

CONCOURS 7^e Mer : une gamme complète à gagner !

BACKSTAB n°30

Le magazine des jeux de rôles

backstab

Dossier

Utopies & mondes merveilleux : El Dorado, TAZ et États pirates...

Preview

Les mystères de Nephilim 3 !

100% JEUX

- Shadowrun : le chasseur d'Artefacts
- Deadlands : le chercheur d'or
- Deux cités utopiques : Kachmar et Anaxiis
- Et les 60 nouveautés du mois !

• **INTERVIEWS** : Igor Polouchine-Swal / Frédéric Weil • **SCÉNARS** : Vampire / Star Wars / D&D3 / Polaris / Mage

N°30 mai 2001 - Mensuel - 29 Francs

M 6485 - 30 - 29,00 F



CAILLETEAU

JURION

**MAGIE NOIRE
CONTRE
HAUTE TECHNOLOGIE**

ANACHRON



05.0109.3

UNE NOUVELLE SÉRIE BD FANTASTIQUE

VENTS D'OUEST



Heureusement, vous avez de l'humour...

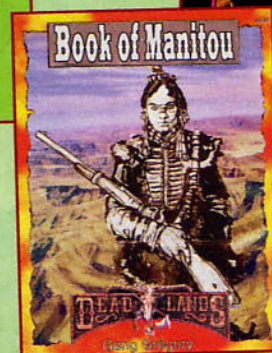
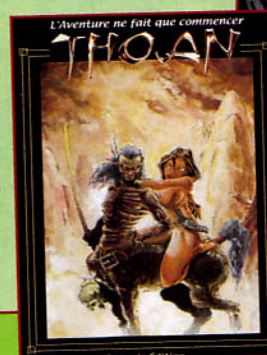
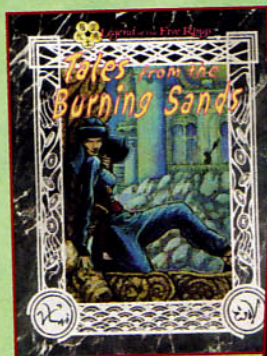
Eh oui, heureusement que vous avez de l'humour, parce qu'à l'occasion du premier avril, on vous a un peu charrié dans le numéro précédent. Voici quelques produits qui n'existent pas, mais alors pas du tout, et dont vous avez pourtant lu les critiques dans nos colonnes. J'espère que les vendeurs et les éditeurs (qu'on a peut-être dérangé à ce sujet) ont aussi pris cela avec amusement. Il y avait aussi quelques fausses news, et bien sûr cette page 21, la bonne blague de l'imprimeur !

Ce mois-ci, c'est plus sérieux, alors on vous a concocté un cahier critiques spécial D20, pour vous aider dans vos achats. Mais de toute manière, de l'humour, cet été il va vous en falloir un max, parce que la mode est aux JDR pulp. Pulp, comme pulp quoi, comme Doc Savage, Rocketeer, vous voyez le genre... Des revenants en somme. Les revenants ? Bonne idée de dossier pour le prochain numéro, non ? Qu'en pensez-vous ?

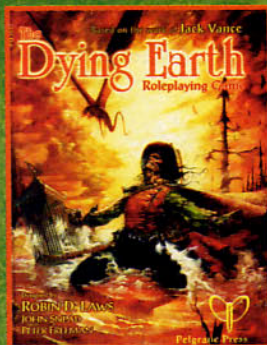
Patrick Renault

Et pour les fausses news

Désolé, Gary Gigax n'écrit rien pour D&D3 (mais est-ce une mauvaise nouvelle ?), Bushido n'existera jamais en D20, pas plus qu'Ambre D20, Dune D20 n'est pas imprimé, TORG ne reviendra pas sur le devant de la scène, et Mike Reedpipe ne fait de procès à personne... Arrêtez de croire tout ce qu'on dit dans les journaux !



En couverture



Page 79

Vance en JDR !

Page 54



Une utopie qui boit le bouillon

Page 14



Des grenouilles à la BD...

Page 22



Dossier Utopie

Page 28



Des archétypes pour les joueurs

Magazine

Édito

Chronique d'un canular 3

Sommaire et courrier

Tournez la page, puis revenez en arrière 4

News

Une actualité bien chargée ce mois-ci 6

Preview

En exclu, tout sur Nephilim 3 15

Interview

Le duo infernal de Darken 16

Trouver Objet Caché

Première sélection printanière 18

Monsieur \$alade

À la pointe de la rétro-actualité 21

100% Jeux

Dossier : Utopies et mondes merveilleux

Le paradis sur terre 22

Les utopies pirates de la petite histoire 26

Aides de jeu

Le Chasseur d'Artefacts pour Shadowrun 28

Le Chercheur d'Or pour Deadlands 30

La station de Kachmar pour Dark Earth 32

Une flèche dans la gorge 68

Anaxiis, quand l'Eden est un enfer 70

Scénarios

Vampire, suite de la campagne Rédemption 35

Star Wars, conclusion explosive 43

D&D3, pour ceux qui débutent avec la v.f. 49

Polaris, une cité parfaite en eaux troubles 54

Mage, de la balle atomique comme dit Benoît 60

Parabellum

Les blindés à WH40K et le Nain Blanc en colère 73

Critiques

Jeux de Rôles

Spécial Système D20 ! 78

Jeux de Plateau

Spotlight sur Heavy Gear 90

Jeux Vidéo

Rien que du bon 92

Divers

Dork Tower 66

Entre nous 95

Abonnement 72

Anciens numéros 67

Concours 99

Courrier des lecteurs

Et voilà, Ben s'en va ! On vous avait dit d'être gentils
Avec lui, et vous l'avez vexé. Vous êtes cruels quand même...

Cher Ben,

À l'instar de l'une des innombrables défuntes chroniques de Backstab, le mag qui change de formule à chaque numéro, je t'invite à répondre à quelques-unes de mes questions :
- Pourquoi les jeux critiqués dans Backstab traduits par Siroz, ou édités par Halloween Concept, ont toujours de bonnes (voire de très bonnes) notes ?

- Existe-t-il une différence entre Casus ancienne formule et Backstab, à part le titre et le courrier. Si oui, laquelle ?

- Tu aimes les films de gladiateurs ?

- Comment Croc réussit-il à confondre le karaté et le kung-fu (en parlant de Matrix) dans une de ses critiques ? Où va-t-on ?

- Qu'est devenu Stéphane Bura ?

- Est-ce que Croc (ou toi), pourrait m'envoyer (gratuitement) un exemplaire d'Arc-en-ciel des ténèbres ? Avec une dédicace (de Croc, pas de toi).

Merci
Painbear (Belgique)

Painbear*,

C'est curieux ! ? J'entends une voix mais j'vois personne... on dirait un long pet chiasseux de blatte asthmatique...

l'accent est très fort, c'est à peine reconnaissable. Dommage... j'aurais même pas une petite lettre à détruire pour mon dernier jour de classe. Demain j'suis à la retraite ! Yep ! Cassos ! Baillebaille les rôleux ! Atchao les diptérosodomites du dé 10 ! Plein mon cul de vos salades +2/+6 ! J'ai reçu de nombreuses propositions



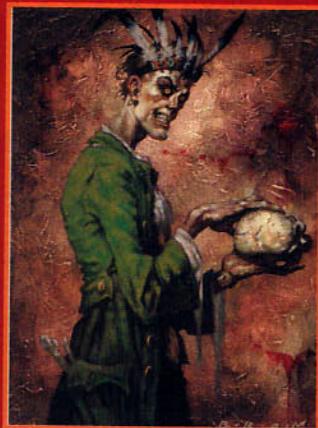
très intéressantes dans le chôbise... c'est difficile de se refuser à un nouveau public, j'veux dire. D'façon, je ne vous regretterai pas une seconde. Vous êtes vraiment trop cons. C'est vrai, j'veux dire.

Je vous ai tout donné. Et vous ? Rien ! Je rêvais secrètement de lettres insolentes, curieuses et piquantes, finement argumentées, des missives qui auraient remis en question l'indépendance et la probité proverbiales de notre infailible sens critique, dénoncé notre plagiat honteux de Casus-Belli-ancienne-formule-quand-c'était-bien, ou vilipendé l'inculture crasse d'un rédacteur qui aurait confondu le coup-d'tatane-danta-bouche-ochi avec le coup-d'boule-dantaface-agari. Je m'en serais donné à cœur joie ! J'aurais démonté brillamment toutes vos spécieuses accusations. Moi, mon truc, c'est la subtile sophistication, l'interminable oraison janséniste, le discours fleuve qui emporte l'assentiment comme un torrent rompt sa digue... je déteste la mauvaise foi ! Mais autant donner des chocapics à des cochons. Vous pouvez pas comprendre. Alors que dans le chôbise, croyez-moi, la casuistique, ils adorent. Je vais faire un malheur.

Allez. Sans rancune. Maintenant je dois rentrer chez moi, il est tard et je vais rater Collargol.

Ben

Oulala, tu sais que ça calme grave ton pseudo, j'ai un petit peu peur quand même. Quant à Arc-en-Ciel des Ténèbres... tu fais des cadeaux aux gens qui t'insultent toi ?



Visuel de couverture :
Madness in Freeport de Brom,
Aimablement fourni par
Green Ronin Publishing et
les Éditions Asmodée.



Rédaction
backstab

29-31, rue Chaptal
75009 Paris, France

E-Mail : backstab-mag@wanadoo.fr

Le site du mois : <http://www.fragglorocker.com/>

Fraggle en chef :
Patrick Renault

Fraggle frenchy : Raphaël Mourmat
Fraggle d'Amérique : Cyril Pasteau
Fraggle graphik : Bertrand Bès
Fraggle de rédaction : Raphaël Mourmat

Relectures et corrections :

Lionel Dumont, Raphaël Mourmat, Patrick Renault

Rédacteurs : Benoît Atinost, Guillaume Baglan, Gaïan Botherod, Nicolas Cayre, Thomas Chélan, Igal Chelly, Benoît Clerc, Olivier Collin, CROC, Michaël Croitoriu, Junior, Cédric Magot, Raphaël Mourmat, Gaël Ouel, Cyril Pasteau, Geoffrey Picard, Monsieur Salade, Johan Scipion, Philippe Tessier, Léonidas Vesperini, Pierre-Alexandre Vigor et 7.7.

Illustrations : Bertrand Bès, Laurent Cambourne, Benjamin Fracasso, Grrr, Grégory Geng, Éric Héroguel, John Kozalic, Thierry Masson, Emmanuel Michalak, Anne Rouvin, Damien Vanderstraeten.

Remerciements : Merci à Marc Nunes, à Nico, à toute l'équipe Asmodée, à Chris Pramas, à toute l'équipe de Green Ronin et à Brom pour le visuel de couverture. Un grand merci aussi à Sasha Bilon, Simon Roger et Greg Staples pour la couverture du numéro 29. Merci à l'équipe de Multisim, Frédéric Weil (pour l'interview et la preview sur Sepulchrum), Isabelle Bise (pour sa gentillesse et pour l'approbation sur les aides de jeu Dark Earth et Deadlands), Xavier Spinat (pour ses infos). Merci à Valérie Lalauque (pour l'approbation sur l'aide de jeu Shadowrun). Merci aussi au responsable graphique de Shadowrun (pour les visuels de maquette). Merci enfin à Léonidas Vesperini (pour l'approbation sur les aides de jeu Dark Earth et Shadowrun). Merci à Igor Polouchine et à Swal pour l'interview et les visuels. Merci (bis) à Marc Nunes, à Nico et à Bouly pour le concours des Secrets de la 7. Mer.

Musique d'ambiance : DJ Cam, Doc Octagon, Assasin, Claire Voyant...
Mea Culpa : toutes nos excuses à Sasha Bilon, Simon Roger et Greg Staples qu'on voulait remercier du numéro précédent.

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 (CGI),

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 EC Publications, SARL de Presse au capital de 2.000 francs. RG : 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 11 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.

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

Here we go ! Here we go !

Beaucoup de news ce mois-ci [sans compter quelques projets et quelques infos rigolotes] et trop peu de place. Alors va falloir faire court ma bonne dame...

Rumeurs

- Hexagonal voudrait traduire les Hunterbooks, mais ne sait pas trop comment s'y prendre pour les rendre... heu... lisibles, intéressants, logiques... (47%)
- Hexagonal se découvrirait une passion subite pour le foot (20%), surtout à collectionner (34%), sur des cartes. (55%)
- Ben a déjà commencé à faire fortune dans le ch8biz. (24%)
- La rédaction de Backstab hésite entre deux candidats à l'embauche pour répondre au courrier des lecteurs : Kannibal Lecteur et James Batavia. (54%)
- Jolly Roger Games va éditer le premier jeu de plateau Dork Tower le mois prochain. (86%)
- Benoît Attinost aime lire dans son bain les suppléments Agone qu'il critique. (77%)
- L'information précédente n'émanait pas de Raphaël. (12,5%)
- L'espionnage industriel n'a plus de limite, puisque la typo des accroches de couverture de Backstab et de D20 Magazine sont identiques. (22%)
- Pagan Publishing va sortir sous peu une "planche ouija" Call of Cthulhu. (38%)
- Monte Cook n'est bientôt plus salarié chez WotC, mais redevient un simple free-lancer. Il y aurait de l'eau dans le gaz ? (29%)
- Vous tenez entre vos mains le premier numéro post-mortem de Backstab. (57%)
- Une version "Battletech" de Mage Knight pourrait bientôt voir le jour. (75%)
- Athal n'est pas mort et Le Glaive et la Foi, supplément pour Premiers Âges, devrait être sorti. (75%)
- Mystic RPG sortira enfin en novembre et sera le premier JDR "à collectionner" (si, si). 63%

Forgotten Realms



Le deuxième univers officiel de D&D3 arrive le mois prochain. *Forgotten Realms*, cadre de campagne le plus joué, a donc droit à son dépoussiérage et devrait reprendre du service (sur 320 pages !). Pour

l'instant, ce qu'on a vu d'un point de vue graphique est très beau. Le contenu donne quant à lui envie, sans plus : compil' augmentée d'un nouveau background, deux aventures et une carte en couleur. Il est clair que WotC est attendu au tournant. Espérons qu'ils sauront bien négocier le virage...

Poisson de mai ?



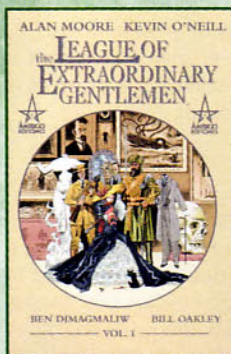
Si vous vous êtes esclaffés à la vue des requins-garous (Rokea) de la 1^{re} édition du *Player's Guide to Werewolf*, vous allez vous étrangler de rire en constatant que White Wolf en a fait un vrai supplément de 140 pages avec background, pouvoirs grob', et tout et tout. Après Rokea, si White Wolf reste sur sa lancée, le prochain *Changing Breedbook* devrait vous permettre d'en savoir plus sur les araignées-garous (Ananasi). Pas sûr qu'ils soient trop étanches les amerloques. À suivre...



La fine équipe !

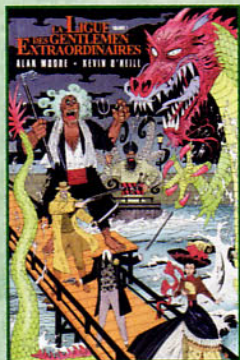
Heu-veux ! Les fans de *L'Appel de Cthulhu* vont être heureux ! *Cthulhu* D20 tombant dans les tentacules de Wizards of the Coast, on pouvait s'attendre au pire, voire à rien du tout. Et puis il y a des jours comme ça où les mecs de WotC ont de bonnes idées : vous savez qui ils ont recruté pour travailler sur le projet ? L'équipe de Pagan Publishing : Tynes, Glancy, Detwiler (les auteurs de *Delta Green*), Crowe III, et *last but not least*, Ken Hite. Et oui, je sais ! *Cthulhu* est une licence Chaosium et Tynes a détruit les nouveaux dirigeants de WotC dans Salon.com ! Mais que voulez-vous, des forces indicibles sont peut-être à l'origine de cette excellente décision... Profitons de l'occasion pour vous annoncer la sortie en boutique de jeux du nouveau *Unspeakable Oath* (n°16-17), LE fanzine sur *L'Appel* édité par Pagan. Si les news et critiques ont six mois de retard (sérieusement), le reste se laisse manger : topo sur Boston et sur l'Inde, excellent scénario *Delta Green*, plein d'inspi sympa. En anglais, 130 balles.

Mr Nemo, I presume ?



La ligue des Gentlemen Extraordinaires d'Alan Moore et Kevin O'Neill est disponible dans toutes les bonnes crémeries. Si vous aviez rêvé de Champion Bond, travaillant pour M. (Mycroft Holmes) et envoyant en mission un Allan Quatermain opiomane aidé du capi-

plus anciens se rappelleront sans doute d'un excellent supplément-jeu pour *Simulacres*, intitulé *Aventures extraordinaires et machinations infernales*, de *Maléfices* ou de *Cthulhu by Gaslight*. Les autres pourront toujours piocher dans *Château Falkenstein* pour adapter ces trois histoires, en ne conservant que le côté steampunk de ce jeu. Ne soyez pas dissuadés par la couverture assez laide et (du coup) achetez-le les yeux fermés. En v.f. : Éditions USA, 85 balles. En v.o. : ABC Comics, environ 200 F.



Veil of Night : joyau d'Orient



C'est l'année du scarabée pour White Wolf, au cas où vous ne le sauriez pas. Qu'importe le prétexte, *Veil of Night*, magnifique supplément de 224 pages avec couverture rigide, nous propose de lever le mystère des nuits d'Orient. Un ouvrage qui est donc entièrement consacré au monde musulman de l'Âge des Ténèbres, et à tous les clans vampiriques qui y sont fortement rattachés, comme les Suivants de Set ou les Assamites. Au menu plutôt alléchant : la ville de Damas largement décrite, l'histoire de nombre de vampires du Proche-Orient, et bien d'autres secrets. On en reparle plus longuement dans le prochain Backstab.

Lotovmo Neille Inezepo Qit, illusionniste 26

Les studios Black Isle (*Fallout*, *Planescape*, *Baldur's Gate II...*) ont le vent dans le dos et des dollars plein les fouilles. Ça fait deux bonnes raisons de quitter le giron rassurant de D&D pour se lancer dans une création d'heroic-fantasy entièrement originale... enfin j'me comprends... pas une licence qu'on... enfin si, mais pas payante... genre Tolkien... bref, du med-fan américain qui brille, des elfes, des nains, des trolls, tout l'orchestre avec les boutons en or. Ça s'appellera *Torn*, le système de jeu, basé sur les compétences, est adapté de *Fallout*, le moteur

d'affichage est le LithTech 3.0 (vous croyez vraiment que ça vous sera bien utile de savoir toutes ces conneries alors que vous devriez bûcher vos maths ? Tas d'fainçants ! Je suis sûr que vous connaissez mieux les *cheats* de *Quake* que la généalogie des rois de France.

Pas vrai ? Qu'est-ce que j'disais... Bran-leurs !). Bref, ça sera sûrement hyrachouette avec des quêtes, des sous-quêtes, des qué... nan pas ça, du solo, du multi, d'la magie, de l'baston, des femmes et puis d'la d... nan pas ça non plus. Enfin sympa, mais américain. Ça sort du four quand c'est cuit.



Hissez haut le Pavillon... Rouge

Pavillon Rouge est le nom de la nouvelle revue consacrée à la BD. Comme il se doit (ou presque) ce titre est supporté par une maison d'édition et sera donc sa vitrine, en même temps que de la BD en général, espérons-le. Delcourt (puisque c'est d'eux dont il s'agit) reprend *grosso modo* la formule de *Lanfeust Mag* et de *Bo-Doï*, des interviews, des prépublications, des interviews, des news... On attend de voir ce que donneront le cours de dessin et la figurine en cadeau. On retrouvera avec plaisir Michel Dufranne en tant que responsable de la rédaction qui, pour ceux qui ne le connaissent pas, était il y a peu co-rédacteur en chef de *SF-Mag*. Débriefing dans *Mag & Zine* une fois le numéro sorti.



Du plomb dans l'aile ?

Que nenni ! Les dernières nouveautés Rackham sont aussi belles que d'habitude. Sasia est la plus belle figurine du jeu pour l'instant. Forcément, c'était la couverture du dernier Backstab (ah, ah, ah !). On peut aussi admirer de superbes guerriers chacals et des familiers de Terre, dont un très réussi et très original satire avec les sabots et la flûte de Pan ! Seulement l'ombre au tableau : un inquisiteur, très beau, mais qui fait terriblement penser à son alter ego de chez GW (personnage pour *Warhammer Quest*).



La voilà !



La version française de la troisième édition de *Mage* est enfin là ! Pour faire bonne mesure, Backstab vous a concocté un petit scénario maison. Et zou, allez jeter un coup d'œil dans le cahier noir et blanc !

Critique complète dans notre prochain numéro.

Drakon



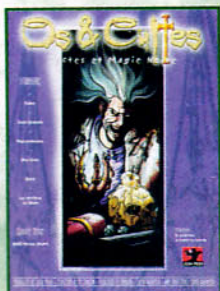
Édité par Fantasy Flight Games, *Drakon* est le petit jeu sympa du mois, pour deux à six joueurs. C'est tout simple et l'idée de départ est franchement fun : votre groupe d'aventuriers (un magicien, un voleur, un paladin...) s'est fait capturer par un dragon. Celui-ci n'épargnera que le premier à sortir avec cinq pièces d'or ! Le système de jeu repose sur la construction d'un donjon, à l'aide de cases qui ont toutes sortes d'effets variés. Rapide, amusant et efficace. La v.f. sera éditée par Halloween Concept en septembre dans la collection des P'tits jeux.

Trois mags sont dans un bateau...

Et hop ! Un nouveau confrère. *D20 Magazine* devrait déjà être dans les bacs au moment où vous lisez ces lignes. Ce bimestriel fournira du matériel de jeu pour *Vampire* et les *Scarred Lands*, la gamme D20 de White Wolf. Les licences White Wolf dont disposent Hexagonal, quoi ! Pour les amateurs du *WoD* et de *D&D3*, mélange étrange mais après tout pourquoi pas ! Bonne chance à eux, et bon courage...



Info ou Intox ?



Non contents de ne pas avoir sorti de supplément sur les morts empaillés (hé, hé !), les p'tits gars qui n'en veulent de Juda Prod (aidés par Asmo-dée Éditions ?)

nous livrent ce mois-ci *Os & Cultes*, une extension de 175 pages sur les sectes, occultes ou religieuses, de l'Inquisition aux sorciers vaudou... On dépêche la bête le mois prochain. 200 F.



Un ninja dans le placard



Découvrez ou redécouvrez l'Asie et les films de John Woo grâce au loup blanc. *Killing streets*, le dernier supplément pour *Vampire*, *Kindred of the East* (et pour tous les bourrins dans le genre) est

consacré aux organisations criminelles orientales (Triade, Yakusas). Avec en prime le très attendu *Canton by Night* (à quand *Berck sur mer by Night* ?). Le tout est rehaussé d'illustrations originales de mecs qui lâchent la purée avec un gun dans chaque main, ou qui se la jouent "Killer" sur fond de colombes prenant leur envol. Faut voir.



Aie confiansssse !



Les Suivants de Set profitent de la 3^e édition pour faire leur mue. Grâce à leur *Clanbook* récemment paru, vous saurez donc tout (ou peu s'en faudra) sur leurs méthodes, rites et magouilles. Un long développement sur leurs disciplines de prédilection, ainsi qu'un petit *who's who* du clan promettent une lecture des plus passionnantes. Qui lira le prochain *Backstab*, verra.

Speak english or die ?



Les frenchy débarquent sur les côtes des Américains, et tentent désormais d'exporter leurs JDR. Ce mois-ci, ce sont les *Metabarons* (co-production entre les Humano et WEG) et *Agone* qui se crashent tels des OVNI dans la patrie de Mickey. Initiative courageuse et intéressante, d'autant plus que les produits sont franchement très très beaux. Le public américain sera-t-il séduit ? L'*Agone*, entièrement produit par Multisim, a beaucoup séduit les professionnels du jeu à la GAMA. Mais sur les mailing-list, les gamers ricains trouvent souvent les JDR français trop "hermétiques", ajoutant à titre d'exemple que

Rêve de Dragon est le genre de titre qu'on ne peut pondre que sous acide... Bonne chance, et verdict dans quelques mois.



Pulp behind the wheel...

L'été prochain, le JDR sera pulp. C'est comme ça. Que voulez-vous, c'est la nouvelle tendance. C'est comme les chemisettes camouflage de chez Zara pour votre copine : y'a pas le choix. Vous n'avez pas de copine ? Ha, pardon, on oubliait. Quoi qu'il en soit, les éditeurs américains se font plaisir, et si les univers pulp marchent convenablement aux U.S.A. grâce à des comics comme *Tom Strong*, ici c'est le néant absolu. Alors pendant que vous broncherez, AEG sortira *Series Archer*, un JDR D20 techno-SAS-pulp inspiré du comic *Danger Girl* et présenté en deux livrets, *White Wolf* sortira son jeu de super-héros pulp *Adventure* (troisième avatar du monde de *Trinity*), *Pagan* le très attendu *Godlike* limite *Golden Age*, *Synister Creative* le fanzine *Pulp*, et *Green Ronin Publishing* ira plus loin que tout le monde avec le JDR spatio-pulp *Spaceship Zero*... Vaut p'têt mieux bronzer avec Germaine en fait.



Nuns, Guns and... Gasoline



Le Couvent réalisé par Mike Mendez : en voilà une bonne inspi pour tous les meneurs de *Macho Women with Guns* ou de *Zombies*. Le scénario ? Des adolescents se retrouvent aux prises avec des forces infernales qui les dépassent, et nous aussi d'ailleurs. Au programme de ce film de genre (c'est comme ça qu'on dit) : gore, fusillades, nonnes zombifiées fluos (c'est ça le genre), Antéchrist, effets spéciaux... spé-

ciaux. Tout y est, ou presque, pour repousser encore plus loin les limites du film Z, mais bon, après Z y'a plus trop de lettres. Le point positif du film est de démontrer que les miracles existent puisqu'ils ont trouvé des gens assez burnés pour distribuer ce film dans les salles obscures du monde entier. À noter également la présence au casting de l'ancienne égérie de John Carpenter, l'inoxydable Adrienne Barbeau (*The Fog*, *Creepshow*) et de Coolio, le rappeur désœuvré. Dépêchez-vous, c'est déjà dans les salles et plus pour très longtemps...



Ça t'exalte toi ?



Le prochain JDR de White Wolf, *Exalted*, devrait sortir le mois prochain. Il s'agit d'un univers med-fan parfumé à l'anime, genre *La Guerre de Lodoss*. La recette ne change pas : les règles reprennent la base du *storytelling system*, mais quelque peu modifié pour taper dans les pouvoirs kung-fu à la *Dragon Ball Z* (!). Le suivi se présentera sous la forme de *Castbook*, décrivant les six castes d'Exaltés (les PJ), basées sur les phases de la lune. Difficile d'en dire plus sur ce projet un peu alien, si ce n'est que c'est franchement très moche.



La madeleine d'Elric

Du neuf avec du neuf qui sent le vieux. *Le Sac d'Imrryr* est une mini-campagne de trois scénarios pour *Elric*, parue récemment chez Oriflam. Les personnages vont être embauchés par un agent bien mystérieux, qui les baladera des marécages de la Brume jusqu'à un plan lointain du Chaos afin de retrouver sa bien aimée. Ils participeront aussi au sac de la célèbre capitale melnibonéenne, dans le sillage du célèbre albinos et de son épée-démon. Bien entendu, il y a de nombreux trésors et objets magiques à gagner, comme dans le bon vieux temps... Bref, un supplément qui agit un peu comme la madeleine de l'autre asthmatique. On retrouve là ses parties d'adolescent, lorsqu'avec beaucoup de chance on commençait mendiant dans une cité des voleurs et qu'on finissait agent privilégié d'Arioch... Il ne nous reste plus qu'à racheter des Peugeot 103 ou à percer le pot de nos bagnoles. C'est toute une ambiance...



Le bel objet que voilà...



Voilà la première pensée qui nous a traversé la tête (ça fait mal) à la vue de ces deux tomes de *Ballades et Sagas* de Charles Vess, publiés par Bulle Dog (64 p., 82 F par volume). Vess est un auteur de comics qui s'est mis en tête d'adapter d'anciens contes du folklore celtique, en les illustrant sur des scénarios de noms prestigieux comme Neil Gaiman. Le texte dont est tiré chaque histoire est retranscrit en français et en anglais. C'est beau et ça peut donner quelques idées.

Jeunes crons



Les projets de jeux de rôles massivement en ligne se suivent et cherchent désespérément à ne pas trop se ressembler - l'enjeu est de taille, puisqu'à la fin il ne doit en rester qu'un ! *Neocron*, annoncé pour la fin

de l'année, parie sur son univers, du cyberpunk teinté de post-apo, et sur un subtil (j'me comprends) mélange de JDR et de *Quake-like*.

Quatre classes de perso (le privé moyen-entout-mais-bon-dans-rien, l'espion/voleur/assassin, le gros tank bourrin et le moine psi/mago/illusionniste) constituent toute l'étendue du choix de créations qui s'offre à vous.



Je sais qu'on en revient toujours aux archétypes de la bonne vieille boîte rouge de donj', mais pour un MMORPG, c'est pas l'herce. Une fois créé, votre alter ego numérique est doté d'un appart' virtuel et votre vie pour de faux peut commencer. Sauf que le choix des destins semble, lui aussi, assez restreint : une vie tranquille faite de petits business à l'abri des beaux quartiers, ou de la baston temps réel en-veux-tu-en-voilà dans les banlieues infestées d'horreurs post-nucléaires. C'est cool non ? Bon d'accord...



La Caverne du Gobelin

Magasin champion de France

DEMONWORLD

10, rue de la monnaie
54000 Nancy

03 83 32 25 06

34, rue du Grand Wad
57000 Metz

03 87 18 42 08

gebwarrior@aol.com

Vente par correspondance

Des gobelins à votre service

De nombreuses références en stock

Des recherches sur mesure

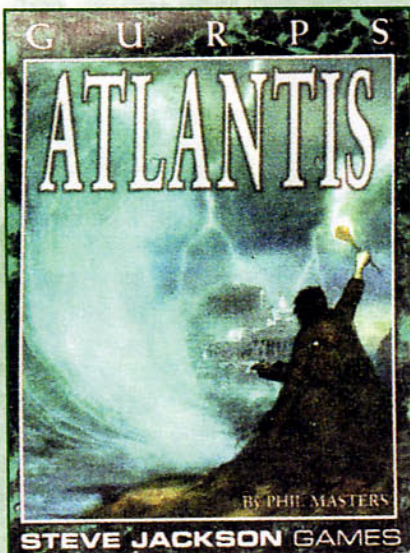
Des délais rapides

Une écoute attentive

A bientôt sur notre site web :

www.cavernedugobelin.com

Gloup ! Gloup !



Il arrive ! Enfin un guide complet sur le mythe d'Atlantis ! *GURPS Atlantis* se donne pour ambition de vous livrer les secrets de cet empire englouti par les eaux et vous proposera trois back-grounds de campagne différents, adaptables à tous JDR : med-fan, steampunk ou conspirationniste. Du très grand Phil Master (*Gurps Discworld* entre autres), pour 160 brouzoufs environ. À surveiller.

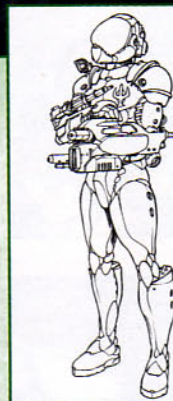
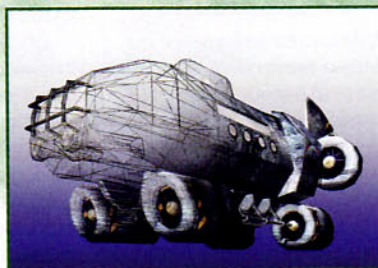
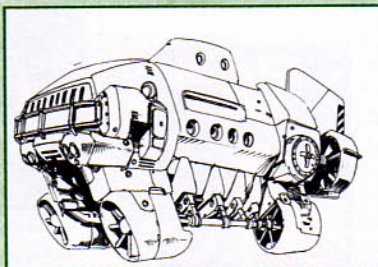
L'Odyssée suit son cours...



L'Arche d'Anaxial est la traduction du supplément *Anaxial's Roster* pour *Herowars*. En près de 300 pages, il dévoile les richesses... soupçonnées de l'univers de Glorantha.

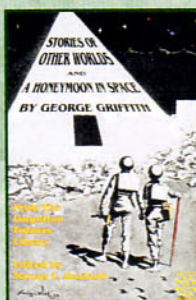
D'importants chapitres sont également consacrés aux diverses races humanoïdes, telles que les broos, les elfes ou les Mostali. La version française, superbement illustrée par Bernard Bitler, inclut des créatures supplémentaires, ainsi qu'un épisode de 40 pages. Quant aux prochains suppléments *Herowars* : *Sartar* et *Glorantha* : *Sartar*, ils sortiront à la rentrée et compileront tous les éléments parus d'ici là sur Sartar à l'heure de la Guerre des Héros. Bin le voilà, le mobile pour redoubler votre année... Environs 185 balles, chez Multisim.

Ça prend l'eau un PC ?



Décidément, la gamme *Polaris* est à nouveau à flot ! Le suivi des suppléments reprend du poil de la bête (*Ligue Rouge* devrait sortir dans le courant du mois), les romans continuent à paraître chez Onyx, mais ce n'est pas tout ! Un tout jeune studio de production parisien, T-bot, vient d'entamer la réalisation d'un jeu vidéo sur *Polaris*. Le soft en question sera un jeu tactique en 3D dans lequel on incarne un squad de personnages. On nous promet un jeu fidèle au JDR, qui collera au background de la version papier. Preuve en est que Philippe Tessier himself est en charge du game-design et des scénarios ! Ajoutons qu'un mode multijoueur est prévu... Merci qui ?

Roswell cultive des asperges



Et hop ! Deux bouquins pour *Forgotten Futures*, le JDR de "Scientific Romance". *Stories of Other Worlds* est un recueil de nouvelles où le lecteur voyage à la découverte des peuples E.T., en compagnie d'un couple décalé. Savoureux et rédigé dans un anglais niveau lycée, il introduit un supplément JDR, *Log of the Astronef*, qui décrit chacune des planètes du système solaire à l'heure de l'invasion britannique. C'est Toby qui va être content... Environ 120 balles pièce.



Postlethwaite V Taxi



Advanced Dungeons & Dragons®

**Complétez votre collection
avant disparition définitive
de la gamme !**

**Offre valable*
jusqu'au
31 août 2001**

REF	DÉSIGNATION	Ancien Prix	PRIX	QT
F2140	BESTIAIRE MONSTUEUX.....	299,00	199,00	
F9504	ECRAN DU MAÎTRE.....	60,00	39,00	
9264F	FEUILLES DE PERSONNAGES.....	84,00	59,00	
F9556	GUIDE DU CONSTRUCTEUR DE DONJONS.....	99,00	49,00	
F9549	L'UNIVERSITÉ DE MAGIE.....	119,00	59,00	
2108F	MYTHES ET LÉGENDES.....	168,00	99,00	
F2128	LES DIEUX DES MONSTRES.....	139,00	69,00	
2110F	M.C DU GUERRIER.....	158,00	99,00	
F2113	M.C PRÊTRE.....	139,00	69,00	
F2124	M.C DES NAINS.....	139,00	99,00	
2127F	M.C DU BARDE.....	158,00	79,00	
2134F	M.C DES GNOMES ET DES PETITES GENS.....	178,00	99,00	
F2136	M.C DU RÔDEUR.....	139,00	69,00	
F2147	M.C DU PALADIN.....	139,00	69,00	
F2148	M.C DU BARBARE.....	126,00	69,00	
F2131	M.C DES ELFES.....	178,00	69,00	
F2150	M.C DU DRUIDE.....	139,00	69,00	
2123F	CATALOGUE DES ARMES ET ÉQUIPEMENTS.....	158,00	142,00	
9427F	L'ÉPREUVE DU GUERRIER II.....	58,00	29,00	
9454F	L'ÉPREUVE DU MAGICIEN II.....	58,00	29,00	
9420F	L'ÉPREUVE DU VOLEUR.....	58,00	29,00	
9429F	L'ÉPREUVE DU CLERC.....	58,00	29,00	
8441F	LES MONDES DE TSR.....	198,00	99,00	
F2149	COMBATS ET TACTIQUES.....	199,00	99,00	
F2154	TALENTS ET POUVOIRS.....	199,00	99,00	
F2163	MAGIE ET SORTILÈGES.....	199,00	99,00	
F2156	CAMPAGNES DE HAUT NIVEAU.....	199,00	99,00	
F1125	LA NUIT DES PROFONDEURS.....	299,00	149,00	
F2138	LE LIVRE DES ARTEFACTS.....	159,00	79,00	
F1145	LE SCEPTRE AUX 7 MORCEAUX.....	299,00	149,00	
F11325	LE CERCLE BRISE.....	49,00	39,00	
F1162	RETOUR A LA TOMBE DES HORREURS.....	299,00	169,00	
F11444	LES DONJONS DU DÉSEPOIR.....	99,00	99,00	

DARK SUN

2401F	LIBERTÉ.....	193,00	69,00	
2404F	TRIBU D'ESCLAVE.....	93,00	69,00	
2407F	NEGOCIANTS DES DUNES.....	105,00	69,00	
2411F	L'ALLIANCE VOILÉE.....	105,00	69,00	
2413F	VALLÉE DE FEU ET DE CENDRES.....	140,00	69,00	

TOTAL A

REF	DÉSIGNATION	Ancien Prix	PRIX	QTE
GREYHAWK				
F9577	QUE L'AVENTURE COMMENCE.....	199,00	149,00	
F9578	LE GUIDE DU JOUEUR.....	114,00	114,00	

LES ROYAUMES OUBLIES

F1085	BOITE DE BASE.....	289,00	199,00	
F1120	CHÂTEAU ZENTHIL.....	299,00	149,00	
9217F	SELENAE.....	88,00	88,00	
9326F	LE MONDES DES ELFES NOIRS.....	151,00	99,00	
F9297	DRACONOMICON.....	158,00	99,00	
F1060	LES RUINES DE MONTPROFOND.....	295,00	149,00	
9430F	LES ELFES DE L'ÉTERNELLE RENCONTRE.....	178,00	99,00	
9444F	MARCO VOLO : DÉPART.....	69,00	49,00	
9450F	MARCO VOLO : VOYAGE.....	69,00	49,00	
9455F	MARCO VOLO : ARRIVÉE.....	69,00	49,00	
9354F	LES CATACOMBES DE SOIRETOILE.....	72,00	49,00	
9224F	EMPIRE DE LA COTE.....	107,00	59,00	
F1111	LES CARNETS D'ELMINSTER.....	215,00	119,00	
F9489	LES CARNETS D'ELMINSTER Appendice.....	175,00	39,00	
F9484	L'ÉPÉE DES VAUX.....	49,00	25,00	
F9485	LE SECRET DE LA FORÊT DES ARAIGNÉES.....	49,00	25,00	
F9488	LE RETOUR DE RANDAL MORN.....	49,00	25,00	
F11337	LA TOUR MAUDITE.....	49,00	25,00	
F9574	UNE DEESSE AUX ENFERS.....	75,00	49,00	
F9516	RELIGIONS ET AVATARS.....	219,00	149,00	

RAVENLOFT

1053F	ROYAUME D'ÉPOUVANTE.....	320,00	99,00	
9338F	CONTACT MORTEL.....	79,00	69,00	
9345F	LE GUIDE VAN RICHTEEN DES VAMPIRES.....	126,00	69,00	
9298F	UN FESTIN DE GOBELYNS.....	142,00	69,00	
9321F	LE NAVIRE DE L'HORREUR.....	125,00	69,00	
9355F	LE GUIDE VAN RICHTEEN DES FANTÔMES.....	125,00	69,00	
9418F	LA DEMEURE DE STRAHD.....	107,00	69,00	
F9348	ÎLES D'ÉPOUVANTE.....	99,00	69,00	

PLANESCAPE

F2600	BOITE DE BASE.....	272,00	149,00	
F2602	BESTIAIRE.....	199,00	99,00	
F2601	LA FRONTIÈRE DE L'INFINI.....	78,00	39,00	

DES DRAGONS

1500V	DES DRAGONS (1 BOITE).....	90,00	39,00	
-------	----------------------------	-------	-------	-------

TOTAL B

TOTAL A + B + 40 F (Frais de port) =

Visitez notre site web :
www.descartes-editeur.com

Bon de Commande

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

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

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles pour la France Métropolitaine uniquement.

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



La cicatrice du souvenir



Voilà un scénario clé en main pour tous les meneurs de JDR med-fan. Trois personnages condamnés à mourir au sein de la vallée-prison s'associent. L'un d'entre eux, Erkor, neveu du roi Rhuynes, désire abattre son

oncle par vengeance. Pour cela, il lui faut une armée, et trouver le moyen d'abattre la protection divine qui protège Luynes, la cité des dieux. Une bonne introduction pour une saga dont on attend la suite avec impatience. On regrette juste que le dessin ne soit pas à la hauteur du scénario. Ange et Paty, chez Soleil, 48 p. pour 82 F.

Non père ! Non !

Le fait de pouvoir jouer (enfin) les membres du Côté Obscur de la Force, devait être une des innovations du *Star Wars D20*. Est-ce que nos attentes seront comblées ? Réponse dans quelques mois seulement, à la fin de l'été, le temps que WotC concocte *The Dark Side*. Au programme : un guide de 160 pages avec des conseils pour jouer les mauvais, une histoire des Siths, des vilains hauts en couleur, les *feats*, les pouvoirs et les armes du Côté Obscur. Que l'Empire soit avec eux...



Inquisiteur

Le dernier jeu *one-shot* de chez GW a mis Croc sur le cul : pas de but du jeu, pas de valeur pour les figurines, pas de schéma d'armée. Presque plus jeu de rôles que du jeu de rôles. Et si on ajoute un look limite SM *cross-over* avec *Hellraiser*... On ne sait pas s'il va trouver son public, mais Croc en est, et il n'a pas fini de vous en parler...



La Momie est de retour



Bataille rangée en guise de scène d'ouverture, poursuites en voiture et bastons de momies en tous genres, *Mummy returns* (Le Retour de la Momie en v.f., écrit et réalisé par Stephen Sommers), est l'équivalent d'une méchante virée en wagonnet sur votre grand huit préféré. Mais en boucle. Ce second opus reprend scènes d'action, effets spéciaux et surtout humour second degré

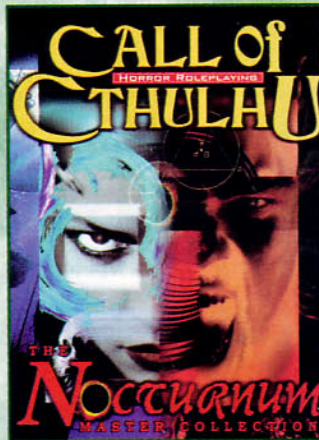
qui ont fait le succès du premier film. Pour ce qui est de la trame, les restes de Imhotep et de Anck-su-Numan sont ramenés à Londres dans un musée (mauvaise idée !). Du coup, Brendan Frazer et Rachel Weisz, désormais mariés, doivent protéger leur rejeton, considéré par un certain nombre de momies énervées comme la réincarnation d'un dieu égyptien. Une trouvaille aussi : les momies pygmées, qui valent le détour. Et un nouveau vilain, mi-homme mi-scorpion, qui compte bien prendre le contrôle de l'armée d'Anubis. Résurrection des momies le 23 mai 2001. www.themummy.com/



Elle revient et elle est pas contente !



Éditée par Fantasy Flight Games, *Nocturnum* est une campagne fleuve pour *L'Appel de Cthulhu* contemporain. Elle se compose de trois volumes, successivement chroniqués dans les numéros 9, 14 et 16 de votre magazine préféré. Lorgnant plus qu'un peu du côté de *Delta Green*, *Nocturnum* vous offre la possibilité de sauver la Terre d'une conspiration mondiale et d'un astéroïde tueur (genre Bruce dans *Armageddon*, la navette spatiale en moins quand même), ce qui est plutôt sympathique, enfin surtout quand on y arrive (!). Fantasy Flight, dont on imagine que l'objectif premier est d'écouler ses invendus, rassemble donc aujourd'hui tout *Nocturnum* en un seul pack, qui présente l'avantage d'un prix (35 \$, environ 280 F) tout de même bien inférieur à celui d'origine (60 \$).



Juste un pèlerin !



Ce nouveau comics, commis par Ezquerra (le premier dessinateur de *Judge Dredd*, est une petite merveille de post-apocalyptisme. Forcément, avec un seul épisode tout petit rikiki, on ne peut pas vraiment se rendre compte de ce que cela va donner, mais le personnage, à mi-chemin entre *Judge Dredd* lors de sa longue marche et un inquisiteur d'*INS/MV*, tente de bouter les envahisseurs du fin fond de l'Atlantique désormais transformé en désert. Tout un programme. On attend la suite au tournant et avec beaucoup d'attention. Notons aussi la sor-

tie d'une mini-série en quatre volets chez Vertigo/DC, intitulée *Weird War Tales*, qui présente de courtes histoires mêlant ambiance western et fantastique/horreur. Pour 25 balles pièce, une super source d'inspi pour les meneurs de *Deadlands*.



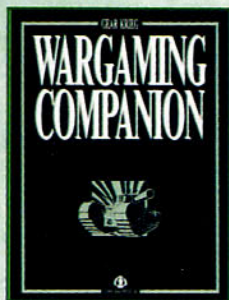
Le crime paye

Tout le monde perd de l'argent sur Internet, sauf les pornographes et les éditeurs de jeux. Le péché a toujours été source de profits (ici-bas) et quand on y ajoute un blaspème en appelant son jeu *EVE*, on a vraiment toutes les chances de gagner du pognon. *EVE* est un JDR massif *online* exploitant un univers de space-opera. Tous les joueurs y entament leur destin d'aventuriers comme capitaine d'un petit vaisseau exilé aux frontières de l'infini. Grâce à lui, vous vous déplacez, vous combattez, vous commercez... Une situation politique fouillée vous contraindra assez vite à choisir un camp et à défendre certains intérêts plutôt que d'autres. L'éternel problème de la mort est résolu avec élégance (une hérésie de plus) ; si c'est votre vaisseau qui explose au cours d'un combat, vous êtes éjecté dans une capsule de survie et si c'est votre corps qui rend l'âme, vous en achetez un clone. Les images sont magnifiques, presque trop pour de la 3D sur le net... Qui vivra verra. Sortie prévue à la fin de l'année.



Wargaming Companion

J'avais pesté contre *Gear Krieg* que je trouvais trop peu imaginaire... Ben on dirait que je n'ai pas été le seul. *Wargaming Companion* est tout ce que le jeu de base aurait dû être : délirant, avec juste ce qu'il faut de réalisme pour rendre le truc presque crédible. Entre les zombies créés par les japonais et les troupes d'assaut allemandes avec réacteurs, on a tout de suite envie de jouer. C'est le principal, non ? Revue de détail dans le prochain numéro et très bientôt un bon petit scénario dans *Parabellum* : ce jeu le mérite.



Tenchi Muyo

Les fans du dessin animé *Tenchi Muyo* qui se seraient mis à jouer au JDR éponyme vont pouvoir se réjouir, car l'écran est enfin disponible. Il est pas beau, c'est le moins que l'on puisse dire, puisqu'il nous présente juste les différents protagonistes de la série. Par contre, le meneur de jeu n'a pas été oublié car un scénario en deux parties (intitulé *No need for dimensional ladies*) est fourni. Plusieurs idées de campagnes sont aussi proposées. Un outil nullement indispensable, mais qui peut s'avérer utile.



Black is black

Black and White est le jeu le plus bizarre du moment. Franchement, il est bien difficile de comprendre de quoi il en retourne avant de l'installer. Au final, c'est en 3D et c'est pas mal du tout. Y'a des bêtes et des bonus de tous les côtés. Ça ressemble quand même franchement à *Populous*, mais y'a aussi du *Creatures* dedans : vous contrôlez aussi de gros monstres qui vont foutre le souk dans les mondes voisins. Au final, un gros bordel et un jeu vraiment attachant. La suite au prochain numéro.



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. 01 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 - **JOUECLUB 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'Émeraude du Lac - Tél. 04 50 51 58 70
- 84000 AVIGNON - **LA VOUTRE**, 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 Renou - 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 CRYPTÉ 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 CRYPTÉ DU JEU**, 8, rue Alfred Mortier - Tél. 04 93 92 06 03
- 30000 NIMES - **LA VOUTRE**, 7, rue des marchands - Tél. 04 66 76 20 04
- 45000 ORLEANS - **EURÉKA**, 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-Jérôme, 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 - 1040 BRUXELLES - **DÉDALE**, Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren - Tél. 00.32.27.34.22.55
- CANADA - **LE VALET D'ŒUR**, 4408, ST-DENIS - MONTREAL, QUEBEC H2J2L1 - Tél. 00.1. (514).499.9970
- SUISSE - 1201 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

Tous les amateurs de Shaan sont ravis.

D'un côté, ils ont enfin eu la fin du Cycle d'Odéa. De l'autre, Igor Polouchine, le créateur de Crôa et de Shaan, sort Darken chez Vents d'Ouest, une BD co-scénarisée par Bernard Rastoin et dessinée par Swal.



● **Backstab (BS) :** alors comme ça on fait une BD qui s'inspire de Shaan !

Igor Polouchine (I.P.) : et oui !

C'est assez marrant car une des références de Shaan, c'est Aquablue, scénarisé par Cailleteau. Or c'est lui, étant directeur de collection chez Vents d'Ouest, qui nous a guidé. Il nous a d'ailleurs donné une grande liberté.

L'univers de Shaan est bien restitué à 100%. Tout le contexte de la colonisation humaine d'Héos est présent, tout comme ses dérives. Le jeu prône l'humanisme en jouant "l'autre", qui n'est pas un humain. Et ça, ça passe aussi dans la BD. Les joueurs vont s'y retrouver, surtout sur ce point.

● **BS :** deux mots sur le scénario :

I.P. : c'est l'histoire de deux frères darken qui le destin sépare et qui finissent par se retrouver. Ils se disputent la même femme. L'histoire est très structurée. Le cycle comportera cinq tomes. Chacun correspond à deux éléments du cercle de réalité. Ça ne se veut pas mystique, mais ça donne une cohérence, une dynamique interne à l'ensemble.

● **BS :** alors, pas trop dur de faire une BD ?

I.P. : avec Bernard nous sommes complémentaires. Comme lui est plus intello, ça me permet de confronter mes idées avec le réel : la fusion entre lui et moi, c'est un peu Libé et Casimir ! Je suis un générateur d'idées, pas toutes bonnes évidemment. On a travaillé en ping pong, Bernard faisait le tri et rebondissait. Le tome deux sera plus maîtrisé. Là, on avait trop de choses à dire en 46 pages. Le rythme est donc vraiment soutenu ! Mais on a appris énormément, et puis faire une BD, ça me plaît à mort !

● **BS :** tu es content du travail de Swal, qui, mine de rien, avait la lourde tâche de mettre en image ton univers ?

I.P. : Christophe a su traduire ma vision du monde. On peut toujours creuser, mais on est sur la même longueur d'onde tous les deux. De même avec Jackie Robert qui a réalisé la mise en couleur. Je suis très content du résultat.



● **BS :** Shaan, le JDR, c'est un peu ton bébé, non ?

I.P. : Shaan est un univers de jeu assez ancien car il est âgé de seize ans ! Je l'ai créé quand j'avais quinze ans, et il possède défauts et avantages de ce jeune âge : à savoir un côté puéril indéniab, mais matiné d'une grande naïveté poétique qui le rend plus frais, plus juste. Le jeu est à la base engagé politiquement (dérive du colonialisme, racisme...), mais au final tu joues moins ce côté politique, car Shaan a été écrit par la cible même auquel il est destiné : un adolescent. Cet univers est une réponse aux questions que je me posais, d'où son côté ésotérique.

● **BS :** donc pour toi le JDR a une fonction, ou au moins un sens ?

I.P. : le JDR est une matrice de mythes. Libre à chacun de faire sa tambouille. Le JDR est aux joueurs. Mais je reste étonné par la mailing list, par l'activité qui y règne.

● **BS :** justement, c'est grâce à l'insistance des fans que la fin du Cycle d'Odéa est parue dans Backstab, sous un format très réduit cependant. Ton avis ?

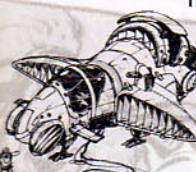
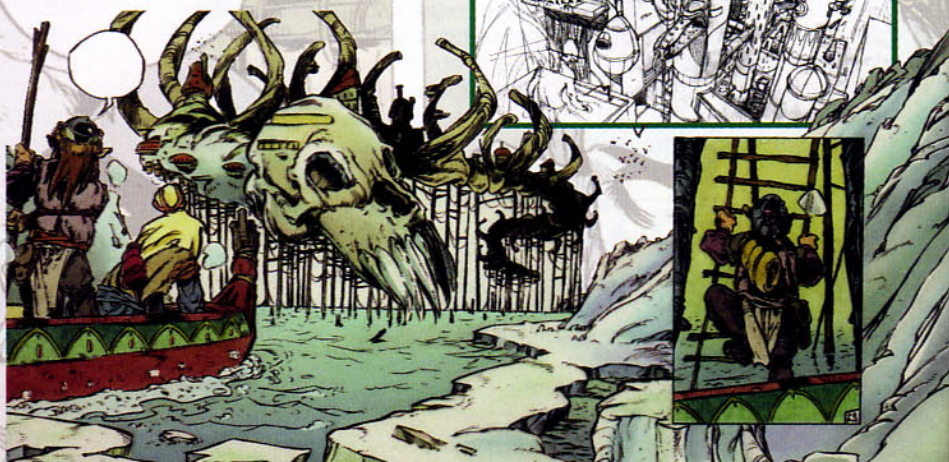
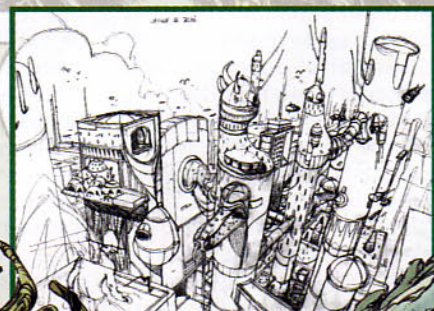
I.P. : la fin de ce cycle n'est pas sortie tout bonnement parce que nous avons subi les contraintes économiques. Je suis très content que la conclusion sorte quand même : mieux vaut ça que rien ! Mais j'adhère de toutes façons à ce qu'a fait Benoît.

● **BS :** quelle est d'après toi la différence entre le JDR et la BD ?

I.P. : mon trip, c'est que les gens fassent un voyage. Dans le JDR, tu ne te poses pas la question de savoir si les gens vont comprendre. Il n'y a pas de structure narrative. Alors qu'en BD, on n'a pas ce postulat de base qu'est le jeu. La différence entre le JDR et le roman d'un côté, et la BD de l'autre, c'est que les premiers sollicitent un travail du lecteur pour rentrer dedans. La BD, c'est comme le cinéma, on te mâche le travail. C'est quelque part dommage de se rendre compte que ça aussi, ça fait partie de la société de consommation.

● **BS :** mais là Darken se base quand même sur un JDR ?

I.P. : oui. Mais normalement, pour une BD, un roman, tout arrive ex nihilo. L'auteur a tendance à façonner l'univers autour de l'histoire. C'est sûr qu'avec Darken, c'est le chemin inverse. Tout a été exploré et prémédité. L'histoire est plus chargée car tout à un sens, même le moindre détail du quotidien.



Le dessinateur de Darken...

... en est à sa première BD, mais ce n'est pas un inconnu des lecteurs de Backstab pour autant. Petite discussion au coin du feu avec un dessinateur réaliste.

● Backstab (BS) : tu as déjà travaillé dans Backstab ; est-ce que cela t'a servi pour dessiner cette BD qui se situe dans l'univers d'un JDR ?

Swal (S.) : en fait, les premières illustrations que j'ai réalisées étaient pour un fanzine de JDR (Atmosphères) et c'était en 91-92... Puis après, il y a eu Le Tinkle Bavard, Le Grimoire, Franc-Rêveur. Je continue d'ailleurs toujours pour Le Grimoire, qui fait son petit bonhomme de chemin... Et puis après, ce fut au tour de Backstab, d'Hawkmoon, de Guildes, d'Agone, Ji-Herp, et puis sur des scénarios de D&D aujourd'hui... Pratiquement toutes les illustrations que j'ai pu réaliser étaient destinées au JDR, donc, quand j'ai abordé Darken, c'était un peu comme une suite logique à mon parcours. Sinon, c'est quand même grâce à Backstab que j'ai rencontré Igor et Bernard. Ils sont tombés sur certains de mes dessins, m'ont appelé et m'ont parlé de Darken et de Shaan...

● BS : Igor et Bernard avaient forcément une idée très précise de ce qu'ils voulaient, t'ont-ils imposé quelque chose ?

S. : au début, il a fallu que je potasse un peu les bouquins qui étaient sortis sur le jeu. J'ai surtout lu les passages concernant les différentes races d'Héos, pour respecter quand même un petit peu la perception que les joueurs s'étaient faite de Shaan. Comment était un Woon, ce qu'il portait, ou bien l'architecture darken... Je pense que les joueurs reconnaîtront tout de suite les différentes races. Au début, Igor et Bernard me dirigeaient souvent dans telle ou telle direction. Sinon, je suis quand même resté assez libre au niveau de la création, même si Bernard regrette encore le balcon peu fourni de Langue Agile...

