivra mille aventures (tome 1), avant de croiser la route de Kingfish et de n'en vivre que 999 (le deux). Je sais, ça n'a pas de sens ce que je dis, mais, dans l'ensemble, ça correspond bien à la BD ! Plageman, le un, était tout bonnement génial, et je pèse mes mots. Le deux est un poil moins comique, mais les péripéties de cette bande d'allumés sont toujours aussi loufoques. Au final, on se demande juste pourquoi Batman et Robin étaient dans les Deux-Sèvres ce jour-là ! À consommer d'urgence.

Dispo - 99 F

Túac Mac Gúlan, l'Appel des Cornemuses

Par Cedric D'O'Kerville

Nestiveqnen Éditions, collection Fantasy

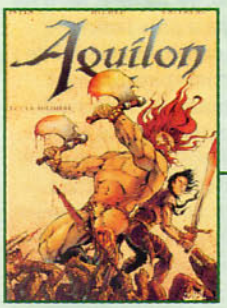
Nourrisson, Túac est confié à la forêt de Sylvelande lorsque son père est acculé par les mercenaires de Ragh-Nar. Là, en compagnie de dolmens, de chênes, de fées et de druides, Túac fera l'apprentissage de la vie, de la poésie et de la musique. Puis il partira sur les chemins, forger d'insolites amitiés et se former au combat afin de venger son père.

Le style, naïf, est agréable à lire, agrémenté de cartes et de poèmes. Le début est un peu long et certaines questions restent sans réponse, mais le tournoi est captivant. À noter une couverture de Florence Magnin et le travail très propre de Nestiveqnen.

Trouver objet caché

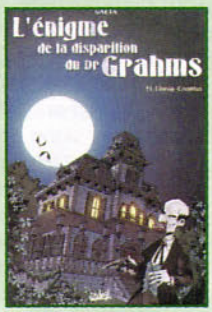
Le tome 3 d'**Universal War One, Caïn et Abel**, vient de sortir (Bajram, Soleil, 48p, 79 F). L'escadrille Purgatory a réussi à traverser le Mur, mais au prix de la mort de Balti. Seulement voilà, en traversant ce fameux Mur, l'escadrille se retrouve dans le passé. La question se pose alors : peut-on sauver Balti ? Une histoire bien menée au service d'un paradoxe temporel bien vicieux que les amateurs de Star Trek ne renieraient pas.

Albin Michel commence sérieusement à se tourner vers la BD de fantasy, et ce n'est pas **L'épée noire du Pentaskel** qui viendra démentir ce fait. Ce tome 1, **Moorlooth** (Martinez, Myrrdin's, 48p, 79 F) met en scène des tribus celtiques, une forteresse sombre et imprenable, un certain Rohwan et son épée noire, qu'il ne se souvient pas avoir obtenue ! Une véritable épopée en perspective, servie par un dessin magnifique, même s'il manque un peu d'une touche personnelle.



Avec **Aquilon, tome 1, La Solimère** (Istin, Michel et Paitreu, Soleil, 48p, 79 F), on retrouve un héros délaissé en héroïc fantasy, j'ai nommé le barbare à la Conan. Gal est un Yrlannais, et c'est un bon gros bourrin roux avec deux haches ! Alors ne vous inquiétez pas, il y a un "élu" qui ressemble à s'y méprendre à Muad Dib (orthographe douteuse !). Une bonne BD, mais qui pêche un peu par manque d'originalité.

Si les vieilles maison style 1900 vous font rêver (ou cauchemarder), si les redingotes vous vont comme un gant, tout comme le port de la moustache, alors **L'énigme de la disparition du Docteur Grahams** est pour vous. **Cineria-Cruentus** est le titre du premier volet de cette série (Gaéta, Soleil, 48p, 79 F) qui met en scène Kinkel, un détective anglais bien comme il faut, aux prises avec une affaire qui risque fort de lui enlever toute trace de santé mentale. Pas un chef-d'œuvre, mais un scénario bien mené tout de même.



Dispo - 145 F

b.o. Gladiator

Édite par Decca Records

Ce film superbe (même si l'histoire ne casse pas trois pattes à un canard) est merveilleusement bien servi par la musique. Hans Zimmer (compositeur de La ligne rouge) et Lisa Gerrard (ex Dead Can Dance) nous proposent une musique flamboyante et majestueuse qui dans bien des cas peut servir à illustrer avec brio une partie de JDR. On se délecte des orchestrations massives représentant des moments forts du film comme "The battle" ou encore "Barbarian horde". À côté de cela, la voix superbe de Lisa Gerrard évoque une longue plainte mortuaire qui nous touche au plus profond de notre âme. Avec dix-sept plages pour une bonne heure de pur plaisir, le meneur tient, à mon avis, un album indispensable pour maîtriser en musique.

DVD

Ghost in the Shell (Zone 1, Pathé / Manga Vidéo, 229 F) est un très beau film d'animation réalisé par Mamoru Oshii, d'après un scénario de Kazunori Ito (adapté du manga de Masamune Shirow). Dans un futur cyberpunk, un cyborg d'une unité spécialisée enquête sur un mystérieux terroriste nommé le Puppet Master. Ce DVD allie une bonne image à un bon son et offre de nombreux compléments qui devraient satisfaire les fans de ce film d'animation datant de 1995. Une réussite à voir et à revoir.

Jin-roh, la brigade des loups (Zone 2, Film Office, 237 F) est aussi disponible. Il s'agit d'un film d'animation de Hiroyuki Okiura. La division Panzer est chargé du maintien de l'ordre en combattant les organisations terroristes, au grand dam de la police qui rêve de voir cette brigade disparaître. L'un de ses membres est marqué par le suicide d'une terroriste, et un vaste complot va se mettre en place. Une belle réécriture du petit chaperon rouge. La qualité du DVD est au rendez-vous tant au niveau du son que de l'image. Ce film est un must.

Pour finir avec les mangas, je rappelle que **Princesse Mononoké** (Zone 1, 219 F) est désormais disponible. Un des plus grands films d'animation de ces dernières années, tant au niveau du scénario que de la technique. Hayao Miyazaki a réalisé une fable merveilleuses qui nous amène en un pays féérique. Une réflexion poétique sur le rapport liant l'homme et la nature. Quelques bonus dont un mini documentaire. Il est à noter que les sous-titrages sont uniquement en anglais. À conseiller à tous les fans de L5A.

Film

Nous avons subi un battage publicitaire plus qu'agressif avec la sortie du **Pacte des loups** de Christophe Gans. Ce film réunit une pléthore d'acteurs et annonçait une nouvelle ère du cinéma français. Le réalisateur a en effet produit un film superbe tant au niveau des effets, du son, du montage… Cependant, il est aussi tombé dans les écueils du cinéma américain qui, sous prétexte de nous en mettre plein les yeux, a tendance à oublier qu'il faut aussi un scénario pour que le film soit au final une réussite. Pour nous rôlistes et principalement pour les amateurs des Secrets de la 7ème Mer, ce film reste une excellente source d'inspiration (tant au niveau des décors, que des machinations que la noblesse peut ourdir, qu'en ce qui concerne les personnages, comme Monica Belluci qui incarne à merveille une sorcière vodacce). Un film mitigé donc, mais qui recèle des merveilles pour des meneurs de jeu en mal d'inspiration (la légende de la bête du Gévaudan reste une histoire fabuleuse, n'hésitez pas à relire les contes et légendes ou à parcourir les ouvrages qui traitent de ce sujet).

Olivier Collin (hardchem@hotmail.com), P.A. Vigor (pavigor@club-internet.fr)
Collaboration de Johan Scipion (jscipion@free.fr),
Guillaume Baglan, Nicolas Girault et Ingrid Mechin.

Abonnez-vous à BACKSTAB et recevez un de ces cadeaux !

Recevez chez vous les 11 prochains numéros de BACKSTAB
au prix de 250 Francs + un cadeau au choix
France et DOM TOM uniquement
ABONNEMENT ÉTRANGER / FOREIGN SUBSCRIPTION :
300 FF/One year subscription $40 US or 45 Euro

Je choisis mon cadeau :

A

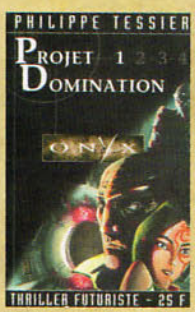
FIGURINE PITBULL
Fournie non peinte

B

ROMAN
Un polar fantastique qui mettra votre santé mentale à rude épreuve !

C

ROMAN
Une uchronie frapadingue : et si Mars nous avait envoyé un ambassadeur?



D

ROMAN
Un thriller futuriste dans l'univers de Polaris, qui vous livre enfin la suite des Foudres de l'Abîme...

Avec ce bulletin je peux m'abonner à Backstab. Je recevrai mon cadeau de bienvenue dans un délai de trois semaines.

Veuillez remplir le bon ci-contre accompagné de votre règlement par chèque bancaire ou postal du montant de votre commande. Offre valable jusqu'au 25 mars 2001 à :

Backstab, Abonnement
29-31 rue Chaptal
75009 PARIS FRANCE

A : ☐ **B :** ☐ **C :** ☐ **D :** ☐

MON ABONNEMENT + MON CADEAU

☐ **OUI, je m'abonne 250 F (ou 300 FF pour l'étranger)**

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____ **Ville :** _____

Pays : _____

Âge : _____

Tél. : _____

Email : _____

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

BS28

Pour :

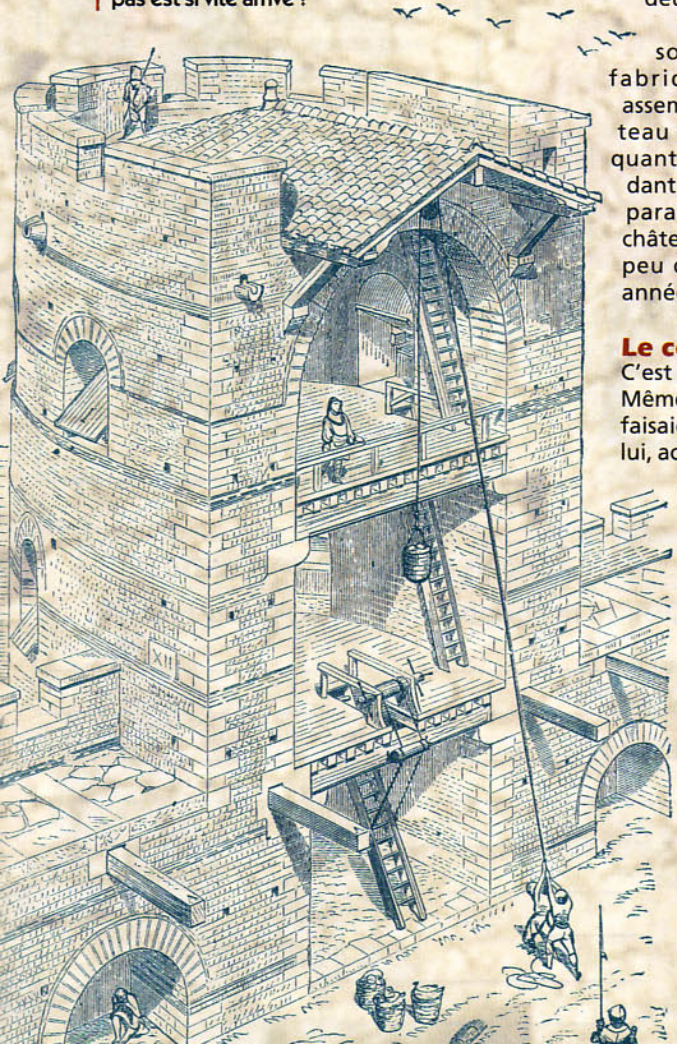
Donjons & Dragons
Prophecy
Earthdawn
Elric
Warhammer

Châteaux et forteresses

Non. Ceci n'est ni un supplément pour Fortress RPG, ni le 327ème manuel pour AD&D (de toute façon on dit D&D maintenant !). Ceci est juste un rappel (on se doute que vous savez ce qu'est un château), mais il a le mérite d'être concis (on se lance grave des fleurs à la rédaction...) et de vous rappeler, j'espère, que le cadre d'une aventure compte presque autant que l'aventure elle-même. Allez, vite, on baisse le pont-levis là, faudrait pas trop traîner.

Le coin du rôliste

Un chantier, ça fourmille de monde, d'activités diverses. Un campement se crée quand le site de construction est éloigné du village. Comme avec les cathédrales (voir *Pour la petite histoire* dans le Backstab numéro 15) le chantier est donc un endroit idéal pour une enquête, après un meurtre par exemple. Les castes d'ouvriers ont tendance à se méfier les unes des autres, le maître d'œuvre est pressé, le seigneur encore plus. L'effervescence des lieux ne doit pas vous faire oublier ce bloc de pierre soulevé par le cabestan ou encore ces bains de chaux vives, un faux pas est si vite arrivé !



Chapitre I. La construction

Durée de construction

La durée de construction d'un château pouvait être très variable selon la taille de l'édifice et les moyens mis en œuvre. Château-Gaillard (voir la rubrique *Pour la petite histoire* dans ce même numéro), construit par Richard Cœur de Lion, aurait été édifié en deux ou trois ans. Les Normands auraient même emmené sur le sol anglais des châteaux préfabriqués en bois pouvant être assemblés dans la journée ! Le château à motte, en bois, mobilisait quant à lui soixante hommes pendant quinze jours environ. Par comparaison avec les cathédrales, les châteaux "en pierre" sont édifiés en peu de temps : entre une et cinq années.

Le coût

C'est pas donné un beau château ! Même que certains maîtres d'œuvres faisaient des devis. Philippe Auguste, lui, achetait les murailles de Paris 100 sous par toise. Château-Gaillard coûta environ 50 000 livres, ce qui correspond à plus de la moitié des revenus du duché de Normandie en 1198 !

Couleur

Contrairement à ce que l'on pense en contemplant des ruines, les châteaux étaient souvent peints de couleurs brillantes (rouge, vert, bleu). La "*White Tower*" de la tour de Londres s'appelait ainsi car sa couleur blanche était visible à des kilomètres.

Outils, matériaux et moyens d'époque

La pierre

À l'aide de coins et de masses, les carriers cassent la veine de roches en blocs transportables, soit par l'homme (brouette, brancard, traîneau) soit par charrette à cheval. Certains blocs de petite taille vont directement dans les mains des maçons, qui se chargent soit de les équarrir sur place, soit de les utiliser tels quels dans le mur. D'autres blocs vont d'abord passer dans la loge des tailleurs de pierre. Ceux-ci, grâce à leurs ciseaux (pointerolle, bédane pour les surfaces, ou encore chasse pour les arêtes) qu'ils frappent avec le maillet, vont façonner des pierres "de taille". Les maçons, sous les directives de l'appareilleur, vont assembler les moellons avec le mortier.

Les bois

Les essarteurs abattent les arbres, dessouchent, et préparent la future clairière de culture. Après eux, les scieurs de long débitent les troncs d'essence noble en poutres et planches qui seront ensuite assemblées en charpentes. D'autres activités sont liées aux essarteurs et à leurs familles : le fagotage, la fabrication du charbon de bois avec les essences de bois les moins nobles, la récolte des écorces pour le tannage des peaux... Sur le chantier, le bois va servir à construire les machines : cage d'écureuil, cabestans, leviers mobiles, ainsi que les rampes et échafaudages.

Le fer

Le forgeron reçoit de multiples commandes du chantier : clous, outils, chaînes, gonds et ferrures. Dans la forge, au Moyen Âge, on ne sait pas mesurer la température. On la dénomme par ses

couleurs : gorge de pigeon, rouge sombre, jaune d'or, blanc brillant. L'eau ou plus traditionnellement l'urine, vont servir de bain de trempage, opération qui consiste à immerger quelques secondes la pointe ou le tranchant d'un outil (ou d'une arme) dans un liquide, pour provoquer une réaction physique qui en augmente la dureté.

Le mortier

À la base du mortier médiéval se trouvent des blocs de calcaire cuits dans des fours à chaux, par des chaufourniers, à une température de 800 degrés durant trois jours. Après refroidissement et destruction du four, on obtient de petits blocs de chaux vive. Ce matériau, extrêmement dangereux, a deux avantages : une fois éteint (c'est-à-dire mis dans l'eau jusqu'à obtention d'une pâte semi-crémeuse) : il se stocke longtemps en l'état (plusieurs semaines dans des fosses humides) et il prend lentement. Le travail des gâcheurs est de charger ce mortier dans des harnais ou sur des plateaux-hottes que des ouvriers appelés, "oiseaux" vont aller livrer jusqu'en haut des échafaudages, près des maçons.

La terre

La terre sert de base sous deux formes différentes : la terre crue, qui servira à fabriquer le torchis ; et la terre cuite, qui servira à la poterie et à la tuilerie.
Le torchis est un matériau composite formé de boue d'argile mêlée de paille (et/ou de fibres diverses : végétales ou animales). Cette mixture sous forme de pâte ferme est plaquée sur un treillage vertical fixé dans les murs extérieurs des charpentes de maisons. Après séchage, on obtient des murs aux qualités d'isolation phonique et thermique remarquables.

Le chanvre

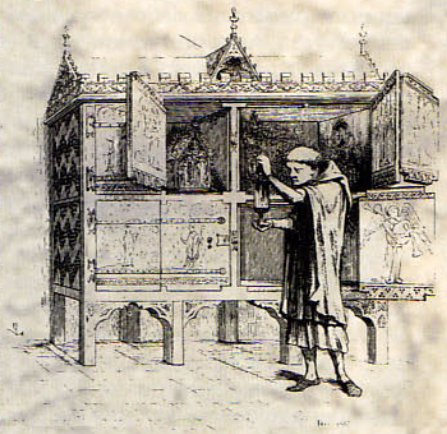
De cette graine (le chènevis) va naître un vaste réseau d'activités. Cette humble plante va, en effet, fournir la fibre à corde, la fibre à tissu, l'huile à lampe, le tourteau alimentaire, l'allume, voire la drogue du pauvre. Sur le chantier, la corde est présente pour tous les liens, pour les cordages de levage, pour les ceintures, les harnais du pauvre et pour la "corde à treize nœuds", l'outil de mesure et traçage médiéval.

Les différents types de châteaux

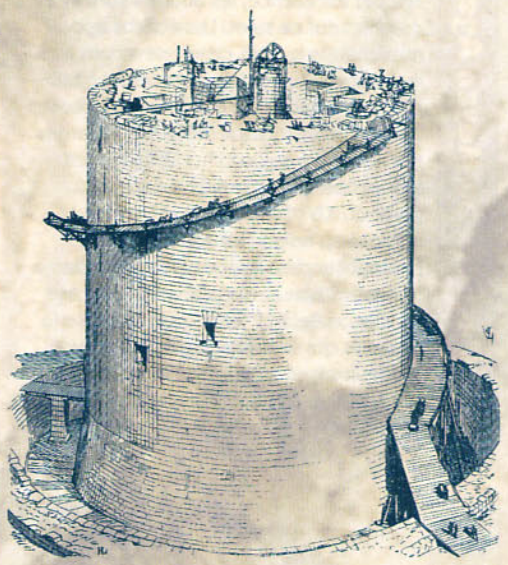
C'est bien joli de vouloir devenir propriétaire, mais faudrait savoir ce que vous voulez mon bon sire !

La forme

La forme d'un château fort répond à plusieurs critères de choix : le site (stratégique, constructible, défendable…) les matériaux (qualité, quantité, distance…), le poids politique et/ou économique du futur châtelain. Ces considérations influent fortement sur l'aspect d'un château médiéval. Un autre point fort est l'architecte en lui-même qui va dresser des plans selon son "style" personnel.
L'architecture militaire a toujours eu pour vocation de répondre aux types d'attaques en vigueur dans son époque. Sans remonter aux abris préhistoriques, on peut citer la boucle de rivière ou la haie vive défensive qui va cerner la clairière de culture où s'ébauche le village.

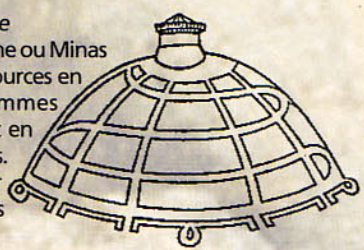


Dès les Carolingiens, l'ébauche des premiers châteaux forts va apparaître sous la forme d'un fortin de rondins construit sur une colline aménagée ou artificielle. Ce type de défense est parfaitement adapté aux guerres de razzias, aux assauts d'une bande de quelques cavaliers sans structure militaire réelle. Cette motte "de l'an Mil" va évoluer en se doublant d'une seconde enceinte basse, de douves et d'une tour d'abri/guet de plus en plus maçonnée. De simple abris-refuge, la motte va devenir capable de soutenir un petit siège, mais son matériau de base (le bois) va être son point faible (inflammable).
À partir du XIIème siècle, la tour maçonnée va devenir le symbole de la puissance du seigneur et, à partir d'elle, on va construire des murs de pierre entourant la cour principale. Un système de tours d'angles va renforcer les défenses et on voit ainsi apparaître la silhouette familière du château féodal. Et encore après le château va devenir pas beau, et hop, c'est la Renaissance !



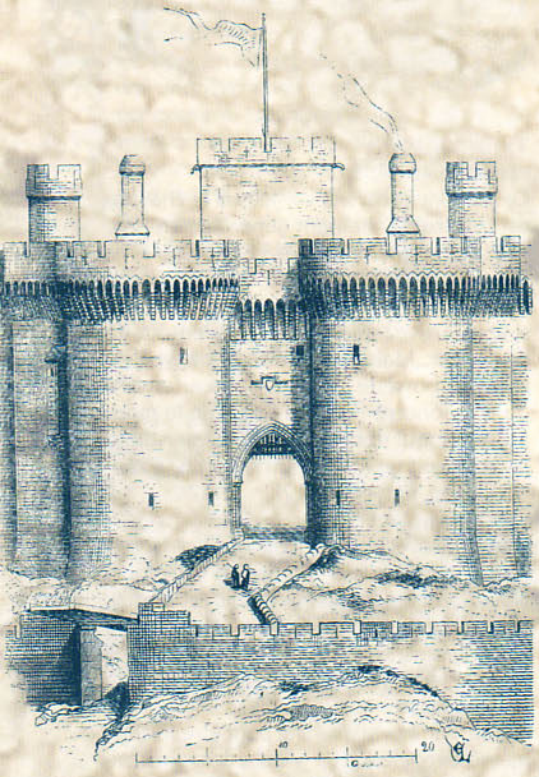
Type au logis

- Le château "éperon"
Ce nom vient du site sur lequel le château est construit. Dominant généralement une vallée où coule un fleuve, ce château est à flanc de montagne ou de colline, un seul chemin y mène, bref, il est imprenable. Sauf si vous arrivez à le couper totalement de l'extérieur. Mais c'est ardu, car ce type de château possède souvent des souterrains qui s'enfoncent dans les flancs de la montagne, et qui débouchent là où personne ne vous voit (je me retourne à trois, attention ! Hop, bah où il est ?).
- Le château carrefour
Rien à voir avec une grande surface, ce type-là sert à contrôler les routes et les carrefours (vous comprenez maintenant, c'est bon ?). Plus d'enceintes, plus de douves, plus de tout, ce château est le plus difficile à défendre car il est assez facile d'accès, donc on met le paquet.
- La place forte
En fait, n'importe quel site peut être fortifié, même les églises ou de grosses demeures seigneuriales. On met là-dedans toutes les tours de guet ou tous les avant postes fortifiés. Plus faciles à prendre, mais plus nombreux !
- Minas Ithil et Minas Morgul
Eh non, j'ai pas pu m'en empêcher ! Les forteresses fantastiques, y'en a aussi, et avec toute la magie qu'il y a autour, moi j'dis que tout c'qu'on dit dans ce dossier, ça tient pas la route !
- La ville forteresse
Genre Carcassonne ou Minas Machin. Les ressources en vivres et en hommes sont énormes, et en plus y'a des putes. Y peuvent venir les vilains, j'les attends moi !



Les échecs au Moyen Age

Jeu par excellence, les auteurs sont intarissables sur ce sujet. Les échecs apparaissent dès le IX[ème], ce jeu devenant très populaire au sein de l'aristocratie, à tel point qu'il fait partie intégrante de l'éducation chevaleresque. Il y a des variantes par rapport à aujourd'hui : on joue les blancs contre les rouges, ce n'est qu'à partir du XIV[ème] siècle que le blanc sera opposé au noir. Sinon les différences portent sur deux pièces, à savoir la dame nommée "fierce" qui avance d'une case en diagonale, et l' "alfin" qui remplace le fou mais qui se déplace de deux cases en deux cases en diagonale. Le roi et la reine peuvent roquer de n'importe quelle position.



Chapitre II. La vie de château !

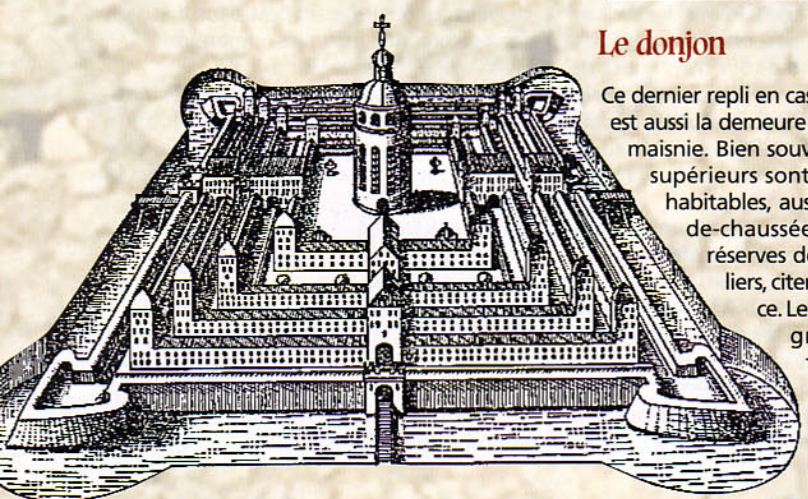
Le château-fort n'est pas seulement une place militaire et politique, il s'agit aussi d'un lieu de vie où le seigneur et toute sa maisnie* vivent. Cependant, l'organisation de l'espace et l'aménagement n'ont rien de comparable avec notre époque. Il faut aussi stipuler que l'organisation spatiale va connaître des bouleversements tout au long du Moyen Âge, la majorité des données de ce chapitre prend pour référence les XII[ème] et XIII[ème] siècles.

Intérieur de l'enceinte

Une foule de gens vit au sein du château, que ce soit pour en assurer la défense ou pour y travailler. En effet, le château doit être capable d'assurer sa survie en temps de paix comme en temps de guerre. Il existe deux cours, l'une nommée basse et l'autre appelée haute. La première est un lieu bourdonnant d'activité, plein de domestiques, de paysans qui viennent accomplir des corvées... Ainsi on fabrique tout le nécessaire et bien souvent le château a son moulin, son four, sa forge, son abattoir et parfois des ateliers (tissages). Les cours basses comprennent de nombreuses annexes nécessaires à la vie du château dont bien souvent les cuisines (reléguées dans cette partie du château par crainte des incendies). À partir du XII[ème] siècle, avec l'essor urbain et le développement du commerce, de plus en plus de seigneurs achèteront à meilleur compte une partie de ce qui jusqu'à lors se faisait sur place. La cour haute qui se trouve proche du donjon comprend des potagers et des jardins où l'on cultive de nombreuses plantes médicinales, aromatiques ou simplement d'agrément.

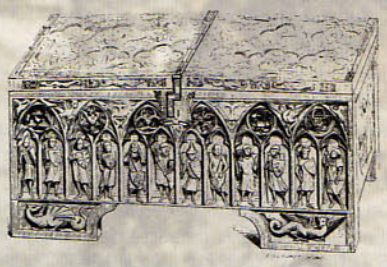
Le donjon

Ce dernier repli en cas de prise du château est aussi la demeure du seigneur et de sa maisnie. Bien souvent, seuls les étages supérieurs sont considérés comme habitables, aussi les caves et le rez-de-chaussée servent-ils comme réserves de ravitaillement, celliers, citernes ou fosses d'aisance. Le premier étage sert de grande salle constituant le centre vital de l'habitation du seigneur. De grandes dimensions, c'est là qu'il rend la justice, reçoit hôtes ou dépendants, mange, voire dort. Bien souvent une grande cheminée réchauffe la pièce, procurant du même coup de la lumière en plus des chandelles de suif et autres éclairages provoquant des fumées. On peut parfois diviser cette salle en cabinets, au moyen de tentures, mais toujours pour des circonstances exceptionnelles. Le sol, qu'il soit de terre battue, de pierre ou de bois, n'est jamais nu. En hiver il est jonché de paille hachée menue et dès le printemps on le recouvre de joncs, rameaux et fleurs. Le long des murs sont dispersées des plantes aromatiques. Il existe d'autres pièces remplissant différentes fonctions : chapelle, salle de garde et chambre. Parfois accompagnée d'une antichambre ou chambre de parement, cette dernière permettait au seigneur et sa famille la plus rapprochée de s'isoler. Lorsqu'elle possède une cheminée, on ne l'allume que le soir lors des veillées familiales. Les murs de ces pièces peuvent être recouverts de tentures, de tapisseries, voire parfois de fresques aux thèmes bibliques, légendaires. On peut aussi les enduire de peinture, souvent unie avec motifs géométriques, décors végétales ou arbres représentant la généalogie du seigneur.



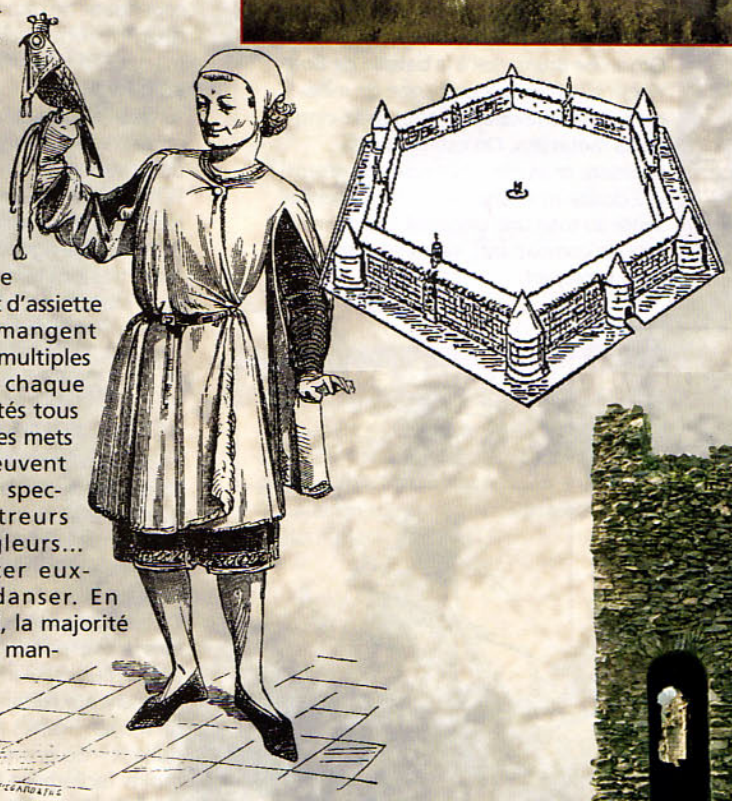
Le mobilier

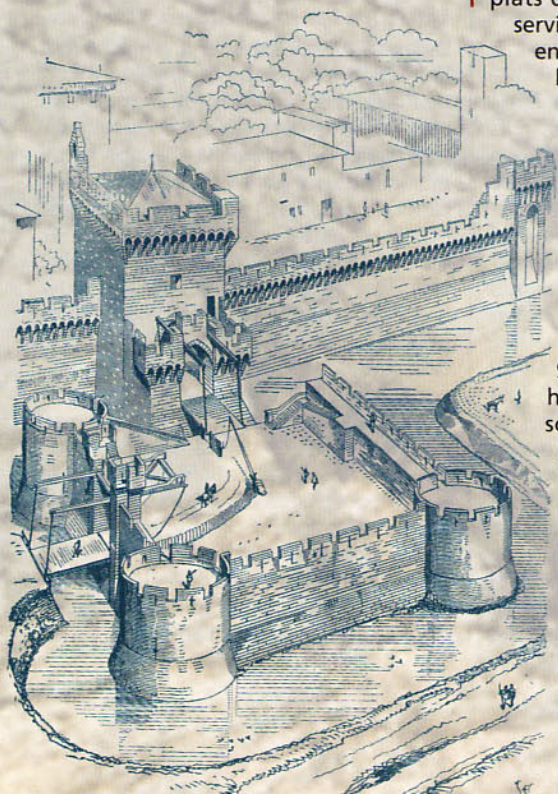
Les meubles sont en bois, et on les déplace fréquemment car hormis le lit ils n'ont pas de fonction définie. Par exemple le coffre sert d'armoire, de siège et parfois de table. Toutefois il reste un fauteuil d'appoint car on utilise des bancs et des chayères*. On peut aussi se servir de bottes de foin recouvertes ou non d'étoffes pour s'asseoir. On "dresse la table" (d'où l'expression) en utilisant des tréteaux et des planches. Les convives ne se plaçant que d'un seul côté, l'autre était libre pour le service. Outre les coffres où l'on empile tout, les meubles de rangement sont rares. Parfois on trouve dans les inventaires la présence d'un dressoir où les plus riches exposaient leurs vaisselles précieuses. Les chambres comprennent un très grand lit et des coffres. On s'asseoit sur des poufs en paille ou en étoffe, voire par terre sur un tapis de laine. On partage son lit à plusieurs, dormant généralement nu sous des couvertures de laine fourrée d'hermine ou de vair* avec des draps de lin. Les plus pauvres se contentent de chanvre et de serge.



La vie quotidienne

La vie du château fort est rythmée par les saisons. Toutefois, outre le fait de s'occuper de gérer le fief, de collecter les différentes taxes, de recevoir les doléances, et d'appliquer la justice, le seigneur doit se préparer à la guerre. Il dispose en plus de l'entraînement dans la cour du château, de la chasse (qui permet aussi d'améliorer l'ordinaire) et des tournois. Cependant la visite d'un hôte illustre ou de ménestrels est une occasion de connaître des nouvelles du monde. Chaque événement important est l'occasion de réjouissances qui changent le quotidien. La table médiévale peut facilement s'enlever lorsque vient le boute-hors, c'est-à-dire le moment où le seigneur va goûter fruits et vin dans sa chambre. Sur la nappe, fort peu d'objets : hanap, écuelle, tailloir sont souvent partagés par deux convives, le tranchoir* de pain sert d'assiette et les commensaux mangent avec leurs doigts. Les multiples plats qui composent chaque service sont présentés tous ensemble. Entre les mets les convives peuvent assister à des spectacles, montreurs d'ours, jongleurs... voire chanter eux-mêmes ou danser. En temps normal, la majorité des seigneurs mange deux fois par jour, le dîner entre 9 heures et 11 heures et le souper vers 16 heures et 17 heures, constitués de mets simples. Enfin, les seigneurs ne dédaignent pas de jouer à toutes sortes de jeux, aux dés, au trictrac, aux échecs ainsi qu'aux cartes (arrivées des Indes via l'Allemagne dès le XIVème siècle).





Bibliographie utile

Delort Robert, *La vie au Moyen Âge*, Seuil
Fédou René dir., *Lexique historique du Moyen-Âge*, Armand Colin.
Laurioux Bruno, *La civilisation du Moyen Âge en France XI-XVème siècle*, Nathan Université.
Mesqui Jean, *Les châteaux forts – De la guerre à la paix*, Gallimard.
Pastoureau Michel, *La vie quotidienne en France et en Angleterre au temps des chevaliers de la table ronde*, Hachette
Pernoud Georges et Régine, *Le tour de France médiéval*, Stock.
Wenzler Claude, *Architecture du château fort*, Editions Ouest-France.
Le temps des chevaliers, Les dossiers Historia, Editions Tallandier.

* Notions de vocabulaire

Chayère : siège d'honneur à accoudoir et dossier élevé.
Maisnie : groupe des parents, familiers, serviteurs et vassaux qui vivent dans la maison d'un grand.
Tranchoir : tranche épaisse de pain sur laquelle on pose et on découpe les aliments.
Vair : fourrure de l'écureuil petit-gris.

Chapitre III. La Guerre

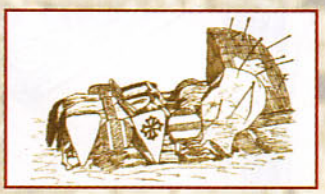
L'attaque d'une forteresse est forcément un moment intense. Soit vos joueurs font partie de l'assaut, et là les possibilités de les mettre en péril sont nombreuses : beffroi en feu, bain dans les douves, vol accroché à un boulet ! Mais ils peuvent également être obligés de pénétrer dans le château (Cf. Lanfeust de Troy). Ils devront donc échapper à la surveillance des assaillants et à la méfiance des assaillis ! L'important est de créer une ambiance qui corresponde au moment du siège : enthousiaste au début, fiévreuse pendant l'assaut, lassée après plusieurs mois...

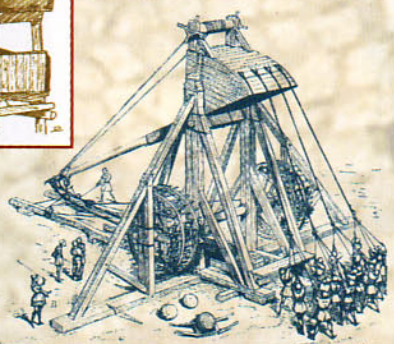
Trébuchet

Époque : XIV[ème]-XV[ème] siècles.
Équipage : +100 soldats
Cadence : 1-2 coups/heure
Portée : jusqu'à 300 mètres.
Projectile : environ 150 kg de pierres.

La taille des armées

La garnison de Rouen en 1436 compte deux hommes d'arme à cheval, douze piétons, trente-huit archers. La ville d'Orléans se défend sept mois avec moins de sept-cents hommes d'armes. L'empereur Othon de Brunswick à la bataille de Bouvines (1214) est accompagné de mille-cinq-cents chevaliers et sept-mille-cinq-cents fantassins. On estime que la première croisade à mobiliser de dix-mille à douze-mille chevaliers, ce qui représente au total une cinquantaine de milliers de combattants, servants d'armes pour la plupart.





Mangonneau

Époque : XII[ème]-XIV[ème] siècles.
Équipage : 12 soldats
Cadence : 1-2 coups/heure
Portée : jusqu'à 150 mètres.
Projectile : environ 100 kg de pierres.

A) L'attaque

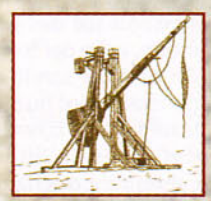
Le siège

La méthode la plus utilisée était le siège : le château était encerclé et les approvisionnements étaient coupés. Il n'y avait plus qu'à attendre l'épuisement des ressources en eau et en nourriture des assiégés, qui finissaient par se rendre. Cette technique imposait cependant de disposer, pour les assaillants, d'un nombre suffisant de soldats et machines de guerre pour fermer réellement les possibilités d'approvisionnement ou de fuite. Si le château avait le temps de se préparer à subir un siège, toutes les ressources des environs étaient récupérées et stockées à l'intérieur, mais sinon, la destruction systématique des champs environnants la place forte était de rigueur. Un siège pouvait donc durer très longtemps. Pour accélérer la prise de la place forte, il fallait donc passer à l'attaque proprement dite du château.

L'attaque en bonne et due forme

Passer par-dessus

Un moyen de s'emparer d'un château sans le détruire était de passer par-dessus ses murs d'enceinte. Les fossés entourant la fortification étaient remplis de broussailles et de terre ou bien vidés par drainage. Ensuite, l'escalade des murs pouvait commencer. Les plus habiles pouvaient simplement grimper à main nue ou bien à l'aide de cordes, en les arrimant aux créneaux. L'échelle restait alors un moyen - certes très pénalisant pour l'assaillant - de gravir les murs. Elle était au moins facilement transportable et il faut imaginer les assauts sur plusieurs fronts, de telle manière que les défenseurs étaient submergés par les points d'attaque. Toutes ces méthodes exposaient les attaquants à la riposte des défenseurs. Le beffroi permettait d'approcher à couvert. Toujours fabriqué en bois, il était le plus souvent recouvert par des peaux de bêtes humidifiées en quasi permanence, afin de le protéger des flèches enflammées lancées par les assiégés. Des archers et des arbalétriers pouvaient ainsi se rapprocher efficacement des défenseurs. Son sommet était équipé d'un pont mobile servant de protection pendant le déplacement pour les sergents à pied, leur permettant ainsi de s'approcher en sécurité des murailles adverses et qui, une fois rabattu, permettait de prendre pied sur le mur de fortification.
On peut également citer le mantelet, le bouclier pour archer, une sorte de planche de bois (le plus souvent assemblée) évidée comme une archère et rendue mobile par deux roues.



Détruire les murailles

La sape consistait à creuser une galerie sous le mur d'enceinte en étayant au fur et à mesure avec des poutres de bois. Ensuite, les mineurs mettaient le feu aux poutres, ce qui provoquait l'écroulement d'une partie du mur. Afin de pouvoir s'approcher des fortifications, les mineurs s'abritaient sous une "chatte", galerie de bois recouverte de peaux. Mais bien évidemment, la meilleure technique pour détruire ces maudits murs, c'est encore de leur balancer des bons gros boulets dans le buffet !
Les lourdes machines de guerre devaient généralement être montées sur le lieu du siège, puis placées à une distance permettant de garantir une efficacité destructrice. Pour ce faire, les attaquants fabriquaient souvent des chars à chevaux ou bœufs protégés par des peaux de bête humidifiées, afin de pousser les engins de guerre. Le trébuchet est le plus terrible de ces engins ; certaines cités ont même capitulé rien qu'en voyant cette arme chez l'adversaire ! Mais

on peut en répertorier de nombreuses autres : mangonneau, baliste, pierrière (un petit mangonneau)...Enfin, le bélier était un bon moyen pour passer par la porte : grosse poutre de bois terminée par une tête de métal, il était suspendu à une armature en bois afin de lui donner un mouvement pendulaire pour frapper le mur avec plus de force. Il était recouvert d'un toit, lui-même recouvert de peaux humides pour éviter de prendre feu.

La traîtrise

Eh oui ! Rien ne vaut une bonne trahison ! Même si la plupart des défenseurs périssent durant leur sommeil, au moins les pertes sont moins importantes chez les assaillants. C'est une pratique assez répandue au Moyen Âge. Ainsi, à l'intérieur du château de Bodiam, dans le Sussex, il n'y avait pas de porte de communication entre les appartements du seigneur et les quartiers de ses soldats, pour éviter toute traîtrise !

B) Défendre

La défense passive

Les enceintes urbaines étaient au Moyen Âge souvent sommaires, affaiblies par les brèches et les poternes (portes donnant sur le fossé). Les maisons à l'extérieur des remparts rendaient l'approche plus facile. Il était donc important, pour les villes menacées, de colmater les ouvertures, d'apporter un soin particulier aux portes, de libérer des espaces. Pour les forteresses spécifiquement, l'assaillant doit d'abord franchir les fossés, parfois hérissés de piques qui ralentissaient sa marche et en faisaient une cible facile pour les archers postés sur les murailles. Les douves étaient assez rares mais constituaient un réel obstacle et empêchaient l'ennemi de venir saper la base des murs. Au XIII[ème] siècle, par exemple, les fossés sont compris entre huit et onze mètres de profondeur et entre douze et dix-neuf mètres de largeur, les courtines (mur entre deux bastions) ont entre six et dix mètres de haut et, au niveau des chemins de ronde, entre un mètre vingt et deux mètres dix. À partir de 1150, la pierre devient le principal matériau même si le bois continue d'être utilisé pour certaines parties. Les merlons (pierres du chemin de ronde), les hourds (galerie en bois bientôt remplacée par les mâchicoulis), les bretèches (guérites), les barbacanes, les ponts-levis connaissent une diffusion croissante. Les archères sont plus nombreuses en raison du recours plus systématique à l'arbalète. Les tours sont de plus en plus hautes. Contre les travaux de sape, la base des murailles est élargie. Les plans sont simplifiés. La porte est le point vulnérable du château dont on soignait particulièrement la défense. Elle était souvent gardée par un pont-levis que l'on remontait en cas d'attaque et, plus rarement, par une grille de fer (ou herse) qui formait une barrière infranchissable.

Les angles morts

La réduction des angles morts est un élément stratégique dans la construction d'une place fortifiée. Sur le plan horizontal, les angles morts sont définis par les zones dans lesquelles les tirs ne peuvent être effectués. Le rôle des défenseurs était alors de réduire au minimum ces zones qui permettaient de placer des machines et des équipes de sape. Sur le plan vertical, les flanquements (ou côtés) permettaient de réduire considérablement le danger inhérent aux angles morts. Ces constructions, le plus souvent temporaires, étaient réalisées en bois. Elles sont appelées aussi hourds.

La défense active

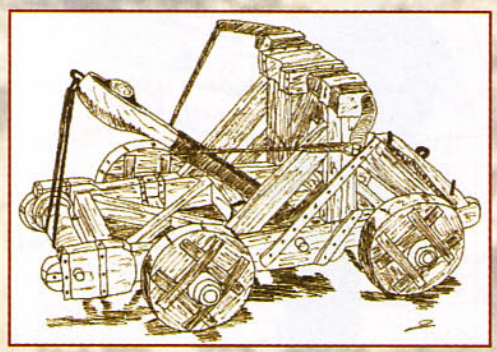
Eh oui, quand les vilains en face décident de passer à l'action, il faut bien s'y mettre ! Malgré ce que nos écoles primaires ont laissé dans notre imaginaire, les défenseurs n'utilisaient jamais d'huile. Celle-ci était généralement utilisée à des fins plus culinaires ! Et c'était un produit trop cher à l'époque. On jetait plutôt des pots remplis de poix, de soufre et de salpêtre, ou bien tout simplement de l'eau bouillante.
Pour repousser les échelles en bois dont se servaient les vilains d'en face (encore eux !), on utilisait parfois des outils en bois, mais il fallait en tout cas plusieurs hommes pour les faire basculer. Ce qui nous amène fatalement aux besoins en défenseurs. En effet, de combien d'hommes disposait un château fort lambda ? On peut dire qu'un gros château nécessitait environ deux-cents hommes, mais que bien souvent il y en avait moins. Tout dépend, d'une, si le château s'était préparé et avait pu appeler du secours, de deux, si le seigneur du lieu avait ou non une guerre plus vaste sur le dos. Il faut ajouter parfois les villageois au nombre des défenseurs, mais c'est plus rare.
Enfin, la meilleure arme des assiégés reste les armes de jet, arcs et arbalètes en tête. Tout est mis en œuvre pour "arroser" les vilains d'à côté (c'est qui eux ?) : l'architecture même de la forteresse, les réserves de projectiles... Évidemment, les flèches enflammées étaient la hantise des vilains (tous).
En dernier recours, les assiégés disposaient de petites portes dérobées ou de souterrains favorisant des sorties furtives ou des attaques-surprises.

Pas folle la bête !

Des trous étaient aménagés dans les plafonds à l'entrée d'un château. Cela permettait, soit de faire couler de l'eau pour éteindre des incendies allumés par les assaillants, soit de jeter des pierres sur ces derniers.