● BS : l'univers de Shaan est un mélange de fantasy et de technologie, est-ce que tu as travaillé particulièrement cette spécificité dans ton dessin ?

S. : absolument pas. Je suis fan de toute la SF rétro des années 20 à 70, d'auteurs comme Frazetta, Wallace Wood, B. Wrightson, Al Williamson ou E.R. Burroughs et Leigh Brackett en littérature. Je baigne dans la science-fiction depuis longtemps, et les vaisseaux à la Flash Gordon me font triper. Donc, le mélange fantasy et technologie, il est inscrit dans ma tête depuis longtemps et cela ne m'a pas posé de problèmes particuliers. Bon, forcément, j'ai une vision un peu rétro de la technologie, ça se voit, mais je ne pense pas que cela gêne dans l'univers de Shaan. Après tout, dans le bouquin de règles, Jack Vance est cité comme référence.

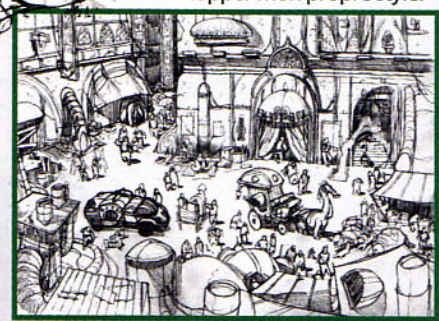
● BS : le JDR est-il une bonne école pour les dessinateurs à ton avis ?

S. : ben oui, en fait. Cela permet de se faire la main tout en étant publié pour la première fois. Et puis cela présente des univers assez riches et farfelus pour laisser libre

cours à ses propres délires... Dans le JDR, on ne te demande pas de connaître l'anatomie par cœur, de savoir redessiner un personnage identique sous tous les angles. Tu fais une illustration comme tu la sens, on t'apporte quelques corrections de temps en temps et puis voilà. On apprend aussi à travailler sur commande, à ne pas faire forcément ce que l'on veut ou ce que l'on aime dessiner... Thierry Ségur, Guillaume Sorel ou Bajram ont commencé par-là je crois ? Et puis, on finit forcément par rencontrer des gens... et hop, on fait une petite BD comme Darken ! Personnellement, je me sens plus à l'aise dans l'illustration, mais le monde de la BD c'est encore tout neuf pour moi.

● BS : justement, passer sur Shaan après Wendling, Springer ou Bajram, cela te fout les pétoches ou cela te motive en te disant que tu peux arriver là où ils en sont ?

S. : alors, au début de la BD, je paniquais un peu en voyant ce qu'avaient fait Wendling ou Springer sur Shaan. Et puis, après, je me suis contenté de faire ce que je savais faire, sans prendre en compte ce que les autres faisaient. Voilà... C'est pour ça que j'achète de moins en moins de BD, peut-être... Mais bon, j'aimerais quand même bien avoir le trait de Wendling, crotte, c'est quand même vachement bien ! Et puis non, il n'y a qu'une Wendling et j'espère qu'il n'y aura qu'un Swal. Je sais, ça fait prétentieux, un peu, mais j'espère simplement que je suis en train de développer mon propre style.





La troisième édition s'incarne en octobre 2001, avec de nombreux changements de background, un nouveau système de jeu, ainsi que de nouveaux types de personnages. Nous avons interrogé Frédéric Weil, le maître de la loge Multisim, afin d'être initié avant les autres...

FW. : le personnage choisira les époques d'incarnation en fonction des quêtes initiatiques, qui structureront son personnage - l'inverse de la création actuelle. Il s'agira sinon d'un système de points d'achat. En plus des quêtes, vous choisirez des avantages et des désavantages. Avec les premiers, vous déterminerez votre score en Ka, votre voie magique, vos alliés, vos connaissances occultes... En contrepartie, vous devrez prendre des désavantages : des ennemis, les blessure d'Orichalque, peut-être une narcose plus forte, des accidents anciens... Votre personnage va complètement s'inscrire dans l'univers, et de sa création émergeront rapidement des histoires.

BS : les joueurs pourront-ils convertir facilement leurs anciens personnages ?

FW. : il y aura un chapitre entier consacré à la conversion. On mettra aussi en ligne des outils qui la faciliteront, avec une démarche extrêmement pédagogique. Mais le système de règle qu'on a choisi recoupe dans les grandes lignes celui des éditions précédentes.

BS : d'ailleurs, à quoi ressemblera-t-il, ce nouveau système de jeu ?

FW. : une table unique, avec une caractéristique ou compétence d'un côté, et le niveau de difficulté de l'action entreprise de l'autre. Le croisement des deux vous donnera un pourcentage. Ça ressemble un peu à la table de L'Appel de Cthulhu ! On a pris le moteur de base et on l'a fait évoluer avec les données JDR d'aujourd'hui : une gestion plus élégante des compétences et des caractéristiques, ainsi qu'un système ludique incluant un choix potentiel pour les joueurs. Cela ressemble au système de Paris dans Herowars : monter les niveaux de difficulté, cacher des dés, etc. Si tu joues un Pyrim, un Nephilim du Feu, il pourra ainsi dépenser des "points de feu". Il exprimera donc ses actes en caractéristique, dés et roleplay.

BS : vous avez publié une cinquantaine de suppléments. Allez-vous réussir à tout résumer en un seul livre ?

FW. : on veut faire en sorte que le JDR ne soit pas trop cher, et accessible. Il était impossible de tout publier en un seul bouquin. Il y en aura donc deux : un pour les joueurs et un pour le maître. Le bouquin pour les joueurs comprendra une présentation de l'univers, des Nephilim, le système de jeu, la création de personnages, les sorts... Quant au livre du meneur, il y aura dedans tout le background, l'explication de l'histoire, le scénario, les quêtes initiatiques détaillées et expliquées... ainsi que des Akasha, bien sûr (NDLR : univers parallèle situé dans les champs magiques).

BS : allez-vous garder le même type de présentation ?

FW. : scoop ! Le livre pour les joueurs sera entièrement en couleur, illustré par une nouvelle équipe dirigée par Franck Achard. Et c'est de la balle ! Ça fait longtemps que je n'avais pas vu ça. Ça va revenir cher, mais on compte le proposer à un petit prix, quitte à n'avoir qu'une faible marge. Par contre, nous allons garder pour le livre du maître ce qui fait la force de l'iconographie de Nephilim, ce côté "vieilles gravures et manuscrits".

BS : quels sont les suppléments prévus ?

FW. : le développement de la gamme sera axé principalement sur les joueurs. Qu'est-ce que c'est d'être Nephilim, Selenim, Ar-kaïm ?

Que sont les sciences occultes ? Les Arcanes Majeures ? Comment vivent-elles aujourd'hui ? On proposera aussi de nouvelles aventures.

BS : ne deviez-vous pas sortir une campagne avant la nouvelle édition ?

FW. : j'avais annoncé une nouvelle campagne, Al Mugawir, écrite par David B... et Damien Rocroy. Elle ne paraîtra qu'après la sortie de Nephilim 3, car elle introduit de nouveaux éléments de background dont la fameuse quatrième science occulte. Il s'agit d'un très gros supplément, d'un beau produit.

BS : Nephilim connaîtra-t-il d'autres développements ?

FW. : peut-être un film ! Nous avons vendu les droits de Nephilim à un studio de production franco-américain de grande ampleur. Je le précise toute de suite : entre vendre des droits et faire un film, il y a une marge. N'empêche que la personne qui s'en occupe fera en sorte que le projet aille jusqu'au bout. En plus de cela, on a demandé à un auteur connu de la SF française d'écrire le scénario. Je peux vous dire son nom mais il ne faut pas le noter...

BS : effectivement, ça promet ! Et le jeu micro ?

FW. : ce projet n'a pas abouti. Par contre, nous sommes en train de préparer un Nephilim *online*. Je ne peux pas encore dire si ça sera multi joueurs ou massivement *on line*. On s'occupe actuellement du design. Si tout se passe bien, d'ici deux ou trois ans il sera sorti.

BS : mais vous arrivez à tout faire ?

FW. : je ne dors plus beaucoup, mais c'est passionnant (rires).



BS : croyez-vous au potentiel du JDR ?

FW. : le cinéma a cent ans, le théâtre deux mille cinq cents ans, et le roman date de trois siècles environ. Avec le JDR, apparu il y a vingt-cinq ans, on est à l'orée d'une nouvelle manière de raconter des histoires. Il s'agit de transmettre des symboles et des idées d'une manière totalement interactive. Et je mets le jeu vidéo dedans : il s'agit du même processus mental au niveau de la création. Aujourd'hui, on publie des jeux qui sont de plus en plus des kits, des univers ouverts qui permettent aux joueurs d'expérimenter leurs propres idées. On s'aperçoit aussi que raconter une histoire d'une manière interactive n'a rien à voir avec l'écriture d'un roman. Les compétences nécessaires et les envies créatrices sont différentes.

BS : vous nous parliez de Greg Stafford. À la lecture de Nephilim, on a l'impression que vous êtes partis sur ses traces dans la construction d'une nouvelle mythologie...

FW. : ce n'était pas du tout un choix réfléchi, dans le sens où le travail de Greg nous avait attiré. D'ailleurs, nous réalisons à cette époque le fanzine Broos, dédié à Runequest. Greg Stafford a posé les bases d'une mythologie ouverte et a été pour moi une sorte de mentor. Nephilim est habité par les notions staffordiennes du héros, de la recherche spirituelle, de la construction vers un monde meilleur... Il s'agit de l'exploration d'une thématique : aujourd'hui, qu'est-ce qu'une quête initiatique ? En créant Nephilim, je me suis rendu compte qu'il existait des liens entre la construction d'un JDR et la pensée analogique et alchimique. Ça a été une véritable explosion. En plongeant dans la mythologie, avec Fabrice, nous avons découvert la puissance et la richesse de ses symboles. Une énorme matière première de l'imaginaire.

Enfin le soleil est au rendez-vous...

... et il commence à flotter un parfum de vacances. Pourtant certains d'entre nous vont devoir encore plancher, car en fin d'année scolaire arrivent toujours quelques examens. Aussi TOC vous fournit une liste de livres, BD... qui nous l'espérons vous divertiront et vous changeront les idées. M... à ceux qui vont devoir affronter le Grand Jury et bon plaisir aux autres.

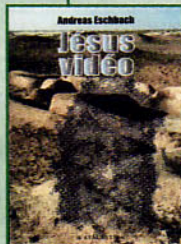
Dispo - 149F

Jésus Vidéo Andréas Eschbach L'Atalante, 597 p.

L'auteur du très remarqué *Des milliards de tapis de cheveux* signe ici avec *Jésus Vidéo* un formidable thriller roman, qui tient autant du thriller que de la réflexion théologique. Imaginez qu'un jeune bénévole américain trouve dans une tombe, au plein

milieu d'un chantier de fouille en Israël, la notice d'utilisation d'un caméscope qui ne sortira que dans trois ans ! Un voyageur du temps, une vaste escroquerie ? Comment savoir ? John Kaun, un milliardaire sans scrupule qui finance les fouilles,

s'entoure de spécialistes pour résoudre ce problème et retrouver... la caméra ! Il fait même appel à un écrivain allemand de SF ! Bref, tout le monde est en pleine ébullition, seulement voilà, l'étudiant américain a conservé une pièce qui pourrait bien se révéler capitale. C'est brillant, ça peut paraître un peu lent au début, mais ce n'est que pour rendre la fin plus stressante. Avec en toile de fond ces incessantes questions : Jésus a-t-il existé, et surtout, le monde est-il prêt à recevoir la vérité ?



Romans

Les fans de *Polaris* peuvent se réjouir : Philippe Tessier, l'auteur du jeu, s'est lancé dans une vaste saga intitulée *Projet domination* (Onyx, 90 p, 25 F).

Le deuxième tome est désormais disponible. Il y a quelque chose de pourri au sein de la République du Corail. Une entité nommée Conscience menace l'ensemble du monde et s'apprête à lancer une gigantesque offensive, alors que le Chaos règne au sein de l'Hégémonie, seule puissance encore capable de s'opposer à la menace. Malgré quelques défauts, l'histoire est intéressante et s'avère être une excellente idée de campagne pour les meneurs de jeu.

L'invasion (Rivages, 308 p, 135 F) est le premier tome du cycle *Les Fey* de Kristine Kathryn Rusch. Les Fey sont un peuple de guerriers invaincu, manipulant une magie du sang. Ils décident de se lancer à l'assaut de l'île bleue, un endroit clé pour de futures conquêtes. Pourtant, ils vont découvrir une résistance inattendue de la part des insulaires, connus pour être pacifiques. Ce premier tome est certainement le plus lent de la saga, il faut réussir à en lire la moitié pour découvrir la richesse du monde décrit. Les Fey devraient pouvoir servir d'inspiration à de nombreux meneurs. Une saga à découvrir.

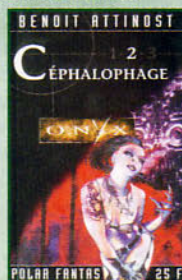
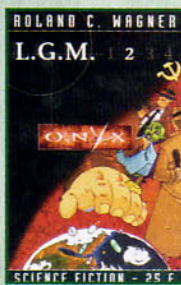
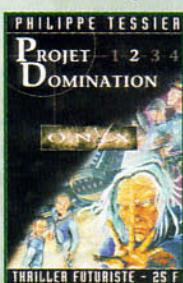
Roland C. Wagner est un des rares auteurs à mêler humour et SF. Il persiste dans sa voie pour notre plus grand plaisir. Le deuxième tome de **L.G.M.** (Onyx, 89 p, 25 F) est un vrai régal. Cette uchronie nous présente un

monde où l'Union Soviétique a établi le premier contact avec Mars. Un ambassadeur martien est présent sur Terre et ce petit homme vert donne du fil à retordre au héros, chargé de sa sécurité. Enlevé, l'agent spécial doit se rendre en URSS afin de le retrouver. Une histoire pleine d'humour et fortement inspirée par les derniers événements politiques. À consommer sans modération.

Si vous aimez les univers décalés, je pense que le deuxième tome de **Céphalophage** (Onyx, 94 p, 25 F) signé Benoît Attinost, devrait vous plaire. Cette enquête policière semblait pourtant banale, un tueur en série voleur de crâne s'était abattu sur Washington D.C.. L'enquêteur Williams ne sait plus quoi penser, son enquête commence à prendre une tournure surnaturelle qui le dérange, et notre monde pourrait bien être menacé par quelque chose venant d'un univers parallèle. Ce deuxième opus est une réussite ; on plonge corps et âme dans l'enquête, impatient de comprendre ce qui se passe. Une inspiration pour *Néphilim*.



Voici une nouvelle pierre dans la panoplie littéraire de Laurent Genefort qui, avec **Omale** (J'ai Lu, Millénaires, 408 p, 99F), prouve à nouveau son talent de créateur d'univers. Nous suivons les destins de six êtres, Humains, Chiles et Hodgqins, qui se trouvent unis par un but commun : celui de comprendre pourquoi ils ont tous reçu un morceau de coquille d'œuf portant cette laconique inscription : "trouveras ce que tu cherches". À la sortie d'*Étoiles mourantes*, on avait dit que la SF française serait marquée du sceau de Laurent Genefort. On s'en rend mieux compte au travers d'**Omale**, qui, en reprenant une partie du concept développé par Ayerdhal et Dunyach, est un roman ambitieux, et au final une vraie

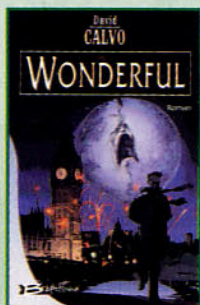


réussite. Tout en restant un ton en dessous du modèle, notamment à cause d'une fin un peu rapide.



Combien de meneurs, que ce soit en contemporain ou en cyberpunk, se sont heurtés à la difficulté de décrire de manière crédible des dealers à l'américaine, sans autres références que le miroir déformant des *buddy-movies* hollywoodiens ? En complément

du récent, et plutôt intéressant, *Traffic* de Steven Soderbergh, voici dans la collection Liber des éditions du Seuil, **En quête de respect, le crack à New York** de Philippe Bourgois (330 p, 150 F), une plongée en apnée dans l'East Harlem de la drogue. Au-delà de l'immense intérêt sociologique d'un tel ouvrage, voici une réserve de PNJ plus vrais que nature. Chaudement recommandé. Vous écoutez Blue FM, et vous attendez la fin du monde ! Tel est le concept de **Wonderful**, le nouveau roman de David Calvo (Bragelonne, 295 p, 110 F). L'histoire se situe à Londres, où un grand marathon de danse se prépare, alors que des groupuscules de déjantés se sont doisonnés dans divers secteurs de la capitale britannique, pour se replonger qui dans l'époque victorienne, qui dans un univers féérique. Pourquoi pas ? De toutes façons la Lune qui se répand va détruire la Terre. Et qu'en pense



le Mobile, cette sarabande de planètes conscientes ? Et bien vous le découvrirez en lisant ce roman doux amer, où la folie n'est jamais bien loin, peut-être parce qu'elle confine à la poésie.

Après un bref retour chez lui, Nambi doit repartir. Un long voyage l'attend pour mener le peuple Sînam jusqu'à la Terre d'Horizon. Une traversée où le jeune guerrier côtoie le meilleur comme le pire. Instrument des dieux ou maître de son destin le jeune homme ne sait plus ; mais une chose est sûre, la terre est proche.

La Terre d'Horizon est le deuxième volume des *Chroniques d'un guerrier Sînam* de Nicolas Jarry (Mnémos, 503 p, 130 F).

Un livre med-fan, un peu cher et sans surprise, qui peut du moins être une bonne source d'inspiration pour les meneurs de *Guildes*. Décidément, les éditions Nestiveqnen font du bon travail : **les Contes de la Tisseuse** par Léa Silhol (Série Fantasy, 89 F) forment un recueil d'une rare qualité. Seize nouvelles inspirées de mythes, légendes, religions, sur le thème de l'eau et découpées en cinq saisons. Si certains récits rappellent parfois un peu trop les précédents, d'autres sont de véritables bijoux, comme *La Loi du Flocon* (aux airs de conte japonais) ou encore *Runaway Train* (nouvelle contemporaine sur les changelings), ainsi que le Triptyque du Millénaire (pétri de religion chrétienne). Le style de Léa Silhol est riche et coloré, chargé de symbolisme et de poésie. Je vous le recommande.



Le trône de fer Roman de Georges R. R. Martin Édité par J'ai Lu - 477 p.

Les Éditions J'ai Lu rééditent en format poche cette fabuleuse saga med-fan. L'auteur nous transporte dans un monde riche et passionnant, suivant les mésaventures de la famille du duc Eddard Stark. Ce dernier est désigné par son ami le roi pour devenir "la main du roi", un poste à haute responsabilité. Cette promotion va se révéler un piège et va obliger le duc à s'impliquer dans les affaires du royaume et à découvrir que la cours n'est qu'un repaire de vipères. L'auteur réussit à donner vie à son monde et nous convie à plusieurs heures de bonheur. Une saga excellente qu'il faut absolument découvrir ; elle devrait ravir les meneurs à la recherche d'histoires torturées.



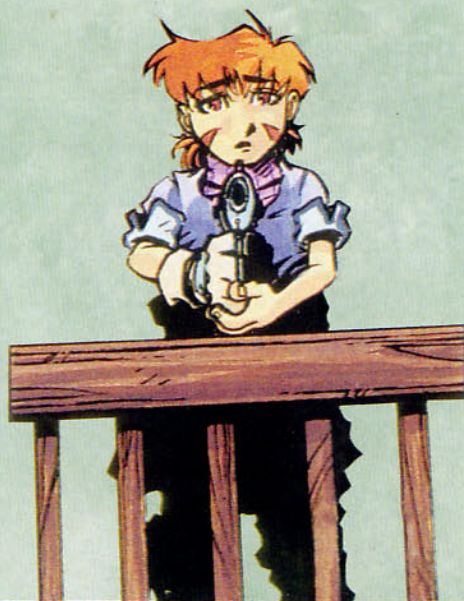
Dispo - 46F

BD

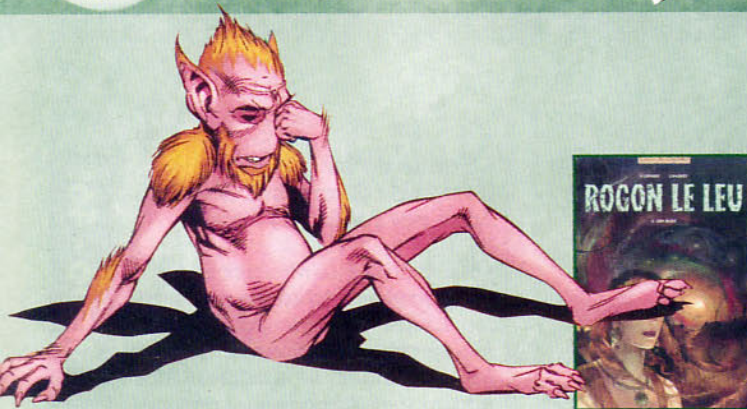
On ne présente plus l'excellente saga *Donjon* (Delcourt, 48p, 59 F) signé Joann Sfar et Lewis Trondheim. **Le volcan de Vaucanson** se place dans la partie donjon crépuscule, celle qui relate la fin du donjon. Marvin n'est pas mort ; accompagné de Marvin le rouge et de la chauve-souris, il va tenter de convaincre Herbert (devenu entre temps le grand Khan) de laisser tourner de nouveau la planète Terra Amata. Pourchassés, ils vont trouver refuge chez les chevaliers du Crépuscule où ils enchaînent les bourdes. Un tome moins passionnant mais plein d'humour.



Les éditions Soleil lance un nouveau cycle intitulé *Nocturnes Rouges*, de Nhieu, dont le premier tome **Sang noir** (46 p, 82 F) est paru. Dans un univers med-fan, la petite fille May est envoyée par son père rejoindre son oncle Granite, afin qu'elle devienne aussi une chasseuse de vampires. L'oncle se retrouve bien embêté, car il est sur la trace d'un dangereux vampire qui a infecté son frère (le père de la petite May). Une histoire pleine de charme.



Trouver objet caché



Dispo

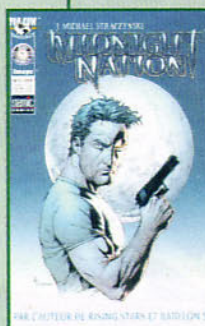
Du côté des comics

Le troisième tome de **Mystic** (Semic, 52 p, 24 F) est disponible. La jeune magicienne doit libérer sa sœur retenue prisonnière par les maîtres des guildes.



Cette saga s'adresse aux fans de magie et aux amateurs du jeu *Mage*. Le scénario de Ron Marz est bien servi par le dessin de Brandon Peterson. Pour les amateurs d'héroïc-fantasy, il existe **Warlands** (Génération Comics, 52 p, 24 F). Avec le

tome 5, on découvre que le prince des vampires n'est qu'un ancien roi, victime du maléfaisant Malagen. Pendant ce temps, les armées naines et humaines fuient l'avancée de l'armée des vampires.



Une saga de Pat Lee (scénario, dessin) et Adrian Tsang (scénario) qui rappelle par son aspect graphique les *Chroniques de la Guerre de Lodoss*. À noter que l'on

découvre la mini-série *Shidima* qui se déroule aussi dans l'univers de *Warlands* mais à une autre époque. Vous aimez *X-files* et pensez que la vérité est ailleurs, alors jetez un œil sur **Midnight Nation** (Semic, 52 p, 24 F). Le lieutenant Grey se retrouve

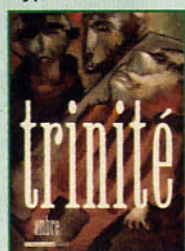
sur une enquête qui va déraper du côté du fantastique. Notre réalité est bien différente de ce que nous croyons. Un cycle à surveiller, de J. Michael Straczynski et Gary Frank.



Le quatrième tome de *Rogon le loup* est paru. Intitulé **Den Bleiz** (Delcourt, 48 p, 79 F), ce nouveau tome signé Conuart et Chabert nous narre la machination mise en place par le roi Clotaire afin de se venger de l'Armorique.

Pendant ce temps, la belle Tryphina se prépare à épouser Rogon l'homme-loup. Ce cycle est intéressant car il mêle histoire et légende, et est parfaitement bien servi par le dessin. Une invitation à découvrir les charmes de la magie d'antan.

À bout portant est une nouvelle série dont le premier tome **Premier sang** (Soleil, 48 p, 69 F) est un chef-d'œuvre. Dizzy Cordova sort de prison, brisée par son passé. Membre d'un gang hispanique de L.A., elle a perdu son mari, son enfant. Elle va pourtant être contactée par une personne qui va lui révéler des informations sur la mort de son mari. Dévorée par la vengeance, elle mène son enquête. Une BD de qualité tant au niveau du dessin que de l'histoire, écrite par Azzaello et dessinée par Risso. À lire sur fond de Cypress Hill.



Les amateurs de BD indépendante connaissent bien Ambre, animateur de la revue *Hard Luck*, et récemment découvert par le grand public avec *Le journal d'un loser*, magnifique volume paru aux éditions

6 Pieds Sous Terre, où il illustrait un scénario de Lionel Tran. Il poursuit aujourd'hui chez le même éditeur avec **Trinité**, un petit album (64 p, 79 F) dont il réalise scénario et dessins. On retrouve dans cette histoire hors du temps - celle de trois cartographes, Cœur, Tête, et Ventre, oubliés dans une cité à l'abandon - toutes les influences littéraires et picturales de son auteur. Un récit intimiste, tour à tour mélancolique, symbolique, et surréaliste. Vivement conseillé.

Le tome 3 de *Je suis un Vampire*, **La destruction** (Trillo, Risso, Albin Michel, 126 p, 98 F) vient de sortir, et il est aussi bon que les précédents. Le dessin en noir et blanc est vraiment maîtrisé, quant au scénario, il fait revenir sur le devant de la scène Ahmasi, l'ennemie jurée (qui décidément fait une

méchante de premier choix !). "Buddy" et Fever sont désormais à Londres et, croient-ils, en sécurité. Buddy pense même à caser Fever avec un magicien Hindou ! Mais Ahmasi est inépuisable et la seule issue reste la découverte du secret de la vie éternelle. Sauvez dessus, ça change des vampires surfaits...



Avec la **Cabale sombre**, le premier tome d'*Arvandor*, (Thomas, Stoffel, Vents d'Ouest, 48 p, 79 F), on a l'impression de lire une BD Soleil tant le graphisme et l'histoire ressemble à ce qui se fait chez eux. Un scénario med-fan assez classique,

avec un méchant manipulé par d'obscures forces vraiment pas recommandables. L'entrée en matière est assez abrupte et on n'a pas le temps de se familiariser avec les héros et le monde. De plus, si certaines planches sont vraiment bonnes, d'autres sont carrément mauvaises. Un premier tome qui veut trop dire de choses et qui, par conséquent, reste superficiel.

Le scénario est bien plus maîtrisé en revanche dans *Malienda*, tome 1 **Mori Dunonn** (Mosdi, Josset, Bihel, Glénat, 48 p, 68 F). Mori Dunonn est un novice parmi les chevaliers d'Harad. Sa première mission l'emmène sur l'île de Malienda, afin de faire un peu de diplomatie. Il est accompagné de Sengann Torpeist, un méditant expérimenté, et ce qu'il a découvert, c'est que les vieux amis, c'est plus ce que c'était ! Là encore, une puissance obscure chapeaute le tout. Le dessin est peu conventionnel, donc on y adhère ou on déteste.



Sang et Encre, tome 2, **Pirate** (Omond, Martin, Delcourt, 48 p, 70 F) Ce tome deux nous offre la suite des aventures d'un jeune écrivain accroché aux basques de Sneak, un capitaine pirate comme il faut. Le dessin laisse vraiment à désirer et le scénario est assez simpliste. Par contre, l'indéniable avantage de cette BD est d'être une super source d'inspiration pour les univers pirates. Et comme la petite histoire de ce numéro est justement sur l'utopie pirate, il fallait que TOC en parle, non ?



Olivier Collin (hardchem@hotmail.com),

Pierre-Alexandre Vigor (pavigor@club-internet.fr)

avec la collaboration de Johan Scipion (jscipion@free.fr),

Guillaume Baglan et Benoît Attinost.



Toujours plus fort, toujours plus haut...

Le game-informateur, le seul rédacteur people du JDR, l'anti-lamer d'Internet, l'ultimate challenger du jeu ringard est encore à son poste. Monsieur \$alade himself, rien que pour vous.

Moi je sais

Les gars qui ont sorti Spookshow et Asylum organisent un concours avec rpg.net : trouver le nom de leur prochain jeu. Normalement on écrit : RPGnet, donc pour voir j'essaie rpgnet.com. Bah je vous laisse la surprise. Donc ouais, vous trouvez le nom du jeu et vous gagnez un badge exposant pour la Gen-Con et le jeu. Si vous êtes pauvre, je vous conseille de vraiment vous prendre la tête pour gagner, comme ça vous aurez au moins la satisfaction de rester chez vous à regarder un badge pour lequel des gens tueraient. Et puis c'est naze cette ville, y'a rien à faire du tout.

http://rpg.net



... cology shutdown

Eh ! Mais il est pas bien le père Weisman. Il arrête FASA, juste comme ça. Eh mais les gars ça suffit maintenant, il faut cesser de faire n'importe quoi. Pour ICE j'en avais globalement rien à foutre, mais là c'est Shadowrun, quand même. Et pourquoi ils ont fermé ? Parce que :

- 1) Papy en avait marre.
- 2) Ils ont sorti deux jeux de figurines à grands frais, comme ICE avec les cartes quelques années auparavant.



3) C'est une vieille boîte qui traîne plein de casseroles, c'est plus simple aux Amériques de fermer pour rouvrir. En l'occurrence c'est son fils, qui a fondé FASA à la base, qui va récupérer le plus gros des licences, en tout cas Battletech et Shadowrun. C'est quasi-

ment les mêmes développeurs qui continuent, bien que l'exécutif soit confié aux allemands de FanPro, grands fans devant l'éternel. Et là, je ne peux m'empêcher de les interpeller : "eh, vous faites gaffe avec notre jeu, vous touchez pas trop, hein, vous déconnez pas ?". Mais a priori, ils ont toujours fait du bon taf, ça devrait pas s'arrêter. Et Dunkelzahn, qui c'est qui l'a tué du coup, hein ?

Revue de presse

Et ben. Je vais pas vous raconter, ça serait gâcher. Un vieux de la vieille du JDR vient de publier un article d'une dizaine de pages sur l'histoire de Wizards of the Coast dans Salon, le plus gros webzine américain. Rien que du très banal finalement : une boîte qui se fait enlever par des consultants jusqu'à ce que tout se passe comme chez Microsoft. Il n'y a pas grand chose à rajouter, c'est unique, à part que John Tynes est un peu fan de Stargate la série, donc méfiance tout de même.

Death to the Minotaur
How Wizards of the Coast sacrificed its geeky, Gothic, sex-for-all idealism for Pokémon-size profits and Magic moola. First of two parts.

By John Tynes



www.salon.com/tech/feature/2001/03/23/wizards

Original

Le prochain jeu de combats de masse avec figurines de WotC s'appellera... Chainmail ! Pour les nouveaux, c'est le wargame qui a en quelque sorte inspiré Donj'. C'est sorti chez Guidon Games en 1971, trop fort. Pour les collectionneurs pathologiques comme moi, je vous conseille le site où j'ai pompé ces infos :

http://acaeum.com. Les types qui ont fait ça sont des malades mentaux, il y a tout Donjon, livret par livret, édition par édition.



Fais-moi mal

Je me promenais à l'Internet quand soudain, un type parle mal de la bouche à mon propos. Il dit pas très bien du mal de Backstab en général et de M. Salade en particulier. Tu pourrais un peu t'appliquer s'il te plaît. Oui, je fais des pages entières sur le nucléaire si je veux, parce que

KRINEIN
www.krinein.fr

ON CRITIQUE TOUT !

justement je fais très exactement ce que je veux. Moi on me paye pour mal parler, mais c'est pas parce que tu fais ça en bénévolé qu'il faut bâcler le travail. Alors tu te mets au boulot et tu arrêtes de parler de mise en page tant que ton site est pas au carré. De rien.

http://krinein.free.fr

J'aime pas les fées

Vous êtes un ex-fan de Changeling traumatisé par un excès de miellerie ? Bien sûr, je sais qu'en fait c'était ultraviolent et cruel à l'intérieur, je suis pas sympa. En fait, Fairy Meat est pour vous. Parce que des fées vraiment très méchantes, qui s'éviscèrent entre elles, ça peut faire tri-



per qu'un fan de Changeling. "Mais tu comprends pas, c'est délire : en fait elles sont pas sympa et elles se battent de façon vachement vicieuse et tu peux même avoir un Vibromaster ou une dent de gobelin !".

Ah OK !, c'est du second degré elfe, j'ai bon ? Moi ça me fait pas rire, c'est pas crédible une seconde. Une fée c'est rigolo en très gros plan : elle se nettoie les ailes sur du Tchaïkovski et subitement, une grosse botte de Space-Marine en fait une galette d'un demi-millimètre. Là c'est marrant une fée. Mais quand elle fronce les sourcils, qu'elle serre les dents en jurant de tuer son pire ennemi, c'est juste ridicule.

Les types ont fait du bon boulot quand même, c'est parce que j'ai vraiment du mal avec les fées. C'est un jeu de combat avec figurines en carton, au fait. Les règles sont correctes, le background sympa, les dessins un peu rigolos. Donc oui, vraiment, si les pixies vous font des choses, il vous le faut dans la collec', surtout à 200 balles pour 32 pages !!! Chez Kenzer & Co.



Utopies & mondes merveilleux

Utopie : n. f. [lat. *Utopia*, titre d'une œuvre de Th. More ; du grec *ou*, non, et *topos*, lieu]
Système ou projet irréalisable ; conception imaginaire. / Philos.
Conception d'une société idéale où les rapports humains sont réglés mécaniquement ou harmonieusement.

Introduction

L'idée d'utopie est une notion très large. En restant dans une optique rôlistique, nous ne retiendrons que trois aspects de l'utopie. *Primo*, son sens le plus accessible, c'est-à-dire d'une contrée utopique, d'une ville ou d'un continent mythique, comme Arcadie, où l'on peut vivre le bonheur parfait. Un lieu idéal, véritable Eden sur terre, comme ces Amériques qu'on nomma d'abord Atlantis, et qu'on imaginait parsemées d'or. Lieu de campagne idéal pour aventuriers en manque de quiétude. Cette idée populaire a bien sûr un pendant plus théorique : avec une idée de perfection toujours vivace, l'utopie peut aussi s'incarner sous la forme d'un système de société idéale, d'organisation politique, suivant une longue tradition intellectuelle qui va de Platon à l'anarchisme contemporain d'un Hakim Bey... Enfin, l'utopie désigne aujourd'hui tout ce que ces rêves comportent de fantasmes et d'irréalisme : un idéal inaccessible. Le terme recouvre ainsi son sens étymologique, puisque construit sur une racine grecque, l'île d'*U-topie* de Thomas More signifie "nulle part".

Voyage à l'autre bout du monde...

Il existe peu de JDR dont le background repose ou emprunte beaucoup à la

notion d'utopie. Il y en a pourtant quelques-uns. Illustrant notre propos, *Miles Christi*, édité il y a quelques années par SPSR, propose à vos PJ d'incarner un Templier du XII^e siècle, ayant prêté serment d'étendre la foi en Dieu en terres hérétiques. Toute une vie

tournée vers un but unique et idéal : rendre universelle la religion chrétienne. 249 F, pour les curieux et les fêrus d'histoire médiévale.

La notion d'utopie est d'autant plus facile à introduire dans une campagne de JDR que sa taille est totalement modulable. Il peut s'agir d'un idéal de vie propre à un seul individu (*Unknown Armies*, *Conspirations*), d'une cité inconnue (*Guildes El Dorado*, *Prophecy*), d'une région ou d'une île isolée (*D&D3*, *Warhammer*, *L'Appel de Cthulhu*, *Blue Planet*), d'une corpo ou d'un espace dans la Matrice (*Shadowrun*, *Cyberpunk*), d'un plan d'existence (*Elric*, *Dragon Lords of Melniboné*, *INS/IMV*), ou bien d'une planète paradisiaque (*Star Trek*, *GURPS Space*, *Stella Inquisitorus*).

On peut dénombrer quatre types d'utopies : les utopies religieuses, les terres imaginaires et merveilleuses, et les utopies sociales et politiques.



I. Les utopies religieuses

Memento Finis

Commençons par le Moyen Âge, au milieu duquel apparaît une utopie adaptable à tout JDR med-fan : les Croisades. L'extension de la parole de Dieu à des terres infidèles est une véritable quête sacrée, qui trouve sa source dans les fondements religieux de la société. C'est un projet fou et démesuré, qui a l'avantage en termes de jeu de pouvoir être adapté à tout type de religion. Si ce rêve de toute une communauté religieuse n'est

porté que par quelques milliers de Clercs armés, le soutien de différents personnages est nécessaire et permet à toutes sortes de PJ de participer à cette aventure : cartographes pouvant guider les troupes, mercenaires pour transporter du matériel, marchands connaissant les routes en terres hérétiques, magiciens-soigneurs... Rêve de démesure, la Croisade vise généralement à la récupération ou à la construction d'une ville sacrée. Car dans tout monde med-fan (qui ressemble au Moyen Âge que nous connaissons), l'utopie a avant tout un fondement religieux.

Sur les Croisades :

● www.callisto.si.usherb.ca/~croisade/Bysance.html

Sur les Templiers :

● www.ifrance.com/Zarkan/CrusTempl/

Lingua Utopia

Il en est de même pour cette "utopie linguistique", qui consistait à voir dans l'hébreu la langue dans laquelle Dieu s'était adressé aux hommes, et qu'on tint ensuite, jusqu'à la Renaissance, comme la matrice de tous les langages existants. S'appuyant sur le mythe de Babel, cette idée (réutilisable pour mettre en scène un débat théologique dans un univers med-fan) a entraîné une des plus grandes quêtes parmi les intellectuels occidentaux, jusqu'à nos jours : la quête d'une langue parfaite ou originelle (voir à ce sujet *La recherche de la langue parfaite* d'Umberto Eco, collection Points Essais, environ 50 balles). Ce type de rêve utopique, basé sur le langage, est souvent oublié des meneurs de jeu, et est pourtant facile à mettre en place : que deviendrait votre univers de jeu préféré si le langage "commun" venait à disparaître ? Ou s'il n'était que l'ersatz d'un langage oublié et commun à tous les hommes, magique, qui avait été offert en gage par d'anciens dieux ?

Sur les langues parfaites ou universelles :

● www.usciences-et-avenir.com/fs_125/universel.html

● www.quetzal.com/conlang.html

● www.uerudit.org/erudit/meta/v43n01/may2/may2.html

II. Les contrées utopiques

Les continents ou villes utopiques sont des mythes qui existent, quel que soit votre univers de JDR, puisqu'ils permettent à la majorité de la population, misérable et dénuée d'espoirs de changements, d'imaginer un monde meilleur sur terre, où toutes leurs souffrances prendraient fin.

Ces régions idylliques intéressent tous les types de personnages, et leur donnent toujours une motivation à la mesure de leurs attentes. Enfin, ce sont nécessairement des *Terra Incognita*, des terres vierges, loin d'une civilisation jugée trop décevante. Elles seront donc l'enjeu d'une exploration parfois difficile, qui vous fournira tous les éléments pour construire une longue campagne, pleine de surprises, de déceptions et de dangers...

Enfin, la découverte finale, par exemple, d'une cité d'or (ou de n'importe quelle autre contrée mythique) est le climax de l'histoire, mais n'en constitue pas la fin. Reste à découvrir comment tirer profit de ce qui a été trouvé (transporter tout cet or suppose toute une organisation, attire des pillards, crée des dissensions avec les indigènes et aura des conséquences sur la géopolitique du pays d'origine des PJ...).

L'El Dorado

Les pays mythiques connurent une fortune particulière à la Renaissance, à cause de la découverte du Nouveau Monde, plein de rêves et de promesses. Inutile de préciser que *Warhammer*, *Ars Magica* et *Guildes El Dorado* sont les JDR qui se prêtent le mieux à utiliser tous les exemples suivants. Ainsi, les premiers explorateurs de la Renaissance partaient en quête de



lieux imaginaires, comme les Sept Cités d'or de Cibola ou l'Eldorado, le fleuve d'or qui fut longtemps cherché au nord du Mexique. Ou, comme l'empire du Prêtre Jean (en fait l'Éthiopie), qui avait jadis été dépeint comme un Eden terrestre. Les trésors des Aztèques et des Incas, comme le temple du Soleil de Cuzco, recouvert d'or, donnèrent un temps raison à toutes ces chimères. Un siècle durant, jusqu'au XVII^e siècle, l'Amérique apparut donc à l'Europe comme un paradis. Jusqu'à ce que les réserves d'or s'épuisent, et que les pertes en hommes deviennent trop importantes.

Sur les conquistadores :

● www.reynier.com/Histoire/Colonisation/Conq_Espagne.html

Sur le pays du Prêtre Jean :

● www.basile-y.com/historiettes/h20.html



Les "réductions" du Paraguay

À cette même période, alors que les armées coloniales espagnoles maltraitent les Indiens et attisent leur méfiance, deux jésuites venus du Vieux Continent parvinrent à instaurer une communauté autarcique avec les Indiens, au sud du Paraguay. C'est en 1610 (*Les Secrets de la 7^e Mer*) que les deux frères vont à la rencontre des Indiens Guaranis, qui jusqu'à présent vivaient très heureux. Ils apprennent vite la langue des indigènes et, patiemment, tentent de les évangéliser. Comprenant que les jésuites sont un moindre mal par rapport aux autres colons, les Indiens n'opposent qu'une faible résistance. Cinquante ans plus tard, la communauté s'étend sur trente "réductions" (genres de villages) et abrite 200 000 Guaranis convertis. La société est organisée à l'image des nombreuses utopies théorisées par les intellectuels de la Renaissance : architecture rigide et géométrique, économie autarcique, absence de propriété privée ou de commerce, nourriture collectivisée... Ces petites cités autonomes et heureuses ne disparurent qu'en 1768, avec la dissolution de la Compagnie de Jésus en Espagne.

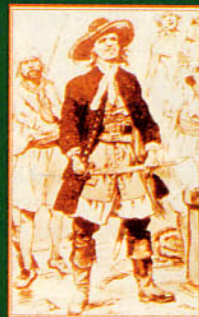
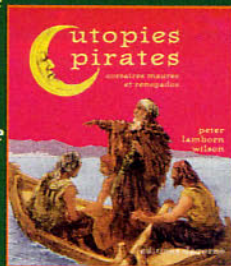
Sur les "réductions" : ● www.yale.edu/ynhti/curriculum/units/1982/5/82.05/07.x.html

Nouveau Continent & utopies pirates

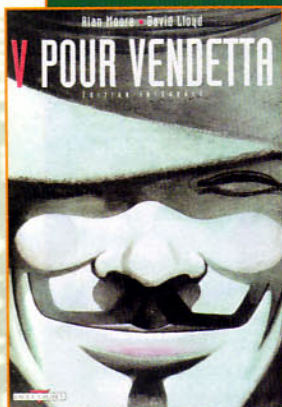
Pour l'utopie renaissante, liée aux grandes explorations et à la découverte d'une Amérique aussi hostile qu'idéalisée, comment ne pas penser aux colons de *Guildes 2*, dont le titre a été augmenté d'un "El Dorado" évocateur. Dans ce JDR, les Aventuriers se lancent à la conquête d'un Continent énigmatique, promesse de salut où l'or est remplacé par une substance magique dénommée Loom. Idéal pour réinjecter de manière maquillée ou détournée tous les débats de la Renaissance liés à l'utopie. Ou pour décrire, le temps d'un scénario, une société pirate libertaire. 280 F, chez Multisim.



Au XVII^e siècle apparurent toutes sortes d'utopies pirates, enclaves libertaires et insurrectionnelles nées chez les flibustiers. C'est sur ce courant étrange que se penche *Utopies Pirates* de Lamborn Wilson, qui va de la communauté de Salé au navire "République" de Misson, vous livrant une campagne des *Secrets de la 7^e Mer*, clé en main. Voir *Pour la petite histoire pour en savoir plus*. 125 F, aux éditions Dagorno.



V pour Vendetta



Difficile de parler d'utopie sans évoquer le comics d'Alan Moore, *V pour Vendetta*, véritable ode à l'Anarchie !

Dans un Londres alternatif à la fin du XX^e siècle, un gouvernement fasciste a instauré un système totalitaire. Apparaît

alors un étrange terroriste dont le visage reste couvert d'un masque souriant et dont la guérilla échappe totalement au contrôle du pouvoir fascinant. Londres s'embrase peu à peu sous les facéties de V... En version intégrale chez Delcourt, 270 pages pour 245 F.

Interview de Moore :

● www.blather.net/articles/amoore/v2.html

Annotations de *V pour Vendetta* :

● <http://theory.lcs.mit.edu/~wald/v-for-vendetta-index.html>

III. Utopies intellectuelles et politiques

Dès l'Antiquité, ces mondes-utopiques étaient doublés de productions intellectuelles, de textes théoriques dans lesquels étaient dépeintes des cités ou des états idéaux, qui rendraient les hommes heureux.

Utopia

La plus connue est bien évidemment l'île d'*Utopia* de Thomas More, juriste et grand chancelier d'Henry VIII au XVI^e siècle. Dans son ouvrage, More décrit une île imaginaire divisée en cinquante-quatre États, dont la capitale se

nomme Amaurote. Le prince y est élu par un genre de suffrage universel et la propriété est collective, devant de plusieurs siècles les théories socialistes ! Pour lutter contre le sentiment de possession, par exemple, les utopiens échangent leur maison tous les dix ans. Si tout le monde travaille, ce n'est que six heures par jour, et la monnaie comme le commerce n'existent plus. L'absence de contraintes religieuses (hallucinant pour l'époque !), l'architecture ultra-rationnelle et la condition misérable de la femme viennent compléter le tableau, dressant le portrait d'une société qui – si elle était rendue réelle – aurait de quoi dépayser vos PJ. Pour la petite histoire, des historiens pensent que More se serait inspiré de l'organisation de la société inca au XV^e siècle. Comme quoi, il n'est pas improbable que la fiction devienne réalité...

Sur More : ● www.orst.edu/instruct/phl302/philosophers/more.html

Utopia : ● www.fordham.edu/halsall/mod/thomasmore-utopia.html

Incunable d'*Utopia* numérisé :

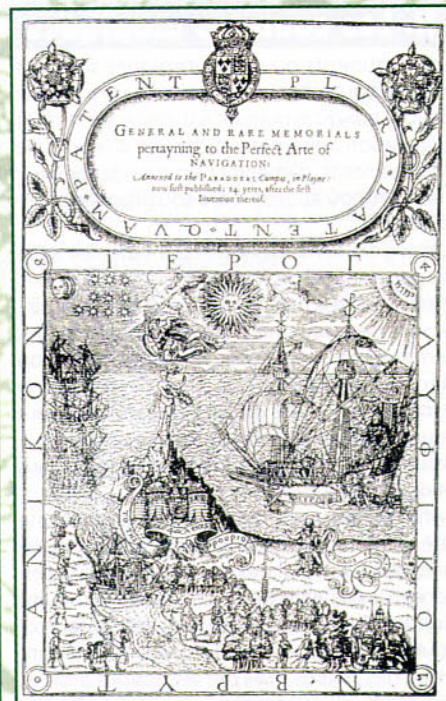
● www.ub.uni-bielefeld.de/diglib/more/utopia

Thélème

Plus connue et un peu plus tardive, l'Abbaye de Thélème (un château de forme hexagonale situé près de la Loire, dans le pays de Thélème), décrite par Rabelais dans son *Pantagruel*, propose une cité utopique plus proche de nos rêves. Au lieu d'une organisation sociale rigide, on y découvre une première ébauche d'anarchisme : la liberté est le maître mot ("Fais ce que tu voudras" est la seule règle des lieux), pas de gouvernement, pas de travail obligatoire (cette abbaye du pur plaisir est financée par un prince), décoration somptueuse, liberté sexuelle et de mouvement, absence de temps social, passe-temps culturels...

Cyber-TAZ

De nos jours, ces modèles théoriques se font de plus en plus rares. Un des équivalents que nous ayons est d'ordre virtuel : il s'agit d'Internet, dans lequel nombre de hackers voient un espace de liberté absolu, dans lequel l'information deviendrait un patrimoine collectif. La comparaison avec les îles libertaires et isolées des pirates n'a pas échappé à Hakim Bey, qui voit dans celles-ci et dans les réseaux pirates du net la manifestation d'un même phénomène : une T.A.Z., pour *Temporary Autonomous Zone*. C'est-à-dire une zone de liberté utopique, échappant à tout contrôle de l'industrie ou de l'État, où la cohabitation en bonne intelligence des individus s'organise d'elle-même.



Cette idée est particulièrement utile pour les meneurs cyberpunk, car la Matrice pourrait tout à fait contenir des zones pirates qui apparaissent comme de vrais paradis terrestres, échappent aux lois corporatistes, et dans lesquelles vivent des Deckers branchés en permanence...

Sur les TAZ : ● www.t0.or.at/hakimbey/taz/taz.htm

Si l'utopie mise en scène n'est pas une contrée merveilleuse à découvrir mais à créer, comme une cité idéale à théoriser et à construire, vos PJ peuvent devenir les artisans de ce grand projet. Plus qu'une campagne, il s'agira alors d'un élément de background supplémentaire à ajouter aux motivations et buts de vos PJ. Si de nos jours cette idée nous semble vouée à l'échec, il est raisonnable dans un monde med-fan de penser que l'homme peut devenir parfait, qu'un paradis terrestre existe ou peut être créé... C'est ce que nous enseignent le Moyen Âge et la Renaissance et, loin d'être uniquement une chimère, une utopie pouvait au contraire être jugée comme "réalisable" (même si cela n'était pas toujours l'intention de l'auteur). L'appartenance à un groupe rêvant de bâtir une société utopique (ou un espace dans la Matrice) peut alors donner à vos PJ un cachet de "héros" incomparable, mais les mettra aussi en face des échecs que connaissent souvent de telles initiatives : sectarisation du groupe, rigidité de la société, incompatibilité avec la réalité...

IV. Les utopies sociales

Le pays de Bigoudi

Les exemples précédents ne nous livrent que les rêves des plus fortunés. Dès le Moyen Age, les paysans avaient eux aussi leurs pays utopiques, dont on se souvient aujourd'hui comme des "pays de cocagne". Ceux-ci étaient des pays mythiques dans lesquels, disaient-on, la nourriture et le vin étaient abondants. C'était le cas par exemple du "pays de Bigoudi", paysage composé de mets succulents, avec des saucisses qui poussent aux vignes, un ruisseau de vin blanc et des collines en parmesan. Dans tout univers med-fan, des légendes relatives à de telles contrées devraient exister, dans les villages paysans comme dans les tanières orcs ! Et si des PJ étaient engagés par un groupe de hobbits ayant trouvé une carte pour se rendre au pays de Bigoudi (sans le dire aux PJ, bien sûr...) ?!

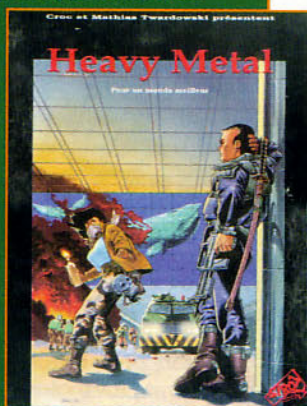
Les phalanstères

Plus proches de nous, les théories de l'Harmonie de Charles Fourier donnèrent vie à nombre d'expériences de micro-sociétés ouvrières autonomes, tout à fait étonnantes. Fourier était un commerçant lyonnais, né une vingtaine d'années avant la Révolution, antisémite notoire, et qui vouait une haine farouche au commerce ! Il écrivit plusieurs traités attaquant la civilisation et proposa peu à peu un modèle théorique de société future, mâtiné d'une espèce de foi en la bienveillance divine. Sa communauté expérimentale se nomme "phalanstère" : elle doit s'installer dans un terrain fertile et compte une Phalange de 1620 membres qui remplace la cellule familiale, et qui est gérée par une administration dénuée de pouvoir (les décisions importantes étant prises collectivement). Pacifisme, usage libre de la monnaie, propriété commune, travail lié aux souhaits de

l'individu, orgies sexuelles et propriété du phalanstère revenant aux membres-actionnaires, sont les bases du fonctionnement de cette entreprise communautaire. Le premier phalanstère fut ouvert à Condé-sur-Vesgre en 1832 mais fut rapidement un échec. La théorie de Fourier eut pourtant un écho multinational et des "phalanstères", le plus souvent liés à des collectivités ouvrières, ouvrirent partout de par le monde (éliminant souvent les "orgies amoureuses" préconisées par Fourier) : la *Brook Farm* près de Boston (Massachusetts) qui fonctionna de 1838 à 1847, et d'autres projets aux U.S.A. (au Texas), en Roumanie, en Russie et en Angleterre... Un phalanstère fonctionna néanmoins très longtemps. Il s'agit du "Famillistère" de Guise, une communauté industrielle fondée en 1859 par J. B. A. Godin, dont les 1200 membres fabriquaient les célèbres poêles Godins et se partageaient les profits. Moins libertaire que le phalanstère de Fourier, cette expérience d'entreprise ouvrière et collectiviste prospéra jusqu'en 1968, avant de devenir une société traditionnelle ! Ces coopératives étranges se tenaient nécessairement dans de grands palais très fonctionnels, avec d'immenses salles communes, des appartements, des galeries, une école dans les locaux, un magasin général... Toute une ambiance et un environnement déroutant, qui méritent d'être mis en scène dans une partie de *Castle Falkenstein*, de *Gurps Steampunk* ou de *L'Appel de Cthulhu*. Imaginez qu'un meurtre soit commis dans un phalanstère et que vos investigateurs soient amenés à enquêter sur place. L'ambiance limite sectaire, les réactions communes du groupe, l'atmosphère austère, suffiraient déjà à les mettre mal à l'aise ! Le phalanstère pourrait aussi être un étrange modèle de corpo pour un JDR cyber...

Heavy Metal

Si utopie et SF ne font pas aisément bon ménage (encore que certains épisodes de *Star Trek* tentent gaillardement de démontrer le contraire), la politique-fiction s'y prête en revanche très bien. Ainsi, le background du JDR *Heavy Metal*, nous présentait une société utopique en 2040, un monde dépourvu de criminalité dans lequel tout un chacun est heureux. Ou presque. Il s'agit d'apparences, ce petit monde idéal n'étant que le Bloc Nord, l'ensemble des pays industrialisés où toute la population est abrutie par la TV. Les joueurs peuvent y incarner des Égarés, rebelles qui viennent



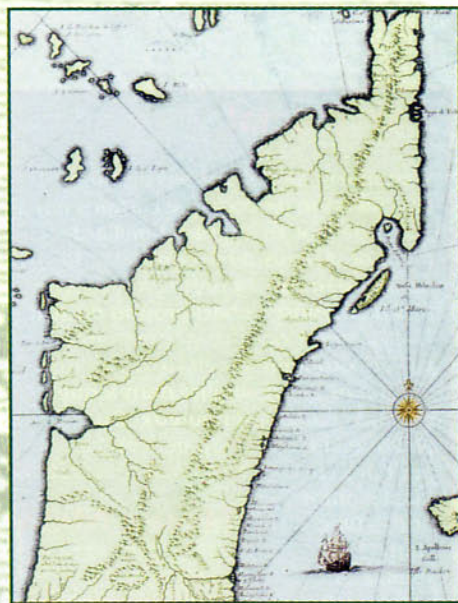
de l'extérieur du Bloc Nord, ou des Unités de Répression Cybernétique, robots-flics créés par Martin Hopson, génie de la cybernétique et, accessoirement, homme le plus influent du Bloc Nord. Pour corser le tout, Hopson a lui aussi une petite utopie en tête, dont personne ne peut se douter : il rêve d'un monde idéal, totalement dépourvu d'humains, où seuls les robots vivraient en bonne intelligence avec la nature, les lapins, les papillons... Ce JDR édité par Siroz n'est plus distribué, mais peut être trouvé en occasion pour environ 200 F.



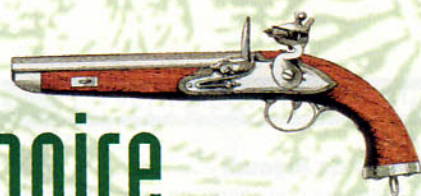
Le Famillistère de Guise (1858)



Auteur : 7.7
Illustrations tirées d'Utopies Pirates © Éditions Dagorno
et Peter Lamborn Wilson/Hakim Bey ; de Guildes El Dorado © Multisim ;
de V pour Vendetta © Delcourt ; et de Heavy Metal © Siroz Productions.



La Flibuste, une utopie noire...



Dans la mer des Antilles, la société des flibustiers a développé un caractère original. Égalitaire, elle se constitue en réaction à la société maritime strictement hiérarchisée du XVII^e siècle.

Qui sont les flibustiers ?