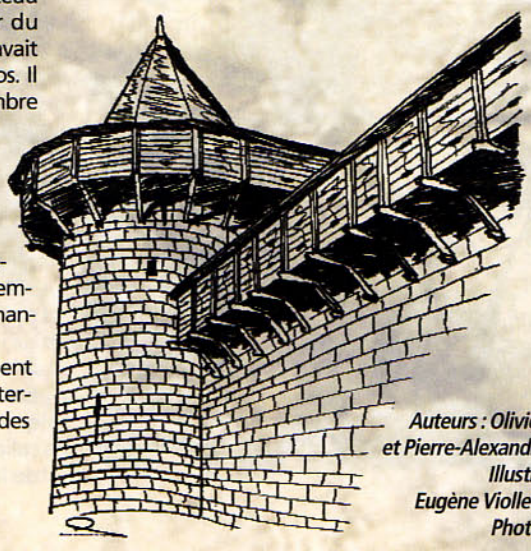
Le coin du rôliste

Ah, les tours de garde en pleine nuit avec deux-mille vilains d'en face prêts à tout pour rentrer dans vos murs ! La joie des blocs de pierre s'abattant sur les réserves d'eau, l'ambiance saine des latrines quand la dysenterie frappe ! Bref, un petit siège pour ragaillardire vos joueurs, voilà une idée qu'elle est bonne. Faites leur subir plusieurs petits assauts, laisser monter la pression, que l'attente les rendent fous, puis déclenchez l'assaut final.



Escaliers dans les châteaux

La plupart des combattants tenaient leur arme dans la main droite. De ce fait, il était plus facile à un défenseur placé en haut d'un escalier en spirale de se battre contre l'assaillant placé plus bas.



Auteurs : Olivier Collin et Pierre-Alexandre Vigor
Illustrations : Eugène Viollet-le-Duc
Photos : D.R.

La prise de Château-Gaillard

L'affrontement entre le Duc de Normandie, le Roi d'Angleterre Richard Cœur de Lion et notre bon Roi Philippe Auguste est symbolisé à merveille par une forteresse de légende, Château-Gaillard. Située à quarante kilomètres en amont de Rouen, elle fut construite vers 1197 afin de protéger Rouen et le Duché normand. Mais Richard meurt en 1199 et Philippe, dès septembre 1203, met le siège devant Château-Gaillard, qui chute en avril de l'année suivante. Le récit de cette prise nous est parvenu grâce aux écrits du moine Guillaume le Breton, commandés par Philippe Auguste lui-même. Voici pour vous une adaptation très large de la fin du siège et du célèbre épisode des latrines.

Échelle, sape et vidéo

À l'extrémité de la Roche et dans la direction de l'Est se trouvait l'ouvrage avancé que l'on nomme châtelet. Sa forme particulière (voir l'illustration) faisait de la prise de la tour qui se dressait fièrement à son extrémité une nécessité première. Lorsque les Français voient le fossé à peu près comblé par leurs soins, ils y établissent leurs échelles et y descendent promptement. Sans attendre que les défenseurs s'organisent, ils transportent leurs échelles vers l'autre bord du fossé que domine cette

fameuse tour à prendre. Mais les échelles sont toutes trop courtes ! Pas moyen d'atteindre le sommet du rocher sur lequel la tour est posée, et *a fortiori*, pas moyen de passer par-dessus ! Qu'à cela ne tienne ! Nos fiers Français ne regardant pas à la dépense physique se mettent sans attendre à escalader, s'aidant de leurs dagues ou de leurs épées pour creuser des prises à même la terre. Arrivés en haut, les Français décident de saper les fondations de cette tour si imposante. Se couvrant toujours de leurs boucliers pour éviter les traits des défenseurs qui ont bien compris la sournoise manœuvre, les Français finissent par pouvoir s'abriter dans les entrailles même de la muraille, après avoir creusé en dessous. Étayant sans cesse à l'aide de troncs d'arbres le trou qu'ils creusent, ils finissent par y mettre le feu et se retirent pour se mettre à l'abri. La tour s'affaisse alors, mêlant à la fumée qui s'échappe du brasier un nuage de poussière

Robert de Lassay, le gouverneur de Château-Gaillard prend alors une décision qui semble dicter par le bon sens. Plutôt que d'engager le combat afin de conserver le châtelet, il décide de mettre le feu à toute chose pouvant servir aux assaillants, et de se replier vers l'enceinte principale. Celle-ci n'est accessible que par un pont mobile, et elle est réputée imprenable. En attendant, les flammes se sont emparées totalement du châtelet, et la confusion doit être palpable.

Les Français se jettent dans les flammes (pas au sens propre, évidemment). Un certain Cadoc plante même sa bannière sur la tour à demi-renversée et au point le plus élevé.

Mais la situation n'est pas vraiment si parfaite que cela. De Lassay s'est retranché dans l'enceinte principale avec environ cent-quatre-vingt de ses deux-cents hommes. Un fossé profond entoure cette enceinte, flanquée qui plus est de nombreuses tours. Les sergents d'armes se mettent alors à roder autour de cette véritable forteresse.

Molletonnel épaisseur triple !

Sur le sommet de la colline, Jean (sans Terre) avait fait construire l'année précédente une certaine maison, contiguë à la muraille et placée sur le côté droit du château. La partie inférieure de cette maison était destinée aux besoins naturels des assiégés, c'étaient là que se trouvaient les latrines. La partie supérieure servait de chapelle. Dans la partie intime de l'endroit, une fenêtre éclairait bien involontairement les fameuses latrines. C'est à cause de cette lumière filtrant par les cabinets que les sergents remarquèrent cette entrée si peu conventionnelle.

Guidés par un certain Bogis, quelques Français se rassemblent alors et s'approchent sans un bruit le long des fossés, qu'ils escaladent avec une même prudence. Arrivé à la verticale du fameux trou, Bogis grimpe sur les épaules d'un de ses compagnons et réussit à s'agripper à un rebord. Il lance alors une corde afin de faire monter plus vite le reste du groupe. Mais les voilà tout bonnement enfermés dans les latrines, car la porte qui donne sur la chapelle est close. Nullement découragé Bogis exhorte ses troupes à défoncer cette porte, ce qu'ils font avec moult fracas. Ce qui, inévitablement, avertit les défenseurs de la présence des intrus. Très prompte décidément à tout faire flamber, les Anglais mettent aussitôt le feu à l'intérieur du bâtiment.

Mais les Français ne comptent pas vraiment se laisser rôtir sans réagir : ils enfoncent les portes et s'élancent, les armes à la main. La situation est assez confuse : des cris fusent de toutes parts, l'incendie gagne les diverses constructions en bois. De Lassay ordonne une nouvelle fois le repli, dans le donjon cette fois. La position est plus que valable, le donjon est surélevé, entouré d'une enceinte légère appelée chemise, et des vivres sont entassées…

Bogis et ses hommes se sont réfugiés dans une caverne du château, dans laquelle les Anglais entreposaient naguère leurs pierres et leurs traits. En effet, le château est en flammes et la fumée, épaisse, donne à la scène un air d'apocalypse. Une fois l'incendie un peu calmé, Bogis sort de sa tanière improvisée, et avec l'aide de ses hommes parvient à couper les cordes qui retenaient le pont mobile, permettant ainsi aux troupes françaises de se préparer à l'assaut final contre la dernière enceinte.

À nouveau, un pont mobile et un fossé empêchent les assaillants d'utiliser un bélier. Une machine est alors amenée sur le pont creusé à même le roc qui permet, pour moitié, d'accéder à la chemise. Cette machine est une grande structure en bois qui protège les attaquants des traits ennemis. Une fois encore, les Français décident de saper les fondations des fortifications. Mais les Anglais ne se font pas prendre et se mettent également à creuser une mine (qui part de l'intérieur donc). Ayant fait une ouverture, ils tirent sur les mineurs français, les forçant à se retirer. Mais la muraille est entamée et menace de s'écrouler quand même. Bientôt, une catapulte lance contre cette portion de muraille d'énormes blocs de pierre. La muraille ne supporte pas ce traitement, se fend, et finit par crever en son milieu, ouvrant une brèche assez large pour permettre aux Français de passer. C'est le signe de la curée et les soldats du Roi de France s'élancent alors aux travers des décombres pour s'escrimer contre les défenseurs, qui ne se rendent pas, bien au contraire. Mais la messe est dite, et après des combats brefs mais acharnés, la forteresse de Château-Gaillard est officiellement entièrement aux mains de Philippe Auguste.

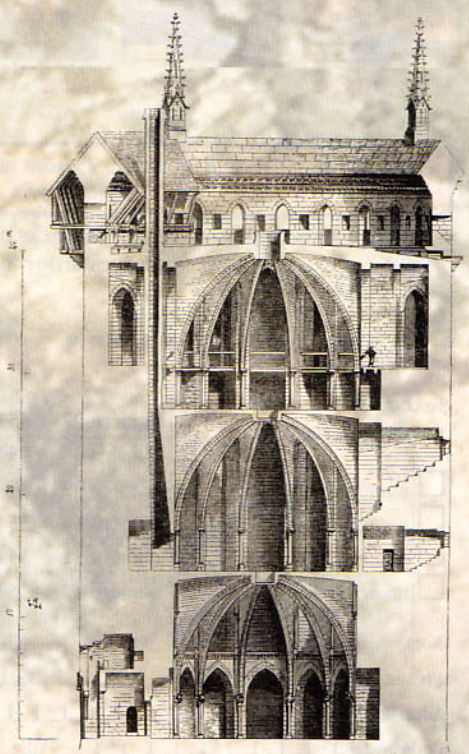
Coin-coin WC : même pour les pires forteresses

Évidemment, le récit de la prise héroïque de Château-Gaillard par un chroniqueur au service du Roi de France soulève le problème de la véracité ou non de cet épisode. Il y a plusieurs points douteux :

- Pourquoi les latrines se trouvaient-elles dans le bâtiment servant de chapelle ? C'était contraire aux us de l'époque.
- Comment une forteresse aussi bien pensée peut –elle posséder une ouverture permettant à un homme de se faufiler au travers ? On fait tous des erreurs, mais là, l'architecte se serait surpasser ! Ou alors il a vraiment fini à la bourre !

Il est à noter cependant que Guillaume le Breton, s'il avait fabulé (ce qu'il fait sûrement un peu), n'aurait pas inventé une situation au cours de laquelle les Français aient à sortir leurs armes dans un lieu saint. Bref, le mystère reste entier, mais demeure le fait que la prise de Château Gaillard est un sacré fait d'arme. Preuve en est : jamais avant, ni après dans son histoire, cette forteresse n'a été prise de face, sans ce moyen détourné et ces fameuses latrines.

Auteur : Pierre-Alexandre Vigor
Illustrations : Eugène Viollet-le-Duc



COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS DE BACKSTAB !

N°1 : DISPO

N°3 : DISPO

N°5 : DISPO

N°6 : DISPO

N°7 : DISPO

N°8 : DISPO

N°9 : DISPO

N°10 : DISPO

N°11 : DISPO

N°12 : DISPO

N°13 : DISPO

N°14 : DISPO

N°15 : DISPO

N°16 : DISPO

N°17 : DISPO

N°18 : DISPO

N°19 : DISPO

N°20 : DISPO

N°21 : DISPO

N°22 : DISPO

N°23 : DISPO

N°24 : DISPO

N°25 : DISPO

N°26 : DISPO

N°27 : DISPO

N°28: DISPO

Les ANCIENS NUMÉROS de 1 à 23 sont au prix de 35 F (40 FF pour l'étranger), le n°24, 25, 26, 27 sont au prix de 25 F (30 FF pour l'étranger)

Avec ce bulletin, je peux commander les anciens numéros de Backstab. Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à : **backstab**, 29/31 rue Chaptal 75009 Paris, France.

(dans la limite des stocks disponibles)

Je commande le (les) numéros(s) suivants :

- ☐ numéro 01 35 FF
- ☐ numéro 03 35 FF
- ☐ numéro 05 35 FF
- ☐ numéro 06 35 FF
- ☐ numéro 07 35 FF
- ☐ numéro 08 35 FF
- ☐ numéro 09 35 FF
- ☐ numéro 10 35 FF
- ☐ numéro 11 35 FF
- ☐ numéro 12 35 FF
- ☐ numéro 13 35 FF
- ☐ numéro 14 35 FF
- ☐ numéro 15 35 FF
- ☐ numéro 16 35 FF
- ☐ numéro 17 35 FF
- ☐ numéro 18 35 FF
- ☐ numéro 19 35 FF
- ☐ numéro 20 35 FF
- ☐ numéro 21 35 FF
- ☐ numéro 22 35 FF
- ☐ numéro 23 35 FF
- ☐ numéro 24 25 FF
- ☐ numéro 25 25 FF
- ☐ numéro 26 25 FF
- ☐ numéro 27 25 FF
- ☐ numéro 28 29 FF

TOTAL : _____

Nom : I_I_I_

BACKSTAB n°28
Le magazine des jeux de rôles
backstab

Scénars

Campagne L5A (3/3)

Le destin des héros

Ce scénario représente la dernière partie de la micro-campagne de L5A que vous offre Backstab. Vous avez combattu un clan Crabe devenu fou et avez lutté contre l'ennemi intérieur qui tentait de diviser votre propre groupe. Reste à voir si vous êtes du bois dont on fait les héros.

Synopsis

Rien ne va plus depuis que la nouvelle de la mort de l'Empereur a parcouru les rangs du clan de la Grue. Ce léger flottement, combiné à la puissance du clan du Crabe, allié avec l'Outremonde, ne laisse aucun doute sur ce qui va se passer sur le territoire des Grues de Fer. Ce scénario présente aux joueurs des possibilités d'action, des événements auxquels ils seront confrontés et des choix à faire. À vous, en tant que meneur de jeu, de décider de quel événement va arriver à quel moment et "suivre" les joueurs dans leurs pérégrinations.

Une ambiance de fin du monde

Durant toute cette partie du scénario, l'ambiance est primordiale pour que les joueurs se sentent vraiment au cœur d'un des bouleversements les plus importants depuis l'arrivée des Kami sur Rokugan. Les nouvelles venant du sud sont mauvaises et les populations civiles décident de migrer en masse, ce qui est très peu courant dans Rokugan. Généralement, quand on conquiert un territoire, on prend aussi le contrôle de la population locale. Malheureusement, l'alliance avec l'Outremonde détruit toute confiance que peuvent avoir les paysans pour les Crabes et ils partent vers le Nord avec bagages et bagages (ils n'ont pas d'armes). Les samouraï sont furieux et les plus impulsifs sont prêts à passer tout le monde au le fil du katana. Les autres souffrent en silence devant une situation aussi catastrophique. Ils ont d'ailleurs plus de mal à partir, à cause des incursions des gobelins fanatiques qui devancent de quelques jours les armées du Crabe. Au Sud, de gigantesques brasiers illuminent le ciel et les rumeurs d'exactions sont légion.

Une situation critique

Les PJ doivent décider s'ils vont se battre ou refluer vers le Nord. Ici, sur les terres du clan de la Grue, les forces armées ne sont pas décidées à se battre sur le champ d'honneur. De petits groupes de samouraï, jeunes et braves (et cons) décident de se lancer au devant de l'armée crabe afin de la retarder. Personne dans le groupe ne peut imaginer se conduire d'une telle manière (dans le cas contraire, n'hésitez pas à leur envoyer un bon combat ça les calmera). Dans les autres cas, ils devront remonter vers le Nord, bon gré mal gré, avant le reste de l'armée grue en semi-déroute.

Le chemin de l'or blanc

Les forces de la Grue remontent le cours de la rivière de l'or blanc pour ne pas se perdre et comptent atteindre la frontière du clan du Scorpion au bout de quelques jours. En chemin, les premiers événements vont rythmer cette marche aussi harassante que lassante. *Les Heimin bloquent la route* : à plusieurs reprises, les chariots encombrés des heimin empêchent les soldats de rester en bon ordre. Certains perdent patience et s'en prennent aux paysans. Les PJ peuvent réagir à leur convenance, mais s'ils se mettent du côté des Heimin, ils seront ensuite très mal vus par tous les Grues de l'armée. Au besoin, organisez un petit duel au premier sang entre un Grue honorable mais énervé et un des PJ. *Les gobelins attaquent* : venant de l'Ouest, des hordes de gobelins commencent à incendier les chariots des Heimin. Les PJ doivent organiser les défenses dans un chaos total et doivent aussi décider les Grues à les aider. S'ils s'en sont faits des ennemis lors de l'épisode précédent, ils risquent d'avoir bien du mal à trouver des alliés. Les gobelins sont environ une trentaine et sont très mal équipés. Les forces du Crabe sont encore à plus d'une journée à l'Ouest. *Le Crabe qui n'a pas changé de camp* : après avoir combattu les Crabes durant des jours, les Grues finissent par trouver, caché au milieu des Heimin, un chasseur de sorciers crabe. Son arrestation est immédiatement décidée et les Grues comptent bien le mettre à mort. Il jure sur ce qu'il a de plus précieux que son combat contre l'Outremonde est plus cher dans son cœur que tout Hida qui puisse exister. Les Grues ne le croient pas et l'accusent d'être un espion car il est habillé en Heimin. Il avoue que ce subterfuge est nécessaire pour tromper, découvrir et traquer les créatures de l'Outremonde qui se sont cachés parmi les réfugiés. Les Grues rient tant qu'ils peuvent et les Heimin n'en croient pas un mot non plus. Les PJ peuvent intervenir pour sauf le chasseur de sorciers. Ce dernier dit vrai et est même loin de la vérité. Dans le convoi de cinq-cents paysans que comporte le "groupe" qu'accompagnent lesPJ, on trouve au moins trois Oni sous forme humaine qui rigolent bien en voyant les humains se déchirer de la sorte.

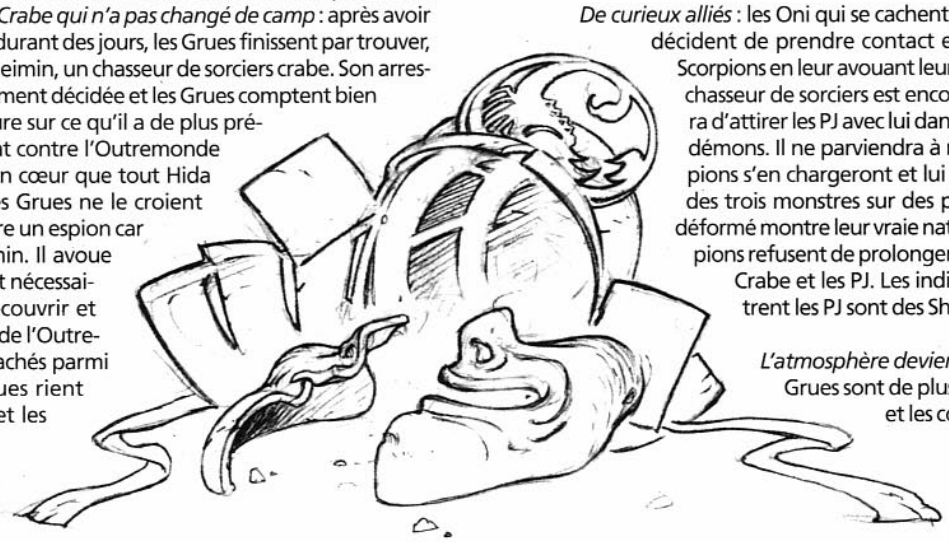
Une frontière sous contrôle

Après plusieurs jours de marche, le convoi est bloqué par quelque chose au nord. Les PJ les plus perspicaces peuvent imaginer que le problème se trouve à la frontière avec le clan du Scorpion. Si les PJ remontent en tête du convoi ils tombent sur une situation bien curieuse : les dignitaires grues discutent avec les Scorpions. Ces derniers ne veulent en aucun cas laisser passer des hommes armés sur leur territoire. Ils précisent que cela est aussi bien valable pour les Crabes que pour les Grues. Tous les Heimin peuvent traverser mais les samouraï doivent laisser leurs armes à des "conseillers" Scorpions qui les accompagneront à travers le territoire. La situation est particulièrement critique puisque certains Grues rendent les Scorpions responsables de tout ce qui vient d'arriver. Pour l'alliance entre les Crabes et l'Outremondre, ils ont tort. Pour le reste…

Les armes parlent : après quelques duels à mort, les armées de la Grue se forment pour passer en force. Ils recrutent et arment les Heimin qui n'ont pas le choix de faire quoi que ce soit d'autre. Les Scorpions sont étonnés d'une telle réaction et combattent néanmoins vaillamment, mais sans pouvoir résister à la colère des Grues. La frontière est enfoncée et l'armée grue nouvellement ressoudée traverse de part en part les lignes des Scorpions et remporte la victoire. La bataille peut être jouée avec le système de bataille rangée, mais ce n'est pas obligatoirement le cas : la bataille est perdue d'avance pour les Scorpions. Cependant, cet épisode permet aux PJ de se rendre compte qu'un leader né se détache du groupe de Grues (on compte une centaine de survivants après cette première bataille ainsi qu'un petit millier de Heimin maladroitement armés) : Daidoji Kazo. C'est un jeune guerrier impulsif et violent, mais dont l'ambition permet de déplacer des montagnes. Et c'est d'ailleurs vers les montagnes qu'ils souhaite se rendre. Si les Scorpions lui en laissent la possibilité.

Un pays déserté : au fur et à mesure que les Grues pénètrent en terre scorpion, ils se rendent compte que le pays est anormalement calme. Les villages sont vides, les châteaux bouclés. En fait, les Scorpions sont partout mais refusent le contact avec les Grues. Même les paysans se cachent. Les PJ peuvent tenter de prendre contact avec les Scorpions mais l'effet sera quasiment nul : leurs ordres viennent de bien plus haut.

De curieux alliés : les Oni qui se cachent parmi les Heimin décident de prendre contact eux aussi avec les Scorpions en leur avouant leur vraie nature. Si le chasseur de sorciers est encore en vie, il tentera d'attirer les PJ avec lui dans sa recherche des démons. Il ne parviendra à rien mais les Scorpions s'en chargeront et lui livreront les têtes des trois monstres sur des pieux. Leur visage déformé montre leur vraie nature. Mais les Scorpions refusent de prolonger le contact avec le Crabe et les PJ. Les individus qui rencontrent les PJ sont des Shosuro shugenja.



L'atmosphère devient plus lourde : les Grues sont de plus en plus instables et les conversations vont

bon train dans l'armée. Des clans se forment et les ordres de Daidoji Kazo sont suivis de moins en moins facilement. Les PJ doivent souvent discuter pour que la situation ne dégénère pas. S'ils ne le font pas les soldats sont de plus en plus tendus et les duels se multiplient.

Le piège se referme

Les Grues sont déjà en vue des montagnes lorsque le terrible piège tendu par les Scorpion se referme enfin. Des armées surgissent de toutes parts et entourent les Grues et les PJ. Même si les forces des Scorpions ne sont pas si nombreuses que cela (à peine cinq fois supérieures à l'armée dont les personnages font partie), ils ont l'art d'être ici et partout à la fois. Ils referment donc le piège qu'il ont patiemment tendu depuis des dizaines de kilomètres. La seule chose qui reste à savoir est celle-ci : pourquoi ne donnent-ils pas l'assaut immédiatement ?

La machine est définitivement stoppée : les armées scorpions envoient des archers pour clouer au chemin les Grues et leurs Heimin. Des Heimin scorpions viendront apporter, chaque jour, des vivres et de l'eau pour que les troupes puissent survivre, mais sans qu'elles puissent faire de réserve. Ils comptent bien garder les Grues otages de leur pays.
Où l'on quitte le chemin qui nous était tracé : au bout de quelques jours d'inaction, les Scorpions se présentent aux joueurs sous la forme de Bayushi Atao. Cette jeune Scorpion très diplomate compte faire comprendre aux Grues qu'il est temps pour eux de suivre les Scorpion là où ils veulent bien les emmener. Ils doivent aussi leur indiquer que les Heimin ne les suivront pas, prétextant qu'ils ont besoin d'eux pour défendre leur frontière contre les Crabes et les Oni qui s'y massent. C'est totalement faux mais Daidoji Kazo souhaite ménager la vie de ses hommes et accepte. Les Heimin sont conduits vers l'ouest et les samouraï vers le nord. Peu de temps après, les Heimin sont tous exécutés, car les Scorpions ne veulent pas que Rokugan apprenne qu'ils détiennent des otages. À vrai dire, ils ne savent pas encore ce qu'ils vont faire des Grues, mais ce qui est certain, c'est que l'échec du coup d'État demande qu'ils aient un sacré paquet d'as dans leur manche. Pour l'instant, ils accumulent.
Le feu dévore tout : même parmi les Scorpions, les rumeurs vont bon train : les dignitaires scorpions ont laissé la voie libre aux forces du Crabe, et ces derniers empruntent les routes du territoire du clan du Scorpion pour rejoindre les terres au Nord des montagnes. Les armées du Lion vont combattre les hordes Crabe au col de Beiden. La bataille sera épique : ceux qui y mourront seront des légendes et ceux qui survivront des héros. Tous veulent y participer (sans vraiment savoir quel camp choisir dans le cas des Scorpions) mais les ordres sont les ordres, et personne ne doit quitter les territoires du Scorpion.
Yogo Shiro, le château de l'apprentissage : le lieu de détention de l'armée grue a été soigneusement choisi par les Scorpions. Il s'agit du château de l'apprentissage, l'école de magie scorpion, une forteresse dirigée d'une main de maître par Yogo Junzo. Celui-là même qui garde un des parchemins noirs (le premier) et qui va péter les plombs d'un moment à l'autre. Les PJ ne sont pas directement gardés dans le château lui-même mais dans des casernes qui se trouvent au pied de la forteresse. Ils sont censés rester là pour toute la durée de la bataille de Beiden. Les Scorpions attendent de savoir ce qui se trame pour livrer ou non les Grues aux vainqueurs. Si les PJ ne font rien, le scénario se termine ainsi. Ils sont vivants mais écartés de toutes chances de gagner gloire et réputation. Une honte !

Que peuvent faire les joueurs ?

Durant toute cette aventure, les personnages peuvent – et doivent – agir et modifier le cours de l'histoire. S'ils ne font rien, ils vont se retrouver en otage chez les Scorpion jusqu'à la fin de la bataille de la Passe de Beiden. Et ça, les vrais héros ne peuvent pas l'accepter (dans le monde de Rokugan, la Passe de Beiden, c'est un peu comme Gettysburg dans les westerns : tout le monde y était). Mais le scénario est conçu de façon à endormir petit à petit les joueurs en leur livrant de temps à autre des petits problèmes locaux à régler. Alors qu'ils doivent penser en héros et agir comme tels. S'ils ne parviennent pas à décider les Grues à agir, ils devront se faire la belle eux-mêmes (et seuls). Mais le mieux serait tout de même de tenter l'aventure avant que les Scorpions ne referment le piège.

Passons en revue ce que les PJ peuvent décider de faire pour changer le cours de l'aventure :

Les héros du peuple : ils peuvent, à plusieurs moments importants de l'aventure, décider que la cause de l'Empire est plus que douteuse, et se ranger du côté des Heimin. Ils pourront ainsi devenir des héros du peuple, mais pourront oublier leur gloire passée. Ils deviennent Ronin et peuvent ainsi agir à leur convenance dans cette situation on ne peut plus chaotique. En petits groupes, ils peuvent facilement rejoindre le col de Beiden et peuvent être incorporés facilement dans les rangs des armées de Toturi.
La voie du Crabe : ils peuvent, pourquoi pas, décider de rejoindre les rangs du clan du Crabe. C'est un peu étonnant mais tout est possible dans un jeu de rôles. Ils seront teintés, changeront certainement de clan ou deviendront Ronin. Ils se retrouveront aussi certainement dans le rôle des "méchants". En tout cas il vous faudra improviser. Il y a très peu de chances pour que les personnages-joueurs apprécient ce qu'ils vont devenir, et la campagne risque de s'arrêter on ne peut plus rapidement.
La voie du Scorpion : ils peuvent aussi, au moment de la bataille qui oppose les Grues aux gardes-frontières scorpions, décider de changer de camp et se joindre aux subtils arachnides. Les PJ deviendront alors les geôliers des Grues et devront gérer ce problème au jour le jour. Cela signifie aussi qu'ils devront tôt ou tard disparaître dans la nature, le clan Scorpion tel qu'il existe actuellement n'ayant plus longtemps à vivre (tous les Scorpions prendront rapidement le "maquis", se feront seppuku ou deviendront Ronin). Ce n'est pas une des solutions les plus simples, mais elle a le mérite de laisser les joueurs parfaitement libres de leurs actes par la suite. Une bonne solution pour un début de campagne.
La voie de la Grue : les PJ peuvent embrasser directement la cause des Grues et se mêler à eux. Il leur restera encore à trouver assez d'ascendant pour plier les soldats à leur volonté. Et c'est sans compter Daidoji Kazo, qui voit dans les PJ autant des alliés inattendus que des adversaires "politiques" qui peuvent vouloir devenir chefs à sa place.
La voie de la clef des champs : les PJ peuvent rapidement avoir envie de fausser compagnie aux Grues et/ou aux Scorpions. C'est franchement une bonne idée puisqu'un groupe de quelques samouraï a plus de chance de passer inaperçu dans un pays en guerre qu'une petite armée dirigée par un leader à forte personnalité. Il ne faut cependant pas oublier que tout individu (même Heimin) rencontré en territoire scorpion est un Scorpion en puissance et, que les PJ auront beaucoup de mal à passer à travers les mailles du filet. Quant à combattre les Crabes ou leurs geôliers scorpions s'ils se font capturer, autant dire qu'il ne faut pas y compter !

Terminer la campagne...

...en entrant dans la légende. L'épilogue de l'aventure est en fait l'occasion d'entrer de plein pied dans l'histoire de Rokugan. Que vont faire les PJ ? Combattre au côté des plus grands héros de l'Empire au col de Beiden ? Pénétrer discrètement dans les endroits les plus secrets de Yogo Shiro pour savoir ce qui est advenu de Yogo Junzo et du Parchemin noir ? Tenter de rejoindre leurs clans respectifs pour faire partager leurs découvertes ?

Auteur : Croc
Illustrations : Virginie Augustin

PNJ

Daidoji Kazo

Profession : Seigneur de guerre • École : Daidoji 2
Initiative : 1D10+4 • Arme principale : No-Dachi (6g3)
Armure principale : Lourde • ND pour être touché : 30 (en armure)

Feu	2	**Air**	2
Agilité	3	Réflexes	4
Intelligence	2	Intuition	2
Eau	2	**Terre**	2
Force	3	Volonté	2
Perception	2	Constitution	2
Vide	2		

Compétences

Art de la guerre	3	Connaissance : Clan du Lion	3
Courtisan	3	Défense	4
Etiquette	1	Iaijutsu	2
Kenjutsu	4	Naginata	1
Sincérité	1	Kyujutsu	1

Avantages / Désavantages : Aucun
Gloire 1.3 Honneur 3.7

Blessures

7 • 0	7 • -1	7 • -2	7 • -3
7 • -4	7 • Épuisé	7 • Coma	7 • Mort

Comportement et attitude : Daidoji Kazo a été fortement marqué par la défaite des Grues et son honneur lui dicte de poursuivre le combat coûte que coûte. Ce n'est pas un individu expérimenté mais son attitude sur le champ de bataille lui permet de mener ses combattants jusqu'au Jigoku si le besoin s'en fait sentir. C'est un leader né qui risque de mourir pour une cause d'ors et déjà perdue.

Kuni Araya

Profession : Chasseur de sorciers • École : Kuni chasseur de sorciers 3
Initiative : 1D10+2 • Arme principale : Katana (7g2)
Armure principale : Aucune • ND pour être touché : 10

Feu	3	**Air**	2
Agilité	3	Réflexes	2
Intelligence	3	Intuition	3
Eau	4	**Terre**	3
Force	4	Volonté	4
Perception	4	Constitution	3
Vide	3		

Compétences

Calligraphie	3	Chasse	4
Connaissance : maho-tsukai	3	Connaissance : Outremonde	5
Défense	4	Discrétion	3
Enquête	4	Kenjutsu	3

Avantages / Désavantages : Sens de l'orientation 1
Dessein supérieur 2 Gloire 1
Honneur 1.5

Blessures

6 • 0	6 • -1	6 • -2	6 • -3
6 • -4	6 • Épuisé	6 • Coma	6 • Mort

Comportement et attitude : le dessein supérieur de Kuni Araya n'est autre que sa future confrontation à Yogo Junzo, peu de temps après qu'il a ouvert le premier des parchemins noirs. Cet événement va avoir lieu quelques jours, voire semaines après que les joueurs parviennent au Shiro Yogo. Si vous n'avez pas peur des uchronies, vous pouvez même tenter de rallier les PJ à Kuni Araya afin qu'ils tentent d'empêcher l'ouvertue du Parchemin noir. Une bonne grosse campagne en perspective (ou au moins un bon scénario on ne peut plus épique).

Samouraï Grue type

Profession : Samouraï • École : Daidoji 1
Initiative : 1D10+3 • Arme principale : Katana (5g2)
Armure principale : Légère • ND pour être touché : 20 (en armure)

Feu	2	**Air**	2
Agilité	2	Réflexes	3
Intelligence	2	Intuition	2
Eau	2	**Terre**	2
Force	2	Volonté	2
Perception	3	Constitution	2
Vide	2		

Compétences

Courtisan	1	Défense	2
Etiquette	1	Iaijutsu	1
Kenjutsu	2	Naginata	2
Kyujutsu	2		

Avantages / Désavantages : Aucun
Gloire 1 Honneur 3.3

Blessures

7 • 0	7 • -1	7 • -2	7 • -3
7 • -4	7 • Épuisé	7 • Coma	7 • Mort

Comportement et attitude : les samouraï de la Grue qui accompagnent Daidoji Kazo n'ont qu'un seul but : rejoindre la passe de Beiden et plus loin leur armée, afin de contre-attaquer les Crabes et leurs alliés maléfiques. Ils sont donc toujours prêts à progresser dans le territoire Scorpion, quitte à perdre un grand nombre des leurs dans l'affaire : les survivants combattront d'autant plus vaillamment qu'ils auront perdu des amis et des frères.

Heimin de la Grue type

Profession : Heimin • Ecole : -
Initiative : 1D10+1 • Arme principale : Yari (6g2)
Armure principale : Aucune • ND pour être touché : 10

Feu	1	**Air**	1
Agilité	2	Réflexes	2
Intelligence	1	Intuition	1
Eau	2	**Terre**	2
Force	2	Volonté	2
Perception	2	Constitution	2
Vide	2		

Compétences

Athlétisme	2	Yarijutsu	2
Tantojutsu	1	Défense	1

Avantages / Désavantages : Heimin !
Gloire 0 Honneur 1.2

Blessures

4 • 0	4 • -1	4 • -2	4 • -3
4 • -4	4 • Épuisé	4 • Coma	4 • Mort

Comportement et attitude : les Heimin qui suivent Daidoji Kazo dans sa folle expédition dans le territoire Scorpion sont tous devenus fanatiques. Ils le serviront jusqu'à la mort ou jusqu'à ce que leur leader leur donne pour ordre de cesser le combat et de retourner à leur vie de paysan. Ils savent que leur famille, laissé derrière eux en proie aux hordes de l'Outremonde, ne sont plus de ce monde et n'ont de fait plus rien à perdre.

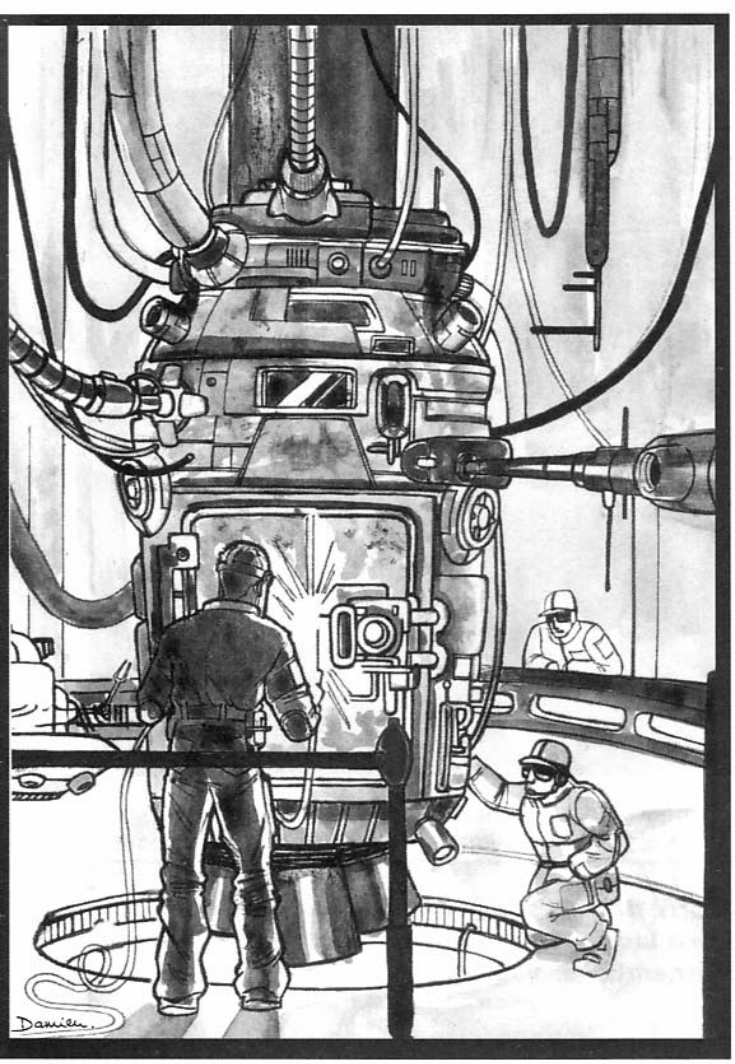
La Révolte d'Acier : Épisode 1 - Le Vaisseau Fantôme

Ce scénario est le premier épisode de "La Révolte d'Acier", une campagne pour Star Wars (D6 ou D20). Au besoin, il peut être joué indépendamment de la suite. Le groupe d'aventuriers doit être relativement inexpérimenté (quelques aventures en D6, niveau 2 ou 3 en D20). S'ils sont débutants, il peut être intéressant de commencer par leur faire jouer le scénario "Le Projet T-65" du Backstab n°27. L'époque de référence est l'Empire, mais des indications permettent de jouer à une autre période.

Synopsis

Les PJ découvrent un grand vaisseau fantôme qui erre dans l'espace depuis très longtemps. Ce vaisseau devient une base secrète de l'organisation à laquelle ils appartiennent. S'ils survivent aux pièges qu'il contient et aux assauts de leurs ennemis, les PJ peuvent redécouvrir une civilisation extraterrestre tombée dans l'oubli.

Sept mille ans avant que n'éclate la Guerre des Étoiles, dans un secteur reculé de la Bordure Extérieure, un conflit interstellaire faisait rage entre deux races extraterrestres mineures, qui n'entretenaient que de rares contacts avec l'Ancienne République. Les Syleks, de petits humanoïdes proches des Ugnaughts, finirent par triompher de leurs ennemis, mais au prix de massacres qui les dégoûtèrent à jamais (croyaient-ils) de la guerre. Démoralisés et assagis, ils se replièrent sur leur planète d'origine, Syl, pour s'y consacrer à la philosophie, oubliés de tous. Plusieurs cargos géants rapatrièrent les colons d'outre-Syl. Un de ces vaisseaux, le *Doshikta Mytekta* ("*Marais Stellaire*" en langue sylek), évacuait du carburant, des essences et des prisonniers de droit commun d'une colonie planétaire abandonnée, lorsqu'il disparut sans laisser de traces dans l'espace interstellaire. En fait, un des psychopathes transférés avait une âme imprégnée du Côté Obscur de la Force. Tandis que le criminel était cryogénisé, sa noirceur s'était emparée de l'esprit de l'officier en second du vaisseau. En peu de temps, celui-ci avait saboté toutes les installations vitales. La moitié de l'équipage périt dans une intoxication alimentaire, et l'autre moitié réussit à s'enfuir avec les capsules de sauvetage. Mais celles-ci avaient été sabotées, et tous moururent de faim et de soif. Pour les PJ, l'aventure commence lorsqu'une de ces capsules est retrouvée par leur organisation.



Rebelles ou Républicains ?

Les lignes qui suivent supposent que les PJ sont tout simplement des membres de l'Alliance Rebelle. La trame du scénario peut être gardée quasiment telle quelle dès lors qu'ils font partie d'une organisation qui n'a pas le pouvoir suprême : guilde de contrebandiers ou d'éclaireurs, équipage pirate, association de marchands, bande de mercenaires, agents de la Nouvelle République au sein d'un secteur contrôlé par des Impériaux, etc. Si les PJ sont affiliés à l'Empire ou à l'Ancienne République, au MJ de jouer sur les conflits internes entre services secrets, sénateurs, etc, pour les obliger à se cacher. Les PJ peuvent aussi être de purs indépendants dans l'esprit de Han Solo et Chewbacca. Le groupe des PJ est attaqué au cours de l'aventure par une puissante flotte dépêchée par son ennemi naturel dans le contexte choisi (Empire, pirates, extraterrestres agressifs).

La capsule

Les PJ se trouvent dans leur base habituelle, par exemple celle décrite dans *Le Guide de l'Alliance Rebelle*. Par défaut, leur supérieur est un homme noir charismatique d'une quarantaine d'années, le capitaine Murad. Un cargo léger RTT-37 (mêmes caractéristiques qu'un YT-1300) leur est assigné s'ils ne disposent pas d'un vaisseau personnel. Murad envoie les PJ en mission dans un trou paumé de l'espace intersidéral, loin des routes commerciales, pour relever les coordonnées de points de chute possibles en cas de fuite, et localiser le moindre corps interstellaire susceptible de gêner la sortie de l'hyperespace. Alors qu'ils sont en déplacement au beau milieu de nulle part, les PJ détectent une petite forme au loin. S'ils s'en approchent et concentrent leurs senseurs dessus, ils découvrent qu'il s'agit d'une capsule de sauvetage de forme étrange. La fonction de l'objet est évidente, mais sa conception est très éloignée des standards galactiques actuellement en vigueur. Les senseurs ne détectent aucune forme de vie.

Les PJ sont libres d'explorer la capsule, de la laisser telle quelle ou de la charger dans la grande soute du RTT-37. S'ils retournent à la base et expliquent la situation, Murad leur demande de ramener la capsule. Celle-ci contient les cadavres momifiés de quatre petits humanoïdes d'aspect porcin, à la peau d'un bleu verdâtre. Elle est équipée d'un navordinateur d'un modèle inconnu. Si les PJ ont des compétences informatiques, Murad leur ordonne de décrypter l'étrange code de la machine. S'ils échouent ou ne sont pas qualifiés, les techniciens de la base prennent le relais. Dans l'un ou l'autre cas, l'ordinateur de la base ajoute un +5 au résultat du jet (Programmation/Réparation d'Ordinateur difficulté 30/*Computer Use DC 30*).

Le navordinateur ne contient que des données techniques d'astrogation, mais qui semblent incompréhensibles et illogiques. Pour en faire une analyse probante, il faut effectuer

Et si personne ne commande aux PJ ?

Si les PJ sont de simples particuliers (contrebandiers, marchands, etc), ils peuvent s'approprier la capsule. Le droit dit de la "fortune de l'espace" les y autorise. La raison pour laquelle ils peuvent décrypter le code du navordinateur est alors l'appât du gain ou la curiosité propre aux aventuriers, mais le résultat est le même.

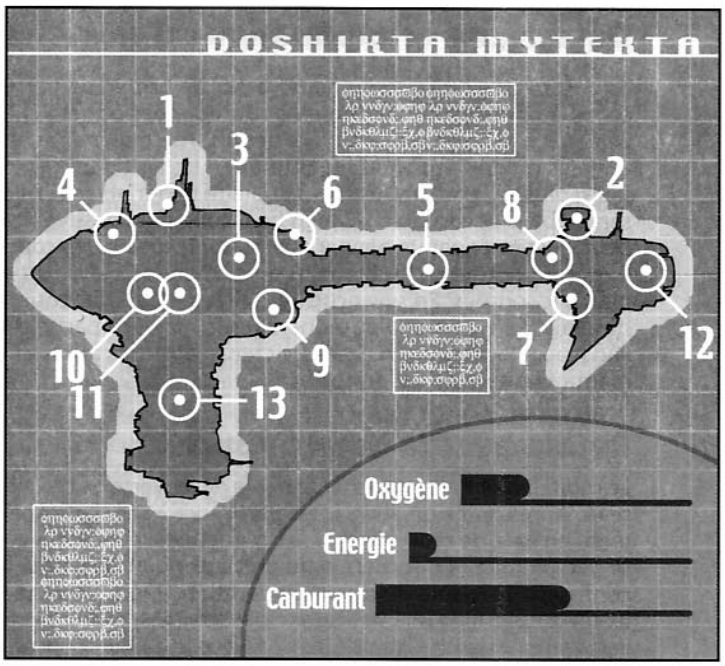
de savants calculs mathématiques. Là encore, la tâche est confiée aux PJ, s'ils s'en sentent capables, et l'ordinateur de la base donne un bonus de 5 (Astrogation difficulté 30/*Astrogate DC 30*). Un jet réussi permet d'apprendre que la capsule dérive apparemment dans l'espace profond depuis trois millénaires. L'emplacement présumé du vaisseau mère au moment de l'éjection de la capsule peut être extrapolé. L'ensemble de ces opérations est très technique, mais la découverte du vaisseau devrait être matière à suspense : un trésor est peut-être à la portée de la main, pourvu qu'on réussisse à en calculer l'emplacement. Le capitaine Murad souhaite que les PJ aillent enquêter sur place, pour le principe. Peut-être reste-t-il une épave qui contiendrait quelque chose de valeur.

Le Vaisseau Fantôme

Cette aventure, linéaire par la force des choses, laisse aux PJ une grande liberté de manœuvre. Ils auraient tort de ne pas en profiter. Les apprentis Jedis peuvent se préoccuper du *"cas Taktak"* ; les contrebandiers peuvent user de leurs dons pour le marchandage afin de récupérer de l'équipement ; les diplomates peuvent dialoguer avec une race extraterrestre ; ou encore, les pilotes peuvent se battre en Aile-X... La contrepartie de cette liberté, c'est la nécessité de prendre des initiatives pertinentes, ce qui n'est pas toujours évident. Les PNJ rebelles – le capitaine Murad, les techniciens, R1 et Zéta-4 – sont là pour ça. Au besoin, ils peuvent aiguiller les PJ ou même agir par défaut. Ainsi, il est probable qu'un PJ va penser à programmer le trajet hyperspatial du *Marais Stellaire* vers Syl. R1 ne s'occupe de l'astrogation que si personne d'autre n'y pense. Bien sûr, le meneur de jeu doit récompenser l'ingéniosité à la fin de l'aventure, en points d'expérience ou de personnage.

De plus, pour éviter que les PJ ne dorment sur les lauriers de leurs conseillers, il ne faut pas hésiter à leur faire subir les conséquences de leurs erreurs. Si les PJ sont vraiment trop malhabiles, considérez ces solutions :

- S'ils se font complètement berner par Taktak, celui-ci risque de finir par tuer l'un d'entre eux. Taktak agresse le PJ en question lorsqu'il est isolé. Laissez au PJ une chance de percevoir l'attaque et de se défendre efficacement, et laissez-lui la possibilité d'appeler à l'aide. Mais n'oubliez pas : même les héros de *Star Wars* peuvent mourir.