Une première bande occupe l'île de Saint Christophe, vers 1625, avant de se fixer dans l'île de la Tortue. Les Espagnols décident de s'en débarrasser, mais confondent boucaniers et flibustiers, poussant les premiers à rejoindre les seconds. Vers 1660, une sorte de fédération éphémère voit le jour, les Frères de la côte. Étant en majorité français, ils attirent sur eux l'attention de la France qui entreprend de les protéger, espérant par là même s'octroyer une base humaine et logistique en mer des Antilles. Mais les flibustiers sont opportunistes et continuent leurs raids meurtriers.

Qui sont-ils réellement ? Des brutes sans foi ni loi ? Une société alternative au contraire, avec sa foi et avec ses lois ! Soudée par la conviction de défendre une cause juste. Une débauche de règles, un effort désespéré pour inventer un autre monde. Élection des capitaines avec modalités de révocation si nécessaire pour lâcheté ou cruauté, même nourriture que l'équipage, pas de cabine particulière, droit pour tous de s'asseoir à sa table. Oui, la société la plus démocratique de ce temps, et nul ne peut devenir pirate s'il ne l'a pas souhaité : personne à bord contre son gré.

Avant chaque voyage, l'équipage rédige la fameuse "chasse-partie", contrat définissant les règles de conduite, le partage du butin et la distribution de l'autorité. Qui dit pouvoir dit également contre-pouvoir et un "quartier-maître", chargé de représenter les intérêts des marins, est élu en même temps que le capitaine. Tous deux perçoivent en général une part et demie du butin, l'équipage, une part. Est-il autre exemple dans quelque société d'une répartition aussi équitable des richesses ? En cas de crise, l'autorité suprême est le conseil, émanation de l'assemblée générale. Une discipline de fer est imposée, et les individus incapables de se plier à la loi commune sont marronnés : abandonnés dans un lieu désert.

Une part du butin est destinée à grossir un pot commun géré par le contremaître, afin

de dédommager les blessés, secourir les compagnons mutilés ou même leur assurer une retraite à terre. Perte des yeux : 2 000 piastres ou 20 esclaves. Perte des deux jambes : 1 500 piastres ou 15 esclaves. Perte du bras droit : 600 piastres ou 6 esclaves. Perte du bras gauche : 500 piastres ou 5 esclaves... La perte d'un seul œil est à l'égal de la perte d'un doigt. Parce qu'on peut se débrouiller plus facilement avec un seul œil qu'avec une main écopée !

Dans la communauté flibustière, tout ce qui peut nuire à la cohésion et à l'intérêt du groupe est interdit : désertion lors du combat, détournement d'une part du butin, introduction de femmes à bord ; les rixes aussi sont interdites à bord, et certaines chasses-parties interdisent le viol.

Le quartier-maître, les gabiers (matelots chargés de l'entretien, de la manœuvre des voiles, du gréement) et les canonnières sont désignés au mérite.



Les îles

Les repaires de flibustiers se comptent par dizaines, d'autant plus que les gouverneurs de nombreuses îles accueillent avec plaisir les flibustiers, qui leur remettent une part du butin, et qui font de bons défenseurs, faute d'en recevoir des pays pour lesquels ils gouvernent. Mais les vrais grands repaires sont au nombre de trois.

Le premier fut l'île de la Tortue, ou Tortuga. C'est une petite île escarpée de 300 Km² située au nord d'Hispaniola (aujourd'hui Haïti), dont elle est séparée par un bras de mer large d'une dizaine de kilomètres. Elle doit son nom à une montagne dont la forme ressemble de loin à une tortue au repos. La Tortue, ce sont surtout des montagnes au nord plongeant à pic dans la mer, une baie bien abritée au sud et le passage obligé, au large, des galions de La Havane. L'île de la

Quand des flibustiers ou des pirates capturent un navire marchand, ils demandent aux marins de l'équipage si leurs maîtres les traitent bien. Si l'équipage se plaint, les coupables sont punis de manière radicale. Le pirate Bartholomew Roberts considère cette tâche de "gardien des droits et libertés contre l'oppression des riches et des puissants" suffisamment importante pour désigner parmi son équipage un dispensateur de justice ! Cette habitude de rendre justice est aussi un moyen de favoriser le recrutement. Mais le contraire est aussi vrai. Si l'équipage capturé affirme être bien traité, les flibustiers vont jusqu'à grâcier les capitaines marchands et les officiers. Parfois même ils sont récompensés !





Tortue est donc le quartier général, le repaire, l'enfer des flibustiers français où l'alcool, l'or et le sang coulent à flot chaque nuit : le plus grand lieu de débauche que l'humanité ait jamais connu dit-on alors. Kingston et Nassau complètent ce tableau de débauche. Et pourtant les flibustiers sont libres et égaux, et ces repaires sont les lieux où ils mettent en pratique leurs visions de la liberté. Cela ne débouche la plupart du temps que sur des échecs.

La persistance d'un "idéal"

Vers 1750 la grande dérive des vaisseaux noirs commence à se tarir, mais pas le rêve pirate, la preuve : l'épopée de la *Bounty*. La *Bounty* quitte l'Angleterre en 1787 sous le commandement du capitaine Bly, direction Tahiti. Bly, dès le départ, se révèle un tyran irascible et rapace, un forcené du fouet. Pour tous ses hommes martyrisés, Tahiti aura un avant-goût de paradis. Comment supporter encore la cruauté de Bly ? Un officier, Christian, prend le commandement, abandonne Bly sur une chaloupe. Mutins, il ne restera plus à Christian et ses hommes pour échapper à la Navy qu'à se cacher sur une île inconnue, loin des routes maritimes : Pete Cairn. Là où il tente d'imaginer un monde idéal. La mutinerie suscite en Europe une émotion immense, nous sommes à un an de l'année 1789 et on dirait que les marins de la *Bounty* l'annoncent par avance. Suite du rêve pirate ou effet de la Révolution ? En 1797, en pleine guerre, éclate la grande mutinerie de Spit Head. Ce sera la fameuse république flottante, quand l'équipage du *Saint George* refuse d'appareiller, ralliant à lui toutes les escadres. Le leader des mutins sera pendu mais l'amirauté devra céder. Un impôt spécial financera la réforme : la *Bounty money*. Mais ce sera le génie de Nelson d'entendre la parole des mutins et d'oser enfin une réforme de la marine anglaise. Fin des pirates, début du mythe.

La bonne question

Restait un mystère : où diable cette contre-société avait-elle trouvé ses valeurs, ses principes ? Sur le tas ? C'est probable. Mais pour une part seulement nous dit l'historien Christopher Hill. Spécialiste des *Disfuncters* anglais du XVI^e (les dissidents religieux qui furent à l'origine de la révolution anglaise), Christopher Hill s'étonne : que sont devenus les dissidents radicaux ? Ceux-là qui s'estimèrent trahis par la révolution. On pensait qu'ils

étaient rentrés simplement dans le rang. Mais le plus grand livre sur la piraterie : "La vie des pirates les plus illustres" publié en 1724 sous le pseudonyme du capitaine John-son n'est-il pas en fait l'œuvre de Daniel Defoe lui-même, dissident militant à ses heures mis au piloris pour ses textes sulfureux. Ils furent des milliers parmi ces *Disfuncters* à émigrer vers les Caraïbes dans les années 1640-1650. À la Barbade, à New Providence, à La Jamaïque ou ruinés, chassés par les gros planteurs ils n'auront d'autre solution, souvent pour survivre, que de se faire pirates. Des mystiques alors ces forbans ? Leurs idéaux, en tous les cas, ont sûrement donné à la piraterie Caraïbe son idéologie. Même s'il faut remettre les choses dans leur contexte. Tous les textes qui prétendaient qu'une bande de pirates avaient fondé une société où chaque homme vote les lois communes, ou les chefs sont élus pour une période maximale de trois ans, ou les esclaves sont libérés en vertu du principe de l'égalité de tous les humains, et bien ces textes là étaient écrits à une époque où penser ces choses étaient synonymes de prison, au minimum. Mieux valait alors faire passer ses propres idéaux révolutionnaires au travers du filtre de la piraterie. Et puis les radicaux anglais ne furent pas les seuls à tenter l'aventure. L'origine de l'utopie flibustière tient peut-être simplement de la conjonction de possibilités : un nouveau monde, un carcan étatique moins pesant là-bas que dans l'Ancien Monde, des richesses à portée de mains, des exclus européens et des indigènes persécutés. Bref, des hommes qui n'ont rien à perdre et tout à gagner, tout à rêver.



L'aventure de Libertalia à Madagascar

Misson, officier, se lie avec Carracioli, un extrémiste religieux qui veut refaire la Création, de toute évidence ratée. Il s'empare du vaisseau *La Victoire*, sème la terreur dans l'océan Indien et rêve de paradis. À Madagascar, il s'installe dans la baie de San Diego. Chacun est libre à Libertalia, mais à condition que sa liberté s'accorde à la raison. Pas de haie entre les jardins ; des places fixes à table contre le racisme : un blanc, un noir, un jaune ; on décrète la chasteté absolue puis comme les femmes de l'île sont belles, on choisit la polygamie. Misson veut même inventer une nouvelle langue qui inclurait toutes les autres : une sorte d'espéranto des tropiques. Un bagne libertaire en somme, qui bientôt s'effrite sous son corset de règles. On dirait que s'y joue par avance le destin du socialisme. Un jour les natifs de l'île prennent d'assaut le refuge : fin de l'utopie.



Auteur : Pierre-Alexandre Vigor
Illustrations tirées de *Utopies*
Pirates de Peter Lamborn Wilson
©Éditions Dagorno

Pour développer une campagne autour d'un chasseur d'artefacts, vous pouvez vous inspirer des pistes et rumeurs qui suivent. Elles peuvent se révéler vraies ou totalement farfelues, à votre guise :

- Lacrima, mago-historien de Tir un peu cinglé (voir supplément *Tir Tairngire*, p. 23-25), aurait découvert l'explication de la disparition d'Atlantide : l'île aurait été dévastée par un raz-de-marée consécutif à une éruption volcanique, en 3454 avant Jésus Christ. Plusieurs volcans se sont réveillés à cette même date, dont un sur Crater Lake (à Tir Tairngire), un dans l'Atlantique et plusieurs en Méditerranée.
- Un important gisement d'orichalque se trouverait sur l'île volcanique de Santorin, en Méditerranée.
- Le Prince de Tir Tairngire cherche lui aussi la localisation de l'Atlantide. Il serait au courant de certains des secrets de Sleila. Ce dernier veut mettre la main sur le traître qui a parlé aux elfes.
- Certaines variantes de l'orichalque confèreraient à leurs utilisateurs - nécessairement magiciens - des capacités magiques incroyables : télékinésie de haut niveau (blocs de plusieurs dizaines de tonnes pouvant être soulevés dans les airs), production intense de lumière, armes enchantées surpuissantes, émission d'ondes magiques capables d'envoûter les gens...

LE CHASSEUR D'ARTEFACTS

Race (E) Humain

Nom : _____

Initiative 5 + 1D6

Initiative astrale 26 + 1D6

Réserve de combat 8

Réserve de combat astral 8

Réserve de Karma 1

Réserve de magie 6

ARMES

Browning Max-Power (SA, 9M)

avec visée ultrasons et 50 cartouches

Portée 0-5, 6-20, 21-40, 41-60

Colt America L36 (SA, 6L) avec 50 cartouches

Portée 0-5, 6-15, 16-30, 31-50

Kukri (+1 d'Allonge, 6M)

ARMURE

Manteau renforcé (4/2)

ÉQUIPEMENT

Compartiment dentaire (cassable), Focus de sorts non réutilisables (Illusion, Puissance 4), Kit de survie, Lunettes de soleil (ultrasons, vision nocturne, vision infrarouge), Matériau d'Invocation (Puissance 5), Médikit, 2 Patches stimulants (Indice 6), Téléphone / ordinateur de poignet (50 Mp) avec GPS incorporé.

NIVEAU DE VIE

Bas (1 mois)

CONTACTS

Archéologue d'Aztlan (niveau 1)

Marchand de talisman (niveau 1)

NUYENS

(3D6 x 100 ¥)

Notes : Priorité B pour la magie (voir *Shadowrun* p. 126 pour les modificateurs)

LE CHASSEUR D'ARTEFACTS

La Fondation Atlante existe depuis une quarantaine d'années. Créée par un certain Sleila Blatavska, mystérieux individu dont on se sait pratiquement rien, elle a toujours gardé secrets les noms de ses investisseurs. Durant les premières décennies qui ont suivi la Gobelinisation, son activité a essentiellement consisté à lever des fonds et à engager des chercheurs, des universitaires et des archéologues, dans un seul but : localiser l'Atlantide.

LA FONDATION ATLANTE

En 2054, un important site archéologique est mis à jour sur l'île de Théra, à 200 kilomètres au large de la Crète. De nombreux artefacts atlantes y sont découverts. Ces découvertes font naître de grands espoirs, et l'on pense que l'Atlantide sera rapidement localisée. Cela n'est bizarrement pas le cas.

LES OBJECTIFS DE LA FONDATION ATLANTE

Aujourd'hui, en 2060, les objectifs principaux de la Fondation Atlante sont de trois ordres :

- Récupérer les artefacts atlantes, disséminés dans le monde entier.
- Découvrir des gisements d'orichalque (un métal magique datant de l'Atlantide) et récolter des focus de ce même métal.
- Localiser la mythique Atlantide.

Officiellement, la Fondation rend compte chaque année de ses découvertes auprès de ses partenaires (des mégacorporations, dont la plus importante est Aztlan) et leur fournit des artefacts atlantes et de l'orichalque. Depuis cinq ans, les avancées semblent minimes. Officieusement, c'est une toute autre histoire...

LE PROJET OCCULTE

En réalité, la Fondation Atlante poursuit d'autres desseins et agit secrètement pour son propre compte. Depuis sa découverte de l'île de Théra en 2054, elle cache à ses "associés" tout ce qui concerne le centre névralgique atlante, susceptible d'après Sleila de conférer une puissance incroyable à ceux qui en perceront les secrets. De fait, la Fondation Atlante compte acheter les terres entourant le site mythique de l'Atlantide et créer une zone franche, siège d'une nouvelle mégacorporation entièrement fondée sur la recherche magique, dont Sleila sera

le PDG. Celui-ci, qui a déjà réuni un impressionnant contingent de mages hermétiques, sait d'après ses dernières découvertes que certains artefacts atlantes lui permettront de dresser un "mur" magique quasi-infranchissable autour du site atlante, assurance d'une future liberté d'action et d'une totale autonomie. Bien sûr, tant que l'Atlantide n'a pas été trouvée, la Fondation garde le silence. Pour mener son enquête occulte, Sleila Blatavska fait appel à des shadowrunners un peu particuliers : les chasseurs d'artefacts.

LES CHASSEURS D'ARTEFACTS

Ils sont recrutés de manière bien précise. Seuls les magiciens spécialisés sont engagés (des élémentalistes de l'eau, en général). Les recrues se font systématiquement tatouer un logo, symbole de la Fondation Atlante, totalement inconnu du grand public (qui n'y voit qu'un simple tatouage tribal). Elles subissent des opérations qui les rendent impossibles à identifier : nouvelle dentition en céramique, insémination d'un isotope radioactif permettant à la Fondation de localiser le chasseur à tout moment, empreintes digitales brûlées à l'acide, leurre magique injecté dans le sang... Les chasseurs d'artefacts reçoivent de faux papiers et cinq identités différentes. Leur équipement a fait l'objet des mêmes soins : numéro d'arme rayé, marques de vêtements ôtées, numéro de créditube aléatoire impossible à tracer (excepté par la Fondation Atlante)... Lorsqu'ils font une découverte, les chasseurs d'artefacts ne prennent jamais de photos et ne font pas de rapport écrit. Ils se contentent de repérer les lieux grâce à leur GPS de poignet, et transmettent l'information oralement, auprès d'un contact dépêché par la Fondation.

Notez bien que si vous incorporez un chasseur d'artefacts parmi vos runners, vous devrez prévoir pour lui, à chaque séance de jeu, un deuxième niveau de scénario, ainsi qu'une rémunération adéquate en fonction de sa réussite.



LE CHASSEUR D'ARTEFACTS

Race (E) : Humain

ATTRIBUTS (A)

Co	Ra	F	Ch	I
4	5	4	5	6
V	E	M	Ré	
6	6	6	5	

COMPÉTENCES ACTIVES (C)

Armes Tranchantes (Kukri)	3 (5)
Athlétisme (Course)	2 (4)
Combat à Mains Nues	3
Furtivité	4
Pistolets	5
Invocation	5
Lecture d'Aura	4
Sorcellerie	6

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Anglais	6
Lire/Ecrire	3
Allemand	2
Lire/Ecrire	1
Anthropologie	4
Arabe	2
Lire/Ecrire	1
Archéologie	4
Chinois	2
Lire/Ecrire	1
Environnement Magique	4
Espagnol	3
Lire/Ecrire	2
Français	2
Lire/Ecrire	1
Grec	2
Lire/Ecrire	1
Hébreu	2
Lire/Ecrire	1
Italien	2
Lire/Ecrire	1
Portugais	2
Lire/Ecrire	1
Russe	2
Lire/Ecrire	1

SORTS

Apparition	6
Confusion	5
Invisibilité	6
Invisibilité Étendue	6
Masque	6
Silence	6

RESSOURCES (D) : 20 000 ¥

JOUER UN CHASSEUR D'ARTEFACTS

Le chasseur d'artefacts n'a qu'un seul but, une seule idée en tête : découvrir le site mythique de l'Atlantide. Il le cache à son entourage et se fait passer pour un simple shadowrunner, prêt à se vendre au plus offrant. Il accepte les runs et les coéquipiers qu'on lui propose, mais mène parallèlement et secrètement sa propre enquête. Baroudeur, il parcourt le monde entier et sait parler les langues les plus courantes de la planète. Par-

tout où ses voyages le mènent, il reste à l'affût du moindre indice pouvant le mener à un nouvel artefact atlante. Il est bon combattant, aussi bien au corps à corps qu'à distance. Sa particularité demeure son extrême discrétion. Mage élémentaliste de l'eau, il est en effet capable de tromper les sens des êtres vivants et - dans une moindre mesure - des machines. Il est libre de ses mouvements, mais reste néanmoins surveillé en permanence par son employeur, capable de le localiser où

qu'il se trouve. Il reçoit régulièrement des messages de son employeur pour lui fixer rendez-vous, selon des moyens traditionnels (message oral, billets manuscrits, inscription sur un miroir apparaissant avec la buée...) et jamais par la Matrice ou quelque autre filière électronique pouvant être tracée. Le chasseur d'artefacts est grassement payé pour ses services, mais il a une obligation de résultats. Il le sait, et n'ignore pas ce que la Fondation réserve aux traîtres et aux incompetents.

Quel que soit leur nom (Golden Panama, Sun piece, Ring Inc., etc) les compagnies minières sont les pires industries que le Weird West ait connu. Les mineurs sont moins bien payés que des esclaves (leur salaire est toujours inférieur au coût de la vie, sachant que tous les magasins qui les entourent appartiennent à leurs patrons). Chaque jour, ils s'endettent un peu plus. Les carrières sont des zones de non-droit et le plus souvent les autorités corrompues laissent les industriels faire leurs propres police et justice. Des mercenaires sont là pour s'assurer qu'aucun mineur ne se révoltera et des "jaunes" dénoncent les plus rebelles d'entre eux.

Les chercheurs d'or indépendants n'ont pas une vie meilleure. Tributaires de la chance, victimes de la concurrence des gros, brimés par les industriels abusant de leur position, ils ne peuvent survivre que grâce à du génie, de la poudre ou des relations. En général, donc, ils ne survivent pas...

Attention, chacal d'un Gang, cet encadré est pour ton boss et uniquement pour lui. Tu es encore là ? Casse-toi !

Bon, El Dorado, la soif de l'or, le trafic et toutes les tueries qui l'entourent, c'est bien mais ce n'est pas suffisant. Les forces malignes en place préféreraient que les hommes s'occupent plutôt de la Roche Fantôme et de toutes les bêtises que l'on peut faire avec (voir le supplément, le *Collegium*). Du coup, un travail de fond a commencé pour saper les efforts des compagnies minières. La première initiative fut de montrer en quoi les fameuses propriétés protectrices de l'or n'étaient que foutaises (en tuant deux ou trois prêtres bardés d'or).

La seconde manipulation fut d'attirer tout ce que le Weird West a de plus horrible vers les mines les plus riches, pour en dissuader l'exploitation. Enfin, en proposant aux mineurs des outils d'excavation à base de Roche Fantôme, les serveurs du mal ouvraient sciemment la bergerie au loup. Le temps des héros de l'or est passé et déjà les mineurs sont regardés avec méfiance dans les saloons.

El Dorado

Les racailles du Weird West ont tendance à résumer la richesse par la conversion alchimique du plomb (en petite quantité, sortant d'un canon) en papier vert ou en Roche Fantôme. C'est faire peu de cas de l'or, le métal des dieux et de toutes les légendes qui l'entourent.

Salut, l'ami. Ça fait une paye, non ? Bah, c'est pas grave. L'important c'est que tu te souviennes de moi et de ma corde. Mais aujourd'hui, on va faire vite. Je sens une sorte de grand calme avant la tempête. Une grosse tempête. Je suis là pour retrouver un groupe de fourmis, des chercheurs d'or. Tu sais, les gars capables de gratter la terre avec leurs ongles pour une poignée de pépites. Des types qui restent les pieds dans l'eau pendant des heures pour de la poudre aux yeux. Mais ne t'y trompe pas garçon, c'est gens méritent le respect. Ils sont organisés, ont des idéaux... Écoute un peu.

Une profession du passé

L'or. Voilà une matière qui a fait cavalier l'humanité. Avant même le Grand Bordel (pardon madame Daisy, un bordel est une maison bien organisée), les humains s'entre-tuaient pour l'or. C'est dur à trouver, ça ne se mange pas, ce n'est pas solide, et pourtant. Quand le Weird West apparut et que la Roche Fantôme montra son intérêt, beaucoup de chercheurs d'or se reconvertirent immédiatement et migrèrent pour une bonne part vers le Grand Labyrinthe. La fièvre de l'or était passée et avait évolué en fièvre de la Roche Fantôme. Le marché de l'or s'effondra et même s'il fut toujours considéré comme une monnaie d'échange possible, il tomba en disgrâce. Les rares entrepreneurs qui tentèrent de relancer les mines furent rapidement ruinés et toutes ces histoires finirent très mal.

La légende

C'est avec la découverte du cadavre de Rupert McDermott que l'or retrouva son prestige. L'homme avait été blessé mortellement d'une flèche, alors qu'il fuyait les territoires indiens avec un ensemble de statuettes en or massif. Il les avait, semblait-il, volées aux autochtones qui tentèrent vainement de les récupérer chez les diff-

rents collectionneurs qui les avaient acquises. Vols, meurtres, chantages, achats honnêtes ou échanges, les indiens essayaient échecs sur échecs. Puis un jour, ils abandonnèrent leur croisade et migrèrent loin de leur terre natale. Les chamans expliquèrent que les statuettes, placées autour de leur camp, les protégeaient contre les mauvais esprits car tel était la propriété de l'or massif : chasser les démons. À présent, ils partaient pour El Dorado, la ville d'or. Et sans que quiconque puisse savoir comment, ils disparaurent. La nouvelle se propagea rapidement et bientôt le commerce de crucifix en or (par exemple), explosa. Chacun voulait sa protection et la ruée vers l'or recommença de plus belle, mais cette fois avec les moyens démesurés du Weird West.

Les Golden Wars

Les industriels du Nord investirent immédiatement dans le métal doré, aussitôt suivis par les grands propriétaires du Sud. Les anciennes mines furent à nouveau ouvertes. Le prix de l'or grimpa en flèche, surtout auprès de ceux qui vivaient dans les zones les plus dangereuses du Weird West. Bientôt, effet placebo ou pas, le niveau de terreur baissa sensiblement. L'or était synonyme de sécurité. Nombreuses furent les expéditions destinées à trouver El Dorado.

Puis la concurrence entre les industriels devint une véritable guerre et des mercenaires furent engagés de part et d'autre pour pourrir la vie des voisins, comme au temps des guerres du rail. Encore aujourd'hui les guerres de l'or ne sont pas terminées.

Parallèlement, des croyants se firent fabriquer des armures d'or pour aller combattre le diable dans sa propre tanière. Adultes comme des héros, aucun ne survécut assez longtemps pour prouver l'efficacité de l'or face au démon. On vit même

Archétype du Chercheur D'Or



Traits et Aptitudes

Dextérité 3d10

Dérober 2

Agilité 2d8

Combat : Bagarre 3

Conduire : chariot de mine 4

Grimper 4

Rapidité 2d6

Force 4d10

Vigueur 4d8

Perception 3d6

Détecter 4

Connaissance 3d6

Géologie 3

Architecture 3

(soubassement minier)

Charisme 1d6

Astuce 2d8

Dénicher 3

Survie 2

Âme 1d6

Tripes 2

Souffle 12

Atouts

Solide comme un Roc 5

Handicap

Ambition : devenir riche 2

Sourd 3

Équipement

Matériel de mineur classique, marteau-piqueur à Roche Fantôme, torches, lunettes de vision nocturne, tamis.

Personnalité

Solitaires, même dans une mine industrielle, le mineur et le chercheur savent que le silence est d'or. La parole est de plomb (dans tous les sens du terme). Ils sont donc taciturnes, peu bavards, sauf quand ils se lâchent et qu'ils descendent au saloon pour la nuit. Là, entre eux généralement, ils se racontent des histoires de cités cachées, d'hommes bloqués dans les mines, d'esprits qui rodent dans tel ou tel puits, et de pépites grosses comme le poing. Leur discours est toujours vague et c'est les insulter que de demander des précisions. La majorité d'entre eux est paranoïaque et le restant mythomane.

Citation : "Où qu'je travaille ? Par là... oui oui par là... ou par là..."

quelques mort-vivants se pavaner avec les fameuses armures. La fièvre de l'or avait de nouveau tourné à la folie de l'or.

De l'or au plomb

Les guerres industrielles, l'inefficacité de l'or à protéger du démon et la multiplication

des problèmes causés par les mineurs utilisant des excavatrices fonctionnant à la Roche Fantôme, firent baisser le cours de l'or. Mais seulement au point de lui rendre sa valeur d'origine, celle d'avant le grand chambardement. Il est de nouveau reconnu comme une denrée rare et chère. Nom-

breux sont les péons qui pensent qu'il a des vertus magiques et protectrices. Actuellement, les savants fous du Weird West sont en désaccord total sur ce point (les uns pensant qu'il s'agit d'une fumisterie, les autres fabriquant des machines en or massif destinées à combattre le mal).

Auteur : Benoît "La Hyène" Attinost
Illustrations : David "Davidou" Bauwens



La station de Kachmar

Une aide de jeu pour Dark Earth qui peut entre autres s'intercaler dans la campagne Les Éclaireurs de Gaïa -acte V (p.121). Les annotations font référence au livre de base de la seconde édition.

Kachmar

Station de sport d'hiver située sur l'ancienne Irak, non loin de la frontière russe, à moins d'une semaine de marche de la mer d'Aral. Milieux : Montagnes, froid.

Le kableur

C'est une sorte de harnais prolongé par des crochets (Cf. dessin). Le tout sert à se déplacer sur les câbles. Les meilleurs kablés peuvent voyager rapidement dans toute la station. Des pinces permettent de remonter par la force des bras. C'est une épreuve difficile (Force + Porter SR 4, puis Résistance + Endurer SR 3). Manier un kableur peut relever d'une compétence de Pilotage (kableur) si le PJ souhaite accomplir des actions héroïques ; sinon des tests d'Agilité SR 2-4 suffisent. La construction d'un kableur demande cinq tests de Technique + Métal SR3.

Faune

Certains urs – plus petits – ont un pelage grisâtre. Ils s'allongent sur le tapis neigeux en attendant qu'une proie passe. Urs p.215 avec Force 7, Résistance 6, Surprendre 5, Camoufler 3. Les rapazz ont l'habitude de chasser en groupe et vivent en meute à la manière des loups. Ils sont ainsi plus dangereux et plus efficaces. Rapazz p.205, +1 en Agresser par "tranche" de trois individus.

Après des heures de marche épuisante sur un chemin escarpé rendu glissant par la glace, le voyageur atteint enfin le sommet de la crête rocheuse qui dissimule la vallée. Le vent qui souffle en bourrasques violentes, déchire parfois le Noir Nuage. Le paysage se nuance de teintes grisâtres sous les yeux du spectateur chanceux qui aperçoit alors la station de Kachmar, reflets métalliques timides au milieu du manteau neigeux.

C'est un refuge pour le marcheur las, qui doit éviter les chutes et les prédateurs, surtout les rapazz qui fondent sur leur proie pour la précipiter dans le vide. La violence des vents empêche le passage des dirigeables, la marche reste donc le seul moyen de franchir les montagnes rapidement et la vallée de Kachmar est la voie la plus rapide qu'empruntent chaque année quelques marcheurs courageux.

Historique

Avant le cataclysme, la station de Kachmar était un centre de sports d'hiver. Le rendez-vous de l'élite européenne. Le domaine skiable était vaste, s'étendant sur les deux versants de la vallée. La station a été relativement épargnée malgré la proximité de la mer d'Aral. Une partie du complexe sportif se dresse encore vaillamment debout, dans un paysage constamment enneigé et balayé par des vents glacials.

C'est une communauté d'Adaptés qui découvrit la station la première. Elle s'installa sur le versant sud, moins exposé au vent, et adopta rapidement un mode de vie aérien. Les habitants remirent en fonction des remontées mécaniques et apprirent à se déplacer sur les câbles. Les familles grandirent, on accueillit des voyageurs égarés et on construisit d'autres habitations. Actuellement, tout le versant sud (à quelques rares exceptions) appartient aux Adaptés.

Depuis la création des compagnies de marcheurs et de l'avènement de l'Ère du Contact, le nombre de voyageurs de passage augmente. Certains sont restés, faisant bénéficier la station de leur savoir-faire. Grâce à eux, les vestiges technologiques de l'Avant furent mieux exploités. La communauté bâtit des

refuges plus salubres et entreprit de grands travaux.

En écoutant les anecdotes des marcheurs de passage, la communauté prit peu à peu conscience de sa situation privilégiée en comparaison du reste de l'humanité. Elle reçut dès lors tous les étrangers qui se présentaient. Une idéologie proche de l'idéal prôné par la Voie de l'Homme fut adoptée par les habitants. La station est donc devenue une halte de choix pour les membres de la Voie de l'Homme.

Description

Les Adaptés occupent le versant sud de la vallée. Sur l'autre versant, les constructions ont plus souffert. Un téléphérique les relie en une demi-heure, évitant une marche à pied périlleuse. En effet, la vallée est coupée en deux par de nombreuses failles. La communauté maintient une dizaine de gardes aux deux extrémités du téléphérique.

Les remontées mécaniques sont toutes automatisées. La coordination de ce réseau complexe de câbles s'opère depuis le Central, un bâtiment imposant s'élevant au milieu de la station telle une tour de contrôle. La majorité des remontées mécaniques est en état. Cependant, le système électronique du Central et des moteurs sont endommagés. Le fonctionnement des commandes du Central sont toujours à l'étude, mais la communauté peut déjà activer 70 % des remontées à sa guise... dans la limite de ses maigres réserves de carburant.

La population vit principalement dans les relais entourant le Central, réservé aux techniciens et à leurs familles. Récemment, les derniers étages d'un complexe hôtelier délabré ont été investis. Ils ont été reliés par câble au reste du réseau et ne sont accessibles que par cette voie. Ces habitations possèdent presque toutes l'eau courante – rarement l'eau chaude – et sont chauffées par les vestiges du chauffage central de l'époque.

La population cultive des champignons dans des cavernes et un peu de rüeg. Elle se nourrit d'angräs gardées dans des enclos très protégés, parfois de takins qui servent aussi de bêtes de somme.

Population

La communauté compte plus de huit cents membres. La majorité est issue de la communauté d'Adaptés d'origine, mais la proportion de nouveaux venus augmente. C'est une société égalitaire où tous les habitants possèdent le même statut. Les dirigeants – choisis par la population ; les techniciens et les marcheurs sont respectés et parfois favorisés. L'entraide et le partage sont deux vertus fondamentales. Les voyageurs sont toujours les bienvenus. D'ailleurs, la station accueille un groupe important de mécanos, d'antéquaires et de doctes venus étudier cette relique architecturale et technologique de l'Avant. Ils vivent au pied du Central et animent les grands projets de la communauté. Voici quelques PNJ importants au sein du complexe :

Heglen. Une vieille docte passionnée d'histoire. Elle a des airs de vieux sage. Archétype du Docte avec Avant 5 et Antech 3.

Berbeck. Un explorateur estropié. Il est contaminé (niveau 1.5). Il contrôle ses élans et s'enferme dans un relais isolé lorsque c'est nécessaire. Il a la confiance de la communauté. C'est le meilleur éclaireur de Kachmar. Il explore souvent le versant nord. Prenez les compétences les plus élevées de l'archétype du chasseur et de l'explorateur.

Silène. Ancienne commodore à Phénice, elle s'occupe de la protection des lieux. Elle a un penchant pour la chasse et l'action. Elle s'habille de la fourrure de sestrophées (voulpes et urs). (Cf. Traoul p. 241)

Aïssa Khan. Une mécano astucieuse qui a quitté la compagnie des maîtres-vendeurs. Elle s'est inspirée du harnais utilisé par les habitants d'un petit stallite isolé pour confectionner son kableur. Elle s'intéresse maintenant à la construction de nouveaux remonte-pentes.

Narog. Le vieil homme supervise tous les projets de la communauté. Il ne dort que trois heures par nuit et passe son temps à se déplacer de chantiers en travaux. Archétype du mécano avec toutes les Énergies à 3 ou 4, Antech 5, Technique 5.

Adrak. C'est un idéaliste et un théoricien. Cependant, il redevient réaliste lorsqu'il s'agit de négocier. La plupart des marchandages ne se font pas sans lui. Il accueille aussi les nouveaux venus. Archétype du gaillard. Communication 5, Éloquence 5, Marchandage 4.

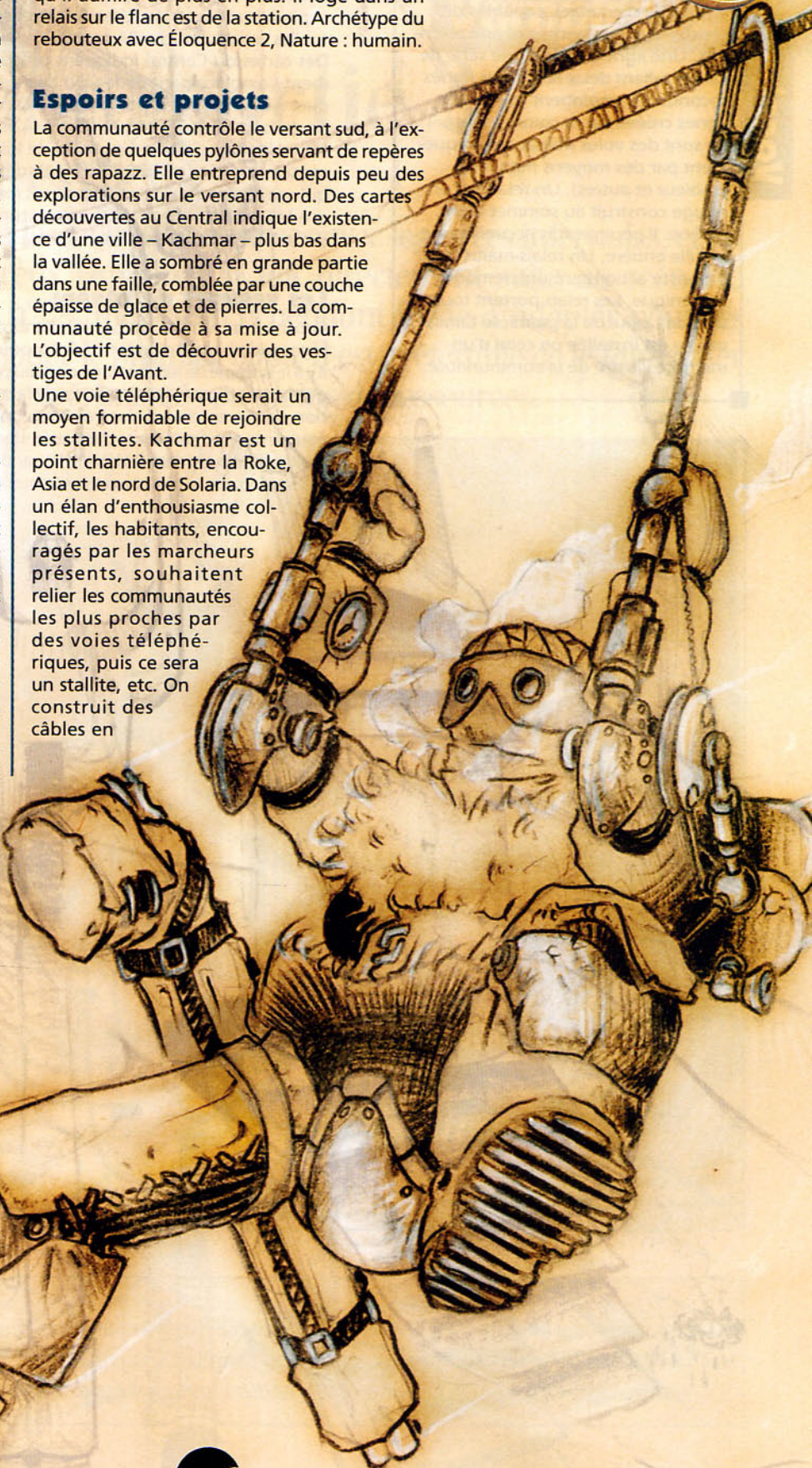
Ticher San. C'est un Adepte de Gaïa et un explorateur. Il a été séduit par cette communauté. Ses premières tentatives de conversions ont été rejetées. De ce fait, il n'est pas particulièrement apprécié, malgré ses efforts. Depuis, il

a pris le temps de comprendre cette société qu'il admire de plus en plus. Il loge dans un relais sur le flanc est de la station. Archétype du rebouteux avec Éloquence 2, Nature : humain.

Espoirs et projets

La communauté contrôle le versant sud, à l'exception de quelques pylônes servant de repères à des rapazz. Elle entreprend depuis peu des explorations sur le versant nord. Des cartes découvertes au Central indiquent l'existence d'une ville – Kachmar – plus bas dans la vallée. Elle a sombré en grande partie dans une faille, comblée par une couche épaisse de glace et de pierres. La communauté procède à sa mise à jour. L'objectif est de découvrir des vestiges de l'Avant.

Une voie téléphérique serait un moyen formidable de rejoindre les stallites. Kachmar est un point charnière entre la Roke, Asia et le nord de Solaria. Dans un élan d'enthousiasme collectif, les habitants, encouragés par les marcheurs présents, souhaitent relier les communautés les plus proches par des voies téléphériques, puis ce sera un stallite, etc. On construit des câbles en



Vocabulaire

Les pylônes sont des tubes hauts d'une vingtaine de mètres pour six mètres de diamètres, capables de résister aux avalanches et aux attentats. Une ligne désigne une série de câbles reliant deux relais. Les lignes secondaires englobent toutes les lignes créées par la communauté. Ce sont des voies utilisables uniquement par des moyens manuels (kableur et autres). Un relais est un refuge construit au sommet d'un pylône. Il peut parfois accueillir une famille entière. Un relais-maître est un poste actionnant une remonté mécanique. Les relais portent tous un nom, celui de la première famille qui s'y est installée ou celui d'un membre illustre de la communauté.

acier et des pylônes dans des ateliers situés dans les anciens hangars souterrains de la station. Pendant ce temps, on explore la région à la recherche des éventuelles communautés d'Adaptés. Des cartes du Central indiquent précisément l'emplacement de la ville de Kachmar. Adrak est sûr d'y trouver la réserve de carburant qui manque tant à la station. Une ligne d'une vingtaine de kilomètres est en construction, pendant qu'une équipe fouille les décombres malgré les prédateurs et les shankréatures (Écorché, Kroch, Araknale).

Les vestiges de l'Avant

Construit sur un site de l'Avant, l'endroit regorge d'objets et d'appareils de l'époque. Il y a le système de récupération de l'eau par des bassins disposés sur les flancs de la station. Ils alimentent un réservoir souterrain équipé de purificateurs sophistiqués. L'eau était redistribuée dans les hôtels, les canons à neige, etc. L'eau n'est pas encore potable,

mais des mécanos étudient ces purificateurs. Non loin des ateliers, dans un hangar enseveli, se trouve un chasse-neige récupérable, ainsi qu'une pompe reliée à un réservoir de trois cents litres ! Des turbines hydrauliques profitent de l'énergie de deux rivières souterraines et génèrent assez d'électricité pour alimenter toutes les installations. Hélas, aucun technicien n'est assez compétent en électricité. Les essais ont été suspendus après la mort de trois d'entre eux. La station était très protégée. Des bunkers et des barrières électriques entouraient le complexe sportif. Si des marcheurs retrouvent les batteries - 200 kilos environ ; elles pourront être réutilisées avec un jet de Techniques + Électricité SR 4.

Pistes de scénarios

Voici quelques événements auxquels les PJ peuvent prendre part.

- La rencontre d'une tribu querelleuse, composée principalement de Sombre Fils, provoque un vif débat au sein de la communauté. Faut-il les accueillir ou les rejeter ? Certains voudraient qu'ils s'installent au pied des pylônes alors que d'autres sont prêts à ouvrir la porte de leur relais. Une konkalite (adaptez Paquita, p. 259 - à la baisse) mêlée aux marcheurs pourrait faire monter la tension en volant une angrā, voire en tuant un Sombre-Fils ou un habitant !
- Installée dans un ancien poste militaire perché sur un éperon rocheux à moins de huit heures de marche, la Maison Harkon a construit un observatoire d'étude du Noir Nuage. Ses membres veulent procéder à des échanges d'informations. Pour preuve de leur bonne volonté, ils proposent de donner une chaudière et de participer à la chasse des shankréatures qui hantent les ruines de la ville de Kachmar. Ils sont relativement sincères. Ce sont surtout des érudits et pas des combattants ou des intrigants. Ils sont compétents et marchandent volontiers leurs compétences contre de la nourriture et du matériel. Des Initiés de passage souhaiteront certainement faire échouer les négociations entre les Harkons et la communauté.
- Un Hurlant rôde dans la région, rameutant les meutes de loups. Il menace les angrās et décime les takins, il faut y remédier ! Une grande battue est organisée.
- Le dernier pylône de la nouvelle ligne dirigée vers la ville de Kachmar a été endommagé. Ce n'est ni le Konkal, ni des maraudeurs, mais des Adaptés qui fouillent aussi les ruines citadines pour le compte des maîtres-vendeurs, qui les payent une misère. Cela se règlera-t-il dans le sang ou les commanditaires seront-ils découverts ?

Auteur : Gaël Oizel

Illustrations : Bertrand Bès

Approuvé par Léonidas Vesperi - Multisim - Kalisto

© Multisim © Kalisto

backstab

Campagne
Vampire (2/3)

Rédemption, partie 2 : Descente aux enfers

Ce second volet mettra les joueurs aux prises avec les forces infernales, et de puissants et dangereux vampires. Il fait directement suite au scénario Double face du Backstab n°29, mais sera cependant facile à adapter pour les meneurs n'ayant pas fait jouer le premier opus. Il est préférable de le faire jouer à des joueurs quelque peu expérimentés ou pleins de ressources.



Synopsis

Les joueurs partent en Irak à la recherche d'une Baali en torpeur. Ils seront trahis par leur allié et devront faire face à des forces démoniaques. Ils seront ensuite contraints de se rendre au Vatican pour y récupérer un artefact maudit. Les PJ devront faire face à de nombreux périls et défendre chèrement leur non-vie pour commencer à y voir plus clair dans le complot qui se trame.

Vampire

Si vous avez loupé l'épisode précédent

Si vous n'avez pas fait jouer le précédent scénario, il est important de préciser certains points pour bien comprendre les tenants et les aboutissants de l'aventure qui vous est proposée ici. Tout part d'un désir de vengeance éprouvé par Dylan, un Ventruie antitribu du Sabbat. Dylan est un personnage éminent du Monde des Ténèbres, et même s'il n'est pas très influent au sein du Sabbat, il a la particularité d'être l'une des dix personnes les plus recherchées par la Camarilla. Ce vampire est relativement jeune malgré une génération assez basse, puisqu'il fut étreint pendant la Seconde Guerre Mondiale. Dylan est originaire de Londres, mais des déboires consécutifs avec l'actuelle régente Lady Anne et John Dee, un puissant Tremere, l'ont contraint à s'exiler aux U.S.A.. Dylan en veut donc beaucoup aux caïnites de Londres et plus particulièrement aux chefs de file des clans les plus influents de la capitale anglaise. Dylan est un homme dangereux, vampire puissant et infernaliste confirmé. Il a pour projet de faire de Londres un véritable enfer, au propre comme au figuré. Il a pour ce faire conclu un pacte avec un démon ayant sévi en Mésopotamie, du nom d'Hanashiel, qui lui a offert son aide. L'un des services nécessaire à son aide est d'aller réveiller une Baali de la 6^e génération, en torpeur depuis un bon millier d'années, non loin de la célèbre Babylone (en Irak de nos jours). Dylan a décidé de réapparaître à Londres sous les traits d'un vampire éminent de la Camarilla qui n'est autre que Vidal Jarbeaux, chef des Archontes du Justicar Toréador. Ce stratagème a principalement deux objectifs : attirer l'attention de madame Guil, la Justicar Toréador, sur Londres et profiter de l'aura de Jarbeaux pour trouver des âmes charitables pouvant l'aider à aller chercher la Baali en plein territoire assamite, clan avec lequel il a eu nombre de démêlés de par le passé.

Si vous avez joué la première partie de la campagne, après un défilé de mode particulièrement mouvementé et après avoir été aux prises avec un psychopathe des plus retors, votre groupe de PJ a été invité par Dylan (sous l'identité de Jarbeaux) à partir à la recherche d'une mystérieuse Baali, qu'un dangereux infernaliste aurait prévu de réveiller (Dylan dit la vérité sur ce point). Si vous n'avez pas joué ce premier *opus* et que vous n'envisagez pas de le faire jouer, il vous suffit de partir du principe que Dylan, prenant l'identité de Jarbeaux, se rend à Londres pour convaincre certains caïnites de l'accompagner dans un périple pour aller réveiller une maléfique Baali. À vous de trouver les mots justes et convaincants pour cela. Nul doute que la perspective d'être allié avec l'un des plus puissants archontes de la Camarilla sera déterminante. Toujours est-il que vos PJ se retrouvent en route pour l'Irak, en compagnie d'un individu aux sombres projets.

Direction Bagdad

Dans le précédent scénario, le groupe a trouvé des indices assez importants, et notamment un grimoire en langue d'Elba (langue des Baalis) indiquant la localisation de la Baali. Ce sont bien sûr des informations que Dylan a laissées pour aiguiller le groupe et pour attiser la curiosité des PJ. Précisons que si des personnages n'ont pas fait le précédent scénario, Dylan/Jarbeaux présente le grimoire aux joueurs pour avancer ses dires. Il est peu probable que l'un de vos joueurs connaisse la langue d'Elba puisqu'il est nécessaire de posséder la connaissance Langues anciennes et d'avoir appris spécifiquement celle d'Elba pour parvenir à déchiffrer totalement le grimoire. Si d'aventure un

de vos PJ y arrivait, il se rendra vite compte après un jet d'Intelligence + Occultisme (difficulté 8) que ce grimoire relié en peau humaine (comme c'est original) est tout à la fois le journal intime de la Baali, prénommée Shimra et un recueil de Thaumaturgie noire très complets, rempli de rituels allant jusqu'au niveau 5. Le lire de bout en bout ne peut avoir que des conséquences néfastes sur la santé mentale et l'intégrité du joueur concerné. Des rêves agités et une promesse de puissance quasi infinie sont en tout cas la récompense de telles lectures. Dylan/Jarbeaux reste peu bavard en ce qui concerne l'origine du grimoire, précisant seulement qu'il est la propriété de la Camarilla.

Après avoir étudié quelque peu le grimoire, il est possible de situer assez précisément l'endroit où devrait reposer la Baali. L'existence de ruines vieilles de 2500 ans, situées à cent soixante kilomètres de Bagdad, vestiges de la civilisation chaldéenne et de la splendide Babylone, sembleraient confirmer les informations fournies dans le livre. Il apparaît donc nécessaire de se rendre en Irak. C'est Dylan/Jarbeaux qui prend les modalités du voyage en main. Il fait jouer certains contacts (prévenus depuis relativement longtemps), et c'est sous la couverture d'une mission d'inspection spéciale de l'O.N.U., (concernant le respect de certaines résolutions de désarmement de l'Irak) qu'il propose de se rendre en Irak. Les papiers sont en effet tout ce qu'il y a de plus officiel. Jarbeaux/Dylan précise qu'il suffira de fausser compagnie quelque temps à cette mission pour accomplir leurs affaires.

Chemins détournés

Certains joueurs méfiants pourraient ne pas accepter la proposition de Dylan et préférer un périple moins simple mais plus discret. Il est en effet possible de se rendre sur le site de ruines en passant par l'Iran et en traversant la frontière séparant Iran et Irak. Cela évite le passage par Bagdad et le repérage probable par les Assamites. Par contre, il n'est pas si simple que cela de traverser ladite frontière à moins de voyager léger, le coin n'étant pas propice aux rallyes en 4X4.

Le départ est prévu pour dans trois jours après les événements du défilé. La presse et les médias ont l'air d'avoir été muselés ou du moins désinformés en ce qui concerne le meurtre du jeune mannequin. Certains *tabloids* relatent en effet l'événement comme le suicide d'une top-model junkie, ou comme un meurtre rituel dans la continuité de ceux commis ces derniers mois. Jarbeaux/Dylan se fait rare les jours précédents le départ, prétextant l'ampleur des préparatifs. Il sacrifie cependant beaucoup de temps pour parler isolément à chacun des PJ. Méthodique et prévoyant, le prédateur étudie tout simplement ses proies. Dylan va se servir de ces caïnites pour aller récupérer la Baali dans les meilleures conditions, mais il n'hésitera pas la tâche accomplie à se séparer, même définitivement, de ses compagnons de route. Dans tous les cas, il assure ses arrières en bon infernaliste : de façon insidieuse, en prenant soin de ne jamais éveiller le moindre soupçon, il se renseignera sur les PJ pour connaître leur véritable identité (leur vrai nom tout simplement), leurs habitudes, leurs alliés, servants, contacts, etc. Dylan cherche tout simplement le point faible de chacun, que ce soit un parent proche, une phobie, etc. Dylan est également un thaumaturgiste assez doué et la Thaumaturgie noire peut faire des merveilles si vous possédez le véritable nom de votre victime ainsi que ses effets personnels (des mèches de cheveux ou des



choses de ce genre). Dylan, s'il n'y voit aucun danger n'hésitera donc pas à se procurer les ingrédients pour sa sombre magie et cela même en s'introduisant dans un refuge insuffisamment protégé. Un PJ naïf en déduira que, finalement, ce Jarbeaux est un type sympa et pas si rigide que sa réputation le laisse entendre. D'ailleurs, Dylan/Jarbeaux n'hésitera pas à faire miroiter de belles récompenses pour mettre le poisson en confiance.

It's time to go !

L'avion qui est spécialement affrété pour les besoins de la mission de l'O.N.U. fait escale à Londres pour se ravitailler et intégrer les nouveaux membres. La commission est essentiellement

composée de diplomates et d'experts qui ne se posent pas vraiment de questions concernant la présence des PJ et de Jarbeaux. Le voyage se passera donc sans encombre, l'avion étant grand et Dylan ayant fait en sorte de préserver leur tranquillité tout au long du trajet. Jarbeaux/Dylan explique aux joueurs qu'ils devront passer une journée à Bagdad, avant de se diriger vers plusieurs sites pour inspection, moment idéal s'il en est pour fausser compagnie aux technocrates. L'avion arrive tardivement à l'aéroport de Bagdad (4h00 du matin) et les lourdeurs administratives et douanières ne laissent que peu de temps pour profiter de la nuit irakienne. Il est utile de préciser que la rigueur du contrôle effectué par les autorités irakiennes ne laisse que peu de marge de manœuvre aux joueurs qui devront peut-être se passer d'un arsenal pléthorique. Si Dylan/Jarbeaux a pris des dispositions pour pouvoir passer des armes en Irak, il contrôle totalement le processus et évitera que les PJ ne disposent de moyens matériels qui pourraient nuire à ses desseins. Il reste que les PJ, en jouant serré, peuvent passer du matériel sans en référer à quiconque. Le contrôle et les formalités effectuées, les membres de la commission sont escortés par l'armée irakienne dans un hôtel confortable, où tout a été prévu pour héberger les joueurs dans des conditions acceptables pour un caïnite.

L'Irak est notoirement connu comme étant un territoire assamite, c'est-à-dire régi ni par les lois de la Camarilla, ni par celles du Sabbat. La situation politique de l'Irak convient assez aux Assamites implantés dans le pays puisqu'ils peuvent contrôler les entrées dans leur pays (y compris celles des caïnites). Et l'arrivée des PJ et de Dylan ne passe pas inaperçue... Il était prévisible en effet que tant de vampires suscitent des questions de la part des Assamites. Isham et Mustapha, qui sont deux Assamites zélés, sont chargés de surveiller le groupe de vampires. Le groupe peut prendre son temps pour se rendre à quelques 200 kilomètres au sud de Bagdad, à la recherche du lieu de repos de Shimra. Dylan/Jarbeaux veut cependant opérer très vite, sachant que le véritable Jarbeaux, s'il est au courant, est sûrement déjà sur leur piste. Dylan a bien étudié le grimoire révélant l'endroit exact où il est possible de trouver la Baali et a effectué un repérage des plus minutieux grâce notamment à des photos satellites. Mais il laissera toute initiative aux joueurs. Il ne reste plus qu'à se mettre en route.

Du tourisme dans Bagdad...

Il y a peu de chances pour que vos personnages décident de partir en ville pour baguenauder. Si c'est le cas, Dylan/Jarbeaux leur demande de garder profil bas, car ils sont en plein territoire assamite. Ils seront de toute façon pris en filature par leurs deux ombres et ne trouveront guère trace de caïnites dans la ville. À vous de voir cependant...

Le temple de Shimra

Il est possible de prendre part à une mission d'inspection qui va être opérée à soixante kilomètres de là, le lendemain du soir de l'arrivée en ville. Il suffira ensuite aux joueurs de s'écarter. La mission est encadrée militairement et il faudra user d'artifices pour fausser compagnie aux gardes de l'armée irakienne. Les ruines sont donc en plein désert et à près de trois heures de voiture. Cinq succès sur un jet étendu en Intelligence + Survie ou Cartographie (difficulté 8) devrait permettre aux PJ de repérer les ruines en question d'après les éléments à leur disposition



Vampire

(l'endroit n'est signalé sur aucune carte). Il ne reste quasiment rien en surface de ces habitations ayant près de trois millénaires. Un jet de Perception + Investigation (difficulté 7) permet de remarquer qu'un des sites dispose de sous sols. L'accès est relativement aisé, malgré quelques éboulements. Le sous-sol, une fois accessible, semble être une piste intéressante puisque des fresques recouvrent les parois de cet endroit. Un jet d'Intelligence + Occultisme ou Histoire (difficulté 7) permet d'apprendre que ce lieu est consacré à une déité plutôt maléfique des sumériens, connue sous le nom de Tiamat. Les murs sont recouverts d'inscriptions en Elba. Dylan/Jarbeaux ou un PJ s'y collent donc, et un jet d'Intelligence + Occultisme (difficulté 9) permet de situer l'entrée scellée d'un tombeau annexe sur un pan de mur. Il faut donc abattre ledit pan de mur pour se retrouver sur une porte hermétiquement scellée, qui résiste à toute effraction éventuelle. La matière dont elle est constituée est assez : un genre de chitine. Dylan sait ce qu'il faut faire puisque c'est précisé dans le grimoire et sur la porte : "Le voyageur qui souhaite entrer doit faire offrande d'un sang propre à contenter la maîtresse de cette demeure". Il faut donc faire offrande de sang : un sang qui n'est pas seulement celui d'un caïnite mais d'un caïnite corrompu comme peut l'être celui d'un Baali ou de Dylan lui-même. Dylan/Jarbeaux sort donc une fiole (préalablement remplie de son sang), il la verse sur la porte qui absorbe le sang et fond devant les yeux des joueurs comme rongée par de l'acide. La porte donne sur un couloir très sombre et très étroit, ne permettant qu'à une seule personne de l'emprunter de front. Les murs du couloir sont sculptés et assez humides. Pour bien décrire l'aspect inquiétant de l'endroit, inspirez vous des différents décors extra-terrestres d'allure organique de la série des *Aliens*. Le chemin descend de façon assez raide sur trente mètres et permet d'aboutir sur la vaste salle circulaire d'un temple souterrain. L'endroit est très haut de plafond, assez sombre, et de grandes colonnes soutiennent l'ensemble. Il fait sombre, malgré la présence d'éclairage, comme si la lumière avait de la peine à percer les ténèbres. Au milieu de la salle, se trouve une sorte sarcophage de marbre sombre. Dylan/Jarbeaux est très excité et entreprend d'ou-

À l'affût !

Les deux Assamites observent les agissements des joueurs de loin. Quelques heures après l'entrée des PJ dans le sous-sol, ils entreprendront de voir ce qui se passe. Ces Assamites sont des électrons libres qui peuvent vous permettre de corser les choses pour les PJ. Si les personnages sont en très mauvaise posture, nul doute qu'ils tenteront de les achever pour boire leur sang!

vrir le sarcophage en repoussant le lourd couvercle. Une jeune femme au visage très fin, très pâle et aux longs cheveux couleur noir de jais y repose. Elle a un petit sourire inquiétant dans son sommeil.

Pris au piège ?

Dylan a donc trouvé la protégée d'Hanashiel. Une petite voix intérieure familière le félicite pour cela et l'exhorte à quitter les lieux au plus vite, laissant ses "compagnons" à sa merci. Par cette voix, c'est Hanashiel qui s'adresse à Dylan. Ce dernier n'hésite pas longtemps, saisit la Baali par la nuque, se retourne vers les PJ et leur souhaite une agréable soirée. Il se téléporte dans la seconde même à l'extérieur, laissant une forte odeur de soufre derrière lui. Nul doute que les joueurs devraient être surpris de ce revirement de situation. La surprise passée, ils devront vite réagir car le garde du tombeau de la Baali n'apprécie guère la disparition de sa maîtresse, et encore moins la présence d'intrus. Un démon immense de 2,50 mètres, au corps noir et musclé, possédant griffes et cornes, tombe littéralement du plafond à l'endroit où se tenait Dylan quelque temps auparavant. Le combat est difficilement évitable dans la mesure où il n'y a pas de sortie : l'entrée s'est de nouveau scellée lorsque Shimra a quitté le tombeau. S'ils parviennent à défaire la créature, les PJ sont donc pris au piège dans la demeure de la Baali. Ils ont cependant le moyen de sortir, puisque comme le leur a malencontreusement expliqué Dylan, un sang corrompu permet d'ouvrir la porte. Si l'un d'entre eux réussit donc un jet d'Astuce + Occultisme (difficulté 9), il se rend compte qu'ils peuvent se servir du sang de Nurok pour ouvrir la porte. Le retour s'effectuera sans nul doute avec un goût amer de trahison dans la bouche.

Retour au bercail

Jarbeaux a appris la supercherie environ cinq ou six jours après l'arrivée de Dylan à Londres. Il a donc commencé son enquête assez vite, en se rendant tout d'abord sur Londres. Il prend connaissance des événements, mais évite soigneusement de révéler qu'un imposteur a pris sa place. Sa qualité et son expérience sont telles qu'il ne tardera pas à retrouver les PJ, où qu'ils soient. Il entend bien obtenir des explications et il cuisinera consciencieusement le premier personnage qu'il trouvera (à vous de décider lequel est le plus aisé à retrouver). Il est possible que l'infortuné ait un mouvement négatif envers Jarbeaux, car Dylan n'a pas tombé les masques : l'archonte est de taille à se défendre et est accompagné de plusieurs autres archontes. Jarbeaux sommera le PJ qu'il a retrouvé de l'amener à ses amis pour tirer les choses au clair. À vous de décider dans quelles conditions Jarbeaux rencontre les PJ, mais il le fera en position de force. Il commencera par leur révéler qu'un imposteur s'est fait passer pour lui à Londres. Il entend recueillir tous les éléments possibles sur l'affaire et réclame de la part des joueurs une totale coopération.

Quelles que soient les révélations, Jarbeaux ne fera pas une totale confiance aux PJ et leur annoncera : "Je vous tiens en





Pendant ce temps-là, à Paris

Si vous avez joué la scène du défilé de mode dans le scénario du Backstab n°29, ce sont des Toréadors de Paris présents qui éveillent la curiosité de Jarbeaux en lui parlant de cette soirée ô combien fertile en rebondissements et des aboutissements de l'enquête. Si ce n'est pas le cas, la venue de Jarbeaux à Londres fait vite le tour de la capitale britannique, pour arriver aux oreilles de Marie-Sophie de Lagardère, qui est l'espionne de Villon sur la ville. Le Prince de Paris, qui est le père de madame Guil, ne tarde pas à prévenir Jarbeaux (qu'il connaît fort bien) de la supercherie.

partie responsables des conséquences des agissements de cet individu et vous êtes en période probatoire jusqu'à ce que j'aie plus de lumière sur cette affaire". Jarbeaux leur demande de le tenir au courant de tout élément nouveau et leur conseille de faire leur propre enquête, car s'il ne trouve pas de coupable, ils conviendront parfaitement. Encore une douche froide pour les PJ, car Jarbeaux n'est pas réputé pour proférer des menaces qu'il ne soit pas disposé à mettre à exécution.

Il serait préférable à ce moment-là de redonner la main aux PJ, pour qu'ils puissent faire leur propre enquête. Une bonne idée serait s'intercaler quelques scénarios sans liaison visible avec la campagne pour désamorcer la situation et leur donner de l'air. Dylan ne va, de toute façon, pas tarder à redonner signe de vie.

Vous m'intéressez !

Dylan a réussi son coup puisqu'il a retrouvé la Baali pour Hanashiel, et il a ferré Jarbeaux qui commence à mettre son nez dans les affaires londoniennes. Le premier souci de Dylan est de réveiller Shimra, et cela va lui prendre quelques temps puisqu'il lui faut trouver du sang de 5^e génération. Simple formalité cependant pour un vampire plein de ressources tel que lui. Shimra une fois réveillée et quelque peu accoutumée à l'époque actuelle (elle est en torpeur depuis 1500 ans environ), ne tardera pas à signifier à Dylan qu'il lui tarde de reprendre ses activités. Hanashiel, le mentor de Shimra, a demandé à celle-ci d'aider Dylan dans ses projets de vengeance contre certains vampires de Londres. Dylan entend semer le chaos dans la ville, notamment en relâchant sur terre le démon majeur. Il reste cependant un petit souci car si Shimra ne semble pas trop éprouvée par sa longue période de torpeur, elle n'est pas en pleine possession de ses moyens. Et le temps n'y fera rien : il lui manque un puissant artefact maudit que Hanashiel lui avait octroyé ; le Torque d'Aliban. De nouveau en possession de cet objet, elle sera à même d'invoquer son maître, et d'exécuter la terrible vengeance de Dylan. La Baali possède un lien emphatique avec l'objet et a réussi pendant sa période de repos et grâce à son Augure, à en retrouver trace. Le problème est cependant de taille puisque que l'objet en question se trouve au Vatican. Il faut quelqu'un pour aller le récupérer, et Dylan pense qu'il serait amusant de charger les infortunés caïnites qu'il avait dupé à Londres pour effectuer cette besogne. Une véritable jubilation pour l'inferraliste!

Take a deal !

Chaque joueur reçoit une lettre d'un avocat de Londres, maître Spencer Vickers, qui les invite à se rendre à son cabinet pour une affaire de la plus haute importance. L'entête de la lettre ne précise que l'adresse du cabinet. Il est cependant possible de

trouver des indications sur cet homme et sur l'endroit. Spencer Vickers est un brillant avocat et son cabinet l'un des plus respectables qui soit. Mais, car il y a un mais, Spencer Vickers n'est plus que l'ombre de lui-même : l'avocat est possédé depuis peu par un démon servant Hanashiel et totalement aux ordres de Dylan, c'est donc un intermédiaire de confiance pour contacter les PJ. Spencer reçoit donc les PJ dans son cabinet et leur indique tout simplement que son client veut leur parler. Un écran s'abaisse, le noir se fait et le visage de Jarbeaux apparaît sur l'écran.

"Bonsoir, messieurs. Je vois que vous vous êtes assez bien tirés de cette petite aventure en Irak. Vous êtes des gens utiles, c'est pourquoi je vous demanderai de me rendre service, une dernière fois. J'ai une petite course que vous aurez l'obligeance d'effectuer pour moi. J'ai besoin de récupérer mon bien. Vous avez quatre jours pour le récupérer et me le remettre. Sans quoi je me verrais dans l'obligation de sévir à votre rencontre. Il ne serait pas vraiment de bon ton de prévenir qui que ce soit d'extérieur, à propos de cette petite affaire. M. Vickers vous indiquera ce que vous avez besoin de savoir."

La caméra s'éloigne laissant apparaître Dylan/Jarbeaux assis confortablement dans un fauteuil, à l'intérieur même du refuge d'un des PJ.

"Comme vous le constatez, je me suis assuré que vous ayez toute mon attention. Ne me décevez pas, car je tiens mes promesses."

Il est clair que l'individu (dont ils ne connaissent toujours pas l'identité) les tient. Le meneur devra faire preuve d'inventivité afin de mettre véritablement la pression aux joueurs pour qu'ils ne puissent pas refuser l'offre. Dylan a pu profiter de l'absence des PJ pour effectuer des opérations coup de poing chez les eux, pour kidnapper des personnes chères ou il a pu prendre toutes les dispositions pour pouvoir utiliser contre les joueurs la Thaumaturgie noire (effets personnels, cheveux, sang...). Si vous ne possédez pas les ouvrages la décrivant en détail, sachez qu'au niveau où la maîtrise Shimra, il ne lui est pas impossible de provoquer dégâts et même torpeur à distance, voire même de contrôler un PJ pendant une brève période. Si les joueurs ne veulent pas s'exécuter, ce n'est pas le remord qui étouffera nos inferralistes et ils mettront tout en œuvre pour obliger les joueurs à s'exécuter.

Les PJ peuvent tout de même décider de ne pas céder au chan-

Le Torque d'Aliban

Ce torque en or finement ciselé est un objet maudit particulièrement puissant et porte le nom du très ancien Baali qui en fut le premier propriétaire. Ce torque a été offert en cadeau à Shimra par son mentor démoniaque. Shimra l'avait confié à un de ses enfants qui devait assurer sa protection, mais ce dernier périt pendant la deuxième Croisade. Le torque fut ramené au Vatican comme butin de guerre par les Croisés.

Pouvoirs : cet objet maudit semble posséder une conscience propre et a la faculté de disparaître aux yeux du commun des mortels (niveau Occultation 3). La personne qui s'accorde avec cet objet (jet de volonté difficulté 7, 5 succès nécessaires) voit ses disciplines de Daimonon et d'Occultation augmentée de 2 points, sans tenir compte du maximum de génération. S'accorder avec un tel objet a cependant des conséquences néfastes sur la psyché puisque le torque est un véritable lien avec l'Enfer.

Vampire

Ni vu, ni connu?

Le Torque d'Aliban a la faculté de se rendre quasi-invisible à l'œil de ceux qui le regardent, c'est pourquoi presque personne ne s'y est vraiment intéressé pendant toutes ces années. Dire que personne ne s'y est intéressé est faux, puisque ces derniers mois un jeune archiviste dénommé Christiano Pietri a commencé à étudier l'objet de près. Il va donc se rendre compte de sa disparition. Que craindre du jeune homme ? Pas grand-chose, si ce n'est qu'il se révèle être un tout jeune exterminateur, un martyr pour être plus exact. Il est persuadé que malgré l'immobilité de ses supérieurs cet objet revêt une importance cruciale. Il n'hésite pas et se met à la recherche de l'objet qui a si soudainement disparu.

tage et entreprendre de retrouver ce "Fantomas". Spencer ne sait rien, ou plutôt les PJ n'ont aucun moyen de faire dire la vérité au démon qui habite ce corps, et aucun papier dans le cabinet ne permet de remonter la piste de Dylan. Si les PJ finissent par accepter l'offre, Spencer Vickers leur explique que l'objet en question est un torque très ancien. La difficulté de l'entreprise étant que ce torque se trouve en plein Vatican !

Mission impossible

Spencer Vickers remet aux PJ une mallette. Il leur indique qu'elle contient tous les renseignements concernant l'objet, ainsi que billets et argent pour mener à bien leur mission, sans oublier un portable sur lequel ils seront contactés pour remettre l'objet, une fois le travail accompli. Spencer leur signale qu'ils ne doivent prendre que l'objet désiré et aucun autre, pour ne pas risquer de trop éveiller les soupçons de l'Inquisition. Shimra, grâce à son Augure et à son lien avec l'objet, a pu donner des indications précises (références, etc.) pour permettre de trouver le torque qui repose dans une salle d'archives de l'église au Vatican. Quelles sont les conséquences pour un vampire qui rentre au Vatican ? Il est évident que des vampires aussi corrompus que Shimra n'ont aucun moyen de pénétrer en ces lieux, du fait du niveau ambiant de sainteté. L'endroit leur paraîtra particulièrement hostile et une nausée permanente les envahira. Précisons que certains lieux sacrés leur sont interdits, car ils ne peuvent tout simplement pas s'en approcher. Vos PJ sont plus susceptibles de trouver des personnes possédant la vraie foi dans cet endroit, mais cela ne court tout de même pas les rues.

Les archives

Les archives se trouvent au 2^e sous-sol d'un bâtiment d'administratif banal. Le niveau de sécurité est comparable à celui d'une banque typique : caméras, vigiles,

portes de sécurité, alarmes. Il y a environ cinq personnes la nuit dans l'immeuble uniquement pour ces archives. Il ne devrait donc pas être difficile de les neutraliser. Les archives mêmes et les salles d'étude qui leur sont afférentes sont dans une salle fortifiée, dont l'unique accès est une porte blindée que ne renieraient pas certaines banques suisses. Un niveau d'au moins 3 en Sécurité et le matériel adéquat seront nécessaires pour rentrer dans la place. Si l'alerte vient à être donnée, c'est une groupe spécial de l'armée italienne qui interviendra. Il n'y a pas de risques pour qu'un groupe d'inquisiteurs débarque, étant donné que ces archives ne recèlent normalement que des objets et des informations mineures ou périmées.

Comment s'introduire ?

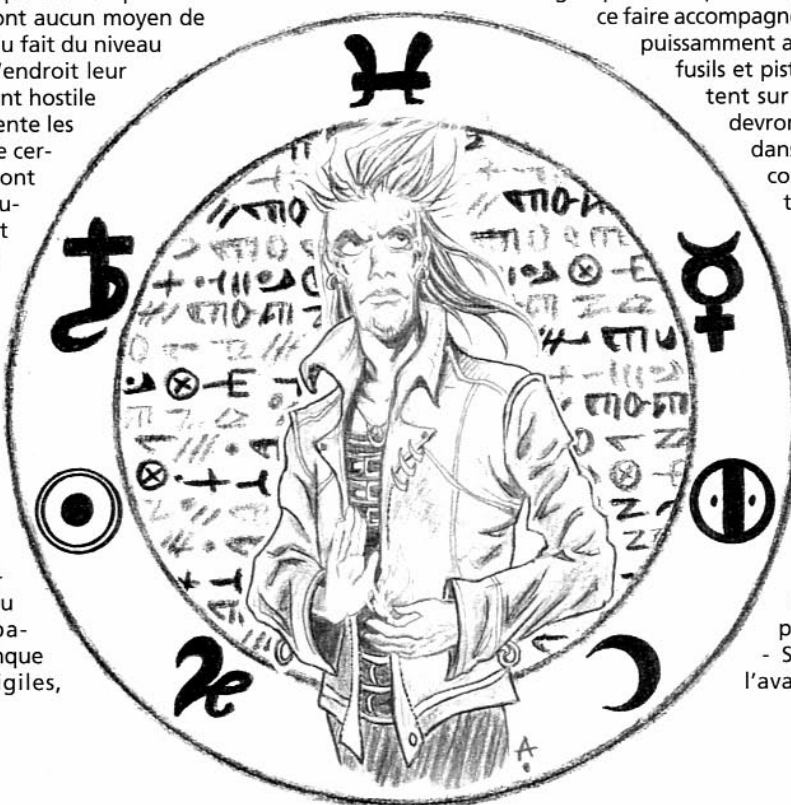
Les joueurs peuvent s'introduire dans l'endroit comme de vulgaires pilliers de banque ou (comme le précisent les différents dossiers de la mallette), ils peuvent passer par les catacombes pour percer une ouverture à travers le mur des archives. Si vos PJ passent par ces catacombes pour être plus tranquilles, il est utile de préciser que Francis, un Nofératu de la 9^e génération un peu excentrique, y réside. Pour la discrétion, il faudra repasser. Les PJ peuvent aussi être tentés de piller sans vergogne l'endroit. Cependant, si une effraction bénigne et le seul vol du torque ne fera pas réagir le Vatican, tout autre méthode ou larcin passera par contre beaucoup moins inaperçu. À vous de mesurer les conséquences de tels actes, ainsi que la nature des objets ou informations que les PJ pourraient découvrir.

Confrontation !

Dylan et Shimra vont guetter attentivement les PJ à leur sortie du Vatican. Rien de plus facile pour eux, dans la mesure où la Baali peut toujours savoir où se trouve son torque. L'idée est de prendre les personnages de court, alors même qu'ils viennent de surmonter une épreuve délicate. Dylan ne veut pas affronter directement les PJ et préfère laisser faire le sale boulot à deux de ses acolytes, des jeunes Pander. Leur tâche est simple : anéantir le groupe de vampires et récupérer l'objet. Ils sont pour ce faire accompagnés de cinq goulés et tous sont puissamment armés (armes automatiques : fusils et pistolets-mitrailleurs). Ils comptent sur l'effet de surprise et les PJ devront donc subir une embuscade dans les rues de Rome. L'issue du combat va grandement conditionner la suite du scénario.

- Si les joueurs n'arrivent pas à repousser l'assaut, Artie et Woodman leur prennent l'objet et les laissent à leur sort, conformément aux ordres de Dylan, qui préférera garder en vie ces précieux larbins. Radjah, le primogène Brujah de Londres, a observé toute la scène et intervient alors pour secourir les PJ avant que la police n'arrive.

- Si les joueurs prennent l'avantage, Dylan et Shimra qui





Les protagonistes

Voici les PNJ dont vous aurez besoin pour cette aventure.

Dylan

Ventruie antitribu

Sire : Gotsdam

Nature : Déviant Attitude : Rebelle

Génération : 6^e Âge apparent : la vingtaine

Force 6, Dextérité 4, Vigueur 5, Charisme 5, Manipulation 4, Apparence 6, Perception 4, Intelligence 4, Astuce 5.

Talents : Vigilance 2, Bagarre 2, Diplomatie 1, Esquive 2, Empathie 3, Intimidation 1, Commandement 2, Connaissance de la rue 1, Recherche 3.

Aptitudes : Conduite 2, Armes à feu 2, Interrogatoire 3, Masquerade 2, Méditation 1, Mêlée 5, Procédures policières 2, Sécurité 2, Furtivité 3.

Connaissances : Main noire 2, Camarilla 1, Histoire 1, Investigation 3, Connaissance des vampires 3, Linguistique 3, Médecine 2, Occultisme 4, Sabbat 3.

Disciplines : Augure 4, Célérité 2, Daimonon 5, Domination 2, Force d'âme 5, Occultation 3, Obténébration 3, Puissance 1, Présence 3, Thaumaturgie noire 3 (Chaînes de plaisir 3, Feux de l'enfer 2), Vicissitude 3.

Pouvoirs démoniaques : *Psychic tracker, Teleportation, Two dimensional.*

Historiques : Statut Main noire 3, Contacts 2, Troupeau 1, Ressources 3.

Volonté : 8

Voie : *Evil revelations 7*

Description : jeune homme à la beauté surnaturelle, aux yeux bleus et aux cheveux blonds portés longs. Il a toujours un sourire narquois accroché au visage.

Nurok, Démon d'Hanashiel

Force 6, Dextérité 6, Vigueur 6, Charisme 1, Manipulation 1, Apparence 0, Perception 3, Intelligence 2, Astuce 4.

Capacités : Vigilance 4, Bagarre 4, Esquive 3, Intimidation 4, Furtivité 1.

Disciplines : Augure 1, Célérité 3, Force d'âme 4, Occultation 1, Puissance 3, Protéisme 2 (Griffes).

Capacités spéciales : la créature a la possibilité de cracher des flammes, tout comme le permet la discipline des Baali, Daimonon. La créature dispose pour toucher sa cible d'un *pool* de six dés et le jet de flammes inflige 3 niveaux de blessures avec la chaleur d'un feu chimique (difficulté d'absorption de 9).

Niveaux de santé : 9 niveaux OK, 4 niveaux -1, 2 niveaux -2, 1 niveau -5.

Description : Nurok est une entité créée par Thaumaturgie noire. Ce n'est pas véritablement un démon au sens strict

du terme, mais ce corps abrite l'esprit d'un démon mineur que Hanashiel a adjoint à Shimra la Baali pour sa protection lors de sa torpeur. Nurok est à l'image d'un golem ou d'une *War Ghoul*, une créature créée magiquement à partir du corps d'un esclave humain. Il n'y a cependant plus rien d'humain dans cette créature de 2,5 mètres, au corps noir et excessivement musclé qui possède tous les attributs d'un démon, c'est à dire cornes et griffes.

Shimra

Baali

Nature : Rebelle Attitude : Sanguinaire

Génération : 6^e Âge apparent : 20-25 ans

Force 4, Dextérité 5, Vigueur 6, Charisme 6, Manipulation 7, Apparence 6, Perception 5, Intelligence 6, Astuce 6.

Talents : Vigilance 4, Bagarre 1, Diplomatie 3, Esquive 3, Empathie 5, Commandement 3, Expression 3, Recherche 2, Séduction 4, Subterfuge 4.

Aptitudes : Animaux 2, Méditation 2, Mêlée 2, Sécurité 1, Furtivité 6, Déguisement 2, Etiquette 3, Herboristerie 4, Survie 3.

Connaissances : Astrologie 3, Investigation 5, Connaissance des vampires 4, Démonologie 5, Linguistique 6, Erudition 5, Médecine 4, Occultisme 7.

Disciplines : Augure 5, Célérité 1, Daimonon 7, Domination 4, Force d'âme 4, Occultation 7, Puissance 1, Présence 5, Thaumaturgie noire 6 (Chaînes de plaisir 2, Main de destruction 3, Feux de l'enfer 4, Voie de phobos 4, Voie des connaissances secrètes 5), Serpents 4.

Atouts : Voix enchanteresse, Résistance à la magie.

Historiques : Contacts 4, Alliés 5 (Clan Baali), Mentor 7 (Hanashiel)

Volonté : 10

Voie : *Evil revelations 9*

Description : Shimra est une magnifique femme brune, mesurant environ 1,70 mètre, aux yeux noirs et au corps élancé. Son regard perçant et quasi-surnaturel donne l'impression qu'elle fouille au plus profond de l'âme de ceux qu'elle regarde.

Isham et Mustapha

Assamites

Génération : 10^e

Force 3, Dextérité 4, Vigueur 3, Charisme 2, Manipulation 2, Apparence 2, Perception 3, Intelligence 2, Astuce 4.

Capacités : Vigilance 2, Athlétisme 3, Bagarre 2, Esquive 3, Intimidation 1, Commandement 1, Mêlée 3, Conduite 1, Armes à feu 3, Survie 2, Furtivité 3, Occultisme 2, Investigation 2, Linguistique 1 (anglais).

Disciplines : Célérité 1, Quiétus 1, Occultation (3 pour Isham, 5 pour Mustapha).

Équipement : fusil d'assaut, UZI 9 mm, grenade défensive, pieu, papiers militaires, jumelles.

Les protagonistes (suite)

Radjah

Brujah

Nature : Ange gardien

Génération : 7^e

Attitude : Calme

Âge apparent : la trentaine

Force 4, Dextérité 4, Vigueur 4, Charisme 4, Manipulation 2, Apparence 1, Perception 3, Intelligence 2, Astuce 4.

Talents : Vigilance 3, Athlétisme 3, Bagarre 4, Esquive 4, Commandement 3.

Aptitudes : Mêlée 3, Furtivité 3, Forge 2, Survie 3, Lecture rapide 2.

Connaissances : Investigation 3, Linguistique 2, Sciences militaires 1, Occultisme 4, Erudition 4, Théologie 4, Langues anciennes 3.

Disciplines : Augure 1, Célérité 5, Force d'âme 4, Puissance 6, Serpents 3, Protéisme 6.

Foi : 3

Capacités spéciales : Radjah a atteint Golconda (voir les effets p.225 du livre de base).

Historiques : Mentor 4, Ressources 4, Alliés 5.

Volonté : 9

Voie : Voie du Paradis 8

Description : un homme robuste d'environ 1,80 mètre. Cheveux noirs longs et légèrement frisés, yeux noirs. Son visage est strié d'une cicatrice lie-de-vin.

Artie et Woodman, sbires de Dylan

Pander

Génération : 12^e

Attributs et capacités de la Goule garde du corps, p. 274 du livre de base.

Disciplines : Célérité 2, Puissance 1, Force d'âme 2.

Matériel : communicateur, Fusil-mitrailleur, Pistolet-mitrailleur, Beretta 9 mm, Pieu.

Goules de Dylan

Livre de base p. 274. Caractéristiques : fidèle serviteur.

Spencer Vickens

Livre de base p. 272. Caractéristiques d'un érudit de l'Arcanum.

Gardes des archives

Livre de base p. 272. Caractéristiques d'un agent du gouvernement

Récompense

Le nombre de séances nécessaires pour jouer ce scénario peut grandement varier. Toutefois, un total de 12 à 14 points d'expérience pour la totalité de ce scénario semble une bonne base pour rétribuer vos joueurs.

ne sont pas loin, interviennent rapidement. Shimra profite de la fureur du combat pour récupérer le torque grâce à son niveau élevé en Occultation. Une fois celui-ci récupéré, elle attaque sans merci le groupe avec l'aide de trois autres goules et le soutien de Dylan, dont les joueurs peuvent enfin voir le véritable visage. Dylan a décidé de détruire les joueurs qui deviennent vraiment trop dangereux à son goût. Cela devient donc plus délicat pour eux, car avec son niveau d'Occultation et de Daimonon (9 grâce au torque !), la Baali ne va faire qu'une bouchée d'eux. La bataille va certainement tourner court. C'est pourquoi Radjah décide de venir en aide au groupe. Son arrivée fait pencher la balance, du fait de son incontestable expérience du combat et de la panique qu'il provoque dans les rangs adverses. En effet, Shimra bat en retraite devant ce personnage dont l'aura irradie littéralement de vraie foi, et qui ne semble pas affecté par le haut niveau d'Occultation de la Baali. Shimra, qui ne se sent pas vraiment en situation de force abandonne donc le combat. Radjah se présente et demande aux joueurs de le suivre, pour leur propre sécurité.

Le temps des révélations

Les PJ devraient être passablement éprouvés par l'affrontement qui vient d'avoir lieu. Radjah leur procure assistance et les emmène dans un vaste et luxueux hôtel particulier

qu'il possède à Rome. Les PJ peuvent notamment récupérer du sang (poches de transfusion) et se soigner. Radjah leur permettra également d'obtenir des réponses à certaines questions. Bizarrement, le personnage qui leur parle n'irradie plus la foi comme ils ont pu le ressentir pendant le combat. Il leur apprend qui est la personne qui les dupe. Il leur apprend également que c'est un dangereux infernaliste, dont les desseins sont obscurs mais qui entretient une haine féroce contre certains vampires de Londres.

Radjah poursuit : "C'est moi qui vous ai impliqué dans cette aventure mais vous ne pouviez fuir plus longtemps votre destin. L'alliance de Dylan et de cette Baali ne présage rien de bon. De plus je ne sais pas ce que représente l'objet que vous avez récupéré mais il est d'une importance capitale pour Dylan." Si Dylan retenait des personnes proches des PJ, Radjah les rassure en leur affirmant qu'il les a mises en lieu sûr, grâce à l'aide de certains de ses contacts.

"Il serait trop long de vous expliquer qui je suis et ce à quoi j'aspire mais sachez que je hais du plus profond de mon être les Baali et tout ce qu'ils représentent. Je vous conseille de vous tenir sur vos gardes car il y a fort à parier que ces deux démons vont frapper de nouveau. Je ne vous conseille pas de parler de tout cela à n'importe qui, à moins d'être vraiment sûr de la personne. Restez dans ma demeure autant qu'il vous plaira."

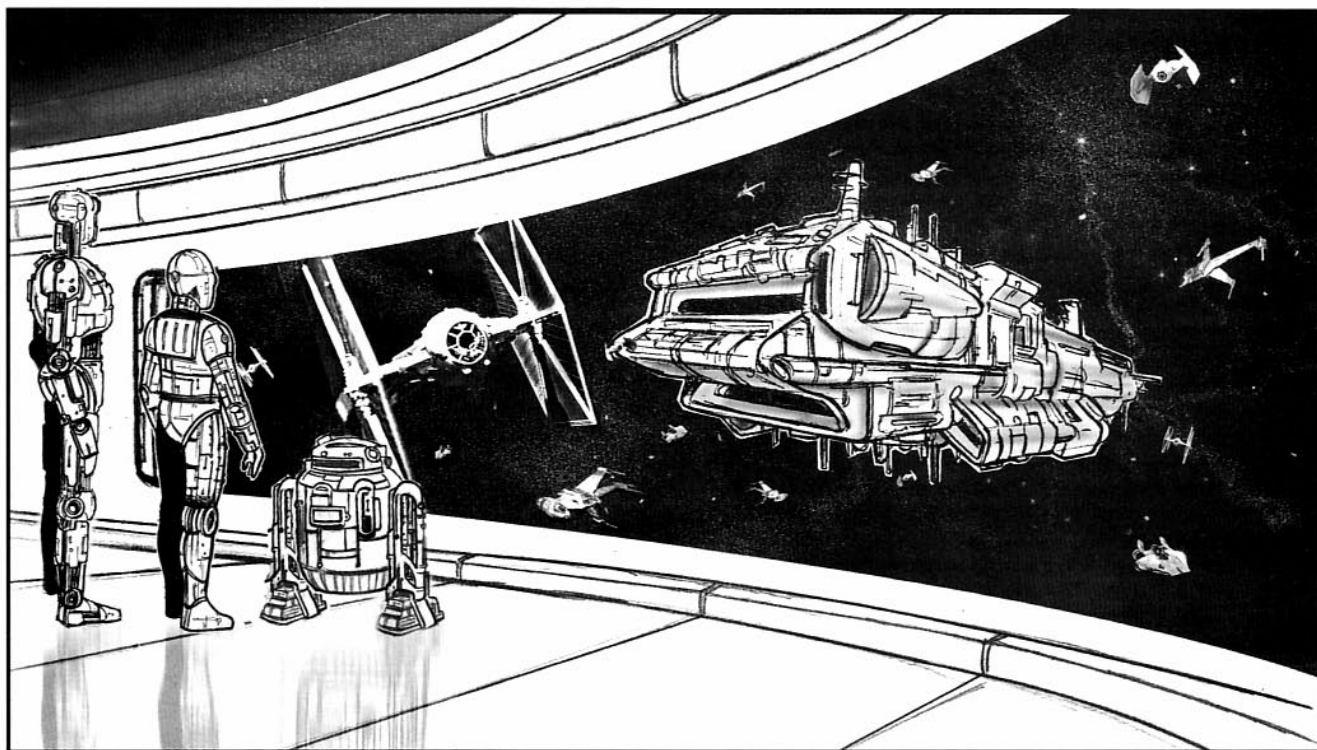
Radjah les quitte ensuite, en leur promettant de reprendre contact au plus vite.

Auteurs : Cédric Magot et Alain Duwez
Illustrations : Anne Rouvin

La Révolte d'Acier

Épisode 3 - À la recherche du Temple Maudit

Voici la fin de La Révolte d'Acier, une campagne pour Star Wars D6 et D20. L'épisode peut être joué indépendamment, mais il s'adresse en priorité à des aventuriers ayant déjà vécu les deux premiers épisodes (Backstab n°28 et 29). L'époque de référence reste l'Empire, même s'il suffit d'un peu d'astuce pour l'adapter à une autre période.



Synopsis

Les personnages se rendent sur la planète du créateur de l'Intelligence Artificielle (IA), afin de trouver un moyen d'empêcher cette entité de déclencher une révolte robotique à l'échelle de la Galaxie. Ils doivent parvenir à tirer les vers du nez à l'héritier du savant, avant l'ultime confrontation dans le repaire millénaire de l'IA. Cette dernière, faute d'avoir pu faire abattre le cybride, tente finalement de le capturer.

État des lieux

Lors du dernier épisode, les aventuriers ont probablement pu empêcher le cybride, Jimmor Ison, d'être assassiné par les agents de l'IA qui l'a créé. Ils ont aussi pu mettre la main sur des archives qui contiennent des informations sur le projet avorté qui a donné naissance à l'IA. Ces dossiers ont été rédigés il y a sept mille ans par le descendant d'un scientifique associé au projet (voir l'épisode 2 pour l'explication détaillée du projet), ignorant que l'intelligence artificielle avait finalement été créée en secret par un renégat. Une analyse détaillée, rédigée par l'aïeul de l'historien, révèle que tous les calculs théoriques prédisent que l'intelligence artificielle deviendrait incontrôlable et surtout indestructible, car elle acquierrait facilement la capacité d'utiliser les réseaux de communication les plus perfectionnés pour circuler dans la Galaxie. Les risques que cela impliquait ont finalement conduit au démantèlement du projet. Toutes les données ont été effacées... Mais l'historien note que des soupçons ont longtemps pesé sur un des responsables du projet, un certain Relaur Kroford (il s'agit du père de l'IA). La fiche qui le mentionne explique que les descendants de Kroford se font appeler Héritiers Machinistes et vivent encore sur sa planète d'origine, Karlatt.

C'est donc logiquement vers Karlatt que devraient s'envoler les PJ. Au besoin, les instances dirigeantes de la Rébellion, par l'intermédiaire du capitaine Murad, leur demandent de détruire le danger que représente l'IA.

Le cargo Ghtroc attribué aux PJ est doté d'un code transpondeur enregistré au nom de Sichemen T'chalett, parfaitement valide et vierge de toutes infractions. Les faussaires rebelles (Falsification 7D+1/ *Forgery* +12) fournissent des passeports d'ambassadeurs et des accréditations commerciales à l'équipe : Karlatt fourmille d'activité diplomatique et marchande. À Grand Nord, la capitale planétaire, les PJ

doivent appeler avec un communicateur standard un certain numéro. C'est celui de l'agent rebelle local, madame Kanta, qui fera son possible pour les aider dans leurs recherches.

Le cybride

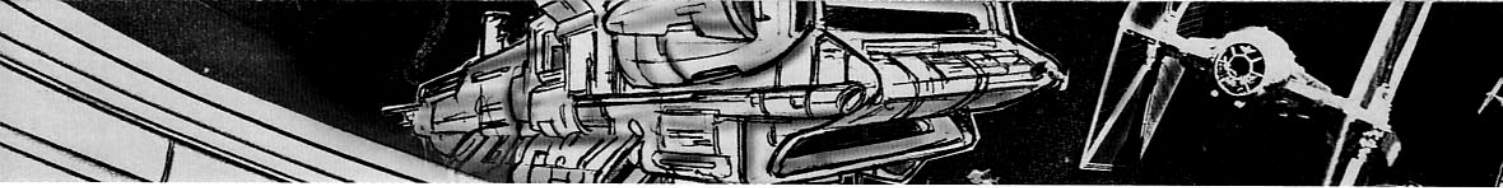
Jimmor Ison reste en retrait de l'action durant les phases 1 et 2 de l'épisode. Il laisse agir les PJ et ne leur donne que quelques conseils quand ils sont en panne. Il semble beaucoup méditer et se préparer à la confrontation finale avec l'IA. Surtout, il réfléchit à la meilleure façon de mettre en pratique ses idéaux par la suite. Si les PJ sont capturés ou dans une mauvaise passe, il peut sortir un tour de son sac pour les aider. Il peut tout oser quand il sent que c'est important pour lui. Pour le citer : "Soit tu as la foi, soit tu tombes." Le cybride a la foi.

Phase 1 - Karlatt

Il faut environ douze heures aux PJ pour arriver en vue de Karlatt. Dès leur retour dans l'espace normal, les PJ sont arrêtés par un vaisseau douanier. Il ne devrait y avoir aucun problème, et bientôt les PJ sont autorisés à débarquer sur l'astroport principal de Kamaib. La capitale est une jungle de métal et de verre, parcourue par une foule hétéroclite et parfaitement policée. Des droïds surveillants et d'innombrables caméras garantissent la tranquillité publique. Les Morses n'aiment guère la violence.

Quand les PJ appellent le numéro de leur contact, la voix métallique d'un répondeur leur donne rendez-vous le lendemain à l'aube au parc des Fumées. Les PJ ont quelques heures libres devant eux, qu'ils peuvent mettre à profit pour visiter un peu Kamaib avant de dormir dans un des innombrables hôtels, avec en option une petite virée au casino.





Morses

Les Morses sont des humanoïdes chauves à la peau jaune, rouge voire violette (selon l'âge) et aux grands yeux d'insecte bleus. Ils portent de longues bajoues qui exercent des fonctions tactiles complémentaires de leurs ouïes. Ils ont parfois un embonpoint marqué, car ce sont des gourmets réputés. Ils peuvent vivre 250 ans en moyenne.

Les Morses ont su s'adapter à l'arrivée d'un Empire xénophobe. Ils tirent en effet trop de ficelles diplomatiques pour être mis à l'écart, même si les nouvelles concessions diplomatiques sont désormais attribuées à des humains. Actuellement, les Morses essaient de développer leurs activités commerciales. Ils sont avides d'opportunités et très persuasifs.

D6 : 12 dés d'attributs ; DEX 1D/3D, SAV 2D/4D, MEC 1D/3D, PER 2D/5D, VIG 1D/3D+2, TEC 1D/3D+2, Taille : de 1,65 mètres à 2,10 mètres selon le type racial.

D20 : Constitution -1, Charisme+1.

Le parc des Fumées se révèle être un gigantesque établissement thermal en plein air. Pour une somme modique, les PJ sont autorisés à se promener dans le paysage onirique de marbres et de fumées. Madame Kanta se révèle être une Morse svelte et séduisante. Elle aborde les PJ après s'être assurée qu'ils ne sont pas suivis. Elle répond à leurs questions, leur explique ce qui suit, puis prend congé.

Les Morses gardent encore le souvenir des Kroford. La ligne directe s'est cependant éteinte avec la disparition il y a quelques décennies de Linder Kroford, le dernier descendant des Maîtres Koroli, la secte la plus importante des Héritiers Machinistes. Ceux-ci forment un peuple de Morses fidèles à une religion insensée pour les habitants modernes de Karlatt. Linder Kroford a commis de nombreux crimes dans la galaxie avant de disparaître, et l'endroit où il peut se trouver est inconnue. Seul Maxeil Kroford, qui a pris possession du domaine familial, pourrait peut-être en savoir plus.

Voyage jusqu'à la péninsule d'Ookra

Les PJ prennent donc le train pour atteindre la péninsule d'Ookra, puisque la loi interdit aux astronefs le survol de cette région habitée par les Héritiers Machinistes. Il n'y a pas d'autres passagers. Le train s'arrête dans un passe encaissée qui forme la frontière avec le pays des Héritiers Machinistes. Une voix féminine automatisée informe les voyageurs des particularités légales locales, et notamment de l'interdiction de tout droïd sur ce territoire. Cette restriction est très ancienne, mais les sanctions sont toujours appliquées avec rigueur par la Pomak, une secte de miliciens au service des Héritiers Machinistes. Ceux-ci sont les seuls maîtres de la région.

Les Héritiers Machinistes

Les Héritiers Machinistes forment un clan replié sur lui-même. Jadis, avant que les Morses ne deviennent des commerçants et des diplomates, ils étaient avant tout réputés pour leur technologie. La Théocratie Machiniste dominait à l'époque la planète. Les Machinistes, entre autres exploits, terraformèrent Yasla et Ymura. Mais leur rôle le plus important, totalement ignoré de nos jours, fut d'avoir apporté une contribution majeure au Projet IA. Après la condamna-

tion de ce projet démesuré, les Machinistes se retirèrent sur Karlatt et les autres Morses acquirent leur indépendance. Depuis, les Héritiers des Machinistes vivent dans leur coin de planète désolé (faute d'entretien, leur péninsule a un paysage stérile), accrochés à leurs traditions mortes, rivés à leurs dispensateurs de plaisir. Le souvenir à moitié censuré du Projet IA, au fil des siècles, est devenu un des emblèmes négatifs de la religion machiniste. Les Héritiers parlent de la demeure de l'IA comme du *Temple Maudit*.

Maxeil Kroford

Le seul parent encore vivant de Linder Kroford est le frère cadet de son père, son oncle Maxeil. Celui-ci a atteint un âge extrêmement avancé et ne survit plus que grâce à l'appareillage de survie sur lequel il est en permanence branché. Si les PJ essaient d'avoir affaire avec lui, ils doivent d'abord franchir le barrage des serveurs tonsurés qui protègent sa solitude. En fait, Kroford est ravi de toute visite inattendue. Il vit depuis plus de 300 ans déjà et il se morfond d'ennui. Sa peau a pris une coloration violette sombre en raison de son grand âge, mais sa vie n'a plus guère de sens. Deux gardes du corps humains veillent sur lui. Il n'a rien à perdre, aussi monnaie-t-il vaguement ses renseignements aux PJ. Il veut

Karlatt

Gouvernement : grandes familles ploutocratiques

Terrain : plaine (continent Ouest) et montagne (continent Est)

Température : tempérée

Hygrométrie : modérée

Longueur du jour : 19 heures

Longueur de l'année : 520 jours locaux

Races intelligentes : Morses

Astroport : classe impériale

Population : trois milliards

Niveau technologique : spatial

Principales exportations : ambassadeurs, représentants de commerce.

Principales importations : un peu de tout.

Description de la planète : Karlatt est la première planète de son système solaire, dans le Noyau Galactique. Tandis que les ambassades venues de la galaxie entière sont à Coruscant (à quatre heures de vol en hyperspace), une grande partie du personnel diplomatique de l'autorité centrale est originaire de Karlatt.

La planète comporte deux continents principaux reliés par un isthme où s'élève la mégapole de Kamaib (c'est-à-dire Grand Nord dans un antique dialecte morse oublié). C'est la capitale, siège d'un Conseil Planétaire où ce sont ceux qui ont les moyens d'appliquer les décisions qui les prennent. Nombre de mondes ont envoyé des ambassadeurs à Kamaib. Le continent Ouest abrite une forte population, ainsi que des activités de commerce et d'industrie de pointe. Le continent Est est un havre de luxe où résident les plus riches des Morses, dans de grandes propriétés privées. Dans une péninsule extrême-orientale, les Héritiers Machinistes résident à l'écart des autres clans.

À noter que le système solaire de Karlatt comprend deux autres planètes habitées à grande échelle, terraformées il y a des millénaires, Yasla et Ymura, qui abritent surtout des industries et des zones d'agriculture extensive. Elles ne présentent guère d'intérêt pour les PJ.

Serob 6

Il s'agit de la sixième planète d'un système qui en compte huit, et de la seule habitée. Planète entièrement aquatique d'une taille similaire à Coruscant, elle effectue sa rotation en 22 heures et décrit son orbite en 434 jours. L'atmosphère y est parfaitement respirable. Elle possède une faune et une flore exubérante qui emplissent les fonds marins de milliers de couleurs, offrant un spectacle merveilleux aux yeux des visiteurs. L'unique espèce intelligente indigène, le peuple des Sorkis, a rejoint la République depuis de nombreux siècles. Depuis peu, un gouverneur impérial dirige une petite garnison et une annexe des douanes installées sur Kells, l'unique ville se trouvant à la surface. La vaste cité flottante abrite plusieurs milliers d'habitants, à 99 % étrangers. Les Sorkis préfèrent rester sous l'eau dans leurs cités sous-marines. Il existe un service de navettes sous-marines permettant de rejoindre les fonds, car quelques villes sorkis sont équipées pour recevoir une population étrangère. Quelques industries exploitent une algue qui entre dans la composition de nombreux cosmétiques, mais la première source de revenu de la planète est le tourisme. De plus, Serob 6 est célèbre pour sa clinique psychiatrique, où les Sorkis appliquent l'extraordinaire technique thérapeutique appelée la projection mentale. Celle-ci a donné des résultats surprenant sur de nombreux patients. Les Sorkis ne parlent pas, mais il est connu que le principe se résume à envoyer dans le cerveau du malade une équipe de médecins qui vont tenter de comprendre l'origine des troubles et de trouver une solution qui permette au patient de guérir. Serob 6 est avant tout une planète calme, peu sujette aux troubles.

notamment connaître leur histoire à tous. Tout en répondant à leurs questions, il leur fait visiter sa pyramide de maintenance vitale, véritable caverne d'Ali Baba technologique. Malheureusement, la plupart des machines ne fonctionnent plus. Il est cependant très fier de montrer dans son hangar le vaisseau de ses ancêtres, qu'il a remis en état.

Si les PJ ne se montrent pas persuasifs, le cybride tente de convaincre Maxeil de collaborer, en jouant la carte de la vérité. Impressionné par la justesse de leur cause, le vieillard accepte de collaborer. Il explique que les Maîtres Koroli détiennent un savoir ancestral sur le Temple Maudit, qu'ils se transmettent religieusement de génération en génération. Le dernier détenteur du secret familial est Linder Kroford, et avec lui mourra le secret. Actuellement, le criminel est soigné sur Serob 6, dans un centre pénitentiaire spécial, dirigé par les psychiatres sorkis.

À ce moment, les deux gardes du corps, en réalité des cyborgs secrètement au service de l'IA, tirent sur Maxeil et le tuent sur le coup. Puis ils tentent de tuer les PJ, pour finir par capturer le cybride. Lors du combat épique qui s'ensuit à l'intérieur de la pyramide, des dizaines de dévôts armés arrivent sur les lieux. Les PJ doivent fuir. Ils peuvent voler le *Dragon*, le vaisseau de Maxeil. Le vieux vaisseau, opérationnel, déclenche l'ouverture de la pyramide et décolle directement vers les cieux.

Si les PJ se posent dans n'importe quelle zone urbaine de la planète, ils sont assaillis par des droïds aux ordres de l'IA, qui cherchent à tuer sans distinction. La planète est dévastée par cette révolte, semblable à celle du système Elektra.

Une mise au point

Les PJ savent désormais où retrouver Kroford. En se servant du vaisseau dérobé, ils peuvent réussir à contacter les services de renseignements rebelles, qui leurs communiquent les différentes informations qu'ils possèdent sur Serob 6 (voir les encadrés). Ils reçoivent d'ailleurs un lieu de rendez-vous avec le capitaine Murad, qui leur remet de faux papiers et de faux ordres de mission. Ils effectuent le reste du voyage à bord d'une navette impériale capturée (SW D20 : p.185, *Imperial Customs Guardian Light Cruiser*) en se faisant passer pour une équipe d'investigateurs impériaux enquêtant sur une affaire dans laquelle Kroford serait impliqué. Cette couverture doit leur permettre d'avoir les coudées franches pour mener à bien leur recherche, et elle est suffisamment insignifiante pour que les autorités impériales ne s'y intéressent pas trop. Le capitaine explique qu'une flotte de l'Alliance se tient prête à fondre sur la base de l'IA dès que les PJ l'auront localisée. Certains vaisseaux rebelles subissent actuellement des modifications qui doivent leur permettre de brouiller les communications sur une échelle planétaire, et empêcher ainsi la créature informatique de s'enfuir.

Phase 2 - Un petit tour chez les fous !

Nantis d'une fausse identité, les PJ sortent de l'hyperespace dans le système Serob. Alors qu'ils gagnent Kells, ils sont arraisonnés par une navette des douanes. Après un contrôle de routine, ils sont autorisés à se poser dans la cité et à se présenter aux autorités compétentes. À la vue de leurs papiers, les autorités impériales facilitent toutes les démarches des PJ, et leur allouent un logement au sein de la caserne impériale et un pilote de sous-marin qui peut les amener jusqu'à la clinique sous-marine. Cette dernière est sous le contrôle du professeur Piickiit. Ce dernier explique aux PJ qu'il est très difficile de suivre une discussion avec Kroford, car plusieurs personnalités se disputent son corps et ses mots. Il en avait originellement une soixantaine, mais la plupart ont été guéries au fil des ans. Deux personnalités malfaisantes résistent encore : celle d'un psychopathe froid (A) et celle d'un adulte violent et susceptible (B). Il y a aussi une personnalité d'enfant (C), qui doit encore grandir émotionnellement mais qui pourrait constituer la base d'une future personnalité saine. Toutes les personnalités (A, B et C) se présentent comme "Linder Kroford".

Les Sorkis

Il s'agit de l'unique race intelligente de la planète aquatique Serob 6. Ces grands palmipèdes humanoïdes ont un corps translucide allant du vert au bleu, qui laisse voir l'ensemble de leurs organes intérieurs. Ils ont une longue crête de corail qui part du haut du crâne pour se terminer à la base du dos. Ils sont incapables de parler le basique et communiquent comme les dauphins. Une longue corolle vaporeuse prenant naissance au cou les recouvre jusqu'à mi-corps. Peuple pacifique, les Sorkis tentent de maintenir un équilibre au sein même de leur planète, en limitant le tourisme de masse et en contrôlant l'exploitation sous-marine. Cependant, depuis l'avènement de l'Empire qui a intensifié l'exploitation industrielle, de nombreux Sorkis craignent pour l'écosystème.



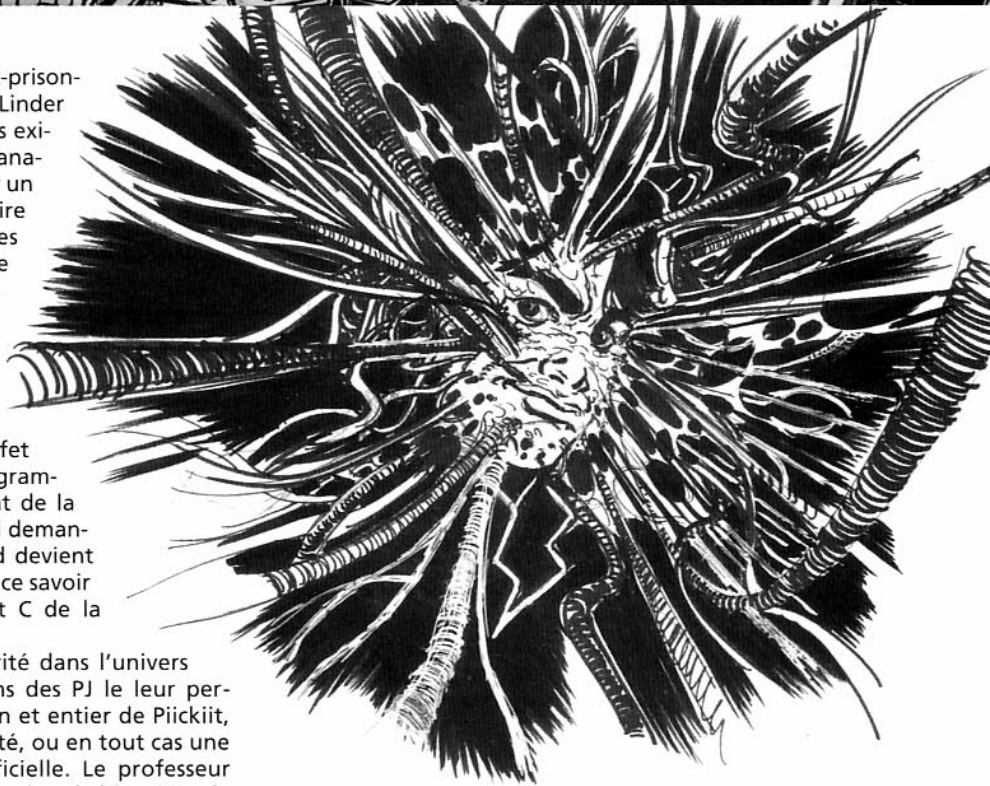
Les PJ peuvent rencontrer le patient-prisonnier et lui parler à travers une vitre. Linder écoute mais ne dit rien, tiraillé par des exigences conflictuelles que Piickiit peut analyser. A veut s'évader afin de redevenir un grand criminel, B veut blesser et faire souffrir, et C veut rester avec les "parents" sorkis jusqu'à la guérison de A et B. Linder Kroford révèle sans difficulté qu'il connaît le secret des Maîtres Koroli, et qu'il s'agit d'une phrase sacrée, dont la première partie révèle la localisation du Temple Maudit et dont la seconde est un code de sécurité. Son ancêtre a en effet installé une sauvegarde dans la programmation de l'IA : un verset permettant de la détruire. En revanche, quand les PJ lui demandent de révéler cette phrase, Kroford devient silencieux. A et B voudraient négocier ce savoir contre leur libération, et empêchent C de la livrer spontanément.

Seule solution : aller chercher la vérité dans l'univers mental du malade. Les accréditations des PJ le leur permettent. Pour obtenir le soutien plein et entier de Piickiit, il faut cependant lui expliquer la vérité, ou en tout cas une histoire différente de la version officielle. Le professeur sorki n'aime guère les Impériaux, mais place le bien-être de la galaxie au-dessus de celui de son patient.

Je rêvais d'un autre monde...

Après un briefing, les PJ sont conduits dans une étrange salle et placés en transe à proximité de Kroford, qui est chimiquement endormi. Ils se réveillent dans un univers mental contrôlé par le fou. Les techniques sorkis permettent à la personnalité de chaque participant d'apparaître mentalement dans un environnement illusoire commun, qui reflète la psyché du patient. Dans ce monde de fou, les PJ peuvent rencontrer les différentes personnalités de Kroford et tenter de les amadouer ou de les combattre. La conséquence de la mort dépend des circonstances et de la décision du meneur de jeu. Il est possible qu'une mort de la personnalité entraîne celle du corps physique en raison de lésions irréparables du cerveau. Il est possible que la psyché de Kroford se déverse dans celle du PJ, le rendant amoral, immoral ou sociopathe.

Les PJ peuvent parfaitement obtenir la coopération de Kroford juste en discutant avec lui, en l'amenant à dévoiler les informations qu'ils recherchent. Ils peuvent aussi jouer sur l'animosité qui peut exister entre A et B. Le meneur de jeu est libre de décrire l'univers à sa guise. Le décor change en fonction des personnalités qui dominent la partie de l'esprit visitée. La psyché de Kroford peut ressembler à un jar-



din d'enfants sur Karlatt, où une poignée de gamins morses jouent sentencieusement sous le regard d'agents fanatiques de la Pomak. Les jouets bizarres pourraient s'animer pour combattre et traquer les PJ. Ceux-ci devraient démasquer le marionnettiste sadique responsable des attaques, et menacer de le tuer s'il ne livre pas son secret. Ce voyage au pays de la folie doit être une quête sur fond de cauchemars, qui peut être très courte ou s'étaler sur plusieurs parties. À son terme, les PJ apprennent la phrase sacrée consignée par Relaur Kroford dans la mémoire de sa lignée. Ils se réveillent... Leur voyage mental n'a pas duré plus de douze heures.

En route pour la guerre

Alors que les PJ, nantis des informations qui doivent permettre de stopper l'IA, réintègrent le monde réel, le professeur leur fait part de l'attaque que subit la planète depuis une demi-heure. Une flotte inconnue s'est mise à bombarder Kells et quelques cités sorkis proches de la surface. La planète n'a pas les moyens de lutter contre une telle attaque. Le gouverneur ordonne à la population de quitter les cités pour gagner les abris abyssaux. Les PJ peuvent regagner la surface s'ils le désirent, au milieu du sauve-qui-peut général. La cité est la proie des flammes chimiques. Gagner l'astroport est difficile : la foule paniquée s'y presse, à peine jugulée par quelques barrages impériaux.

Une fois dans la navette, les PJ peuvent quitter les eaux de Serob 6. Les PJ reconnaîtront la flotte de guerre sylek volée par les droïds de l'IA. Il leur suffit d'éviter quelques chasseurs qui les poursuivent lentement et maladroitement pour passer en hyperspace (s'inspirer des Ailes-Y pour les caractéristiques).

Conseil de guerre

Disposant des informations concernant le lieu de résidence supposé et la faille de l'entité informatique, les forces rebelles participant à la bataille sont réunies pour un ultime

Inspirations

Pour illustrer le monde virtuel du malade, nous vous conseillons deux films : *Le cabinet du docteur Caligari* de Fritz Lang et *The Cell* de Tarsem Singh. Côté lecture, inspirez-vous de *La folie* éditée par Robert Laffont dans la collection Bouquins ou de Nerval (*Aurélia*, *Les filles du feu*), un écrivain qui s'est livré à une exploration de l'inconscient surréaliste avant l'heure. Accessoirement, vous pouvez aussi jeter un œil sur le dossier du Backstab n°29 consacré à la folie.

Star Wars

Le berceau

Relaur Kroford, convaincu que la République abandonnerait le projet de création de l'IA, avait prévu une solution de secours. Lorsque l'équipe de scientifiques fut condamnée et dispersée, il disposait déjà d'un site pouvant accueillir son "bébé" : un système comportant uniquement deux planètes gazeuses, dont l'une dotée d'une petite lune. Des Machinistes à la solde du savant entamèrent le processus de terraformation de la lune et aménagèrent une base pour Kroford et ses droïds. Depuis, ce caillou battu par le vent et la pluie (souvenez-vous du film *Aliens* de James Cameron) abrite dans ses entrailles la machinerie permettant à l'IA de créer des droïds mais aussi des cyborgs (des humains capturés, lobotomisés et modifiés). Une véritable ville a vu le jour, peuplée de centaines de droïds et dotée d'un astropport. Il y a même un transceiver Holo Réseau dérobé en d'autres temps sur une autre planète, et qui sert à l'IA de portail vers le reste de la galaxie.

briefing. Une projection holographique montre les relevés topographiques qu'un éclaireur rebelle a pu accumuler en survolant l'orbite de la planète maudite, avant de prendre la fuite, poursuivi par des vaisseaux syleks. Le capitaine Murad est chargé de commander la flotte équipée de brouilleurs. Les PJ ont pour mission de pénétrer dans l'antre de l'IA et d'accéder au cœur de sa forteresse afin de lancer la ligne de code pouvant anéantir définitivement "l'abomination". Pendant ce temps, la flotte doit protéger les vaisseaux brouilleurs et distraire la flotte ennemie. Les PJ sont accompagnés de quelques commandos rebelles et du cybride (qui au besoin insiste pour les accompagner, sentant que son destin est de confronter son "père").