- Si leurs efforts pour empêcher l'Empire de localiser et de détruire le vaisseau fantôme sont nuls, l'Empire triomphe sur toute la ligne et vous serez bien assez généreux en leur accor-

Le Doshikta Mytekta

1. **Poste de commandement : l'ordinateur de bord est hors d'usage.**
2. **Poste de transmissions saboté.**
3. **Cuisines avec nourriture empoisonnée.**
4. **Espace de détente : mares de boue artificielle, saunas olfactifs.**
5. **Quartiers de l'équipage.**
6. **Cabine du capitaine, traces de bataille.**
7. **Hangars avec gros chasseurs détruits (ils ont été volontairement piégés par l'officier en second, Taktak, de façon à exploser au moment du départ. Dégâts : comme un détonateur thermal).**
8. **L'armurerie contient des lance-harpons ainsi que des vibro-harpons. Elle est verrouillée et le code d'accès est inscrit sur un bloc de données cryptée (Programmation/Réparation d'Ordinateur difficulté 25/*Computer Use DC 25*) situé dans la cabine du capitaine.**
9. **Les soutes hermétiquement fermées contiennent encore de l'air, maintenu à une température convenable par des droïds de maintenance-nettoyage-dératisation vindicatifs. Des centaines de rats morts gelés gisent dans ce qui a dû être une réserve de nourriture. Une petite soute contient des collecteurs d'essences animiques (à la mort d'un Sylek, le rituel funéraire exige qu'on traite son corps jusqu'à obtenir un petit flacon d'odeur pure, considéré comme son âme). Le gros des entrepôts contient des millions de tonnes d'un carburant qui n'est utilisé que par les vaisseaux syleks.**
10. **Caissons clos (codes de sécurité) contenant des criminels cryogénisés. Les fonctions corporelles d'un seul ont survécu. (Taktak). L'ouverture du caisson blindé s'effectue avec un code de sécurité qui figure dans le bloc de données du capitaine.**
11. **Une soute annexe contient une chambre de cryogénisation qui a apparemment été utilisée au cours du voyage : un bloc de carbonite y contient un chergol moustachu, petit animal entre chat et singe. Le journal de bord du capitaine indique que *"Krok"* s'est comporté bizarrement (il a un temps été possédé par l'esprit de Taktak), et qu'il a préféré le mettre dans un bloc de carbonite jusqu'à l'arrivée sur Syl.**
12. **Salle des machines : les réacteurs sont sabotés.**
13. **Tout le bas du vaisseau est inondé par de l'eau gelée.**

dant la possibilité de fuir. Plus probablement, les PJ sont capturés et confiés au BSI pour interrogatoire.
- Si les PJ refusent de coopérer avec les Syleks qui exigent de punir ceux qui ont "*dispersé les âmes*", ou ne parviennent pas à les tromper, Syl refuse de joindre l'Alliance Rebelle.

Phase 1
Découverte et exploration du vaisseau

La découverte du vaisseau ne pose pas de problème particulier, à partir du moment où ses coordonnées ont été calculées. Il n'a pas changé de place depuis trois millénaires, et qui plus est il est intact et gigantesque ! Il s'agit d'un cargo lourd plus long qu'un Destroyer Stellaire Impérial, de forme semblable à une Nébulon-B mais beaucoup plus massive. On peut y pénétrer par un hangar ouvert, sur le dessus. Les coursives sont petites et les humains de grande taille doivent y marcher courbés. En revanche, les salles sont de dimension normale. Le vide complet règne dans la majeure partie du vaisseau. De nombreux Syleks victimes d'intoxication alimentaire gisent au sol, frigorifiés.

Retour avec la bonne nouvelle

Le capitaine Murad est enchanté par la découverte de ce vaisseau. Après réflexion, il décide de procéder à son aménagement en base de repli. Ainsi, si sa base actuelle est découverte par l'Empire, il disposera d'un précieux point de chute. Il confie aux PJ le soin de diriger l'opération. Il leur demande de mettre sur pied une structure d'accueil dans les plus brefs délais et avec la plus grande discrétion, parce qu'il soupçonne un espion impérial de s'être infiltré dans son organisation. Il est disposé à accorder un peu d'argent si des achats sont nécessaires pour réparer le *Marais Stellaire*. Cependant, en raison des difficultés financières de la Rébellion, les PJ ne reçoivent que le strict minimum, et encore, ils doivent marchander ferme pour l'obtenir. Comme il est important qu'un minimum de personnel connaisse l'emplacement de cette base, seuls cinq techniciens de l'organisation aident directement les PJ. Le reste de l'équipe est constitué de huit droïds ouvriers GLB ("*Guelbé*"), d'un vieil R1 astromec et d'un droïd de protocole Zéta-4.

Phase 2
Installation de la base de secours

Les PJ sont libres d'effectuer les travaux qu'ils désirent. Mais s'ils n'y pensent pas, un des techniciens affectés au projet fait remarquer que certaines tâches sont prioritaires. Il faut vérifier et renforcer les écrans, vérifier la coque, étanchéifier les diverses sections, apporter de l'air, des vivres et une multitude de pièces d'équipement, remettre en état l'ordinateur de bord et le poste de transmissions, et réparer les réacteurs subluminiques, puis les hyperpropulseurs. Tous ces travaux impliquent du matériel lourd, qu'il faut soit obtenir du capitaine Murad, soit acheter ou voler quelque part, en veillant bien à garder le secret de l'emplacement du *Marais Stellaire*. Pour se procurer du matériel lourd, le marché noir est la solution la plus facile. Le supplément *Cargos Interstellaires* décrit une zone propice à ce genre d'opérations : l'Amas de Minos. Si vous le désirez, c'est l'occasion d'agrandir cette partie du scénario.

Péripéties

- Si les PJ réveillent le chergol moustachu, cet animal de compagnie s'attache au premier être à lui parler en sylek (très probablement Zéta-4).
- Des mynocks s'accrochent au vaisseau des PJ en partance pour le *Marais Stellaire*. À moins d'une détection et d'une éradication rapide, le cargo géant est condamné. Voilà une bonne occasion de reconvertir les Asgau-3.
- Si les PJ ne réveillent pas Taktak, ils font certains cauchemars qui les incitent à réveiller le criminel en pensant qu'il peut résoudre leurs problèmes. Bien que Taktak ne fasse pas un usage conscient de la Force, il ne fait qu'un avec le Côté Obscur.
- Si les PJ réveillent Taktak, le criminel sylek essaie d'abord de gagner leur confiance. Il se fait passer pour un malade cryogénisé pour raisons sanitaires (rappelez-vous le film *Calme blanc*). Il explique la mort de l'équipage par l'irruption d'une terrible maladie. Quand il juge le moment propice, il se met à commettre des meurtres atroces, au rythme d'un par jour. Des techniciens et des soldats rebelles sont retrouvés éviscérés un peu partout. Dès qu'il pense avoir été identifié comme le meurtrier, Taktak se réfugie dans les profondeurs du vaisseau.
- Si les PJ fouillent scupuleusement la cabine du capitaine (Recherche difficulté 25/*Search DC 25*), ils découvrent une cache qui contient le journal de bord crypté du capitaine (Programmation/Réparation d'Ordinateur difficulté 24/*Computer Use DC 24* pour le décrypter, après traduction de Zéta-4). Le journal de bord permet de reconstituer les événements et d'identifier Taktak comme un criminel. Taktak a été condamné à trente ans de tortures pour avoir commis des crimes qui lui ont donné le surnom d'"*Éventreur*". Si les PJ ne fouillent pas la cabine du capitaine, vous pouvez considérer qu'un Rebelle quelconque finit par tomber sur le journal de bord, si vous êtes d'humeur clémente.

Phase 3
Offensive impériale

Arrive enfin le jour où le capitaine Murad décide de replier son unité rebelle sur le *Marais Stellaire*, fuyant de justesse un bombardement impérial. Les PJ doivent participer à l'accueil. Cinq cents personnes arrivent, avec une corvette corellienne, trois YT-1300, cinq Ailes-X et cinq Ailes-Y.
Le surlendemain, l'officier chargé des transmissions est retrouvé assommé. L'examen des machines de communication révèle qu'un message hyperspatial a été émis secrètement depuis le vaisseau ! Le capitaine Murad demande alors aux PJ de concentrer tous leurs efforts sur la recherche d'un probable espion impérial. Le seul indice est la capsule de données qui a servi à l'émission. Elle est vide d'informations mais son odeur peut permettre de remonter à l'espion si les PJ ont la présence d'esprit d'utiliser l'odorat de Krok. Si le saboteur est démasqué, il tente de s'enfuir et de se cacher dans la partie inondée du vaisseau, avec un équipement de plongée.
Le surlendemain, l'alerte générale est brusquement déclenchée. Les senseurs ont détecté l'arrivée d'une force d'attaque impériale, composée d'un Destroyer Stellaire de classe Victoire. Immédiatement, les TIE attaquent. Le capitaine Murad ordonne alors la fuite en hyperespace, mais les hyperpropulseurs refusent de se mettre

Péripéties

- Au terme d'un séjour au QG de Murad, un PJ découvre inopinément un traceur hyperspatial sur la coque du RTT-37. Cela prouve qu'un espion impérial présent sur la base essaie de connaître l'emplacement du *Marais Stellaire*. Dès lors, les PJ devraient se tenir encore plus sur leurs gardes, pour préserver le secret de la base de repli.
- Le comportement de certains droïds de l'organisation des PJ change subtilement. Tandis que quelques uns manœuvrent subtilement pour être affectés sur des missions diverses, d'autres disparaissent mystérieusement alors que leur maître rebelle est en train d'organiser un réseau de résistance sur une planète occupée. En fait, ces droïds exécutent les ordres d'une faction robotique inconnue de toutes les organisations humaines ou extraterrestres. S'ils sont interrogés ou examinés, leur mémoire semble vierge de toute interférence anormale, grâce à un programme qui efface les données au fur et à mesure qu'on tente d'y accéder. Zéta-4, lui, reste fidèlement auprès des PJ et enregistre en son for intérieur tout ce qu'il voit et entend. Un beau jour, un accident se produit et une demi-douzaine de droïds sont retrouvés cassés en morceaux (irrécupérables) à cause d'une soit-disant erreur de manœuvre d'un Guelbé. À partir de ce moment, la productivité des droïds baisse nettement, sans qu'il y ait la moindre raison technique. Le meneur de jeu ne doit pas aider les joueurs à s'en rendre compte sur le moment. Dans la société galactique, les droïds sont considérés comme de la ferraille ambulante ; personne ne prend la peine de considérer à quoi ils passent leurs loisirs. Les modifications comportementales des droïds prennent de l'importance et sont expliquées dans les épisodes suivants de la campagne : les PJ ne peuvent en percer les mystères pour le moment.

en marche. Tandis que quelques Ailes-X et Ailes-Y essaient de limiter les dégâts, tous les techniciens de la base sont réquisitionnés pour réparer à toute vitesse ce qui s'avère être un sabotage.
En fait, le sabotage a été effectué directement contre les hyperpropulseurs. L'agent impérial est resté sur place pour empêcher toute réparation. Il s'est enfermé et embusqué dans la salle des machines. Devant celle-ci se postent dix droïds de la Rébellion (de modèles variables), qui empêchent les PJ de passer et combattent jusqu'à leur destruction. Ils essaient de faire exploser les machines afin de détruire le vaisseau. En cas de capture, ils prétendent avoir été reprogrammés par l'espion. En fait, ils obéissent aux instructions de l'Entité, une intelligence artificielle qui demeure dans la lune de Syl (voir ci-dessous) et qui ne désire pas voir sa cachette découverte. Une fois les droïds passés, il faut encore vaincre l'espion impérial pour pouvoir effectuer la réparation (Réparation de Transport Spatial difficulté 25/*Repair DC 25*). Souvenez-vous de la fin du film *À la poursuite d'Octobre Rouge*.
Dès que la réparation a été effectuée, R1 enclenche le départ en hyperespace. En dialoguant avec le navordinateur, il décide de suivre la route qui mène à Syl, puisqu'elle dispense de calculs qui retarderaient encore le départ. En effet, quand le navordinateur a été remis en marche, il a recalculé l'itinéraire vers sa cible initiale : Syl.

Phase 4
Fuite, découverte de Syl et diplomatie

Syl, en langage sylek, signifie "*la Mare*". À juste titre : c'est un vaste marécage recouvert de cités semi-aquatiques. La technologie est de niveau spatial mais délaissée. Toute la vieille flotte de guerre est abandonnée sur la lune de Syl. Le capitaine Murad pense qu'elle serait très précieuse dans la lutte contre l'Empire. Il demande aux PJ de l'aider à convaincre les Syleks d'entrer dans l'Alliance Rebelle. Justement, à l'issue d'une longue décadence, les habitants de Syl s'ennuient dans leurs cités des marécages. Ils en ont marre de cultiver des légumes. Ils sont tout excités d'apprendre qu'il y a de la bonne bagarre dans les étoiles, et ils ne demandent rien de mieux que d'y participer. Mais il leur faut quand même un beau prétexte, parce qu'ils ne veulent attaquer quiconque sans y avoir été "*invités*" par les circonstances. Les PJ peuvent les convaincre de se lancer dans la bataille en évoquant la xénophobie de l'Empire, ses lois tyranniques et injustes envers les extraterrestres, et les massacres qu'il commet sur des populations civiles (comme la destruction d'Alderande). Il peut cependant y avoir un problème. Si, à un moment ou à un autre, des essences animiques ont été ouvertes ou respirées, les Syleks considèrent qu'il y a violation de sépulture et "*dispersion d'âme*". Dans ce cas, ils demandent réparation. Ils exigent que les coupables leur soient livrés afin qu'ils effectuent un séjour au Palais de la Douleur Blanche, sur Syl. Les Syleks refusent absolument de donner le moindre détail, étant donné qu'"*évoquer ce terrible endroit attire les fantômes dispersés*". Il s'agit en fait d'un séjour

d'un mois dans une espèce de monastère désodorisé, pas le moins du monde désagréable selon des critères humains. Seulement, à l'issue de ce traitement, les pénitents ont perdu toute odeur corporelle et cessent d'en émettre. Si les PJ essaient de se soustraire au châtiment, ils sont attaqués et les Rebelles sont refoulés hors de Syl. Heureusement, des joueurs intelligents peuvent, soit parvenir à tromper les Syleks d'une manière ou d'une autre, soit comprendre la nature du châtiment, guère effroyable pour le PJ moyen.
S'il s'avère que les PJ ont respecté les essences, faites en sorte qu'un technicien rebelle y ait fourré son nez sans penser à mal. En l'absence de Murad (parti faire un rapport à l'Alliance), les PJ sont les plus hauts gradés sur place, et c'est à eux d'accepter ou non de livrer le fautif aux Syleks. Voici l'occasion d'un beau dilemme moral ! Si les PJ ont expressément protégé les essences depuis le début, cette épreuve leur est épargnée.

Un nouvel allié pour la Rébellion

Si les PJ parviennent à rallier les extraterrestres à la cause rebelle, toute la civilisation sylek retrouve son dynamisme. Les PJ montent en grade s'ils appartiennent à la structure militaire de l'Alliance. Des techniciens rebelles arrivent. Au bout de quelques mois, des ateliers commencent à produire des vaisseaux et des chasseurs en grandes quantités. Bientôt, l'Empire est harcelé, mais il ne peut répliquer car il ignore la localisation de Syl. L'Ancienne République disposait de quelques parcelles d'informations à ce sujet, mais les archives sont contenues dans l'ancienne préfecture sectorielle de Dablek VII. La prochaine mission des PJ consiste à détruire ou à falsifier ces archives.

Bientôt sur vos holo-écrans...

La redécouverte de Syl n'arrange pas du tout certaines factions secrètes. Mais au fait, tous ces événements – découvertes de la capsule, du vaisseau et de Syl – sont-ils vraiment fortuits ? N'est-ce pas R-1 qui suggéra initialement de choisir d'inspecter le secteur où fut découverte la capsule ? Quelle relation les droïds entretiennent-ils avec Syl ? Réponse dans le prochain épisode de la campagne de la Révolte d'Acier...

Distribution

Les caractéristiques ci-dessous sont prévues pour un groupe de PJ débutants. Au meneur de jeu d'ajuster la puissance des protagonistes en fonction de son propre groupe. Si les PJ sont costauds, le nombre de droïds de maintenance est doublé, les compétences de Djair-Y sont augmentées de 2D (D20 : il passe niveau 6), et celles de Taktak sont augmentées de 4D (D20 : il passe niveau 9). Les valeurs des compétences (*skills*) prennent en compte les modificateurs.

Droïd de maintenance Asgau-3

D6 – DEX 1D, Harpon multifonctionnel 3D (dégâts 1D+1), SAV 1D, MEC 1D, PER 1D, VIG 1D, TEC 1D+2.
D20 – *Expert* (technicien de surface) niv. 2. Force 8, Dextérité 10, Constitution 10, Intelligence 6, Sagesse 9, Charisme 1. Attaque mêlée +0/distance +1, harpon 1d8-1. *WP 10, Defense 12. Skills : Craft (cleaning) +3, Knowledge (cleaning) +3, Profession (cleaner) +4, Repair +3.*
Surmenés par leur lutte contre les rats il y a plusieurs millénaires, les Asgau-3 ne valent plus grand chose. Seuls trois sont encore opérationnels au moment de l'arrivée des PJ. Ils identifient ces intrus comme des "*nuisances organiques*", et tâchent de les éradiquer. Ils sont dangereux car leurs coups peuvent percer les combinaisons spatiales, laissant les PJ à la merci des températures glaciales du vaisseau.

Krok le chergol moustachu

D6 – DEX 4D+2, Manipuler de petits objets 5D, PER 2D, Imiter les voix 4D, Recherche 5D, VIG 1D+1, Escalade-saut 5D.
D20 – Force 5, Dextérité 17, Constitution 7, Intelligence 5, Sagesse 5, Charisme 9. Attaque mêlée -3. *VP6/WP7, Defense 16. Skills : Entertain (being cute) +3, Hide +6, Listen +2, Move Silently +6, Sleight of Hand +6. Feats : Track.*
Krok est un élément de mystère dont on se méfie – est-ce lui l'assassin ? – avant de se rendre compte (ou pas) qu'il est inoffensif. Très joueur, très affectueux, il devient rapidement l'ami de tous. Krok a la manie de ramener à tout le monde ce qui est marqué par son odeur.

Taktak le criminel sylek

D6 – DEX 4D, Lance-projectiles 5D, Armes blanches 4D+2, SAV 1D+2, MEC 2D, PER 3D+2, Discrétion 5D, Escroquerie 4D, VIG 4D, Combat mains nues 5D, Natation 5D, TEC 2D+1, Sécurité 4D.
D20 – *Scoundrel* niv. 6. Force 14, Dextérité 15, Constitution 14, Intelligence 11, Sagesse 11, Charisme 11. Attaque +6, mains nues 1d6+2. *36VP/14WP, Defense 19. Skills : Astrogate +2, Bluff +7, Computer Use +2, Disable Device +5, Escape Artist +14, Hide +9, Knowledge (ancient criminal lore) +5, Listen +4, Move Silently +11, Profession (butcher) +3, Search +8, Sleight of Hand +8, Swim +6, Tumble +3. Feats : WGP (simple weapons), WGP (blaster pistols), Skill Emphasis (Escape Artist), Force-sensitive, Martial Artist, Improved Initiative.*
Les Syleks sont des humanoïdes porcins de 1,50 mètre de haut en moyenne, très musclés et nerveux. Leur peau d'un bleu verdâtre trahit leur origine amphibie. Leur apparence ne prête aucunement à rire, et trahit même une origine de prédateur redoutable !

Cheral Kohn alias Djair-Y, espion-saboteur impérial

D6 – DEX 3D, Mini-blaster 4D, Armes blanches 5D, SAV 2D, MEC 2D, PER 3D+2, Dissimulation 5D, Escroquerie 5D, VIG 3D+2, TEC 3D, Communications 6D, Démolition 6D.
D20 – *Scoundrel* niv. 4. Force 12, Dextérité 12, Constitution 12, Intelligence 13, Sagesse 11, Charisme 11. Attaque +4. *17VP/12WP, Defense 17. Skills : Appraise +3, Astrogate +5, Bluff +7, Computer Use +10, Craft (communications) +11, Demolitions +7, Diplomacy +2, Disable Device +6, Gather Information +9, Hide +7, Repair +7, Search +2, Spot +7. Feats : WGP (simple weapons), WGP (blaster pistols), Skill Emphasis (Craft : communications), Gearhead, Trustworthy.*
Cet espion infiltré dans l'organisation rebelle du capitaine Murad est porteur d'une capsule dyatanique qui lui permet au besoin de se suicider instantanément. Il ne l'utilise qu'en dernier recours. Si vos joueurs ont vu le film *Octobre Rouge* et que vous voulez leur donner un petit indice, assignez-lui le rôle de technicien cuisinier (c'est tout un art de régler un autochef pour qu'il produise de la nourriture appétissante).

Auteurs : Olivier Collin et Cyril Pasteau
Illustrations : Damien Vanderstraeten

Les Felags

Une planète et une race extraterrestre pour Star Wars

Les Felags sont la race indigène de Felaga, une planète à forte gravité de la Bordure Extérieure. Il y a trois millénaires, ils ont vu débarquer sur leur patrie les Exilés de Mégare, des aristocrates qui avaient été chassés d'une vieille planète du Noyau Central, suite à des dissensions religieuses.

Une longue histoire

Les colons, forts de leur incroyable technologie et de leur sens stratégique, dominèrent rapidement l'ensemble de la planète, vite rebaptisée Nouvelle-Espérance. Ils installèrent des cités, d'abord dans les montagnes, puis un peu partout. Le contact entre les autochtones primitifs et les colons religieux fanatiques donna d'abord lieu à des résultats très négatifs : évangélisation forcée des indigènes, quasi génocide des Felags rebelles, etc. Mais de nos jours, les conflits sont oubliés et les deux communautés vivent en bonne intelligence. Les Felags se sont un peu civilisés et ont adopté la morale chevaleresque qui imbibe la vieille littérature religieuse des Exilés, tandis que ces derniers se la coulent douce en respectant des traditions du genre cérémonie du thé. L'arrivée de l'Empire est très mal vécue. Les colons se révoltent et les indigènes suivent le mouvement. Dans leur désir de justice, les juges ulcérés et légèrement inconscients de Nouvelle-Espérance lancent un mandat d'amener contre le dénommé Palpatine.

Atmosphère toxique

Les hommes de Nouvelle-Espérance habitent les Havres, des cités dotées de processeurs atmosphériques qui maintiennent toute la zone dans une atmosphère respirable pour eux. En cas de tempête, les gens se calfeutrent à l'intérieur des bâtiments en attendant que les processeurs aient rétabli la situation en éliminant les nuages de soufre.

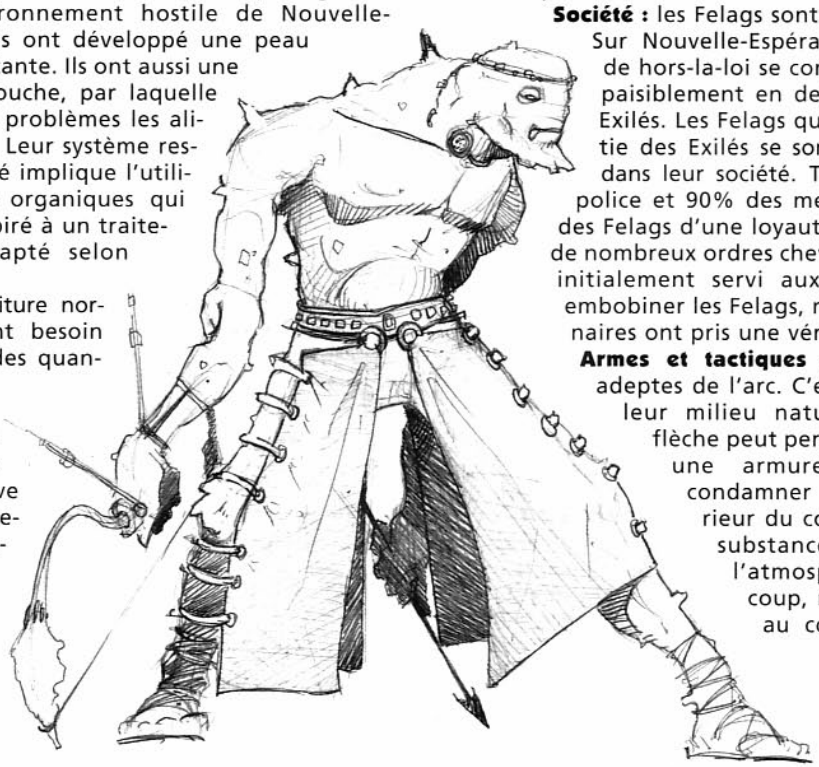
Jadis, les Exilés installèrent des processeurs sur toute la planète, qui fut entièrement recouverte d'atmosphère type I. C'est à cette époque que les Felags s'y adaptèrent, moyennant quelques bidouillages génétiques des plus déplaisants. Mais comme les animaux mourraient en masse, les colons "*écolos*" inversèrent le processus pour sauvergarder la faune indigène. Aujourd'hui, la planète est à 90% recouverte d'une atmosphère type II, le reste étant de l'atmosphère respirable par les humains. Ceux-ci peuvent encore se rendre dans les zones toxiques s'ils disposent de combinaisons spéciales et de respirateurs (au moins des filtres à particules toxiques).

Les Felags

Organisme : basé sur le carbone. Pour se protéger des attaques de l'environnement hostile de Nouvelle-Espérance, les Felags ont développé une peau métallique très résistante. Ils ont aussi une membrane sur la bouche, par laquelle peuvent passer sans problèmes les aliments mais pas l'air. Leur système respiratoire très élaboré implique l'utilisation de trois sas organiques qui soumettent l'air respiré à un traitement chimique adapté selon l'atmosphère.

En plus d'une nourriture normale, les Felags ont besoin d'absorber de grandes quantités de métal (si possible du fer). Ils l'avalent par petits morceaux qui sont dissous par leur salive puis par l'acide contenu dans leur estomac.

Les Felags se reproduisent avec des "*langues d'acier*" qui sortent de leur membrane pour pénétrer dans celle du partenaire. Le coït comme l'allaitement prennent la forme du baiser.



Société : les Felags sont aujourd'hui pacifiques. Sur Nouvelle-Espérance, des cités entières de hors-la-loi se contentent même de vivre paisiblement en dehors de l'influence des Exilés. Les Felags qui acceptent la suprématie des Exilés se sont petit à petit intégrés dans leur société. Tous les membres de la police et 90% des membres de l'armée sont des Felags d'une loyauté sans faille. Il y a aussi de nombreux ordres chevaleresques, qui avaient initialement servi aux colons à appâter et embobiner les Felags, mais qui au fil des millénaires ont pris une véritable consistance.

Armes et tactiques : les Felags sont des adeptes de l'arc. C'est une arme adaptée à leur milieu naturel. La pointe d'une flèche peut percer une combinaison ou une armure, et ainsi presque condamner l'ennemi, dont l'intérieur du corps est attaqué par les substances empoisonnées de l'atmosphère. Les Felags, du coup, n'aiment pas le combat au corps-à-corps, bien trop

Aide de jeu – Star Wars

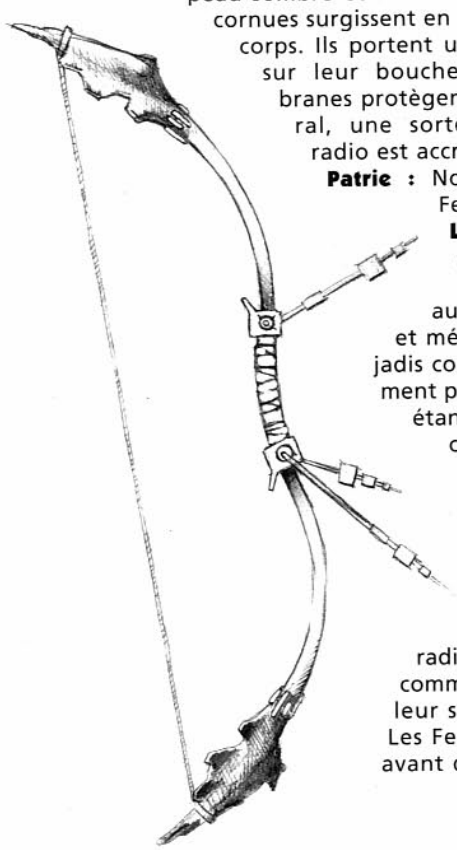
Traits raciaux

D6 : 12D d'attributs / Dextérité 2D/4D, Savoir 2D/4D, Mécanique 1D/2D, Perception 1D/3D, Vigueur 3D/5D, Technique 1D/2D / Déplacement : 10/12 / Peau métallique 1D.
D20 : +2 Force, +2 Constitution, -2 Intelligence, -2 Charisme / Taille moyenne / Vitesse de base 10 mètres / Pénalité de -6 aux jets de *Listen* et de -2 aux jets de *Spot*. Les Felags ont des yeux perçants et peuvent voir loin dans la brume. Mais leur sens du toucher n'est pas très développé et ils ont de très mauvaises capacités auditive / +7 défense d'armure naturelle
D6/D20 : * Radiophone - Les Felags vivent dans un environnement éternellement bruyant : ils perçoivent les ondes radio. Mais cela ne leur permet pas pour autant d'entendre les conversations radios provoquées par des machines et non par des congénères ; il leur faut pour cela réussir des jets de Communications (D6) ou *Knowledge : Communications* (D20) plus ou moins difficiles. Et les conversations cryptées sont incompréhensibles.
* Langages automatiques : Felag et Basique.

risqué pour chaque adversaire. Bien sûr, ils pourraient quand même être amenés à utiliser cette méthode en atmosphère de type I et face à des "*peaux-molles*".

Personnalité : le Felag moyen est attiré par la culture, rationnel et xénophile. Il croit à moitié aux fadaises religieuses enseignées par les colons – qui eux-mêmes n'y croient plus du tout, mais respectent la tradition avec flegme.

Description physique : les Felags mesurent en moyenne entre 1,60 mètre et 2 mètres à l'âge adulte, pour un poids entre 200 et 250 kilos. Ce sont des humanoïdes à la peau sombre et métallique. Des excroissances cornues surgissent en divers endroits de leur corps. Ils portent une membrane sombre sur leur bouche, et plusieurs membranes protègent leurs yeux. En général, une sorte de communicateur radio est accroché sur leur cou.



Patrie : Nouvelle-Espérance, ex-Felaga.

Langage : il est impossible au larynx d'un Felag d'émettre un son autre qu'un petit bruit sec et mécanique. Les Felags de jadis communiquaient uniquement par ondes radio, le felag étant un morse primitif. Les colons mégariens leur enseignèrent avec peine l'écoute et l'écriture du basique. Lorsque les Exilés comprirent que les Felags s'exprimaient par ondes radio, ils leur donnèrent des communicateurs qui puissent leur servir de synthétiseurs. Les Felags mirent des siècles avant de s'exprimer correctement, selon les standards élevés des anciens aristocrates de Mégare. Les communicateurs restent indispensables aujourd'hui.

Exemples de noms : Feruc, Gabolc, Umbolc, Urnac...

L'arc felag

L'arme de prédilection des Felags est un arc de deux mètres de haut. Les PJ Felags peuvent échanger une de leurs *Weapon Group Proficiencies (WGP)* contre la *WGP primitive weapons*.
D6 : il faut faire au moins 12 sur un jet de Levage pour bander l'arc. Bander l'arc compte comme une action sauf si on fait 18 sur le jet de Levage. Dégâts : Vigueur + 1D (max 6D)
D20 : seul quelqu'un avec une Force de 11 ou plus peut utiliser cette arme. Pour le bander, il faut faire un test de Force. Si la DC atteinte est 25, c'est considéré comme une action gratuite (*free action*). Si la DC est 20, c'est considéré comme une action de mouvement (*move action*). Si la DC est 15, c'est considéré comme une action à plein temps (*full round action*). Coût : 1.000 / Dégâts : 2d10 / Critique : 20 / Portion de portée : 20 mètres / Poids : 8 kg / Type : Perforant / Taille : Grand / Groupe : Primitif.

Classe de prestige : Questeur (D20)

Ce sont les Questeurs que la Haute Cour de Justice de Nouvelle-Espérance envoie quérir les gens accusés de crimes graves. L'honneur interdit à un Questeur de revenir chez lui avant d'avoir accompli sa mission, ce qui peut poser problème si le prévenu fuit dans l'espace. Théoriquement fidèle à des idéaux élevés, le Questeur doit éviter de tuer dans la mesure du possible. Techniquement, il a les mêmes caractéristiques que le chasseur de primes (*Bounty Hunter*), à l'exception des points suivants.
Prérequis : pour devenir Questeur, le candidat doit être citoyen de Nouvelle-Espérance et appartenir à l'Ordre des Chevaliers de Justice, qui fait office de pouvoir judiciaire sur la planète. Il doit enfin fabriquer l'arc felag associé à sa fonction, et passer une audition devant les juges de la Haute Cour.
Base attack bonus : +4 / Skills : Gather information 4+, Craft : bowmaking (archerie) *4+, Knowledge : Nouvelle-Espérance law 4+ / Reputation : 4+.*
Traits de classe : le Questeur ne bénéficie pas d'attaque sournoise (*sneak attack*). En revanche, sa peau se transforme et son *Defense Bonus* évolue comme suit : +4/+6/+6/+6/+8/+8/+9 /+10/+10/+11.

Auteur : Cyril Pasteau
Illustration : Bertrand Bès

La Forteresse de Dagorim

"- Allô, c'est moi. J'ai un super scénar sur le Temps.
- Raté, c'était le thème d'il y a deux mois.
- C'est pas vrai, je Rêve !
- Ça c'était le thème du mois dernier, maintenant c'est châteaux forts et forteresses.
- Hum... OK. Je te le fais version château pour un groupe polyvalent de niveau 2 à 4 et plutôt Bon. Fortifions, fortifions...
- Très drôle, t'es en avance pour le mois prochain. N'importe quoi ces auteurs !"

Synopsis

Ce scénario prend place dans cette petite région pleine de forêts, de collines et de cours d'eau appelée l'Ælindor (Cf. Backstab n°22). Un petit coin paisible à l'écart des grands axes et de l'aventure. Les personnages, toujours serviables, vont se retrouver sur une île qui fut le site d'une ancienne forteresse. Les raisons qui ont pu les amener sur les lieux sont multiples : envoyés en éclaireur par le seigneur Bordro (un seigneur habitant la région, Cf. Backstab n°22) inquiet des rumeurs concernant une troupe de brigands rôdant dans les parages, ou tout simplement attirés par les rumeurs colportées par les paysans, etc. Cette séance de bivouac va être l'occasion pour eux de plonger dans l'histoire de ce lieu. La présence d'un mage dans le groupe est quasi nécessaire.

Remarque préliminaire

Chaque époque traversée possède une certaine ambiance (ex : A+10 ans, dix ans après la construction de la forteresse). À vous de rendre l'atmosphère à chaque fois. Pour chaque période, nous vous donnons une date approximative. Arrangez-vous pour que les personnages soient groupés au moment des sauts temporels, à moins que vous ne vouliez séparer le groupe à travers les époques ou les faire apparaître à différents endroits du château. Dans ce cas, certains PJ pourront délivrer les autres lorsque la situation s'y prête (intervertissez les rôles en cas de répétition).

Une nuit particulière

Les aventuriers ont pris place dans les ruines de la forteresse. Pour mieux les surprendre sur ce qui va suivre, noyez le fait que c'est la forteresse qui est importante en leur demandant les dispositifs du campement, comment ils comptent se placer pour surveiller le passage éventuel des bandits sur la rive... Un mage ou un barde (et dans une moindre mesure un prêtre), peuvent savoir que le lendemain sera une journée particulière. Outre le fait que c'est le solstice de printemps, ils vont rentrer dans une configuration particulière : un alignement d'étoiles qui se produit rarement et de manière chaotique. La magie est légèrement différente pendant cette période et pour une raison inconnue, l'Ælindor est très sensible à ce type de phénomène. En passant minuit, ils voyageront à différentes époques correspondant à différentes conjonctions.

À propos de la magie

Pendant la conjonction, la magie est telle qu'un mage ne perd pas ses sorts après une journée. Il les garde en mémoire tant qu'ils ne les a pas lancés. De plus, il retrouve un sort oublié toutes les six heures et régénère ses sorts de niveau 0 à la même vitesse. Enfin un sort par niveau voit un de ses paramètres doubler !

Pour les clercs la situation est plus ingrate. Pour que le prêtre éventuel du groupe est un rôle particulier à jouer, il serait intéressant que sa divinité tutélaire ne soit pas encore très implantée dans la région. Il a donc accès à ses sorts de niveau 0 et aux sorts *Bane*, *Bless*, *Cure Light Wounds*. Chacun de ses sorts sera perçu comme merveilleux par les spectateurs. Le clerc aura ainsi l'occasion de prêcher pour son dieu, en particulier lors de la révolte et lors de la prise d'assaut de Dagorim. Ses actions pourraient lui valoir une gratitude divine et peut-être un niveau rien que pour avoir fait grandement avancer sa cause dans la région. Des tests de *Diplomacy* ou *Charisma*, DC 12 à 22 suivant les interlocuteur du prêtre et les situations, seront susceptibles de déterminer l'ampleur de sa réussite.

L'histoire de Dagorim

Cette île d'un peu plus de deux cents mètres de diamètre était à l'origine un bois magique. Les elfes et les hommes (des druides) y ont successivement rendu grâce à mère Nature. Les elfes ont quitté l'Ælindor en laissant leurs noms aux sites les plus divers. Les hommes ont pris leur place, avec leurs châteaux et leurs disputes (Tolkien n'est pas loin). Le bois a laissé la place à une forteresse construite par le Comte Markab (son blason : griffon rouge sur fond noir), il y a plus de quatre cents ans. Sa famille contrôla la circulation fluviale et terrorisa la région pendant des siècles. Leur règne pris fin avec celui de la forteresse, sous l'assaut des autres seigneurs réunis pour l'occasion. La place forte était dite imprenable mais tomba pourtant à la première tentative. Un miracle qui serait dû à la conjonction.

L'architecte qui dessina les plans a élaboré d'autres constructions singulières. Il se faisait appeler Fizby et aurait posséder une forte dose de sang féerique dans les veines ; ce qui expliquerait sa longévité extraordinaire (il aurait disparu peu après la fin des travaux de sa dernière construction à l'âge de 125 ans !) Un test de *Knowledge Local* DC 13 ou *Architecture* DC 15 permettra de connaître l'histoire du lieu.

Pourquoi nous ?

C'est Fizby qui envoie les PJ dans le passé de la forteresse. En effet, la conjonction astrologique et la magie de l'île ne suffisent pas à enlever les aventuriers à leur époque, Fizby doit donc mettre la main à la pâte. Les raisons qui poussent l'architecte à les envoyer dans le passé sont diverses. Premièrement, il souhaite récupérer son sceptre et il est assez fainéant pour laisser les PJ faire une grande partie du travail. Deuxièmement, il s'ennuie et pense que les péripéties des aventuriers le distrairont.

Visite par les geôles [A+25 ans]

Ambiance

Des lieux sombres et humides éclairés par des torches qui lâchent une fumée noirâtre et étouffante. Insistez surtout sur les décors des cellules, l'antipathie et la cruauté latente des gardes, etc. Le changement doit être brutal et l'ambiance malsaine.

Si les PJ ont établi des tours de garde, le vigile s'endormira malgré tout. Les personnages se réveillent ensuite dans une pièce sombre et humide, traversée par un couloir. Répondez à leur question par la description de la pièce. Un mage sensible confirmera qu'ils sont bien le jour de la conjonction. En tâtonnant, ils découvrent des bougies. La pièce est meublée par une table basse et des sièges relativement confortables. Un coffre contient un service minimum (verres et cruchon de vin). En fouillant, on peut trouver une dague effilée dissimulée sous le siège le plus imposant. C'est une salle de réunion secrète utilisée par le jeune seigneur Ardrik Markab. Le couloir mène dans un sens vers la chambre du seigneur et débouche dans un coin de la salle de réception dans l'autre sens. Si vous êtes dirigiste, vous pouvez les envoyer directement dans la salle du banquet, sinon ils peuvent faire un petit tour par la chambre d'Ardrik

La structure de Dagorim

Pour ce qui est de la structure de la forteresse, vous pouvez imaginez ce que vous voulez. Les seuls éléments indispensables sont : un donjon large et massif faisant face à l'entrée principale, une double enceinte et des chemins de rondes omniprésents, de nombreux bâtiments, un dédale de souterrains et de passages secrets. Les pièges sont nombreux et même Ardrik ne se déplace pas sans un carnet de plans qui ne quitte pas sa personne. Les murs sont épais et les cours entre les bâtiments sont nombreuses. Un des avantages d'une architecture si particulière, c'est qu'il faut rarement faire plus de dix mètres à découvert pour rejoindre un bâtiment.

avant de refluer dans le passage quand son épouse et ses dames de compagnies s'y installeront, laissant les hommes à leur banquet (dans la chambre : de l'or, des bijoux et trois fioles de poisons de votre choix). À l'autre bout, le couloir se termine sur une épaisse porte de chêne, ouvrant elle-même sur une alcôve qui permet d'espionner la salle principale du château. Une manette dissimulée près de la porte désactive le piège de l'alcôve (*Spot* DC 22). Afin d'être le seul à l'utiliser, le seigneur Markab a disposé une trappe qui envoie douloureusement (1d4-1 pv de dégâts) les curieux dans une oubliette. Si les PJ tombent dans le piège, ils recevront la visite d'Ardrik après le banquet. Entre-temps, des gardes les auront délestés de leurs affaires sans qu'ils aient pu réellement résister, coincés qu'ils sont dans cette cellule exiguë (*Dexterity* DC 20 pour cacher un petit objet). Autre option, les PJ se baladent dans le château jusqu'à se faire surprendre et arrêter (tôt ou tard) et finissent dans une cellule de la même manière.

Un peu grisé après un repas chargé (il fête l'assassinat de son père et son nouveau statut), Ardrik leur rendra visite entouré de gardes d'élite. D'abord très ironique et moqueur - il s'excuse du manque de confort et de l'insalubrité - il interroge les personnages sur leur éventuelle appartenance à une faction ennemie. Laissez traîner l'interrogatoire : Ardrik est d'humeur joyeuse et ponctue son discours d'apartés sur le sort qu'il leur réserve et sur sa position intouchable dans la région.

L'interrogatoire changera brusquement de ton quand il approchera la chandelle du visage des PJ. Le seigneur étranglera un cri de surprise, ordonnera d'éclairer leur cellule avec deux torches supplémentaires puis fera partir ses gardes à l'exception d'un seul : un garde trapu, au nez cassé et à l'oeil torve (Kerl). "Je vous reconnais, comment est-ce possible ! Je vous croyais morts (...) Vous n'avez pas changé, (en prenant dans sa main ganté le menton d'un des PJ) même ta cicatrice a disparu ! Quel est votre secret ! Je veux le connaître !" Visiblement, il y a méprise et toutes les explications des personnages ne suffiront pas à satisfaire le noble Ardrik. Au contraire, toute dénégation ne le rendra que plus enragé ! Il est persuadé de connaître les PJ et qu'ils détiennent un secret permettant de ne pas vieillir. Il partira après avoir bourré de coups le visage des uns et des autres (1d4-1 pv de dégâts qui disparaîtront en six heures). S'adressant plus particulièrement au PJ sur lequel il cherchait une cicatrice, sir Ardrik leur promettra beaucoup de souffrances pour le lendemain. Kerl ricane d'avance.

S'échapper

La cellule étant trop petite, les aventuriers sont transférés dans deux autres cellules qui se font face. Gageons que les PJ ne désirent pas déranger Ardrik plus longtemps et qu'ils vont tout tenter pour sortir avant le matin. Cette partie des geôles est composée de quatre cellules. Elles se font face deux à deux. Une vieille femme occupe une autre cellule, elle se présentera sous le nom de Cydel. La salle des cellules est séparée de la salle des gardes par une porte. Les gardes jouent et boivent couvrant ainsi une partie des bruits. Sur ordre du seigneur, ils viennent voir les prisonniers toutes les demi-heures environ (plutôt toutes les heures en fin de nuit). Parmi les manières directes de s'échapper, il y a le crochetage si le voleur a réussi à préserver quelques outils (la serrure est de bonne qualité et sans outils adéquats se sera très difficile : *Open Lock* DC 28), le sort *Arcane Lock*, l'option consistant à défoncer la porte (*Strength* DC 25, solution bruyante qui attirera les gardes).

Après une demi-heure d'attente, un vieil homme avec un moignon vient leur apporter leur repas. En voyant leur visage, le

vieillard est étonné et manque de renverser le plateau. Il marmonne qu'il reviendra débarrasser plus tard. Lorsqu'il revient, il glisse aux aventuriers ébahis une clef et trois dagues. Il leur demande d'attendre qu'il soit parti avant de tenter quelque chose. Leurs affaires personnelles sont restées dans la salle des gardes. Pour expliquer son geste, il dira simplement : "C'est moi Rod. Je ne vous ai jamais oublié. J'vous devais bien ça.", avant de déguerpir. Il est impossible de le retenir – insister alerterait les gardes. Les PJ n'ont plus qu'à s'occuper des deux gardes et à récupérer leurs affaires. Une fois débarrassé des soldats, la vieille prisonnière les priera de la délivrer. S'ils acceptent, elle les remerciera avant de pousser un cri de joie lorsque le mage du groupe reprendra ses affaires. Cydel suppliera son collègue de lui donner un peu d'un composant magique que bien sûr votre mage possède. Une fois en sa possession, elle demandera son nom à son bienfaiteur avant de lancer un sort qui lui permettra de passer à travers les murs. Les PJ se retrouvent seuls, dans l'un des coins les plus enfoncés au cœur du château.
Si le combat a traîné en longueur, il est probable que le bruit ait attiré d'autres gardes. Dans ce cas, ils ne seront pas seuls longtemps !

L'étape suivante sera de trouver une sortie, de préférence sans se faire repérer. Selon le temps qu'ils ont mis, l'évasion a lieu en pleine nuit ou à l'aube. Dans le dernier cas, ajoutez la présence de serviteurs aux gardes qui patrouillent. Le passage dans une autre période surviendra pendant ce temps. Cela peut se passer en passant une porte, en tombant dans une oubliette ou dans une fosse dissimulée près des remparts, etc. Le mieux serait que la transition soit assez violente, pour que les aventuriers soient sonnés à l'arrivée.

Genèse [A-5]

Ambiance

C'est la révolte. L'espoir de se libérer et la haine vis à vis du seigneur Markab doit être omniprésente chez les serfs. La bataille désespérée doit avoir des allures de Fort Alamo. C'est la confrontation entre la haine et la sauvagerie des révoltés, face à l'organisation froide et la cruauté des soldats.

Lorsque les aventuriers reprennent leur esprit, ils sont à ciel ouvert. Le soleil est à peine levé. Des tumultes mélangeant cris, bruits sourds et claquements de fouet arrivent à leurs oreilles. Ils verront depuis leur cachette plusieurs centaines de serfs s'échinant sur un énorme chantier : Dagorim est en pleine construction. D'un point surélevé, un jeune maître d'œuvre et le seigneur local supervisent les opérations. Fantassins et cavaliers patrouillent sur l'île et les rives du fleuve. Laisser aux PJ un tour avant que des gardes ne les surprennent. Face à une douzaine de soldats prêts à en découdre, se rendre sera la meilleure solution. Les gardes ont pour ordre de prendre vivant tout espion, mais s'ils résistent...

Les PJ sont ensuite emmenés dans une tente, où le seigneur Rodrik Markab les interroge quelques instants, le temps de savoir leur nom et pour quel baron ou chevalier ils travaillent. Ensuite, il enverra chercher son fils Ardrik pour qu'il leur soutire le reste des informations. Le jeune Ardrik (à peine quinze ans) arrivera accompagné de trois gardes, dont le jeune Kerl. Il va tout de suite se mettre à la besogne. Parmi les sévices : coups de martinets sur les mains et le dessous des pieds, retournements d'ongles et autres amusements (les dommages sont laissés à votre discrétion). Les souffrances sont progressives et Ardrik n'hésite pas à mettre la main à la pâte sous les conseils d'expert de Kerl. Les méfaits de ces deux sadiques ne sont motivés par aucune raison puisqu'ils se contentent de torturer les PJ sans poser de questions. Le jeune noble commence à taillader le visage d'un PJ avec une dague chauffée à blanc quand des clameurs montent jusqu'à la tente.