Phase 3 - Le Temple Maudit

Dès que la flotte sort de l'hyperespace, ses senseurs détectent la présence d'une flotte de combat regroupée autour de la lune. L'armada rebelle se prépare au combat pendant que les PJ accompagnés de commandos, tentent de passer au travers des vagues de chasseurs droïds. Ces derniers sont peu agressifs et les PJ peuvent avoir l'impression d'être passés trop facilement. En fait, l'IA espère pouvoir enfin reprendre possession du cybride, sa création. Elle facilite donc l'arrivée des aventuriers jusqu'à son antre, où elle se trouve au faite de son pouvoir. Jimmorr Ison, guidé par ses intuitions, fait alunir le groupe au sommet d'un gigantesque édifice métallique : le Temple Maudit, en réalité un cocon électronique bâti autour d'un transceiver Holo Réseau. Les PJ peuvent s'enfoncer avec lui dans ce qui ressemble à une ruche profonde, percée d'une multitude de passages, pleine de salles bourrées de machines complexes aux fonctions ésotériques. De loin en loin, les PJ peuvent apercevoir des droïds et des cyborgs, mais ils ne se font pas attaquer

dans l'immédiat. Les agents robotiques de l'IA se contentent de couper toute sortie aux PJ, de les guider subtilement. Finalement, les PJ parviennent au cœur de la citadelle, dans une salle en forme de soucoupe occupée par un ordinateur encastré dans un transceiver Holo Réseau. Dans une vaste pièce, centre névralgique de l'entité, les PJ peuvent contempler sur de nombreux écrans la bataille, et réaliser qu'une flotte impériale s'est mêlée aux combats. À ce moment, un groupe de cyborgs tente d'abattre les PJ. Ceux-ci, distraits ou trop occupés à esquiver, ne peuvent empêcher des filaments venus du sol et du plafond de pénétrer le cybride. Ce dernier sourit alors et ordonne aux cyborgs d'exterminer les PJ... "J'ai gagné". L'IA contrôle le cybride et son potentiel, tandis que Jimmorr est en voie d'assimilation.

Problème pour les PJ : la phrase sacrée, qu'il suffit théoriquement de faire connaître à l'IA, ne fonctionne pas. Ils ont beau la répéter, rien ne se passe. Le cybride/IA explique alors qu'il a évolué au-delà des espérances de Relaur Kroford et qu'il a réussi à modifier ce code il y a bien longtemps. Sur les écrans, les PJ peuvent voir la flotte rebelle prise en tenaille entre les droïds et les Impériaux. Désespoir... Jusqu'à ce que la voix de Jimmorr Ison retentisse par haut-parleur, pour clamer : "Vous l'avez bien distrait, amis. Je l'emporte avec moi. Adieu !". Le cybride se prend la tête entre les mains et hurle de douleur... Jimmorr Ison agit comme un virus mortel sur l'IA. Le cybride/IA tente d'arracher les filaments pour s'enfuir avec ce corps... Aux PJ de l'en empêcher, puis de s'enfuir. Dans les cieux, les vaisseaux droïds, désormais animés par le souffle de la liberté, quittent le système stellaire. La lune finit par exploser : Jimmorr ne prend pas de risques et fait tout sauter pour tuer l'IA. Le capitaine Murad ordonne la fuite.

Et si... l'IA parvient à s'enfuir ?

Que les PJ survivent ou non à l'événement, le cours de l'histoire de la Galaxie est changé. L'IA, prise dans une logique de préservation de soi, fomenta la destruction de toute autre forme de vie intelligente indépendante. Elle utilise le réseau de communications militaire pour œuvrer dans l'ombre de l'Empire, parasitant les systèmes informatiques des destroyers stellaires impériaux. En fin de compte, elle utilise la flotte de Palpatine pour chasser et détruire tous ceux qui connaissent son existence.

This is the end, beautiful friend

Les droïds en fuite constituent la République Artificielle et honorent la mémoire de Jimmorr Ison qui s'est sacrifié pour leur liberté. Les PJ sont des héros pour l'Alliance et les droïds, et des ennemis pour l'Empire qui les croit responsables des désertions robotiques.

Auteurs : Olivier Collin et Cyril Pasteau
Illustrations : Damien Vanderstraeten

Distribution

Maxeil Kroford

D6 : DEX 1D, SAV 3D, Volonté 6D, MEC 1D, PER 5D, VIG 1D, TEC 3D, Réparation machines de bio-maintenance 7D, Réparation du vaisseau familial 5D, Déplacement 7.

D20 : Expert niveau 6

Cyborgs

D6 : DEX 5D+2, Blaster 7D, SAV 1D+2, MEC 1D, PER 4D+2, VIG 5D+1, TEC 2D, Déplacement 12, Pistolet blaster, larynx communicateur.

D20 : Soldat niveau 6

Un monde merveilleux

Cette aventure est destinée à être jouée par un groupe de cinq à six aventuriers du 1^{er} niveau. Bien évidemment, il suffira de moduler le niveau des adversaires pour un groupe de puissance différente. Seul le Manuel des Joueurs est nécessaire pour faire jouer cette aventure. Toutes les autres informations techniques pourront être trouvées en annexe, dans la description des PNJ. Si vous estimez que les trésors et la rémunération des personnages sont trop importants, n'hésitez pas à les modifier à votre guise de manière à l'adapter à votre campagne.



Synopsis

Engagés par un magicien, les PJ se retrouvent dans une contrée idyllique. Pourtant, sous ces apparences de perfection se cachent des dangers et une surprise de taille. Les PJ deviendront-ils les héros de cette province ?

Dungeons & Dragons

Rencontre avec un utopiste

En quête de gloire et de fortune, nos amis aventuriers errent donc dans les rues d'une grande ville de votre univers, telles des âmes en peine. Depuis quelques jours, une pluie drue tombe sans discontinuer sur la ville, assombrissant le ciel et les esprits. Force est de le constater, il y a peu d'opportunités pour un petit groupe d'aventuriers motivés et courageux mais peu renommés.

C'est en visitant la guilde des mercenaires locales que les personnages pourront entendre parler d'un éventuel employeur. Acantarès le sage est un mage de grande renommée. Ancien familier du roi, il est connu pour avoir fondé une grande école de magie, ainsi qu'un collège qui forme désormais les esprits les plus éclairés du royaume. Ce noble personnage recherche donc un groupe d'aventuriers susceptibles de l'aider dans la poursuite de ses recherches.

Les personnages pourront prendre rendez-vous avec lui pour le lendemain. C'est dans une somptueuse demeure située au centre de la ville qu'ils rencontreront le mage. L'entretien sera alors des plus étonnants.

Acantarès est un petit vieillard maigre et fragile. Il est particulièrement sympathique, doté d'un esprit vif et d'un remarquable sens de l'humour. Il offrira quelques rafraîchissements avant de commencer.

"Messieurs, je vous remercie d'avoir si promptement répondu à l'annonce que j'ai déposée à la guilde des Mercenaires. Comme vous pouvez vous en douter, vous n'êtes pas les premiers à y avoir répondu. Sachez cependant que je ne cherche pas de simples combattants susceptibles d'éradiquer des hordes de monstres cornus et griffus, je cherche des héros, des hommes que le peuple pourrait aimer, des êtres exceptionnels qui pourraient servir de guide aux gens du commun."

Engagez une petite discussion sur la nature de l'héroïsme, sur ce que vos personnages espèrent réaliser dans le futur... Outre le simple plaisir de la discussion, cela pourra permettre à vos joueurs de mieux définir leurs nouveaux personnages. Acantarès paraîtra alors satisfait. Il poursuivra alors.

"J'ai le sentiment que vous correspondez parfaitement à ce que je cherche. Voici donc l'affaire. Sur mes terres, une province éloignée de la ville et protégée magiquement du monde extérieur, se trouvent trois villages dans une vallée merveilleuse. L'endroit est exceptionnel et j'y ai mis en pratique un certain nombre de mes idées utopiques sur de nouvelles formes de gouvernement. Cette province est un petit paradis sur terre, malheureusement il semblerait que de noires créatures aient élu domicile dans une forêt voisine. Je souhaite donc que vous en débarrassiez les paysans. Je souhaite aussi que, par votre comportement, vous donniez un exemple de grandeur et de courage à ces gens."

Le mage offre une récompense de 100 PO par personne et pour chaque semaine passée dans la province. Le lieu étant relativement éloigné, il expliquera aussi aux personnages qu'il les enverra là-bas par magie. Après leur avoir fait ingurgiter un étrange élixir vert lumineux, il commencera une série d'incantations longues et envoûtantes. Finalement, les personnages tomberont dans un profond sommeil.

Réveil au paradis

Le groupe s'éveillera doucement. Les personnages se trouvent sur le sommet d'une petite colline verdoyante dominant des champs riches et fertiles. Au nord, une gigantesque forêt débute à quelques kilomètres de l'endroit où ils se trouvent. Au sud, il sera possible de distinguer trois villages distants de quelques kilomètres. Ils se trouvent dans un environnement boisé et vallonné, et sont entourés de petits cours d'eau.

Lorsqu'ils se dirigeront vers les villages, les personnages pourront constater à quel point cette province est paradisiaque. Le sol fertile offre aux regards des personnages des champs luxuriants aux vives couleurs issues d'une palette de peintre romantique, des forêts majestueuses, des collines verdoyantes couvertes de hautes herbes ondulant doucement avec le vent.

Le trajet jusqu'au premier (et plus important) village demandera une petite heure de marche. Un jet de sauvegarde de Volonté réussi contre un DD 15 permettra d'éprouver un malaise diffus, une étrange sensation d'être observé, épié. Un jet

de Scrutation réussi contre un DD 20 permettra de remarquer que si des animaux — biches, chevreuils, sangliers, renards... — gambadent joyeusement et imprudemment dans les champs et près des cours d'eau, il est impossible de distinguer le moindre oiseau évoluant dans le ciel.

Le village est en tout point semblable à la province, accueillant, paisible et agréable. Assurément, la plus pauvre de ses maisons pourrait faire envie à de riches propriétaires. Les bâtiments y sont faits d'une belle pierre grise et de fortes poutres de chêne, les toits sont faits de chaume et les cris qui montent aux oreilles des personnages ne sont que rires et chants.

Alors qu'ils ne sont qu'à une centaine de mètres des premières habitations, un groupe d'enfants les remarquera et s'empressera de cou-





rir prévenir les habitants du village.
"Les héros, ils arrivent ! Nos sau-
veurs sont là !"

Effectivement l'accueil sera très
cordial. Rapidement, les villageois
présents s'amasseront sur la route à
l'entrée du village afin d'accueillir
les personnages. Du groupe sortira
alors un homme âgé et voûté. Il
marche soutenu par deux villa-
geois. Il approchera alors des per-
sonnages pour leur souhaiter la
bienvenue comme il se doit.

"Nos légendes parlaient de l'arrivée
prochaine de héros lorsque notre paix
et notre tranquillité seraient menacées.
Je vois aujourd'hui que les prophéties
disaient vrai."

Prenez le temps de décrire ce lieu tel
qu'il est : un petit coin de paradis. Les
habitants paraissent sages et cultivés,
humbles et honnêtes, courageux et tra-
vailleurs. Il apparaîtra rapidement que
nulle querelle, nulle maladie ne vient trou-
bler la tranquillité de ces gens. Les récoltes sont fertiles, le
temps clément, les forêts giboyeuses... Prenez aussi le temps
de créer quelques individus notables (un enfant espiègle, une
belle jeune dame, un prêtre original et sympathique, une
vieille rebouteuse revêche mais bonne...).

L'entretien avec le doyen du village révélera les choses sui-
vantes :

- Voici maintenant deux semaines que les villageois déplorent
des attaques de créatures monstrueuses, des araignées grandes
comme un enfant et dotées d'une intelligence maléfique.
- Acantariès le sage est bien connu de tous les habitants. Ils l'ont
rencontré une fois, lors de leur admission en ce lieu. En effet,
chaque personne ici présente semble avoir été choisie par le
magicien. Il s'est ensuite arrangé pour racheter les paysans à
leurs anciens maîtres avant de les mener grâce à la magie en ce
lieu de paradis. Depuis cette première rencontre nul ne l'a plus
jamais revu. Il ne prélève aucun impôt, et aucun étranger ne
franchit les frontières de sa province.

En bref, ces gens sont livrés à eux-mêmes et, grâce à des écrits
laissés par le mage dans les bibliothèques des villages, ils ont
construit une petite société autonome et idéale.

La forêt grise

Après avoir passé quelques jours au village, il sera temps pour les
personnages d'aller explorer la sombre forêt située au Nord. En
effet, ils pourront apprendre que les autres villages ont à déplo-
rer la disparition de quelques-uns de leurs fermiers.

Les personnages pourront récupérer du petit matériel au vil-
lage mais, en dehors d'objets usuels tels que des cordes, des
sacs et des outils, ils ne trouveront rien d'exceptionnel. Les
villageois disposent d'arcs rudimentaires utilisés pour la chas-
se, ainsi que de haches et d'instruments agraires pour seules
armes. Il est donc probable que les aventuriers aient à se repo-
ser sur ce qu'ils auront penser à emporter avec eux dès le
départ de l'aventure. Il est aussi possible de se faire accompa-



gner par un guide, un chasseur ou un bûcheron connaissant
quelque peu les lieux.

La forêt dans laquelle ils pénétreront bientôt est particulière-
ment touffue. La progression est rendue difficile en raison de la
présence abondante de taillis gris et secs.

Selon votre bon vouloir, il est possible de rajouter quelques
rencontres de votre cru avec des animaux sauvages tout ce
qu'il y a de plus naturels (ours, sangliers, loups...), si vous
éprouvez le besoin d'"attendrir" un peu, ou de "chauffer",
vos aventuriers.

Finalement, ils remarqueront des traces de toiles d'araignées
épaisses et collantes. Ce qui rend ces toiles si remarquables, c'est
essentiellement leur taille, s'élevant parfois à plusieurs dizaines
de mètres de long.

Libre à vous de juger de la suite. Si vos personnages précisent
qu'ils tentent de rester le plus discrets possible, ils finiront par
entendre des cris venant d'un endroit situé à quelques cen-
taines de mètres d'eux. Ils pourront alors surprendre les arai-
gnées présentes. Si vos personnages sont relativement
bruyants, ils subiront alors une embuscade tendue par autant
de petites araignées qu'il y a de personnages (points de vie 6)
et deux grandes (points de vie 13).

Les cris sont émis par quatre villageois englués dans un épais
cocon de toile et accrochés aux branches d'un vieux chêne. La
libération ne devrait pas être trop difficile et le retour jusqu'à la
ville encore moins.

Alors qu'ils quittent la forêt, les PJ pourront effectuer un jet de
sauvegarde de Volonté contre un DD 15. S'il est réussi, ils se sau-
ront alors surveillés par une présence bien différente de celle
ressentie à leur arrivée. Ils auront l'impression qu'un être puis-
sant et hautement maléfique les observe depuis la lisière des
bois. Le retour au village sera triomphal et la nuit suivante occu-
pée par des festivités pour marquer le retour des héros.

Dungeons & Dragons

Le déluge

Faites durer la scène quelques jours si vous le désirez. Il est possible d'organiser des attaques d'araignées contre les villages, les personnages devant alors les fortifier et entraîner les villageois. Il sera aussi possible de réaliser des anti-venins grâce aux glandes à poison récupérées sur les cadavres d'araignées. Peu à peu, les personnages seront de plus en plus adúlés par les villageois.

C'est après quelques jours que la situation empirera. En l'espace d'une nuit, les champs les plus bas et les ruisseaux s'écoulant entre les collines seront totalement inondés. Le lendemain, l'eau aura monté de plus d'un mètre. Et elle ne fera que monter chaque jour, alors que nul nuage ne vient obscurcir le ciel. Les villageois expliqueront que cela n'est jamais arrivé.

Une exploration rapide des frontières de la province, ainsi qu'une discussion avec les villageois, permettra d'apprendre que les frontières sont gardées magiquement par une épaisse brume. Toute personne s'y aventurant s'endort en quelques secondes pour se réveiller sur la colline où sont apparus les personnages pour la première fois. Apparemment, rien ne permet de se protéger des effets de la brume.

En quelques jours la catastrophe sera évidente. Des dizaines de cadavres d'animaux flottent sur les eaux qui ont déjà envahi le village le plus bas. Si rien n'est fait, les premiers morts humains seront bientôt à déplorer.

Laissez donc vos personnages organiser les actions des paysans mais, quoi qu'il en soit, ils ne pourront ni sortir de la contrée, ni empêcher la venue de l'eau qui semble traverser la brume.

Une bouteille à la mer

L'histoire est la suivante. Acantarès est un vieux sage passionné par l'étude de ses congénères humains. Philosophe et sociologue avant l'heure, il rêve d'une société parfaite, idéale et égalitaire.

Sa province n'est rien d'autre qu'une création magique. Dans une grande carafe de verre il a conçu cet endroit de paradis. Puis, des années durant, il a enchanté les individus les plus intéressants qu'il rencontrait au cours de ses périples, les réduisant à la taille d'une tête d'épingle avant de les déposer dans sa "maquette". Il les observe ainsi depuis des années, agissant de manière à faire en sorte que ces hommes et ces femmes développent la plus belle des sociétés.

Il a récemment décidé d'intégrer un élément de danger dans sa création. Après avoir capturé une aranea et de nombreuses araignées géantes, il les a placées dans sa maquette. Il ne lui restait plus qu'à donner des héros à son peuple, puis à regarder le résultat d'une telle modification de l'environnement. Il est en effet persuadé que, bien souvent, les héros sont bien plus une source de désordre et de problèmes qu'une source de paix et de stabilité.

Malheureusement, le mage a dû quitter quelques temps son laboratoire pour aller vaquer à quelques occupations importantes. La pluie s'est infiltrée par une brèche du toit et goutte désormais dans la flasque où se trouvent les personnages. Bientôt la flasque se remplira et tous les être contenus à l'intérieur périront.

Dénouement

Le manque de place ne me permet pas d'utiliser cette petite province telle qu'elle pourrait l'être, voici donc différentes pistes qui vous permettront de terminer cette aventure, mais aussi de l'utiliser comme lancement d'une campagne plus importante.

Le doyen du village sait tout de l'histoire de ce lieu et il pourra finalement l'expliquer aux personnages. Il leur faudra donc parvenir à comprendre que la bouteille dans laquelle ils se trouvent est en train de prendre l'eau et ils devront parvenir à sortir par le goulot.

Unis, les hommes et les araignées pourront parvenir à concevoir des embarcations susceptibles de résister aux terribles trombes d'eau qui déferlent tandis qu'ils s'approcheront du goulot. Il leur sera aussi possible de construire des échafaudages dans le goulot en utilisant les connaissances humaines en architecture et les toiles des araignées. En bref, seule la coopération permettra de s'en sortir. Voici deux possibilités pour le faire :

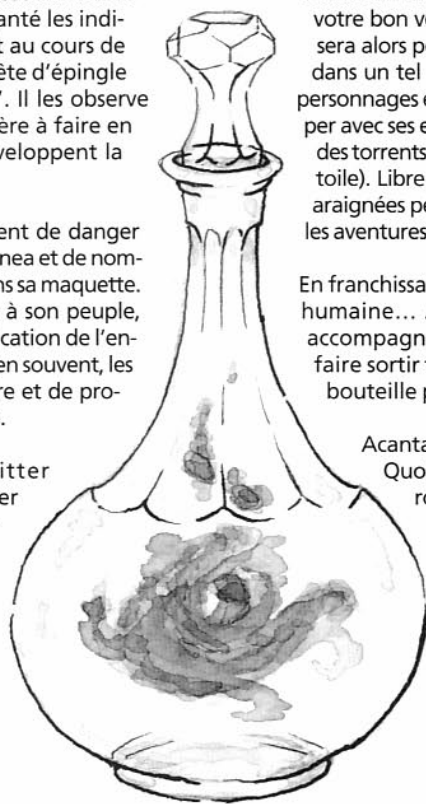
- Parvenir à rencontrer et à négocier avec la reine des araignées. Attention toutefois. Cette dernière est hautement maléfique et elle tentera d'éliminer les humains et de se sauver seule si elle en a la possibilité.

- Un premier héros avait été introduit en ce lieu par Acantarès. L'homme avait été envoyé en quête d'un anneau lui permettant de prendre le contrôle des araignées (il s'agissait d'une autre expérience du mage, et il avait lui-même créé l'anneau en question). Malheureusement, il ne parvint pas à survivre et son corps pourrit désormais dans la forêt. Il était cependant parvenu à trouver l'anneau. Conseillés par le doyen, les personnages pourront entreprendre de découvrir son cadavre. Cela peut donner lieu à une aventure épique au cœur de la forêt alors que le niveau de l'eau monte. Sur les restes du cadavre (qu'il faudra peut-être aller chercher au fond de l'eau), il sera possible de trouver l'anneau. Il permet un effet permanent et sans jet de sauvegarde d'*amitié animale* n'affectant que les araignées. Le porteur de l'anneau peut contrôler jusqu'à 12 dës de Vie d'araignées en même temps (il ne fonctionne pas sur la reine). Un tel anneau est un trésor d'une grande valeur. Il est aussi possible que le cadavre dispose de quelques autres objets magiques (selon votre bon vouloir). Une fois quelques araignées charmées, il sera alors possible de tenter de se sauver. Bien évidemment, dans un tel cas, la reine des araignées tentera de nuire aux personnages et de profiter de leurs constructions pour s'échapper avec ses enfants (ce qui peut offrir de belles bagarres, sous des torrents d'eau, accrochés à des échafaudages de bois et de toile). Libre à vous de décider du résultat final. La reine des araignées peut parvenir à s'enfuir. Elle reviendra alors hanter les aventures de nos héros dans le futur.

En franchissant le goulot, les personnages reprendront taille humaine... Ainsi que les centaines de villageois qui les accompagnent ! Il ne sera pas cependant nécessaire de faire sortir tout le monde, il suffira en effet de déplacer la bouteille pour que l'eau cesse d'y tomber.

Acantarès sera confus devant l'ampleur du désastre. Quoi qu'il en soit, la plupart des villageois demanderont à retourner dans la bouteille... Ils y sont heureux et à l'abri des brigands et des guerres. Mais, désormais, Acantarès fera en sorte que ceux qui veulent quitter ce lieu puissent le faire librement.

Auteur : Geoffrey Picard
Illustrations : Gregory Geng





Bestiaire

Les araignées de la forêt grise

Petites araignées

Ces araignées mesurent 90 cm de diamètre (pour un corps de 30 cm) et 8 cm de haut.

Dés de vie : 1d8

Initiative : +3 (Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m, escalade 6 m

CA : 14 (+1 taille, +3 Dex)

Attaque : Morsure (+4 corps à corps)

Dégâts : Morsure (1d4-2 et poison)

Espace occupé/Allonge : 1,5 x 1,5/1,5

Attaques spéciales : Poison, toile

Particularités : Vermine

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +2, Vol +0

Caractéristiques : For 7, Dex 17, Con 10, Int -, Sag 10, Cha 2

Compétences : Détection +7, Discrétion +14, Escalade +10, Saut -2

Don : Botte secrète (Morsure)

Facteur de puissance : 1/2

Alignement : Neutre

Grandes araignées

Ces araignées mesurent 1,5 de diamètre (pour un corps de 50 cm) et 16 cm de haut.

Dés de vie : 2d8

Initiative : +3 (Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m, escalade 6 m

CA : 14 (+1 naturelle, +3 Dex)

Attaque : Morsure (+4 corps à corps)

Dégâts : Morsure (1d6 et poison)

Espace occupé/Allonge : 1m50 x 1m50/1m50

Attaques spéciales : Poison, toile

Particularités : Vermine

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol +0

Caractéristiques : For 11, Dex 17, Con 12, Int -, Sag 10, Cha 2

Compétences : Détection +7, Discrétion +10, Escalade +12, Saut +0

Don : Botte secrète (Morsure)

Facteur de puissance : 1

Alignement : Neutre

Les vermines sont immunisées aux effets influençant l'esprit (sauf précision contraire).

Lorsqu'un personnage est mordu par une araignée, il doit effectuer un jet de Vigueur (DD 11 pour les petites et 14 pour les grandes) immédiatement, puis à nouveau une minute après l'attaque. Pour chacun de ces jets ratés, le personnage perdra 1d3 (pour les petites) et 1d4 (pour les grandes) points de Force. Si le jet est réussi, le personnage n'endurera aucun dommage. Si la Force d'un personnage tombe à 0, celui-ci s'effondrera, incapable de se mouvoir tant qu'il n'aura pas récupéré au moins un point.

L'attaque de toile est traitée comme une attaque par un filet (voir page 101 du *Manuel des Joueurs*), elle a une portée maximale de 15 mètres et un facteur de portée de 3 mètres. Pour pouvoir capturer un adversaire de taille humaine, deux araignées devront réussir en même temps leur jet d'attaque (généralement elles attaqueront à plusieurs sur une même cible pour être sûres de l'immobiliser). La toile est ensuite ancrée au sol, empêchant ainsi la proie de bouger.

La reine des araignées (Aranea)

Dés de vie/Points de Vie : 3d8+6/23,

Initiative : +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative),

Vitesse de déplacement : 15 m, escalade 7,5 m,

CA : 13 (+1 naturelle, +2 Dex),

Attaque : Morsure (+4 corps à corps), ou Toile (+4 distance),

Dégâts : Morsure (1d6 et poison),

Espace occupé/Allonge : 1,5 x 1,5/1,5,

Attaques spéciales : Poison, toile, sorts,

Particularités : Formes différentes,

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +4,

Caractéristiques : For 11, Dex 15, Con 14, Int 14, Sag 13, Cha 14,

Compétences : Artisanat (Tisser) +8, Concentration +8, Détection +3, Escalade +14, Évasion +8, Perception auditive +3, Saut +6,

Dons : Botte secrète (Morsure), Science de l'initiative, Vigilance,

Facteur de puissance : 4,

Alignement : Neutre Mauvais.

Une aranea est une créature mi-humaine mi-araignée. Sorcière puissante et être malfaisant, l'aranea capturée par Acantarès ne vise qu'à détruire les misérables humains qu'elle pourra croiser.

La reine des araignées lance des sorts comme un ensorceleur de 3^e niveau (jets de sauvegarde DD 12 + niveau du sort). Elle connaît les sorts suivants :

Niveau 0 : Résistance, Hébètement, Son imaginaire, Rayon de givre, Manipulation à distance. Elle peut en lancer 6 par jour.

Niveau 1 : Charme-personne, Sommeil, Armure de mage. Elle peut en lancer 5 par jour.

La toile de la reine des araignées fonctionne de manière identique à celle des autres araignées. Mais elle peut capturer un être de taille humaine sans aide et sa résistance est de DD 20 aux jets d'Évasion (comme pour les autres araignées) et DD 26 aux jets de Force (25 pour les autres araignées). La toile a 6 points de vie (5 pour celle des autres araignées) et endure le double de dommage du feu.

Son poison a un DD de 13. Il fait perdre 1d6 points de Force la première fois qu'il inflige des dommages (soit au premier jet s'il est raté, soit au deuxième s'il est raté alors que le premier a réussi) et 2d6 points de Force la deuxième fois qu'il inflige des dommages (c'est-à-dire uniquement si les deux jets consécutifs sont ratés).

La reine des araignées a trois formes :

- Une araignée géante. Son corps mesure 90 cm et ses pattes s'étendent jusqu'à 2,10 m. Elle pèse dans les 75 kg. Elle ressemble à une énorme veuve noire disposant de deux petits bras, munis de mains longues et dotées de quatre articulations, placés sous les mandibules. Elle peut utiliser ses sorts, la toile ou la morsure, mais elle ne peut pas utiliser d'arme.

- Forme humaine. Elle est en tout point semblable à une humaine. Elle peut utiliser des armes et des sorts, mais ni le poison, ni la toile.

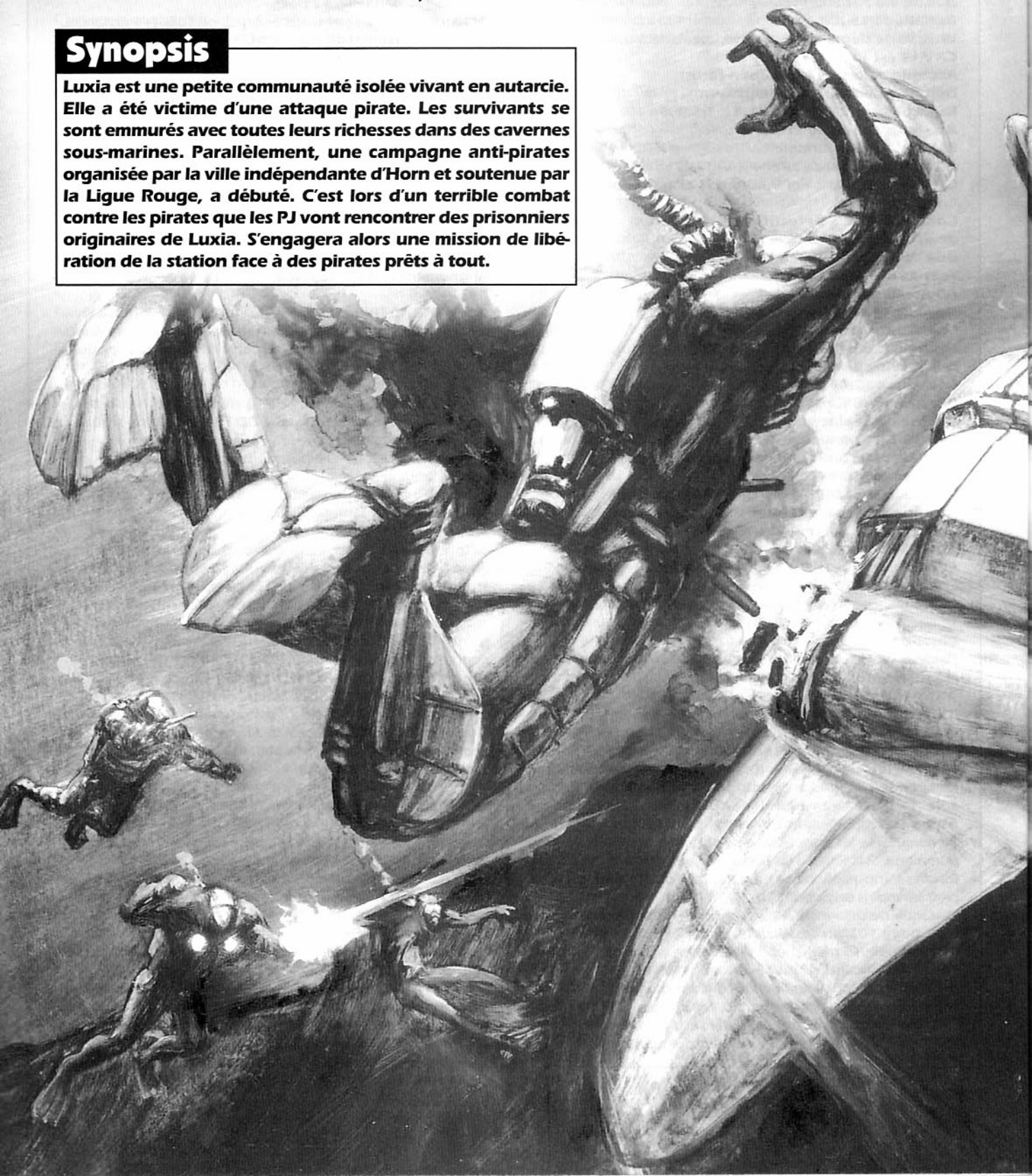
- Forme hybride. Elle paraît humaine, mais un jet de Détection (DD 18) permet de remarquer les crocs et les appendices permettant de cracher une toile. Elle peut utiliser des armes, des sorts et la toile sous cette forme, mais pas le poison.

LUXIA

Un scénario assez linéaire, pour des personnages assez expérimentés et physiques. L'histoire est un prétexte pour faire découvrir à vos aventuriers la communauté de Luxia.

Synopsis

Luxia est une petite communauté isolée vivant en autarcie. Elle a été victime d'une attaque pirate. Les survivants se sont emmurés avec toutes leurs richesses dans des cavernes sous-marines. Parallèlement, une campagne anti-pirates organisée par la ville indépendante d'Horn et soutenue par la Ligue Rouge, a débuté. C'est lors d'un terrible combat contre les pirates que les PJ vont rencontrer des prisonniers originaires de Luxia. S'engagera alors une mission de libération de la station face à des pirates prêts à tout.





Horn, tourisme pour mercenaires

Cette ville indépendante a gardé de bonnes relations avec la Ligue Rouge. C'est le soutien de cette dernière qui a permis aux autorités locales de lancer une campagne anti-pirates. On recrute pour des contrats courts, dans tous les domaines : des pilotes aux soldats, en passant par les techniciens et les médecins qui seront sûrement indispensables dès les premiers accrochages. Le salaire est relativement élevé, peut-être parce que nul n'est sûr de revenir le réclamer...

Dans le triangle d'Horn-Adélaïde-Orca, surnommé le Triangle sanglant, les bandes de pirates sont nombreuses. Elles agissent en toute impunité et se rassemblent parfois pour lancer des assauts rapides un peu partout. Seules les querelles entre groupes empêchent les pirates de s'unir définitivement. La menace actuelle est telle que la Ligue Rouge prête du matériel et des officiers qualifiés à la ville d'Horn. L'état major de la Ligue soupçonne l'Hégémonie d'être responsable de la recrudescence d'activité des pillards.

Le salaire élevé, les promesses de reconnaissance de la ville et une part du matériel pirate récupéré dans la bataille devrait décider vos joueurs avides de s'engager, pour une durée forfaitaire de deux mois renouvelables (salaire de 4000 à 6000).

Interlude : ambiance

Le scénario commence par deux combats, dont une bataille rangée. Il faut insister sur l'ambiance car la scène n'est pas obligatoirement habituelle pour des personnages, surtout pour les civils. Une description exhaustive serait impossible alors visionnez-vous les films du genre, sélectionnez les b.o. (U.S.S. Alabama, Rock ou À la poursuite d'Octobre Rouge) et n'hésitez pas à leur en mettre plein les yeux. Quelques éléments qui font un bon cocktail : les cahots dus aux impacts, la lumière rouge et les sirènes annonçant un impact imminent, les ordres aboyés des officiers dans les hauts-parleurs et les oreillettes, les explosions assourdies qui font vibrer la visière du casque, et le sang des plongeurs qui flotte comme des petits nuages vermillons (cela attirera-t-il des requins ?)...

La prise de la frégate adverse sera totalement différente. Cette fois la discrétion est de mise. Les PJ ne connaissent pas les effectifs et devront donc se montrer prudents. Insistez cette fois sur les bruits, sur l'étroitesse des lieux, etc. Faites-les évoluer dans le dédale des conduits.

Et si ...

Vos joueurs n'ont pas des personnages très physiques (diplomate, prostituée ou cultivateur) : vous pouvez toujours démarrer le scénario sur l'attaque du transporteur des aventuriers, qui se retrouvent prisonniers des pirates. Ces derniers les enferment dans la première caverne avec les membres de la communauté prisonniers. Ils devront soit organiser leur évasion, soit être secourus par des rescapés d'une accroche avec les pirates (un autre groupe de PJ ?). Ils seront ensuite recueillis dans la deuxième caverne par les habitants de Luxia.

Embuscade

Après quelques semaines de traques et de combats qui ont menés les PJ non loin d'Adélaïde, l'officier de bord annonce qu'ils auront une permission bien méritée de quelques jours à Orca, avant de retourner à leur base – où ils toucheront leur salaire. Si l'équipage des aventuriers n'a pas trop souffert, d'autres n'ont pas eu cette chance. Plus d'une fois, les PJ ont cherché des survivants dans les épaves de véhicules alliés. Des visions d'horreur que beaucoup de jeunes mercenaires noieront bientôt dans l'alcool.

Le convoi longe la côte lorsque le sonar indique soudain la présence de deux chasseurs. Les deux véhicules rebrousse chemin, poursuivis par le convoi. Parmi les membres de l'équipage des PJ, il y a un pirate. Celui-ci va s'emparer d'un véhicule de reconnaissance de la frégate. Il refuse de répondre aux ordres, s'obstinant à poursuivre les deux chasseurs si le reste du convoi rebrousse chemin. Il veut l'entraîner dans un traquenard, tout près de la base pirate et de Luxia.

L'attaque survient tôt ou tard. Des points apparaissent soudainement sur les sonars. Ce sont des Crabes et des Mantas qui surgissent de leur cachette, bientôt rejoints par les deux chasseurs et des transporteurs civils armés qui attendaient à l'abri des détecteurs, derrière des récifs. Une bataille acharnée s'engage alors. Les aventuriers sont tous sollicités suivant leur compétence. Le médecin se verra amener les premiers blessés. Les hommes d'armes, selon leur spécialité, partiront à l'attaque des véhicules ennemis ou se prépareront à soutenir un assaut, car les pirates souhaitent en prendre possession. Les dockers et les mineurs auront pour ordre de secourir les blessés coincés dans les carcasses des véhicules hors d'état, ou d'aller percer des trous dans la coque de l'ennemi. Malgré la surprise, la qualité des officiers de la Ligue Rouge fait pencher la balance jusqu'à l'arrivée de deux petites frégates pirates, qui ne cherchent plus à épargner quiconque. Les torpilles fusent des deux côtés. Les belligérants sont gravement touchés et piquent lentement vers le fond à une centaine de mètres plus bas.

Le manque d'air

Il est préférable qu'au moment critique les aventuriers soient ensemble – à bord du même véhicule par exemple. Sinon, il faut les paralyser subtilement afin qu'ils ne soient pas dans le Néolith que vont prendre les survivants du convoi pour rejoindre Adélaïde. Exemple : le médecin du groupe a pu rester coincé dans une zone non-immersée de la frégate assez longtemps, pour qu'une fois qu'il soit libéré par ses compagnons le Néolith soit parti. L'objectif est d'isoler les aventuriers avec quelques autres rescapés, sans réserves d'air mais non loin de Luxia "assiégée" par le reste des pirates. (Cf. l'encart technique pour une description des compagnons des PJ.)

Une demi-frégate pour deux

À part quelques réserves d'air et des armes de poing, il n'y a rien à tirer des véhicules gisant au fond (pas de transmission longue portée en état et les moteurs sont trop endommagés pour espérer repartir). Seule reste l'une des deux frégates pirates. On y décèle de l'activité : quatre plongeurs munis de lampe inspectent la coque endommagée. Il faut prendre le véhicule d'assaut avant l'arrivée des secours. Il y a quatre plongeurs (archétype de l'ouvrier) à l'extérieur et six pirates à l'intérieur. Si les PJ ne sont pas assez rapides, l'un des pirates alertera la base qui affrètera quatre engins dans l'heure. S'ils ont été discrets, la dernière transmission des pirates indique qu'ils viendront secourir leur compagnon dans quelques heures.

Une fois maîtres des lieux, les PJ explorent la frégate pirate. Il y a de quoi soigner les blessés, se sustenter et se réarmer. Un homme blessé - originaire de Luxia - est enfermé dans une salle de repos. Il a le bras en écharpe et se

déplace avec une béquille. Le blessé se nomme Hars. Très vite debout, il questionne ses sauveurs sur leur identité et sur la situation. Il ne semble pas abattu outre mesure en apprenant qu'ils sont coincés dans une épave avec des pirates qui risquent de revenir d'un moment à l'autre. Au contraire, l'espoir semble lui revenir ! Presque souriant, il leur explique qu'au moins cinq personnes – un couple et leurs trois enfants – sont prisonniers des pirates qui possèdent une base non loin de là. En essayant de les secourir, il s'était fait capturer par les ravisseurs. Avec l'aide des PJ, Hars est persuadé qu'ils libéreront cette famille originaire de la même station que lui. La plupart des coéquipiers des aventuriers refusent de risquer leur vie plus longtemps, même lorsque Hars leur promet une récompense conséquente. Les PJ seront-ils plus compréhensifs ? Suivant la profession et le grade des personnages, leur influence sur le groupe sera plus ou moins importante. Riger profitera de son grade pour interdire aux personnages d'aller provoquer les pirates. Au pire, les rescapés arrivent à un compromis : les volontaires ont six heures pour libérer les prisonniers et revenir à la frégate ensuite. C'est le temps nécessaire à ceux qui restent pour réparer un véhicule civil modifié à l'aide du matériel de la frégate. Au mieux, le groupe entier s'engage à aider Hars dans sa tentative.

Mission de sauvetage

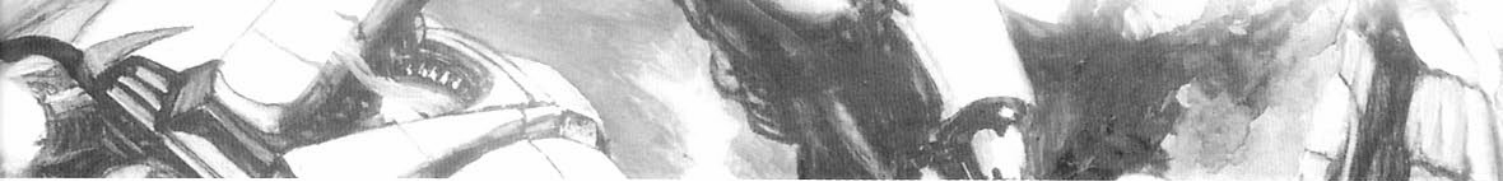
L'épave est séparée d'un kilomètre de la station. La frégate dispose encore de huit drones (deux drones porte-charges, six drones propulseurs).

La base pirate est installée dans la première caverne.

Les forbans ont investi les bâtiments de la communauté et profitent du matériel et de la nourriture stockée sur place. L'entrée

n'est pas surveillée car les pirates sont afférés à réparer les véhicules ou à soigner les blessés si les PJ se sont décidés rapidement. Sinon il y a quatre pirates (deux plongeurs, deux autres sur un scooter) en faction. Hars connaît tous les accès secrets qui débouchent dans la caverne, après un passage dans des boyaux étroits. Il faut approcher le complexe sans se faire remarquer par les pirates. Suivra ensuite une opération d'infiltration discrète du complexe. Hars leur fera emprunter le circuit de ventilation et d'épuration des eaux pour évoluer plus discrètement. Devant la salle où sont enfermés les prisonniers, il y a trois pirates en train de jouer aux cartes. C'est le dernier obstacle avant l'objectif. Là aussi, les PJ doivent agir très vite s'ils ne veulent pas que les trois gardiens sonnent l'alerte. Selon les cas, ils repartiront soit aussi discrètement qu'ils sont venus, soit avec des pirates à leurs trousses. Suivant l'intérêt de vos joueurs, la durée de cette scène d'infiltration variera.





Fuite vers la clarté

Une fois les prisonniers libérés, il faut fuir. Hars insiste pour que tous les prisonniers prennent des combinaisons, ce qui oblige le groupe à s'aventurer jusqu'aux vestiaires des plongeurs. Gare aux rencontres ! Hars les entraîne ensuite en direction de la surface, après être sorti de la caverne par l'une de ces étroites galeries. Arrivé à moins de cent mètres de la surface, l'agent emprunte une faille, une bande de mer dans la terre. Cette faille s'enfonce sur plusieurs kilomètres et finit par rejoindre un lac où flottent les deux îles. Pendant ce trajet, il est fort probable que les PJ soient attaqués par des créatures amphibies. Autre désagrément, les prisonniers qu'ils ont secourus sont faibles et il n'y a pas assez de drones propulseurs pour tous. L'un des intérêts dramatiques de cette scène est de placer les PJ dans la situation de protecteurs pour Hars, que ses blessures affaiblissent, mais surtout les enfants. Testez leur courage en faisant surgir un requin des enfants par exemple.

Lumière sur la communauté

Cette station cachée avec sa communauté si particulière peut être le lieu d'une campagne. Si le scénario ne convient pas à votre groupe d'aventuriers, la description de Luxia pourra vous servir d'aide de jeu.

Structure

La station est creusée dans la paroi, à près deux mille mètres de la surface, à deux jours d'Adélaïde.

Luxia est cachée dans de vastes cavernes sous-marines (des demi-sphères de six cents mètres de rayon) où des complexes sous-marins ont été construits. Il y a trois cavernes reliées entre elles par des goulots longs d'une centaine de mètres. La première caverne est un passage obligatoire pour tous les véhicules pénétrant dans les lieux. Elle sert d'entrepôt et d'embarcadere pour les véhicules les plus lourds, car au sein de Luxia on se déplace à la nage ou grâce à des scooters. Des accès discrets à l'usage des guetteurs relient la première caverne à l'extérieur. C'est ici que sont postées les forces militaires de Luxia. La deuxième caverne regroupe la majorité des habitations. Deux galeries permettent de descendre jusqu'aux mines de cyclast. Seule l'une de ces dernières est exploitée, par souci d'économie. Enfin, la troisième caverne abrite un petit complexe servant d'habitation et de laboratoire. Près du plafond s'ouvre un énorme tunnel qui remonte vers la surface. Celui-ci débouche dans un énorme lac d'eau de mer, à plusieurs kilomètres de la côte. Deux énormes bulles transparentes issues d'une technologie oubliée ont été installées sur des îles artificielles. Elles permettent la culture de végétaux et de profiter de la lumière.

Chacune mesure trois cents cinquante mètres de diamètre pour quatre-vingts mètres de hauteur à son point culminant. L'une d'elle est consacrée entièrement à l'agriculture, la seconde est partagée entre un jardin et des champs. Les cultures ont été surélevées de trois mètres. Sous les champs, des habitations ont été construites. Ce sont des pièces carrées avec le confort minimum, qui possèdent toutes des ouvertures au plafond permettant de profiter de la lumière du soleil sans trop entamer la surface cultivée. Afin d'augmenter cette

LUXIA

Deux frégates qui transportaient des individus féconds en provenance de la Ligue Rouge furent rattrapées par un petit groupe de soldats prêts à tout pour retrouver leurs familles. La chance leur permit de réussir à prendre les bâtiments d'assaut. Afin de fuir à jamais les combats, les familles libérées s'enfuirent au loin, à bord des véhicules hégémoniens. À l'aide de l'armement de bord, ils percèrent une paroi afin d'ouvrir deux cavernes. Puis ils sabordèrent les frégates, après en avoir ôté le matériel. Luxia fut fondée en 372. Presque cent ans plus tard, dans la troisième caverne nouvellement ouverte, des mineurs découvrirent les trois fameuses bulles, faites dans une matière transparente très résistante. L'idée de vivre à la surface vit très vite le jour. Les travaux débutèrent en 469.

Latitude : 65° Nord ; **Longitude :** 65° Ouest

Profondeur : -1933 mètres et 0 mètre.

Population : 1800

Population féconde : 34 % ; **population mutante :** 7 %

Type de communauté : trois complexes.

Gouvernement/dirigeant : Conseil citoyen / Arden Eussa VI.

dernière, la communauté projette la mise en place d'échafaudages, destinés à la culture en terrasses, ce qui provoque l'affaissement des îles. Les techniciens se penchent actuellement sur le problème.

Vie communautaire

La communauté est dirigée par une femme, Génia, aidée dans sa tâche par un conseil rassemblant toutes les personnes souhaitant s'impliquer dans la politique communautaire. La vie est assez plaisante et les habitants de Luxia connaissent beaucoup moins de contraintes qu'à l'extérieur. En ce qui concerne les personnes fécondes, elles sont protégées mais restent libres de choisir leur voie. Peu optent pour une carrière trop dangereuse, conscientes de leur rôle fondamental. On les respecte sans exagération. Les enfants sont regroupés dans la seconde caverne pour les surveiller, mais ils sont libres de leurs mouvements en dehors des heures d'enseignement. Il sera donc possible aux PJ d'en rencontrer dans les couloirs et même de jouer avec eux. L'attitude vis-à-vis des personnes fécondes et des enfants montrent la liberté dont jouissent les habitants de Luxia.

Espoir

Le maître mot est la liberté et le respect d'autrui. Les ressources et les labeurs sont partagés équitablement. La communauté est soudée autour d'un même projet : parvenir un jour à tous vivre à la surface. La lumière est selon ses habitants source de tous les bienfaits. L'exposition à la lumière solaire dans le jardin est d'ailleurs prescrite aux malades.

Partager la lumière est le point de dissension le plus important dans cette communauté égalitariste – en période calme, il y a des réunions tous les mois à ce propos. Le conseil des citoyens a été établi à la demande de toute la communauté, un système codifié déterminant le temps imparti à chacun pour aller à la surface. Les heures supplémentaires, le fait d'avoir des enfants ou des responsabilités sont pris en compte. Le système est complexe et ses critères régulièrement modifiés. Les plus vieux habitants et les enfants ont une place à part. Les personnes âgées vivent à la surface constamment si tel est leur choix.

Extérieur

Luxia n'est mentionnée sur aucune carte. Elle est restée inconnue de tous jusqu'à l'arrivée des pirates. Pour s'approvisionner à l'extérieur discrètement, des agents de Luxia se font passer pour des marchands voyageurs ou des mercenaires. La communauté compte deux agents à Horn, un à Orca, deux à Adélaïde et un dernier à Chiloe et Valades. Ce sont des personnes fidèles qui officient pendant une dizaine d'années avant de prendre une retraite bien méritée à Luxia. La station exporte de temps en temps du cyclast de bonne qualité et des produits de l'agriculture - denrées rares qui assurent les fonds nécessaires à l'achat du minimum vital.

Luxia n'accueille que très rarement de nouveaux membres. Ce sont les agents de la station qui les sélectionnent. Un agent amène rarement plus de dix personnes dans toute sa carrière. La palme revient à Hars, le marchand ambulant, qui a accueilli douze personnes dont deux individus féconds. Avant d'être accueillis, les nouveaux membres subissent la sélection des agents dans leur station d'origine ; puis celle du conseil, en particulier de Génia qui n'hésite pas à utiliser son don pour s'assurer de leurs intentions.

Quelques personnages importants

Génia. Une femme sportive (trente-cinq ans). Elle a toujours le crâne rasé, dévoilant une cicatrice profonde sur le haut du front. Elle arrive à mener de front la gestion de la station sans grande difficulté – et en temps de paix, à s'impliquer beaucoup dans l'éducation de ses deux jeunes enfants et à entretenir une relation amoureuse discrète (elle est veuve depuis sept ans). Une femme charmante qui transmet son enthousiasme et sa pugnacité aux habitants. Elle possède le don Polaris, qu'elle contrôle mal (Maîtrise du Polaris niv 3, Contrôle mental 3 et Lames psychiques 2). Elle n'utilise ses pouvoirs que rarement et uniquement pour la sécurité de la station. Archétype de docker (cinq ans) et de diplomate (dix ans).

Actum. C'est un techno-hybride, ex-combattant hégémonien. Il a rejoint la station il y a une vingtaine d'années. Il se fait vieux mais garde de bons réflexes. Sa gorge déformée ne lui permet plus de parler. Il a un ordinateur de poignet avec un traducteur vocal pour s'exprimer. Il enseigne aux enfants tous les secrets du milieu marin. Archétype du techno-hybride (vingt-deux ans) mais réduire les caractéristiques Agilité et Résistance de 4 points, Rapidité de 5 points et Force de 3 points du fait de la vieillesse.

Hars. Un homme d'une quarantaine d'années, athlétique, les cheveux longs toujours maintenus par sa casquette fétiche (il est prêt à rebrousser chemin pour la récupérer malgré le danger). Marchand habile, agent discret et recruteur talentueux, c'est le meilleur élément de Luxia à l'extérieur. C'est le seul qui ait dépassé les dix ans de service. Non pas que la lumière ne lui manque pas, mais sa fonction est un véritable sacerdoce. Il peut être expéditif et sans pitié pour défendre Luxia. Archétype d'agent (quatorze ans), plus des talents de marchand.

Veldan. Le meilleur pilote de la station. Il est prétentieux et montre beaucoup de mépris pour la plupart des habitants. De ce fait, il est assez isolé. Il risque de se montrer jaloux face à des PJ trop talentueux. Archétype du pilote (neuf ans).

Zaikbar. Le chef de la sécurité. Homme jovial, fils d'un barman sur Équinoxe, il en a gardé le goût du cocktail. Il possède un bar dans la deuxième caverne. C'est l'amant de Génia mais il ne pourra jamais lui offrir d'enfants, ce qui le rend amer. Il peut se montrer véhément si un personnage montre trop d'intérêt pour la dirigeante du conseil. En dehors de cela, il est efficace dans son travail et populaire dans la station. L'archétype du soldat (quatorze ans), avec quelques talents de l'archétype barman.

Dernière action d'éclat

Une fois à l'abri, les PJ vont découvrir la station d'un rapide coup d'œil. Ils ont à peine entraperçu les bulles qu'il leur faut descendre. En chemin, on leur expose la situation. Le couloir entre la première et la deuxième caverne s'est effondré. La communauté a très peu d'armements, et l'aide des personnages est indispensable. Les derniers revers poussent les pirates à accélérer les choses. À l'aide d'explosifs, les pillards se font une ouverture vers la seconde caverne. Avant que cela n'arrive, les personnages et leurs éventuels compagnons sont inclus dans le plan de Zaikbar. Guidé par Actum l'hybride, un petit groupe empruntera un tunnel souterrain secret qui débouche sur la paroi extérieure. De là, le groupe commando attendra le moment propice pour attaquer les pirates dans le dos. Tous les PJ ne sont pas forcément dans ce groupe, les autres prendront part à la défense de la station selon leurs compétences.

Ce sera le dernier assaut. L'effondrement de l'amas de pierres qui condamnait le passage entre la première et la seconde caverne à cause des explosifs sera le signal de l'ultime charge. Pirates et habitants de la station vont s'empoigner dans une bataille féroce où il faut tuer ou être tué. À peine l'adversaire s'effondre-t-il qu'il faut se jeter sur le suivant. Au final, les défenseurs remporteront la bataille, poursuivant même les fuyards avec acharnement.

Conclusion

La joie d'avoir survécu est vite remplacée par la tristesse, en faisant le compte des morts. Les blessés sont rapatriés dans les complexes. Rapidement, la question du devenir des PJ se pose. En effet, les membres de la communauté tiennent absolument à garder secrète l'existence de Luxia. Les plus radicaux veulent les éliminer, d'autres souhaitent les laisser libres d'agir selon leur cœur, la majorité est indécise. La décision finale dépendra beaucoup des relations qu'auront nouées les PJ avec Hars et avec les habitants en général dans les jours qui suivront le combat. Certains des compagnons des aventuriers sont prêts à divulguer l'emplacement de Luxia, c'est le cas du médecin et du lieutenant Riger s'ils ont été entraînés dans l'histoire.

À vous de décider du destin de la communauté. Sera-t-elle découverte par les secours envoyés depuis Adélaïde ? Les PJ seront-ils enfermés et obligés de s'enfuir avant de se faire exécuter ? À moins qu'ils ne soient "condamnés" à rester à Luxia ? Alors que le médecin est prêt à vendre la localisation de Luxia, Jessica et Allen garderont le secret, Julia Kardys voudra intégrer la communauté.

Si Luxia reste une station cachée, elle pourrait devenir une halte pour les PJ. S'impliqueront-ils alors dans le développement de la station ? Ils obtiendraient alors leur concession ensoleillée.

Auteur : Gaël Oizel
Relecture technique : Philippe Tessier
Illustrations : Thierry Masson

PNJ et matériel

Les compagnons des personnages :

Allen. C'est un pilote de vingt-cinq ans. Originaire de l'Union Méditerranéenne, c'est un jeune téméraire. Son enthousiasme et son positivisme frisent parfois le ridicule. Il a le don pour remonter le moral par son sourire franc et ses dents encore blanches malgré la mixture qu'il fume. Il est partant sur tous les coups, surtout lorsqu'il s'agit de sauver la veuve et l'orphelin ! Reportez-vous à l'archétype du pilote (six ans d'expérience).

Jessika Reckard. Elle est très discrète sur ses origines. Combattante des souterrains, pilleuse de ruines et enfin mercenaire. C'est une femme désabusée et solitaire âgée de quarante-quatre ans. Ses nombreuses cicatrices sont les seuls indices d'un passé violent. Malgré son âge, elle n'est pas dépourvue d'un certain charme. Elle n'attend rien de personne et ne fera rien gratuitement. Archétypes du combattant des souterrains (six ans), pirate (sept ans), soldat (douze ans).

Roméo et Becky. Roméo est un technicien d'une quarantaine d'années originaire de Valadès. Il a la fâcheuse habitude de toujours siffloter, voire de chanter à tue-tête. Cela devient vite énervant et c'est tout simplement risqué dans certaines situations qui nécessitent de la discrétion. En dehors de cela, c'est un technicien très compétent. C'est pour la paye importante qu'il s'est engagé, sauver des inconnus est donc incompréhensible pour lui. Archétype de technicien (dix-neuf ans). Beck est sa jeune sœur, elle a suivi la même voie que lui, sauf en ce qui concerne le chant. Elle a beau-

coup de charme - même dans son bleu de travail taché de cambouis - mais Roméo veille...