Dehors les serfs se révoltent. Voyant venir le danger, Ardrik s'enfuit avec ses hommes. Les

PJ peuvent tenter de se libérer seuls ou attendre le secours des révoltés. Hélas ! Cette fois-ci, ils n'ont pas la chance de pouvoir récupérer leurs affaires. Ardrik est parti avec le plus intéressant (objets magiques et livres de sorts après un *Detect magick*). La tente dans laquelle se trouvent les PJ, fait partie d'un campement placé sur un promontoire qui domine le chantier transformé en champ de bataille. Cela permet aux personnages d'avoir une vue générale de la situation depuis les hauteurs. Les soldats refluent en bon ordre et bientôt les deux rives se retrouvent occupées par les hommes du seigneur Markab.

Pendant la révolte, il est important (voire essentiel pour la cohérence du scénario !) que les PJ prennent part au sauvetage d'un groupe de paysans mis à mal par une poignée de soldats. Rod encore dans la force de l'âge, en fait partie. Il s'est fait trancher le poignet et un test de *Healing* DC 18 et ou un *Cure Light* lui sauvera la vie, sinon un garrot fera l'affaire. Le pauvre homme était au service du maître d'œuvre et il a réussi à se procurer une grande partie des plans, qui pourrait être d'une grande utilité. Rod leur donnera volontiers.

Remarque : les plans ne sont pas complets. Après leur disparition, des modifications seront faites quant à la localisation des pièges entre autre. Néanmoins, ils restent un bon moyen de se déplacer discrètement par la suite. Les PJ devront en prendre soin !

Liberté !

Pendant le reste de la journée, les révoltés vont organiser les défenses en s'appuyant sur les fortifications déjà construites et parader avec les têtes du chef de chantier et des gardes au bout de piques. Le seigneur Markab donnera l'assaut le soir même. En évaluant les forces regroupées sur les deux rives et sur les bateaux, un guerrier jugera que la bataille est perdue d'avance. Leur seule chance est de se cacher dans les souterrains qui sont indiqués sur les plans à leur disposition. Laissez-les participer à la défense, établir des pièges, des fosses, etc. Au final, l'assaut devrait être particulièrement violent. Le seigneur tentera de faire des prisonniers plutôt que de massacrer l'ensemble de ses travailleurs. Cependant il lui faut faire un exemple. Entouré de toute part, il est impensable de penser fuir discrètement sans moyen magique (*Invisibility*). C'est un front continu de soldats qui va refermer son étau autour de la forteresse en travaux. C'est en fuyant dans les souterrains avec des gardes et des chiens au train que les personnages vont déboucher dans une grotte en cul-de-sac (la cause : les plans sont incomplets, les travaux inachevés ou les PJ n'ont pas eu le temps de consulter le plan dans la poursuite). Il y a une seule issue, peu rassurante : un puits d'eau sombre qui mène vers les douves extérieures. Encore faut-il réussir un jet de *Constitution* DC 20 pour réussir la plongée en apnée nécessaire.

Il est primordial qu'ils passent par ce puits plutôt que d'affronter les gardes. Arrangez-vous pour que les effectifs soient suffisants pour qu'ils ne tentent rien dans ce sens. Si vous êtes sadique, vous pouvez demander à la personne de tête un jet *Intuit Direction* DC 16 pour se diriger dans cette quasi obscurité. Avant qu'ils ne plongent, demandez-leur comment ils comptent préserver les plans de l'eau.

La fin d'un règne [A+380]

Ambiance

Ce sera à vous de décrire en détail le campement. Parmi les ingrédients, on citera les braseros, les feux de camp, la multitude de tentes et le tumulte créé par le bétail, les chevaux qui piaffent et les hommes qui jurent ou chantent. Les visages sont lugubres et les regards qui se détournent de la forteresse sont emplis de désespoir. Cette armée regroupe des soldats de fiefs opposés qui doivent oublier pour un temps les vieilles rancunes pour faire face à un ennemi commun. Néanmoins, dans l'attente l'impatience et l'alcool entraîneront des rixes ici et là. C'est aussi le moment de livrer l'histoire de Dagorim à vos aventuriers en écoutant les racontars autour du feu. Exagérez des passages, inventez-en et n'hésitez pas à énumérer les nombreuses tentatives d'assaut qui ont toutes échoué lamentablement.

Lorsque les personnages refont surface, ils ont atteint le fleuve et ont changé d'époque. Les rives sont illuminées par la lumière de centaines de torches et de feux de camp. Une armée est stationnée sur les deux rives. La majorité des hommes est concentrée du côté du pont. Il est probable que les gardes du château repèrent les PJ en train de nager (*Swim* DC 11 sans encombrement, DC 13 si l'on porte quelqu'un). Quelques flèches devraient les persuader de rejoindre la rive. Là, ils sont accueillis comme des rescapés et des héros. En effet, personne n'a jamais fuit les geôles de Dagorim ! Après les avoir ramenés près d'un feu, leur avoir donné des couvertures et un bon grog, les seigneurs commandant cette armée coalisée voudront entendre leur histoire. Une histoire de voyage dans le temps leur paraîtra improbable et ils penseront sûrement que les aventuriers veulent garder le secret de leur évasion, alors qu'une banale histoire pleines de péripéties satisfera tout le monde.

L'homme qui est à la tête de cette armée est le baron Evrast. Il donnera aux personnages la possibilité de se

reposer quelques heures (les premières depuis un certain temps !). Bien sûr, ils ont la possibilité de rester éveillés (*Constitution* DC 15, en cas d'échec : malus cumulatif de -1 dû à la fatigue, toutes les trois heures). Après quatre ou cinq heures, les PJ sont amenés auprès des seigneurs réunis dans la tente du baron Evrast. Ils discutent des dispositions et de la tactique à suivre.

Les suggestions des aventuriers sont les bienvenues. La situation est la suivante : le seigneur Vandrich Markab, le dernier du nom, a ravagé la région depuis trop longtemps. Les seigneurs se sont réunis pour mettre fin au règne de terreur des Markab. S'ils posent la question, les PJ apprendront qu'Ardrik est mort il y a plus de cent cinquante ans. Son règne s'étala sur plus de cent ans. Il s'accrocha désespérément à la vie, persuadé que la jeunesse éternelle n'était pas une utopie. Ses successeurs suivirent son exemple en imposant un asservissement des populations locales dans une zone toujours plus étendue. Le seigneur Evrast a voulu éprouver les défenses du seigneur Markab. Il a envoyé ses meilleurs espions dans la forteresse. Ils ont pour mission d'abaisser le pont-levis. Les aventuriers sont invités, bon gré mal gré, à participer à l'assaut. Un refus de leur part serait malvenu. Il est important que les personnages rentrent dans la forteresse car le prochain saut temporel les y attend.

En pensant à l'avenir

Certaines des actions des PJ marqueront peut-être les esprits. Le prêtre sera potentiellement à l'origine d'une vague de ferveur pour son dieu. Le barde du groupe verra peut-être une de ses chansons intégrée dans le registre des ballades populaires locales...

À l'assaut !

Voilà les PJ équipés de pied en cape pour la bataille (l'équipement de leur choix leur est donné pour l'occasion). Ils font partie des premiers rangs, entourés d'hommes d'armes du baron Evrast. Les troupes sous ses ordres sont rassemblées sur la rive face au pont, dans l'attente du signal des hommes infiltrés à l'intérieur. Celui-ci ne tarde pas à venir. Les troupes s'élancent alors à l'assaut tandis que le drapeau annonçant l'abaissement imminent du pont-levis s'agite sur le rempart.

Les envahisseurs pénètrent dans la première cour sans rencontrer beaucoup de problèmes. Les cavaliers font des ravages parmi les soldats surpris. Mais rapidement les archers vont se rassembler sur les remparts et un front de piquiers va s'organiser face aux troupes d'Evrast. Une colonne va monter sur les remparts afin de faire taire les archers tandis que la mêlée s'engage dans la cour. La porte du donjon protégé successivement par une solide herse d'acier forgé et une imposante porte de bois cerclé de fer résiste aux coups de boutoir.

Dès qu'ils auront pénétré dans la forteresse, les PJ seront libres d'agir comme bon leur semble. S'ils manquent d'initiatives, le baron Evrast peut leur demander de s'occuper d'archers cachés dans une tourelle, de chercher une autre entrée au donjon, etc. Les actions d'éclats ne manquent pas.

Certains sorts de faible envergure peuvent être très utiles : un *Bless* sur les attaquants permettra une percée, un *Open Lock* permettra aux soldats de se mettre à couvert, etc.

Les forces du baron prennent progressivement du terrain jusqu'à ce qu'Ardrik fasse son apparition sur un balcon au dernier étage du donjon. Sa voix lugubre s'abat sur les envahisseurs en contrebas. La bataille tourne subitement à la défaveur des armées coalisées, surtout après que des cadavres se soient relevés. Si les PJ sont sur un rempart ou tout endroit en hauteur, le défunt seigneur Markab les apercevra et hurlera une incantation dans leur direction (*Ray of Enfeeblement* ou *Darkness*, sympa quand on marche sur un rempart étroit).

Le prochain passage dans le temps surviendra au moment qui vous semblera le plus opportun : au passage d'une porte, après une chute...

Interlude [A+230]

Ambiance

La partie la plus classique des scénarios de D&D. C'est la découverte de Dagorim. Cette forteresse est un dédale de salles. Les escaliers de différents styles s'élèvent en omettant parfois un étage, ils se croisent (des allures de bibliothèque du Nom de la Rose : vous n'êtes même pas obligé de respecter les dimensions des lieux si vous vous sentez frustré).

Les aventuriers débarquent dans une autre époque, dans un lieu de préférence approprié à leur dernière action. Exemple : s'ils sont tombés du rempart dans une charrette pleine de paille, ils se retrouvent dans l'étable en émergeant du foin. Voici la situation au moment où les PJ arrivent : le seigneur de l'époque s'appelle Childeric Markab. Il est actuellement en campagne militaire à l'extérieur pour soumettre un voisin récalcitrant. Ardrik Markab est censé être mort. Certains gardes se doutent que le "vieux de la tour" est un parent, sans plus. Par contre, l'étrange vieillard est craint de l'ensemble des habitants de Dagorim. Il semble connaître la plupart des pièges et des passages. En ce qui concerne les gardes, leurs effectifs sont réduits, ce qui laisse le champ libre aux PJ.

Libre à vous de les faire rencontrer des serviteurs qui ne les prennent pas obligatoirement pour des espions (parmi les tests potentiellement nécessaires *Bluff*, *Diplomacy* et *Charisma* DC 14 à 20). Midi est passé quand débute l'action, le prochain saut surviendra avant la prochaine aube. Pendant tout ce temps, les aventuriers peuvent vagabonder à l'écart des patrouilles, assez librement (la nuit, les déplacements devront être discrets). C'est la seule occasion qu'ils auront de remplir leur besace. L'or, les bijoux sont assez rares et en l'absence du seigneur les chambres sont fermées et munies de pièges mécaniques (aiguilles empoisonnées, trappes, etc.). L'un des endroits les plus intéressants est la bibliothèque, et

Histoire de nécromant

Dans son journal, Ardrik décrit comment il a compris que l'éternelle jeunesse n'était pas un mythe. En effet, il a vu à deux reprises des personnes qui en détenaient le secret. Elles lui ont échappé. Il a remarqué qu'elles apparaissaient lors de rares conjonctions dans le seul but de le narguer... Il s'est alors promis d'être prêt la prochaine fois ! Depuis, il a étudié de noires arcanes afin de prolonger sa vie. Toutes les expériences cherchant à lui redonner jeunesse et vigueur ont échoué. Dans les dernières pages, assez récentes, il explique qu'il s'est tourné vers un dieu sombre (celui de votre choix) pour prolonger indéfiniment son état (il a plus de deux-cents ans). Il décrit aussi sa rencontre avec un certain Bzify (un anagramme de Fizby bien sûr). Un être étrange qui lui donna - de son vivant - un objet de pouvoir en échange de ses compétences de mage.

en particulier le bureau secret (*Spot* DC 18 ou grâce au plan). Celui-ci contient pratiquement toutes les affaires qu'Ardrik a pris aux PJ (Cf. paragraphe "Genèse") ainsi que des livres traitant de l'immortalité et de nécromancie. Calée dans le livre du magicien du groupe se trouve une feuille de parchemin contenant le sort d'Évasion de Cyndel (valable uniquement si elle a été libérée). Le journal d'Ardrik s'y trouve (Cf. Histoire de nécromant)
Le chemin des PJ peut croiser celui d'Ardrik, ou bien les aventuriers peuvent simplement l'apercevoir depuis l'oeillère d'un passage secret, déambulant entouré de quatre gardes. En plus de récupérer leurs affaires, l'objectif de cet interlude est de faire comprendre aux PJ qu'Ardrik est devenu une sorte de sorcier mort-vivant. Quelle que soit la situation, l'attention des PJ est attirée par un petit sifflement. Un individu plutôt petit (Fizby) est apparu par un passage. Il leur fait signe de le suivre d'un air conspirateur. Le couloir sombre et étroit monte, devant on distingue à peine la lanterne du petit homme. La lumière apparaît au bout du couloir. Fizby a disparu.

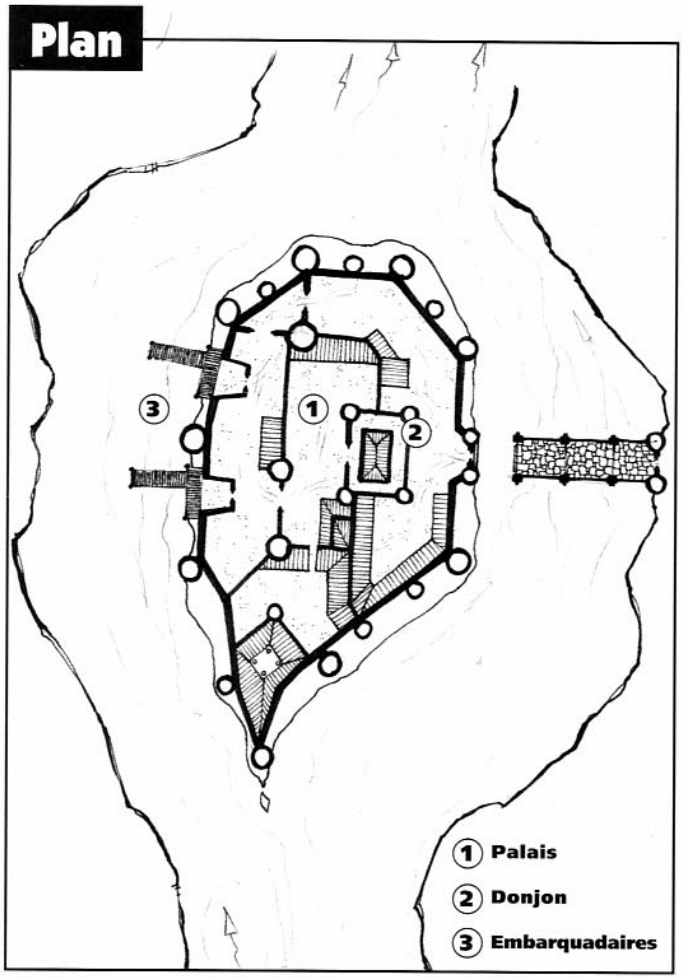
Dernier effort [A+380]

Le passage débouche dans un couloir. Il y a du remue-ménage et il est préférable de se cacher. Les soldats sonnent l'alerte : des espions ont pénétré dans l'enceinte de Dagorim. Au hasard des couloirs, faites leur rencontrer les espions envoyés par le baron Evrast (ils portent son emblème). Surpris, ces hommes demandent aux PJ de les aider à abaisser le pont-levis. En associant les plans et les compétences de chacun, les PJ accompagnés des espions arriveront à ouvrir les portes et à agiter le drapeau sur le rempart principal. Ce doit être un moment épique pour le groupe, les hommes d'Evrast n'hésitant pas à se sacrifier pour que les personnages parviennent jusqu'au mécanisme. Les détails de l'action sont de votre ressort. Le pont abaissé, il leur faudra fuir les gardes lancés à leur trousse. Gageons qu'ils prendront un passage, mais s'ils n'y pensent pas, c'est Fizby qui leur apparaîtra à nouveau juste le temps de leur indiquer un échappatoire. L'architecte des lieux leur parle en ces termes, avant de disparaître une fois de plus : "Ardrik s'accroche désespérément à un semblant de vie. Le sceptre lui permet de s'y maintenir. Il est de temps de lui faire lâcher prise. Nous y voici ! Bonne chance."

Le couloir débouche dans le donjon. Des bruits de combats arrivent du dehors. Il y a une dizaine de soldats dans le donjon. La plupart sont au rez-de-chaussée ou au premier étage (le donjon en possède au moins quatre). Au dernier, sur son balcon, Ardrik incante et déverse sa haine sur les troupes du baron Evrast, aidé en cela par les capacités du sceptre. Les PJ devraient reconnaître la scène en regardant par une meurtrière (*Intelligence* DC 11). Les aventuriers débarquent à l'étage de votre souhait. Vous avez l'occasion de leur faire traverser les pièces où le nécromant pratique ses expériences. Des cadavres et des zombies sont attachés à des tables et des chevalets ou enfermés dans des cellules. Les prisonniers sont des pauvres victimes, parfois des morts-vivants... à eux d'être attentifs (*Spot* DC 14). Il y aussi une bibliothèque axée sur la nécromancie (quelques sorts au milieu de la paperasse) et la possibilité de trouver des objets magiques de faible puissance réservés à des Mauvais.

Ardrik est protégé par Kerl. Déjà laid de son vivant, il est devenu une goule (*Ghoul*). La porte donnant au balcon est gardée par deux gardes (niveau 2 et 3) ou par un

Plan



groupe hétéroclite de quatre *Zombies* et deux *Skeletons*. Au moment du combat final, Ardrik aura déjà épuisé une grande partie de ses sorts (à vous de déterminer ceux qui lui restent).

Variante : il y a un escalier, fermé par deux portes, pour monter au dernier étage. Devant la première se tiennent deux soldats, sur le palier de la seconde, Kerl et tous les mort-vivants de votre choix. Un groupe malin possédant un voleur pourra éviter tous ces combats en faisant grimper le voleur jusqu'à l'étage suivant où il accrochera une corde.

Vous pouvez garder la menace d'Ardrik pour des scénarios ultérieurs. Dans ce cas, il faudra trouver un moyen de le faire disparaître (avec le sceptre) en laissant planer un doute. Exemple : il tombe du balcon directement dans un puits ou traverse un toit et on ne retrouvera pas son corps. Une fois Ardrik décédé, les morts-vivants tombent sur le pavé sonnant la victoire des troupes du baron Evrast.

Épilogue [A+460]

Les personnages viennent de sortir victorieux du combat contre le comte Ardrik Markab quand le soleil darde ses premiers rayons lumineux sur le balcon. Les aventuriers sont salués par l'ensemble des survivants situés en contrebas. Hélas, il n'auront pas le temps de jouir de cette gloire car déjà Fizby fait son apparition. Courbé devant l'ouverture d'un passage dans un mur, il leur fait de grands signes pressés. Si les PJ ne le suivent pas facilement, il leur avouera que ce passage les ramènera dans leur époque.

Les personnages débouchent de leur époque par une arche encore dressée au milieu des ruines de Dagorim. L'arche tremble et s'effondre après leur passage, leur laissant juste le temps de s'écarter. Fizby est perché sur les restes d'un mur, il tient le fameux sceptre dans une de ses mains : "J'espère que cette visite vous aura plu. Enchanté d'avoir fait votre connaissance. Le devoir m'appelle mais sachez que vous serez toujours les bienvenus dans mes domaines, foi de Fizby !". Il bondit de l'autre côté du muret (non sans avoir fait tomber une bourse contenant une pierre précieuse par PJ) et disparaît.

Les affaires perdues le sont définitivement, et les éventuelles trouvailles acquises (les plans). Fizby l'architecte a construit d'autres bâtiments de part ce vaste monde. Les PJ vont-ils consulter les plus grandes bibliothèques à la recherche de leurs localisations ? Avec de la patience, les PJ pourraient découvrir un passage sous les tonnes de gravats, qu'y trouveraient-ils ? Ardrik est-il vraiment mort ou est-il apparu ailleurs ? Qui sait, peut-être dans une des constructions de l'architecte farceur...

Auteur : Gaël Oizel
Illustrations : Anne Rouvin
Plan : Bertrand Bès

PNJ

Cyndel

Mage niveau 7.

Sort Évasion de Cyndel
Niveau : *Sor/Wiz* 3
Composants : V, S, M
Temps d'incantation : 3 actions
Portée : 1 mètre / niveau
Cible : une cible / 2 niveaux
Durée : 1 tour + 2 actions / niveau.
Effet : ce sort permet de débloquer, ouvrir, actionner tout mécanisme de fermeture (même une boucle de ceinture !) que désigne le lanceur de sort. Celui-ci doit se concentrer pendant toute la durée du sort et ne peut se déplacer à une vitesse plus rapide que la marche. Il doit mimer l'action permettant l'ouverture (soulever un madrier fictif ou tourner son doigt comme une clef...). Le nombre de mécanismes ciblés par action dépend du niveau du lanceur.
Les composants de ce sort sont une poignée de toile d'araignée et de poussière recueillie dans une cellule, quelques copeaux de fer rouillé, et une tige de fer que l'on tordra au moment de lancer le sort.

Les soldats

Guerrier, lancez un d20 : niveau 1 (1-5), 2 (6-16), 3 (17-19), 4 (20).

Les espions

Ranger ou Voleur niveau 1 ou 2.

Kerl

Voleur niveau 3 / *Ghoul*.

Ardrik Markab

Nécromant niveau 6, prêtre maléfique niveau 5. Une divinité tutélaire de votre choix. Il possède dans son grimoire tous les sorts de Nécromancie accessibles à son niveau, plus quelques sorts d'autres écoles en rapport avec le caractère du personnage : pas de boule de feu ni d'éclair (école opposée : *Abjuration*).

Le sceptre de Fizby
Bonus de +2 sur les Jets de Sauvegarde, double l'un des paramètres du sort lancé, donne au lanceur un niveau fictif qui lui permet de lancer des sorts supplémentaires ne dépassant pas son niveau maximal de sort. En plus de cela, le sceptre permet à son possesseur de se maintenir dans un état de non-vie.

La fuite des cerveaux

- Bon, Benoît, tu me fais un INS ?
- Bah, heu... en fait, non. Tu vois je préfère un Zombies, ça te dérange pas ?
- Non, non, ça l'fait...

(Intérieurement : il est facile à manipuler le nouveau rédac'chef, je vais bien réussir à lui placer un Agone un jour.)

Synopsis

Les personnages vont se retrouver coincés entre une horde de zombies révoltés, l'armée, une résistante furieuse, un secret d'état, des savants en fuite, la nuit, le tout dans une zone mise sous quarantaine... et en plus il pleut. Alors que la logique voudrait qu'ils fuient, la solution se trouve au cœur du périmètre. Combien de morts faudra-t-il avant qu'ils ne le réalisent ?

Ce scénario se veut plutôt classique, sérieux et oppressant. Il peut convenir à des joueurs débutants ou moyennement expérimentés mais est réservé à des chasseurs de Zombies. Cependant, avec un minimum de travail, il pourra être adapté à une horde de morts sur patte. Comme d'habitude, des encadrés "Hum, j'ai eu un gros morceau" vous donneront des pistes pour agrémenter la trame principale de petits scénarios secondaires. Attention, c'est un scénario respectant l'unité de temps (une nuit), de lieu (une zone) et d'action (survivre). Il doit donc être très intense.

Zombies

L'histoire en quelques morts

Il est des régions de la France profonde dont il vaut mieux éviter les chemins détournés. Ainsi, au fin fond du Berry oriental, non loin du paisible village de Barbezon, se trouve le Centre de Recherche Interministériel Expérimental. Sous ce sigle bidon, se cache une base scientifique de l'armée (entourée de champs de blé expérimentaux mais aussi truffés de pièges et d'alarmes). Dans le plus grand secret, des cobayes humains et animaux sont exposés à diverses formes de zombification pour étudier leurs réactions. Anatole Périgueux, journaliste local et dissident du MIAOU a été contacté par Anne Milk-Shake (c'est un pseudo) une résistante si active qu'elle a été virée de tous les groupes qu'elle fréquentait (elle est plus folle furieuse que révoltée). Elle était persuadée que la base du CRIE était un centre d'expérimentation cosmétique (la lutte pour la défense des animaux étant sa dernière lubie). Elle donna rendez-vous au journaliste à Barbezon mais avant, pénétra dans la base, libéra les animaux et les humains (elle ne sait rien des zombies et se révolte contre ces maquillages qui font tant de dégât à la peau), provoquant la panique sur place et la mise en quarantaine de toute la région sur trente kilomètres de rayon. Les chercheurs survivants, en fait prisonniers dans la base, en profitèrent pour se faire la malle aussi. Périgueux, lui, arriva un peu en avance et fouina au bon endroit pour observer le blocage des routes et la mise en scène par l'armée de la soi-disant alerte à la pollution (sous le commandement de Magenta). Il prit des photos (notamment d'un meurtre) et se fit repérer. Sa fuite l'amène droit vers les personnages (et surtout l'hôtel où il a une chambre) alors qu'Anne, elle, se cache dans la forêt, à la tête d'une horde de malheureux zombifiés qui commencent à avoir faim. Pour s'en sortir, une seule solution : retourner à la base et déclencher ou non les bombes que portent tous les cobayes zombifiés en eux.

Introduction

Cette histoire peut se passer où vous le désirez, en fonction de votre campagne en cours. Il faut cependant qu'il s'agisse d'un cadre rural ayant un minimum de forêt (pour pouvoir mieux se cacher mon enfant). À défaut nous le placerons à Barbezon, dans le Berry oriental (ne cherchez pas, je viens de l'inventer). La pluie automnale rend le paysage morne et figé. Les personnages, pour des raisons qui leur sont propres, préfèrent traverser la campagne plutôt que de passer par les autoroutes (les péages sont truffés de caméras). Ils peuvent se connaître ou se rejoindre à Barbezon pour passer la nuit à l'hôtel-restaurant-bar-salle-de-jeux-dépôt-de-pain-de-la-région : l'Hôtel de l'église. Ici, il ne reste que quelques vieux, des ouvriers agricoles étrangers (pardon, européens) et des jeunes trop fauchés ou à l'ignorance trop crasse pour penser sortir de leur bourbier (dont un qui répare constamment sa mobylette customisée dont le réservoir est orné d'un autocollant à l'effigie bien fatiguée de Johnny). Ces trois populations vivent ensemble mais se mélangent peu. Par contre, dès qu'un étranger pousse la porte graisseuse de l'hôtel de l'église, il se heurte au silence et à une soudaine solidarité entre les pecnots du coin. Quand il demande une chambre, la tenancière s'étonne presque et lorsque plusieurs voyageurs en font de même, cela fait un sujet de conversation (en patois, ce qui signifie que tout le monde comprend mais patois) pour au moins deux jours.

Du coup, si les personnages ne se connaissent pas, ça les rapprochera un peu. Madame Régine les place à la même table couverte d'une toile cirée Vichy : "ça fera moins à débarrasser". Dans la région ravitaillée par les corbeaux, il n'y a rien à faire. Le village compte à peine une vingtaine d'âmes et les trois fermes alentours ne vivent que des subventions étatiques. La seule télévision qui fonctionne est celle de l'hôtel et toutes les maisons n'ont pas le téléphone. On ignore l'utilisation du cellulaire et encore plus des ordinateurs. Si un personnage tente tout de même d'engager la conversation avec un autochtone (en jouant sur les compétences de Charme), il peut apprendre qu'il ne s'est rien passé de plus intéressant dans le village si ce n'est l'installation du centre de recherche agricole dans la vallée du Ru, dix kilomètres au sud de Barbezon.

Le maire, Gaston, pensait que ça allait amener quelques personnes en ville. Et bah non mon bon monsieur, ces scientifiques qui font d'la nénétique (j'suis été à l'école moi monsieur), ils sont trop fiers pour acheter leurs cigarettes ici ou même leur pain. Ils vivent là-dedans, au milieu de leur maïs chimique et font appel aux ouvriers agricoles une fois par mois pour la laboure, la récolte, etc. Et pis, ils font leurs conférences, même qu'y'a des voitures qu'on arrive même pas à connaître les plaques. Même qu'Johnny il en a vu une avec le volant du côté droit. Vraiment, savent pus quoi inventer ces savants. Bref, rien de bien passionnant.

Hum... j'ai eu un gros morceau...

L'un des personnages n'est pas à Barbezon par hasard. Justement, il a entendu parlé de ce centre agricole et, pour des raisons qui lui sont propres (écolo, terroriste, journaliste, etc.), voudrait en savoir plus. Il n'est pas vraiment obligé de le dire aux autres PJ. Tout ce qu'il sait c'est que plusieurs autres centres de recherche de ce type accuse celui de Barbezon au mieux de ne rien produire scientifiquement, au pire de voler les idées pour justifier ses subventions.

Un hôtel vraiment bruyant

Le soir, il n'y a rien à faire, le seul jeu de cartes étant utilisé par les petits vieux du coin. Les personnages n'ont qu'à se rendre dans leur chambre, prendre les précautions qu'ils désirent (même les paranoïaques ont des ennemis) et dormir. C'est à partir de ce moment que les problèmes vont commencer.

Le premier est anodin. Il s'agit de réussir un jet d'Entendre pour être dérangé par un bourdonnement sourd. En cherchant bien, il provient de l'extérieur. Un jet de Voir, permet de repérer deux hélicoptères de l'armée survolant en mode silencieux et aveugle le village. Le bourdonnement est le bruit minimum des pales. Ils naviguent sans lumière aucune mais semblent chercher quelque chose. Au bout de dix minutes, ils repartent comme des fantômes.

Le second arrive une demi-heure plus tard. Un crissement de pneu, un claquement de portière, des clefs qu'on cherche dans le noir et un client qui rentre dans l'hôtel et qui cavale à l'étage, là où dorment les personnages. Un jet d'Entendre suffit pour être réveillé par ce malotru peu discret. Aucun jet n'est utile pour le personnage qui reçoit sa visite.

C'est un homme trempé de la tête au pied, mal rasé et dont les petites lunettes sont couvertes de buée (C'est Anatole Périgueux, la première victime de ce scénario). Il s'est simplement trompé de chambre, s'excuse et referme la porte pour se réfugier dans la pièce voisine. Quand la lumière était éteinte, il a tout de même placé une cartouche d'appareil photo numérique sur le petit meuble à côté de la porte (ou mieux, dans le sac du personnage).

Il ne faut pas être une fine oreille pour entendre l'homme se changer en vitesse, manipuler quelques objets et repartir aussitôt en claquant la porte. Il est trop pressé de partir pour parler à quiconque l'intercepte dans le couloir. Il semble terrifié par quelque chose. Il remonte dans sa voiture, qui logiquement refuse de démarrer. Il prend alors la poudre d'escampette sous la pluie, dans la nuit noire...

Le troisième incident va vraiment mettre en branle le scénario (et non, ce n'est pas grossier). L'électricité va être coupée ainsi que toutes les lignes téléphoniques. Les cellulaires sont tout aussi coupés de leurs réseaux. La région est isolée, totalement isolée. Si un personnage à un poste radio à pile, il ne reçoit plus rien si ce n'est un message de la gendarmerie nationale qui répète laconiquement que la région de Barbezon est interdite aux civils suite à une pollution atmosphérique de niveau 6 occasionnée par un accident. Les autochtones sont priés de rester chez eux le temps que des camions sécurisés viennent les chercher.

Ce message va résonner dans la nuit puisqu'un hélicoptère de l'armée va le cracher toutes les minutes, toutes lumières allumées, réveillant les habitants. À la différence du message radiophonique, il est ajouté que tous les habitants doivent placer des bougies à leur fenêtre pour indiquer à la gendarmerie, aidée de l'armée, les maisons à évacuer. Madame Régine allume des bougies et ne remarque pas ce que les personnages un peu curieux peuvent observer.

La voiture du visiteur nocturne n'est plus là. Si quelqu'un la surveillait, il aura vu six hommes portant des armes militaires dans le dos, la poussant dans une petite rue

annexe dans le plus grand silence, et ce juste avant la coupure de courant. Le personnage ayant hérité de la cartouche peut la trouver à ce moment (ou, si vous voulez compliquer un peu les choses, il peut deviner que l'erreur du visiteur nocturne n'en était pas vraiment une). L'hélicoptère, après avoir ressassé son message pendant vingt minutes, annonce que les camions vont bientôt arriver et que la population doit se tenir aux fenêtres, mais surtout ne pas sortir. L'évacuation doit être rapide car le nuage de pollution va arriver dans une heure au plus.

Début des hostilités

Un grondement sourd indique l'arrivée des camions.

Pendant ce temps, les personnages ne sont peut-être pas restés inactifs. Ils ont peut-être visité la chambre de leur voisin. Ils peuvent y trouver quelques vêtements humides et une carte de reporter au nom d'Anatole Périgueux, journaliste indépendant (l'étape juste avant de devenir journaliste dissident).Mais surtout, on peut dénicher du matériel de photographie éculé, une visionneuse (de la taille d'une game-boy) qui ne fonctionne pas (il faut changer les piles).

La cartouche contient les photos très sombres de gendarmes en combinaison de protection parlant avec des collègues en tenue normale. Ils sont proches d'un camion-citerne qu'une grue de l'armée renverse dans un fossé. Un gros plan sur la cabine du conducteur permet de remarquer la présence d'un homme endormi. Ensuite, le feu est mis à la citerne et un des gendarmes se brûle avec le bidon d'essence (syndrome des paillotes oblige). Les dernières photos montrent des chars de l'armée, des hélicoptères, le tout coordonné par un colonel de l'armée de terre à l'air revêche (un ancien militaire pourra reconnaître le colonel Magenta). L'ultime cliché montre l'assassinat par des gendarmes d'un des petits vieux que les personnages ont sans doute vu jouant aux cartes durant la soirée et partir sur son vélo. Petit problème, c'est sur cette photo que qu'on voit dans un coin un homme qui montre le curieux du doigt. Le journaliste a été repéré à ce moment là. Les fils permettant de connecter la visionneuse sur le téléphone sont arrachés, le journaliste s'apercevant qu'il n'y avait déjà plus de moyen d'envoyer sur le net les images compromettantes.

Mais revenons à nos camions. Ils arrivent, sont blindés et leurs conducteurs portent tous des tenus hermétiques. Par haut-parleurs, les habitants sont invités à ouvrir leurs portes ; on va leur donner des respirateurs et ils vont être évacués avant l'arrivée de la nappe toxique. Il n'est pas fortement impossible que les personnages (même sans avoir vu les photos) soient un peu méfiants. Et ils ont raison.

Derrière chaque maison éclairée d'une bougie, des militaires peu discrets surveillent que tout le monde obéit bien. Pire, ils gazent poulaillers et clapiers, donnent des boulettes de viande empoisonnées aux chiens (dont les aboiements peuvent attirer l'attention). Ils ont tous des armes dotées de silencieux et ont ordre d'abattre tous ceux qui n'obéissent pas. Le destin des autres n'est pas meilleur puisque le masque censé les protéger de la pollution contient un somnifère très puissant qui leur permet d'atteindre le camion. Là, ils sont empoisonnés avant d'être replacés chez eux et habillés de telle façon qu'on pense qu'ils ont été tués dans leur sommeil. Des militaires semblent avoir des listes précises des villageois (et pas des personnages, qui ne sont que de passage). Par contre, les plaques des véhicules sont relevées ainsi que le registre de madame Régine (qu'il faut récupérer avant les militaires). Si les personnages prennent la tangente, ils verront le village se faire décimer avant que des militaires ne posent de tous petits objets ronds aux points les plus centraux de l'agglomération. Ce sont de petites bombes incendiaires. Si nos héros sont trop indiscrets, ou s'ils restent (bêtement) pour observer tout le trafic des

soldats, un petit incident va les sauver ou les convaincre qu'il faut vite disparaître. Cela commence par un coup de feu dans la nuit (Pfeu !, parce qu'il y a un silencieux), puis un hurlement (là, plus sonore). Et le massacre continue. Les soldats ont ordres de rester le plus longtemps possible dans l'obscurité pour finir leur travail. Leur matériel optique n'est pas utilisable sur des créatures à sang froid. Une fuite désordonnée s'ensuit et les bombes incendiaires libèrent leur souffle brûlant. En quelques minutes, le village et les fermes alentours sont la proie des flammes.

Promenons-nous dans les bois

Non loin du village, l'automobile du journaliste termine de se consumer aussi, avec son propriétaire à l'intérieur. Les militaires l'ont "accidenté" contre un platane. Curieusement, il est possible de récupérer quelques objets dans le coffre (qui est isolé du reste de la voiture), notamment une arme de petit calibre et un cahier sur lequel le journaliste notait quelques informations en vrac. Sur les plus récentes (elles sont datées), il faisait référence à Milk-Shake (sans autres précisions) mais en y ajoutant des dates. Un personnage journaliste, militaire, mercenaire ou détective privé peut associer ces dates à des opérations terroristes de divers groupes. En général, elles se sont soldées par un fiasco.

Des barrages routiers ont été installés sur la moindre route communale et des gendarmes aidés de chiens patrouillent dans une zone tampon d'un kilomètre, qu'ils n'ont pas le droit de franchir au risque d'être pris pour cible par leurs propres collègues. Au nord de Barbezon, la carcasse calcinée d'un camion-citerne (celui des photos) gît, renversée en partie dans une rivière. Un liquide fluorescent s'en échappe. Pour faire plus réaliste (et pour tromper d'éventuels experts), les militaires ont vraiment pollué la région. Par contre, le produit n'a pas la toxicité qu'on lui attribue. Si les personnages en prennent un échantillon, ils pourront le faire analyser par la suite. L'endroit est surveillé mais les autorités ont organisé une sorte de fuite (un gendarme s'est laissé faussement corrompre pour emmener discrètement des journalistes à la solde de l'État pour qu'ils fassent un vrai-faux scoop et achèvent de convaincre la population qu'il s'agit bien d'une affaire de pollution).

Hum... j'ai eu un gros morceau...

Les journalistes peuvent croiser le chemin des personnages, écouter leur histoire et organiser un direct, dans la zone interdite. Ce qu'ils ne savent pas, c'est qu'ils sont truffés de sondes, de micro, etc. Les militaires interviendront alors à l'aide des hélicoptères pour mitrailler lourdement la zone. Aucun journaliste ne s'en sortira vivant...

Au cœur de la zone, les personnages peuvent croiser plusieurs groupes qui hantent la nuit. Le premier est un couple de savants qui tente de fuir de la zone interdite. L'homme se nomme Sergeï et parle un anglais tout à fait approximatif "we gonna diiiiie, motherrr foucker, we gonna diiiie !". Rendu quasiment fou par la peur, il est armé d'un pistolet-mitrailleur trouvé sur le corps d'un soldat coupé en deux. Il se sent en sécurité et a tendance à braquer son canon sur le premier qui le contredit. Ce qu'il ignore c'est que son arme est déchargée, complètement déchargée. Sa compagne (de fuite, uniquement) est française. Elle explique à qui veut l'entendre qu'elle était prisonnière dans un centre d'étude (voir l'encadré "l'histoire en quelques morts") et qu'une folle furieuse a débarqué, pointant un pistolet sur tout le monde en réclamant la libération des animaux torturés.

Provoquant la panique en abattant plusieurs gardes, elle a ensuite ouvert tout ce qui ressemblait de près ou de loin à des cages. Clarisse Augustin (puisque c'est son nom) était à la tête des recherches du CRIE et même si elle en était la prisonnière, elle a toujours trouvé son travail fascinant (la zombification, à son avis est un stade supérieur de l'évolution humaine à cause des résistances qu'elle apporte). Donc la suite de son histoire est quelque peu "décalée" par rapport à la réalité. Elle raconte que la terroriste n'était que la première d'un groupe constitué de gens étrangement forts, dont certains résistaient aux balles. Ils ont tué tout le monde et à présent les deux savants veulent fuir la zone. Qu'étudiaient-ils ? L'agriculture, voyons c'est connu. Ce n'est qu'au dernier moment qu'elle crachera la vérité (entourée de zombies d'une part et de militaires de l'autre). Sans scrupule, elle est prête à sacrifier n'importe qui et surtout n'importe quoi pour arriver à ses fins.

Ensuite, viennent les militaires. Ils savent pourquoi ils sont là et ce qu'ils chassent : les zombies et les témoins gênants. Malgré leur sur-équipement et leur sur-armement, ils sont dépassés par les forces adverses (ils ne pensaient pas avoir affaire à des mort-vivants organisés mais juste à des fuyards). Ils sont dirigés de l'extérieur par le colonel Magenta. C'est un homme de principe mais qui obéit aux ordres (aussi barbares soient-ils). Or, ses ordres sont de nettoyer la zone et d'éliminer toute forme de vie ou de non-vie lors de l'opération. À titre personnel, il n'a qu'une envie : détruire cette base qui représente une horreur à ses yeux. Si les personnages arrivent à l'aider dans cette entreprise, trouvent le moyen de nettoyer le coin et promettent de ne jamais révéler ce qu'ils ont vu dans la région, il suivra leurs conseils et une fois toutes traces de zombies effacées, il arrêtera l'opération. Selon les ordres, il n'aura donc plus à éliminer qui que ce soit.

Si par la suite les personnages tiennent parole, ils n'entendront plus jamais parler de Magenta. Sinon, ils auront un nouvel ennemi. Le seul moyen de faire entrer Magenta dans la zone est de menacer ses hommes ou de trouver un moyen de diffuser l'information vers l'extérieur (en utilisant un camion radio de l'armée, qui, justement, n'est pas sujet au brouillage). Au petit matin, Magenta donne l'ordre de passer la zone au napalm ("comme ça, on sera certain du résultat"). Pour toute rencontre avec la soldatesque, reprenez les caractéristiques classiques (page 247) en augmentant un brin le tout. Ils n'ont qu'une mission : Search & Destroy.

Zombies

Petit groupe indépendant, les quelques villageois qui ont survécu au massacre. Ils ne comprennent rien mais connaissent la région et ont vite pris leurs fusils de chasse. Ils sont bêtes, méchants et massacrables à loisir. Dans le chaos, ils sont revenus à des valeurs simples : le plus fort est le chef. Le chef a les femmes, la terre et tout le monde doit obéir... Autre principe : les étrangers sont responsables de tout ça. Exterminons-les et violons leurs femmes (rappelez-vous *Délivrance*). Bref, l'aspect le plus répugnant du scénario.
Enfin, il y a Anne Milk-Shake et sa troupe de zombies.

Le cœur du problème

Cette dernière se cache dans les bois et dirige un groupe de zombies complètement hallucinés de la voir déambuler avec eux sans qu'elle se doute le moins du monde de leur nature. Nul ne saura jamais si c'est le culot ou une certaine forme d'humour de la part des mort-vivants qui l'a sauvée jusque-là (elle est persuadée que leur état est du à des cosmétiques). Ils sont en tout une trentaine dont quinze Zombies expérimentaux, deux occultes, dix viraux et quelques nucléaires (les moins frais). Seuls les deux zombies occultes peuvent communiquer et semblent diriger le reste des morts-vivants. Leur but ? Dévaster la région, retrouver les savants survivants, bouffer du militaire et une fois la fête terminée, partir le plus rapidement possible. Il faut noter que même si leurs motivations sont assez barbares, leur soif de vengeance est légitime. Tous ont été enlevés et ne sont que des cobayes ayant été zombifiés dans le centre. Du coup, à l'instar des militaires il est possible de trouver un accord avec eux. Les personnages auront donc le choix de leur camp pour se tirer de ce mauvais pas. Le tout, c'est de ne pas rester neutre (et se faire broyer ainsi par les deux partis). Anne Milk-Shake, elle, est à présent complètement ravagée. Paranoïaque, elle prend les personnages pour des saboteurs-espions-savants-cannibales... Il faudra faire preuve de patience pour non seulement la supporter mais pour ne pas la faire taire définitivement. Si les savants sont avec les personnages, c'est avec les zombies qu'il va falloir être très diplomate. En effet, ils se souviennent très bien de Clarisse, leur tortionnaire, et chercheront à l'écharper le plus vite possible.

Mais alors comment se sortir de ce pétrin ?

C'est au centre de recherche que se trouve la solution. De l'extérieur, il s'agit d'un bâtiment bas entouré de champs expérimentaux (des alignements de céréales consciencieusement étiquetées). Les champs en question sont truffés d'alarmes et de pièges dont la méchanceté est laissée à votre discrétion. Les savants ne connaissent pas leurs emplacements, par contre les militaires (morts ou pas) ont sur eux l'équipement nécessaire pour les éviter (détecteurs de métaux, d'énergie, etc.)

Une fois dans la base, tous les bâtiments au-dessus du niveau de la terre sont dévastés et n'ont aucun intérêt. Il n'y a plus de lumière, plus de vie mais quelques animaux zombies qui cherchent leur pitance (notamment le gros chien bloqué derrière cette porte et qui n'attend qu'un fouineur pour l'ouvrir). Le passage menant aux structures enterrées était secret. À présent, une grande brèche noire de fumée s'ouvre et donne sur des escaliers. Au poste de garde, il est possible de récupérer quelques lampes, un extincteur intact et des fusils à pompe. C'est dans le silence et l'obscurité que peut commencer une exploration que vous devez rendre tout sauf drôle. Le complexe s'enfonce sur trois étages et plus on descend, plus le spectacle est horrible. Les quelques morts-vivants trop fous ou malchanceux qui ne sont pas restés avec Anne Milk-Shake, se sont vengés sur les savants blessés ou bloqués dans les locaux. Certains d'entre eux, d'ailleurs, sont à présent des morts-vivants assoiffés de cervelle. Leur but est de séparer le groupe pour faire disparaître les visiteurs les uns après les autres. Les personnages pourront alors entendre résonner les cris des prisonniers et leur lente agonie (impossible de savoir d'où ils viennent à cause de l'écho). Il y a une douzaine de zombies qui se tapissent sous terre et cinq animaux (dont deux chiens).

Une bonne exploration ou la présence de Clarisse, permet de découvrir le moyen de s'en tirer sans trop de problèmes. Une sécurité a été prévue en cas de fuite. Dans le central de la base se trouve un système déclenchant des mini-bombes qui ont été introduites dans les corps des zombies sans qu'ils le sachent (durant les nombreuses expériences qu'ils ont subies). S'il y a alliance avec les militaires, Magenta accepte de laisser partir les personnages s'ils arrivent à déclencher les bombes. Si c'est une alliance avec les mort-vivants, ils acceptent d'aider à la fuite du groupe en échange de la désactivation des bombes et la destruction du central. Dans un cas comme dans l'autre, cela remet en marche une batterie de secours (déjà le terminal en avait une pour gérer l'explosion), mais en plus cela déclenche la destruction de la base. Cette fois, ce n'est plus par le feu qu'il faut combattre la menace, mais en ouvrant les valves qui permettent de détourner le courant d'une grosse rivière locale, pour noyer tous les couloirs en quelques minutes. Il faut donc remonter au plus vite avant de finir noyé. La structure a été construite pour ne pas résister à la pression de l'eau et pour s'affaisser sur elle-même au passage de l'eau, noyant puis enterrant toute preuve de l'existence d'un centre d'expérimentation.

Conclusion

Après cette fin mouvementée, les personnages peuvent se retrouver dans deux cas. Ils ont aidé les militaires et peuvent prendre la poudre d'escampette. Ils ont aidé les zombies qui vont donc organiser une diversion pour qu'ils puissent s'éclipser avant que Magenta ne donne l'ordre de tout passer an napalm au matin.
Cette petite expérience peut leur faire prendre conscience qu'ils sont vraiment dans un monde où les médias et les masses sont manipulés pour leur cacher une terrible vérité... qui est ailleurs.

Auteur : Benoît Attinost
Illustrations : Pierre Le Pivain

La source de tous les maux

Ce scénario pour SLA Industries est destiné à être joué par un groupe de personnages capables de gérer des combats délicats. Il est possible de se servir de cette aventure comme d'une base pour une future campagne, pour cela il sera nécessaire que le meneur de jeu réfléchisse aux éventuels développements possibles présentés dans le dernier chapitre. Il est aussi essentiel que les joueurs soient attentifs et réfléchis. Autrement, ils ne percevront probablement que la surface de l'iceberg. Le manque de place fait que cette aventure est plus un ensemble d'indices qu'une histoire écrite, j'espère tout de même qu'elle saura vous séduire.

Synopsis

Un nouveau tueur en série arpente les rues de Mort. Les personnages vont donc être contactés pour élucider une série de meurtres pour le moins étranges.

S.L.A Industries

Prégénérique

Éclairé par les flashs lumineux des enceintes publicitaires, l'appartement ressemblait bien plus à une salle de dissection qu'à la luxueuse garçonnière d'un cadre important de SLA.
Vautrées dans le superbe canapé en soie d'Orienta, quatre jeunes femmes, vêtues de tenues de cuir probablement plus appropriées à des soirées sado-maso qu'à la moto, sirotaient tranquillement des verres emplis d'alcools rares provenant de lointaines planètes, tandis que Karl Mengus, assis en tailleur au centre du salon, se tailladait consciencieusement le corps à l'aide d'un scalpel.
Lentement, et visiblement avec délectation, il découpait des lamelles de chair sanguinolente de son corps solidement charpenté. Mis à nu ses muscles palpitaient ; ses veines gonflaient des flots de sang partant irriguer les innombrables coupures ; son corps tremblait doucement au rythme de la vie qui s'en échappait. Après s'être tranché le sexe, Karl le jeta négligemment sur la table basse puis il releva la tête afin de se contempler dans le miroir occupant le plus grand mur de la pièce. Un sourire féroce se dessina sur le visage ensanglanté et défiguré de cet homme autrefois si imposant. Les traits durs et la mâchoire carrée n'étaient désormais plus qu'amas de chair brûlée et déchiquetée. Seul restait le regard gris acier, ces yeux qui avaient contemplé tant de morts et d'horreurs sans jamais faiblir. L'espace d'un instant, dans les secondes qui précédèrent sa mort, un éclair fugitif de douleur insoutenable glissa sur son regard. Puis, comme au ralenti, le corps lourd et puissant s'abattit sans vie au milieu d'un amas de sang et de chair.
Les quatre jeunes femmes se relevèrent tranquillement, l'une d'entre elles allant nettoyer leurs verres, tandis que les trois autres aidaient une jeune ebon à se lever du fauteuil dans lequel elle semblait somnoler, ignorante de la scène qui venait de se dérouler.
Cette dernière jeta un rapide regard à l'amas de chair affalé au centre de la pièce, et un sourire se dessina sur son si beau visage. Ensemble, les cinq jeunes femmes quittèrent alors les lieux.

Introduction

C'est donc un jour nouveau qui se lève. Nos agents peuvent découvrir une lueur sépulcrale baigner Mort. Le ciel gris et pluvieux ne laisse en effet que peu de place à la lumière. Rapidement, les habitants de la ville se ruent sur les innombrables bus et taxi, métros aériens et tramways, afin de se rendre à leur passionnant travail.
Rapidement, les personnages seront contactés par leur agent (ou l'un d'entre-eux recevra le Blueprint s'ils n'en ont pas) qui leur proposera une affaire potentiellement intéressante, en raison de ses retombées financières et de ses éventuelles conséquences en terme de notoriété.
Au cours de la matinée, Karl Mengus, l'un des membres du conseil d'administration d'une filiale de SLA nommée "Entertain Your Self", a été retrouvé massacré dans son appartement, situé dans un des quartiers les plus huppés de la ville. Sorrow, une jeune ebon de toute beauté, journaliste de Third Eye News, s'occupe de l'affaire. Elle a donc émis un Blueprint afin de trouver un groupe d'agents susceptibles de l'aider à enquêter sur cette affaire.
Sorrow est actuellement l'une des présentatrices les plus en vue de Third Eye News, il est donc bien évident qu'il s'agit d'une opportunité exceptionnelle pour les agents de parvenir à commencer à accroître leur popularité.

Karl Mengus

Lorsque les agents arrivent au pied de l'immeuble où se situe l'appartement de Karl Mengus, ils seront accueillis, sous une pluie battante, par un groupe de cinq shivers. Ces derniers indiqueront aux personnages comment accéder à l'appartement.
Après avoir emprunté un ascenseur ne desservant que la demeure de Karl Mengus, les personnages entreront dans un lieu tel qu'ils ont rarement eu l'occasion d'en découvrir. Luxueux au-delà de tout ce qu'ils auraient pu imaginer, cet appartement occupe l'intégralité d'un étage de l'immeuble. Les agents seront ensuite attirés par le bruit des crépitements de flashs utilisés par les shivers scientifiques pour immortaliser la scène du carnage.
En effet, le salon ressemble bien plus à un abattoir qu'à un confortable lieu de vie. Atrocement massacré, le corps sans vie de Karl Mengus est dissimulé sous une toile plastifiée. Au centre du salon trônent d'innombrables lambeaux de chair, des morceaux de corps, mais aussi des traces de vomi, d'urine et d'excréments. Il est d'ailleurs évident que les personnages les plus sensibles du groupe risquent d'avoir quelques difficultés à conserver leur petit déjeuner au creux de leur estomac (je pense notamment aux ebons du groupe).
Voici les différents indices qui pourront être récupérés sur place, avant d'obtenir les rapports des shivers scientifiques.

- Le corps de Karl Mengus a été découpé à l'aide d'un scalpel qui a été retrouvé sur la table basse du salon. Il s'agit d'un objet qui appartenait vraisemblablement à la victime.
- Si les agents sont agréables avec les shivers, ces derniers pourront leur expliquer que le système de sécurité de l'immeuble est extrêmement sophistiqué mais que, curieusement, il est dépourvu de système de surveillance vidéo. Il n'y a donc aucune trace d'éventuels visiteurs. Le ou les coupables n'ont cependant déclenché aucune alarme, il est donc probable qu'ils aient pénétrés dans les lieux avec le consentement de Karl Mengus.
- Une fois encore, si les agents se comportent de manière correcte avec les shivers en faction dans la rue, ils pourront apprendre que Karl Mengus était notoirement connu pour ses nombreuses conquêtes féminines.
- Une fouille complète de l'appartement permettra de découvrir une pièce secrète située près de la chambre de Karl. Une fausse cloison s'ouvrira, pour dévoiler une salle équipée du parfait petit attirail sado-maso. Lit, chaînes, fouets, tenues en cuir et latex, tout y est, ainsi qu'un appareillage vidéo de très haute technologie. Il est vraisemblable que Karl avait des goûts assez extrêmes et qu'il appréciait de pouvoir contempler à nouveau ses exploits. Cette pièce abrite un coffre dans lequel il sera possible de trouver quelques disques vidéo.

Peu d'autres informations seront directement accessibles dans l'appartement. Il ne restera donc plus aux personnages qu'à sortir pour poursuivre leurs investigations.

Où tout se complique...

Lorsqu'ils arriveront au pied de l'immeuble, les agents seront accueillis par l'une des plus belles ebons qu'ils auront eu l'occasion de rencontrer. Un simple regard sur Sorrow permet de comprendre pourquoi tant de millions de spectateurs sont pendus à ses lèvres chaque semaine. La jeune femme désirera savoir quels éléments les personnages ont déjà réussi à récolter. Elle les assurera de son soutien inconditionnel. Elle sait que cette affaire peut donner lieu à un excellent reportage, et elle assurera qu'elle n'oubliera pas les agents s'ils l'aident à faire exploser son audimat. Elle montera ensuite dans une somptueuse voiture de sport, laissant derrière elle un doux parfum ambré.
En fonction de leurs investigations et de leurs relations avec les shivers (ces derniers sont débordés et il faudra savoir se montrer agréable et généreux pour obtenir rapidement certaines informations), les personnages auront donc accès à divers renseignements.

• Il sera possible d'apprendre tout ce qui était publiquement connu sur Karl Mengus. Âgé de cinquante-cinq ans, il était connu pour son dynamisme et son incroyable sens des affaires. Bel homme, imposant et séducteur, il était aussi connu pour ses nombreuses conquêtes. Karl Mengus a tout de l'archétype du cadre dynamique qui a réussi. Toutes les informations de son dossier personnel sont classées SCL3a ! Si les personnages parviennent à les obtenir (ils n'ont donc aucune peur de la Cloak Division !!!), ils pourront alors découvrir certaines des informations dévoilées à la fin de cette aventure (à vous de voir).

• D'après les légistes, Karl Mengus se serait infligé lui-même ses blessures. Cela paraît d'autant plus improbable que la douleur aurait dû le faire défaillir très tôt. Or, il est resté conscient jusqu'aux toutes dernières secondes de son agonie, et ce sans l'aide de la moindre drogue.

• Il est probable que plusieurs personnes aient été présentes au moment du crime/suicide. Quelques traces de pas ont pu être relevées dans le sang. Les scientifiques s'accordent à dire qu'il s'agit d'empreintes de bottes de moto appartenant à des enfants ou à des femmes.

• Les disques vidéo révéleront des scènes insoutenables, des viols et des tortures d'enfants et de bébés, des scènes de tortures sur de très jeunes femmes, des orgies de sang, de sexe et de violence. Il s'agit de *snuff-movies* tels que seuls des déments peuvent les imaginer. Les protagonistes qui ne sont pas mis à mort sont toujours masqués de cagoule de latex. Les scènes n'ont pas été filmées chez Karl mais dans un autre endroit, indéterminé.

• Si les personnages font examiner les disques en question, ils pourront alors apprendre que ceux-ci ne sont pas des originaux mais de simples copies. Une sorte de copyright est visible sur le dessus du disque, un simple symbole représentant deux lettres enchevêtrées : HM.

Durant tout le temps de cette enquête préliminaire, des personnages perceptifs pourront avoir l'impression confuse d'être surveillés. Cependant, dès qu'ils feront mine de s'intéresser à d'éventuels poursuivants, ces derniers disparaîtront rapidement dans la nature.

Sorrow sera très intéressée par les disques vidéo et elle encouragera vivement les agents à poursuivre sur cette voie, quitte à les y aider financièrement si cela s'avère nécessaire.

Où tout s'accélère...

Alors que leurs investigations commencent à s'enliser, un deuxième meurtre viendra relancer l'affaire. Tanisha Sebeth, la directrice de l'une des principales chaînes d'agences de voyage de Mort, est décédée de manière similaire à celle de Karl Mengus. Sorrow s'arrangera pour que ce nouveau meurtre soit attribué aux personnages, dans le cadre de la poursuite de leur Blueprint original.

Une fois encore, l'appartement de Tanisha est une scène de cauchemar. Les personnages ne pourront manquer de se demander comment un corps humain peut contenir autant de sang. Âgée de cinquante-huit ans, Tanisha est cependant parvenu à survivre durant de longues heures aux supplices qui lui ont été infligés. Divers indices pourront être trouvés sur place.

• L'appartement de Tanisha Sebeth était placé sous surveillance vidéo, mais celle-ci a été désactivée une demi-heure avant l'heure à laquelle les légistes estiment le début des sévices.

• Une nouvelle fois, les scientifiques pourront distinguer quelques traces de bottes de moto appartenant à des femmes ou à des enfants.

• Tout comme Karl Mengus, les légistes semblent convaincus que Tanisha Sebeth s'est elle-même infligée les blessures qui ont causé sa mort. Le légiste en chef est cependant convaincu qu'il est impossible qu'elle ait pu parvenir à de telles mutilations sans rapidement tomber inconsciente.

• Il sera possible de trouver quelques disques vidéo présentant la marque HM.

• Tanisha Sebeth ne semblait pas connaître Karl Mengus et, tout comme lui, son dossier personnel n'est accessible qu'aux cadres d'accréditation 3a.

Alors que les personnages sortiront de l'immeuble, perplexes devant les problèmes soulevés par cette affaire, ils seront abordés par trois hommes en costume noir. Après s'être identifiés comme des agents de la Cloak Division, ils demanderont à récupérer tous les disques vidéo trouvés par les personnages sur les deux scènes de crime. Vos personnages n'auront pas d'autre choix que d'obéir. Les trois hommes disparaîtront alors rapidement. Par la suite, Sorrow semblera ennuyée par cette nouvelle, mais elle n'en continuera pas moins à encourager les personnages à poursuivre sur cette voie.

Voici donc quelques nouvelles pistes qu'ils pourront explorer.

• En interrogeant les shivers qui patrouillaient dans les rues la veille au soir, il sera alors possible d'apprendre (contre rémunération) que des jeunes femmes appartenant au gang Faster Pussycats ont été aperçues sur leurs motos. La chose est étonnante car les membres de ce gang étaient bien loin de leur terrain de chasse habituel.

• Pour peu que les personnages aient pu observer les nouveaux disques HM, il leur sera possible de se rendre compte qu'une fois encore il s'agissait de copies de qualité professionnelle, et qu'il s'agissait de nouveaux films (ce qui fait plus d'une dizaine de tournages différents avec ceux découverts chez Karl)

S.L.A Industries

• Régulièrement, les personnages pourront remarquer qu'ils sont désormais soumis à une surveillance étroite par leurs nouveaux amis de la Cloak Division.

Il y a bien longtemps...

Il y a une vingtaine d'années de cela, une dizaine de cadres influents de grandes filiales de SLA eurent une idée de cauchemar. Ces hommes et ces femmes avaient voué leur vie au divertissement de leurs congénères. Ils avaient aussi eu le temps de constater que nombre de personnages influents de SLA semblaient être en proie à des pulsions souvent inavouables. Ils eurent alors l'idée de monter une société, Human Market, destinée à satisfaire ces pulsions. En quelques mois une terrible machine fut ainsi édifiée. Human Market devint le principal fournisseur de plaisir interdit des cadres les plus influents de SLA et de ses filiales. Qu'ils s'agissent d'enfants, de drogues, de meurtres, tout était disponible pour ceux prêts à y mettre le prix. Mr Slayer accepta l'existence de cette structure comme essentielle au bon fonctionnement de SLA. Depuis vingt ans, Human Market est devenue l'une des filiales les plus bénéficiaires de SLA ; elle fournit des disques vidéo de *snuff-movies*, des enfants, des handicapés, des créatures intelligentes arrachées à leur monde natal, des drogues, pour le plus grand plaisir des plus riches et des plus déments. Human Market a fait du viol, du meurtre, de la torture, son fond de commerce ; et SLA Industries ne s'en porte que mieux puisque ses responsables peuvent ainsi assouvir leur folie dans un cadre contrôlé et rémunérateur.

Mais, il y a quinze ans de cela, une jeune fille ebon fut kidnappée pour servir d'exutoire à la folie d'un homme. Même les plus déments ne peuvent imaginer les tortures que l'enfant endura, nul ne peut imaginer la manière dont l'esprit de l'enfant se brisa. Alors qu'elle allait être mise à mort, ses pouvoirs, décuplés par la douleur et la haine, lui permirent de prendre le contrôle de ses bourreaux. Elle parvint donc à s'enfuir après avoir tué ceux qui l'avaient définitivement brisée. La jeune enfant disparue sans laisser la moindre trace. Les agents de Human Market nettoyèrent les dégâts et la vie reprit son cours.

Voici cependant quinze ans que Sorrow, la jeune ebon, enquête de manière à détruire Human Market et ses membres. Elle a donc décidé d'agir.

Elle est parvenue à découvrir l'identité des membres du conseil d'administration de Human Market. C'est elle qui s'est introduite chez Karl Mengus, après l'avoir séduit. Elle a ensuite pris le contrôle de son esprit avant de l'amener à s'infliger les supplices qui menèrent à sa mort. Une fois encore, ses pouvoirs lui permirent de mener le supplice à son terme sans perte de conscience. Accompagnée de membres du gang des Faster Pussycats, des femmes totalement dévouées à sa cause, elle a ensuite disséminé quelques preuves de l'existence de Human Market (les disques vidéo), espérant ainsi permettre la découverte de cette immonde société.

Quelques jours plus tard, en proie à son désir de vengeance, elle massacrait Tanisha Sebeth de la même manière.

Il ne reste désormais plus que huit membres au conseil d'administration de Human Market et ils ont très bien compris qu'ils sont la proie d'un prédateur plus dangereux qu'eux. Ils ont donc chargé leurs agents de suivre les personnages de manière à éviter que ne soit ébruitée l'existence de cette société, et de manière à éliminer celui qui ose s'en prendre à eux.

Dénouement

Ce dénouement n'a pas pour but de vous donner une simple clé vous permettant de conclure le scénario. Je vous propose ici plusieurs alternatives et diverses idées que vous serez libre d'utiliser comme bon vous semble, en fonction des investigations de vos personnages et en fonction des éventuelles suites que vous pourrez souhaiter donner à cette aventure.

• Si les personnages commencent à trop se rapprocher des Faster Pussycats, il est probable que la situation dégénère rapidement. Le gang de jeunes femmes est semblable à la plupart des autres clans frother, ultra violent. Elles feront tout ce qui est en leur pouvoir pour protéger Sorrow, quitte à tuer des agents ou à se sacrifier en essayant. Si le gang est éradiqué, les personnages pourront alors trouver des indices essentiels. Selon la suite que vous souhaiterez donner au scénario, ces indices peuvent être d'ordres différents : ils peuvent ainsi mener à Sorrow (les jeunes femmes peuvent avoir enregistré les meurtres en vidéo, il sera alors possible de voir Sorrow prendre le contrôle de l'esprit des victimes), ils peuvent mener vers Human Market (il s'agira d'une partie des renseignements accumulés par Sorrow et le Faster Pussycats au cours des dernières années : enregistrements audio et vidéo, dossiers confidentiels, rapports de filature...), enfin il peut s'agir de simples indices incriminant les Faster Pussycats dans les meurtres (Sorrow essayant ainsi de clore l'affaire avant que les personnages et les agents de Human Market ne remontent jusqu'à elle).

• Si les personnages commencent à s'intéresser de trop près à l'affaire des enregistrements vidéo HM, ils auront alors le déplaisir d'avoir affaire aux agents de la société Human Market. Bien sûr, une telle confrontation, si elle ne se solde pas par l'élimination des PJ, leur permettra de bénéficier de nouveaux indices pour explorer cette piste (lien entre les hommes qui ont tenté de les tuer et certaines sociétés servant d'écrans à Human Market, lien entre ces mêmes tueurs et certains des cadres dirigeants de la société...).

• Si les agents fouillent suffisamment, il est aussi possible qu'il puisse finir par comprendre qui est réellement Sorrow. Elle tentera alors de les sensibiliser à sa croisade contre Human Market. Mais ne vous y trompez pas, cette jeune femme est une sociopathe de la pire espèce. Elle n'hésitera pas un instant à éliminer les personnages si elle estime qu'ils peuvent représenter un risque pour elle. Et ses moyens d'action sont considérables : contacts en hauts lieux, influence sur le public et les éventuels sponsors des personnages, immense richesse... J'estime que *SLA Industries* est un jeu noir et désespéré c'est pourquoi Sorrow est perdue à jamais, brisée au-delà de tout espoir de reconstruction. Des monstres ont fait d'elle un monstre et, malheureusement, un monstre elle restera. Si vous souhaitez une fin plus heureuse, il est éventuellement possible que sa transformation en nécanthrope ou l'utilisation de très hauts pouvoirs de Healing (*rank* 20, *Soul caging*) permettent de lui restituer sa santé mentale. Dans tous les cas, une telle chose ne pourra se faire qu'après de nombreuses séances de jeu.

• En ce qui concerne Human Market, il est plus que probable que les récents événements n'affectent que peu la situation de cette entreprise. Karl et Tanisha seront rapidement remplacés et la vie continuera. L'univers de *SLA Industries* offre à de telles entités la possibilité de vivre avec une certaine impunité. Seule une action publique pourrait permettre le démantèlement d'une telle structure. Aujourd'hui vos personnages ont pu trouver les clés qui leur permettront d'ouvrir la boite de Pandore. La destruction de Human Market peut être la toile de fond d'une longue campagne, dont la résolution ne sera pas forcément heureuse...

Auteur : Geoffrey Picard
Illustrations : Bertrand Bès

Protagonistes

Sorrow

STATS

STR : 6	DEX : 10	DIA : 9	CONC : 13
CHA : 11	COOL : 9	FLUX : 30	HITS : 14

SCL 5a

Skills rank

Blade 1h : 7	Martial Arts : 8
Gymnastics : 8	Pistol : 6
Seduction : 10	Interview : 10
Diplomacy : 8	Communique : 8
Persuasion : 8	Torture : 10
Drive, Civilian : 5	Streetwise : 8
Literacy : 9	SLA Information : 7
Psychology : 8	

EBB Skills	**Rank**
Communication	20
Healing	14
Protect	18
Formulae	14

Avantages / Disadventages
Looks : Handsome (Rank 10)
Figure : Good (Rank 10)
Speech : Good
Psychose : Sociopathy (Rank 8)
Reputation : Good (Rank 9)

Equipement
Deathsuit • Ebb Medikit • Distracter • FEN 603 • MAC Knife

Sorrow est une ebon de toute beauté. Traumatisée par la terrible expérience qu'elle vécut durant son enfance, elle n'aspire désormais plus qu'à la vengeance. Voici près de quinze ans qu'elle accumule des informations sur les membres de la section "Human Market". Elle a finalement décidé de passer à l'acte.
Belle au-delà de tout ce que pourront avoir vu les agents, Sorrow possède un charme qui égale celui de bien des nécanthropes. Tout au long de l'aventure, elle sera vêtue de manière classique (tailleur, veste) et uniquement de vêtements de marque (il est probable que sa simple veste coûte plus que tout ce que peuvent posséder bien des agents). Son armure est en permanence dissimulée sous sa peau.

Faster Pussycats

Stats

STR : 7	DEX : 7	DIA : 5	CONC : 6
CHA : 8	COOL : 7	HITS : 14	

Skills rank

Unarmed Combat : 4	Pistol : 5
Rifle : 6	Blade 1h : 6
Running : 4	Climb : 4
Drive, Motorcycle : 6	Tracking : 4
Torture : 3	Intimidation : 4
Detect : 5	Survival : 5
Streetwise : 5	

Avantages / Disadventages
Drug Adduct – UV (Rank 5)

Equipement
MAC Knife • SP Vibro • Drug (Ultra Violence) • Striker motorcycle protection • Calaharvey Motorcycle

Les membres de ce gang ne sont qu'une dizaine. Exclusivement constitué de jeunes femmes relativement séduisantes, ce gang a été créé par Sorrow. Les Faster Pussycats agissent pour le compte de la jeune ebon, et elles lui seront loyales jusqu'à la mort.
Au combat, elles attaqueront de préférence à distance, puis elle se feront un shoot d'UV avant d'arriver au contact.

Men in Black

Stats

STR : 10	DEX : 10	DIA : 7	CONC : 8
CHA : 5	COOL : 6	HITS : 20	

SCL : 9b

Skills rank

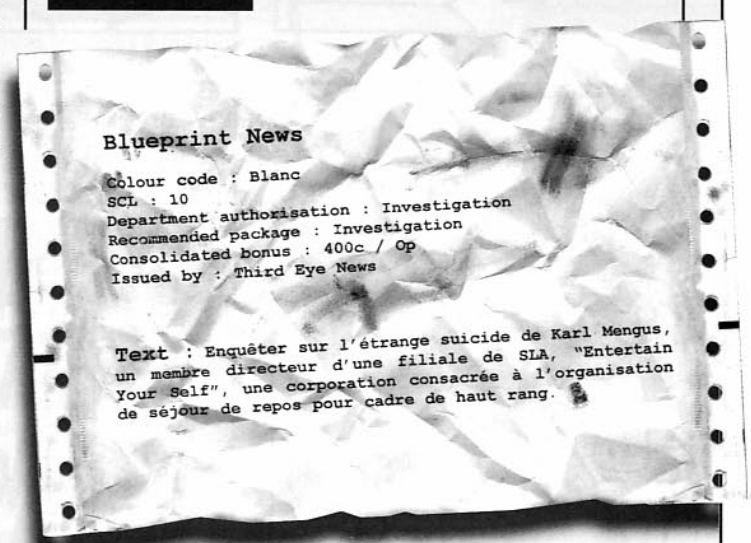
Unarmed Combat : 8	Blade 1h : 8
Detect : 6	SLA Info : 5
Streetwise : 4	Rifle : 8
Pistol : 8	Drive, civilian : 6
Running : 5	Climb : 5
Swim : 5	Tactics : 4
Intimidation : 8	Evaluate opponent : 6

Avantages / Disadventages
Psychosis – Psychopathy ou Sociopathy (Rank 3)

Equipement
HARD Armour • MAC Knife • FEN AR Assault Rifle

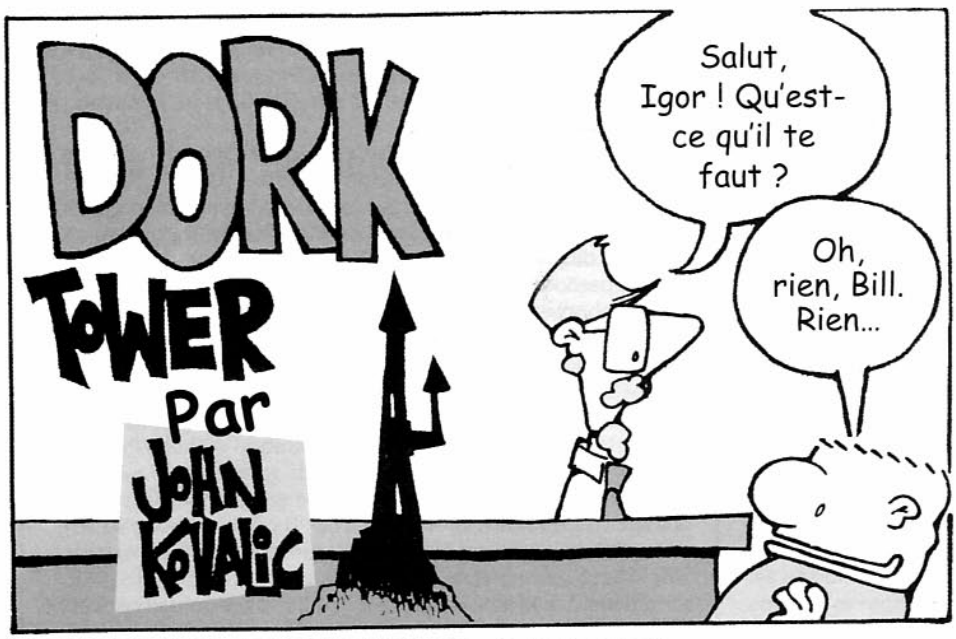
Ces hommes sont les agents du projet Human Market. Ils sont conditionnés pour obéir aux ordres les plus odieux. Ils savent que tout ce qu'ils peuvent faire n'est que dans l'intérêt de SLA. Nombre d'entre eux travaillent aussi pour la Cloak Division.

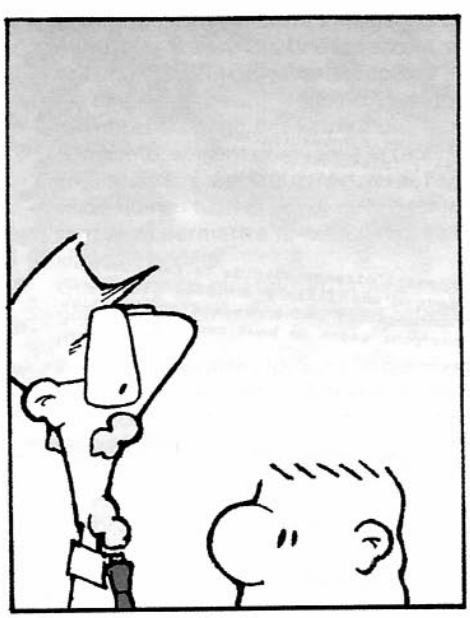
Annexe



Pour tout renseignement complémentaire n'hésitez donc pas à me contacter par courrier (adressé à la rédaction de Backstab), ou par e-mail (bullseye@club-internet.fr).

Dork Tower





Traduction : Léonidas Vesperini

Les cendres de la fidélité

Ce scénario s'adresse à des Inspirés plutôt expérimentés. La subtilité sera de mise, ainsi qu'une Compagnie sachant se servir de ses ressources (pouvoirs de l'Étoile, du Guide, de l'Archiviste, etc). Si des Élus sont présents parmi les Inspirés, il serait préférable que leur dragon s'absente quelques temps, quitte à servir de Deus ex machina lors de la bataille finale.

Le jour du Foyer

Voilà les renseignements que les personnages pourront glaner, que ce soit en interrogeant les hommes du Croc (C), ou en allant sur le terrain (T) :
- Les assauts ont commencé depuis deux mois. Ils sont de plus en plus désespérés et dangereux à chaque fois. (C)
- Les hommes semblent venir de la région située entre les deux lignes de forts (C).
- Les combattants ne sont pas très expérimentés. Aucun dragon de Kalimsshar n'est présent parmi eux. (C/T)
- Aucun avant-poste ennemi n'est installé dans un rayon de cinquante kilomètres autour du Croc. (T)
- Le royaume de Kali n'a aucun intérêt à attaquer la frontière solyrienne ; les autres nations se ligueraient alors instantanément contre elles. (C)
- À ce rythme de massacres, les habitants de la Plaine vitrifiée se condamnent à moyenne échéance à une vague de misère sans précédent. (T)

Synopsis

Les Inspirés vont enquêter sur une petite armée causant de graves troubles à la frontière des Royaumes de Solyr et de Kali. Ils vont s'apercevoir que son chef cherche la fille d'un seigneur qui tient un fort dans une passe stratégique. La Compagnie rencontrera alors une famille déchirée entre la rancune et le devoir, ainsi qu'un écailleux atteint d'une curieuse maladie. À eux de faire en sorte que l'Ombre de Kalimsshar ne vienne perturber un équilibre déjà bien précaire...

La frontière séparant les royaumes de Solyr et de Kali connaît plusieurs semaines de graves troubles, liés au soulèvement des habitants de la Plaine vitrifiée, la région s'étendant entre les deux lignées de fortifications. Une des citadelles des Crocs est ainsi fréquemment assaillie par de nombreuses vagues d'une armée plus ou moins improvisée. Les personnages, présents sur les lieux, ont été dépêchés soit par leur caste, soit par un royaume frontalier, afin d'utiliser leurs multiples talents à la défense de la forteresse.

Première partie : C'est la guerre !

Le Croc du Ponant

Cette gigantesque citadelle a déjà subi cinq assauts au cours des deux derniers mois. Mais ses trois murs d'enceinte ainsi que les cinq-cents hommes de la garnison ont suffi à repousser les quelques milliers de miséreux. C'est la première fois que le Croc connaît un tel conflit et le Commandeur de la citadelle

Le bois d'Éliankel

Les arbres sont dévorés par une mousse grisâtre, et seuls quelques rongeurs et de multiples races d'insectes improbables ont pu s'adapter à ces lieux. Ces derniers semblent emprunts de Fatalité. Ces bois recèlent en fait un charnier de Syrass, dont les corps ont été brûlés lors d'une bataille furieuse contre le Royaume d'Ankar. Une curieuse alchimie s'est alors opérée : les cendres des Syrass ont absorbé les réminiscences des sphères magiques présentes (Nature mais aussi Océan, à cause d'une importante réserve d'eau souterraine). Depuis leur âme vient corrompre les rêves des visiteurs imprudents, en jouant avec leurs échecs personnels ainsi que sur leur ressentiment collectif face à la "trahison d'Ankar" (voir plus bas).
En terme de jeu, les personnages devront faire chaque nuit un jet avec leur volonté + Tendance la plus élevée entre celles de l'Homme et du Dragon (diff.20). En cas d'échec, ils gagnent 1 cercle en Tendance Fatalité. En cas d'échec critique, 3 points. En cas de réussite ou réussite critique, rien ne se produit. Ces cercles sont provisoires : ils se perdront au rythme d'un tous les trois jours passés en dehors des bois.

ne peut pas expliquer les raisons de cette rage quasi suicidaire. Depuis le début des hostilités, le Fort a reçu des vivres du Royaume d'Ankar, ainsi que trois-cents hommes en renfort.
Le commandeur Merchurian est un protecteur (statut 4), réputé pour tenir ses hommes d'une main de fer... L'accueil des personnages a néanmoins été courtois, même si certains s'étaient révélés assez éloignés des traditions draconiques. Qu'ils s'agissent des Maîtres d'Armes de la Cité d'Ankar, des autorités solyriennes ou des Maîtres de castes, il fait en effet confiance aux mandataires des personnages.
Les personnages ont quatre jours pour s'acclimater, avant le prochain assaut. Aucun prisonnier n'a été fait précédemment. Les personnages devront donc se renseigner directement auprès de la garnison (voir encadré).
Au soir du troisième jour, des éclaireurs reviennent au fort pour annoncer qu'une nouvelle armée est en marche...

L'assaut désespéré

Les nuages noirs accumulés dans le ciel ne sont pas naturels. Ils vont permettre aux cinq-mille révoltés d'agir, car la plupart d'entre eux percent les ténèbres du regard. Au sommet d'une tour, les personnages contemplent les carrés de fanatiques qui s'amassent sur la plaine, attendant que le noir fuligineux ait noyé les derniers feux du jour.
Certains éclaireurs auraient repéré des Mages parmi eux, mais les Dragons semblent par contre être totalement absents ; ce qui corrobore le fait que le Royaume de Kali n'a rien à voir dans l'histoire.
Néanmoins, des armes de siège ont été bricolées à la hâte (béliers, catapultes et autres balistes), ultime injure aux Interdits draconiques, et des cavaliers corrompus encadrent les hordes.
Une véritable marée humaine s'abat rageusement sur les murailles, houle aveugle de miséreux désespérés, aux visages pâles et émaciés et à l'équipement sommaire : bâtons de guerre ferrés à la hâte, épées d'un métal mal fondu, frondes... Si les personnages combattent, les armes de leurs adversaires se casseront sur un 1 au jet d'attaque.
Au cours de la bataille, deux défenseurs parmi les plus actifs se métamorphoseront dans leur forme draconique originelle (Dragons de Pierre et de Feu), et iront faucher les troupes présentes. Le dragon de Kroryn adoptera ensuite sa forme élémentaire, une dévastatrice tempête de flammes, avant d'attaquer les Mages de l'Ombre retranchés dans les dernières lignes.
Quant aux Inspirés, à eux de décider s'ils s'impliquent activement dans le combat. Ils peuvent défendre une brèche ouverte par une attaque magique, récupérer des blessés afin de les mener hors du champ de bataille, tenter une sortie...
Au petit matin, les assaillants capituleront devant les murailles inexpugnables et les combattants expérimentés, galvanisés par la présence des deux dragons.

Le point du jour

Après cet acte de bravoure collective, Merchurian et ses seconds ne tarderont pas à interroger les prisonniers. Un pauvre hère avouera que la région est sur le point de s'embraser : une colonne de guerrier, surnommée la Phalange grise, sème en effet le trouble sur la plaine, apparaissant et disparaissant à chaque fois mystérieusement. Les rares survivants - car il s'agit de véritable massacre - témoignent que ces soldats portaient la rune du feu dédiée à Kroryn. Affamés, ils ont estimé ne plus avoir rien à perdre et ont tenté ces assauts désespérés afin de se venger.
Avec un jet réussi en Intimidation (diff. 15), les PJ pourront aussi obtenir un renseignement d'importance pour la suite : les corrompus présents parmi les révoltés ne sont pas "fournis" par Kali, mais sont plutôt des bannis qui se sont rabattus sur la conquête de portions entières de la Plaine vitrifiée.
Sachant cela, Merchurian révélera aux PJ les véritables raisons de leur présence en ces lieux. Il se doutait que la région connaissait des troubles, et a donc demandé des personnes d'aspect plus cosmopolite que ses hommes pour aller enquêter. La Compagnie, rongée par le remords d'avoir du se défendre face à des miséreux, ne refusera certainement pas une petite expédition.

La Plaine vitrifiée

Les personnages chevauchent donc sur une terre argileuse et grise, à la végétation étique, juste quelques bosquets et cultures autour de points

d'eau irriguant les alentours grâce à un système de canaux. La population est réfugiée dans des collines garnies de fortifications dressées à la hâte. Des corrompus exilés n'ont pas hésité à ériger de multiples baronnies et comtés, réduisant d'une main de fer les autochtones en esclavage.

Les personnages tenteront certainement de lier connaissance avec la population. Deux types de réactions prédomineront : soit des réflexes de xénophobie et de défense, soit des demandes de secours. Dans le premier cas, les personnages risquent d'être pris à partie par une foule haineuse, qui peut très bien les prendre pour des éclaireurs de la Phalange grise, ou tout simplement les dépouiller de leurs vivres. Dans le second cas, les personnages les plus sensibles auront du mal à résister aux appels à l'aide d'une population réduite à la famine. Les bons soins prodigués permettront à la Compagnie de récupérer de précieux renseignements sur la Phalange.

Des traces dans la boue

Au bout de quelques tristes journées, les personnages se rendront compte que la Phalange grise est sans cesse accompagnée d'une brume... grise. Son périmètre d'action s'étend dans un rayon d'une soixantaine de kilomètres à l'Est de la Plaine vitrifiée, vers la frontière du Royaume d'Ankar. Aux personnages de se débrouiller, tant bien que mal, pour retrouver sa piste. Voilà quelques idées. Un Élu peut demander à son compagnon draconique d'effectuer des reconnaissances aériennes. Le Guide peut avoir un curieux présage : un bois dont les racines baignent dans une mare de sang. En dernier recours, les personnages peuvent rencontrer un combattant blessé et emprisonné à l'intérieur d'un village. Mais mieux vaut ne pas trop leur faciliter la tâche...

Quoi qu'il en soit, les indices les mèneront au bois d'Éliankel, situé à vingt kilomètres des contreforts rocheux. Aucun habitant n'acceptera de les suivre là-bas ; les bois sont en effet réputés hantés.

La Phalange Grise

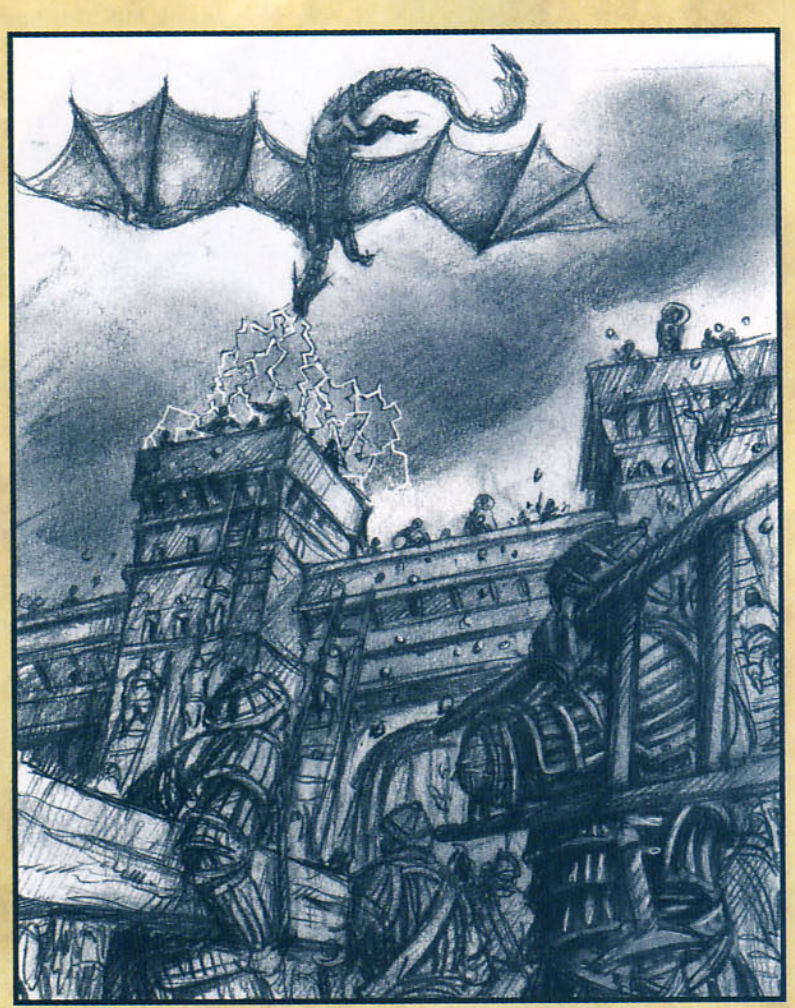
Celle-ci comprend cent-vingt hommes dont la moitié sont des combattants, et l'autre des artisans ainsi que des sans-castes. Elle est dirigée par le capitaine Ernk. Partie depuis trois mois à la recherche de Kyriana, la fille du seigneur Keredrin (voir deuxième partie), la phalange a eu la mauvaise idée de prendre comme arrière base un fort abandonné, situé sur une colline surplombant les bois d'Éliankel. Leur conscience imbibée des traditions draconique a alors été mise à rude épreuve par des cauchemars récurrents (voir encadré). Ils ont alors commencé à massacrer la population locale, la tenant responsable de la disparition de Kyriana. Quant à la brume qui enveloppe la phalange lors de ses déplacements, il s'agit d'un curieux effet magique. Enuard, un magicien de la sphère du feu accompagnant la phalange, a voulu en effet étudier une étrange clairière. Il s'agissait en fait du lieu du charnier. Tentant un sort d'Invocation, Enuard s'est trouvé brusquement connecté avec un concentré de sphères magiques teintées par l'essence même de Kalimsshar. Depuis, il peut manipuler une sorte de brume poisseuse, charriant des effluves de cadavres brûlés. Mais son âme s'est corrompue (Tendance fatalité à 5 !). Il représentera un adversaire de poids.

Honneur et fidélité !

Les membres de la famille Keredrin sont les descendants d'un des Élus de Kroryn. En preuve d'amitié, celui-ci leur fit don d'une Écaille, Le Cercle de la Colère, cachée depuis au sein de la forteresse. Le secret de son existence et la manière de l'utiliser se transmet au successeur, à chaque génération. Le Cercle de la Colère est un bouclier rond d'un mètre de diamètre sur lequel sont représentés la forteresse et les contreforts montagneux des alentours. En versant son sang dessus, on manipule les réserves de lave et autres jets de vapeur qui stagnent dans des cavités (la chaîne de montagne possède de nombreux volcans en somnolence, résultant d'un long repos de Kroryn en son sein). Seuls les membres de la famille Keredrin peuvent utiliser ces pouvoirs.

Le Fort d'Éliankel

La phalange n'en sort plus depuis plusieurs jours. Y pénétrer ne présentera aucune difficulté pour des personnages débrouillards. De multiples brèches facilitent la tâche ; il suffira juste de passer outre les tours de garde. Après, la suite des événements est laissée à votre discrétion. Faites juste en sorte qu'ils puissent se lier au capitaine Ernk, et qu'ils désirent en savoir plus sur la Forteresse Keredrin.
Voilà quelques pistes :
- Avant d'accéder à la forteresse, les PJ peuvent rencontrer un des soldats de la phalange errant dans les bois. Il semble avoir perdu la raison, mais les personnages peuvent lui soutirer qu'on le force à "massacrer ces pauvres gens".
- Vous pouvez faire en sorte que la Compagnie arrive à la nuit tombée. S'ils dorment, ils feront les cauchemars, avec les conséquences décrites dans l'encadré "Le bois d'Éliankel".
- Bref, les PJ se rendront compte que la phalange doit sortir de ces bois ! La solution la plus radicale reste le feu (mais il faudra s'appuyer sur la magie des Vents et/ou du Feu). D'autres moyens plus subtils existent, comme kidnapper leur capitaine afin qu'il retrouve ses esprits après quelques jours de repos hors des bois.
Faites confiance à l'ingéniosité de vos joueurs. Le cas échéant, n'hésitez pas à orienter une fois de plus les intuitions du Guide.
Le capitaine Ernk, pour remercier les personnages, leur racontera une partie de son histoire (enlèvement de Kyriana, le funeste destin de la passe...) et les invitera au Fort Keredrin.



Deuxième partie : La forteresse Keredrin

Cette partie va se dérouler autour de la forteresse du seigneur Keredrin. Celle-ci domine une vallée encaissée et étroite. Accrochée à la falaise, elle condamne la Passe de Keredrin reliant la Plaine vitrifiée à la ville d'Ankar. La forteresse est divisée en deux parties, reliées par un pont de pierre enjambant le gouffre où coule un mince filet d'eau glaciale.
Le château se dresse sur un flanc qui domine un passage à flanc de falaise (quatre hommes de front). Un escalier taillé à même la roche relie le passage à la forteresse. La position et la structure de la place forte sont telles qu'il est pratiquement impossible pour une troupe de fantassins d'emprunter le passage sans l'accord du seigneur des lieux. En effet, il est possible de déverser eau bouillante et pierres sur le passage, de plus des galeries creusées dans la roche permettent à des piquiers de pousser directement les imprudents dans le précipice.

L'accueil

Les aventuriers accompagnent la Phalange grise sur la route menant à Keredrin, avant d'emprunter l'escalier de pierre qui les amène devant la porte de la place forte.
Ernk est accueilli avec beaucoup de respect par l'ensemble des soldats. Ces derniers jettent des regards hostiles aux PJ, si ceux-ci arborent des signes d'appartenance à un dragon en désaccord avec Kroryn. Ils seront contrits d'apprendre que Kyriana n'a pas été retrouvée, et un murmure de mécontentement ne tardera pas à monter des

badauds amassés. Des chambres sont mises à la disposition des personnages. Ils seront appelés lorsque le seigneur sera prêt à les recevoir.

Première audience et dîner du soir

Au coucher du soleil, les PJ sont mandés par le seigneur Eriak de Keredrin. La salle d'audience est une pièce haute de plafond, décorée par une impressionnante collection d'armes ébréchées. Au bout de la salle siège le seigneur. Affaissé dans son fauteuil, il semble fatigué. Il fera de gros efforts pour se maintenir droit et fier pendant tout l'entretien. Après leur avoir souhaité la bienvenue, il les remerciera pour le service qu'ils ont rendu à son homme lige, le capitaine Ernk. Puis il expliquera l'importance stratégique de la passe et sa situation isolée, sans faire de reproches à Ankar (il est bien trop fier pour cela). Il les convie ensuite au dîner du soir où ils auront l'occasion de rencontrer les personnes qui font vivre la passe de Keredrin et parmi eux le capitaine Ernk, le capitaine Radir (son second), le bourgmestre Moradirn et Elenia, la dirigeante du conseil des anciens.

Après les présentations d'usage, Eriak demandera à chaque personnage de narrer son histoire (origine géographique, caste etc.). Les autres convives poseront ensuite quelques questions polies. Les personnages pourront remarquer qu'une des places est restée vide, à droite de sir Eriak, témoignant de l'absence de sa fille. Personne ne mentionnera son nom durant toute la soirée.

La vie quotidienne au Fort

Dès le lendemain, chacun va reprendre ses habitudes. Nous vous donnons un petit descriptif des occupations habituelles des habitants de Keredrin.