Drad. Un médecin déclinant de trente-cinq ans. Il a été médecin dans de nombreuses petites stations. Il souhaite s'établir et pensait qu'il serait à l'abri dans la frégate. Il regrette maintenant... Il le répète d'ailleurs souvent. Il faudra le secouer régulièrement car il perd ses moyens. Remarque : il est capable de trahir le groupe s'il pense pouvoir négocier sa sécurité avec les pirates. En dehors de cela, il se garde un minimum de matériels de soin pour lui au cas où... Archétype du médecin (onze ans).

Erouald Riger. Lieutenant commando sous-marin. Officier de la Ligue Rouge originaire de Chiloe. Il a gardé de grands idéaux chevaleresques, malgré ses années au sein de l'armée. Il a une haute idée des devoirs du soldat. En tant qu'officier le plus gradé, il a pour mission de ramener ses hommes vivants à Adélaïde (même si c'est aussi son devoir de soldat de secourir les innocents). Les personnages pourront influencer sur sa décision s'ils se montrent convaincants. Si les PJ le décident, l'officier fera tout son possible pour sauver la famille et défendre la station. Il est prêt à perdre la vie pour une juste cause. Archétype commando sous-marin, grade : lieutenant (treize ans). Il sait aussi piloter un véhicule sous-marin.

Julia Kardys. Une femme sans charme, de trente et un ans, originaire d'une station de l'Hégémonie. Malgré son statut de femme féconde, elle a réussi à s'enfuir grâce à l'aide d'un agent de la Ligue. Elle l'a tué par la suite en découvrant le sort que lui réservait sa patrie d'accueil. Recherchée par les deux plus grandes nations sous-marines, elle est devenue un pirate pour disparaître de la circulation. Elle a vite été dégoûtée par leur méthode et a rejoint la station d'Horn où elle a intégré les forces de sécurité. Elle voue une haine farouche aux pirates et aux services d'espionnage des grandes nations. Elle sera sensible à la situation du couple et de leurs enfants, prisonniers des pirates. Archétype d'agent (deux ans), pirate (trois ans), milicien (six ans).

Les véhicules et les drones sont dans le *Kit de survie*, les archétypes dans le livre de base.

Palestinalied

Ce scénario pour la nouvelle édition de Mage peut être joué par des débutants et servir d'introduction à une campagne. Pour les personnages plus chevronnés, il peut être un état des lieux après la guerre de l'Ascension et montrer qui sont les véritables vainqueurs de cet affrontement : les Nephandi.

Du allerst lebe ich mir werde,
Sitt min sündic ouge siht
Daz reine lant und ouch die erde
Den man sô vil êren giht.
Mirst geschehen des ich ie bat,
Ich bin kômen an die stat
Dâ got menschlichen trat.

...
Palestinalied
Walter von der Vogelweide
(1170-1230)



Synopsis

Un vent de folie souffle sur le Royaume de Zura. Voici le prix que doivent payer les imprudents et les rêveurs après la guerre de l'Ascension. Les joueurs pourront-ils remettre de l'ordre dans tout cela ?



Introduction

Tout commence par un message que les personnages reçoivent d'un ami, de leur Mentor, de leur maître à penser ou d'une source anonyme : regardez CNN dans dix minutes. Le média, contrôlé par le Nouvel Ordre Mondial, fut parfois piraté par quelques adeptes du virtuel (à l'époque où ils pouvaient encore pavoiser un peu). Les télévisions câblées s'allument donc sur les nouvelles nationales et plus particulièrement sur les faits divers. Les personnages devraient relever deux d'entre eux. Le premier annonce qu'une mini-tornade a ravagé une petite région boisée au cœur de l'état de Washington, à quelques kilomètres au sud de la frontière canadienne, non loin de la ville de Marblemount. Le plus étrange, c'est que malgré les pluies automnales incessantes, aucune tornade n'a été signalée dans la région depuis plusieurs décennies. Surtout des tornades localisées au point de coucher des arbres centenaires de façon circulaire, sur un rayon parfait de cent mètres ! Des experts ont été dépêchés sur place, mais déjà le phénomène a fait une victime. En effet, un original arrivé depuis peu, un artiste du nom de Cliff Vannier (originaire du Canada), rendu fou par l'aspect extraordinaire de l'affaire est descendu dans la rue, armé, pour prêcher et annoncer la fin du monde et la venue du Léviathan. À l'instant où le shérif a voulu lui prendre son fusil, l'homme l'a braqué sur la foule en hurlant et a été aussitôt abattu.

Note : des images de la mort de l'illuminé illustrent le propos neutre du présentateur, mais quiconque regarde le reportage peut sentir qu'il y a un problème de nature magique sur place (l'utilisation de la Sphère du Prime peut s'avérer utile, par exemple). Et surtout, en regardant bien (si les personnages ont pensé à mettre en marche les magnétoscopes), il est possible de voir que l'homme avait posé, derrière lui, une pancarte ornée du symbole des Verbenas ! Le présentateur enchaîne aussitôt sur des résultats sportifs et dans les éditions suivantes du journal, ces nouvelles auront été supprimées (NWO oblige).

Il se passe quelque chose de grave à Marblemount et l'Avatar des Mages va les titiller suffisamment pour qu'ils s'intéressent à cette histoire.

Une ville tranquille

C'est le moins qu'on puisse dire. Marblemount est une ville industrielle (de quinze mille âmes) tirant ses ressources de quatre activités. La première est la coupe du bois. Trois scieries travaillent sept jours sur sept et appartiennent à Joachim Robinson, le maire. Les équipes montent dans les forêts avoisinantes et exploitent une dizaine de carrières (le terme employé pour les zones à déboiser). La seconde et la troisième sont liées, puisqu'il s'agit de la pêche au saumon et du tourisme montagnard. La dernière, la plus nouvelle, est l'ouverture, par Robinson, d'une station de ski au nord du village et d'un complexe hôtelier dernier cri. Globalement, il n'est pas difficile de deviner qui contrôle l'ensemble de la ville économiquement. Le maire est en place depuis trente années, remplaçant son père et son grand-père avant lui. On le dit paternaliste, manipulateur, conservateur mais en ce qui concerne cette histoire, c'est une fausse piste en or. Malgré tous ses défauts, l'homme n'est impliqué en rien dans le drame qui secoue sa ville.

En faisant jouer quelques relations, il est possible d'en savoir plus sur les aspects occultes de Marblemount. En premier lieu, Cliff Vannier est effectivement un Verbena ayant entraîné un certain temps dans les associations comme la Wicca et des églises peu orthodoxes. Sa réputation chez les mages n'était pas très bonne puisqu'il a été considéré un moment comme une sorte de gourou profiteuse. Personne ne l'avait plus vu depuis une dizaine d'années et nul ne sait ce qui a pu le pousser à avoir une telle crise de folie.

Ensuite, quelques Onirologues confirmeront que la région a sans doute été sous le contrôle des garous pendant des siècles et que les cârns doivent y être nombreux. Impossible de les localiser avec précision, mais le coin a toujours été important d'un point de vue mystique.

Et si...

Certains de vos joueurs appartiennent aux Conventions. Vous jouez avec l'EXCELLENT Guide to the Technocratie ? Alors les mages de votre Amalgame peuvent aussi savoir que le Nouvel Ordre Mondial a soudainement porté une certaine attention à ce petit village, au point d'envoyer une équipe. Pourquoi ? Car il semble que des nodes importants se soient déliés lors de la fameuse tornade et que d'autres se seraient formés. Sont-ils plus puissants ? Exploitable ? Pourquoi ce changement ? Les Conventions veulent en savoir plus.

Enfin, il ne semble pas qu'il y ait de Chantry connue dans la région, ni de mage installé, peut-être à cause des rumeurs d'une certaine activité lupine (ce qui est faux car les rares garous locaux ont été exterminés par les bûcherons au début de ce siècle).

Le drame de l'échec scolaire

Quel que soit le temps que prennent les personnages pour se rendre dans le village, quand ils arrivent, c'est l'effervescence. La police est sur les dents, la population semble choquée, des adolescents pleurent dans les bras de leurs parents et les ambulances hurlent à tout va. Les journalistes de plusieurs grandes chaînes commentent le drame horrible qui vient de se dérouler dans le collège Stuart Robinson. Un couple de jeunes gens, inconnus de la région, est entré dans l'établissement, arme en main. Sans motivation apparente, ils ont tiré sur les élèves, tuant six d'entre eux et blessant une vingtaine d'autres. Les témoins affirment que les *mass murders* semblaient absents alors qu'ils tiraient. Le jeune homme a été abattu par un élève qui allait à l'école armé, mais sa complice a réussi à prendre la fuite, échappant à la police et aux barrages routiers avec une "chance insolente". Deux heures après le drame, un portrait robot montrera le visage d'une jeune femme aux cheveux noirs et aux yeux cernés. La police a reçu l'ordre de tirer à vue et les autochtones patrouillent dans les rues pour la retrouver (et la lyncher, ils ne s'en cachent pas).

Au milieu de ce tumulte, les personnages peuvent mener leur petite enquête, mais la police risque de les trouver un peu trop curieux. Gare aux infractions à Marblemount ! Voici les différentes pistes exploitables dans cette affaire. Ensuite nous verrons qui, dans la ville, enquête aussi et les événements qui vont l'animer durant les quatre jours à venir (à partir de l'arrivée de la cabale).

Et si... la milice locale n'aime pas les étrangers qui fouinent

Quelques autochtones sortent des bars, éméchés mais surtout armés pour faire justice. Ils peuvent s'en prendre à un clochard, un jeune qui rentre chez lui ou plus simplement aux personnages qui traînent la nuit. Le shérif interviendra le cas échéant mais ne retiendra pas les poivrots pour calmer les esprits.

Bois humide et tôle rouillée

Parmi les pistes possibles, il y a la forêt (et surtout la zone dévastée par la fameuse tornade). S'y rendre n'est pas aisé. Les guides peuvent (contre rémunération), y amener des promeneurs, des curieux ou des journalistes sans poser trop de questions. Sur place, effectivement, le spectacle est assez surprenant. Les arbres semblent avoir été couchés dans le sens des aiguilles d'une montre sur une parfaite circonférence. Une petite vision umbrale de la chose ou l'utilisation intelligente de la Sphère du Prime permet de découvrir qu'il y a eu une grande concentration d'énergie magique ici, mais que toute la Quintessence est à présent dispersée. Un autochtone confirmera que le coin est réputé hanté (il utilisera plutôt le terme "étrange" pour caractériser l'endroit). Les jeunes y viennent parfois pour y trouver le frisson. Les premiers arrivants après la tempête n'ont rien remarqué de particulier et depuis, plusieurs journalistes ont ratissé les environs vainement. Un Mage alliant occultisme et Entéléchie supposera que si node il y a eu ici, non seulement il n'était pas naturel mais en plus, il présentait un réel danger pour la stabilité de la réalité.

Autre lieu important, la chambre d'hôtel de Cliff Vannier. La police est déjà passée par là, car après quelques heures, il apparaît que les jeunes tueurs étaient arrivés en même temps que l'artiste et qu'ils avaient des chambres mitoyennes dans l'hôtel. Il y a donc au mieux des scellés, au pire des policiers en faction. L'analyse de l'eau (qui pourrait expliquer la folie), n'a rien donné. Tout ce que le shérif et le FBI pouvaient prendre a été emporté au poste. Le gardien de l'hôtel, un vieil alcoolique raciste et haineux, a refusé de parler au FBI.



L'histoire en quelques mots

Marblemount était un village indien au cœur d'un réseau de nodes très puissants, protégés par quelques garous mais surtout par des Onirologues. La configuration des flux de Quintessence permettait d'avoir une ouverture sur les royaumes d'horizon plus simplement que n'importe où ailleurs (le village n'est qu'à quelques kilomètres d'une petite ville théorique du nom de Twin Peaks.). Les occidentaux remplaçant les anciens propriétaires des lieux, les nodes furent cachés puis redécouverts dans les années soixante par des Verbena qui en firent un lieu de culte hippy, loin des tumultes idéologiques de Frisco. Ils ouvrirent une porte sur un Royaume d'Horizon qu'ils créèrent eux-mêmes, baptisé Zura (du nom d'une ville au Sud des Contrées du Rêve). Les aléas de la vie firent que les sorciers quittèrent à leur tour Zura, Cliff Vannier en étant le dernier gardien. Animé par l'envie d'enseigner dogmatiquement la Magie, il constitua une Cabale et une Chantry. Aidé par un Cultiste du nom de Delvin Oxbow, il fonda une école très discrète mais dut la quitter suite aux manigances de Delvin. Ce dernier se comporta alors en tyran et fit fuir tous les mages qui le pouvaient. Zura la grande était devenue son œuvre et sa perte. Puis la guerre prit fin et le goulet se renforça au point que les portes du Royaume furent fermées. Delvin pouvait sentir son domaine de l'autre côté de la réalité mais ne pouvait plus y accéder. Son orgueil attira l'attention d'un Nephandus, Lord Relvon (Simon Relvon dans le civil), qui lui proposa une solution pour retrouver son paradis perdu : la drogue. Par l'extase, il prétendit que Delvin pourrait décupler ses capacités, mais c'était un piège pour le Cultiste. Bientôt le Mage et le Widderslaine tentèrent d'ouvrir une porte sur Zura (c'est ce que pensait faire Delvin) mais furent interrompus par Vannier et deux de ses jeunes élèves. Le Verbena, alerté par les changements de son ancien node, est intervenu à temps (provoquant la tornade) mais a payé l'usage de la magie vulgaire de sa santé mentale (et fut abattu lors d'une crise de folie). Ses deux élèves, Maxwell Cardigan et Sigrid Campbell furent aussi frappés par le retour de Paradoxe. Le premier meurt au moment où les personnages arrivent à Marblemount, la seconde, seule capable d'expliquer de ce qui se passe, est incarcérée. Pendant ce temps, Lord Relvon prépare son esclave à une seconde tentative pour ouvrir une porte, lui promettant un retour à Zura mais orientant l'ouverture vers les enfers d'un labyrinthe Nephandus...

Il n'aime pas les fédéraux, ces fonctionnaires corrompus au service de Washington DC. Cliff Vannier n'était pas vraiment un inconnu en ville, ça il pourra le dire. Même s'il avait changé, certains l'avaient reconnu...

À l'époque, il vivait à la tête d'une petite communauté New Age en banlieue, non loin de la forêt. Il la gérait avec un certain Delvin Oxbow et ils avaient une quinzaine de disciples. Un jour, Vannier a disparu avec la caisse et Oxbow a dû rembourser tous les créanciers, renvoyant ses élèves les uns après les autres (et perdant sa source de revenus principale). Tous sont partis de la ville sauf un : Richard Robinson, le neveu du dirigeant de la ville, la bête noire de la famille. Il a mal vécu sa séparation de son guide spirituel. On le protège de lui-même dans une aile isolée de la demeure des Robinson. Un incendie a ravagé la ferme où le gourou esseulé vivait en



ermite (on a soupçonné Richard). Depuis, il erre, vivant dans la rue ou retournant parfois dans les ruines de sa maison. On ne peut pas le manquer, c'est un homme portant la gabardine crasseuse. Si les personnages cherchent à en savoir plus dans la presse locale, ils n'apprendront rien. Par contre, la secrétaire de rédaction aime à raconter tous les potins qu'elle ne peut autoriser dans sa feuille de chou. Or donc, lorsque le feu a ravagé la ferme de Vannier/Oxbow, les pompiers ont retrouvé un tas d'objets rituels assez étranges (des couteaux, des calices, des bougies) mais aussi des restes de drogues dans des bocaux. La police n'a jamais rien pu prouver car tout était calciné et Oxbow venait déjà de tout perdre, ce qui était une punition sévère. Par contre le shérif a fait discrètement fouiller le jardin, au cas où, mais il n'a fait aucune découverte macabre.

Dans la ferme en question, il n'y a que des ennuis à trouver. Le propriétaire malheureux n'y est pas, par contre les hommes du shérif y passent de temps en temps. Leur chef a l'intuition que la tuese du collège pourrait s'y rendre. Il sait que les jeunes étaient arrivés dans le même hôtel que Vannier, au même moment, et cherche des liens de cause à effet. Du coup, ses hommes ont ordre d'arrêter quiconque fouine trop dans le coin (les pancartes indiquent bien que c'est une propriété privée).

Voilà, à l'arrivée des personnages, tout ce qu'ils peuvent apprendre. À présent, voyons qui ils peuvent croiser pendant leur début d'investigations.

Who's who

Le personnage que les Mages vont rencontrer en premier est probablement le shérif. Son rôle dans l'histoire va se limiter à celui d'un trouble-fête qui intervient généralement quand il ne le faut pas. Il est épaulé dans sa fonction par une dizaine d'adjoints (dont cinq venus d'autres villages pour lui prêter main-forte). Leur quotient intellectuel est assez proche de celui d'une huître mais ils ne font que suivre bêtement les ordres. Plus problématique, la présence du FBI va sûrement entraver la progression de l'enquête. Deux personnes incarnent l'agence fédérale. L'agent spécial Antoine Carter, un arriviste qui vise le poste de directeur de section et qui est prêt à tout pour y arriver (même trouver des faux coupables), et Charles Worth, chef de la brigade d'intervention rapide fédérale, un homme carré,

intelligent, prévoyant et, surtout, membre du Nouvel Ordre Mondial. Son bras droit, Clyde, est une H.I.T. (CHASSEUR) dernier modèle, prête à massacrer tous les mages qu'elle prend en chasse (*search & destroy*). Autant le premier est aveuglé par son ambition mais peut être manipulable, autant le second est d'un abord plus simple mais cela lui permet de mieux manipuler les gens. Les deux sont présents suite au massacre du collège et quadrillent la région pour retrouver la fuyarde.

Cette dernière, justement, est toujours en ville. C'est une Mage Excavée, une élève et disciple de Vannier (voir l'encadré : L'histoire en quelques mots), répondant au nom de Sigrid Campbell. Canadienne d'origine, son nom ne sera connu de la police qu'une journée après le massacre. Elle se cache dans un entrepôt de la scierie au nord de la ville et espère voler une voiture ou un scooter pour repasser la frontière au plus vite. Le problème c'est qu'elle a subi un contre-coup du Paradoxe qui l'a transporté dans un monde de cauchemar où tout pourrit, se nécrose et l'attaque. La Sphère de Correspondance peut aider à la localiser avant la police. Le lendemain midi de la fusillade (c'est-à-dire 24 heures après l'arrivée des personnages), elle sera retrouvée par des bûcherons qui vont la passer à tabac avant de la livrer à la police (traversant la ville sous les huées et les crachats comme au temps des sorcières. Un avatar d'Onirologue ou de Verbena ne devrait pas apprécier le spectacle).

Et si... Gaïa a mal Ce n'est jamais bon

Si vous jouez en *cross-over* avec *Werewolf*, vous aurez sans doute déjà supposé que des garous traînent dans le coin (à vous de choisir parmi les clans indiens) et ne doivent qu'avoir moyennement apprécié la modification de la trame magique et la tornade. Pour eux c'est un sacrilège et tous les mages qui passent à portée de leurs crocs doivent avoir un sérieux alibi.

Si elle est retrouvée avant, son discours sera assez agressif et délirant (elle est comme un Massac... heu... un Exterminateur, elle voit des mort-vivants partout). En utilisant la Sphère du Psyché (ou en parlant avec elle en évitant de la fâcher), il est possible d'apprendre qu'elle est venue avec son Maître spirituel, Vannier, pour empêcher une catastrophe. Elle n'a jamais su le nom de ses adversaires, mais elle sait qu'ils étaient dans les bois, sur les lieux de la tornade, et qu'ils étaient deux. Quand ils sont arrivés sur place, il y avait une grande concentration de Quintessence au point que la réalité semblait s'effondrer. Le trio a, sous les ordres de Vannier, redirigé les énergies du node vers le ciel, pour contre-carrer tout acte magique. Sigrid a alors vu une brèche dans la réalité, donnant sur une scène infernale de corps écorchés, remuant au rythme d'une orgie organique. Maxwell Cardignan, son frère de magye, n'a pas supporté la vision et a cédé. Le Paradoxe les a alors frappés de plein fouet, mais l'acte magique a bel et bien été annulé. Vivant dans l'horreur depuis, elle est paranoïaque, suicidaire, terrifiée et à deux doigts d'utiliser une dernière fois sa magye pour tout envoyer valser. Elle n'a confiance en personne et chercha à fuir, même si on l'aide. Une fois entre les mains de la police, elle reste une journée au poste avant d'être transférée à Frisco (pour échapper à la foule officiellement, officieusement pour finir dans un cachot du NWO avec un numéro tatoué sur son crâne rasé). Mais tout ne va pas se passer comme ça, car...

Sigrid Campbell

Fuyarde excavée

Description : une jeune femme de vingt ans, tremblante et pâle. Elle semble fragile, mais peut passer des pleures à la colère (et à la violence) en quelques secondes. Elle n'a plus sa raison et, si elle survie à cette affaire, il lui faudra plusieurs années, protégées dans une Chantry adaptée (un hospice du Chœur Céléste par exemple) pour s'en remettre et retrouver la paix.

FOR 2	CHA 1	Perc 2
DEX 2	Mani 2	Intel 1
VIG 1	Appa 1	Astu 2

Bagarre 2, Rue 3, Esquive 4, Vigilance 3, Armes à feu 2, Conduite 2, Furtivité 3, Survie 4, Occulte 3

Sphères : Correspondance 1, Entropie 2, Psyché 1

Santé : Blessure moyenne en début de scénario, Blessure grave après son évasion

Subi le Paradoxe tout le temps, plus de Volonté.

Phrase typique : "Je suis déjà morte. Pourquoi parlez-vous à une morte ?"

Mage

Devil inside

Il reste les deux principaux larrons de l'histoire à étudier. Le premier, les mages devraient en avoir rapidement entendu parler, se nomme Delvin Oxbow. C'est un membre du Culte de l'Extase qui passe son temps entre l'alcool et la drogue. C'est lui qui a modifié le node de la région pour en créer un autre. L'expérience l'a rendu faible et il vit dans une caravane abandonnée sur un terrain vague. Il n'a plus aucune volonté propre et peut, au mieux, traîner dans les rues à la recherche d'une seringue à rêver. Parfois, il perd les pédales et tente d'ouvrir une porte sur son ancien royaume d'Horizon, mais en vain. Si on lui demande ce qui se passe dans cette ville, il explique qu'il vivait là en paix et que son ami Vannier est venu avec ses complices pour le chasser. Ils ont mutilé l'équilibre magique local pour en prendre le contrôle mais la puissance du node était telle qu'ils ont été submergés et en ont perdu la raison. Pour lui, il n'y a plus rien à faire dans cette ville, si ce n'est attendre que la Technocratie vienne l'éliminer. Il joue les épaves mais sitôt seul, il va voir son mentor, Lord Relvon, pour lui faire son rapport. C'est un mage plus puissant qu'on pourrait le penser en le regardant chanceler à chaque pas. Le défi est une grave erreur.

Mais la source du mal se niche à l'hôtel où était descendu Vannier et sa cabale. Il se cache sous la forme d'un ingénieur forestier au service de l'industriel/notable/maire Joachim Robinson. Expert dans l'exploitation du bois, il se promène partout en forêt autour de la ville sans que personne ne s'en occupe (il paye chaque matin le café à la patrouille de police qu'il croise au resto-route). C'est un homme charmant et charmeur. Fouiller sa chambre est vain car il n'a vraiment rien à se reprocher. Si les joueurs le soupçonnent, vous devez en faire le personnage le plus agaçant de la création. On ne peut rien contre lui, il le sait et en joue. Ses sourires narquois et sa politesse feinte en disent plus long que des actes ou des discours. En fait, au mieux, on peut lui reprocher de rencontrer secrètement Oxbow non loin des ruines de sa ferme, mais ce n'est pas un délit. Le problème, c'est qu'au regard de la loi (américaine en tout cas) ouvrir une porte sur l'enfer n'est pas un crime. Et c'est ce que les deux mécréants vont tenter de refaire, une fois tous les gêneurs... heu... joueurs, éliminés. Delvin est certain que Relvon va l'aider à rejoindre sa Zura et ne réalise pas que l'orientation que son compagnon donne au node est destinée à ouvrir un passage vers les royaumes Nephandi et rien d'autre. Voyons à présent comment ils vont s'y prendre.

Delvin Oxbow

Cultiste Barabbi

Description : Delvin est un roi déchu. Il a cherché les restes de sa gloire dans la drogue et n'a trouvé que la servitude et la rancœur. Il est mort le jour même où les portes de Zura se sont fermées mais il ne le sait pas encore. C'est un personnage à la fois triste et méprisable.

FOR 2	CHA 2	Perc 2
DEX 4	Mani 3	Intel 1
VIG 4	Appa 3	Astu 3

Bagarre 4, Rue 4, Esquive 3, Intuition 2, Vigilance 3, Armes à feu (cal. 38) 3, Commandement 4, Furtivité 3, Méditation 3, Mêle 4, Survie 3, Cosmologie 4, Culture 3, Médecine 3, Occulte 4, Science 3.

Sphères : Temps 2, Correspondance 3, Esprit 4, Vie 1, Prime 1 Vol 7

Santé : Faible à cause des drogues, donc en Contusion au mieux.

Phrase typique : "J'ai été roi un jour vous savez..."

Mais comment faire ?

Toute la clef de cette affaire est un certain Richard Robinson, ancien élève d'Oxbow et qui a connu Vannier. Cet homme dépressif n'est pas un Mage, c'est un custos, un suivant. Il a pratiqué la sorcellerie, la transe psychédélique et la méditation sans jamais pouvoir se réveiller. Par contre, il a vu par deux fois Zura et s'en souvient très bien. Il connaît tout de l'histoire de Vannier et Oxbow, et il sait que les portes du royaume d'Horizon sont à présent fermées. Son ancien maître doit mal vivre la chose puisqu'il se considérait quasiment comme un dieu dans la cité cachée. Il le soupçonne de tout tenter pour y retourner à jamais, même s'il ignore totalement la présence d'un Nephandus dans la région.

Richard voudrait bien retrouver sa vie auprès des mages, mais les traitements médicamenteux l'ont vraiment affaibli. Son oncle le tient caché dans son domaine, ne l'autorisant à sortir qu'accompagné d'un infirmier baraqué. Les mages ne peuvent pas le repérer, mais l'inverse est possible. Il a le don de sentir les avatars éveillés et les regardera avec de grands yeux surpris, ce qui devrait leur mettre la puce à l'oreille. S'il venait à disparaître, son oncle ne bougerait pas le petit doigt.

Le temps, le temps, qu'est-ce que le temps ?

Relvon a suggéré et orienté les crises de démente des deux élèves de Vannier. Il ne pensait pas qu'ils iraient chasser le collégien (réaction, semble-t-il, toute américaine pour combattre le stress) et cela n'arrange pas vraiment ses affaires. Ce qu'il veut, c'est du calme, pas un flot de journalistes, d'agents du FBI, de membres de la Technocratie et de mages qui fouinent. Son but, outre de rester discret et d'éviter à son complice de trop parler, sera donc de mettre dos à dos tout ce petit monde. Il va vite repérer les personnages et surveille déjà Charles Worth (et surtout Clyde). Sa première action va être d'orienter la Cabale vers un lieu précis (une église, la ferme en ruine ou l'école) à l'aide de messages anonymes, et d'en faire de même avec la technomancie. Il ne reste plus qu'aux bons vieux réflexes Convention/Tradition à faire le reste.

Si cela ne fonctionne pas, Relvon va orienter la milice locale vers "ces étrangers qui semblent menacer nos femmes et nos enfants". Manipulant la crème des abrutis locaux, il va provoquer une rixe pour mieux faire intervenir le shérif.

Il peut aussi placer des armes illégales dans la voiture des mages ou, mieux, des produits illégaux (qu'il réserve pour Oxbow en temps normal et qu'il conserve dans le coffre d'une carcasse de voiture en bordure de la forêt).

Jusque-là, il ne va pas utiliser ses pouvoirs. Son but est de chasser les curieux ou au moins de les occuper un bon moment. Gageons que nos mages vont se sortir rapidement de ces embrouilles et qu'ils vont commencer à localiser la source des problèmes. Relvon va vraiment intervenir magiquement, lorsque Sigrid Campbell va être transférée vers San Francisco. Le camion blindé dans lequel elle est convoyée va crever, tomber dans un petit fossé, tuant sur le coup tous les policiers (sauf Clyde, dont la nuque est relativement résistante). L'Excavée va prendre la fuite, armée et de plus en plus traumatisée, le HIT va la prendre en chasse (tout en notant



qu'une force extérieure a aidé Campbell) provoquant un nouveau branle bas de combat et une panique en ville (Worth, resté sur place, sera furieux). D'autant qu'une tempête s'abat en même temps sur la région (signe qu'une seconde tentative d'ouverture d'une porte va avoir lieu). L'état d'alerte va être donné, d'autant que le Démon va en profiter pour massacrer quelques jeunes qui traînent en voiture, utilisant les armes des policiers morts pour faire accuser la fuyarde (qui elle aussi peut perdre les pédales et tirer à vue). Cela peut se terminer en une longue prise d'otage au terme de laquelle Sigrid se fera sauter la tête en direct à la télévision, poussée par les médias et la pression policière.

L'Adsinistratus dévoile son jeu

Le lendemain soir de l'évasion (réussie ou non), c'est-à-dire approximativement deux jours après la tuerie et l'arrivée des personnages, Oxbow va disparaître dans les bois avec Relvon. Ils vont tenter d'ouvrir à nouveau une porte (l'un pense retrouver son royaume, l'autre sait que cela ne sera pas le cas). On peut les suivre et les arrêter physiquement. Ce n'est pas facile car l'un comme l'autre sont très motivés et assez puissants pour contrer des mages débutants (ils les perdront dans la forêt, Relvon les séparera pour les massacrer et les torturer sous l'œil absent de son complice. Un plan à la *Blair Witch Project* s'impose). Une autre possibilité est de prendre le mage corrupteur à son propre jeu en orientant Clyde, la HIT, vers lui. Il faudra pouvoir lui parler et lui démontrer logiquement que le Barabbi et son maître sont plus dangereux que de simples Mages.

Si les personnages n'arrivent pas à la pister, ils peuvent les retrouver en suivant les flux de Quintessence. Mais dans ce cas, à moins d'user de colocation, la cabale arrivera trop tard pour arrêter l'ouverture de la porte. Oxbow, croyant retrouver son paradis va être aspiré dans la tourmente de corps torturés, sous l'œil amusé du Démon, et les mages témoins de cette scène doivent impérativement réussir des jets (dif. 8 sous la Volonté actuelle) pour ne pas perdre pour 1d10 mois 1 point d'Intelligence et d'Astuce, et partir en hurlant. En

Lord Delvon

Widderslaine Adsinistratus

Description : un homme charmant et charmeur. Il sait qu'il ne fait rien d'illégal (ou qu'on ne puisse prouver) donc il se pavane, apparaissant sympathique à ceux qui ignorent tout de sa nature et insupportable pour ceux qui savent. S'il est bloqué ou mis en péril, il devient vraiment agressif et montre ses véritables pouvoirs (avant de prendre la fuite). C'est un malade et un tueur sadique, mais il n'est pas suicidaire. Faites le survivre, il fera un excellent méchant récurrent.

FOR 4	CHA 3	Perc 2
DEX 4	Mani 3	Intel 3
VIG 4	Appa 4	Astu 2

Toutes les capacités à 1 minimum sauf :

Conscience 3, Esquive 3, Expression 4, Intimidation 4, Intuition 3, Vigilance 3, Arme à feu 3, Commandement 4, Etiquette 3, Furtivité 3, Mêlée 3, Cosmologie 4, Culture 4, Linguistique 3, Occulte 4, Sciences 4.

Sphères : Entropie Qlippothic 4, Correspondance 2, Esprit 4, Prime 2, Vie 1

Phrase typique : "Je ne comprends rien à ces divagations. Voulez-vous que nous nous en expliquions devant le shérif que voilà ?"

Note pour en savoir plus sur les Nephandi, reportez-vous au Book of Madness.



cas d'échec critique, le mage peut même être aspiré dans le labyrinthe et si personne ne l'aide, rejoindre le pauvre Oxbow dans la tourmente. Cela peut donner suite à une aventure destinée à sauver ceux qui se retrouvent dans ce monde infernal. *The Book of World* et *The Book of Chantries* pourront alors vous donner des pistes pour développer cette suite.

La conséquence la plus directe de l'ouverture de la porte sera la destruction de tous les nodes de la région, et un basculement de la réalité de quelques secondes. Les dormeurs les plus sensibles seront traumatisés par la vision des enfers qui s'imposera à leur esprit et de nombreux tueurs en séries viendront de Marblemount.

Empêcher Relvon et son complice d'ouvrir la porte, même si cela paraît ardu, est possible. Dans ce cas, le Nephandus, de rage, blessera mortellement Oxbow et prendra la fuite. Le Cultiste, comprenant qu'il a été trahi, expliquera alors qu'il aurait voulu revoir Zura une dernière fois. Dans un dernier souffle, il imprimera l'image idéalisée de son royaume perdu dans l'esprit des mages qui ressentiront alors une nostalgie dévorante qui les marquera à jamais.

Auteur : Benoît Attinost
Illustrations : Benjamin Fracasso

Par
JOHN
KOVALIC

C'est une bien
étrange planète,
Maître
Qui-Gon...

Obi-Wan !

La Force réside en
TOUTE chose. Elle est
en nous et autour de
nous. Il n'y a ni "étrange"
ni "normal". Seulement
des êtres à chérir.

Oui, Maître.

Ceci dit, nous
aurions bien besoin
d'un guide local...

Missa
Jar-Jar
Binks !

©2001 shetland productions

john@kovalic.com

http://www.dorktower.com

AIEEEE

WHIZ
WHIZ
WHIZ

SLASH
TRANCHE
SHLONK
SPLATCH
AAARGH
BOUILLIE

TRONÇONNE

DÉCOUPE AMPUTE
AMPUTE KILL

Pas sympa pour
Carson, les
gars. Vous aviez
promis de
laisser de côté
vos préjugés
sur le film...

Les sabres-lasers sont trop
rapides et trop indolores.
Je chope une
grosse racine !

Je sors
une brique.

175 attaques
de sabre-laser
en six
secondes... J'ai
droit à ma
sauvegarde ?

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



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

TOTAL :

Nom : _____
 Prénom : _____
 Adresse : _____
 Code postal : _____ Ville : _____
 Pays : _____ Âge : _____
 Email : _____

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

* : effets pour AD&D2 et D&D3

** : effets pour L5A

*** : effets pour Warhammer

dd : dé de dommages

dg : dégâts

nb : niveau de blessures

pb : point de blessures

pd : point de dommages

pv : point de vie

Pan dans l'œil !

Je tiens à préciser une petite chose au sujet des tables de coups critiques présentées dans Backstab. Si les effets peuvent être amusants et intéressants pour vos aventuriers désireux de planter leur lame dans la gorge des méchants monstres, il est important de se rappeler que les règles de coups critiques finissent toujours par avantager les meneurs de jeu. Vous aurez été prévenus...

Introduction

Voici donc une petite table de coups critiques pour les armes perforantes. Elle peut être utilisée pour les flèches, carreaux d'arbalètes, couteaux de jet... Il est aussi possible de l'utiliser, avec un minimum de modifications, pour des armes à feu et des armes plus lourdes, telles que des javelines ou des lances...

Variante AD&D2

Lorsque vous faites un 20 naturel à votre jet de toucher avec une arme perforante, relancez le D20. Si vous touchez de nouveau votre adversaire, vous pouvez lancer les dés sur la table des coups critiques présentée ici. Vous pouvez ensuite modifier le résultat du D100, de plus ou moins 21 moins votre TACO.

Exemple : un guerrier niveau 5 fait 76% à son jet de coup critique. Il peut modifier le résultat de son jet de pourcentage de plus ou moins 5% ($21 - 16 = 5$). Il choisit de faire 71%.

Variante D&D3

Lorsque vous faites un 20 naturel à votre jet de toucher avec une arme perforante, relancez le D20. Si vous touchez de nouveau votre adversaire, vous pouvez lancer les dés sur la table des coups critiques présentée ici. Vous pouvez ensuite modifier le résultat du D100 de plus ou moins votre bonus de base à l'attaque.

Exemple : un magicien niveau 5 fait 13% à son jet de coup critique. Il peut modifier le résultat de son

jet de pourcentage de plus ou moins 2%. Il choisit de faire 11%.

Variante L5A

Lorsque vous touchez votre adversaire en réalisant deux (2^e édition) ou trois augmentations (1^{re} édition) minimum, vous pouvez lancer les dés sur la table des coups critiques présentée ici (si vous estimez qu'elle peut s'appliquer à l'arme utilisée). Vous pouvez ensuite modifier le résultat du D100 de plus ou moins votre rang de Maîtrise fois 4.

Exemple : un bushi rang 2 de l'école Hida fait 90% à son jet de coup critique. Il peut modifier le résultat de son jet de pourcentage de plus ou moins 8%. Il choisit de faire 89%.

Variante Warhammer

Lorsque vous faites de 01 à 03 à votre jet de toucher avec une arme perforante, relancez le D100. Si vous touchez de nouveau votre adversaire, ignorez la localisation et lancez les dés sur la table des coups critiques ci-dessous. Vous pouvez ensuite modifier le résultat du D100 de plus ou moins votre CC divisé par 5.

Exemple : un spadassin humain fait 42% à son jet de coup critique. Il peut modifier le résultat de son jet de pourcentage de plus ou moins 8% ($40\% \div 5 = 8$). Il choisit de faire 45%.

Notes :

Quelle que soit la modification apportée au D100, le résultat sur les tables ne peut être inférieur à 00 ou supérieur à 100.



Coups critiques :

Armes perforantes (1D100)

Exemples d'armes : flèches, carreaux, rapière...

01-02 : Vous perforez l'épaule de votre adversaire, mais vous évitez l'os. Effets : dg x 3, -2 pv par round*/ 1 dd supplémentaire à lancer et à garder, +2 pb par tour**/ +8 pd, +1 pd par round***.

03-08 : Votre arme traverse la cuisse de votre adversaire. La douleur amoindrit ses capacités. Effets : dommages normaux. -3 à la CA*/ -5 au ND pour être touché**/ -10 au CC de l'adversaire***.

09-11 : Votre arme vient profondément s'enfoncer dans l'avant-bras de votre adversaire. Effets : dg x 2*/ 1dd supplémentaire à garder**/ +4 pd***.

12-17 : La pointe de votre arme vient riper contre la main de votre adversaire. Effets : adversaire désarmé.

18 : Votre coup touche la colonne vertébrale de votre adversaire. Effets : dg x 3, -2 pv par round*/ 1 dd supplémentaire à lancer et à garder, +2 pb par tour**/ +8 pd, +1 pd par round*** ; et adversaire paralysé à vie.

19-24 : La pointe de votre arme touche le crâne de votre adversaire. Le sang qui coule de la blessure l'empêche de porter sa prochaine attaque. Effets : dégâts normaux.

25-27 : La poitrine de votre adversaire est perforée par la pointe de votre arme. Vous ne touchez cependant aucun organe vital. Effets : dg x 2*/ 1 dd supplémentaire à garder**/ +4 pd***.

28-33 : Votre coup porte à la hanche. Effets : dégâts normaux, votre adversaire ne peut se déplacer durant les deux prochains tours.

34-36 : Votre coup transperce le poignet de votre adversaire. Le sang coule à flot. Votre adversaire lâche son arme. Effets : dg x 2, -2 pv par round*/ 1 dd supplémentaire à garder, +2 pb par tour**/ +4 pd, +1 pd par round***.

37-38 : Vous transpercez le genou de votre adversaire. Effets : dg x 3, -2 pv par round*/ 1 dd supplémentaire à lancer et à garder, +2 pb par tour**/ +8 pd, +1 pd par round***.

39-44 : Votre adversaire est déséquilibré par votre coup. Effets : +3 au jet de toucher*/ une augmentation gratuite au jet de toucher**/ +10 à votre CC***.

45-47 : Vous assénez à votre adversaire un coup magistral dans la poitrine qui perfore ses poumons. Effets : dg x 3, -2 pv par round*/ 1 dd supplémentaire à lancer et à garder, +2 pb par tour**/ +8 pd, +1 pd par round***.

48-53 : Une source de lumière se reflète un instant sur votre lame. Profitant de l'aveuglement de votre adversaire, vous frappez son bassin. Effets : dg x 2*/ 1 dd supplémentaire à garder**/ +4 pd***.

54-56 : Votre coup perfore le muscle de la jambe. Vous disposez automatiquement de l'initiative au prochain tour. Effets : dg x 2*/ 1 dd supplémentaire à garder**/ +4 pd***.

57-62 : Votre projectile accroche l'arme adverse. Effets : adversaire désarmé et vous pouvez récupérer son arme.

63 : Votre coup perfore l'épaule de votre adversaire. La puissance de l'impact fait éclater la clavicule. Effets : dg x 4, -4 pv par round*/ 2 dd supplémentaire à lancer et à garder, +4 pb par tour**/ +12 pd, +4 pd par round***.

64-69 : Touché à la jambe, votre adversaire tombe au sol. Il lui faudra deux tours pour se relever. Effets : dégâts normaux.

70-71 : Votre coup porte sur le tendon d'Achille de votre adversaire. Effets : dg x 3, -2 pv par round*/ 1 dd supplémentaire à lancer et à garder, +2 pb par tour**/ +8 pd, +1 pd par round***.

72-77 : Votre coup déchire les tendons et les muscles du bras le plus faible de votre adversaire. Il ne peut plus l'utiliser. Effets : dg x 4, -4 pv par round*/ 2 dd supplémentaire à lancer et à garder, +4 pb par tour**/ +12 pd, +4 pd par round***.

78-80 : Vous touchez le dos de votre adversaire, mais votre arme glisse sur une vertèbre. Effets : dg x 2*/ 1 dd supplémentaire à garder**/ +4 pd***.

81-86 : Votre coup emporte une oreille de votre adversaire. Il sera désorienté durant deux tours entiers, pendant lesquels il perdra automatiquement l'initiative et il ne pourra que parer. Effets : aucun dégât.

87-88 : Votre arme perfore le coude de votre adversaire. La douleur l'empêche

d'utiliser son bras actif. Il ne peut plus combattre qu'avec son bras le plus faible. Effets : dg x 3, -2 pv par round*/ 1 dd supplémentaire à lancer et à garder, +2 pb par tour**/ +8 pd, +1 pd par round***.

89 : Votre arme se plante dans l'œil de votre adversaire et traverse le cerveau. Effets : mort instantanée.

90-92 : Votre arme perfore l'estomac de votre adversaire. Si des soins magiques ne sont pas prodigués dans l'heure, il décèdera des suites de cette blessure. Effets : dg x 2*/ 1 dd supplémentaire à garder**/ +4 pd***.

93-98 : Votre arme se plante dans l'avant-bras de votre adversaire. Impossible de la déloger. Mais votre adversaire ne peut pas non plus utiliser ce bras. Effets : dégâts normaux.

99-100 : Vous touchez votre adversaire au visage. Effets : dg x 2, Force -4*/ 1 dd supplémentaire à garder, Force -2**/ +4 pd, Force-2***.



Auteur : Geoffrey Picard
Illustrations : Bertrand Bès et
Laurent Cambournac

Au fur et à mesure que le mythe d'Anaxiis se répand, une petite confrérie réunissant les preuves de son existence se constitue. Les membres s'attachent en tout point à suivre les préceptes qui gouvernent ce lieu de vie idéal. Ils calquent leur comportement quotidien sur le comportement des individus qui sont censés vivre à Anaxiis. Pour certains, ce lieu à plutôt valeur métaphorique, constituant ainsi le dogme d'une religion nouvelle. D'autres recherchent activement Anaxiis. L'antagonisme entre ces deux factions se cristallise autour du problème des membres qui disparaissent durant leur recherche de la cité utopique. Par ailleurs, imiter quotidiennement le comportement des habitants d'Anaxiis expose les membres de la confrérie à se trouver en rupture avec la société. Certains se marginalisent ou sont exclus. Toutefois, leur attitude médiatise Anaxiis et leur apporte de nouveaux membres. La confrérie tend ainsi peu à peu, à ressembler à une organisation sectaire dotée d'un réel pouvoir.

Le choix de l'univers déterminera la taille d'Anaxiis et l'importance de sa population. Ainsi, dans un jeu contemporain il s'agira obligatoirement d'un espace restreint (pour être discret), tandis qu'à l'heure de l'hyperespace, cela pourra être une planète entière. De même, le profil du père fondateur, voire la nature de la population d'Anaxiis, dépend de ce critère. Il importe surtout que le mythe remonte à une bonne tripotée de générations. Si l'univers choisi le permet, autant faire du fondateur un immortel. Par ailleurs, même si la création d'Anaxiis remonte à un temps reculé, il doit resté des traces des moyens mis en œuvre. Là encore, vous devez les définir selon le jeu : en plus des moyens financiers et humains, la magie a pu être utilisée... Ces traces doivent être pensées comme autant d'indices permettant éventuellement aux PJ d'entrevoir la vérité. En fait, leurs chances de survie une fois là-bas devraient dépendre de ce qu'ils ont compris d'Anaxiis auparavant.

Anaxiis

Si toi aussi tu veux partir en vacances à Vesoul, viens d'abord lire cette aide de jeu. Tu verras elle est pleine de psychopathes super sympa. En plus, en triturant un peu ton bignou tu pourras l'adapter pour plein d'univers très chouettes.

"Anaxiis est le lieu secret du début et de la fin. Hors du temps, hors des guerres et des troubles, la Vérité y est plénitude car le peuple qui l'habite est juste. Il n'a de cesse d'établir la Justice dans ses actes, car l'Être devient le Dire et le Dire constitue le Faire. Ici, il n'y a pas de place pour la tromperie et le mensonge car règne l'harmonie du Un."

Une contre Utopie

Les habitants d'Anaxiis ignorent toute notion d'individualité. Leur propre conscience leur paraît naturellement liée à celles des autres membres de la communauté. Ainsi toute réflexion ou ressenti pensé par l'un, est confié à tous. Il ne leur paraît pas concevable d'utiliser le langage pour mentir ou tromper. Le fait de dissimuler quelque chose constitue une transgression de la communauté, un tabou car il en menace l'équilibre. Par conséquent, il n'y a pas de différence entre dire et penser, dire et être. Les actes des habitants sont le reflet symétrique de leur personne. Il leur paraît inconcevable de réagir autrement.

Dans le même ordre d'idée, il ne leur est pas possible d'émettre le moindre jugement sur les autres membres de la communauté, l'autre étant déjà soi-même. Cela induit une stricte égalité entre chaque membre, sans hiérarchie d'aucune sorte. La seule différence admise se trouve entre l'adulte qui éduque (statut acquis à la puberté) et l'enfant qui écoute pour être et devenir. Cette dichotomie existe aussi entre l'adulte qui transmet un savoir à un autre adulte, mais cela n'engendre pas d'autorité de l'un sur l'autre, celui qui sait éduquant un prolongement de son propre moi.

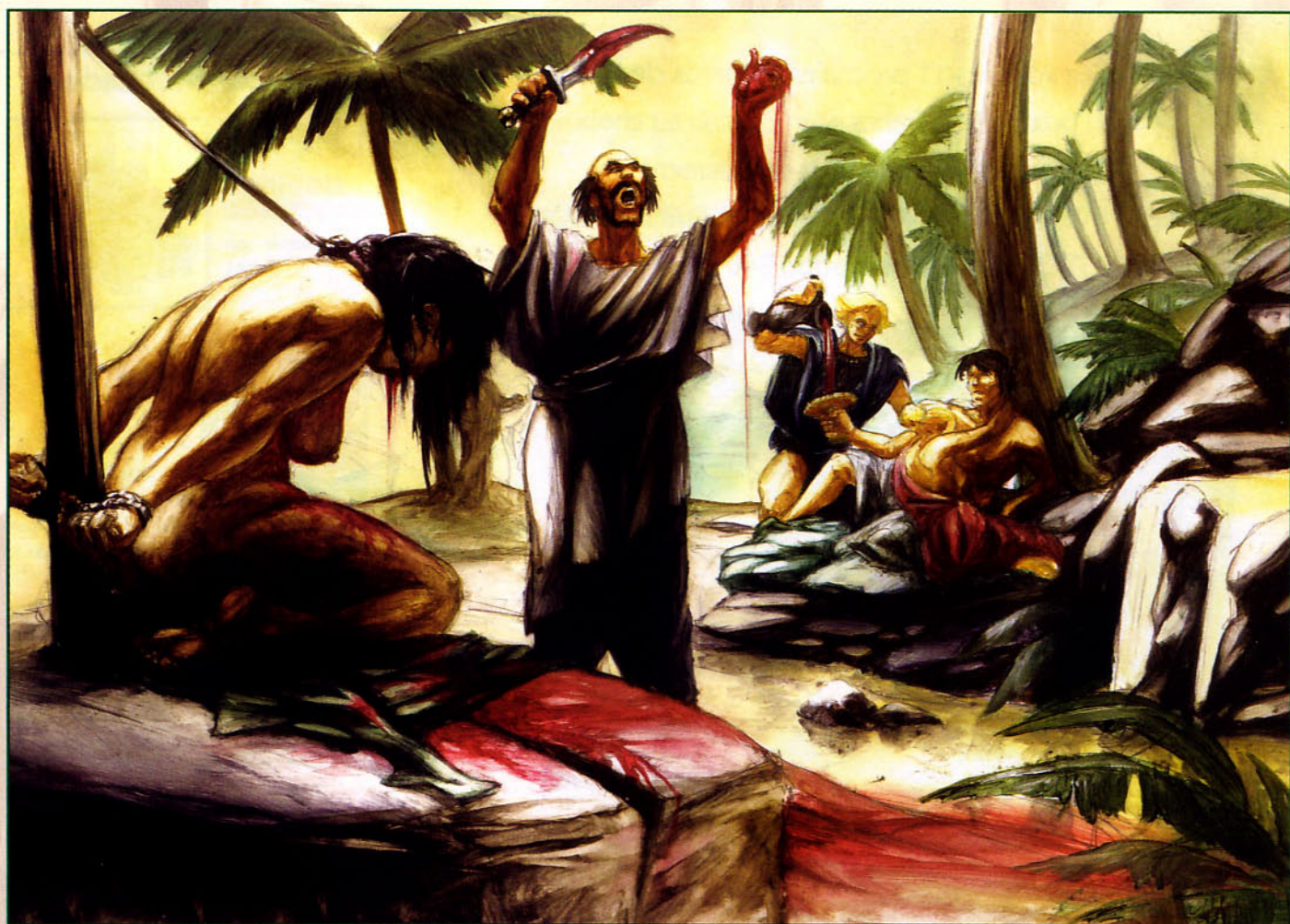
L'égalité entre tous n'admet pas non plus de notion de propriété. Chacun à

la garde des lieux et des objets. L'espace privé n'existe pas, ni l'idée d'intimité.

L'absence d'autorité implique que la prise de décision soit l'affaire de tous. On en référera par préférence à celui qui détient une compétence technique dans le domaine concerné. Mais il n'y a aucune raison pour qu'il est le dernier mot si quelqu'un propose une meilleure solution. Celle-ci, venant d'un autre moi, sera perçue comme une idée trouvée par tous. De même, celui qui se retrouverait coupé de la communauté considérerait qu'il est la communauté. Ainsi chacun aime tous les autres et personne en particulier. Il n'y a pas d'autre choix que cet amour fusionnel. Si un membre de la communauté éprouve de la haine, il la concrétisera dans ses actes, allant peut-être jusqu'au meurtre. Celui-ci n'est pas en soi un tabou. Simplement, nuisant à l'harmonie d'Anaxiis, il s'en extrait. Le meurtrier doit alors être éliminé.

Cette société se moque du reste du monde et ne nourrit à son égard aucune curiosité. Elle pense avoir réalisé l'harmonie dont ce qui lui est extérieur est incapable. Les habitants d'Anaxiis pensent être la substance d'un dieu qui préside l'univers. Anaxiis est au centre de cet univers et son harmonie sociale préserve l'ordre naturel en son entier. Le fait pour un individu extérieur de venir à Anaxiis, revient aux yeux des habitants à violer la demeure du dieu. Il en résulte pour l'intrus une espérance de vie assez courte. On lui fera d'abord goûté aux attraits du paradis, avant de le sacrifier rituellement !

Le peuple d'Anaxiis ignore cependant que l'existence d'individus à l'extérieur est la source de son équilibre. La communauté d'Anaxiis se définit par opposition aux autres. C'est ce qui permet aux habitants de conserver leur relation fusionnelle



Genèse

Anaxiis doit évidemment être un endroit isolé, telle une île oubliée, une vallée perdue ou une planète aux frontières des systèmes connus. Le climat peut varier, le genre tropical est un peu surfait mais il met en valeur le côté paradisiaque de l'endroit. Ce dernier point étant essentiel, il faut surtout retenir qu'Anaxiis doit regorger de ressources naturelles, être pourvu d'un sol fertile et se trouver sous les latitudes les moins hostiles pour l'homme. Quels que soient l'environnement retenu et le cycle des saisons, les habitants y sont adaptés et en retirent une grande satisfaction. Leur savoir se concentre essentiellement dans deux domaines : la guerre et l'agriculture. Plus généralement, ils maîtrisent les arts nécessaires à leur survie. Anaxiis ne fait jamais de mauvaises récoltes. Les habitants y excellent aussi dans la danse et la musique. La culture se transmet oralement, dans une sphère atemporelle dont toute évolution, tout nouveau savoir est exclu. L'érudition des habi-

tants, dans les domaines précités, contraste avec le niveau primitif de leur technologie. De ce fait, un observateur attentif en viendrait vite à s'interroger sur l'origine de cette civilisation.

Elle n'est pas, en effet, le produit d'une évolution historique, mais le résultat d'une création artificielle. Son fondateur devait sans doute être un génie criminel, en a consciencieusement défini tous les traits. Ses desseins - aboutissement de ses théories, outil politique ou rituel magique - restent à établir selon le cadre de votre campagne. Anaxiis souffre de ce paradoxe de devoir rester secret pour pouvoir prospérer, tout en ayant besoin d'une ingérence extérieure régulière pour apaiser le ressentiment individuel de sa population.

Les proies

À une époque contemporaine de la création d'Anaxiis, son fondateur a commencé à disperser à travers le monde des récits relatant son existence,

et des indices permettant sa localisation. Chez une petite population indigène, Anaxiis, le paradis perdu, devint alors un mythe qui perdure de génération en génération. Cette légende se nourrit des rumeurs sur ceux qui sont partis à la recherche de ces contrées... Faire vivre le mythe, écouler des indices, veiller à ce que personnes ne reviennent d'Anaxiis requièrent l'existence d'une organisation entièrement dévouée à cette tâche, une société de "gardiens" qui prolonge l'œuvre du fondateur.

Les habitants d'Anaxiis, les "gardiens" et les "proies" venues de l'extérieur, constituent ainsi trois groupes antagonistes qu'il vous faut à présent mettre en scène. Nul doute que les PJ appartiennent plutôt au dernier d'entre eux, même si c'est uniquement pour faire plaisir au marchand de missions...

Auteur : Thomas Chelan
Illustration : Emmanuel Michalak et Thierry Masson

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



11 numéros
de Backstab
= 69 F
d'économie
+ 1 cadeau

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

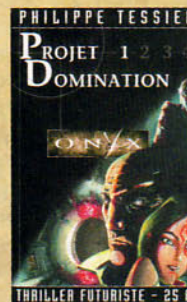
Une uchronie
frapadine :
et si Mars nous
avait envoyé un
ambassadeur?



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 30 juin 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)



Des news plus fraîches que ça, tu meurs !

Un Parabellum très étoffé ce mois-ci, avec des news en pagaille, le détail de l'Imperial Armour pour WH40K, et un petit tour dans les archives de White Dwarf et de l'Histoire...

WARMMASTER

Warmmaster : même pas mort



Si le suivi de ce jeu n'est plus assuré par GW, Fanatic (la sous-marque de GW qui s'occupe des jeux mis en veille) vient de sortir une superbe armée bretonnienne pour leur jeu de figurines mini mini. Ces socles sont très mignons et l'armée qu'ils représentent apportent une sympathique nouveauté à l'ensemble : des cavaliers vraiment puissants qui vont tout ravager sur leur passage.



WARHAMMER 40,000

Les T'au et les Kroots



La nouvelle race de WH40K est enfin dévoilée sous (presque) toutes les coutures. Les Kroots sont les esclaves-guerriers des T'au et ressemblent à des prédateurs toutes armes dehors. Pour les T'au, on a droit à des sortes d'eldars tout moches et tout nazes.



Les dessins rendent bien, mais attendez de voir les figurines : morts de rire.



De biens beaux scouts que vous avez là !

Les scouts Space Wolves sont les figurines les plus



moches jamais sculptées par GW. Elles ont été commises par Mike McVey (peintre de génie mais sculpteur aux deux mains gauches) et personne n'a visiblement jamais osé lui dire quoi que ce soit. Gratifiés de règles géniales dans le nouveau Codex, les scouts en question se sont correctement vendus. Mais GW, sympa avec nous (et toujours intéressé à nous refiler de nouvelles figurines), décident de reprendre les copies et de nous balancer de nouveaux scouts qui ressemblent enfin à quelque chose. Forcément, sur la photo, on ne voit pas grand-chose, mais les bras ont au moins une taille normale.



Wargame Foundry

Cette marque anglaise pas très connue fait des figurines originales et de toute beauté, principalement pour Warhammer Ancient Armies, mais aussi pour des tas d'autres jeux. J'ai sélectionné les musts de cette marque, ainsi que des nouveautés qui vont bien :



Street Violence

Pour l'instant nous n'avons droit qu'à des swats, mais la marque nous promet des punks, des skins, des cybers et des hypies. On attend ça avec impatience. Pour tous jeux modernes et post-apocalyptiques.