Dans la place forte, la journée se passe au gré d'une multitude d'exercices militaires. Ernk supervise régulièrement les entraînements et patrouille souvent à l'extérieur. Son second, Radir, organise les patrouilles dans le château. Une autorisation du seigneur Eriak est nécessaire pour pénétrer dans la bibliothèque, qui renferme de vieux ouvrages consacrés à Kroryn et à la conduite de ses fidèles. Les principes énoncés dedans sont depuis longtemps réformés, mais il semble qu'ils soient encore appliqués ici. Dans *Les chroniques de Keredrin,* les Inspirés pourront trouver une référence à un don de Kroryn fait à la famille, il y a de cela quelques siècles. Mais la lecture d'un tel livre est normalement interdite. Dans les livres accessibles, les PJ découvriront qu'Ankar doit théoriquement apporter une aide conséquente à la passe de Keredrin, en vertu d'un vieux traité. Des cartes montrent aussi l'importance stratégique de la place.

Dans le bourg, la population est occupée à bêcher et semer dans les cultures en terrasse pendant que d'autres surveillent les troupeaux de chèvres ou travaillent dans une mine située à deux heures de marche. Les rues s'animent un peu en soirée et les auberges se remplissent. Les villageois sont plus ouverts que les militaires et les Inspirés seront facilement acceptés.

Voici les informations qu'ils pourront obtenir :

- On dit que la montagne gronde si la passe est vraiment en danger, mais cela n'est pas arrivé de mémoire de vieux villageois.
- D'ailleurs le dragon du seigneur Eriak, et de ses descendants avant lui, n'apparaît plus beaucoup. Les aurait-il abandonné ?
- Ernk part régulièrement vers l'ennemi pour des raisons inconnues ; sûrement pour vérifier qu'il ne prépare rien.
- Kyriana est aimée. Plus présente et proche de la populace que son père, elle se préoccupe du sort des villageois. Par contre, sa disparition commence à les inquiéter.

Les personnes importantes

Eriak Keredrin est miné par le chagrin depuis que son compagnon draconique montre des signes de faiblesse. Les idées si opposées de sa fille et de Ren'stir l'ont abattu. Eriak se repose de plus en plus sur Ernk.

Ren'stir s'éloigne progressivement d'Eriak pour se rapprocher de sa fille. Il est très faible et vit dans une caverne dont l'accès passe par les appartements du seigneur.

Ernk est un homme dur et sévère. Il n'a pas beaucoup d'intérêts en dehors de la protection de la passe. Il ne supporte pas l'attitude de Kyriana qu'il soupçonne de connivence avec l'ennemi.

Radir se montre plus nuancé que son supérieur. Il a beaucoup de curiosité pour l'extérieur et tentera de nouer conversation avec les PJ. Peut-être leur confiera-t-il les soupçons d'Ernk vis-à-vis de Kyriana.

Moradim est quelqu'un d'ouvert. Il regrette l'isolement de son village et a essayé à plusieurs reprises de changer les choses.

Jadral, son fils aîné, est un chasseur expérimenté qui connaît particulièrement bien les alentours. Le père et le fils savent que Ren'stir est malade. Jadral connaît un chemin long et dangereux qui mène à la

L'intrigue

Ren'stir, le dragon lié à Eriak, a contracté le virus il y a une trentaine d'années. À l'approche de la mort, ses convictions affaiblies, il a contacté un des rares dragon corrompu de Szyl pour lui demander un remède. Les autorités de Kali ont sauté sur l'occasion. Simultanément, Kyriana a commencé à développer un Lien avec lui. Elle est prête à tout pour le sauver, y compris à pactiser avec les corrompus, seul espoir qui lui reste. Le seigneur Eriak essaie de cacher le fait que son dragon ainsi que sa propre fille lui ont demandé à plusieurs reprises d'accepter les envoyés de Kali. Cependant la disparition récente de la jeune fille et l'attitude étrange du seigneur ont mis la puce à l'oreille d'Ernk, qui a décidé de partir à sa recherche.

Les lignes du destin

Ce scénario doit rester ouvert, et peut-être que les personnages auront trouvé les solutions pour éviter ce drame. Ils ont peut-être pu se rendre à Ankar auparavant, par exemple. Juste pour apprendre que les liens avec la passe avaient été rompus suite à une querelle entre la famille de Feyd Kar, le Grand Maître de la Caste des combattants, et la famille Keredrin, il y a des siècles de cela. Mais devant l'imminence du danger, Ankar ne refusera pas son aide. D'autant que sa propre survie en dépend... Les personnages peuvent aussi tenter de faire changer d'avis Kyriana, surtout s'ils arrivent à nouer des liens avec son dragon. Elle leur remettra alors le bouclier de son plein gré, mais périra néanmoins des mains d'Ernk, qui n'aura pas pu supporter sa trahison.

Prophecy

Protagonistes

Ernk, capitaine de la garde
Combattant de statut 4
Eluard, magicien à l'âme corrompue.
Mage du feu de statut 2
Kyrian de Keredrin
Combattante de statut 3
Eriak de Keredrin
Combattant de statut 5
Ren'styr
Dragon de Kroryn adulte
Les Combattants de la Forteresse Keredrin
Combattant de statut 1 ou 2
Corrompus types
Voir les caractéristiques fournies page 279 du livre de base.
Séides types
Voir les caractéristiques de Kalesha Valendros, page 286 du livre de base.
Tzelfyï et Elnzel , Jeunes Dragons de Szyl corrompus
Passés du coté des serviteurs de Kalimsshar, ces deux dragons apparaissent à la bataille de Keredrin. Ils utiliseront leurs pouvoirs pour faire naître une tempête surnaturelle, afin de faire chuter les défenseurs du haut des murailles.
Se baser sur les caractéristiques fournies dans *Les Grands Dragons* page 101.
Compétence de Magie supplémentaire : Sphère de l'Ombre 5.
Sorts supplémentaires : Globe ténébreux, Nuage nauséabond, Mur d'ombre (Sorts de la sphère de l'Ombre).

grotte du dragon. Il sait également que Kyriana, dont il est l'ami et le confident, se cache dans la mine, non loin du village. Mais ces informations seront difficiles à obtenir.

Les envoyés de Kali. Varalda, Drache et Fultir se dissimulent parmi les mineurs habitant dans des grottes autour de leur lieu de travail. Drache repartira rapidement afin de servir d'éclaireur à des troupes en provenance de Kali. C'est Fultir qui s'occupe de Kyriana. Il est très persuasif, manipulateur et relativement rusé. Mais Kyriana est désormais totalement convaincue par leurs idées.

Le retour de Kyriana

Quelques jours après l'arrivée des personnages, Kyriana quittera la mine et apparaîtra aux portes de la forteresse, saine et sauve. Elle demandera audience à son père, sous l'œil bienveillant de badauds qui l'ont suivie dès qu'ils l'ont vue traverser le village. Là, elle aura une discussion franche et directe avec le vieux seigneur, lui demandant, après un long argumentaire, d'accepter l'aide du Royaume de Kali, afin de sauver la Passe et Ren'stir de leur destin inéluctable. Le père, malgré son affaiblissement, ne répondra pas tout de suite et demandera le temps de la réflexion. Sa fille lui révélera une menace à peine voilée : une armée du royaume de Kali est en route, afin de conquérir la passe. Puis elle se retirera dans ses appartements, sûre de son effet. Eriak se précipitera alors chercher le Cercle de la colère. Il ne le trouvera pas, et comprendra alors l'assurance de la fille. Kyriana l'a en fait caché, au sein de la mine. Son propre sang pourra l'activer au moment crucial, certainement pour soutenir les forces de Kali. À ce moment-là, Eriak demandera de l'aide aux Inspirés.

À eux d'organiser la défense de la Forteresse, et d'enquêter sur la disparition du Cercle de la colère. C'est Jadral qui a la solution : il sait où Kyriana se cachait, et qui la fréquentait. Pendant ce temps, Eriak aura aussi la faiblesse de se confier au capitaine Ernk, qui fera arrêter immédiatement la jeune femme. Ce sera la faiblesse qui perdra Jerdral ; celui-ci cherchera en fait à rencontrer Kyriana, en prenant d'immenses risques. Aux Inspirés de l'arrêter à ce moment-là, puis de l'interroger. S'ils sont suffisamment habiles, le Cercle de la colère sera à nouveau aux mains du seigneur Eriak, qui détiendra alors une arme décisive face à ses adversaires.

La Bataille de Keredrin

La journée suivant ces événements, une armée de cinq-mille hommes pénétrera dans la passe de Kérédrin, alors que l'état d'alerte aura mobilisé tous les hommes et femmes sachant se battre à l'intérieur du domaine, soit en tout trois-mille personnes. Le problème, c'est que les forces de Nadjar sont épaulées par deux dragons de Szyl corrompus, alors que l'unique dragon de la Passe est gravement malade. La clé de la victoire réside donc dans le Bouclier, et dans l'éventuelle contribution des dragons des personnages à la bataille.

Voilà quelques brèves pistes pour la conclusion du scénario :

- Les personnages pourront s'étonner de l'absence du seigneur lors du point d'orgue de la bataille. En le cherchant bien, ils pourront le trouver dans les geôles, muet de stupeur devant une scène affreuse : Ernk, devant le cadavre de Kyriana, les mains rougies par le sang. Il vient juste de l'étrangler, alors que le seigneur rendait visite à sa fille pour tenter de la raisonner. Les personnages n'auront plus qu'à accompagner un vieillard tremblotant au sommet de la tour. Il s'ouvrira alors les veines afin de répandre son sang sur le Cercle de la colère, et des filets de lave jailliront des alentours pour noyer les troupes ennemies.
- À la mort des deux Élus du dragon du Feu, la terre tremblera et une éruption laissera place à un Ren'styr qui a décidé de jeter ses dernières forces dans la bataille.
- Si les personnages ont décidé de prévenir le Royaume d'Ankar, situé à une petite centaine de kilomètres de la passe, celui-ci enverra des renforts mais ils arriveront presque trop tard...

Un funeste destin

La famille Keredrin s'éteindra. Le dernier geste de l'Enfant de Kroryn dévoué à la famille sera d'effectuer un dernier vol à l'intérieur de la passe, ses ailes et son souffle détruisant les contreforts rocheux au fur et à mesure de son passage. Il mourra enseveli sous les décombres qui condamneront définitivement la Passe de Keredrin.

Auteurs : Raphaël Mournat et Gaël Oizel
Illustrations : Emmanuel Michalak

Hadès, la citadelle silencieuse

Il est des forteresses dont les murs ne pourront jamais tomber. Hadès est l'une d'entre elles. Cette (trop) petite aide de jeu est utilisable pour n'importe quel univers med-fan (ou, avec un peu d'adaptation, n'importe quel autre univers). Elle présente les grandes lignes d'une citadelle enterrée, et des pistes à exploiter (pas plus). À vous de changer les noms, l'emplacement et quelques détails pour mieux coller à votre campagne.

Les rites du silence

Les Sœurs du Silence ne sont pas des religieuses mais plutôt des inspirées. Le silence est leur seul vœu et elles peuvent avoir un compagnon (bien que l'homosexualité soit plutôt la règle parmi elles), boire, manger et s'enrichir si elles le désirent. Force est de constater qu'aucune d'entre elles ne cède à la tentation. L'ascétisme et la rigueur dont elles font montre forcent le respect des larrons et autres visiteurs peu recommandables.
Les rites du silence sont des communions avec les esprits de la terre qui entourent la citadelle et qui furent attirés par la magicienne, puis par les prières des moines trappistes. Ce sont ces esprits qui empêchent les excavations de s'effondrer, qui protègent les lieux contre des invasions et dévient la rivière souterraine qui alimentait autrefois les douves. Ils ne réclament qu'une chose : le silence. C'est pour cette raison qu'on parle si peu dans la citadelle et que les bavards sont chassés. Les rites sont aussi là pour le rappeler (même si personne d'autre que les sœurs ne le comprend).

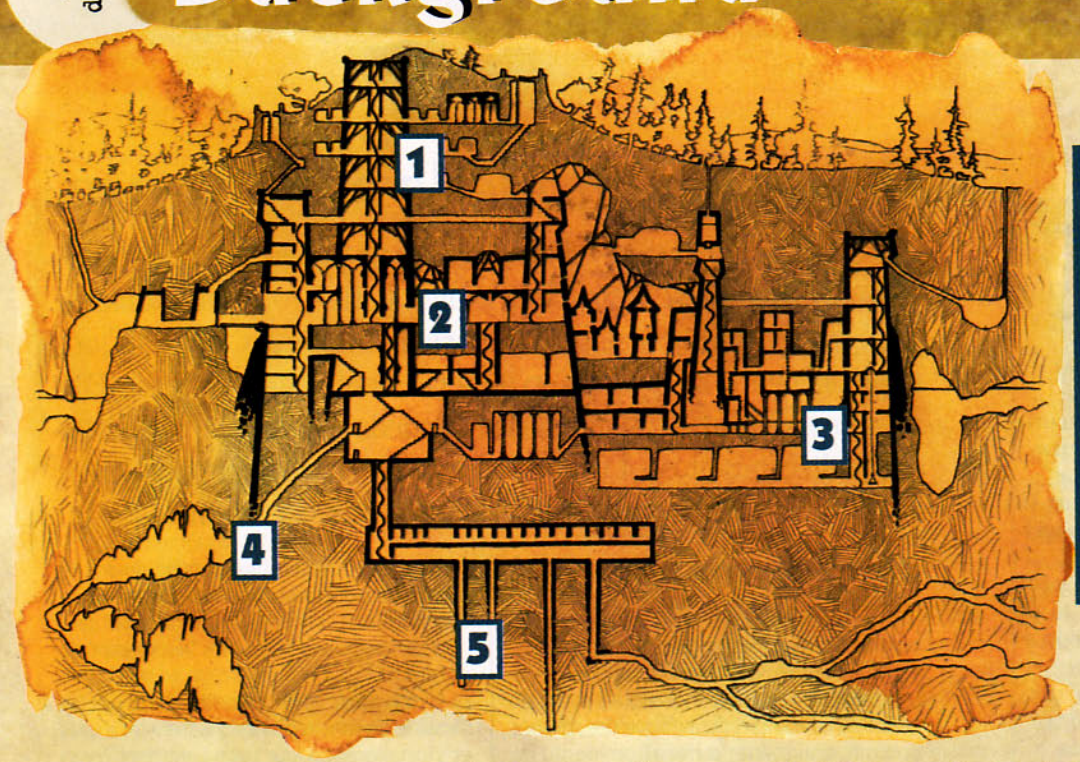
Un cri étouffé

L'étrange destin de la citadelle silencieuse commence il y a fort longtemps. À l'époque, elle avait été bâtie à la va-vite sur une petite colline et se résumait à quelques murs de bois. Ses habitants n'étaient que des paysans apeurés, craignant l'arrivée imminente de hordes barbares. Ces dernières ne vinrent jamais, mais la construction fut renforcée, ainsi que la paranoïa des autochtones qui trucidaient les voyageurs pour que personne n'entende parler d'eux. Une des familles (la plus vindicative) prit le pouvoir et installa une dynastie tyrannique et isolée. La région était, du coup, considérée comme maudite (rares étaient ceux qui en revenaient, mais en plus des créatures sauvages y rôdaient).
Un soir pourtant, une magicienne se présenta aux portes de la citadelle, y demandant un refuge pour la nuit. Le chef en place accepta, abusa d'elle, lui coupa la langue et la fit jeter au plus profond d'une oubliette. Juste avant de mourir de ses blessures, elle maudit l'endroit : puisque que le château se voulait secret et imprenable, il le serait. Se faisant, elle fut entendue par les esprits de la terre qui vengèrent son martyre. Ils provoquèrent un tremblement de terre, suivi d'un effondrement de la colline et d'une coulée de boue, qui scella le destin du bâtiment et de ceux qui s'y trouvaient. La citadelle fut oubliée de tous, enfermée dans la roche et la terre. Ce n'est que plusieurs siècles plus tard qu'un groupe de moines itinérants repéra le sommet du donjon, émergeant de quelques mètres. Ils explorèrent toutes les pièces encore accessibles et décidèrent d'y installer des trappes pour leurs frères contemplatifs. Les Trappistes s'y cloîtrèrent pendant de nombreuses années, excavant les parties principales du château, respectant leurs vœux de silence. Creusant de nouvelles salles, découvrant une rivière souterraine, descendant jusqu'aux caves, ils arrivèrent aux oubliettes. Ce qu'il advint d'eux reste un mystère. Les frères de leur ordre n'eurent plus de nouvelles et trouvèrent le monastère souterrain abandonné et en partie effondré. Les traces aux murs les effrayèrent tant qu'ils scellèrent les lieux avant de partir.
Le temps passa et des bandits attirés par les histoires de trésors cachés brisèrent les scellés et s'installèrent à leur tour. Leur chef, Yvan l'adroit, fut transformé par la sérénité sépulcrale des lieux. Il fonda une dynastie mystique qui règne encore sur la région, certes en pillant les marchands, mais aussi en servant de refuge aux miséreux, aux fuyards et autres larrons cherchant à revendre le fruit de leurs larcins. La forteresse est devenue le premier marché noir de la région.
Hadès est la citadelle silencieuse car il est interdit d'en parler, mais aussi car il est très mal vu d'y parler…

Le chemin du silence

La citadelle enfouie est heureusement placée au cœur d'une forêt bordée par trois routes marchandes (vous pouvez la placer non loin d'une grande ville). Personne ne revendique ce lieu puisqu'il est toujours considéré comme maudit. Par contre, tout le monde connaît l'existence du château enfoui et de son marché illégal. Pour s'y rendre, il faut généralement être parrainé, avoir une bonne raison d'y aller (une marchandise précieuse, une mission, une offre particulière) et payer un droit de visite. Des guides silencieux contactent ceux qui désirent faire le voyage et qui le font savoir. Une fois, une seule, des brigands ont usurpé le titre de guide et pillé un émissaire. On dit que leurs cris résonnent encore dans les profondeurs d'Hadès.
Une fois non loin de la citadelle, le guide explique rituellement les règles des lieux.
On ne parle que par nécessité. Les bavards ont la langue tranchée.
On ne jure pas, on ne blasphème pas. Les incroyants ont l'âme arrachée.
On ne combat pas, sauf dans les lieux prévus à cet effet. Les idiots sont tués.
On obéit toujours aux ordres des Sœurs

Background



la citadelle actuelle

On peut très bien imaginer que Hadès la silencieuse ait été récupérée par quelque original ou une organisation secrète à notre époque. Ainsi, elle peut faire le bonheur d'un vilain à *James Bond*, d'un groupe de vampires, d'une organisation de chasseurs ou d'une secte aux agissements indicibles. Pour plus de réalisme, il faudra ajouter plus d'arrivées d'air et un réseau électrique assez puissant (et donc repérable). Pour le reste, saupoudrez de quelques alarmes et d'une chambre des tortures plus élaborée, et le tour sera joué.

du Silence, les descendantes d'Yvan l'adroit, mais aussi les gardiennes de la sérénité et la pérennité des lieux.
On ne doit jamais parler d'Hadès ou de son emplacement.
La fin du voyage se fait les yeux bandés, de nuit et dans le silence.

Le monde muet

Décrire Hadès dans le détail est inutile. Il y a trop de pièces, de salles, de chambres et de couloirs et ce n'est pas l'objet de cette aide de jeu. Par contre, il y a quelques lieux importants pour les visiteurs, qui justifient à la fois l'existence et le respect que l'on doit porter à la citadelle du silence. Mais avant tout chose, quelques généralités.
L'éclairage est assuré par de nombreuses torchères qu'il est interdit de toucher. Des lanternes individuelles sont autorisées mais les torches sont interdites. Elles dégagent trop de fumée. Dans certaines sections (les plus basses), des champignons fluorescents baignent les couloirs dans une douce lumière bleutée. Les flammes sont proscrites car les champignons en question réagissent mal à la chaleur et diffusent des gaz nocifs.
D'autres sections (encore plus bas), elles, sont dans l'obscurité la plus totale. Généralement quand les Sœurs du Silence n'équipent par un lieu de torchères, c'est qu'il ne fait pas bon s'y aventurer et qu'en cas de besoin elles n'interviendront pas.
Justement, dans ce repère de fripouilles, il existe une loi. Ce sont les descendantes d'Yvan qui s'assurent qu'elle est respectée. En fait, en général, il s'agit de jeunes filles recueillies, adoptées et éduquées par les Sœurs les plus anciennes, et non de véritables descendantes du brigand. On les repère au bandeau qu'elles portent sur les yeux. Elles peuvent reconnaître une personne à sa voix mieux qu'à son visage. De même, elles se battent aussi bien dans le noir qu'en pleine lumière. Elles parlent le minimum possible, ayant fait vœu de silence et dorment dans les anciennes cellules des trappistes. Elles n'ont pas de religion mais interdisent le blasphème quel qu'il soit. On dit qu'elles sont inspirées par l'esprit de la magicienne ayant maudit la citadelle. D'autres pensent plutôt qu'elles ont un rôle de gardiennes, justement contre l'esprit tourmenté de la fameuse magicienne martyre. Pour chaque transaction, elles prennent entre un et dix pour cent de taxe. Les tricheurs, les voleurs, les menteurs savent qu'ils risquent au mieux le pilori, au pire la grande torture publique si elles les prennent.
À leur tête, le seigneur Hadès dirige la citadelle, seul mâle régnant. Il a le droit de désigner un descendant mâle qui prendra sa place à sa majorité. Son pouvoir est symbolique mais les sœurs le respectent. Il dirige les rites du silence (voir encadré) et ouvre ou ferme le marché à sa guise. Le seigneur actuel se nomme Robur III. Il redoute l'année prochaine, quand son successeur sera majeur, car il devra trouver une place dans la citadelle et se rendre utile. Actuellement, il cherche un moyen d'éliminer son propre fils "par accident". Ce dernier est un fourbe qui se doute des intentions de son père et qui souhaite, lui, le "suicider un peu". Ce petit monde vit dans les cinq parties principales de la citadelle.

1 - Le donjon : composé de sept étages où sont filtrés les espions, les véreux, les faux miséreux, il est le passage obligé pour tout nouvel arrivant. Le troisième étage (en partant du haut) fait office de salle de punition. Un échafaud, un gibet, un pilori, une bassine de noyade, tout y est.
2 - Le marché se trouve à l'ancien niveau du sol. C'est la salle la plus importante et plusieurs annexes la complètent. On y trouve de tout, sauf des esclaves. On y vend de tout, mais en silence. Il faut parler par geste ou par chuchotement. Trois cantines et dortoirs font office d'auberge, même si les visiteurs ne s'attardent jamais en Hadès.
3 - Le temple des trappistes s'étend un peu partout, servant de refuge aux Sœurs du Silence qui y vivent et y communient. C'est aussi par certains de ces lieux que passe l'air permettant à tout ce monde de vivre sous terre. C'est également là que les conflits armés se règlent (sous l'œil vigilant des sœurs). Les armes bruyantes sont interdites et les combattants se voient confier des masses d'arme ou des marteaux de guerre. Le seigneur Hadès vit dans le plus luxueux des temples, celui du marché.
4 - La rivière souterraine et les grottes naturelles : elles servent à alimenter la citadelle en eau, mais surtout à évacuer les déchets. Le courant est fort et peu parfois emporter un homme solide. Nul ne sait où va la rivière. Il en va de même pour les cavernes naturelles et les nombreux couloirs qui plongent dans la roche. Nul ne sait où ils mènent mais il est probable qu'ils ne sont pas totalement inhabités.
5 - Les oubliettes : la partie la plus basse de la citadelle est évitée car, contrairement au reste de la construction, elle est instable. De plus, l'âme en peine de la magicienne est effectivement toujours active. Si elle se sent menacée, elle peut faire appel à soixante pauvres moines zombifiés.

Auteur : Benoît Attinost
Illustration et plan : Bertrand Bès

La petite boutique...

Fantômes, vous avez dit fantômes ?

Issue du folklore, récupérée par la littérature et le cinéma fantastique, la maison hantée est rapidement devenue un classique, si ce n'est un cliché, des jeux d'épouvante. On pourrait le croire usé jusqu'à la corde, mais le thème, d'une richesse exceptionnelle, trouve aisément matière à renouvellement. Petite visite guidée.

C'est maintenant devenu une tradition, à laquelle nous ne dérogerons plus d'ailleurs, voici donc notre avertissement anti-spoilers : cette rubrique est écrite à destination des meneurs de jeu plutôt que des joueurs, aussi ces derniers, s'ils veulent conserver intact le plaisir de la découverte, sont invités à arrêter ici leur lecture. En effet, cet article en révèle plus qu'il ne le faudrait sur *Chill*, *Kult* et *L'Appel de Cthulhu*. Vous étiez prévenus...

Pour bien commencer...

C'est le scénario d'initiation par excellence : plusieurs personnages explorent une demeure abandonnée, doivent comprendre quelles sont les circonstances mystérieuses qui ont fait sa réputation de maison hantée et, si possible, résoudre le problème. Une structure, sorte de *search and destroy* pas si éloignée que cela du célèbre porte-monstre-trésor à la *D&D*, qui convient si parfaitement aux débutants, meneurs comme joueurs, que la plupart des jeux d'horreur la proposent dans leur livre de base. C'est le cas pour *L'Appel de Cthulhu*, dont *La maison maudite* est un classique datant de la première édition, *Chill* (*Terreur sur la maison Warwick* chez Schmidt, *La maison Caulfield* chez Oriflam), ou encore *Kult*, dont le scénario d'introduction, *Et in Arcadia ego*, décline le thème de manière très intéressante. Mais si la maison hantée colle de très près à l'ambiance horreur gothique de *Chill* première édition, c'est bien *L'Appel de Cthulhu* qui (l'étendue et à la diversité de sa gamme le lui permettant) se l'est appropriée au point de lui consacrer un supplément entier : *Les demeures de l'épouvante*. Conséquence, la vieille maison avec son monstre dans la cave est devenu l'un des poncifs du jeu, que les Gardiens expérimentés préfèrent généralement éviter. C'est pourtant un exercice de style très intéressant, et dont le résultat est souvent excellent, pour peu qu'on veuille bien le travailler un peu en profondeur.

... et pour bien continuer

Premier conseil, complexifier un peu le phénomène de hantise en lui-même. Pourquoi se contenter d'un seul fantôme aux motivations toutes simples, lorsqu'on peut mettre en scène plusieurs spectres aux objectifs antagonistes ? Imaginons deux revenants, dont la haine mutuelle était si forte de leur vivant qu'elle les a accompagnée jusque dans la mort. Chacun cherche à manipuler les personnages de telle manière qu'ils ne servent que ses intérêts propres : dissiper la forme spectrale de son rival, assassiner certains de ses descendants, ou encore poursuivre une tâche inachevée (destruction systématique de la maison, recherche d'un document compromettant, préparation d'un sort). On complique encore un peu les choses avec un triangle amoureux *post-mortem* et romantique : le mari, qui soupçonne sa femme d'adultère, la tue à la suite d'une dispute particulièrement orageuse, au terme de laquelle elle avait fini par lui avouer qu'il n'était pas le père de leur enfant. L'amant, découvrant le drame, se venge aussitôt du mari, avant que, de désespoir, il ne mette lui-même fin à ses jours. Le couple laisse derrière lui un nourrisson, dont personne ne sait qu'il est illégitime. Plusieurs générations plus tard, le spectre du mari s'acharne toujours sur sa descendance abâtardie et maudite, tandis que le fantôme de sa femme n'a d'autre idée que de prendre sa revanche sur lui. Quant à l'amant, âme en peine, il ne souhaite plus qu'une chose, être délivré de cette existence qui n'en est pas une. Pourtant, il aime toujours son ancienne maîtresse et voudrait également la libérer, mais elle, rendue folle par la haine qu'elle voue à son époux, ne l'écoute plus depuis longtemps. Les personnages, tous descendants à des degrés divers de cet enfant par qui le drame est arrivé, se retrouvent pris dans le tour-

billon de ce conflit d'intérêts. Et quant on sait que le mari, pur maniaque homicide, est très capable de les posséder tour à tour pour les pousser à s'entre-tuer, le pire est en marche.

Un meneur expérimenté aura également le soin de multiplier les fausses pistes. C'est bien connu, un vieux manoir délabré attire forcément les parasites, ces profiteurs qui voudraient racheter la propriété pour une bouchée de pain, à cause de la richesse inexploitée de son sous-sol, ou parce qu'elle sera bientôt l'objet d'une transaction immobilière des plus juteuses (selon les époques : construction d'une route, d'une voie de chemin de fer, d'un centre commercial). De tels individus pourraient parfaitement organiser de fausses manifestations spectrales dans l'espoir de faire chuter le prix de la maison (souvenez-vous de *Scoubidou* !). Remarquez qu'ils pourraient tout aussi bien engager des PJ désargentés, les chargeant de faire fuir les actuels propriétaires, qui, on peut le parier, ne se laisseront sans doute pas faire si facilement. Évidemment, si en plus la maison est réellement hantée, et que les fantômes, qui ont généralement un sens aigu de la propriété, n'apprécient pas ce petit manège, les choses risquent d'aller très rapidement de mal en pis.

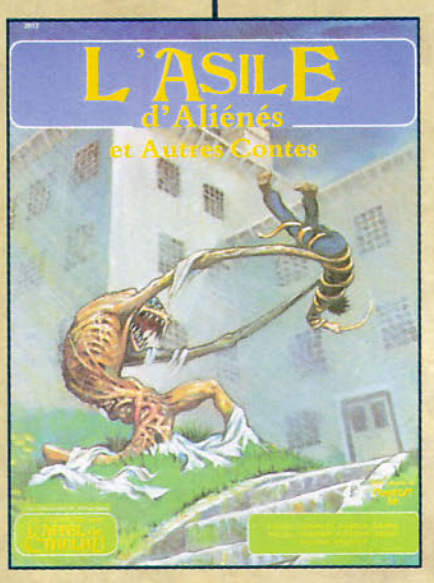
Autres temps, autres lieux

S'agissant de maisons hantées, le cinéma a popularisé l'image du manoir gothique à l'architecture pseudo-victorienne et au délabrement si possible avancé. Résultat, des personnages qui vont passer le week-end dans la résidence de la Famille Addams, s'attendent nécessairement à y croiser des fantômes. Rien de tel donc, pour les surprendre un peu, que de choisir un environnement résolument moderne : un immeuble de bureaux et son employé spectral, autrefois agressé et assassiné au troisième niveau du parking. Ou le bâtiment d'une cité de Seine Saint-Denis, qu'habite le fantôme d'une jeune mère de famille, défenestrée par son mari un soir où il avait encore trop bu. Ou encore un hôpital, hanté par une petite fille malade, sur laquelle son médecin de père a poussé l'acharnement thérapeutique jusqu'à la tuer (revoyez *The Kingdom*, l'excellente série médico-fantastique de Lars von Trier). On le voit, nombreux sont les lieux qui conviennent parfaitement aux ambiances de *Cthulhu now*, *Kult* ou *Chill* seconde édition. Quelques exemples supplémentaires : une prison (un gardien, égorgé par un détenu qu'il ne cessait de harceler, persécute maintenant ses collègues, les PJ, dans l'espoir de les pousser à démasquer son assassin), une caserne (un appelé, mort des suites d'un bizutage trop sévère, veut se venger des officiers, les PJ, qui n'ont rien fait pour le secourir) ou encore un lycée (un adolescent, violé par son père, s'est coupé les veines dans une salle déserte du bâtiment. Depuis, il essaye désespérément de communiquer avec les PJ, ses anciens camarades de classe). Remarquez que la technologie, bien loin d'être incompatible avec le surnaturel, tend à lui donner des armes supplémentaires : un spectre hantant une propriété entièrement domotisée pourrait en condamner les issues, interdire toute communication avec l'extérieur, et embarquer les personnages dans un huis clos d'autant plus étouffant qu'il serait également maître du système de climatisation.

Mais si rien n'égale à vos yeux l'ambiance des bâtisses du siècle dernier, on ne saurait trop vous conseiller la Llanda Villa de San Jose, près de San Francisco, une merveille d'architecture victorienne de plus de cent-soixante pièces, construite (et détruite) sans interruption pendant trente-huit ans par sa propriétaire, la richissime Sarah Winchester. Cette femme hors du commun était convaincue d'être persécutée par des esprits, ceux des personnes tuées par la très fameuse carabine à répétition qui avait fait sa fortune. Aujourd'hui, on peut visiter sa villa, qui a la réputation, juste retour des choses, d'être hantée par son propre fantôme. Un décor unique, dont le background n'a été que très partiellement exploité pour *L'Appel de Cthulhu* dans le scénario *La maison Westchester* du recueil *L'asile d'aliénés et autres contes*. Les Gardiens désireux d'en apprendre plus se reporteront avec profit au très bon article paru dans le dernier numéro du prozine *Yellow Submarine* (A-F Ruaud, 245/247 rue Paul Bert, 69003 Lyon. aeff@easynet.fr) ou au site officiel : www.winchestermysteryhouse.com

Quant à Jérôme Equer, il présente dans *Les murs de l'enfer* (Albin Michel) des anecdotes romancées autour de la Llanda Villa et d'une douzaine d'autres maisons étranges. Une véritable mine d'idées.

Auteur : Johan Scipion (jscipion@free.fr)
Illustration : Grrr



Ce mois-ci...
Le Codex Tyranides

Autopsie d'une armée insectoïde

On a déjà vu des Codex bâclés qui dégoûtent d'avoir acheté une armée avant sa sortie (les Marines du Chaos), des Codex qui rendent une armée moins puissante après leur sortie qu'avant (la Garde Impériale), mais personne n'avait encore imaginé que la sortie d'un Codex puisse modifier autant la façon de jouer une armée. La règle de "Visez les gros !" (bien mal nommée d'ailleurs, car elle permet aussi de tirer sur des petits cachés derrière des gros, si le besoin s'en fait sentir) annule en effet totalement le concept de vagues de tyranides de plus en plus gros, qui cachent ceux qui se trouvent derrière. Elle a été créée parce que, soi-disant, les tyranides jouaient toujours de la même façon et qu'il fallait que cela change. Cette réflexion est parfaitement débile pour deux raisons : premièrement, il n'y a pas que les tyranides qui jouent toujours de la même façon (ou presque). Les hordes d'orks par exemple, qui "portent" les boss au combat, cachés derrière des nuées de gretchins (tactique de base seulement modifiée dans certains cas par des unités motorisées en nombre important). Deuxièmement, cette règle va modifier la façon de jouer les tyranides, certes, mais elle va simplement conduire (après quelques semaines ou mois) à une nouvelle façon de jouer les tyranides, qui va ensuite être assimilée et utilisée par tous. Une armée de corps à corps reste un truc bourrin à jouer, quelle que soit la façon dont on retourne le problème. Il faut permettre aux gros balaises d'arriver au contact sans avoir été décimés par les tirs adverses. Et ce n'est pas "Tirez sur les gros" qui va changer quoi que ce soit au problème... Quant à la solution, il suffit de lire ce qui suit.

Les bases du problème

Le but d'une armée tyranide a toujours été d'amener au contact les troupes faites pour massacrer les adversaires. Généralement, cela incluait les princes, les carnifex et les stealers. Désormais, les stealers sont un peu hors sujet : non seulement ils sont infiltrateurs, mais en plus, ils sont moins puissants qu'avant. Ils existeront toujours, mais ce ne sont plus les armes ultimes qu'ils étaient avant. Reste donc les princes et les carnifex. À plus ou moins 100 points la bête, une armée de 1000 points n'en comportera certainement pas plus de trois ou quatre. Il ne faut donc pas les gâcher en se les faisant décimer à coup de lance-missiles ou de canons lasers. On peut donc les protéger de deux façons : en les rendant plus solides ou en donnant aux adversaires des raisons de tirer sur autre chose.

La solidité du carnifex au fond des bois

Les gros cons (c'est un terme technique Space Wolf qui signifie que... enfin tout le monde a compris, n'est-ce-pas ?) ont tous la même bonne base : 6 d'Endurance et 4 Points de Vie. Il faudra donc en moyenne sept tirs de lance-missiles ou de canons lasers pour en dégommer un. Ça nous fait tout de même pas mal de coups dépensés. Mais la distance qui sépare deux armées étant en général de 60 cm, ça laisse trois tours pour y arriver (trois tours à 15 cm plus une charge de 15 cm au dernier tour). Comptons quatre tours en cas de terrain difficile ou autre problème de mouvement. Pas de problèmes pour faire un carton. Voyons donc comment éviter ça !

Tout d'abord, on peut passer la sauvegarde de 3+ à 2+. Ça rend les lance-missiles tout nazes. Cela coûte 25 points (ouch !) pour les princes (pouvoir psychique "champ warp") et 10 points pour les carnifex (carapace renforcée). On oublie donc pour le prince et on le prend à chaque coup pour le carnifex. Ensuite, l'autre moyen, uniquement pour le prince, est de le faire accompagner de gardes. Ils ont une Endurance de 6 et 2 Points de Vie pour 45 points. C'est un peu comme si vous achetiez de 4 à 6 Points de Vie de plus pour votre prince, pour 90 à 135 points. Cher ! D'autant que si vous calculez bien, une escorte minimale de deux gardes coûte 90 points... Autant qu'un autre prince. Résultat, ne prenez pas de gardes à moins d'avoir déjà vos deux "slots" de QG occupés

Un Parabellum sans news, qui mise tout sur les aides de jeu : pour accompagner la sortie du Codex Tyranides pour WH40K, voici le bréviaire du tacticien insectoïde, et un guide pour les joueurs de Demonworld qui veulent se lancer dans la campagne nationale.
Here we go !

par des princes. Autre option rigolote pour les fans de conversion : le prince ailé. Il entre en contact en deux tours (deux tours à 30 cm de mouvement et 15 cm de charge lors du dernier tour) et peut "suivre" une armée de petits rapides, ce qui leur permet de rester à distance de contrôle synapse. Cela coûte 40 points mais ça les vaut. Dommage que la conversion ne soit pas des plus simples.

Les petits malins qui servaient de boucliers

Les petits ne protègent plus les gros… Mais ils avancent bien plus vite. Et quoi de plus dans la merde qu'une unité de Devastators qui ne peut pas tirer sur les gros cons ? Réponse : une unité de Devastators au corps à corps. Vous avez bien lu : la seule chance que peut avoir désormais une armée tyranide de bloquer les tirs adverses est tout simplement de se tuer au contact le plus vite possible. Et, coup de bol, le nouveau Codex vous donne un paquet de moyens pour y parvenir. Faute de troupes qui tapent fort ou qui résistent, nous allons donc étudier quelle créature peut parcourir le plus de distance en le moins de temps possible. Et autant vous le dire tout de suite, les résultats sont… étonnants.

On laisse de côté les guerriers, les gardes, les princes, les carnifex, les biovores et les zoanthropes. Soient ils sont mous, soient chers, soient nazes. En résumé, pas de vraies troupes d'assaut (sauf pour le prince ailé, voir ci-dessus).

Dans les calculs ci-dessous, on estime que les tyranides doivent franchir au moins 75 cm pour contacter (les armées commencent généralement à 60 cm les unes des autres, mais comptons un peu plus pour compenser les détours, les terrains difficiles et les adversaires qui reculent). Pour mémoire, les gros cons mettront quatre tours pour arriver au contact en mettant le pied au plancher.

Les termagants : le corps à corps aura lieu au bout de quatre tours (quatre tours de mouvement fois 18,5 cm plus la charge de 15 cm). Trop long, et une fois au contact les termagants sont des branques. À oublier.

Les hormagaunts : le corps à corps aura lieu au bout de trois tours (trois tours de mouvement fois 18,5 cm plus la charge de 30 cm). Pas mal. Une fois au contact, ils peuvent peut-être assurer…

Les gaunts mutés : la version qui "saute" est la même que les hormis. La version qui vole arrive au contact en deux tours (deux mouvements de 33,5 cm, et un tour de charge à 15 cm). Un bon gaunt muté pour le contact coûte dans les 10 points (un peu plus, un peu moins). Ça donne la possibilité d'en avoir trois unités de 15 en choix d'attaque rapide, pour 450 points. Un vrai bonheur !

Les voraces mutés : les voraces mutés avec des ailes peuvent assurer le contact en deux tours mais c'est cher (au moins 20 points la bête !).

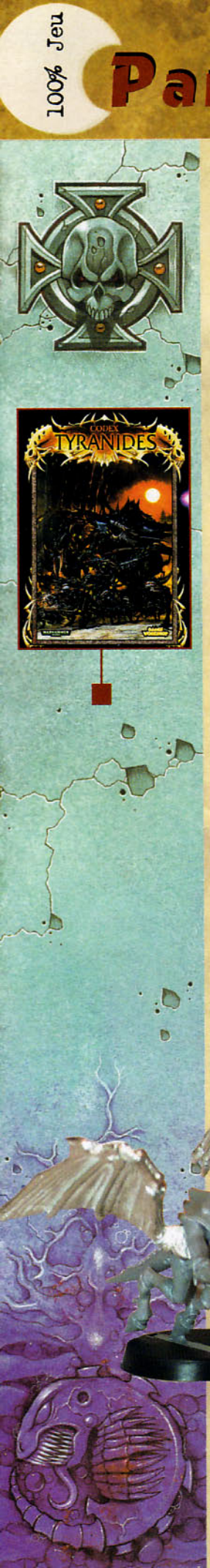
Les rôdeurs : la rolls du "rapide". Ils seront au contact en trois tours (trois tours de mouvement fois 22,5 cm, et une charge de 22,5 cm). Une fois au contact, ils sont méchants et puissants. Mais ils sont chers. Leur look et leur taille risquent cependant d'attirer les tirs à la place des gros cons : exactement ce que vous voulez inciter vos adversaires à faire.

Les gargouilles : comme un gaunt muté avec des ailes, un must. Chose rigolote. Alors que leur mouvement normal leur permet d'arriver au contact en deux tours, la frappe en profondeur RETARDE leur arrivée au contact puisque, techniquement, elles ont juste 50% de frapper au tour 3 (elles arrivent au 2 mais ne peuvent pas charger avant le 3) et ensuite 66% au tour 4. C'est la première fois que des troupes frappant en profondeur contactent moins vite que les autres.

N'oublions pas les petits malins qui détournent le problème : ils ne courent pas vite mais commencent bien plus près ! Utilisables seulement dans certains cas, ils peuvent surgir de façon tout à fait correcte.

Les stealers : lorsque l'infiltration est autorisée, les stealers se placent généralement à 45 cm de leurs proies. On va compter 60 cm pour compenser les terrains difficiles, les esquives et les détours. Cela donne un contact au tour 3 (trois tours à 15 cm, et un tour de charge à 15 cm). Pas terrible du tout… D'un autre côté, six stealers non modifiés pour 96 points sur le flanc adverse, c'est toujours une épine dans le pied un peu gênante.

Les lictors : de part sa nature et ses règles spéciales, on peut considérer qu'un lictor contactera au mieux au tour 2 (un tour pour apparaître et un tour de mouvement et de charge pour couvrir les 30 cm qui le sépare de ses proies). Mais si l'adversaire s'est placé à moins de 15 cm des lictors… c'est contact au premier tour puisque la charge est possible au tour où il apparaît. Bonnard !



Maëlstrom

Au large des côtes impériales, il a suffi d'une nuit pour qu'une île gigantesque jaillisse comme par enchantement des eaux. Son nom ? Gaziel ! En son centre, un volcan gigantesque, crachant d'inquiétantes et fétides fumerolles grisâtres. Aussitôt alertés, tous les peuples embarquent pour prendre possession de l'atoll et en déflorer les secrets. La ruée est immédiate ! En quelques jours, de toute part, on affrète pinasses, flûtes, cogs, knorrs et barcasses. Tout ce qui peut flotter prend la mer, chargé à ras de troupes d'élite orques, gobelines, humaines, naines, elfes ou Thain. Certains oracles parlent même d'un cadeau des Dieux, offerts aux plus courageux et à ceux qui seront les plus prompts à atteindre le centre de l'île.

Au-dessous du volcan

Maëlstrom est une campagne *Demonworld* massivement multi-joueurs se déroulant dans une trentaine de magasins partenaires. La participation est libre et gratuite et la campagne se déroulera sur toute l'année 2001, avec un terme prévu en novembre prochain.
Le principe ? Il s'agit de jouer des parties de *Demonworld* dans votre magasin fétiche, qui se chargera d'acheminer les résultats à Asmodée tous les mois. En fonction de vos exploits et de ceux des autres joueurs, les progrès de chaque peuple seront plus ou moins significatifs, et retranscrits sur une carte consultable dans les magasins et sur le site web d'Asmodée.
www.asmodee.com
Alors, qui aura le courage de conquérir Gaziel ?

Règles spéciales concernant la campagne de Gaziel

Le but de cette campagne est de permettre aux joueurs de toute la France de défendre les couleurs de leur peuple préféré, à l'assaut d'un nouveau continent. Chaque mois, une carte en couleur permettra de se rendre compte des avancées de chaque nation et de sa progression vers le centre de l'île.

Pour que votre peuple soit le plus puissant et le plus vaillant, la seule chose à faire est de jouer des parties de *Demonworld* avec un adversaire de votre choix dans une boutique partenaire de l'opération. Cette année, il n'y a aucune restriction de budget ou de type de scénario. Cependant, plus le nombre de points de chaque armée sera important, plus la victoire (ou la défaite...) affectera les résultats mensuels. À la fin de la campagne, déjà définie comme étant le mois de novembre, le peuple qui aura remporté le plus de victoires sera déclaré vainqueur. De plus, tout événement important qui aura lieu durant la campagne modifiera réellement l'historique du monde de *Demonworld* et donc, en conséquence, les caractéristiques des combattants qui s'y battent.

Notez bien que toute modification apportée à une carte de recrutement sera conçue de façon équitable (dans l'exemple ci-dessus, le coût de recrutement de Barin sera légèrement augmenté pour prendre en compte la différence de facteur de peur).

Exemple

Si durant une partie jouée dans un magasin, Barin le chevaucheur de cochon est horriblement brûlé par l'acide d'un dragon elfe noir, il disposera, l'année prochaine, d'une nouvelle carte de recrutement où son facteur de peur sera légèrement augmenté.

De part la nature du conflit, les seuls scénarios interdits sont ceux qui opposeraient des armées d'un même peuple. Si vous et votre copain possédez les mêmes armés, rendez vous à votre magasin le plus proche pour trouver deux adversaires à votre taille.

Armée impériale

Les armées impériales décident d'envoyer un corps expéditionnaire d'élite pour investir l'île. Les pourcentages sont modifiés comme suit :

Répartition

Troupes impériales	10-50%
Troupes provinciales	20-50%
Troupes et personnages de l'ordre	0-40%
Héros et généraux (hors Ordre)	0-30%
Sorciers/Prêtres (hors Ordre)	0-30%
Troupes de la contrée centrale	0-30%
Troupes d'une autre contrée	10-50%

Ce type de schéma d'armée s'appelle "la garde personnelle de l'Empereur" et n'est utilisable, pour l'instant, que dans le cadre de la campagne de Gaziel. Mais rien ne vous empêche de l'utiliser chez vous si vous le désirez.

Parabellum

Classement

Objets magiques

Tous les objets magiques sont uniques, à l'exception des quelques suivants. Chaque fois que vous les utiliserez, vous devrez indiquer ce qui leur est arrivé. S'ils sont trop souvent perdus, utilisés ou cassés, ils risquent de disparaître à jamais. Utilisez les donc avec parcimonie.

Tous les objets "multi-peuples" du *Compendium* ne sont pas uniques.

Empire : ne sont pas uniques, les parchemins maudits et les potions de force.
Orcs : ne sont pas uniques, les sucs de troll.
Nains : ne sont pas uniques, les élixirs de célérité.
Isthak : ne sont pas uniques, les javelots de froidure.
Thain : ne sont pas uniques, les masques sauvages et les peintures de guerre.
Gobelins : ne sont pas uniques, les poisons, peintures de guerre, dents d'araignées, venins de lame et jus de cactus.