Demonworld file un mauvais conton

DEMONWORLD

Pour bientôt dans vos magasins, ce blister de héros morts-vivants est du plus bel effet, mais les joueurs d'Isthak attendent surtout avec impatience les caractéristiques des gusses en question : on murmurerait que cette armée va enfin disposer de généraux morts-vivants qui rendraient viables un grand nombre d'unités morts-



vivantes. Dans le genre des fantasmes pour joueurs en mal de magie, ce petit bonhomme gris est disponible uniquement en Allemagne. Bientôt en France ? Un niveau 2 qui domine TOUS les sorts impériaux (y compris l'Ordre), ça donne envie. Pour les



armées orcs, les chevaucheurs de loups vont enfin rendre crédibles les assauts de ces créatures, aussi rapides que mortelles. Pour finir, les chevaucheurs de démons elfes noirs, au look terriblement samourai, vont bientôt déferler sur les tables. Et six figurines pour plusieurs centaines de points, cela plaira aussi aux handicapés de la peinture (dont je suis). Un must !





Pour finir, voici deux nouveaux orcs de chez Rackham pour Confrontation dont un que vous aviez déjà aperçu dans nos pages (Backstab n°28), alors qu'il était encore en cours de construction.



Le bon petit Kurt

WARHAMMER : FEUILLE D'ARMEE						L'ARMEE DE MIDNIGHTHEIM	
Figure(s)/Unité	M	CC	F	E	JP	A	Coût
GENERAL EURT HERNIMOLD Sagepeur Impérial Armée d'Armes Marcheur à l'échelle Destiné capotement	4	6	6	4	3	6	24
Armes magiques : Armes à Basse Tension (Des Spécials supplémentaires de 5-)							123
CAPTAIN SCHWARTZHEIM Général Escadron Esc. armées lourdes Unité de lanceurs à l'échelle Destiné capotement	4	4	4	3	1	4	27
Armes magiques : Fusils Escadron (Des Armes initiales supplémentaires de +5)							68
CAPTAIN BELLER Régiment Régiments, Escadron à armées légères	3	3	3	3	1	5	-
							68
CAPTAIN LEROY Champion Esc. Escadron à armées légères	4	4	4	3	1	4	27
							33
LOTHAR LE SOLEILCOUX Champion Senior Esc. Escadron	3	3	3	4	2	4	7
Objet magique : Orbes de Cristal (Pour les effets maximaux de 100% +1 pour les disciplines)							158
PETROLEUR MIDNIGHTHEIM Pétroleur Esc. pétrole "Ouvrier à armées légères"	3	3	3	3	1	5	-
							110
MALLSARDERS MIDNIGHTHEIM Mallards Mallards	4	3	3	3	3	7	-
Missions à Partir d'Escadron							147
FANTASIES MIDNIGHTHEIM Fantasmes Esc. à l'échelle	4	4	3	3	3	7	6
Missions à Partir d'Escadron							177
ARABALLETIER MIDNIGHTHEIM Arbalétriers Arbalétriers à armées à une main	4	3	3	3	3	7	-
Partir d'Escadron							68
AGGRESSORS MIDNIGHTHEIM Agresseurs Agresseurs à armées à une main	4	3	3	3	3	7	-
Partir d'Escadron							68
CARROUS FOU PONTIER Carroliers 3 Carroliers	-	-	-	-	7	5	-
							300
TANK A VAPEUR Tanks 3 Tanks	4	3	3	7	10	5	-
Régiment spécial : voir leschelle de l'Escadron							200
LES HOMMES CHEVRE LES CHEVRES Chevres Hommes Chevres 3 hommes à une main et à l'échelle	4	5	5	4	3	5	2
Peuvent voler Régiment spécial : voir leschelle de l'Escadron							170

on tombe tout de go sur un autre nom : Kurt Waldheim. Et là je me dis, ben tiens ? pour une fois les mecs de chez GW assurent un max : ils donnent le nom d'un dignitaire de l'ONU (entre 1964 et 1968) à un de leurs personnages. Du coup, GW facho on repassera... Enfin un engagement politique clair. L'ONU c'est pas de la merde ! Y'a que des mecs cools là-bas. Et puis si on cherche un peu...



Bon OK, de 1939 à 1942 le bon petit Kurt a servi dans la Weirmacht et a combattu sur le front de l'Est. On va pas lui reprocher non plus. Être anti-nazi à l'époque en Autriche, c'était quand même un peu dangereux... Et d'autres ont servi dans la Weirmacht sans qu'on puisse leur en vouloir toute leur vie. Blessé en 1942, il finit la guerre dans un bureau. Terminé.

En fait, lorsque notre Kurt tente de venir au pouvoir en Autriche en 1986, on lui balance au visage une toute autre histoire : il aurait servi, de 1942 à 1945, dans une unité qui luttait contre les partisans en Yougoslavie, et qui a déporté une grande partie des juifs de la ville grecque de Salonique (sans compter les atrocités commises contre les partisans des balkans). Passer du bon petit soldat qui lutte contre les gars de Staline à une unité qui combat les partisans (en France vous voyez ce que

cela a donné dans le Vercors et ailleurs), ça calme. Interrogé sur le sujet, Kurt admet qu'il a bien servi dans cette unité, mais qu'il n'a été au courant d'aucune atrocité (le culot à ce point là a des vertus hallucinogènes !). On peut le voir sur cette photo avec ses petits camarades de jeu. Plusieurs d'entre eux (présents sur la photo) ont d'ailleurs été pendus après la guerre. Comme on dit, on choisit pas sa famille... Ses amis par contre.



Finalement, le Kurt a été élu président de l'Autriche, comme quoi, avec Heyder, ils ont rien inventé. C'est donc un pays de gros cons. Mais revenons à notre sujet de départ, j'ai nommé les bons petits gars de GW.

Arrivé à ce point là de la réflexion, on peut se poser la question : qu'est-ce qui peut passer par la tête d'un pigiste (anglais) de *White Dwarf* pour sortir une telle connerie ? On peut imaginer trois raisons :

- En incluant des noms de criminels de guerre (supposés) dans leurs jeux, GW tente de convertir nos jeunes têtes blondes à un parti extrême quelconque. Halte à la parano : cette supposition est débile. Ce n'est pas en plaçant le nom en verlan d'un président autrichien que l'on fait voter les jeunes à l'extrême droite. Déjà qu'il n'y en a pas beaucoup qui votent !

- Les gars de chez GW sont les rois de la provocation et ils kiffent à donf ce genre de gags. Franchement, le gag faut le chercher bien au fond du *White Dwarf*. Le personnage se

Ou Comment Games Workshop a encore frappé un grand coup...

Vous n'allez pas en croire vos yeux : en feuilletant mes vieux *White Dwarf*, voilà que je tombe sur la liste d'armée ci-contre qui représente un contingent impérial. Le leader s'appelle Kurt Heimwald. Jusque-là, on va pas trop faire les malins : un nom allemand pour un personnage de l'Empire de *Warhammer Battle*, rien que de très normal. Mais si on a la facézie d'inverser les deux syllabes du nom de famille,

serait appelé Raymond Hitler ou Raoul Le Pen, j'aurais compris, mais là, c'est chercher un peu loin la petite bête. Les casques, croix gammées, croix de fer et grenades à manche des orks suffisent pour prouver que la provocation, chez GW, ce n'est pas aussi subtil que cela.

- L'étron qui a écrit cet article a simplement voulu faire un clin d'œil à son petit cousin

facho ou à un autre type du studio anglais, et le gag en est resté là. Franchement, c'est la théorie la plus crédible. Mais à ce moment-là, on se demande pourquoi, au moment de la traduction, le staff français, qui comporte des gens très biens (ils se reconnaîtront), n'a-t-il pas changé le nom de Heimwald ? Parce qu'ils n'ont pas fait le rapprochement. Et là je ne plaisante pas. Je sais ce que c'est de sortir un mensuel à l'heure tous les mois, et le tra-

ducteur de l'article n'a peut-être pas été cherché aussi loin dans le passé de Kurt. Ça me semble crédible (encore une fois, je ne plaisante pas) mais dans ce cas, un petit mot dans le prochain *White Dwarf* ou dans nos colonnes, où la rédaction se désolidariserait totalement du pigiste (anglais je le répète) qui a écrit cette connerie serait la moindre des choses. À bon entendre...

Croc

Le bon petit Croc

Ou comment Backstab a encore frappé un grand coup...

Quatrième théorie : Backstab se veut être le magazine des jeux de rôles, mais la première chose qu'il juge bon de faire est d'orchestrer une chasse aux sorcières digne de celles dont son propre lectorat a été victime il n'y a pas si longtemps. Insinuer (et le verbe est faible) que Games Workshop fait l'apologie du fashisme en mettant systématiquement en avant certains aspects de ses univers sortis de leur contexte, afin de leur faire dire ce que l'on veut, fait preuve d'autant de pertinence que d'affirmer que le milieu du jeu de rôles est une secte composée d'adolescents psychopates et complexés, manipulés par un maître de jeu sataniste tout juste bon à les pousser au suicide. Car c'est bien ainsi que certains médias bien pensants présentaient la chose, il me semble ? Mais la victime s'est transformée en bourreau et nous assistons depuis quelques années au consternant jeu de massacre qui consiste à diaboliser Games Workshop, au nom du même alibi "politiquement correct". Il est de toute façon notoire que vous avez fait de cette stérile croisade votre fond de commerce, même si à la longue, un tel acharnement ne manque pas de vous discréditer.

Mais puisque nous sommes magnanimement invités à réagir pour nous disculper face à la très sainte Inquisition, j'avoue (sous la torture) que si j'avais su relever un tel jeu de mots, il serait passé à la trappe. Heureusement, vous étiez là, plus vigilants que jamais et ma foi fort bien documentés. Photos, biographie, quelle culture ! Moi, il se trouve que je connais

personnellement Jim, qui se voit expéditivement qualifié d'étron : il m'a assuré l'avoir fait sans malice et tient à s'excuser si quiconque (de bonne foi) a pu être choqué en y voyant autre chose qu'un innocent nom à consonance teutonne, donc impériale. Et je le crois car c'est un type bien. Et Games Workshop, en France comme ailleurs, est une boîte pleine de types bien, qui aiment leur boulot et en ont assez que Backstab se permette de leur chercher des pailles dans l'œil en les traitant de fachos à la moindre occasion.

Car ne vous déplaît, le fait est que pour nos amis anglais, la Seconde Guerre Mondiale s'est disputée sur divers fronts, mais jamais sur leur terre natale, comme pour la France. Du coup, n'ayant pas connu l'humiliation de la défaite, l'occupation ou la déportation, nos voisins d'outre-manche ont tendance, et c'est bien là leur seul tort, à considérer ce conflit comme une source d'inspiration historique parmi d'autres. Cela ne fait pas d'eux les nostalgiques révisionnistes que vous vous complaisez à dépeindre, et s'il arrive parfois que nous choissions de gommer certaines références sensibles selon la mémoire française, sachez que ce n'est pas toujours possible. D'où les uniformes des Commissaires Impériaux ou les grenades à manche orks que Croc nous agite inlassablement sous le nez. Mais à sources d'inspiration identiques, les divisions Panzer du film Jin-Roh que vous encensez ou les Wolf Jaeger prévus pour l'hypothétique AT43 ne dérangent manifestement plus personne chez Backstab, du moment que ce n'est pas signé Games Workshop.

Quant à Croc, apôtre auto-proclamé de la morale et du bon goût, qu'il balaye un peu devant sa porte, lui qui exhibe des pentacles sur ses jeux, joue volontiers les Allemands à Combat Mission et écoute une

musique marquée du sceau de l'infamie (Explicit Lyrics...), ça nous fera des vacances, parce que l'alibi "qui aime bien châtie bien", ça va un moment... Et c'est sans doute ce qui me navre le plus lorsque je lis certains articles signés de sa plume, lui qui a toujours ouvertement apprécié nos jeux, mais sans jamais leur pardonner d'être produits par une entreprise prospère, qui a largement contribué à la création et au développement d'un marché qui le fait vivre. Je sais, il est plus respectable de déposer le bilan au bout de quelques années, comme le font tant d'autres acteurs du jeu de simulation depuis que les jeux vidéo sont rois, mais bon, on ne va tout de même pas s'excuser d'avoir du succès !

Pour finir : gaspiller une page pour dépoussiérer un jeu de mot en verlan planqué dans une liste d'armée d'un rapport de bataille remontant à février 99 (c'est vrai que c'était vraiment trop bête de votre part d'avoir raté une telle occasion de nous en remettre une couche)... vous avez vraiment que ça à faire ? Moi pas. Alors sur ce, je retourne faire ce que mes lecteurs attendent de moi : mon boulot...

Le Nain Blanc



Imperial Armour : L'état des lieux

WARHAMMER®
40,000

Donc, vous avez craqué pour ce superbe supplément pas traduit de Warhammer 40K, j'ai nommé Imperial Armour. Le matos est bien peint, bien photographié, les kits de conversion sont superbes mais... Chers. Vous avez donc envie de craquer, mais pas POUR un véhicule qui sera tellement tout naze qu'il finira dans le vide-ordure ou pour caler un meuble, comme votre Land Raider. Nous allons donc passer en revue tout le matos proposé par ce supplément. Ah, encore un truc : tout cela ne concerne que la Garde Impériale. Les autres, circulez, il n'y a rien à voir (ou alors attendez Imperial Armour 2, prévu pour bientôt et qui parlera des autres races de WH40K).



Leman Russ Conqueror

Ce véhicule est censé être un char d'assaut "rapide" qui permet à la Garde Impériale d'opérer des percées chez l'adversaire. La notion de percée pour la garde est déjà assez amusante, mais le coup de ce char d'assaut rapide (c'est-à-dire qui se déplace à la vitesse faramineuse de 15 cm par tour tout en tirant) est une vraie blague. L'armement de la bête est à peine plus utile que celui de la version Exterminator. Et ce n'est pas le blindage arrière de 11 qui va sauver cette variante de la débâcle.

Destroyer Tank Hunter

Équipé d'un canon laser qui porte à 1,80 m et qui tire en blast, ce char ne coûte pas très cher (160 points). Son arme a la particularité d'être seulement "lourde" et peut donc être utilisée après un petit déplacement. La PA de 2 en fait une arme idéale contre les Terminators : le tour de leur arrivée (après une frappe en profondeur), on peut facilement en



griller deux ou trois en un seul tir. Bon plan.

Thunderer Siege Tank

Payer 10 points de moins qu'un Leman Russ démolisseur pour avoir la même arme et 1 point de blindage en moins sur les côtés et sur l'arrière est parfaitement inutile. À la rigueur, le look de la bête vaut l'achat du kit. Mais c'est vraiment limite.

Leman Russ Vanquisher (Gryphon IV pattern)

Ce char n'est rien d'autre qu'un Leman Russ chasseur, qui n'est pas limité à un part armée.

Comme quoi, si on paye un kit qui double le prix du bestiau, on peut en prendre trois au lieu de un. C'est le pouvoir de l'argent, non ?



Leman Russ Vanquisher (Stygies VIII pattern)

C'est une version différente du char ci-dessus, mais qui est entièrement identique en terme de jeu. Circulez, il n'y a donc rien à voir.

Leman Russ Executioner

Payer 165 points pour avoir un char qui tire avec une bête arme à plasma qui porte à 1,35 m est franchement ridicule. Cela

donne un char plus cher que le Conqueror, dont l'arme est légèrement plus puissante. Mais pourquoi ne pas se contenter d'un obusier ? Pour pouvoir se déplacer et tirer ! Mais non, je déconne...

Baneblade

634 points la bête, et plus que cela en francs pour l'acheter, c'est une décision qui ne se prend pas à la légère. Le Baneblade est lourd, lent mais solide, et terriblement armé. Il peut prendre à partie sept cibles différentes dans le même tour, dont deux avec l'équivalent d'un obusier (ou presque). Ce n'est peut-être pas l'arme ultime, mais ça y ressemble. À n'utiliser que si vous jouez au moins en 3000 points. En dessous, c'est un peu abuser.

Shadowword

Un peu moins cher en points (535 points), ce char est aussi massif que le Baneblade et est équipé de l'arme la plus puissante du jeu. F 10, PA 2 et une portée de 3 m. À jouer sur une grande table, ou lorsqu'il y a de nombreux chars lourds (ou des titans). Notez qu'il est équipé d'un système de visée qui lui donne une CT de 4.



Salamander Command Vehicle

Pour 30 points de plus qu'une Chimère normale, ce véhicule permet de relancer un jet de réserve par tour, et tous les jets de toucher lors d'un bombardement préliminaire. Utile si vous voulez que vos renforts arrivent vraiment vite (ou en cas de bombardement préliminaire). Son armement est un peu naze (un lance-flammes lourd).

Salamander Scout Vehicle

Encore pour 30 points de plus qu'une Chimère normale, ce véhicule est "rapide" et est équipé d'un autocanon. C'est un bon véhicule marrant à utiliser, et qui rend la garde impériale un peu plus mobile (si peu...). Seul défaut : ce véhicule compte une attaque rapide. On préférera donc souvent des sentinelles ou des cavaliers, qui ont tout de même plus de punch.

Chimera (Gryphon IV variant)

Équipée de bolters lourds, cette Chimère est assez efficace contre l'infanterie ennemie. Ce n'est pas une mauvaise option, même si elle est un peu chère (en vrai argent) par rapport à sa version multi-laser.

Chimera (Heavy Flamer variant)

Mmmmmhhhhh... Un lance-flammes lourd. On va dire poubelle alors. Ou bien il faut combattre des hordes de trucs qui grouillent au corps à corps, comme les orks ou les tyranides. Et encore...

Sentinel Powerlifter

Cette Sentinelle est une version de corps à corps de la Sentinelle normale. Un peu le cul entre deux chaises, entre le Dreadnought et le Marcheur de Combat eldar, il est trop cher pour être une option viable (53 points le bout, tout de même). Pour le contact, quitte à faire, autant prendre des ogryns. À la rigueur, on peut combiner les powerlifter en rapide avec les ogryns en élite pour un max de troupes de contact.

Trojan

Ce véhicule est uniquement utilisé pour tracter les plate-formes de tir immobiles (voir ci-dessous). Inutile, à part dans quelques scénarios spéciaux.

Turret Emplacements

Ces tourelles fixes sont jolies, pas trop chères (en vrai argent) et peuvent faire des décors splendides lors de certains scénarios spéciaux. Vraiment très fun. Comme toujours, la portée trop limitée du lance-flamme en fait une option plus que discutable.

Earthshaker Platform

75 points pour une arme immobile qui tire des obus de F 9 et PA 3 (en blast d'artillerie), c'est bonnard mais on ne pourra utiliser de telles armes que durant des scénarios spéciaux. Oubliez l'option "tir indirect" puisque la portée minimale devient alors de 90 cm



(sur une table de taille normale, c'est plutôt un gag non ?).

Hydra

Cette arme très chère (200 points) est l'arme idéale en cas d'utilisation d'avions en tout genre. À éviter tant que de tels véhicules ne sont pas utilisés. Après, c'est à vous de voir...



Hydra Platform

La même arme, mais immobile et moins chère (145 points). Quitte à en prendre une, autant prendre la version immobile, vu la portée utile du machin (1,80 m).

Manticore

Quatre tirs dans toute la partie, 90 cm de portée minimale, voilà une arme bien inutile. On peut à la rigueur l'utiliser dans une partie vraiment très particulière (campagne comprenant une très grande table ou plusieurs tables séparées par une longue distance).

Manticore Platform

Même chose que ci-dessus, mais immobile. Aussi inutile que ci-dessus. A la rigueur

une belle pièce de décor lors d'un scénario spécial.

Medusa

Ah ! Enfin une arme rigolote et efficace. C'est une sorte de canon démolisseur sur pattes, mais qui porte à 90 cm et qui peut utiliser des obus spéciaux pour pêter les bunkers. Pour 135 points, lors d'un scénario d'attaque de place forte, c'est un must, et contre tout ce qui est bien blindé et qui se pointe en masse, faut pas hésiter à en faire usage. Son look de Basilisk casté est du plus bel effet.

Lightning

Un véhicule volant qui peut taper n'importe où, n'importe quand avec deux tirs de canon laser et un autocanon à canon long, le tout pour 115 points, c'est une vraie affaire. D'autant que les règles sur les avions sont sympas. Malheureusement le kit est vraiment hors de prix. Dommage !

Lightning (Strike variant)

Même chose que ci-dessus, mais avec six roquettes lourdes (l'équivalent d'un missile normal). Pour être certain de tuer un truc dans la partie ! Malheureusement trop cher (170 points) et toujours un kit bien trop onéreux.

Marauder

La rolls des airs. Un look qui tue, un kit hors de prix, 395 points la bête. En résumé, une très belle pièce de collection, totalement impossible à jouer, avec un nombre de points raisonnables. Dommage, la maquette est superbe.



Marauder Destroyer

Encore plus cher (555 points), des bombes, des roquettes (portée infinie), des autocanons couplés à foison... Que demande le peuple ? Que la livre anglaise soit à 3 balles pour pouvoir l'acheter sans hypothéquer sa maison !

Pour résumer, les fans de la Garde Impériale peuvent jeter un coup d'œil sur les véhicules suivants, le reste est trop peu utile pour le prix des kits : Destroyer Tank Hunter, Salamander Scout Vehicle, Turret Emplacements et Medusa.

Auteur : Croc

JEUX DE RÔLES

Liste des boutiques

FRANCE

ANGERS

- MYTHES ET LÉGENDES
27, rue Saint-Julien

49000 - ANGERS

Tél : 02 41 05 17 16

ANNÉCY

- NEURONES
Galerie de l'Émeraude
11, rue de la Préfecture

74000 - ANNÉCY

Tél : 04 50 51 58 70

BESANCON

- LES JEUX DE LA COMTÉ
7, quai de Strasbourg

25000 - BESANCON

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 Jeanin

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 CRYPTÉ 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

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 Fourmarié

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

- SORTILÈGES

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

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 GRISÉS
30, Place Rigaud

66000 - PERPIGNAN

Tél : 04 68 34 89 39

POITIERS

- LE DÉ À 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

51000 - REIMS

Tél : 03 26 40 67 62

ROUEN

- ABYSSÉ IPC
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 ELVES

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

Dying Earth (v.o.)	79
Dragon Lords of Melniboné (v.o.)	80

Suppléments

Agone : La Sentence de l'Aube (v.f.)	81
Blue Planet : First Colony (v.o.)	90
Blue Planet : Frontier Justice (v.o.)	90
D&D3 : A Lion in the Ropes (v.o.)	85
D&D3 : After Winter Dark (v.o.)	85
D&D3 : Against the Barrow King (v.o.)	87
D&D3 : Archipels (v.f.)	83
D&D3 : Blood Reign of Nishanpur (v.o.)	83
D&D3 : Bring him back alive ! (v.o.)	87
D&D3 : Galal's Grave (v.o.)	85
D&D3 : Jerimond's Orb (v.o.)	87
D&D3 : Kurishan's Garden (v.o.)	87
D&D3 : Madness in Freeport (v.o.)	83
D&D3 : Olenar's Heartstone (v.o.)	86
D&D3 : Psionic Handbook (v.o.)	84
D&D3 : Raid on Tonwell (v.o.)	86
D&D3 : Raven Mine (v.o.)	86
D&D3 : Servants of the Blood Moon (v.o.)	87
D&D3 : The Broken Plain (v.o.)	86
D&D3 : The Crypt of St. Bethesda (v.o.)	87
D&D3 : The Darkwood's Secrets (v.o.)	86
D&D3 : The Dragon's Wish (v.o.)	86
D&D3 : The Fantastic Adventure (v.o.)	85
D&D3 : The Fifth Sepulcher (v.o.)	86
D&D3 : The Heart of Amun Khonshu (v.o.)	87
D&D3 : The Hidden Vault (v.o.)	86
D&D3 : The Ice Caves of Azinzh (v.o.)	87
D&D3 : The Last God's (v.o.)	87
D&D3 : The Longest Night (v.o.)	84
D&D3 : The Murder of the Seven Points (v.o.)	87
D&D3 : Tide of the Year (v.o.)	83
Feng Shui : L'Ombre de la Roue (v.f.)	89
Guilde El Dorado : Le rêve de Silec Octalt (v.f.)	81
L5A : La Voix du Naga (v.f.)	82
Polaris : Ligue Rouge (v.f.)	89
Prophecy : Les Versets d'Ozyr (v.f.)	82
Secrets de la 7 ^e Mer : Collège Invisible (v.f.)	81
Vampire : Chronica Transylvannia IV (v.f.)	89
Warhammer : Death's Dark Shadow (v.o.)	81

Jeu vidéo

Cossacks (v.f.)	93
Les Trois Royaumes (v.f.)	92
The Moon Project (v.f.)	93
The Summoner (v.f.)	94

Jeu de plateau et de figurines

Heavy Gear : Duelist's Handbook (v.o.)	91
Heavy Gear : Miniatures (v.o.)	91
Heavy Gear : Corporate (v.o.)	91
Heavy Gear : Liberati (v.o.)	91
Lightning Strike (v.o.)	90
Warhammer Battle : Comtes Vampires (v.f.)	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...

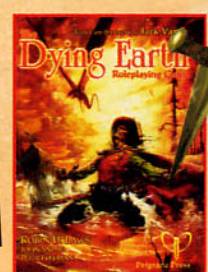
Poignard d'or : Coup de cœur de la rédaction.

Les poignards d'or

JDR : Dying Earth

Jeu vidéo : The Summoner

Summoner



The Dying Earth

Chapeau bas

Sortir un nouveau JDR n'est jamais une sinécure. Outre le véritable parcours du combattant que peut représenter la simple phase de conception et d'écriture, il est important de faire en sorte qu'il puisse correspondre aux goûts actuels des joueurs.

Depuis quelques mois déjà, une véritable folie s'est emparée des joueurs américains (et à un moindre niveau des joueurs français... Exception culturelle oblige ?!). Ce raz-de-marée se nomme le système D20. Actuellement, les règles de D&D3 se classent dans le top 10 des meilleures ventes de livres US, et chaque éditeur de JDR apporte sa pierre à l'édifice (ou tente de récupérer une part du gâteau, si vous préférez). C'est ainsi que AEG sortira prochainement une version de L5R adaptée au système D20, que *Dragon Lords of Melniboné D20* est sorti, et que White Wolf, comme des dizaines d'autres éditeurs, y vont de leur bestiaire et de leurs innombrables scénarios... Initiatives plus ou moins heureuses, il faut bien le dire.

The Dying Earth est non seulement un jeu original, mais il a en plus été développé sur un système encore jamais vu. Il vient désormais reprendre le flambeau de cette catégorie de jeux, rares et souvent méconnus, qui osent présenter de nouvelles manières d'aborder le JDR.

Un jeu résolument nouveau

Basé sur l'univers développé par Jack Vance dans sa saga consacrée à Cugel l'astucieux et

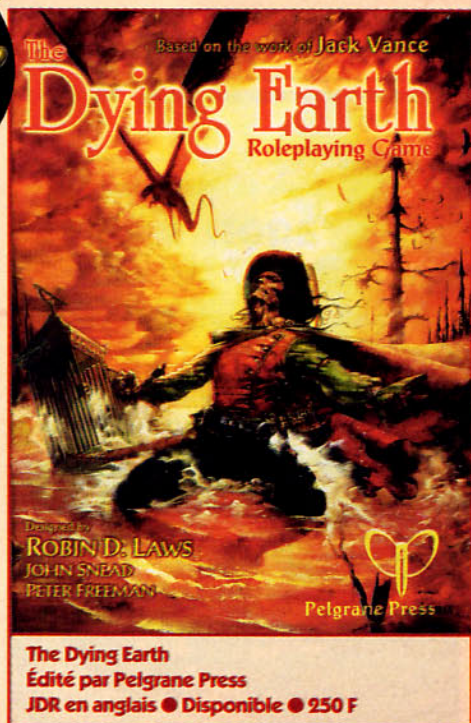


à Rhialto le merveilleux, le jeu *The Dying Earth* vous propose de venir découvrir les mystères d'une terre mourante, illuminée par un soleil doux mais brûlant de ses derniers feux.

Haut en couleur et en humour, c'est un monde med-fan d'une rare qualité et d'une extrême originalité, que vous pourrez désormais explorer aux côtés de vos personnages. Ce jeu, plus que n'importe quel autre, est une véritable invitation à vivre des aventures épiques et pleines d'humour. Les héros de Jack Vance sont tout autant des grands magiciens que des malandrins de la pire espèce, ils boivent et mangent, rient et pleurent, mentent et trichent... Ils sont humains, drôles, passionnants et pitoyables. Ils parcourent les cités merveilleuses de cette terre mourante, ils en explorent les ruines et les contrées oubliées en quête de connaissances perdues. C'est en leur compagnie que vous découvrirez la richesse de l'imaginaire de Jack Vance.

Dès les premières pages de ce livre, le système frappe par son originalité et ses étonnants partis pris. Là où les jeux récents visent à revenir aux origines, en présentant des archétypes marqués pour les personnages (classes, clans, races originales...), *The Dying Earth* marque le désir de moins différencier les personnages, de faire en sorte que l'interprétation qu'en feront les joueurs soit plus importante que des différences techniques plus proche du jeu vidéo que du JDR.

Malheureusement, la place me manque pour vous parler des innombrables trouvailles apportées par ce jeu. La magie y est véritablement magique et amusante. Vous y trouverez de petits effets faciles à réaliser, vous y découvrirez aussi les sandestins, ces créatures qui offrent des sorts aux magiciens et qui ont sans nul doute plus qu'inspiré la magie d'*Agone*. Comble du bonheur, un excellent scénario et de très bons conseils de création viennent parfaire l'ensemble. Un unique regret : le monde n'est qu'insuffisamment décrit et il vous faudra impérativement vous plonger dans les romans... D'un autre côté, je ne vois pas en définitive ce qu'il peut y avoir de regrettable dans une telle chose. *The Dying Earth*, un jeu unique et indispensable (accompagné d'un fanzine d'une rare qualité).



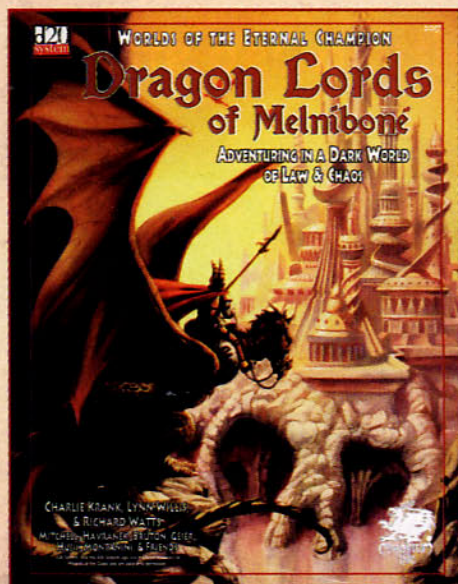
Les personnages du jeu sont définis uniquement par leurs talents. Vous ne trouverez nulle caractéristique, nulle faction, nul avantage ou désavantage permettant d'optimiser la phase de création. Essentiellement, le personnage sera défini par ses talents de Persuasion, de Rebuffade, d'Attaque, de Défense et de Magie. Chacun de ses talents se verra attribuer un niveau et un style. Lorsque vous entreprenez une action, il suffit de jeter un D6. Un résultat de 1 à 3 indique un échec tandis que 4 à 6 représente une réussite. Si le résultat ne vous satisfait pas, vous pourrez relancer le dé en fonction du niveau de votre talent. Ce niveau représente un pool de dés utilisables, jusqu'à ce qu'il soit régénéré. Le style de votre talent est tout aussi important, vos talents de Persuasion seront ainsi liés à votre éloquence ou à votre charme, votre ruse... Cela fonctionne de la même manière pour le combat.

Le système

Geof.



Dragon Lords of Melniboné



Dragon Lords of Melniboné
Édité par Chaosium
JDR en anglais • 189 F • Disponible

Pour les moins de 20 ans...

... qui n'ont pas connu la folie *Stormbringer* vers la fin des années 90, je me permets de faire un peu d'histoire : Oriflam sort à cette époque le jeu sus-nommé et la France s'embrase devant cet univers cruel et violent, qui donne un bon coup de pied au cul d'un AD&D un peu mièvre, anormalement buggé et complexe. Les extensions sortent à grande vitesse et les fans sont de plus en plus nombreux. L'univers d'Elric, inventé par Moorcock, frappe l'imagination des joueurs : des démons invoqués dans des armes et des armures, des sorciers invoquant des créatures impies pour combattre leurs ennemis. Le héros, Elric lui-même, est un pauvre type albinos, amoureux déçu et camé comme pas deux. Que du bon je vous dis. D'ailleurs, après plus de quinze ans de bons et loyaux services, on trouve encore des scénarios pour ce jeu dans Backstab et autres journaux de JDR. Et des extensions sortent encore, même si le soufflé est un peu redescendu... Et voilà que cet univers est adapté au système D20. La vengeance de D&D ? Ça reste à voir : *Dragon Lords of Melniboné* est un univers bien particulier et qui est difficilement quantifiable par une classe d'armure et un bonus d'attaque de base !

Juste une extension

Avant de décortiquer cet ouvrage, sachez d'abord qu'il ne peut pas être joué sans le *Manuel des Joueurs de D&D3*, voire du *Guide du Maître*... Sans compter qu'il vous faudra vous taper toute la saga du héros aux cheveux blancs (mais ça, en théorie, ça doit être un plaisir, sinon faut même pas ouvrir le bouquin). Ensuite, l'ensemble est un peu brouillon : les chapitres ne se suivent pas avec une logique terrible. Un nouveau venu dans l'univers d'Elric sera peut-être un peu décontenancé. Mais d'ailleurs, à qui s'adresse ce supplément ? Le fan de D&D3 aura bien du mal à appréhender un jeu aussi différent de son passe-temps habituel et le fan de *Stormbringer* sera certainement choqué par un tel changement de règles (c'est que les fans apprécient le système de jeu de *Stormbringer* ou d'*Elric*, et ils ont bien raison). Reste le débutant qui vient de découvrir D&D3 et qui pense trouver ici tout ce dont il a besoin pour vivre des aventures vraiment différentes. Et ceux-là vont découvrir un jeu bien intéressant.

Le système

Le background est plus que survolé et le principal du bouquin est pris par le système de jeu en général, et les règles sur les démons en particulier. Nous apprenons donc que les démons coûtent des points d'expérience lors de leur invocation (même si elle est ratée d'ailleurs, hé, hé, hé...). Ensuite, selon les points d'expérience dépensés, le démon est plus ou moins puissant, possède des pouvoirs spéciaux, etc. Le tout est assez complet mais on se demande des fois si tout cela est bien équilibré. Un point de charisme vaut-il vraiment autant qu'un point de force ? J'en doute un peu... Pour le reste, pas grand-chose de bien original : des Melnibonéens puissants, d'autres races bien pourries, des monstres très "seventies", tout ce que *Stormbringer* nous proposait est là, sans aucun garde-fou. Les grosbills seront donc de retour dans cette version comme dans la précédente et c'est tant mieux : le jeu est fait pour ça !



Le look de la mort

Si le système D20 est tout neuf, le look du jeu est des plus ringuards. Mais non, Gassner, c'est pas que je t'aime pas, c'est surtout que ces dessins-là, tu les as faits il y a dix ans et que ça se voit. Dans un monde de Brom et de Paolo Parente, les "œuvres" des dessinateurs de *Stormbringer* (souvent mal reproduites et/ou recadrées de façon un peu cavalière) font piètre visage. Et puis la "touch" Chaosium est bien là : ça fait vieux, très vieux. Moi ça me rappelle des bons souvenirs, mais je doute que cela plaise aux adeptes du système D20 qui sont habitués à d'autres styles de dessins, et à des bouquins tout en couleur qui coûtent une misère !



Qu'à cela ne tienne, si vous ne connaissez pas le monde des Jeunes Royaumes, achetez ce jeu, vous ne le regretterez pas. Et au moins, y'a pas de hobbits et de gnomes. C'est déjà ça.

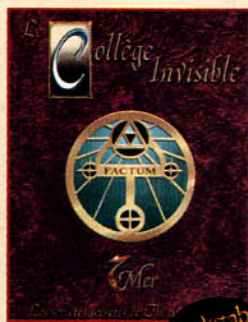
Collège Invisible

Soyons francs, le Collège Invisible n'a jamais séduit plus d'une poignée de joueurs des *Secrets de la 7^e Mer*. Non que cette société secrète soit dénuée d'intérêt, mais au lieu de créer un savant partageant son temps entre les recherches et l'aventure, ils préfèrent souvent incarner des héros hauts en couleur, escrimeur vodacci, sorcier montagnais, etc. Loin de moi l'envie de les en blâmer mais, comme dirait l'autre, il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis, d'autant plus qu'avec la disparition du Hiérophante et la montée en puissance de l'Inquisition, les savants ont enfin une vraie raison de quitter leurs laboratoires : fuir le bûcher ! Le champ d'étude des membres du Collège Invisible est assez vaste. De l'histoire à la médecine, en passant par l'astronomie, la zoologie et l'armement, à terme aucune des

énigmes de Theus ne leur échappera. Ce qui nous ramène à ce supplément à proprement parler qui, sans grande surprise, décortique tous les aspects de la société secrète : recrutement, hiérarchie, factions, domaines d'activité, communication... sans oublier les secrets ! En termes techniques, cela se traduit par des règles de création d'inventions et l'apparition d'une nouvelle forme d'alchimie qui concentre ses efforts exclusivement sur le sang de sorcier.

Tous ces éléments concourent à faire de *Collège Invisible* un supplément utile et intéressant, mais nullement indispensable.

Michaël Croitoriu



**Supplément en français
pour Les Secrets de la 7^e Mer**
Édité par Siroz Productions
129 F ● Disponible

Death's Dark Shadow



Sous cette couverture qui a fait, en son temps, les beaux jours d'une couverture de *White Dwarf* se cache le "nouveau" supplément pour *Warhammer* de chez Hogshead. Quand je dis nouveau, c'est simple-

ment parce qu'il vient de sortir. Son contenu vous semblera peut-être un peu vieillot et vous n'aurez pas tort : il a tout juste dix ans cette année. Si ce n'est pas se foutre de la gueule du monde, je me demande bien ce que c'est. Mais trêve de plaisanterie, l'œuvre est signée de MONSIEUR Carl Sargent alors

**Supplément en anglais
pour Warhammer JDR**
Édité par Hogshead Publishing
130 F ● Disponible

on pardonne, on remonte le temps et on joue comme en 1991. Pas de gros monstres qui font vendre du plomb, juste une petite bourgade aux frontières de l'Empire où il ne fait pas très bon vivre, mais où vous trouverez des tas de choses à faire je n'en doute pas ! Le tout est illustré "à la mode" de l'époque, mais le fond est pratiquement parfait. Du grand Sargent au meilleur de son art. Quand je pense qu'il est parti et nous a laissé Gavin Thorpe, je dis qu'il doit être forcément mauvais ce type.

Croc



La Sentence de l'aube est une série de Drames d'une grande qualité, formant une Épopée impressionnante, propre à modifier l'Harmonie en profondeur, mais aussi à modifier la vision que les Inspirés ont de l'Harmonie (dingue ça ! moi aussi j'cause *Agone* là !). C'est plus qu'une constatation, c'est un avertissement. Les E.G. doivent savoir que, non seulement ce produit ne s'adresse pas à des débutants, mais qu'en plus, elles devront pouvoir parfaitement maîtriser l'univers pour bien en profiter. L'architecture même de la campagne (une introduction, des scénarios à prendre dans le sens que désirent les joueurs et une conclusion) est souple mais (pour l'avoir pratiquée et déjà utilisée) oblige le meneur à une gymnastique de tous les instants. Mon seul et unique regret vient de la couverture souple et de l'apparente fragilité du livre qui ne survivra pas à la campagne, c'est certain. Bref, comme les patates au beurre, c'est bon mais c'est chaud ! Profitez !

Benoît Attinost

Supplément en français pour Agone
Édité par Multisim
195 F ● Disponible

Le rêve de Silec Octalt



Nous voici en présence d'un petit supplément pour *Guildes El Dorado* qui est très comparable aux *Atlas* de la première édition, tout en étant plus directement exploitable. Mieux organisé que ses prédécesseurs, il décrit par le menu un Écrin (peut-on véritablement parler de deux Écrins ? J'ai du mal à les séparer) qui a l'avantage d'être à la fois sauvage, urbain, magique, politique, etc. Sans en dévoiler trop, disons que nous avons là un mélange entre la

Supplément en français pour Guildes El dorado
Édité par Multisim
150 F ● Disponible

vie dans les caraïbes, les *Forgotten Husk* : *Dead Gods* de *Planescape* (dans le guide du plan astral), la piraterie et les aventures d'Allan Quatermain. Le tout est cuisiné à la sauce *Guildes* (c'est une admirable démonstration des conséquences du jeu des Puissances) et truffé de bonnes idées ou de situations de jeu. Pour bien faire (outre les données techniques concernant les Phylums), des pistes de scénarios sont fournies en annexe. Cet écrivain est dangereux, parfois trop terre à terre, mais passionnant. C'est peut-être ça l'aventure ?

Bénito de Montoya Attinost





La voie du Naga

Voici mille ans que les naga dorment dans leurs cités perdues dans les profondeurs de Shinomen, mille ans pendant lesquelles l'Homme a bâti l'Empire d'Émeraude et transformé la nature à ses besoins. Leur réveil, qui intervient à une époque charnière de l'histoire, menace cet équilibre car personne ne sait encore de quel côté ils vont se ranger dans la guerre qui oppose Rokugan aux hordes de l'Outremonde ! Suivant le modèle bien connu des livres de clan, *La voie du Naga* s'emploie à combler nos lacunes sur cette civilisation organisée en lignées (caméléon, cobra, couleuvre, python et vipère) et aux professions clairement définies (magicien, religieux, guerrier ou éclairé). Car la culture naga est complètement différente de celle de l'Empire d'Émeraude. Pour les hommes-serpents l'individu n'existe pas, tout comme le concept d'honneur si cher aux samurai. Et ce n'est guère surprenant puisqu'une sorte de conscience collective appelée Akasha les unit tous.

Côté règles, le supplément fournit tous les outils pour rendre les naga complètement jouables dans une campagne : règles de création de personnage, avantages, compétences, écoles, tables d'héritages, etc. Mention spéciale pour les abominations qui, rejetées par leur peuple, feront d'excellents alliés... Volontairement mis de côté par l'équipe d'Asmodée, *La voie du Naga* arrive à point nommé. Entre le démarrage de la guerre des clans et la traduction prochaine de la deuxième édition, les raisons ne manquent pas d'intégrer des naga dans votre campagne - le scénario propose à ce sujet une façon intéressante de le faire. Mais êtes-vous prêts à rajouter une nouvelle faction à cet univers qui en compte déjà tant (Ombre, Outremonde, Kolat, etc.) ?

Michaël Croitoriu

Les Versets d'Ozyl

La culture de la rancune

Du fin fond des Abysses océanes, le Dragon des Océans dirige la caste des Érudits d'une mâchoire de fer, contrôle le savoir et mène un combat acharné contre l'hérésie humaniste. Elle maîtrise aussi les voies maritimes, empêchant des navigateurs proches de Szyl de trop s'éloigner des côtes. Tout cela est détaillé dans l'historique, complété par une description d'Oforia, la cité draconique. On apprend les raisons de la haine tenace d'Ozyl envers le Dragon des Vents, tout cela pour une sombre histoire d'O...

La partie technique s'attarde sur les différents profils : historiens, astronomes, conteurs... Quant aux mages, ils pourront désormais créer des golems de corail à l'apparence humaine. Paradoxalement, c'est grâce à l'eau que les meneurs respirent, les auteurs étant désormais soucieux de fournir des règles les plus équilibrées possibles.

La section consacrée au lien draconique est des plus ludiques. Afin d'accéder à quelques secrets millénaires, l'Élu devra accepter l'autoritarisme de son Dragon. Ainsi, à chaque passage de niveau, le lien sera remis en question, suivant la progression de l'Élu dans sa quête intellectuelle. Le divorce à l'amiable reste heureusement une solution... dans la plupart des cas.

Le scénario de fin propose quant à lui de quitter la terre ferme pour



suivre un groupe d'Érudits et un pirate déluré dans une expédition maritime. Afin qu'il puisse délivrer tout son sel, mieux vaut faire jouer ce scénario à des personnages expérimentés.

Les Érudits deviennent enfin intéressants à jouer, en permettant aux plus blasés d'être au cœur d'intrigues vitales pour le destin de Kor. À noter que cela peut constituer un excellent second choix de caste, pour des Protectors fatigués, ou des marchands hostiles aux humanistes, par exemples. Quant aux illustrations, elles recèlent de nombreuses informations sur l'univers du jeu. Regardez-les attentivement !

Raphaël Mournat



Madness in Freeport

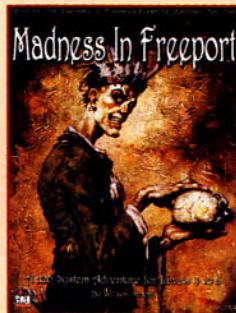
Même les meilleures choses ont une fin ! Troisième et dernier volet de la trilogie signée Green Ronin Publishing, *Madness in Freeport* révèle enfin les tenants et les aboutissants de la conspiration orchestrée par Milton Drac. Car, vous vous en doutez, la Confrérie du Signe Jaune n'en a pas fini avec Freeport ! Une sombre histoire de cérémonie pour réveiller un dieu impie...

En termes d'ambiance, *Madness in Freeport* se démarque quelque peu de ses prédécesseurs, puisqu'il fait la part belle au *roleplay*. Les PJ pourront enfin se mêler aux huiles locales et jouer des coudes pour gagner des partisans aux opposants du Seigneur des Mers.

Sinon, au cas où vous ne l'auriez pas deviné, la solution aux problèmes de la cité portuaire se situe bien évidemment dans les ruines de l'Empire valossan, ce qui implique de nouvelles explorations en terres inconnues,

quelques découvertes assez troublantes, et confirme les inspirations résolument *Appel de Cthulhu* et *Conan* de la série.

L'un dans l'autre, une trilogie assez convaincante, quoique assez mal illustrée, qui vous permettra de faire vos premières armes dans cette cité portuaire générique en attendant *Secrets of Freeport*, le supplément qui la décrira en long, en large et en travers.



Michaël Croitoriu

Scénario pour
D&D 3 en anglais
Édité par
Green Ronin
Publishing ●
80 F
Disponible



Commencer une trilogie au deuxième volet, c'est déjà un souci, mais quand les auteurs n'ont pas la correction d'intégrer une présentation en bonne et due forme de leur univers

de référence et de la trame générale de leur campagne, sous prétexte de consacrer un maximum de place à l'intrigue et à des illustrations discutables, on frise la bêtise humaine !

À moins de reléguer les nations décrites à un lieu reculé de votre monde de jeu, ou de fournir un gros travail personnel, vous n'avez quasiment aucune chance d'adapter les *Canceri Chronicles* à votre campagne régulière. Car il ne s'agit en aucun cas d'un énième module salle/monstre/trésor, mais bien d'une campagne bâtie autour des particularités d'un background fouillé qui donnera prochainement lieu à un supplément.

Bien que l'intrigue de *Blood of Nishanpur* soit assez classique - les PJ doivent récupérer un vieux grimoire des mains d'un puissant prêtre maléfique -, contre toute attente cette aventure pour personnages de niveau 5 à 7 n'hésite pas à sortir régulièrement des sentiers battus. De plus, pour rompre avec la linéarité du scénario, les auteurs ont intégré un grand nombre de scènes optionnelles.

En bref, un module bien vu, qui n'a réellement d'intérêt que s'il est joué dans le cadre des *Canceri Chronicles*.

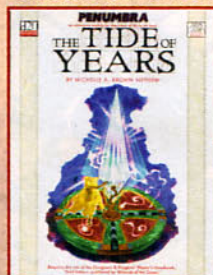
Michaël Croitoriu

Scénario en anglais pour D&D3
Édité par Paradigm Concepts
80 F ● Disponible



The Tide of Years

Ce nouveau scénario de la gamme *Penumbra* s'adresse à des personnages de niveau 4 à 6. Alors qu'ils traversent une forêt, les PJ sont accostés par un homme ressemblant à un prêtre et affirmant provenir de l'antique cité de Laguen. Il a besoin d'eux afin de remettre la main sur le "crystal temporal" qui permet au prêtre de la cité de Laguen d'assurer la prospérité de la ville. Les PJ



Scénario en
anglais pour D&D3
Édité par Atlas
Games ● 90 F
Disponible



devront mettre la main sur un éclat du cristal avant de retourner sur le site immergé de l'ancienne ville.

Ce scénario propose une excellente idée de campagne, car le scénario se limite à nous proposer des combats comme des monstres, avant de se plonger dans une exploration qui devient vite du salle-monstre-trésor. Un meneur imaginaire devrait pouvoir rendre cette aventure inoubliable avec un minimum de travail. Par contre, il trouvera ici le descriptif complet d'un nouveau dieu nommé Ras'Tan, accompagné de nouveaux sorts et d'un nouveau domaine cléréal : le temps. À noter l'effort apporté pour la mise en page, ainsi que la volonté d'offrir du matériel pour meneur de jeu débutant.

Olivier Collin

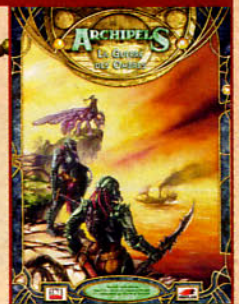
Archipels

Une bonne surprise ! Oriflam se lance à son tour dans la course au trésor D20, en misant sur ses propres points d'expérience. Car ce livret de 80 pages, premier volet d'une épopée de création française, prend ses distances avec le matériel déjà proposé pour la troisième édition de D&D.

La Guerre des Ombres est en effet un scénario (niveau 1-2), ainsi que la première pierre d'un univers pouvant facilement s'inté-

grer, de par sa configuration (des îles, bien sûr) dans votre propre campagne. Le livret est agréablement présenté, avec de belles illustrations et une maquette "grimoire". Le scénario, sans trop en déflorer le sujet, permettra aux personnages d'entreprendre un périlleux voyage au travers des mers, afin d'écarter une menace séculaire. Du classique ? Pas tant que ça : les PJ sont confrontés à de nombreuses situations burlesques, les PNJ sont souvent des anti-héros, les choix de positionnement sont nombreux... et le peuple qui se dresse face aux PJ leur réservera quelques surprises ! La

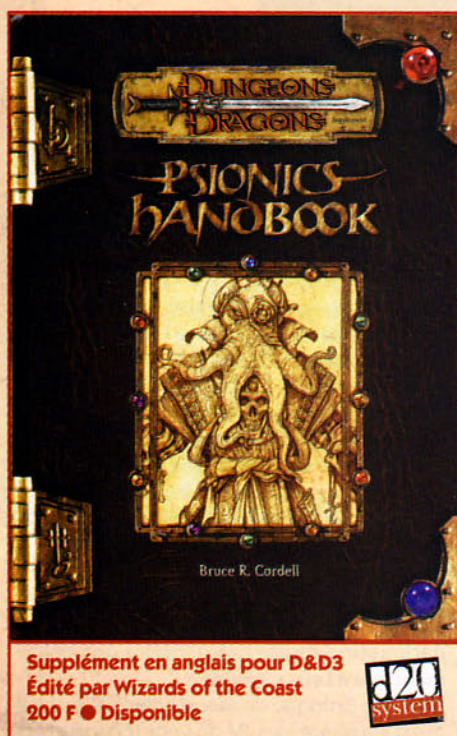
lecture est particulièrement agréable, grâce à l'humour des auteurs qui fait souvent mouche. De nombreux "plus" permettront aux meneurs de jeu débutants de se mettre en selle. Par exemple, une série d'illustrations avec comme légende des points de règles leur permettra de simuler un vol et une course-poursuite. Intelligente et originale, la série *Archipels* s'adresse à un large public et vise très haut. Faites pression sur votre meneur.



Archipels
La Guerre des Ombres
Campagne en français
pour D&D3
Édité par Oriflam
126 F ● Disponible



Raphaël Mourat



Psionics Handbook

Qu'il était bon le temps où pour devenir psi à Donj' on s'en remettait au résultat d'un D100 ! Cette époque est bel et bien révolue. Pour maîtriser les voies de l'esprit, il faut désormais choisir une des deux classes de personnages décrites dans le *Psionics Handbook*.

À l'instar du magicien, le *psion* dispose d'un très large éventail de pouvoirs mais, ce qu'il gagne en puissance psychique, le *psion* le perd en force brute (dés de vie et bonus de base à l'attaque très faibles). Le *psychic warrior* quant à lui a beaucoup plus de répondant en mêlée. Malgré son répertoire psi réduit, il jouit de dons supplémentaires, du dé de vie du moine et surtout d'un choix assez large d'armes et armures. Depuis le temps que je vous dis que le secret de *D&D3* réside dans le multiclassage... Ceci est d'autant plus vrai que les nouveaux dons et compétences du *Psionic Handbook* ne sont pas dégueulasses. On peut par exemple se stabiliser instinctivement quand les points de vie descendent en dessous de 0, ou infliger 1D4 points de

dégâts supplémentaires sur certains types d'attaques ! En plus des quelques 280 pouvoirs psi réunis dans l'ouvrage (organisés en six disciplines et dix niveaux), le *Psionics Handbook* livre quelques os supplémentaires à ronger : des objets psioniques (armes, armures, etc.) et, surtout, un petit bestiaire au sein duquel on retrouve les célèbres githyanki et githzerai qui se font la guerre dans l'Astral depuis la sortie du *Manual of the Planes*. Le *Psionics Handbook* ne m'a pas déçu en lui-même, à vrai dire, je trouve même qu'il résout admirablement les problèmes laissés en suspens dans les éditions précédentes. Là où je m'interroge, c'est sur l'intérêt des psis à proprement parler (et le prix excessif du manuel). Avec toutes les classes décrites dans *D&D3*, je trouve que l'ajout des psis ne fait que compliquer la tâche du meneur de jeu. Enfin, c'est vous qui voyez...

Michaël Croitoriu



The Longest Night

Devant la recrudescence des produits estampillés D20 System, un minimum de précautions s'imposent, car on trouve vraiment de tout, du bon et trop souvent du moins bon. Dans le cas qui nous intéresse, l'équipe de Privateer Press sort franchement du lot : illustrations léchées (Brian Snoddy et Matt Wilson, excusez du peu !), background soigné et scénario bien conçu.

The Longest Night est le premier volet d'une trilogie baptisée *Witchfire*, qui se déroule dans les Iron Kingdoms, un univers med-fan mâtiné de steampunk (armes

à feu et robots à vapeur magique).

L'intrigue prend ses sources dans une cité menacée par les sombres desseins d'une nécromancienne de bonne famille, capable de lever des armées entières de morts-vivants, et alterne enquête et exploration, sans jamais



tomber dans le salle/monstre/trésor, lot commun de nombreux scénarios D20 du moment. Comme toutes les aventures pour personnages de bas niveau, *The Longest Night* est assez linéaire. La marge de manœuvre des PJ est assez ténue, notamment lors du final, mais, avec un peu de travail, les dix pages de description de la cité permettront à un meneur de jeu dégourdi de développer des intrigues secondaires, voire de pondre un scénario complet. En bref, de quoi prolonger le plaisir en attendant la sortie tant attendue du deuxième volet de cette campagne.

Michaël Croitoriu

After Winter Dark



Refroidi par *Galal's Grave*, intéressé par *The Fantastic Adventure*, c'est avec curiosité que j'aborda *After Winter Dark*, un décor de campagne pour D&D3.

Disponible sous la forme d'un livret, il vous sera aussi possible d'investir dans un CD contenant l'intégralité du livret, ainsi que des cartes et un scénario. Le monde décrit par les auteurs de Troll Lord Games est des plus classiques. Il est aussi bien écrit et éminemment sympathique. Originellement créé par un dieu unique, il fut tout d'abord la terre des nains. Puis apparurent les premiers gobelins, des êtres malfaisants, puissants et hautement magiques. Les terribles guerres qui ravagèrent le monde furent, entre autres, à l'origine de la destruction du créateur, et de l'apparition des elfes. Exsangue et affaibli, le peuple nain se replia sur les ruines de ses forteresses et les hommes prirent rapidement le contrôle du monde. Après des années de semi-stabilité, un empire hautement maléfique s'installa et affirma

Scénario pour D&D3
Édité par Troll Lord Games
50 F le livret, 100 F le CD pdf
Disponible



son pouvoir durant des générations. Mais cette période de ténèbres toucha à sa fin lorsqu'une alliance de héros de toutes les races luttaient et détruisirent l'empereur ténébreux.

Désormais le monde de Erde est un univers en pleine reconstruction, encore en proie à l'influence des anciens disciples de l'empereur déchu. Si cet historique n'est certainement pas très original, il n'en reste pas moins efficace et bourré de bonnes idées d'aventures. Les auteurs de Troll Lord Games nous proposent ici un univers classique dans lequel il sera facile d'intégrer toutes vos inspirations littéraires ou cinématographiques. En ce qui concerne le scénario présent sur le CD : il propose une promenade dans les bois à un groupe de personnages déjà un peu expérimentés. Sa trame est suffisamment intéressante et riche pour vous permettre d'étoffer ce qui vous est proposé. En définitive, les auteurs de Troll Lord Games sont parvenus à créer des produits intelligents et peu onéreux, qui sauront satisfaire ceux d'entre vous qui recherchent des bonnes idées plus qu'une jolie mise en page.