Tous ces objets (sauf exception indiquées dans les livrets d'armée correspondant) ne peuvent tout de même pas être présents plusieurs fois dans une même armée, comme dans les règles du jeu normales.

Mercenaires

Les troupes mercenaires présentées dans le *Compendium* (le génie, Lugiano Dorca et les mercenaires à proprement parler) peuvent être recrutées comme le veulent les différents joueurs de la campagne. Il n'y a aucune restriction en ce qui concerne l'unité de mercenaires. Pour le génie et Lugiano, lisez ce qui suit :

Le génie : il est unique et toute intervention de sa part pourra modifier sa nature propre dans le futur. De plus, si deux joueurs ont choisi le génie dans leur armée, il faudra tirer au sort lequel des deux camps recevra effectivement son aide. Les points d'armée dépensés par son adversaire ne pourront pas être utilisés à autre chose dans cette partie.

Lugiano Dorca : il est unique et suit une procédure de recrutement un peu spéciale (voir le *Compendium*). Il ne peut donc pas être présent sur un champ de bataille dans les deux camps.

Reliques

Au cours de la campagne, les troupes présentes sur l'île vont découvrir des ruines et autres sites de pouvoir qui peuvent receler moult trésors. Les objets ainsi découvert pourront être utilisés par les armées qui les découvriront et vous recevrez en temps utile leurs caractéristiques.

Événements mensuels

Chaque mois, un événement spécial viendra modifier le cours du jeu et la façon dont vous devrez concevoir vos armées.

Autres armées

Il n'y a pas beaucoup de modifications visant à simuler les forces d'invasion de Gaziel. Trois peuples doivent cependant utiliser une version légèrement modifiée de leurs listes d'armées :

Les orcs doivent obligatoirement utiliser une armée de Clanngett et ne doivent en aucun cas utiliser d'alliés gobelins (à part les deux unités de chevaucheurs d'araignées qui restent utilisables). Les orcs veulent en effet prendre le contrôle de l'île sans avoir à en référer à qui que ce soit.

Les gobelins ne peuvent utiliser d'alliés orcs. Ulcérés de leur éviction des armées de Clanngett, les gobelins décident de faire cavaliers seuls.

Les nains ont décidé pour l'occasion d'oublier leurs querelles intestines et ont créé une sorte d'armée "composite" comportant des nains des deux provinces en proportions égales. Les pourcentages sont modifiés comme suit :

Unités spéciales de Gaeta	0 à 30%
Unités spéciales de Z'ahra	0 à 30%

(au lieu de 40% d'un clan et 20% de l'autre)

Personnages uniques

Tous les personnages uniques vont être affectés par les résultats des batailles où ils vont intervenir. Chaque fois qu'ils vont être utilisés, vous devrez décrire la façon dont ils se sont comportés (en remplissant un tout petit questionnaire). Rappelons que les personnages uniques sont les suivants :

Empire : Gandagor le gris, Khaibar Jason Klingor, Dorthiven Warden, Jorghan le Paladin, Borak Urkor et Khaibar Thyron Shedrak.
■ **Orcs** : Trazzag, Khazzar, Nallian, Fherniak, Arrig et Myrlak Bonfumet.
■ **Elfes** : Athulae la flèche, Athulain Gilfar, L'artisan, Le jeune, La véridique, Elandor, Fanredil le blaireau, Kelah la licorne, Laurelion l'épée,
■ Seigneur Imiriel le riant, Terlor le pégase, Thinuviel la foudre et Thoven Issendror.

Nains : Barin le chevaucheur de cochon, Badron la hache, Dabora l'enragée, Duron l'assaillant, Gundar poing-de-feu, Hugen pied d'ar-
■ gile, Quorn d'airain et Thorim le chasseur.
Isthak : Bifrons le messager, Barsak le fou, Daimarra la rouge, Demar Tharuk, Mad'agonor, Masdra Draizar, Sandaur le perfide, Shertrak,
■ Skorrak et Xarator.
Thain : Arr'ydwen, Barad'dyn, Bold'dyrr, Dagorkon'yaghar, Le messager de la mort, Har'anyrrd, Mar'ven la sorcière et Shariga'kyan.
■ **Gobelins** : Al'gobbar, Bolgar et Ralgob, Gabrin, Gadr'al, Gobbelsnut, Gribbel crânedefer, Groblogin l'ami des scarabées, Ingenibb le
■ futé et Snoggob le faucheur.
Elfes noirs : Beldrazar le sorcier, Dal'ketrahan les ailes de la mort, le général Gadriel d'elfemort, Le prince taloris fils de la damnation,
■ Talensaria Hat'naris et Teleria la grande prêtresse des ténèbres.

Afin d'inciter les joueurs à les utiliser, durant toute la durée de la campagne de Gaziel, leur coût de recrutement est réduit de 10%.

Auteur : Croc
Illustrations tyranides : Bertrand Bès

Les photos tirés de WH40K sont ©Games Workshop
et les illustrations Demonworld sont ©Éditions Asmodée.

Passion

JEUX DE RÔLES
Liste des boutiques

FRANCE

ANGERS
- MYTHES ET LÉGENDES
27, rue Saint-Julien
49000 - ANGERS
Tél : 02 41 05 17 16

ANNECY
- NEURONES
Galerie de l'Emeraude
11, rue de la Préfecture
74000 - ANNECY
Tél : 04 50 51 58 70

BESANÇON
- LES JEUX DE LA COMTÉ
7, quai de Strasbourg
25000 - BESANÇON
Tél : 03 81 81 32 11

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

CAEN
- HORIZON FANTASTIQUE
22, rue Froide
14000 - CAEN
Tél : 02 31 85 22 21

DIJON
- EXCALIBUR
44, rue Jeannin
21000 - DIJON
Tél : 03 80 65 82 99
- LE DRAGONAUTE
72, rue Monge
21000 - DIJON
Tél : 03 80 53 12 28

DOUAI
- LÉGENDES
91, av. Clémenceau
59500 - DOUAI
Tél : 03 27 97 31 51

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

JUVISY-SUR-ORGE
- TEMPS X
4, Grande Rue
91260 - JUVISY-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 À JEUX
20, 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

MARSEILLE
- LA CRYPTE DU JEU
7, Cours Lieutaud
13006 - MARSEILLE
Tél : 04 91 48 25 43
- RÔLE GAMES
32, rue Barbaroux
13001 - MARSEILLE
Tél : 04 91 42 10 29

METZ
- LA CAVERNE DU GOBELIN
34, rue du Grand Wad
57000 - Metz
Tél : 03 87 18 42 08

MONTPELLIER
- AU FORUM DES AIGLES
25, rue du Pila Saint Gely
- QUARTIER CORUM
34000 - MONTPELLIER
Tél : 04 67 60 89 43
- EXCALIBUR
7 bis, rue de l'Ancien Courrier
34000 - MONTPELLIER
Tél : 04 67 60 81 33
- LE MAÎTRE DU JEU
11, rue Fournarié
34000 - MONTPELLIER
Tél : 04 67 63 41 28

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

NICE
- L'ENTRE JEU
9, rue Biscarra
06000 - NICE
Tél : 04 93 62 51 15

ORLÉANS
- EUREKA
Rayon Jeux Simulation
Galerie Châtelet
45000 - Orléans
Tél : 02 38 53 23 62 poste 42

PARIS
- L'ŒUF 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

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
- LA PLUME ET L'ÉPÉE
Galerie du Lion d'Or
51100 - REIMS
Tél : 03 26 40 67 62

ROUEN
- ABYSSE JPC
38, rue aux Ours
76000 - ROUEN
Tél : 02 35 89 07 27
- CAMISOLE
90, rue Jeanne d'Arc
Passage de la Petite Horloge
76000 - ROUEN
Tél : 02 35 70 13 06

SAINTES
- LE COMPTOIR DES ELFES
4 bis, rue Victor Hugo
17100 - SAINTES
Tél : 05 46 74 45 34

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

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

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

LA VARENNE-SAINT-HILAIRE
- L'ÉCLECTIQUE
93, avenue du Bac
94210 - LA VARENNE-SAINT-HILAIRE
Tél : 01 42 83 52 23

BELGIQUE

BRUXELLES
- DEDALE
Galerie du Cinquantenaire
32, avenue de Tervueren
1040 - BRUXELLES
Tél : 32 2 734 22 55
- L'ANTRE JEUX
Avenue A. Buyl, 27
1050 - BRUXELLES (ULB)
http.//www.antre-jeux.be
Tél : 32 2 64 90 075

NAMUR
- AMALGAMES
Rue Haute Marcelle 20
5000 - NAMUR
Tél : 32 81 23 03 01

SUISSE

BIEL/BIENNE
- DELIRIUM LUDENS SARL
Rue Neuve, 28
CH2502 - BIEL/BIENNE
Tél : 032/323 67 60

SOMMAIRE
CRITIQUES

Jeux de Rôles

La Caste des Métabarons : L'Univers 88
Suzerain : Mortal Realms 84

Suppléments

Aberrant : Players Guide 87
Brave New World : Evil Unlimited 87
Dark Earth : Les éclaireurs de Gaïa 86
D&D3 : Living Greyhawk Gazetteer 83
D&D3 : Rappan Athuk 82
D&D3 : Relics & Rituals 85
D&D3 : Sword & Fist 82
D&D3 : Terreur à Freeport 82
D&D3 : The Speaker in Dreams 82
Feng Shui : Seal of the Wheel 87
Jovian Chronicles : Space Equipement 89
Kindred of the East : Thousand Whispers 86
L5A : Manuel de Survie du Maître 84
Providence : The Ecology Companion 83
Secrets de la 7ème Mer : Vodacce 83
Secrets de la 7ème Mer : The Invisible College 84
Shadowrun : Rigger 3 87
Star Wars : Secrets of Naboo 89
Tribe 8 : Broken Pact 89
Tribe 8 : Vimary Burns 89
Vampire Dark Ages : Libellus Sanguinis 4 86
Werewolf : Storytellers Companion 86
WitchCraft : Mystery Codex 2 85
Zombies : Momies 85

Jeux micros-Video

Final Fantasy IX 92
Legend of Dragoon 93

Jeux de plateaux/cartes/figurines

Gear Krieg : African Theater 90
Les Batailles de Pharaon 90
Ronin 90

Une étoile : Euh. Groovy ? Ça pique aux yeux. Uniquement pour collectionneur fétichistes.

Deux étoiles : C'est mieux que 1.

Trois étoiles : Bon produit. Tu peux y aller...

Quatre étoiles : Presque un sans faute. Utile, nécessaire et pensé.

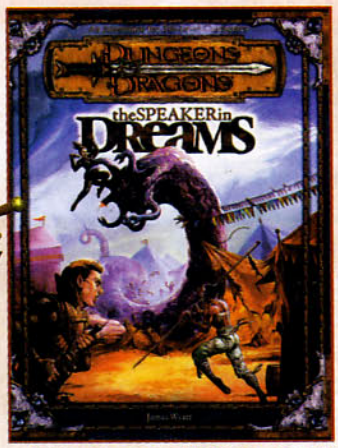
Cinq étoiles : Vous allez perdre votre copine, on vous aura prévenu...

Poignard d'or : Coup de cœur de la rédaction.

Les poignards d'or

JDR : Living Greyhawk Gazetteer
Micro : Final Fantasy IX

The Speaker in Dreams



Scénario pour D&D3 en anglais
Édité par Wizards of the Coast
80 F - Disponible

Après *The Sunless Citadel* et *The Forge of Fury*, un nettoyage de printemps s'imposait vraiment dans la ligne éditoriale de *D&D 3*. Avec *The Speaker in Dreams*, Wizards tourne résolument le dos aux scénarios salle/monstre/trésor pour donner dans l'intrigue urbaine. Infiltré par une "secte" aussi ambitieuse que malveillante, le village de Brindinford finit tranquillement les préparatifs de sa foire annuelle quand les PJ débarquent. Le "hasard" fait que leur arrivée marque le coup d'envoi d'une opération d'envergure à grand renfort de rats-garous, d'assassins et de cabalistes. S'ils ne l'endiguent pas rapidement, c'est la catastrophe. Le baron pourrait même décréter la loi martiale ! L'un dans l'autre, *The Speaker in Dreams* est un scénario bien pensé, émaillé de quelques retournements de situation mémorables ; du tout bon pour des personnages de niveau 5 et plus.

Michaël Croitoriu

Sword and Fist

Supplément en anglais pour D&D 3
Édité par WotC
160 F - Disponible

Digne successeur des *Manuels Complets*, *Sword and Fist* se concentre cette fois sur deux classes de personnage : le Guerrier et le Moine. Au programme de ces cent pages d'une rare densité, trente-neuf nouveaux *feats*, dix-neuf classes de prestige, des conseils de création de personnages, des précisions de règles sur le combat monté et le duel, vingt-six armes et quize objets magiques. On en retiendra le grand retour du Cavalier, du Samouraï et du Ninja, ainsi que les descriptions qui accompagnent plusieurs classes de prestige, notamment celle des Poings de Hextor, un ordre "religieux" de mercenaires qui combat régulièrement aux côtés des pires tyrans de Greyhawk. Complété par un catalogue de places fortes prêtes-à-jouer (ou à construire), ce supplément remplit tous les objectifs qu'il s'était fixé. Il confirme une nouvelle fois le talent de l'équipe créatrive de Wizards en matière de règles Mais pour pour le background tout reste à faire…

Michaël Croitoriu

Terreur à Freeport

69 F - dispo

Module en français pour D&D3.
Édité par Siroz Productions.

L'aventure commence là où *Mort à Freeport* finissait. Elle se déroule toujours autour de la cité portuaire de Freeport (prononcer freu-heu-porth), située sur une île que vous pouvez placer sans problème dans votre univers de *D&D* préféré (par exemple, dans *Greyhawk*, la cité pourrait se situer dans l'Océan Dramidj en face d'Ekbir). Pas question de vous dévoiler les stratagèmes des méchants, mais on constate que *L'Appel de Cthulhu* n'est pas loin. Les forces du mal sont profondément ancrées dans Freeport, et elles ont un plan. En conséquence, l'intrigue reste assez linéaire. Mais, sans révolutionner l'histoire du scénario, *Terreur à Freeport* est riche en retournements de situation et peut faire passer un bon moment à un groupe d'aventuriers de niveau 3. Ils feraient juste mieux de ne pas avoir la phobie des serpents et d'avoir la méfiance pour qualité de prédilection.

Cyril Pasteau

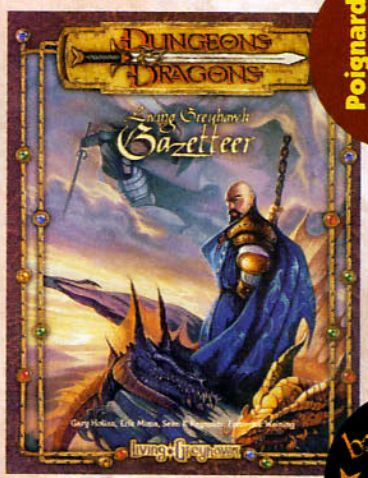
Rappan Athuk : The Upper Levels

Scénario D&D 3 en anglais
Édité par Necromancer Games
80 F - Disponible

Évoqué dans *Crucible of Freya*, Rappan Athuk est le site légendaire de l'univers développé par Necromancer Games. Hommage aux modules les plus meurtriers de l'époque Gary Gygax (*Tombe des Horreurs*, *Temple du Mal Élémentaire*, etc.), c'est un donjon créé par d'anciens adorateurs d'Orcus réunissant les traditionnelles salles, pièges, monstres et trésors. Réservé à des personnages de niveau 3 minimum, *Rappan Athuk : The Upper Levels* se cantonne aux six premiers niveaux de ce complexe. Et il y a déjà de quoi tuer vos joueurs une bonne dizaine de fois : trolls, rakshasa, golems de fer, etc. La première salle pose immédiatement l'ambiance ! Mais si le danger est grand, les récompenses sont largement à la hauteur, peut-être même trop : une robe des archimages, un anneau de trois souhaits mineurs, un dragon-fée et un bâton du mage ! *Rappan Athuk* n'est donc pas le genre de module à laisser dans n'importe quelles mains…

Michaël Croitoriu

Living Greyhawk Gazetteer



Poignard d'or JDR

Supplément D&D 3 en anglais
Édité par Wizards of the Coast
200 F - Disponible

backstab Score

À l'heure des jeux en ligne persistants et massivement multijoueur, Wizards of the Coast remet le plus ancien univers de jeu *D&D* au goût du jour, pour que les dizaines de milliers de rôlistes réunis au sein de l'association RPGA puissent démarrer une campagne de dimension planétaire. Le principe est assez simple puisqu'il consiste à attribuer une nation d'Oerth à chaque pays membre, à l'intérieur duquel toutes les aventures des joueurs du cru se dérouleront.

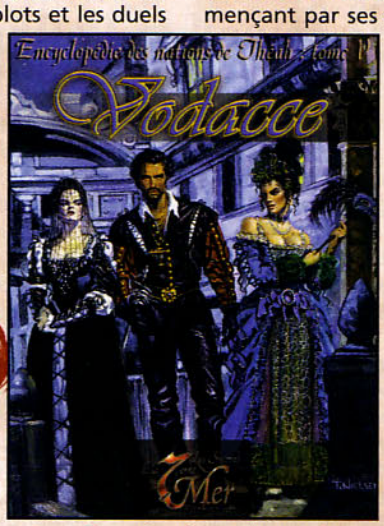
Conséquence directe de cette opération, la publication d'une véritable bible consacrée à Oerth ; ce *Living Greyhawk Gazetteer*, qui reprend pas mal d'éléments du *Player's Guide to Greyhawk* et de *The adventure begins*, couvre à lui seul l'histoire, la géographie, les peuples, les panthéons et les principales factions de la Flanaess. La campagne qui démarre en 591 CY - neuf ans exactement après le début des Greyhawk Wars qui révélèrent au grand jour les plans de la Scarlet Brotherhood, épuisèrent les coffres des nations en guerre contre le demi-dieu Iuz et sonnèrent le glas du Great Kingdom of Aerdy - s'appuie sur une description exhaustive de la soixantaine de nations que compte la Flanaess. Jamais ces régions n'avaient bénéficié d'un tel traitement. Les 120 pages d'atlas croulent littéralement sous les détails et les idées de scénarios. Et ceci n'est qu'un début puisque chaque nation attribuée par la RPGA bénéficie de son propre site web, sur lequel les organisateurs mettent à disposition leurs publications maisons (ex : le guide d'Ekbir disponible en français sur le site : www.ekbir.org

Autant le dire tout de suite, ce *Living Greyhawk Gazetteer* est une petite merveille à côté de laquelle aucun fan de *D&D*, et donc de *Greyhawk*, ne devrait passer. Il prendra bien évidemment toute son ampleur en rejoignant la RPGA qui s'est récemment constituée en France.

Michaël Croitoriu

Vodacce

Lieu de culture et de pouvoir, la Vodacce s'est trop longtemps consacrée à ses affaires intérieures pour anticiper la Guerre de la Croix et l'avènement des guildes vendelars. Ancienne patrie de l'Église du Vaticine, cette nation divisée se spécialise dans les complots et les duels provoqués par un simple regard, et se démarque par l'influence qu'exercent les femmes sur les puissants. Pour nous baigner dans cette ambiance d'intrigues véreuses, *Vodacce* s'attarde sur l'histoire, la géographie, la culture et la noblesse locale, en commençant par ses sept princes, leurs objectifs et secrets respectifs. Au chapitre des règles, on découvre le filament noir, synonyme de mort en magie Sorte, de nouvelles écoles d'escrime, des poisons et des araignées dressées qu'on retrouve dans le scénario mémorable de cette édition française. *Vodacce* est sans conteste la nation la plus intriguante de Théah. Elle s'adresse en priorité à d'apprentis Machiavel et Borgia.



Supplément en français pour Les Secrets de la 7ème Mer
Édité par Siroz Productions
129 F - Disponible

backstab Score

Michaël Croitoriu

200 F - Dispo

The Ecology Companion

backstab Score

La gamme de Providence a beau être passée des mains de XID-Créative à celles d'Hubris Games, le rendement des parutions n'en est pas ralenti ! Ce mois-ci, la ligne déjà importante de ce jeu s'allonge d'un genre de "bestiaire". Plus qu'un simple catalogue, il s'agit en fait d'un recueil original de 250 pages (toujours superbement illustré par Mimura), qui vous permettra de donner une consistance réelle aux règnes végétal et animal dans Providence. Le premier chapitre est très amusant puisqu'il nous fait découvrir les insectes de ce monde, sous la forme d'un livre de cuisine ! Qui n'a pas eu son kebab de termites ? Suivent ensuite des nouvelles qui vous révèlent des éléments de background importants, un topo assez chiant sur les plantes (merci, les champignons je peux les inventer moi même) et des infos sur les créatures étranges. On finit sur le bestiaire pur et dur, avec caractéristiques à l'appui. Un produit complet mais peu enthousiasmant, et à l'intérêt ludique limité. Et pourtant je suis fan des Green People...

Supplément en anglais pour Providence
Édité par Hubris Games

7.7

Manuel de Survie du Maître

159 F -Dispo

Construit à l'identique du livre de base, le *Manuel de Survie du Maître* revient sur le background, la création de personnages, la mécanique et le rôle de meneur de jeu à *L5A*. Étiquette, religion, nourriture, il ne remplace pas un *Palais d'hiver* car le cœur du supplément, ce sont les règles. L'ouvrage réunit en effet de nombreuses variantes (utilisation du Vide, attribution de la Gloire, système de localisation, etc.), de précieux tableaux récapitulatifs (compétences, avantages, etc.) et même quelques plans. Il aborde aussi les principales difficultés rencontrées par le meneur, rassemble une centaine d'idées d'aventures et de campagnes, et propose de nouvelles pistes à défricher (samurai de rang 0, scénarios à partir du jeu de cartes, etc.). Bâti comme une énorme boîte à outils, sa lecture n'en est pas facilitée, mais peu importe puisqu'il vous permet d'améliorer le quotidien de vos joueurs.

Michaël Croitoriu

Supplément en français pour L5A
Édité par Siroz Productions

Suzerain : Mortal Realms

Votre meneur de jeu aime *Nephilim*, *Wraith* et *Mage*, il est anglophone et païen, il apprécie les beaux livres et les maquettes élaborées, il aime jouer dans les caves enfumées et en plein air, c'est bientôt son anniversaire et vous vous cotisez pour lui faire une surprise ? *Suzerain* est le jeu qu'il vous remerciera de lui avoir offert. Il pourra ranger ce superbe bouquin de 290 pages encasé avec couverture en dur, bourré de textes sentencieux, à côté de sa collection de la Pléiade. Il pourra se consacrer à l'art de la fabrication de croix celtiques, grâce à un chapitre qui en explore tous les raffinements. Et il pourra exiger que vous l'appeliez désormais "*Monsieur le Directeur*".
Je vous rassure : tout cela a un sens. Pour vous préparer à votre prochaine partie, je peux vous dire que le prétexte du jeu est d'une élégante simplicité. Vous êtes mort. Une fois arrivé au Maelström (pour le Paradis, vous repasserez), vous êtes entrés au service d'un des treize panthéons (pseudo-grec, pseudo-nordique, etc) qui habitent la dimension spirituelle qui se trouve hors du monde, sur les berges du temps. Depuis, vous êtes en mission commandée dans le monde des vivants, où vous tentez de manipuler l'Histoire pour éviter la fin du monde. Pour cela, vous vous réincarnez à différentes époques, en prenant possession de simples quidams. Il vous est possible de résoudre un problème spatio-temporel sur Mars en 2200 un jour, de tuer votre ancêtre dans la Chine des Seigneurs de la Guerre le lendemain et de traquer un esprit renégat dans l'Alexandrie de Cléopâtre le surlendemain.
Je n'ai pas (encore) testé les règles sur le terrain. Simples, elles sont prévues pour s'appliquer aussi bien au jeu sur table qu'en grandeur nature. *Suzerain* contient tout ce qu'il faut pour commencer à jouer : scénarios, etc. Je suis partagé entre l'admiration, le rire (les illustrations des pages sur le grandeur nature, par exemple) et l'angoisse (mais qu'eeeest-ce que c'est que ce truc bizarroïde ? Suis-je passé dans la Quatrième Dimension ?). Et en plus, le développement sur le net d'un jeu parallèle permettant d'incarner de purs esprits est annoncé. C'est votre meneur de jeu qui va être content.

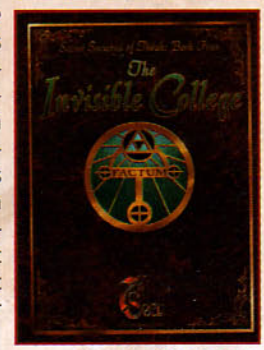
Cyril Pasteau

JDR en anglais
Édité par Treehouse
299F - Disponible

The Invisible College

Ce nouveau supplément consacré aux sociétés secrètes de Théah vous propose de découvrir les arcanes du Collège Invisible. Tout au long des 125 pages de cet ouvrage, vous aurez la possibilité de découvrir comment cette organisation survit aux foudres de l'Inquisition, et quelles sont les avancées scientifiques qui peuvent lui être attribuées. Comme d'habitude, un ensemble de nouvelles et de règles (école d'escrime, épées de Damoclès, l'alchimie du sang...) vous permettront de mieux cerner cette faction. Situés à mi-chemin entre les savants fous de Jules Verne et les scientifiques-philosophes européens des XVII[ème] et XVIII[ème] siècles, les adeptes du collège invisible sont sur le point de dévoiler certains des plus importants secrets de Théah. Un seul regret cependant : si certains de ces secrets sont évoqués, contrairement à ce qui a été fait dans *Die Kreuzritter*, ils ne sont ici qu'effleurés et il faudra attendre un autre supplément pour les voir s'éclaircir. En bref, un supplément intéressant mais qui peut laisser un peu sur sa faim...

Geof



Un supplément en anglais pour 7th Sea
Édité par AEG
140 F - Disponible

Relics & Rituals

Un supplément D20 en anglais
Édité par White Wolf
180 F - Disponible

Nouveau supplément de la gamme *Sword & Sorcery*, *Relics & Rituals* vous propose de découvrir un ensemble de sortilèges (prévus pour tous types de lanceurs de sorts), de classes de prestige, d'objets magiques, de reliques, et un nouveau type de magie : les rituels.

Les sept classes de prestige sont destinées à être des évolutions de lanceurs de sorts. Intéressantes à défaut d'être véritablement originales, puissantes sans être déséquilibrées, ces nouvelles options de développement vous permettront de diversifier vos lanceurs de sorts de haut niveau.

Les nouveaux sorts raviront meneurs et joueurs, en apportant une plus grande variété et parfois une véritable originalité. Bien évidemment, les meneurs de jeu devront cependant prendre le temps de regarder ces nouveaux sorts avant de les autoriser à leurs joueurs.

Les rituels sont des nouveaux sortilèges qui requièrent la présence de plusieurs lanceurs de sorts pour pouvoir être lancés. Innovants et intéressants, ils pourront aisément donner des idées d'aventures aux meneurs inspirés.

Les objets magiques et les reliques oscillent entre originalité et inutilité. Finalement rien de révolutionnaire, mais quelques idées parfois véritablement sympathiques et quelques objets qui trouveront rapidement leur place dans l'équipement de base de vos aventuriers (ou de vos grands méchants).

Relics & Rituals est un supplément comme TSR en faisait tant à la grande époque de *AD&D*, un catalogue de trésors pour aventuriers et de nouvelles manières de viander du monstre pour magicien. Bien évidemment, de nombreuses idées valables apparaissent régulièrement au détour de ces pages mais, dans l'ensemble, je m'interroge encore sur le réel intérêt d'un tel supplément.

Quelques sorts, classes et objets magiques originaux, une nouvelle forme de magie véritablement intéressante, à vous de voir si cela justifie d'investir 180 F.

Geof

99 F - Dispo

Y'a de l'air dans Urgo

Voilà un supplément surprenant. À la lecture du livre de base, je m'étais posé la question de savoir quel type de mort sur patte pouvait bien manquer. Les momies : voilà la réponse. Elles sont de trois types : antiques, récentes ou naturelles. Parmi les antiques, on distingue les amérindiennes et les égyptiennes. Leur puissance phénoménale les réserve au meneur de jeu qui pourra en faire des PNJ hauts en couleur. Pour les autres (du sectateur récompensé à l'alpiniste bloqué dans les glaces), il est plus simple de les intégrer.

Momies, la revanche des bandelettes
Supplément en français pour Zombies
Édité par Juda Prod

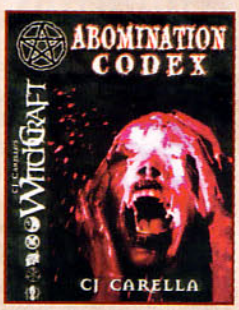
Méfiance, certaines momies haïssent les zombies. Comme d'habitude, vous aurez droit à un produit complet, fouillé et bien illustré. Un petit regret : j'aurais bien aimé un topo plus précis sur l'Égypte actuelle (un vivier d'aventures entre l'intégrisme, le modernisme, l'antiquité, la guerre de territoires, etc.). Un futur supplément ?

Merci à Juda Prod pour l'envoi de la pré-version de Momies.

Benoît Attinost

Mystery Codex 2, le retour

Voici donc le second supplément de la gamme *WitchCraft*, un jeu fantastique/horreur contemporain, dont nous vous parlerons très prochainement plus en détails, puisqu'une version française du livre de base (éditée par le 7ème Cercle), devrait être disponible au moment même où vous lirez ces lignes. Pour en revenir à l'*Abomination Codex*, ce supplément étend et détaille l'univers du jeu, selon un principe très similaire à ce qu'avait fait le *Mystery Codex* avant lui. On y découvre ainsi cinq sociétés secrètes supplémentaires : des chevaliers Templiers, des sorciers vaudous versés dans la nécromancie, des garous totémiques nomades, des fous qui tirent leurs pouvoirs de leurs déséquilibres mentaux, et une association d'immortels plutôt retorse. En dessert, de nouvelles capacités magiques, ainsi qu'un certain nombre d'inédites - et dangereuses - créatures surnaturelles. Bref, à boire et à manger dans un supplément qui, rappelons-le à l'adresse des moins anglophones d'entre vous, est d'ores et déjà au programme des traductions du 7ème Cercle.



Abomination Codex
Supplément en anglais pour WitchCraft
Édité par Eden Studios
160 F - Disponible

www.edenstudios.net/witchcraft

Johan Scipion

Supplément en anglais pour Vampire : The Dark Ages
Édité par White Wolf
130 F - Disponible

Libellus Sanguinis 4 : Thieves in the night

Les Ravnos, Nosfératus et Malkaviens de l'Âge des Ténèbres sont à l'honneur dans le dernier *Libellus Sanguinis*. Comme d'habitude, celui-ci se présente sous la forme de récits logorrhéiques de Caïnites s'épanchant à propos de leur lignée. Le verbiage n'est pas trop pesant, et le contenu (l'histoire, les factions, etc) offre de nouvelles perspectives aux joueurs intéressés par ces clans, et même aux autres. La partie sur les Ravnos, notamment, casse bien le stéréotype du gitan voleur qui en faisait fuir certains. Les Nosfératu restent ce qu'ils ont toujours été, quant aux Malkaviens ils dévoilent un peu d'ordre dans leur folie. De quoi renouveler le plaisir de jouer, et jeter quelques nouveaux noms de factions dans le Jyhad. Les rubriques habituelles sont là : la mini-révélation pour chaque clan, ou les nouveaux pouvoirs, mérites et handicaps qui vous serviront à maximiser votre concept de mendiant nosfératu difforme. Du côté des illustrations, c'est un sans faute : aucune n'est à jeter. Un livre avec du bon et du mauvais, à boire et à manger, à acquérir si ces clans vous intéressent vraiment.

Cyril Pasteau

180 F - Dispo

Les Éclaireurs de Gaïa

Dark Earth poursuit avec maestria sa politique de suppléments copieux et de qualité. *Les Éclaireurs de Gaïa* repose ainsi sur une idée originale : tous les personnages doivent éduquer et protéger leur propre enfant, qu'ils ont conçu en commun. Ensemble, ils devront suivre une quête initiatique au travers de l'Obscur, jusqu'au Bout du monde...
Les joueurs auront ainsi l'occasion de revisiter quelques années après les lieux qui ont enchanté leurs premières parties : les stallites de Phénice et d'Istan & Nople, le plateau de la Cappadoce... Leurs pérégrinations les mèneront jusqu'à la mer d'Aral et au-delà, dans les terres du seigneur Shrank où les attend une fin apocalyptique digne des plus grandes odyssées.
Avec cette campagne teintée de mysticisme, Sombre-Terre gagne quelques touches de lumière. De nombreuses révélations n'attendent que les personnages, notamment sur Gaïa et la maison Kyrim. Les ressorts psychologiques sont particulièrement bien exploités : le cours de la campagne évoluera suivant l'affection et la protection que les PJ accorderont à leur enfant. Par contre, *Les Éclaireurs de Gaïa* nécessite la création de nouveaux personnages, si possible non-initiés. Une petite contrainte pour une excellente campagne, magnifiquement illustrée.

Raphaël Mournat

Campagne en français
pour Dark Earth
Édité par Multisim

Storytellers Companion

Attention ! White Wolf profite des troisièmes éditions des jeux phares du Monde des Ténèbres pour réorganiser les gammes, avec des suppléments plus essentiels et plus pratiques. Le public visé, ce sont clairement les nouveaux joueurs. *Storytellers Companion* propose ainsi un écran à l'illustration chargée et très "comics", ainsi qu'un livret compilant de l'ancien matériel : caractéristiques des autres races garous, un *vade mecum* sur les adversaires, un tableau de gains en Renom (identique à celui du *Player's Guide 2nd Ed*), etc. Seulement six pages intéresseront les ahrouns aguerris : des infos sur les Stargazers qui ont récupéré leurs terres tibétaines ; des faiblesses tribales, pour la plupart très ludiques, comme le Weak Veil des *Children's of Gaïa* (ils ont moins de chances de provoquer le delirium), apporteront quant à elles du volume aux PJ. *Storytellers Companion* est le vrai B-A.BA., sans blabla, du nouveau conteur anglophile ! Quant aux autres, ils y réfléchiront peut-être à deux fois...

Supplément en anglais
pour Werewolf 3
Édité par White Wolf
120 F - Disponible

Raphaël Mournat

Dharma book : Thousand Whispers

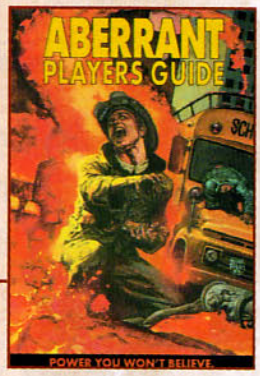
Le Sentier aux Mille Murmures est sans doute le Dharma plus difficile à appréhender. Représentant l'équilibre, les Kuei-jin qui le suivent possèdent un kaléidoscope de personnalités et cherchent à vivre le plus d'expériences possible.
J'ai été agréablement surpris par ce *Dharma book*. Il est bien entendu construit comme tout bon «clanbook», avec ses atouts/handicaps/historiques et aussi des détails sur les différentes directions (ou rôles dans le Wu). Mais le plus intéressant reste le concept des Masques (multiples identités) avec de nombreuses idées de situations pour le personnage, ainsi que des rituels originaux permettant de dérouter ses ennemis... et alliés. À noter aussi qu'une adaptation pour le *Minds Eye Theatre* est inclue.

Thousand Whispers part du principe qu'il faut jouer une longue introduction aux personnages, avant qu'ils ne connaissent le Second souffle. En règle générale, cela reste la meilleure façon d'appréhender ce jeu exigeant qu'est *Kindred of the East*.

Raphaël Mournat

Un supplément en anglais pour Kindred of the East
Édité par White Wolf
Environ 120 F
Disponible

Aberrant Players Guide



Supplément en anglais pour Aberrant
Édité par White Wolf
160F - Disponible

Après plusieurs extensions, il était peut-être temps de tirer la substantifique moelle d'*Aberrant* et de l'utiliser au mieux pour revigorer la trame globale du jeu. Même si les illustrations restent, au mieux, médiocres, le contenu de ce supplément n'en est que plus dense, trop d'ailleurs puisque nous ne disposons que d'un index bien sommaire pour nous retrouver dans le conséquent ouvrage. Après une excellente introduction au monde d'*Aberrant* tel qu'il est vécu au quotidien, dans tous ses extrêmes tant positifs que négatifs, la plus grande partie du livre s'articule autour des classiques avantages et désavantages : toujours les mêmes inutilités ou perspectives d'optimisation, des nouveaux pouvoirs, des gadgets (attention, pas des lassos-cannes mais plutôt des Bat-Char), et surtout, des gros, très gros pouvoirs à en faire saliver le Thanos moyen. Heureusement, avant que vos Novæ arrivent à les aborder, les membres du "Projet Utopia" les auront repérés et neutralisés. Il est dommage que la dernière partie, axée sur les organisations de Novæ, n'ait pas été plus développée. Comme d'habitude, les idées de scénarios varient du bien intéressant au CAP Chaudronnier mais restent plutôt de bonne qualité. En y réfléchissant bien, ce *Players Guide* est un des meilleurs liens possibles avec *Trinity*. Lisez bien les modifications des pouvoirs et vous entreverrez le futur des Novæ, toujours plus puissants, toujours plus excessifs.

Greg

Seal of the Wheel

160 F - Dispo

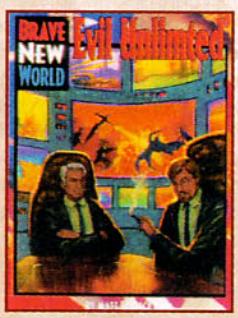
La démocratie, les Droits de l'Homme... de bien beaux concepts sur le papier, mais la réalité est toute autre. Car ce sont des animaux transformés qui décident de l'avenir de l'humanité. Politique, média, industrie, les agents du Pinacle sont partout. Relayé par la puissance des sites feng shui qu'il contrôle, le Pinacle domine deux des quatre jonctions de la Guerre Secrète : 1850 et 1996. Comment a-t-il réussi à asseoir son pouvoir ? Grâce à un partage méthodique des tâches : espionnage, assassinat, manipulation des masses, chaque famille d'animaux a hérité d'une responsabilité propre. Pour appréhender toutes les ramifications du Pinacle, *Seal of the Wheel* en décortique l'histoire, les objectifs et les moyens. Et il le fait même très bien. Seule petite ombre au tableau, la section règles qui, avec ses archétypes et ses packages vite expédiés, ne rend pas justice au reste du supplément.

Michaël Croitoriu

Supplément en anglais pour Feng Shui
Édité par Atlas Games

Evil Unlimited

Jouer le terroriste ou l'oppresseur, ça va bien un moment, mais parfois il faut changer de registre pour garder un intérêt quelconque à un jeu : voila le rôle de cette extension, offrir une nouvelle cible ou un nouveau rôle à vos joueurs. Jouer les méchants, quoi de plus jouissif ? Mais est-ce bien ce pour quoi vous avez signé ? *Evil Unlimited* est une organisation assez complexe à n'utiliser qu'avec de grandes précautions. Après tout, les personnages ne savent jamais vraiment pour qui ils travaillent : un bien peut engendrer un mal et inversement. En utilisant cette atmosphère des plus glauques, vous pourrez amener les joueurs à effleurer la véritable nature d'E.U. (aux origines un peu pitoyables entre nous), mais la plus grande partie de l'ouvrage doit rester confidentielle. Nous passerons sur les nouveaux *Power Packages* quasi inintéressants et sur les illustrations assez moyennes, pour garder un sentiment mitigé dû à des points intriguants. Soulignons tout de même l'excellence de l'index ! Bien mais pas top.



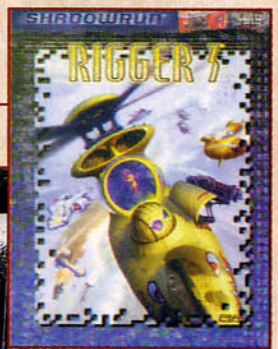
Supplément en anglais pour Brave New World
Édité par AEG
165F

Greg

Rigger 3

Trop de bonheur parfois arrive dans un même ouvrage. Avec leur nouveau *Rigger*, Fasa impose un nouveau standard de qualité pour un rôle auparavant difficile à maîtriser. Enfin un recueil complet sur tout ce qui touche de près ou de loin aux câblés ! Non seulement vous avez les habituels véhicules, drones et gadgets divers, mais aussi de nouvelles règles de gestion du trafic, des manœuvres à faire frémir Springfellow Hawk ou Michæl Knight, bref, du bon, du gros, du complet. Il faudra songer à simplifier tout cela et à faire des coupes sombres dans le chapitre consacré à l'équipement personnel du Rigger. Bien entendu, tout n'est pas vraiment nouveau, les bases des deux premiers *Rigger* sont présentes, et on remarque des contributions de *Cyberpirates*, de *Shadowbeat* et de *Cybertechnology*. Mais le résultat est le même : ce supplément reste indispensable pour un meneur pointilleux, qui veut donner des frayeurs routières à ses joueurs. On peut quand même regretter l'accroissement de la puissance et de la complexité des drones, mais aussi apprécier leur variété bien développée. Enfin, les illustrations sont rares mais correctes et les fiches utilitaires utilisables. Bingo !

Greg



Supplément en anglais pour Shadowrun
Édité par FASA
165F -Disponible

La Caste des Métabarons

Après le Livre de Règles, Yéti Entertainment nous propose le sourcebook détaillant l'univers du JDR. Un superbe ouvrage tout en quadrichromie qui s'adresse aussi bien aux meneurs de jeu qu'aux fans de la BD. Il s'avère être une vraie bible.

La Caste des Métabarons
L'Univers
Sourcebook en français
Édité par Yéti Entertainment
210 F - Disponible

Le décor politique

Les joueurs vont être amenés à découvrir un vaste univers, constitué d'un ensemble hétérogène de cultures rassemblées sous la bannière impériale. Toutefois, pour asseoir son autorité, l'empereur Janus-Jana doit compter sur quatre piliers, à savoir le Techno-Pontificat (groupe occulte détenant la connaissance technologique), l'Économat (nébuleuse politique détenant la majeure partie des capitaux), la Confédération des planètes coloniales (un groupe hétéroclite conptant plus de 60 % de la population humaine universelle), et enfin les Maganats, composés de la noblesse. Afin de maintenir sa cohésion, l'Empire sait compter sur l'Endogarde, une force militaire surpuissante, et les Mentreks, une caste d'éminences grises. Cependant, sous l'unité se cache de nombreux intérêts conflictuels qui donnent lieu à maintes conspirations. Car il existe de nombreux groupes politiques ou religieux dont les buts sont souvent en contradiction avec ceux de l'Empire, comme par exemple l'ordre Shabda-Oud dont les membres sont connus sous le nom de nonnesputes. Les descriptifs sont suffisamment complets pour permettre aux meneur-fans de scénarios politiques d'y trouver leur compte.

La vie dans l'Empire

Le lecteur va pouvoir découvrir la dure réalité de la vie dans les endocities, gigantesques mégalopoles surpeuplées, creusées dans le sol des planètes et comportant de nombreux niveaux dont la position indique le degré social des habitants (rappelez-vous *L'Incal*). On a droit à un panorama complet nous présentant les aspects de la vie quotidienne, parlant aussi bien de l'alimentation que des divertissements. Pareillement, sous l'égide du Techno-Pontificat, l'univers des Métabarons connaît une technologie bien supérieure à la nôtre (rappelez-vous les mutilations que subissent les Métabarons et les prothèses qu'ils mettent au point pour compenser leurs handicaps). Les fans d'armes auront droit à un catalogue important et les fous de cybernétique risquent de trouver leur bonheur. Les robots ne sont d'ailleurs pas en reste.

À qui s'adresse ce jeu

La saga des Métabarons, avant d'être un jeu, est une BD de Jodorowsky et Gimenez, toutefois ce méta guerrier était déjà apparu dans la série *L'Incal*, toujours de Jodorowsky mais en association avec Moebius. Il est indispensable de connaître l'univers visuel pour pleinement accroché au JDR. Le livre de référence est pensé pour satisfaire les joueurs et les non joueurs. Le but est même de réussir à ramener des bédéphiles vers le JDR. Mission louable mais qui pour l'instant n'a jamais réussi que l'on se souvien des *Légendes des Contrées Oubliées*. Espérons que cette fois sera la bonne, seul l'avenir nous le dira.

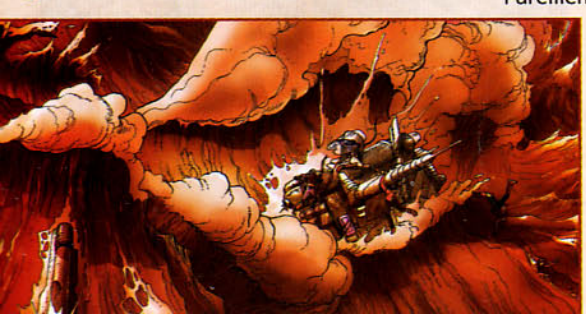
L'univers de jeu

Après un descriptif détaillant la structure de l'univers, le lecteur trouvera un panorama non exhaustif de seize planètes, ainsi qu'un long chapitre consacré aux extra-terrestres et aux mutants, tous deux un peu délaissés par le livre de règles. Pareillement, un long chapitre nous détaille la métaphysique très présente dans la saga, nous apportant des précisions sur les différents ordres ou philosophies. Le meneur trouvera des éclaircissements sur l'Amarax, le Nécrorêve, ainsi que sur les codes de l'honneur trois notions importantes de ce JDR.

Au final

Cet ouvrage de références est complet et se suffit à lui-même. Il couvre tous les aspects dont le meneur de jeu a besoin. Celui-ci ne doit surtout pas s'attendre à trouver de nombreuses règles car il n'y en a pas, on a juste droit à quelques éclaircissements sur des notions qui restaient un peu floues. Une fois encore, Yéti Entertainment nous gratifie d'un superbe ouvrage. La lecture est agréable et de nombreux encadrés permettent d'insister sur certains points ou servent juste à évoquer une atmosphère. On a d'ailleurs droit à une nouvelle qu'un maître peut sans difficulté transformer en scénario. Un réel effort graphique a été fourni, tant au niveau du visuel (nombreuses illustrations) que de la mise en page. C'est un outil indispensable pour le meneur, car on y retrouve un double index : l'un regroupant tous les noms et l'autres présentant toutes les marges (une excellente idée). Ce volume peut tout à fait servir à d'autres jeux de Space Opéra. Il faut se rappeler qu'il a été aussi penser pour satisfaire les fans de la série. Un travail de qualité que l'on aimerait retrouver plus souvent dans le monde du JDR.

Olivier Collin



Secrets of Naboo

Les 60 pages d'ouverture de ce premier supplément pour la version D20 de *Star Wars* sont consacrées à la planète Naboo. Tout est passé en revue : sa géographie, sa faune et sa flore bien sûr, ainsi que ses ennemis (les Neimodians de la Fédération du Commerce), et les deux peuples intelligents qui l'habitent, les très pacifiques Naboo de la reine Amidala et ces humanoïdes amphibiens appelés Gungans, dont j'appelle encore une fois ici de mes vœux le génocide en début d'*Épisode II*). Trêve de vains espoirs… Cette partie, sans être très excitante ou révolutionnaire, propose des éléments de contexte solides et originaux, qui peuvent être utilisés facilement en jeu et rendent *La Menace Fantôme* un peu plus intéressante et plausible. Les 36 pages suivantes proposent d'ailleurs à un groupe de héros de niveau 1 à 3 de vivre à leur façon l'aventure du film. Comme d'habitude dans ce genre d'exercice, les aventuriers sauvent la mise du camp des gentils hors du champ des caméras. Il faut bien commencer quelque part.

Cyril Pasteau

Supplément en anglais pour Star Wars
Édité par Wizards of the Coast.
160 F - Disponible

Vimary Burns

Ce supplément est un recueil de scénarios pour *Tribe 8*. Les fatimas ne sont désormais plus liées à la Nation et les tribus sont plus que jamais divisées. Les hordes malfaisantes de Z'Bri menacent, et seule l'union pourra permettre de les repousser. Comme d'habitude, ce supplément est avant tout un livre à lire avant d'être du matériel de jeu. Les échanges de correspondances entre personnalités majeures du conflit à venir vous permettront de vous plonger immédiatement dans l'atmosphère de peur qui imprègne chaque scénario de ce supplément. Les annexes du tisseur vous fourniront toutes les informations utiles pour mener une campagne longue et épique. Bien sûr, comme la plupart des suppléments de la gamme, cet ouvrage ne vous donne que des bases pour construire votre propre saga. Mais ne vous y trompez pas, au cœur de ces 64 pages, vous trouverez de quoi jouer une impressionnante campagne.

Geof

Supplément en anglais pour Tribe 8
Édité par Dream Pod 9
120 F -Disponible

Broken Pact

Prélude à *Vimary Burns*, *Broken Pact* est bien plus immédiatement utilisable. Ce ne sont pas moins de trois scénarios détaillés et passionnants qui vous sont proposés ici.
Si la structure reste classique et le procédé narratif toujours aussi agréable, les auteurs vous livrent cependant de bien plus amples informations que d'habitude. De ce fait, les aventures présentées dans cet ouvrage sont presque jouables dès la lecture et seul un petit travail pour les intégrer à votre campagne sera nécessaire avant de les utiliser. Bien évidemment, nos amis les sympathiques Z'Bri seront de la fête : il est donc évident que les âmes sensibles seront mises à rude épreuve. Il est aussi important de noter que cette suite d'aventures aura d'importantes répercussions sur l'avenir de votre campagne. Des forces immenses sont en marche et les joueurs découvriront vite qu'ils se trouvent au cœur de la tempête. *Broken Pact* est un recueil exceptionnel qu'il serait dommage d'ignorer.

Geof

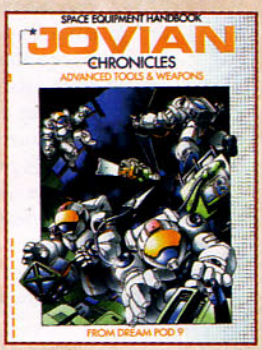
Supplément en anglais pour Tribe 8
Édité par Deam Pod 9
120 F - Disponible

150 F - Dispo

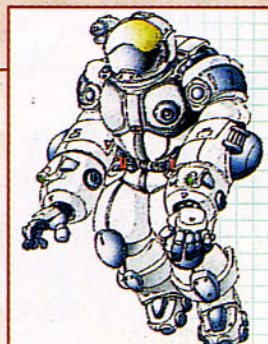
Space Equipment Handbook

Ce supplément détaille les différents équipements et accessoires accessibles au baroudeur de l'espace. Divisé en grands thèmes, il fourmille de règles concernant les aspects légaux de la détention de tel ou tel accessoire, les combinaisons spatiales et leur disponibilité, l'électronique ou encore les armes. Le meneur de jeu est guidé au fil de sa progression grâce notamment à des conseils de mise en place. Le supplément fournit bien entendu un large arsenal et de nombreux objets utiles dans certaines situations. À noter : la présence de petits synopsis illustrant les chapitres et permettant de mettre en scène certains domaines du livre et les équipements fournis. Il s'agit d'un très bon supplément technique, aux informations riches et utiles qui peut s'avérer rapidement indispensable pour donner du relief au jeu et pour compléter les précédents suppléments.

Gaëtan Bothorel



Space Equipment Handbook
Supplément en anglais pour Jovian Chronicles
Édité par Dream Pod 9



Ronin

backstab Score

Jeu de combat avec figurines en anglais
Édité par Cell Entertainment
Prix non communiqué - Disponible sous peu

Ce nouveau jeu de combat avec figurines, créé par les auteurs de *Krash* (une grosse bouse de plomb avec des règles qui ne peuvent plaire qu'à des joueurs aux Q.I. d'huître), ne ressemble pas vraiment à son ainé : il est riche, pas vraiment complexe mais terriblement attachant et innovant. Le principe du jeu est de monter un robot avec des morceaux de plombs livrés dans la boîte et de le faire se battre contre celui du voisin. Franchement, le principe est un peu naze (par rapport à de VRAIS jeux comme *Car Wars* ou *Battletech*) mais le nombre de possibilités offertes par *Ronin* est très important : soixante pièces d'équipement en plomb, vingt types de missiles, quarante compétences et cent-dix-sept capacités spéciales qui permettent de tout gérer. Le tout dans un micro livret de 36 pages : un vrai bonheur et une originalité qui fait plaisir. De plus, le système de jeu utilise des principes vraiment innovants : pour noter les dommages, on utilise des morceaux de coton (représentant la fumée) lestés de billes de plombs que l'on attache sur le robot grâce à des aimants (il fallait y penser). Seule ombre au tableau : comme d'habitude dans ce genre de jeux, le plus riche aura bien plus d'équipement à choisir et pourra construire exactement le robot qu'il désire. Le pauvre se contentera de coller tout ce que lui tombe sous la main (et devinez qui va gagner ?). Le second problème est que coller le robot va être un peu difficile : la super-glue va couler à flot et j'imagine déjà les jurons qui vont poindre de tous les foyers qui joueront à *Ronin*. Qu'à cela ne tienne, *Ronin* est rafraîchissant dans un univers dominé par le très bourrin *Battletech*. Comme quoi les petits malins de Cell ont de l'imagination à revendre. On aurait aimé un système de jeu de base un peu plus solide. Rigueur et discipline les gars, c'est tout ce qui vous manque !

Croc

Les Batailles de Pharaon

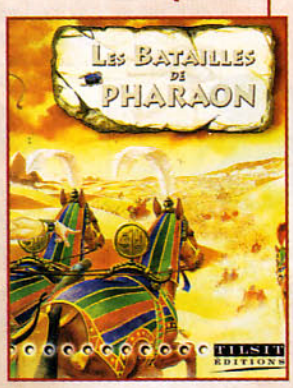
279 F - Dispo

Vous cherchez un jeu rapide, tout simple, et qui s'apprend en dix minutes ? Passez votre chemin ! Ce jeu de simulation historique est plus proche du *wargame* que du jeu de société. Contrairement à ce qu'indique la boîte, il nécessite exactement quatre joueurs de beaucoup plus de dix ans, et une après-midi complète. Le plateau est joli, les armées en pions de carton se mettent en place en pas moins d'une demi-heure, et vous disposez de deux règles de jeu (version normale et version simplifiée). Vous allez jouer plusieurs peuples du Moyen-Orient entre 1500 et 600 ans avant J.C. Vous gagnez un certain nombre de points de victoire en fonction des objectifs historiques de chaque peuple, et d'autres points selon vos conquêtes. Vos unités arrivent en jeu selon une chronologie bien précise, et vous pouvez assortir vos armées de renforts pris dans vos pertes précédentes. Ce jeu est vraiment complexe, et à moins d'être un fondu de *wargames*, il vous faudra quelques parties avant de maîtriser ses subtilités. Préparez les aspirines !

François Alix

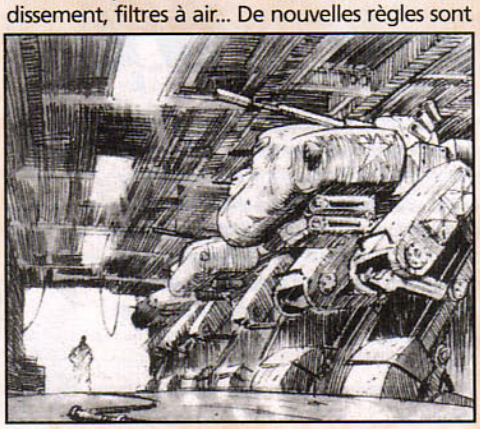
backstab Score

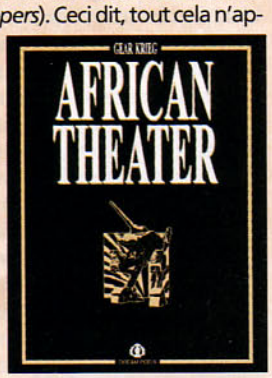
Jeu de plateau en français
Édité par Tilsit



African Theater

Premier supplément pour *Gear Krieg*, *African Theater* propose de simuler les affrontements qui se déroulèrent en Afrique du Nord. Lire ces 78 pages est très agréable, d'autant plus qu'un soin important a été apporté au background, qui occupe bien la moitié de l'ouvrage. On s'immerge avec plaisir dans ces versions alternatives d'Eil Alamein et autres phases cruciales du conflit. Les descriptions des généraux sont les bienvenues, ainsi que le point sur les difficultés techniques liées au climat : évaporation de l'eau des circuits de refroidissement, filtres à air... De nouvelles règles sont présentées (déplacement dans les dunes, tempête de sable) et on découvre quelques variantes de tanks, robots et autres séries spéciales (j'adore le look C.R.S. du PzK VII Ausf A "Uller" !). Bien sûr, tous ces nouveaux jouets sont incorporés dans des listes d'armées et fournis caractéristiques à l'appui. Les huit scénarios, plus complexes que ceux du livre de base, sont amusants (surtout *Water Rights* et *Jeepers Creepers*). Ceci dit, tout cela n'apporte pas vraiment un sang neuf au jeu et, au final, *African Theater* ne me console pas d'un *Gear Krieg* faible et décevant. Ça m'a plutôt donné envie de faire une partie de JDR dans l'univers décrit, qui est lui très étoffé.





7.7

Supplément en anglais pour Gear Krieg
Édité par Dream Pod 9
145 F - Disponible

Des Romans à Suivre

Tout arrive un jour...

100 pages
25 Frs

ONYX

Depuis février en boutiques de jeu, et fin mars en librairies

Final Fantasy IX

Final Fantasy IX
Jeu vidéo en français pour Playstation
Édité par Squaresoft
449 F - Disponible

Enfin !!!

Dire que j'attendais la sortie de *Final Fantasy IX* serait un euphémisme. Depuis la fin de l'*opus* numéro VIII, j'avais rangé ma console dans l'attente de cette suite. Les premières images nous replongent immédiatement dans l'ambiance des épisodes VI et VII. Rapidement, le joueur se trouve immergé dans un univers féerique et merveilleux, bien plus proche de *Alice au pays des merveilles* que de *Donjons & Dragons*. Les concepteurs ont fait le choix graphique de revenir à un style très "manga", les personnages sont petits et disproportionnés (grosse tête, grosses mains, armes démesurées...). Un tel visuel pourra chagriner certains, il correspond cependant parfaitement à l'ambiance du jeu.

Bilbo au pays de Walt Disney

Vous faites partie d'une troupe de brigands (au grand cœur, bien évidemment) chargés d'enlever une jeune et séduisante princesse. Déguisés en comédiens, vous profiterez ainsi d'importantes festivités pour commettre votre forfait. Contre toute attente, tout se déroulera pour le mieux dans le meilleur des mondes, la charmante enfant ne demandant pas mieux que de vous accompagner. La suite se laisse deviner : poursuites en tout genre, forêt maléfique, monstres magiques, complot planétaire, histoire d'amour à l'eau de rose... En bref, tous les ingrédients qui ont si bien réussi à la série jusqu'à aujourd'hui.
En ce qui concerne l'interface en elle-même, je ne peux que regretter la volonté de simplifier la magie. Je dois avouer avoir eu un faible pour le système des deux épisodes précédents. Ici, il vous suffira d'apprendre des compétences liées à certains objets pour pouvoir les utiliser librement par la suite. En ce qui concerne le jeu en lui-même, le scénario est relativement dirigiste. Si cela chagrinera certains, cela permet de découvrir un véritable film (de nombreuses séquences vidéo venant s'intercaler dans la progression de votre groupe).

Chapeau bas

J'ai commencé sceptique. Le graphisme et le côté enfantin du jeu m'inquiétaient, puis je me suis laissé envoûter par cet univers, de la même manière que pour les épisodes précédents. *Final Fantasy IX* est une petite chose redoutable, il fait partie de ces quelques jeux sur lesquels il est possible de passer des nuits entières sans s'en rendre compte. J'ai aimé son ambiance graphique unique, la qualité du scénario, et l'esprit même de ce jeu.

Geof

Deux petits conseils pour bien débuter...

Si le tutorial est très bien fait, il arrive cependant un peu tard dans le jeu. Voici donc quelques conseils pour vous aider à mieux optimiser tout de suite vos personnages.
- Conservez les objets que vous n'utilisez plus. Si vous devez remplacer certains de vos équipements par des versions plus efficaces, prenez soin de conserver les anciennes versions plutôt que de les vendre pour quelques maigres Gils. Il vous sera en effet rapidement possible de contacter des forgerons qui créeront de nouveaux objets avec votre équipement dépassé.
- Volez tout ce que vous pouvez aux créatures que vous rencontrerez au début. Il est toutefois important de savoir évaluer l'intérêt d'une telle chose. Votre personnage principal deviendra rapidement l'un de vos plus efficaces combattants, par conséquent prenez le temps d'utiliser la compétence Troisième Œil afin de déterminer s'il est intéressant de faire durer le combat pour pouvoir récupérer des objets rares (c'est le cas pour tous les boss). Rapidement vous n'aurez plus qu'à voler certaines créatures spécifiques disposant d'objets intéressants (ether, maxi-potion...). N'oubliez pas que rien n'est plus rageant que de devoir utiliser une dizaine de potions et autant de renaissance, pour se rendre compte que l'objet que l'on cherchait à récupérer valait 100 Gils à la boutique précédente. Il est aussi intéressant de noter que la presque totalité des objets récupérables sur les boss est aussi présente à d'autres endroits du jeu.

Final Fantasy X

C'est durant le Square Millenium, qui se déroulait à Yokohama il y a un mois, que Square a lâché les premières images du nouveau volet de la célèbre saga *Final Fantasy*.

Bénéficiant désormais de la puissance de la PlayStation 2, *Final Fantasy* changera radicalement au niveau de la forme. Désormais entièrement en 3D et tournant en 60 images par seconde, le petit dernier marque un pas de géant dans la saga. On n'avait pas vu de tels changements depuis *FF 7*. Ainsi, fini les décors en 2D précalculés et les angles de caméra statiques, place maintenant au dynamisme façon *Resident Evil : Code Veronica*. La démo ne montrant pour l'instant qu'un seul personnage (un Squall version punk), il est difficile d'aller plus en avant dans la *preview*. On ne sait rien ni de l'histoire, ni du support et encore moins de la présence ou non d'une partie *online* mais il suffit de jeter un petit coup d'œil sur les clichés pour avoir l'eau à la bouche.

Masto

Final Fantasy X - JDR vidéo
Édité par Square Soft

Legend of Dragoon

Vous le savez sûrement, Sony a toujours eu le don de flairer les bons coups. Devant l'engouement suscité par les JDR de SquareSoft, l'éditeur s'est dit qu'il serait peut-être bon pour lui d'en sortir un p'tit, histoire d'essayer de concurrencer *Final Fantasy*. Et quitte à concurrencer le maître, autant le faire en utilisant sa recette depuis longtemps éprouvée et approuvée par la critique, à base d'un scénario et de personnages complexes à souhait, d'images de synthèse en veux-tu en voilà, et de magnifiques décors précalculés. Le tout, cela va sans dire, sur 4 CD. Le résultat se nomme *Legend of Dragoon*. Alors, qu'en est-il exactement ?

L'esthétique n'a jamais fait un bon jeu

S'il fallait trouver un point positif à *Legend of Dragoon*, je citerais sans conteste la réalisation qui, bien qu'un peu puérile, tire grandement partie de la puissance (de plus en plus limitée) de la PlayStation. Les décors en 2D précalculés sont de loin les plus beaux vus dans ce type de jeu. La synthèse, omniprésente durant les quatre CD, se taille la part du lion même si elle reste en dessous de celle de Square (faut pas abuser non plus !). Les combats, même s'ils sont beaux, souffrent d'angles de caméra et de bruitages assez kitsch qui ont tendance à fatiguer le joueur.

Un RPG qui n'en a que le nom

S'il arrive à surprendre graphiquement, *Legend of Dragoon* bascule totalement lorsque l'on commence à regarder le fond. D'un linéaire et d'un ennui encore jamais atteints, il a en plus le luxe d'être court (quatre CD de *Legend of Dragoon* = un CD de CronoCross). Le principe des objets est quant à lui réduit au strict minimum. Mais, là où Sony a fait fort, c'est en donnant un nom de JDR à un jeu… de danse (vous avez bien lu, désolé !). Les combats se limitent à exécuter avec le bon *timing* les combos qui s'affichent à l'écran. À la longue, il va sans dire que cela devient plus que monotone. Quant aux personnages, il s'agit ni plus ni moins que des *Power Rangers* à la sauce Sony.

Bien que très beau graphiquement, et bénéficiant d'une réalisation plus que correcte, *Legend of Dragoon* reste tout de même bien inférieur aux grosses productions de Square. Les novices des JDR sur console peuvent s'y essayer tandis que les *hardcore gamers* passeront leur chemin.

Masto

JDR vidéo
Édité par Sony
350 F - Disponible

Les bonnes adresses de Tours... et d'ailleurs :

La Règle du Jeu
Boutique de jeux de rôles, jeux de société et de stratégie. Nombreuses bonnes affaires en JDR.
✉ : 29, rue Marceau, 37000 Tours.
☎ : 02 47 64 89 81

Legend
Boutique de jeux de rôles et de simulation (figurines fantastiques, JDP, JCC...).
✉ : 12, rue Jules Charpentier, 37100 Tours.
☎ : 02 47 64 55 95

Club JDR du Beffroi
@ : acces.beffroi@wanadoo.fr
✉ : centre accès Beffroi, 51 rue de Jemmapes, 37100 Tours.
☎ : 02 47 41 73 88

Les Compagnons de l'Histoire
Associations regroupant des passionné(e)s de figurines et d'histoire, des joueurs (jeux d'histoires et fantastiques, mais aussi bricoleurs de dioramas).
✉ : Chez Mr Hugel, 3 rue des Courlis, 78500 Sartrouville.
☎ : 01 39 13 90 20

Samrat
Restaurant indien situé à proximité de la fac. Spécialités tandoori et curry.
✉ : 16, rue Bretonneau, 37000 Tours
☎ : 02 47 05 30 27

Les reporters de Backstab débarquent à l'improviste bientôt chez vous :

Mars : Surprise !
Avril : Strasbourg
Mai : Toulouse
Juin : Caen

À l'improviste... Tours !

Cela fait dix ans que le jeu de rôles meurt en France. N'écoutant ni les journalistes, ni les éditeurs, plus de cinq-cents rôlistes se sont néanmoins retrouvés les samedi 3 et dimanche 4 février à l'occasion des "24 heures du Jeu" de Tours. Backstab ne pouvait pas manquer ce rendez-vous ; d'ailleurs nous avons même failli gagner la Coupe de France de Shadowrun. Enfin, "nous", surtout Gaël... Tu vois, si on n'était pas parti avant la fin, maintenant tu serais champion de France. Non, Gaël, lâche ce hachoir, j'arrête...

Sept kilomètres à pieds, ça use les oreilles... La prochaine fois, faudra qu'on chante autre chose que le répertoire scout.... Enfin bon, nous voilà arrivés à l'E.I.T. (École d'Ingénieurs de Tours), qui héberge la convention des 24 heures du Jeu. Dans le hall d'accueil sont regroupés les stands des associations, de la FFJDR aux Compagnons de l'Histoire, en passant par ceux consacrés au Grandeur Nature ou les dessinateurs du prozine Cluricaune.

Le Cluricaune

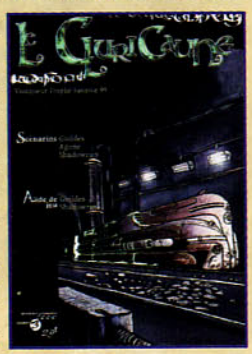
Ce jeune fanzine a déjà gagné le Trophée Fanzine 1999 au Monde du Jeu. Nous avons interrogé Ronan Kervella, son rédac' chef, afin de sonder l'avenir de ce prozine (critiqué dans la rubrique Mag & Zines).

● Backstab (BS) : quelle a été votre démarche ?
Ronan Kervella (R.K.) : nous avons commencé par créer, il y a deux ans, une association dédiée au fanzine, après avoir "flashé" sur Lunatic Asylum (NDLR : excellent prozine qui proposait de longs scénarios). Nous avons voulu nous aussi partir sur le prozine, avec une couv' couleur. Au départ, on n'était pas distribué sur Paris, à cause de sombres histoires de locomotion. Mais le Cluricaune a gagné le premier prix du Trophée Fanzine, en 1999. Nous étions au départ une équipe de rédacteurs, puis on a rencontré les illustrateurs qui se sont greffés autour du canard. Avec cette équipe motivée, on a essayé de rehausser la qualité, mais on n'a pas vraiment eu les effets escomptés au niveau des ventes.

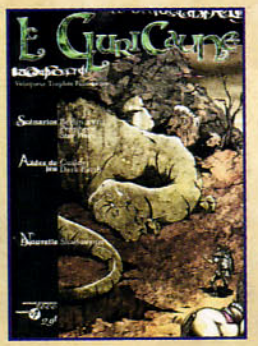
● BS : financièrement, ce n'est pas payant ?
R.K. : au final nous avons un succès d'estime : les ventes tournent autour de cent exemplaires par numéro, avec une certaine stagnation. Par contre, on va devoir réimprimer le cinquième numéro, qui s'est très bien vendu. On n'a pas percé en province, contrairement à Paris où l'on est distribué dans la majorité des boutiques via la société Hexagonal. Nous avons eu beaucoup de problèmes de trésorerie avec un renouvellement de fonds assez bas. Et notre banque s'est montrée très frileuse.

● BS : partant de ce constat, comment faites-vous votre promotion ?
R.K. : ce n'est vraiment pas évident ! À part sur Internet, mais cela reste ponctuel... Pour la promotion, c'est toujours pareil : il faut de l'argent. Au moins pour les déplacements...

● BS : les illustrateurs et auteurs travaillent-ils en commun ?
R.K. : les illustrateurs font très peu de JDR. Leur travail leur sert de "book". Ils jouent, mais occasionnellement. On se réunit pour prévoir un cahier des charges, afin de savoir quels illustrateurs vont travailler sur quoi. Sinon, ils ne sont pas dans l'esprit d'un JDR précis, ce qui a pu créer quelques "illogismes" dans le passé, lorsqu'il s'agit de rentrer dans les détails précis d'un univers. Mais maintenant on va travailler autrement : au lieu qu'ils lisent le texte et s'en inspirent, les rédacteurs vont leur passer des commandes, ou bien travailler en commun avec eux.



● BS : tu as l'air assez sombre sur l'avenir du Cluricaune !
R.K. : atteindre les cinq-cents exemplaires vendus, c'est le rêve de chez rêve. Autre problème : notre année gratuite de diffusion s'achève. Comment allons-nous faire pour la suite ? Peut-on marcher indéfiniment ? On peut toujours tenter le "on line" ou encore lancer une souscription pour évi-



ter le noir à moyenne échéance. Le site est en cours de réalisation. Nous verrons la suite en fonction des retours. On a quatre illustrateurs, et une dizaine de personnes en rédaction.

● BS : vos couvertures font des jaloux, là, tout de suite...

R.K. : la couv' exprime la sensibilité de l'illustrateur, et nous sommes très satisfaits de chacune d'entre elles.

● BS : en tout cas, accrochez-vous. Le Cluricaune gagne à être connu !

Entre un resto et la partie d'Hystoire de fou, alors que je taillais le bout de gras, au bar, avec un journaliste de chez Casus, j'ai été pris d'une soudaine intuition. Le barman, là, ce n'est pas un joueur. Je le sais, je le sens...

● Backstab (BS) : bonjour. Tu ne joues pas aux JDR. C'est ton choix, mais que fais-tu là ?

Marc Labayle (M.L.) : je suis étudiant à l'E.I.T., et je suis content que l'école accueille cette manifestation. C'est un signe de prestige pour nous. D'ailleurs le maire est venu aussi nous faire une petite visite. Il y a une sacrée ambiance ici, je trouve ça vraiment sympa.

● BS : c'est étonnant, avec la mauvaise presse du JDR.

M.L. : ha bon. Moi je ne l'ai pas trop suivie. D'ailleurs j'ai des amis qui y jouent, c'est aussi pour ça que je suis là. Les rôlistes, pour moi, sont des gens normaux qui veulent juste s'amuser. Bon, OK, parfois c'est un peu bizarre quand même.

● BS : et toi, par contre...

M.L. : je ne joue pas, surtout par manque de temps. Le JDR n'est pas forcément hermétique, mais il faut énormément s'investir... Mais quand je vois des joueurs autour d'une table en train de s'amuser, ça me donne quand même envie d'essayer. Sinon, je joue aux jeux en réseau.

Bon, photo dans journal contre une tournée gratuite. Non ? Merde, ça marche plus. Trop matures, ces jeunes.

L'événement du week-end, c'est aussi la Coupe de France de *Shadowrun*. Organiser une compétition autour d'un jeu de rôles, par nature un jeu de coopération, est-ce viable ? Nous avons mené notre enquête, avec nos 5 dés en investigation pour un seuil de réussite de 4.

C'est rentable un tournoi ?

Co-organisateur des 24 heures du Jeu, Alexandre Sztargott nous a livré le code de son coffre-fort cognitif, ses impressions quoi... sur les tournois, justement.

"Le but des tournois, tels qu'on les organise et qu'on les conçoit, c'est surtout de faire gagner des cadeaux. Il s'agit de jouer, plus que de faire une compétition. Lorsqu'une convention propose un tournoi, on la prend tout de suite plus au sérieux, et des gens se déplacent de plus loin. On juge d'abord et avant tout le roleplay, la façon de jouer. Ce que j'aime le moins, en tant qu'arbitre, ce sont les joueurs "blague carambar", qui pètent soudainement les plombs et cassent une ambiance patiemment construite par toute la tablée. Sortir des blagues, c'est infernal. Un autre critère, sinon, c'est de voir à quel point les joueurs se sont amusés ou non et la façon dont le meneur de jeu gère son groupe."

Les tables de jeu, quant à elles, forment un éventail exhaustif des jeux de simulations. D'abord des jeux de rôles, avec une OPA massive d'Agone sur les joueurs ; en dehors du succès du jeu, c'est certainement dû au fait qu'une partie des auteurs d'Abyme ont fait le déplacement. Mais aussi des jeux d'histoire, des jeux du monde, notamment africains, des jeux en réseau ou encore l'incontournable Magic. Bref, pour s'ennuyer, il faut le faire exprès...

Jeux de Rôles

- 17 et 18 mars 2001 – Poitiers (86)
La 10ème édition du Trophée Diane vous propose de participer à la Coupe de France des Secrets de la 7ème Mer (le samedi soir), ainsi qu'à des tournois de Shadowrun, de L'Appel de Cthulhu, El Grande, Colons de Katane (le samedi après-midi) et de Zombies, D&D, tournois multicartes et Formule Dé (le dimanche).
✉ : LOCAL/MCL, 16, rue St Pierre le Puellier, 86000 Poitiers.
☎ : 06 16 97 51 51 (Nicolas) ou 06 12 04 67 01 (Manu).
@ : association.ordalie@caramail.com

- 24 et 25 mars - Strasbourg (67)
La 9ème édition de Ragnarok se tiendra à l'UFR de Mathématiques. À l'affiche : de nombreuses parties libres, des tournois de AD&D, L'Appel de Cthulhu et Polaris le samedi et de Vampire, L5A et Guildes 2 le dimanche.
Comme animation supplémentaire, une reconstitution de la bataille de Waterloo, sous forme de jeux de figurines, se déroulera tout le long du week-end. N'hésitez pas à vous renseigner !
✉ : AIUS, 7, rue René Descartes, 67084 Strasbourg.
☎ : 03 88 41 64 13 (association)
@ : philippe.roy@ulp.u-strasbg.fr
Site : http ://www.aius.u-strasbg.fr/ragnarok

- 31 mars et 1er avril – Limoges (87)
Jeux tout azimut pendant tout le week-end, en non-stop : JDR (Deadlands, Vampire, Cyberpunk, Shadowrun, Bloodlust...), jeux en réseau (Counter-Strike), JDP, parties de phasers le samedi soir, initiation au Go... L'entrée gratuite pour tous, ainsi que la participation aux parties libres. Pour la partie de phasers, la participation est de 10 F. L'inscription pour le tournoi de jeux en réseau est de 30 F (sur place). Enfin, il est possible de se faire héberger gratuitement sur place.
✉ : La Citadelle du Jeu, Cité Universitaire La Borie, 185 avenue Albert Thomas, 87065 Limoges cedex.
☎ : 06 82 60 17 70
@ : pierre.chateil@minitel.net
Mailing-list : citadelledujeu@egroups.fr

- 14 et 15 avril - Dijon (21)
Les Épées de Damoclès, en collaboration avec le magasin Excalibur de Dijon, organise une convention de jeu de simulation dans les locaux de la MJC Maladière. Au programme, quatre tournois de JDR (Feng Shui, D&D3, L'Appel de Cthulhu, INS/MV), un tournoi de Warhammer Battle, un concours de peinture de figurines, des démos de JDP, des tables libres de JDR (Prophecy, Les Secrets de la 7ème Mer, Premiers Ages, Guilde El Dorado, L5A, Zombies...), de jeux avec figurines (Millenium's End, Confrontation, Mordheim...) et une démonstration de wargame historique avec figurines 25 mm (DBN).
✉ : MJC Maladière, "Les Épées de Damoclès", 21 rue Balzac, 21000 Dijon.
☎ : 03 80 55 54 65 (le samedi)
@ : teufeu@yahoo.fr ou krusader@free.fr

CALENDRIER

Grandeur Nature

- Du 11 au 13 mai - Lausanne (Suisse)
Larmes de Sang est librement inspiré du JDR Vampire et du Monde des Ténèbres. Le Prince de Lausanne aspire à entrer dans les rangs de la Camarilla pour conserver sa place. Les caïnites sont invités à proposer leur prétendant, lors des festivités prévues pour le départ de l'un et le sacre de l'autre. À noter que la partie se déroulera dans la Cité de Lausanne, le somptueux centre ville médiéval.
@ : caroline@concilium.ch

- Le 12 mai - Lyon (69)
Une Soirée Enquête à thème fantastique et d'horreur, qui se déroulera dans un manoir entouré de collines et de rivières. Vous êtes invité(e)s à vous rendre sur le site afin de récolter plus d'infos et afin de vous inscrire.
☎ : 04 78 89 94 66 (Olivier)
@ : murderparty@online.fr

- Du 14 au 15 mai - Annecy (74)
La Cinquième Prophetie est un GN médiéval-fantastique qui vous propose de renouer avec une légende ancrée dans le cœur de tous. Son thème mêle étroitement des aventures épiques (déconseillées aux cœurs sensibles), des intrigues échevelées et des séances diplomatiques à haut risque. Quant au site, il s'agit d'un fort datant de 1870, ceint d'une forêt...De quoi vous mettre dans l'ambiance.
☎ : 06 03 21 87 88 (Manu)
@ : hemgath@wanadoo.fr
http://murderparty.online.fr

98.4 FM

La radio parle aux rôlistes

Il existe depuis mai 1995 une émission appelée *Les Chroniques de l'Imaginaire*, qui émet depuis un vaisseau au-dessus du Sud de la banlieue parisienne. Chaque lundi soir, de 20h30 jusqu'à 22h00, une équipe délurée commente l'actualité du JDR, de la BD et de la SF. Depuis le mois de septembre, l'équipage a changé, donnant un nouveau ton à l'émission. Si vous habitez en banlieue Sud, n'hésitez pas à vous connecter sur la fréquence 98.4 de la bande FM.

Les Compagnons de l'Histoire

Une bonne surprise que cet entretien avec le président de l'association (Jean-Pierre Hugel) et son trésorier (William Bourré).

● Backstab (BS) : quelle est l'histoire des Compagnons ?
Jean-Pierre Hugel (J-P.H.) : on joue à tous jeux d'histoire et fantastique. L'autre versant des activités, c'est le maquettisme et la peinture de figurines. Le club a démarré dès 1994, en tant que "club Heroïka des Yvelines". Puis on a laissé tombé Heroïka ; les clubs qui avaient ouverts dans le sillage de ce jeu un peu partout dans l'hexagone ont commencé à se diversifier, et nous étions les derniers à se spécialiser. En même tant on a changé de nom pour paraître plus polyvalent. Nous sommes seize membres, huit actifs et huit inactifs. On fait du 15 mm et du 25 mm, que ce soit en historique ou en fantastique. Sinon, on fait régulièrement des déplacements à travers toute la France... Par exemple, à Bourges, tout notre fond de stock a été "dévalisé" !
● BS : et vous, comment êtes-vous venu à cette passion ?
J-P.H. : je préfère le I^er^ Empire, et plus particulièrement son uniformologie. Je dévore depuis longtemps tous les livres sur le sujet. Il y a quelques années, j'ai eu un grave accident, qui m'a occasionné un handicap. Depuis, je me suis investi à fond dans cette activité. En plus du soutien de ma famille, ça m'a permis de "tenir".
● BS : en plus de la beauté de vos dioramas, vos prix m'ont beaucoup étonné. Ils sont très bas. Comment l'expliquez-vous ?
J-P.H. : nous, on est associatif. On fait des sorties par an où l'on n'a pas le droit de vendre, mais sinon nous ne sommes pas taxés. Nos prix sont effectivement bas, sinon les jeunes n'ont pas les moyens de se les acheter, et c'est dommage. On ne prend quasiment pas d'argent sur ce qu'on vend. Par exemple, on compte le matériel investi, ce qui est normal, mais pas du tout le temps qu'on y passe !
● BS : quels ont été vos moments d'héroïsme ?
J-P.H. : on a reproduit quatre-vingts navires de la bataille de Salamine, de la taille d'un paquet de cigarettes. L'année dernière, on a aussi reproduit la forteresse de Bourges. William l'a faite en cinq week-ends, avec un ami. Comme ils travaillent tous deux, ils peignaient en plus le soir. Nous avons aussi réalisé une maquette pour le musée SWORD des Français du Débarquement de 1944, qui se situe à Ostran. Nous avons ensuite rencontré les mecs qui ont débarqué, des types sensationnels. On a recueilli les témoignages de quarante-sept survivants. La maquette est une reproduction fidèle d'Ostran et de ses environs lors des événements du "jour J". Nous pensons qu'elle est réussie, car les survivants se sont montrés très exigeants, mais étaient satisfaits, par contre, du résultat final. Elle est désormais exposée au musée.
● BS : vous arrive-t-il de reproduire un modèle ?
J-P.H. : non, on ne refait jamais deux fois la même chose, pour que le client ait le plaisir d'avoir une pièce unique qu'il ne retrouvera pas chez quelqu'un d'autre. C'est très important !
● BS : quels sont vos projets ?
J-P.H. : j'ai une idée en tête depuis longtemps : faire un Machu Pichu en "taille réelle". Notre grand but collectif, c'est de reconstituer l'Acropole. On a quasiment tout fait, en se basant sur nos déplacements en Grèce ainsi que les dessins des historiens. On a même prévu une entrée pour les chars sacrés. D'ailleurs, j'en profite pour lancer un appel au peuple :

Jean-Pierre Hugel à droite et William Bourré à gauche.

on cherche deux reproductions de statues d'Athéna, l'une de 10 cm de haut et assise, qui se dresse à l'intérieur de l'Acropole, l'autre de 12 cm à placer sur l'entrée.

BS : Hé bien, nous lançons cet appel aux lecteurs de Backstab. Merci pour tous ces renseignements, ça donne vraiment envie de se lancer dans ce hobby !

Puis nous sommes repartis le dimanche matin, l'esprit encore en éveil grâce aux voyages dans d'improbables univers ludiques. Merci pour l'accueil et à la prochaine !

Propos recueillis par Raphaël Mournat et Gaël Oizel.

Calendrier des manifestations !

backstab le magazine des jeux de rôles

Pour vous faire connaître et annoncer vos manifestations, envoyez une description précise aux fédérations en prenant soin de mentionner la date, l'adresse, le code postal, le programme, les activités proposées, le prix d'entrée et les numéros de téléphone, adresses postales et électroniques où les lecteurs pourront se renseigner.

Les jeux de rôles grandeur nature, murder parties et autres week-ends médievaux nécessitant généralement de s'inscrire plusieurs mois à l'avance, veillez à annoncer vos manifestations suffisamment longtemps à l'avance, de façon à ce que les lecteurs ne soient pas pris de court.

FÉDÉRATION BELGE

Calendrier des manifestations
c/o Bernard Baras, 67 rue Durieux
B-5001 Belgrade/Namur
Tél : (0032) 81-74-03-64
fbjs@bigfoot.com

Les Fédérations

Fédération Française du Jeux De Rôle
FFJDR Entrez dans le jeu !

Calendrier des manifestations
c/o Nicolas Stampf, 134 rue Louis Rouquier 92300 Levallois Perret
Tél : Laurent : 01 40 25 04 23
Tél : Nicolas au 06 14 98 86 20
contactffjdr@club.voila.fr
http://www.ffjdr.org/ressources/calendrier/

FédéGN Le jeu Grandeur Nature

Calendrier GN
c/o Patrick Mabille
10 rue du Ponceau
95000 Cergy Préfecture
Tél : 01 34 25 80 99
Fax : 01 34 25 91 47
patmab@club-internet.fr
services@fedegn.org
www.grandeur-nature.org

Date de remise des annonces : Vendredi 16 mars

Une partie de JDR - Tours

Les 6èmes Nocturnes Foréziennes...

...se sont bien passées. Les 10 et 11 février, pas moins de six-cents visiteurs selon les organisateurs, un peu moins selon la police des jeux, se sont réunis pour bouter l'ennui hors de Firminy (près de Saint-Étienne). L'espace d'un week-end, rôlistes, joueurs de Magic et amateurs de jeux de guerre avec figurines ont cohabité en bonne intelligence dans une immense salle. La formule est toujours aussi sympa : buvette offrant des sandwichs à des prix défiant toute concurrence, multiples tournois, parties libres (les "Faiseurs d'univers" ont fait des orgies de Thoan), semi-réel nocturne et possibilité de coucher sur place pour les acharnés.

Trahi par son rédac' chef, un pigiste de Backstab dut le remplacer au pied levé pour présenter les invités du débat : des représentants de la FédéGN et de la FFJDR (fidèles au poste), mais aussi Roland Barthélémy (dont les dédicaces ont fait quelques heureux), Sébastien Célerin (Multisim), Bruno Mérandon (auteur de Maggus), Léonidas Vesperini (venu en dépit de son grand âge) et Alexis Santucci (dont la démo de Shaïn Tull a montré qu'un nouveau jeu d'initiation venait de voir le jour).

Bravo aux organisateurs pour l'énergie qu'ils ont déployée à faire de cette manifestation un succès récurrent. Ça rend humble. Bref, c'était cool, pas cher, et vous avez eu tort de ne pas y être.

Cyril Pasteau

Une partie de JDR - Tours

Petites Annonces

Vente

● Vds Vampire 3ème édition, ainsi que de nombreux suppléments en très bon état. David au 06 72 00 30 80.

● Vds Nightprowler, Stormbringer et James Bond, chacun avec des suppléments et en très bon état, ou échange contre L5A ou Secrets de la 7ème Mer. Cédric Surget au 06 09 20 15 50.

● Vds matos pour D& D3 : PHB + DMG + MM + écran. Vds pour AD&D2 les manuels complets des Nains, prêtres et Elfes noirs. Achète tous bouquins sur Planescape + Unknown Armies (sauf base). Téléphoner à Cédric au 06 72 87 39 59.

Bon pour une petite annonce

Parution dans Backstab N°29/30

validité des annonces jusqu'au 1er avril

Backstab/service PA

29-31 rue Chaptal - 75009 Paris, France

Vente	❑	❑	Échange
Achat	❑	❑	Club*
Contact	❑	❑	Divers

* Club : indiquer votre adresse complète

Nom : _____

Prénom : _____

CP : _____ Ville : _____

Téléphone : _____ Pays : _____

Mags & Zines

Nous vous rappelons que cette rubrique est faite pour vous, aussi si vous animez un fanzine de JDR ou de SF, n'hésitez pas à nous en faire parvenir un exemplaire. Nous nous ferons une joie de parler de vos créations.

Science-Fiction magazine n°14 consacre un dossier à *D&D* abordant le film, le jeu et la littérature. Le lecteur y trouvera des interviews (James Morrow), des gros plans (Manchu) et d'autres rubriques. Un bon magazine, qui s'adresse plus aux fans de SF qu'aux rôlistes.

Science-Fiction magazine n°14 (30 F)

White Dwarf
n°83 est arrivé et nous propose un gros plan sur les Dreadnought, ces monstres d'aciers terreurs des champs de bataille. On retrouvera aussi la liste d'armée des compagnies blindées de la Garde Impériale. On a droit à des règles pour gérer les fuites lors des combats, ainsi que sur la façon de faire un siège. J'ai particulièrement apprécié l'article nous présentant la dévastation d'une planète par les tyranides. En bref, les amateurs de Games Workshop devraient s'y retrouver.

White Dwarf n°83, 42 F

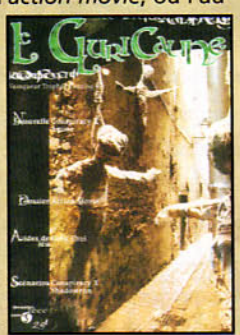
Cendres de Sphinx
est un fanzine qui existe depuis près de deux ans, à parution trimestrielle (environ). Le huitième numéro est un spécial *Les Secrets de la 7ème Mer* avec au programme trois scénarios, deux nouvelles et deux aides de jeu. L'une est consacrée aux chevaux sur Théah. Un fanzine qui intéressera tous les moussaillons désireux de s'embarquer pour l'aventure ! Palsambleu !

PS : À noter qu'ils recherchent des scénarios, aides de jeu, nouvelles ou illustrations pour les univers des *Secrets de la 7ème Mer*, de *L5A* et du *Monde des Ténèbres*, qu'on se le dise !
Cendres de Sphinx n°8 – 78 rue de la Roquette, 75011 Paris – fablyrr@excite.com

Cela date un peu, mais **Le Groin & la Pucelle** est un excellent fanzine consacré uniquement à *Rêve de Dragon*. Le lecteur y trouvera des aides de jeu - des scénarios, des brèves d'ambiance et surtout plein de bonne humeur et de joie. Le numéro 1 s'intéressait à la fumette dans *Rêve de Dragon* et le numéro 2 est un "spécial scénarios".

Le Groin & la Pucelle (17 F ou 25 F)
Julien Boutreux (G&P) 5 impasse Adrien Deslondains 37000 Tours
legrosgroin@caramail.com

Le Cluricaune est un prozine qui propose de nombreux scénarios pour de nombreux jeux. Le lecteur y trouvera aussi des aides de jeu ainsi que des nouvelles. Le n° 5 propose deux scénarios, l'un pour *Conspiracy X* et l'autre pour *Shadowrun*. On a aussi droit à un long dossier sur l'*action-movie*, où l'auteur nous passe en revue tous les clichés de ce genre cinématographique et l'accompagne d'une galerie d'archétypes. Enfin, à noter la présence de deux nouvelles : l'une dans l'univers de *Conspiracy X* et l'autre dans celui d'*Agone*. Cette dernière est d'ailleurs lauréate du concours organisé par la mailing-list d'*Agone*. Un prozine de qualité.



Le Cluricaune n°5 (29 F) – 6 route de Moret, Lignerolles – 45310 Patay

Khimaira est une revue trimestrielle proposant des textes inédits, ainsi que des dessins et illustrations de dessinateurs inconnus. De plus, à chaque numéro, le lecteur dé-couvre un dossier sur un thème précis. À côté de la revue, il existe aussi un site Internet que je vous invite à aller voir. Pour le numéro 9, nous avons droit à de nombreuses nouvelles, ainsi qu'à des critiques. Le dossier est consacré au fantastique au féminin. On retrouve aussi l'interview de Serena Gentilhomme, jeune auteur italienne, et celle de Léa Silhol, auteur et l'une des fondatrice des éditions de l'Oxymore. Une revue qui passionnera les fans de Fantastique et de SF. Cependant il n'est pas interdit aux rôlistes d'y jeter un œil, il pourrait découvrir une passerelle vers l'inspiration.
Khimaira n°9 (30 F) – Association sans but lucratif Anthésis, 56A, Cinquant, 7890 Ellezelles, Belgique – christophe@lefantastique.net - www.lefantastique.net

Tous les amateurs d'horreur et de fantastique connaissent bien la revue **Ténèbres**, prozine de grande qualité qu'on se procure en librairie ou par correspondance (Lueurs Mortes, B.P. 49, Hôtel de Ville, 54110 Dombasle). Leur dernière production est un numéro double (410 p, 130 F) entièrement consacré à Stephen King. Les fans de l'écrivain devraient se ruer dessus : articles de fond sur l'auteur et son œuvre, nouvelle inédite, interview avec le maître, critique intégrale de sa bibliographie. Un must.

www.tenebres.com

Retour d'un ancien, **Franc-Rêveur**, émanation des arènes ludiques, publie son numéro 15. Au sommaire des dissections de JDR, une soirée enquête complète se déroulant dans l'univers des pirates, un scénario Vampire et la suite du roman LandStalker. À partir du numéro 16, ce fanzine change de formule.

www.france-asso.com/domf/
Franc-Rêveur n°15, 30 F – c/o D. Figuet 15 rue Amable Matussière 38100 Grenoble

Olivier Collin (hardchem@hotmail.com), participation de Johan Scipion.

Grand concours

La Caste des Métabarons

À l'occasion de la sortie des deux livres du JDR de la Caste des Métabarons, Yéti Entertainment vous propose un grand concours, pour vous faire gagner de nombreux lots.

Pour gagner, répondez sur papier libre aux trois questions suivantes, et envoyez-nous vos réponses à : Backstab, Concours Métabarons, 29-31 rue Chaptal 75009 Paris. Parmi les lecteurs qui auront répondu correctement aux trois questions, les lots suivants seront gagnés par tirage au sort :

- **du 1er au 12ème**

Le livre de Règles, le livre de L'Univers et un poster Métabarons

- **du 13ème au 50ème**

Le poster Métabarons et le Quick-Start

- **du 51ème au 62ème**

Le quick-start des Métabarons

Voici les trois questions :

1) Quel système de jeu très populaire est utilisé par le jeu de rôles des Métabarons ?

2) Le jeu de rôle des Métabarons est basé sur l'univers développé par Alexandro Jodorowski dans les albums de "La Caste des Métabarons". Une autre série de bandes dessinés se déroule dans le même univers, laquelle ?

3) À quelle force inférieure les joueurs pourront-ils faire appel pour lutter contre l'influence néfaste du Nécrorêve ?

Avec

le magazine des jeux de rôles **backstab**

et

Yéti Entertainment

Date limite de réception des réponses : 30 mars 2001

VOUS L'ATTENDIEZ EN VF ?

ELLE EST LÀ !!!

3ÈME ÉDITION

DUNGEONS & DRAGONS®

MAI 2001

MARS 2001

JUIN 2001

OCTOBRE 2001

d20 system™

Wizards OF THE COAST

www.wizards.com/dnd

Toutes les marques sont des propriétés de Wizards of the Coast, Inc. © 2001 Wizards.