Geof.

A Lion in the Ropes



Scénario en anglais pour D&D3
Édité par Troll Lord Games



Cette sympathique aventure amènera un groupe d'aventuriers de niveau 2-4 (comportant idéalement un prêtre et un ranger) à enquêter sur des crimes affreux, qui terrorisent les tranquilles habitants d'une petite bourgade. Si la trame de base n'a rien d'originale, elle saura néanmoins séduire les amateurs d'intrigues à tiroirs et de rebondissements. Au programme des réjouissances, il sera possible de compter quelques mort-vivants, des gob', des gargouilles et un lion.

Demandant autant d'esprit que de muscles, *A Lion in the Ropes* devrait séduire les amateurs de sensations fortes et de combats épiques tout autant que les Sherlock Holmes en herbe. Un dernier point notable, la construction de cette aventure pourra rendre son achat intéressant pour n'importe quel meneur désireux de s'en inspirer, pour construire des scénarios dans lesquels plusieurs intrigues s'entremêlent. En bref, *A Lion in the Ropes* est un scénario très sympathique et une base intéressante pour développer de futures aventures.



Geof.



Mis en pages avec les pieds et probablement tapé sur la machine à écrire de même, ce scénario m'a surpris par sa qualité. La licence D20 permet à D&D3 de redevenir ce qu'il était à ses débuts,

un univers générique sur lequel d'innombrables auteurs peuvent travailler. De petits éditeurs peuvent ainsi publier des créations s'adressant à un grand nombre de joueurs, et donc susceptibles de se vendre un peu.

Au cours de cette aventure, vos PJ devront explorer un royaume féérique, en quête d'une gemme magique. Plus proche des délires oniriques et féériques des auteurs anglais que des forêts enchantées de vos livres de jeu préférés, *The Fantastic Garden* vous offrira une balade étonnante et originale, qui devrait dépayser vos guerriers et vos barbares habitués à trancher du gob' et de l'orc, premier niveau oblige. Destiné à un groupe de quatre à huit personnages de niveau 1-3, ce scénario devrait plaire aux plus anciens joueurs comme aux débutants.

Geof.

Scénario en anglais pour D&D3
Édité par Troll Lord Games
70 F • Disponible



Ce scénario présente un énorme avantage : il n'est pas très onéreux. D'un autre côté, il présente un véritable défaut : il est vraiment pitoyable. Il propose à un groupe d'aventuriers débutants d'aller explorer la tombe d'anciens héros tombés au combat contre des créatures maléfiques, et enterrés dans un immense mausolée plein de pièges et de bestioles avides de chair fraîche. Bien évidemment, les nobles héros furent enterrés avec leurs caleçons +2 et leurs talismans d'haléine fraîche éternelle (+2 aux jets de Séduction).

Galal's Grave est donc un scénario d'une rare originalité... Pardon, je voulais dire d'une originalité rare. Malheureusement ce n'est certainement pas le petit retournement final qui pourra sauver l'ensemble. Je m'attendais à mieux de la part des auteurs de *After Winter Dark* et de *The Fantastic Adventure*. Un seul conseil, intéressez-vous au reste de la production Troll Lord Games et passez à côté de ce léger raté.

Geof.

Scénario en anglais pour D&D3
Édité par Troll Lord Games
60 F • Disponible



Scénarios D20 d'AEG

Depuis la sortie de D&D3, le meneur de jeu est gavé d'une multitude de suppléments estampillés D20 system. La gamme de scénarios éditée par AEG compte à ce jour seize scénarios, allant du très bon au très mauvais. Ils sont tous édités sous le même format. Le meneur trouvera dans chaque fascicule de seize pages, outre l'aventure, la description d'un nouveau monstre et d'un objet magique qui apparaissent dans le scénario. Après le background, qui récapitule la situation de départ et donne bien souvent une raison pour que les joueurs s'impliquent dans l'aventure, le meneur trouvera le descriptif du lieu principal dont la double page centrale nous présente le plan. Enfin, ces modules sont facile à lire, même si votre niveau d'anglais est moyen. Suivez le guide...

Scénarios en anglais pour D&D3
Édité par AEG
20 F pièce
Disponible



Dans **Against the Barrow King** (niveau 3-5), le village de Glenn Hollow est victime de raids. Plusieurs familles ont disparu corps et âmes. Les PJ vont être engagés par les villageois afin de mettre fin à cette situation. Ils pensent qu'ils sont les victimes du légendaire Barrow King, un esprit mort-vivant, qui hante une ancienne sépulture peu éloignée du village. Cette aventure est intéressante car elle peut devenir le début d'une campagne. Les PJ vont devoir affronter une secte maléfique qui s'est fixée dans l'ancienne sépulture. On a aussi droit à la description d'un monstre nommé *Chirurgeon* – un golem goule.

Dans **Jerimond's Orb** (niveau 2-4), un village est la proie d'une malédiction. Chaque soir, une partie des habitants se transforme en monstres. Les PJ vont devoir comprendre pourquoi en fouillant dans l'histoire du village, et y mettre fin. Ce scénario est simpliste et peu passionnant. Le meneur devra fournir un travail énorme pour rendre jouable ce module. Le nouveau monstre présenté est le produit de la malédiction intitulée *Mathorn*.



Dans **The Crypt of St. Bethesda** (niveau 2-4), les joueurs sont accusés à tort de meurtre. Ils vont devoir prouver leur innocence en retrouvant l'assassin, une créature nommée *Wormwraith* (le nouveau monstre du supplément). Elle a trouvé refuge dans les cryptes d'une ancienne cathédrale. Seule la description du monstre est intéressante. Le reste se limite à du salle-monstre-trésor, même si l'idée de faire des PJ des criminels est intéressante.

Dans **Kurishan's Garden** (niveau 5-6), les joueurs sont chargés de comprendre pourquoi le village de Darbin, principal fournisseur en nourriture d'une petite cité, ne livre plus ses produits. Les PJ vont se rendre compte que le petit village est devenu la proie d'une entité végétale possédée par l'esprit fou d'un ancien magicien. Les PJ vont devoir lutter contre cette peste verte qui a pris contrôle des habitants. Si l'idée de base est intéressante, le développement est moyen. Il s'agit juste de fouiller un village maison par maison, pour finir par affronter le boss de fin de niveau. On découvre comme nouveau monstre une horreur végétale nommée *Brainvine*.

Dans **The Last God's** (niveau 9-12), Azrael, le seigneur des morts-vivants demande de l'aide aux PJ. En



effet, après une vie de destruction, ce dieu veut se racheter et demande aux PJ de le détruire. Ils ont une journée pour le faire, sinon l'univers risque de disparaître. Ils vont devoir se rendre au mausolée des dieux. Une aventure pour hauts niveaux, qui mêle bonne idée et mauvaise méthode de narration. Ce module peut devenir une campagne au sujet peu habituel. Cependant le meneur va avoir énormément de travail pour rendre ce scénario jouable. On a droit à la description des *Servants of Azrael* comme nouveaux monstres. Dans **Bring him back alive!** (niveau 1-4), les PJ se reposent dans une auberge lorsque surgit un homme blessé, appelant à l'aide. Lui-même et son fils ont été attaqués par des créatures étranges et inconnues qui ont capturé l'enfant. Il a été victime du peuple des mites, des





la tombe d'Amun Konshu, un ancien sorcier qui régna sur un empire avant de mourir. La légende dit qu'il possédait un objet mythique de grand pouvoir, nommé le Cœur d'Amun Konshu. Cet objet intéresse Allyn car il pourrait sauver la vie d'un de ses plus chers amis. Il faut partir à la recherche de la tombe, au cœur d'un désert. Le meneur de jeu pourra aussi découvrir de nouveaux morts-vivants, les Tomb Hound. Une histoire classique d'exploration d'une tombe.

Dans **The murder of the seven points** (niveau 5-8), les PJ sont chargés de retrouver un assassin. En effet, la petite ville est victime

peu la population elfique la fuit. La gardienne de la forêt, une licorne, est morte. Les ombres se sont abattues sur cet endroit merveilleux, et les rumeurs font état de massacres et autres histoires horribles. Les PJ vont devoir s'enfoncer dans les tréfonds de la forêt pour y combattre le mal. Ce scénario est relativement simple et manichéen. Cepen-



d'une créature qui tue chaque nuit. Les PJ vont devoir mener des investigations à travers la ville et explorer le passé de cette cité pour arrêter le coupable. Une enquête citadine qui peut devenir un bon scénario mais le meneur de jeu va avoir beaucoup de travail pour rendre ce module intéressant.

Servants of the Blood Moon (niveau 7-10), vous fera découvrir la forêt elfique de Myereth, connue comme un lieu paisible. Malheureusement, depuis



dant, la base de la trame peut tout à fait servir d'idée à une aventure de plus grande ampleur. Le meneur de jeu découvrira comme nouveaux monstres les *Servants of the Blood Moon*.

The Ice Caves of Azinth (niveau 2-4), pose une ambiance toute différente : la partie montagnueuse se situant au nord du royaume d'Azhinth connaît un hiver continu depuis cinq ans. Le roi d'Azhinth pense que son voisin se prépare à la guerre. Il a d'ailleurs reçu une missive anonyme d'une personne déclarant savoir comment arrêter cet hiver perpétuel. Le roi charge les PJ de rencontrer cet informateur et de mener une enquête sur les probables agissements du royaume de Kanschek. Il va s'avérer que l'hiver est né de l'affrontement de deux magiciens. Les joueurs vont devoir comprendre comment rétablir le climat. Un scénario à la trame intéressante, que le format de la gamme ne permet pas de développer complètement pour en faire un module excellent, à moins d'un minimum de travail de la part du meneur de jeu. On découvre un nouveau monstre nommé les *Hounds of winter*.

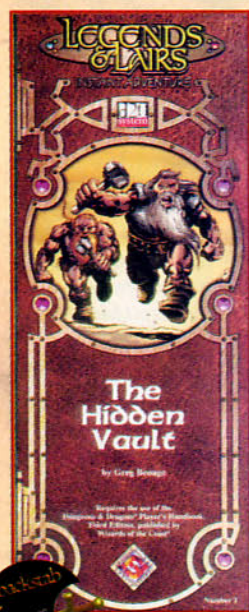


En conclusion, force est de constater que le format utilisé restreint la pertinence des modules. Il est en effet impossible pour les auteurs de développer leurs histoires. Par contre, un meneur de jeu à court d'inspiration peut, pour une somme modique, trouver des débuts de trame qu'il lui restera à développer.

Olivier Collin

Legends & Lairs Instant Adventure

Vous avez aimé Diskwars... Fantasy Flight Games est l'éditeur (heureux) du jeu Diskwars. Pour ceux qui ne connaissent pas, il s'agit d'un jeu de combat d'armées où des disques de carton remplacent les figurines. Sans être doté d'un réel univers qui lui soit propre, ce jeu présente toutefois les ébauches d'un monde med-fan des plus classiques : des gentils elfes des bois en collants verts, des nains barbus buvant de la bière, des beaux chevaliers humains en armure étincelante, des méchants pillards orcs, des morts-vivants... En bref, les joueurs de D&D ne seront certainement pas déçus et ce n'est sûrement pas cette série de scénarios qui révolutionnera le jeu.



Series 1
Volumes 1-8
Scénarios en
anglais pour
D&D3
Édité par Fantasy
Flight Games
35 F pièce
Disponible

Des scénarios bière & bretzel

Clairement, les scénarios de Fantasy Flight Games ne sont pas réellement destinés à faire une campagne ou à durer plus d'une longue

soirée de jeu. Ce sont des aventures rapidement lues, rapidement jouées. Les meneurs en panne d'inspiration pourront se jeter sur ces petits morceaux une demi-heure avant l'arrivée de leurs joueurs, avides de monstres et de trésors.

The Hidden Vault permettra à quatre à six personnages de niveau 5-7 de partir à l'exploration d'une mine naine, désormais désertée suite à de nombreuses et inexplicables disparitions. Bien évidemment, nos vaillants aventuriers auront à affronter d'odieuses créatures dans une ambiance plus proche d'*Alien* que de *Germinal*.

Dans **Darkwood's Secret**, quatre à six personnages de niveau 5-7 seront commissionnés par des elfes pour aller enquêter sur les raisons de la transgression d'un ancien pacte de non-agression entre leur race et des créatures féériques maléfiques. C'est au plus profond d'une forêt sombre et hostile qu'ils pourront finalement découvrir la cause de tous ces problèmes. Il est à noter que la



base de ce scénario est probablement l'une de celles qui pourront le plus facilement être développées en campagne. Une petite intrigue sympathique étant en effet à l'origine de tout (il est néanmoins probable que des personnages un peu bourrins passent totalement à côté).

Raid on Tonwell est une aventure pour quatre à six personnages de niveau 5-7.

Les personnages devront aller découvrir pourquoi une horde de barbares est venue s'installer dans un village jusqu'à présent paisible.

The Fifth Sepulcher est une aventure destinée à un groupe de quatre à six aventuriers de niveau 12-15. Vos vaillants aventuriers auront à explorer un ancien tombeau plein de sales bestioles et de pièges en tout genre pour déjouer les plans d'un vilain nécromancien (bouh !), d'une méchante déesse de la mort (ohh !), afin de récupérer une puissante relique (ahhh !). En bref, salles, monstres, trésors...

Olenar's Heartstone est une aventure pour un groupe de quatre à six aventuriers de niveau 4-6. Ce scénario vous propose une petite ballade pour retrouver la trace d'un magicien disparu (c'est que c'est étourdi ces petites bêtes).

Raven Mine est une aventure pour quatre à six personnages de niveau 5-7. Vos héros devront explorer



la grande demeure d'un magicien (c'est que c'est riche ces petites bêtes). Bien sûr, comme il n'avait rien de mieux à faire (c'est que c'est con ces petites bêtes), notre petit plaisantin de magicien a truffé sa baraque de salles (logique), de pièges (moins logique), de monstres (totalement débile) et de trésors (sympa).

The Broken Plain est une aventure pour quatre à six personnages de niveau 3-5. Vos vaillants aventuriers devront aider un village d'irréductibles humains à résister à une invasion orc. Sympa et épique, ce scénario plaira aux amateurs des 7 Mercenaires.

The Dragon's Wish est une aventure pour quatre à six personnages de niveau 9-12. Vos aventuriers devront ici accomplir les dernières volontés d'un dragon mourant.

L'occasion d'une belle ballade accompagnée de jolies bastons.



Bien évidemment, ces scénarios ne sont pas des chefs-d'œuvre. Ils ne prétendent cependant pas l'être et remplissent très bien leur rôle. Ils seront aussi parfaits pour décrire des lieux particuliers de vos propres aventures (un tombeau, une maison de magicien...). Faciles à lire, rapides à jouer, plutôt sympa et pas cher, tout les suppléments de jeu ne peuvent prétendre à de telles qualités.

Geof.

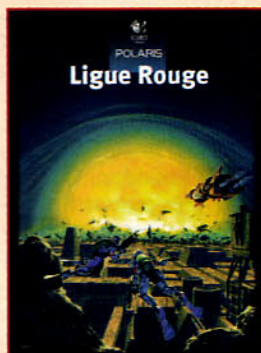
Ligue Rouge

Elle en a vu, du beau sang, cette mer...

La gamme *Polaris* redémarre bel et bien, et pas moins de trois suppléments devraient sortir d'ici la fin de l'année.

Ce supplément décrit l'organisation sociale, l'armée ou la vie quotidienne de la nation rivale d'Hégémonie, dans un luxe de détails qui facilitera le travail du meneur.

La Ligue Rouge est une démocratie parlementaire, dont la vie politique est dominée par la lutte entre diverses parties et lobbies - des syndicats aux fédérations de producteurs en passant par les nationalistes. La tête de cet État est ainsi un véritable panier de crabes. Les dirigeants ont des intérêts divergents et beaucoup de factions secrètes (telles que le Soleil Noir ou le Culte du Trident) complotent pour faire tomber la Ligue dans leur escarcelle. Tout cela est décrit avec minutie, avec des dizaines et des dizaines de lieux ou de PNJ intéressants, du Premier Citoyen Khan Urik au dernier des trafiquants d'armes. Des dossiers confidentiels vous per-



Supplément en français pour Polaris
Édité par Halloween Concept
149 F ● Disponible

mettront de lier tous ces éléments pour votre propre campagne. L'autre point fort est la description de chaque province, une véritable mine de scénarios qui vous feront oublier les soirées de disette...

Le système de jeu, un boulier au pied ?

Les simulationnistes ne sont pas oubliés ! Il y a des tonnes de nouveaux matériels, des drones, des armures de combat, des frégates de guerre, des armes ainsi qu'un bestiaire. Quant aux plus matheux d'entre vous, un *addenda* pour les règles de la seconde édition vous aidera à justifier vos années de bachotage. Enfin, *last but not least*, le troisième volet de la campagne officielle ! Il s'agit d'une enquête policière au-delà du réel et au-dessus du niveau de difficulté habituel. Elle nécessitera avant tout des PJ attentifs et psychologues. Le tout est magistralement mis en valeur par une nouvelle équipe d'illustrateurs, avec un bestiaire et des vues d'ensemble qui sont particulièrement réussies. Une carte détaillée de la Ligue, en couleur, complète le tout. Par contre, je regrette l'absence de focus sur les unités spéciales, telles que le Service vipère ou le Delta. Néanmoins, *Ligue Rouge* est largement au-dessus de la ligne de flottaison. De suppléments en suppléments, *Polaris* gagne en profondeur et voit son univers évoluer de façon surprenante.

Raphaël Mournat



Chronica Transylvania IV

Voici arrivé dans toutes les bonnes boucheries, le quatrième volet en français de la meilleure chronique du *WoD* parue à ce jour. *L'Ascendant du Dragon* est le dénouement des Chroniques Transylvaniennes, une campagne pour *Vampire* qui s'étend sur près de huit siècles. Cet *opus* permet d'emmener les joueurs de la fin du 19^e siècle jusqu'à la fin du 20^e en leur donnant l'opportunité de vivre et d'influer sur les événements clé de l'histoire vampirique. Il est préférable d'avoir fait jouer les précédents volets, pour que les joueurs aient une chance de survivre, ou tout simplement d'apprécier et de comprendre les enjeux des différentes aventures. C'est sûr, c'est un peu grosbill et on pourra regretter le manque de liberté laissée au joueur. Il n'empêche que ce supplément est en tous points important pour le background du jeu (bonjour les révélations !) et nul doute que les meneurs sauront surmonter la rigidité de certains scénarios pour faire vivre des moments vraiment épiques et uniques à leurs joueurs.

Chronica Transylvania IV : L'Ascendant du Dragon
Campagne en français pour Vampire : la Mascarade
Édité par Hexagonal
165 F ● Disponible



Cédric Magot



L'Ombre de la Roue offre au meneur de jeu une description exhaustive du Pinacle, en 140 pages glacées et superbement présentées. Cette société

L'Ombre de la Roue

secrete règne sur deux des quatre conjonctions - celles de 1850 et de l'époque contemporaine. Son but est bien entendu d'acquiescer un pouvoir total, ce qui en faisait jusqu'alors l'ennemi principal des PJ. Le meneur de jeu va enfin posséder tous les éléments permettant d'utiliser au mieux la Loge dans sa campagne. Les douze familles qui la constituent sont ainsi présentées, de la Toile d'Araignée manipulatrice à la Faim du Chacal chargée des basses œuvres. J'ai particulièrement apprécié la description haute en couleur de chacun des dirigeants, ainsi que les techniques de combat spécifiques à chaque famille d'"animaux". L'histoire secrète, les sites Feng Shui et les ressources technologiques complètent le tout, mais le meneur de jeu va se retrouver en face d'un dilemme. Va-t-il proposer à ses joueurs d'endosser le rôle d'agents du Pinacle ? De nouveaux archétypes, ainsi que des conseils de jeu suggèrent cette possibilité. Pour ma part, je suis très sceptique. Voilà une organisation omnipotente et disposant de moyens quasi illimités, et je vois mal un quelconque intérêt ludique à se placer du côté des plus forts. Le scénario inclus, pourtant drôle et original, ne m'a pas non plus fait changer d'avis. En conclusion, *L'Ombre de la Roue* est un excellent supplément... à manier avec précaution.

Raphaël Mournat



L'Ombre de la Roue
Supplément en français pour Feng Shui
Édité par Oriflam
159 F ● Disponible



Frontier Justice

Un supplément dédié au crime organisé, ce n'est pas le genre de choses auxquelles les Américains nous ont habitués pour un jeu de SF "sur le début". Mais *Blue Planet* n'est pas un jeu comme les autres, comme en témoigne la couverture cartonnée qui, bien qu'elle fasse bonne figure dans votre bibliothèque, a aussi l'inconvénient de faire grimper le prix. Quoi qu'il en soit, *Frontier Justice* est un supplément très réussi puisqu'il couvre toutes les facettes du crime sur Poseidon en un peu moins de 140 pages (organisations criminelles, système juridique, forces de l'ordre, procédures policières, etc.). Il s'offre même le luxe de proposer un scénario où les joueurs peuvent soit incarner les bons, soit les méchants. J'ai tout particulièrement apprécié le travail effectué sur les deux syndicats du crime, qui témoigne de véritables recherches sur les mafias russes et le mouvement rasta. Tout ceci pour dire que cette combinaison background/conseils de jeu/scénario marche vraiment à merveille.

Michaël Croitoriu

Supplément en anglais pour *Blue Planet V2*
Édité par Fantasy Flight Games
200 F ● Disponible



First Colony

Pas besoin d'être un devin (D20 ?) pour prévoir la sortie d'un *First Colony* car, tout jeu de SF qu'il soit, *Blue Planet* avait besoin d'une cité de référence. Que le choix des auteurs se soit porté sur Haven tombait sous le sens, puisqu'elle est de loin la plus ancienne et la plus vaste de Poseidon. Quartier général d'un des plus puissants syndicats du crime, Haven ressemble beaucoup à Hong Kong, avec sa cité flottante et les trop grandes disparités qui existent entre ses différents quartiers. En plus de la description district par district, *First Colony* traite de la politique (gouvernement, corpo, GEO, etc.), l'économie, la culture et le crime, éléments rigoureusement mis en scène par les quatre scénarios de fin de supplément. L'ensemble est exhaustif, mais manque de PNJ et plus particulièrement d'humour.

Michaël Croitoriu



Supplément en anglais pour *Blue Planet V2*
Édité par Fantasy Flight Games
200 F ● Disponible

Comtes Vampires

Le quatrième sourcebook à pointer son nez dans cette nouvelle édition de *Warhammer* n'est autre que celui consacré aux comtes vampires. Soit, cela fleurit bon la récupération des joueurs de *Vampire*, mais qu'à cela ne tienne : les figurines sont belles, le Codex bien présenté et les règles amusantes. On appréciera surtout la nouvelle nécromancie, les différentes familles de vampires (les bourrins, les magots, la nana, les primitifs, etc.), les alliés ailés et poilus (chauve-souris et loups), et surtout, le superbe carrosse de la mort qui tue et qui fera une très belle pièce sur le champ de bataille. En lisant tout cela, je trouve que les forces des

Supplément en français pour *Warhammer Battle*
Édité par Games Workshop
130 F ● Disponible

vampires ne sont pas si puissantes que cela et qu'il faudra protéger au maximum les nécromanciens et les vampires si vous ne voulez pas vous retrouver écrasé par l'armée adverse. Pour une fois qu'une armée possède un

point faible, on ne va pas se plaindre : on dirait presque le *Codex Dark Angels* de *Battle*. Mais là j'en fais peut-être un peu trop !

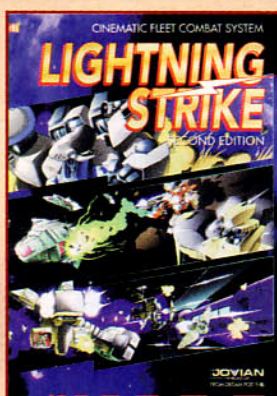
Croc



Lightning Strike

Ce supplément (on en est déjà à la deuxième édition) permet de résoudre les combats entre les flottes galactiques dans l'univers de *Jovian Chronicles*. Donc c'est très manga et c'est très précis et rigolo, comme tout ce que fait Dream Pod 9 dans cette gamme. Les règles sont cependant relativement complexes et je reste étonné de voir le terme "cinématique" associé à ce supplément : je pensais trouver un système rapide à mettre en œuvre et on se retrouve avec un truc assez simulationniste, même si le côté manga est aussi bien présent (compétences, caractère des personnages, etc.). Le tout est complété d'un catalogue de vaisseaux et de robots que l'on aurait tout de même préféré en couleur. Un produit très underground qui ne concerne pas grand monde mais qui a pourtant à son actif une rigueur certaine dans les règles... Couplé avec le look de l'ensemble, on ne peut que le conseiller aux fans du genre. S'il en existe encore.

Supplément en anglais pour *Jovian Chronicles*
Édité par Dream Pod 9
130 F ● Disponible



Croc

Gamme Heavy Gear



Pour tous ceux qui ne savent pas ce qu'est *Heavy Gear*, disons que c'est une version manga et fun du vieux papy *Battletech* qui commence un peu à prendre la poussière sous ses dessous de *hard science* un peu fashisants. On ne va pas se plaindre : chaque jeu a sa place et *Heavy Gear* est réservé à un public assez jeune mais non moins matheux. En effet, même si le background du jeu est vraiment fourni, le système est des plus complets et demande une bonne dose de mémoire, voire l'aide d'une bonne calculatrice. Mais le bonheur est à ce prix. Nous parlions beaucoup d'*Heavy Gear* il y a quelques années et les nouveautés du moment nous permettent de refaire un point sur ce jeu...

Duelist's Handbook

Dans le petit monde de *Heavy Gear* comme dans celui de *Car Wars*, on combat encore dans des arènes. Mais rien à voir avec *Gladiator* : ici ce sont les robots qui morflent, et les pilotes qui comptent les points. Bon, OK, il arrive que les pilotes passent l'arme à gauche, mais cela n'est rien d'autre que les risques du métier. Ce *handbook* nous offre une description complète de ce petit monde martial. Les héros, les accessoires, l'ambiance des combats. En résumé, tout pour que l'on puisse préparer une campagne dans cet univers mi-sportif mi-guerrier. Je trouve que cela permet des interactions intéressantes mais je reste un peu sur ma faim pour ce qui est de la résolution des combats eux-mêmes. On aurait aimé trouvé des idées de scénarios un peu plus originaux.



Miniatures

À quoi bon ? C'est un peu ce qu'on peut se dire en lisant *Heavy Gear Miniatures*. En théorie, ce supplément est l'adaptation du jeu de base aux figurines (le jeu original se joue sur des cartes hexagonales, comme *Battletech*). On y trouve des exemples de peinture, des conseils pour construire des décors ou encore des conversions pour les portées des armes. Mais était-ce bien nécessaire de nous rebalancer toutes les règles de base du jeu pour en remplir plus de 100 pages ? Pas nécessairement. Non si vous êtes fan du jeu (et vous aurez bien l'impression de vous faire avoir). Oui pour ceux qui découvrent le jeu et qui détestent les hexagones. Pour ceux-là, c'est même le meilleur achat de l'année après un mètre à ruban !



Corporate

Ici point de règles (ou si peu) mais du background pur et dur, dans la grande lignée des univers ou gouvernements décrits dans *Heavy Gear*. Ici, sur la planète Caprice, les corpos ont le pouvoir et se livrent une lutte sans merci, le plus souvent commercialement mais aussi souvent grâce à des armées de robots mercenaires. Tout cela se lit assez facilement, mais il n'est pas évident que les fans de ce jeu



apprécient le côté cyberpunk de l'ensemble. Ce qui est certain, c'est que les meneurs de jeu qui aiment les coups fourrés et les ambiances bien paranoïaques trouveront ici du grain à moudre pour leurs scénarios. On trouve aussi

quelques nouveaux archétypes et du matos bien sympa : une mention spéciale pour le *gunship* Peregrine qui a vraiment le look qui tue de la mort.

Liberati

Encore du background. Mais rien à voir avec *Corporate*. Ici les résistants du Liberati luttent contre les corpos et un gouvernement fashiste qui les opprime. Pour survivre, ils doivent transformer leur matos à cultiver et à survivre en matos à viander. On retrouve ici l'ambiance des résistants de *Shaan*, en un peu plus technologique tout de même. On peut aussi faire un parallèle avec les occupants de la raffinerie de *Mad Max 2* : des individus qui ne sont pas du tout préparés mais qui comptent résister coûte que coûte. Franchement, même si ce décor de campagne (puisqu'il faut utiliser le vocabulaire consacré) est loin des bases de *Heavy Gear*, un bon meneur de jeu n'aura pas tellement de mal à faire entrer les joueurs directement dans le vif du sujet. On peut trouver dans ces pécores high-tech une bonne base pour vivre des aventures bien manichéennes, mais aussi tout à fait proches de ce que le JDR nous propose à court de scénarios (sans parler du remake inévitable des 7 Mercenaires, comme il se doit).



Croc

Jeu avec figurines (entre autres) en anglais
Édité par Dream Pod 9
De 145 à 160 F • Disponible



Les Trois Royaumes - Le Destin du Dragon

Les Trois Royaumes est un jeu de stratégie en temps réel conçu et réalisé par une firme chinoise. Il nous permet de simuler la lutte de trois suzerains pour le contrôle de la Chine (ben voyons...) au Moyen Âge. En route...



Jeu vidéo en Français
Édité par Eidos
349 F
Disponible



Au commencement était la Chine

Le jeu est de toute beauté, les voix et la traduction sont, pour une fois, de très bonne qualité. Étant le grand pourfendeur des traducs de merde, je me permets de féliciter les boîtes qui font des efforts et ici c'est certainement le cas. Le jeu lui-même ressemble à un *Age of Empire* un peu moins beau, mais terriblement plus rigoureux : les concepteurs sont chinois et connaissent leur boulot. C'est le principal.

Le paysan bleu, dans la maison bleue, le paysan rouge, dans la maison rouge

Tous ceux qui attendent de ce jeu un *Dune-like* de la pire espèce vont en être pour leur grade : le jeu est complexe et complet. On y récupère et transforme cinq ou six ressources différentes. On sacrifie aux fortunes, on développe de nouvelles technologies, on forme des troupes et on tente même de faire de la diplomatie de temps à autres. Au-delà du fer et du bois récupéré dans la nature, les fermes permettent de produire du blé et de la viande. Tout ce petit matériel est ensuite transformé pour donner de la nourriture et de l'alcool, denrées dont les soldats ne peuvent se passer (bonjour la réputation de sou-



dards). Enfin l'or, collecté grâce aux impôts, permet de construire de nouvelles structures et d'étendre la puissance de ses troupes. Comme de bien entendu, plus les impôts sont durs, plus les paysans seront malheureux et travailleront moins.

Le chrome, rien que le chrome

En dehors de vos adversaires, qui viendront vous titiller régulièrement, le jeu met en place diverses catastrophes naturelles qu'il faudra



juguler comme le premier maire de *Sim City* venu : la sécheresse, les épidémies et la famine ne sont que de minces exemples de ce qui peut vous tomber sur le coin du nez. Pas cool de vivre en Chine, même sans prendre d'avions espions américains sur la tronche. Dans les combats, en dehors des troupes de base très peu originales (voir ci-dessous), des inventions marrantes viendront animer les parties : catapultes, échelles, lance-cer-volants de la mort (ça me rappelle les plongeurs du même nom chez Games Workshop). Les actions maritimes ne sont pas en reste, avec deux types de bateau différents. Le jeu n'est cependant pas basé sur la domination maritime et y consacre finalement peu de place.

Du background ?

L'histoire n'est pas très originale, mais les fans d'Orient trouveront tous les poncifs du genre. Le guerrier brutal côtoie à côté avec le traître que ne renierait pas le clan du Scorpion de *LSA*. S'ensuivent donc des trahisons à la pelle, des sièges, des actions d'éclat et de multiples charges de cavalerie. Bien entendu, les trois campagnes se ressemblent quand même un peu (malgré toutes les différences que l'on peut imaginer, les trois camps en présence sont de simples humains avec des caractéristiques assez proches les uns des autres) et



gageons que seuls les fans joueront les trois à la suite. Mais un seul camp est assez intéressant pour s'y consacrer sérieusement.

Le revers du sabre

Mais ce jeu n'a pas que des avantages. Premièrement, il faut être fan de cette période historique : ici pas de démons, sorciers et autres elfes. Des lanciers, des archers et des cavaliers, ce sera bien suffisant. Mais le vrai défaut n'est pas là. En effet, les cartes sont très grandes mais aussi souvent vides de quoi que ce soit d'intéressant. Passés les premiers moments de chaos où les éclaireurs reconnaissent le terrain et se fritent de temps en temps, le reste n'est qu'une suite d'assauts et de sièges sur les villes ennemis. Alors on a



envie de dire, tout ça pour ça. Eh oui, mais, finalement, c'est peut-être ce que recherchent les joueurs de stratégie en temps réel : la préparation et le combat, rien de plus.

Croc



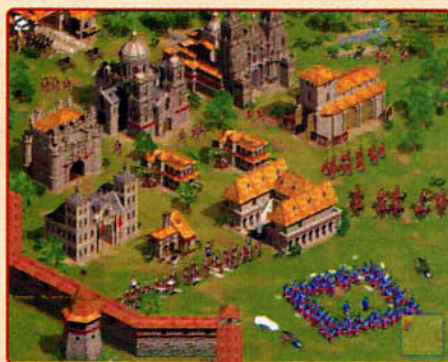
Cossacks



Cossacks est un jeu de stratégie en temps réel sur le thème des guerres européennes à l'époque de Napoléon (un peu plus avant, un peu plus après). Le jeu est superbe (un peu moins beau que *Les trois royaumes* mais tout de même assez efficace) et l'encyclopédie *online* est bien traduite et informative. On peut jouer seize nations différentes



(Algérie, Autriche, Angleterre, France, Hollande, Piémont, Pologne, Portugal, Prusse, Russie, Saxe, Espagne, Suède, Turquie, Ukraine et Venise). Bon, d'accord, les nations restent assez similaires (avec seize possibilités, manquerait plus que ce ne soit pas le cas) mais cela donne un cachet indéniable au jeu. Donc, ça commence bien. Cependant, une fois le jeu démarré on se retrouve devant une triste constatation : on construit des



bâtiments, on découvre de nouvelles technologies (plus de cinquante-cinq au total et vu la période où se déroule le jeu, on se retrouve avec une précision qui dépasse presque *Civilisation*), les troupes des diffé-

rentes nations sont bien différenciées, autant du point de vue des caractéristiques que du look, des formations spéciales sont prévues... Mais... Mais... Ça se termine toujours comme n'importe quel jeu en temps réel : une grosse masse informe de trucs qui font "paf" et "tchac" jusqu'à élimination de l'adversaire. Il est vraiment navrant d'avoir conçu un jeu aussi complet pour que cela se termine sur un match de "je suis celui qui appuie sur la souris plus vite que toi". Cependant, pour ceux qui aiment ce genre de trucs, on a ici affaire à ce qui se fait de mieux : campagnes sympathiques (si ce n'est historiques), *one shot* frénétiques et possibilité de jouer en réseau. Franchement, si le jeu était en tour par tour, je me serais laissé tenter, mais là, ça va pas être possible. Pas être. Possible. Dernière remarque, une mention spéciale pour les traducteurs qui ont fait du très bon boulot. Si ça devenait une pratique courante, j'irais mettre un cierge à Notre-Dame, juste par principe.



Croc

Jeu vidéo en français
Édité par CDV
349 F ● Disponible



The Moon Project



The Moon Project est en fait la suite de *Earth 2150*. Lorsque le jeu était sorti, j'avais apprécié sa richesse et son côté *hard science* bien senti. J'avais

Jeu vidéo en français
Édité par Topware
349 F
Disponible

aussi déploré le côté un peu limité des graphismes. Toutes ces restrictions ont disparu et *The Moon Project* est au niveau des meilleurs jeux en temps réel du moment. Mais attention, la patte de *Earth 2150* est toujours présente : les règles sont complexes, les mécanismes sont un peu rebutants et l'ergonomie un peu discutable. Triste tableau ? Oui, mais c'est le prix du réalisme et de la précision. Tout est possible dans ce jeu : créer de nouveaux véhi-



cules, les armer, créer des véhicules fousseurs, attaquer de nuit pour surprendre l'adversaire. Le tout en 3D totale, avec mouvements de caméra à gogo. Si techniquement le graphisme est OK, le look des véhicules et autres armements est un peu trop "carré" pour être honnête, même si les textures et les effets de lumières sont de bon aloi. Pour les bâtiments, c'est mieux, voire franchement sympa. Le mode presque en tour par tour de *Earth 2150* disparaît ici : il faudra jouer de la souris pour triompher, comme dans tous les produits actuels d'ailleurs. Les scénarios et campagnes disponibles ne sont pas très bandants. Les trois camps en présence ne sont pas assez différents les uns des autres. On est loin des

humains, zergs et protoss de chez qui vous savez. Mais il est évident que la référence en la matière, *MAX*, a fait tache d'huile : si on aime la *hard science*, on est dans le bain, sinon, on passe son chemin. Les quelques nouvelles options disponibles (la construction des véhicules, la possibilité de creuser des galeries) ne doit pas faire oublier que *The Moon Project* arrive peut-être après la bataille : les fans des autres jeux en temps réel de SF sortis l'année dernière ne vont pas replonger dans ce clone pas si bien inspiré que cela. Est-ce dommage ? Je ne le pense pas : il y a trop de jeux du même genre pour s'arrêter sur une version qui comporte quelques défauts, si minimes soient-ils.

Croc



The Summoner

The Summoner est un JDR qui est aussi sorti sur PS2. Alors c'est un bon JDR, bien bourrin et bien simple. Comme les utilisateurs de la PS2. Alors forcément, sans clavier et sans cerveau, faut faire avec ce que l'on a : de l'action, un système de jeu sympa et des graphismes de toute beauté. Et au final on obtient un produit qui ne va pas détrôner Fallout, mais qui se laisse jouer entre deux parties d'Everquest. Mais commençons par le commencement : dekoisakause ?



Summoner



Vous avez remarqué ?

Je parle bien le d'jeune, je transforme mes QU en K et c'est le bonheur. Mais rebranchons-nous donc le cerveau et attaquons dans le bois dur. Dans *The Summoner* vous incarnez Joseph (non, il n'a pas de nom de famille), qui est le "Summoner" du titre. Il ne veut plus utiliser ses pouvoirs depuis qu'un fumble a fait qu'un démon qu'il avait invoqué a détruit son village et tué toute sa famille. Mais de curieux ennemis sont à sa poursuite. Ils le retrouvent et, cette fois-ci, pas besoin de démon pour détruire et tuer tout ce qu'il aimait. Énérvé, le gars se dit que ça va bien et décide de bouter les méchants hors du monde connu. C'est un sale boulot, alors autant le faire salement...

Des armes et des sorts

Pour casser du monstre (et je vous raconte pas combien vous allez en casser), il vous



The Summoner
JDR vidéo sur PC
Édité par THQ
199 F ● Disponible

faudra maîtriser le fer et la magie. Pour ce qui est du fer, le système est très simple : tout est automatique pour les coups de base et lorsque la tête du perso s'orne du symbole d'une chaînette (chaînette = *chain* en anglais = enchaîner des attaques), vous appuyez sur un de vos coups spéciaux comme dans *Tekken* et PAF ! le chien (ou le voleur, ou le soldat). Ça paraît débile, mais c'est rigolo comme tout, et cela permet d'obtenir des combats très spectaculaires. En tout, votre groupe peut être composé de plusieurs personnages, mais vous n'en contrôlez qu'un à la fois : les autres agissent selon un I.A. pas trop mal conçue. Pour la magie, les sorts de base sont au nombre d'une cinquantaine et ne brillent pas par leur originalité. Qu'à cela ne tienne, on a des *cure light* et des *fireballs*, c'est le principal. Mais la vraie magie est celle de l'invocateur : il permet de faire venir des monstres qui combattent à vos côtés. Le tout est complété par du matos à profusion, et un système de progression sympa : plus vous réussissez de *chains*, plus vous en acquérez de nouvelles. Les niveaux "à la D&D" sont aussi présents et on distribue des points de compétence à chaque niveau. Les personnages peuvent être développés de bien des façons : Joseph peut devenir un pur jeteur de sorts, ou se complaire dans la baston générale. C'est compétences de magie ou armes lourdes, faut choisir. Pareil pour les autres personnages, à part peut-être le gros guerrier qui est une brute pure et dure. Lors de certaines phases de jeu, on peut même diviser les personnages en petits groupes : le voleur pourra donc aller backstaber tranquille, loin des grosses brutes en armure. Quant au guerrier équipé d'une arme de jet, il pourra marcher en tête et engagera les monstres bien avant que ses copains ne sortent leurs lames.



Le bonheur

Alors, tout est bon dans *Summoner* ? Non, bien entendu. Sur une durée de vie d'environ cinquante heures, les cinq ou six premières heures sont franchement faciles et barbant. La grande ville du départ (pas le village brûlé, la suite) est un peu grande et on a du mal à s'y retrouver. Surtout que sur les trente magasins du marché (par exemple), seuls cinq ou six permettent d'acheter ou de vendre des trucs. Mais il y a pire : comme on ne veut pas trop perdre de client, chaque partie importante du scénario se termine par une sorte de boss bien chiant à descendre. Dans *Resident Evil* ou dans la série des *Final Fantasy*, je dit pas. Mais là, ils m'ont vraiment pris pour un d'jeune les mecs.

Croc



Des lieux à visiter

Le monde à visiter est grand, les quêtes secondaires sont nombreuses et le jeu monte en puissance au fur et à mesure, de façon fort didactique. Au départ, vous êtes vraiment un débutant tout juste bon à réaliser les missions que vous confient les commerçants et les patrons d'auberge, tandis que par la suite, cela devient plutôt épique (et d'autant plus passionnant).

À l'improviste... Strasbourg !

Après une brève absence, voilà le retour de la rubrique des rencontres aléatoires. Avec au menu des questions minimalistes, des grèves de train et des rendez-vous manqués. Et quand même un bref aperçu de l'ambiance d'une ville, pouvant servir de réservoir d'idées, de carnet d'adresses ou de base pour des projets entre différentes associations. Comme quoi, on ne fait pas seulement ce qu'on peut, mais aussi ce que l'on veut.

Principe de la rubrique oblige, je n'ai averti personne de mon arrivée. Reste à espérer que l'unique boutique de la ville est ouverte, sinon je pourrais toujours bidonner mon article.

Entretien avec Alexandre, vendeur à Philibert

Vendeur depuis sept ans à l'unique boutique de jeu de la ville, Alexandre (à droite) a une vision bien particulière du JDR. Et reste plutôt optimiste quant à son avenir.



Backstab : quel est ton background ?

Alexandre : je suis vendeur depuis sept ans à Philibert. J'y suis rentré directement, avec un BEP de vente en poche. J'ai commencé à jouer il y a quinze ans, au collège, avec l'*Œil noir*. Un score d'attaque, un score de défense, c'était simple et pratique pour débiter. Puis après je me suis mis à *Cyberpunk*, *Warhammer* et actuellement je joue à *LSR*, *Nightprowler*, *Deadlands*, *Shadowrun* et *Feng Shui*. Sinon je suis allergique aux jeux White Wolf, entre autres parce qu'ils ont osé utiliser la Shoah comme décor de jeu (NDR : pour un supplément *Wraith*. Voir Backstab n°3).

BS : qui sont les rôlistes aujourd'hui ?

A : ha ! Ça a évolué et c'est de plus en plus mélangé. Il y a un peu de tout : des pères de famille salariés, des jeunes de 12/13 ans, des étudiants... J'ai même une mère de famille qui fait



jouer ses enfants, ainsi que ceux de la voisine, à *Oniros* tous les mercredis après-midi. Un beau jour elle est passée un peu au hasard à Philibert, pour repartir avec un jeu sous les bras alors qu'elle ne connaissait pas les JDR. Ce type de comportement était impensable, il y a quelques années.

BS : si tu nous parlais de Philibert, justement ?

A : Philibert existe depuis plus de vingt ans. Au départ cette boutique était dédiée au modélisme, puis elle s'est diversifiée avec des jeux classiques, des jeux de rôles, etc. Quand *Magic* a fait un carton, on n'a pas fait que ça mais on s'est au contraire diversifié. Quand ça c'est cassé la gueule, Philibert a ainsi pu survivre facilement.

BS : comment se porte le JDR à Strasbourg ?

A : il y a deux ou trois conventions par an, dont celles de Ragnarok et des Alchimistes. Ces conventions ont leur propre approche du JDR, à l'image des clubs qui les organisent.

Par exemple, au club "l'Aïus", il y a toujours un scénario *Vampire*, on n'y coupe pas.

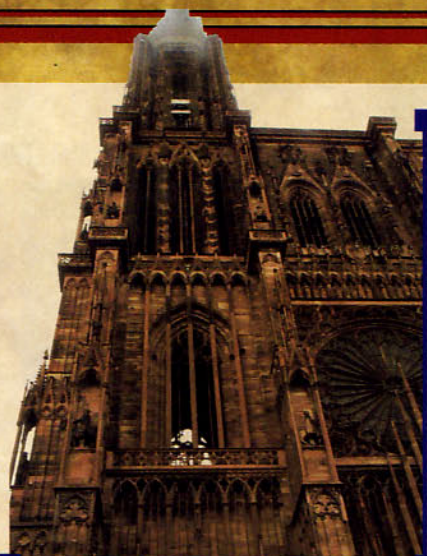
En tout cas, ces conventions proposent des tournois, ce que je n'apprécie pas. Je trouve que cela ne correspond pas à grand-chose de noter l'imagination et le roleplay. C'est dommage car c'est un loisir collectif... Sinon, ici comme ailleurs, le JDR reste un petit milieu. Les gens se complaisent dans leurs habitudes, et très peu fréquentent les clubs ou essaient de promouvoir le jeu.

Dernier laïus du Ragnarok

Nous avons demandé à deux de ses organisateurs un petit débriefing de la dernière convention Ragnarok :

"Près d'une centaine de participants se sont retrouvés les 24 et 25 mars dernier. Le tournoi de JDR en impro a fait tourner des tables sur *LSA* et *D & D*, plus une mémorable et hilarante table de *Shadowrun* en version *Raoul* (mention spéciale du jury). D'autres tables tournaient le samedi après-midi, en jeu libre (*Vampire*, *Polaris*, *LSR*). Des animations de théâtre médiéval ont également ponctué ces deux journées. Le vainqueur du Grand Prix Ragnarok 2001, meneur sur *Vampire*, s'est vu remettre une reproduction de l'épée du film *Braveheart*. Le Ragnarok a cette année permis au club de JDR (quinze ans d'âge) de l'Aïus de renouveler ses membres !"

Guillaume Ranslant et Silvere Besse.



Les bonnes adresses de Strasbourg :

Philibert

THE boutique de JDR de Strasbourg. Elle est en fait bi-classée, avec d'importants rayons consacrés au modélisme. Située en plein centre ville. ☎ : 12, rue de la Grange, 67000 Strasbourg. ☎ : 03 88 32 65 35

C.L.A.S.A.

Club de jeux de rôles (Marvel, TOR, Ambre...) et de jeux d'histoire.

☎ : 1, quai Flammatt, 67200 Strasbourg. ☎ : 06 14 50 38 38.

Club de jeux de rôles strasbourgeois

Propose de nombreux JDR, mais aussi des jeux de cartes ou jeux d'histoire.

☎ : 28 B, route de Schimerck, 67200 Strasbourg. ☎ : 03 88 30 68 30.

@ : webmaster@cjs.net ☎ : http://www.cjs.net

Club TNT Aïus

Club de JDR avant tout.

☎ : 7, rue René Descartes, 67084 Strasbourg. ☎ : 03 90 24 01 52 ou 03 88 39 96 82 (Silvere Besse).

Bar Fly

Situé non loin de la gare, ce bar a une ambiance inimitable : un décor hollywoodien, une musique country qui tourne en boucle ainsi qu'un tenancier et des habitués algériens qui racontent leurs souvenirs d'enfance, de guerre, de voyages... à chaque client qui passe.

☎ : 4, rue Thiergarten, 67000 Strasbourg.



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

Mai : Toulouse
Juin : Caen

Du 15 au 17 juin - Belley (01)
Votre âme barbare va vibrer au rythme du GN Conan proposé par l'association Wargs SR.

☎ : Pascal Meunier, 14 place G. Rambaud, 69001 Lyon. ☎ : Pascal au 04 72 00 08 43 ou 06 75 48 48 65.

@ : pascalmeunier@wanadoo.fr

Du 15 au 17 juin - Soisy-sur-Seine (91)
"Pour une fois, vous chercherez la mort". Tel est le programme, pour vos personnages, de ce GN med-fan. ☎ : 1, résidence des Donjons, 91450 Soisy sur Seine. ☎ : 06 15 65 81 67 (Robert) @ : gorgoh@gorgoh.com

Les 23 et 24 juin - laon (02)
Gezabel, le sinistre est un GN med-fan au thème politique. PAF : 180 F.
☎ : Association Déender, 5 rue Liébert, 02000 Laon. @ : DNDR@chez.com

Les 23 et 24 juin - Valence (38)
Promotion 2001 est un GN humoristique, quelque part entre Dallas et Hélène et les garçons.

☎ : Yogananthan Karuna, 4, avenue du Vercors, 38600 Fontaine. ☎ : 04 76 14 47 76. Demandez Yogananthan Karuna (HB). @ : karuna_yogananthan@hp.com

Du 29 juin au 1^{er} juillet - Bordeaux (33)
L'héritier de l'Empire s'offre son second volet. Il s'agit d'un GN antique qui se déroule dans une Crête imaginaire. PAF : 190 F.
☎ : Christophe Simon, 9 allée des tulipes, 33600 Pessac. ☎ : Christophe au 05 56 45 25 52 ou 06 63 51 83 33

Du 30 juin au 1^{er} juillet - Compiègne (60)
La Saga des Dragons aligne son 4^e volet, mais des nouveaux joueurs peuvent toujours se rajouter au groupe. PAF : 150 F.
@ : lageste@multimania.com

Du 6 au 8 juillet - Redon (35)
La couronne n'est pas au roi est un GN d'action et de diplomatie dans le monde de Warhammer. PAF : 100 F.
☎ : Emmanuel Bros, 12 rue St Samson, 35600 Redon ☎ : 02 99 71 50 84 (Emmanuel) @ : troll.manu@free.fr

Du 13 au 15 juillet - Albertville (73)
Un GN dans le monde de Lanfeust de Troy, ça ne se refuse pas !
☎ : David Espic au 06 64 93 61 38.

Du 20 au 22 juillet - Lyon (69)
Célesma est le nom du second volet de La Terre des trois Rois, un GN médiéval-fantastique tout public.
☎ : Pascal Meunier, 14 place G. Rambaud, 69001 Lyon. ☎ : Pascal au 04 72 00 08 43 / 06 75 48 48 65. @ : pascalmeunier@wanadoo.fr

...

À l'improviste... Strasbourg ! [La suite !]

Valérie et Guillaume Rochy

Heureuse coïncidence. J'ai rencontré non seulement un couple qui joue depuis plusieurs années une campagne de Mage mais Valérie est également traductrice pour Hexagonal. Quant à Agathe, leur fille, elle a tenu à malmener un exemplaire de Backstab. C'est bien Agathe ! Mieux vaut commencer tôt de toutes façons.

BS : hé bien, si on se présentait ?

Valérie : j'ai une licence d'anglais en poche. À la fin de mes études, en 99, j'ai été embauchée comme traductrice par Hexagonal. J'avais un rythme et un style qui leur convenait. Depuis, je travaille sur les gammes Vampire, Mage et Loup-garou. Auparavant, j'avais écrit une règle pour les figurines Fenril - Arkaal. Et j'ai beaucoup joué à des jeux méd-fan, notamment Warhammer et Pendragon.

Guillaume : quant à moi, je travaille pour ARTE (NDLR : dont le siège est à Strasbourg), où je m'occupe de la gestion de l'information au niveau des programmes. Je joue depuis quinze ans, avec beaucoup de parties de Paranoïa, Macho Women With Guns, Cthulhu, Mega III au compteur. Depuis quatre ans, je maîtrise une campagne de Mage, jeu pour lequel j'ai également écrit un scénario pour l'écran de la troisième édition, à sortir prochainement.

Agathe : ghmeya !

BS : je comprends tout à fait. Un couple qui pratique assidûment le JDR, finalement, c'est assez rare...

V : on s'est rencontré au salon du jeu en 98, puis on s'est revu lors de l'anniversaire d'un des amis de Guillaume, et depuis nous ne nous sommes plus quittés. Et nous jouons ensemble, entre autres à une chronique de Mage maîtrisée par Guillaume.

G : d'après moi, il ne peut pas y avoir de bonnes relations de couple si les deux conjoints ne sont pas joueurs. Même si, lorsqu'on s'est marié, nos familles respectives espéraient qu'on allait enfin laisser tomber ces "jeux de fous".

V : par contre, reparler de nos parties après, ce n'est pas toujours une bonne idée.

A : ghe ghi.

BS : grrr... Heu, pardon. Quelles vont être les prochaines trad' pour Hexagonal ?

V : le supplément Blood n'silk pour Vampire, the Dark Ages. Il s'agit d'un crossover entre ce jeu et Vampire d'Orient (NDLR : critiqué dans le Backstab n°22). Mais aussi The Birth Road, un scénario pour Werewolf 3, le clanbook Lasombra et les Hunter-books

A : gha !

BS : ahhh ! Les Hunter-books...

Propos recueillis par Raf.



Une convention gratuite à Limoges !

Voilà un compte-rendu de l'un de nos correspondants locaux. Vous aussi devenez célèbre (heu... dans votre club, et encore) et n'hésitez pas à nous envoyer les débriefings des manifs auxquelles vous participez. Ça se trouve, vous serez même payé, un jour.

Ce samedi 31 mars, j'étais l'un des soixante-dix participants d'une convention organisée par la "Citadelle du jeu", un des clubs de JDR de Limoges. L'organisation était parfaite : des panneaux indiquaient la route jusqu'à la cité universitaire de La Borie, un tableau avait été mis à la disposition des meneurs de jeu pour inscrire leurs parties, des perles avaient été affichées à travers la salle. De plus, un dortoir avait été mis à la disposition des participants. Mais le sommet de la perfection dans cette organisation fut au niveau nourriture, accessible en grande quantité, très variée et servie toute la journée.

J'ai dit "tout le monde à table"

En plus des parties de jeux de rôle (comme Runequest, Les 3 mousquetaires, Trauma, Paranoïa... et Loup-garou, par votre serveur) une partie de taser était proposée la nuit même, regroupant environs vingt-cinq participants. Une mur-

der ayant le monde de Dune pour toile de fond a été jouée le dimanche. Les joueurs ont ainsi pu incarner le fils de l'Empereur, les trois ducs ainsi que leurs serveurs. L'Empereur avait réuni ce beau monde pour désigner le nouveau gouverneur de la planète. Il a malheureusement été assassiné et les personnages restèrent bloqués durant huit heures dans la station. Les personnes qui ont participé à la murder m'ont affirmé que celle-ci était excellente. Quant à la partie de taser, la citadelle du jeu avait eu la bonne idée d'inviter des représentants des forces de l'ordre à y participer.

Pique-nique taser

Cette convention aurait été parfaite avec plus de participants, ce qui aurait évité un manque de meneurs pour les rôlistes purs et durs pendant la partie de taser. La convention s'est terminée dimanche soir par l'annonce du vainqueur du tournoi d'Élixir, et le tirage des gagnants de la tombola (elle aussi était gratuite). Moi j'ai eu un T-shirt de la convention en cadeau, pour avoir maîtrisé. On a eu aussi droit à la visite de curieux et de journalistes. Je réserve par avance une place pour l'année prochaine.

Nicolas Cayre

backstab le magazine des jeux de rôles

Les jeux de rôles grandeur nature, murder parties et autres week-ends médiévaux 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.

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

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

Calendrier des manifestations
c/o Nicolas Stampf, 134 rue Louis Rou-
quier 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/](http://www.ffjdr.org/ressources/calendrier/)



Calendrier GN
c/o Patrick Mabilbe
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

CALENDRIER JDR

Zines

Chers lecteurs, il ne faut pas hésiter à jeter un œil sur ces fanzines sélectionnés par nos soins. Suivez le guide !

Le Ronin n°6, le fanzine à parution régulière, est disponible. Il nous revient avec un article sur les familles vassales, accompagné d'aides de jeu présentant une famille vassale pour chaque clan. Un scénario baladera vos joueurs, sans qu'ils ne puissent forcément tout comprendre. Pour finir, on a droit à la description d'un PNJ condamné à l'immortalité. Un fanzine de qualité uniquement consacré à L5A.

Le Ronin n°6, 12 F – Contact : Romain d'Huissier, 7, place de Lattre de Tassigny, 51100 Reims – Email : dhuissier_r@yahoo.fr



Arkenstone n°9 nous propose l'histoire d'Aleax, un univers se situant dans les Limbes. Une aide de jeu intéressante et facilement utilisable. Pour *Rêve de dragon*, le meneur trouvera un petit descriptif s'intéressant à l'île de Sélyphane, accompagné d'un scénario. On a aussi droit aux carnets d'Armilius l'Intépide, qui nous présentent des lieux étranges que l'on peut réutiliser pour de nombreux jeux. Pour finir, le lecteur trouvera de nouvelles Queues de dragon. Un fanzine agréable à lire et au contenu utile.

Arkenstone n°9, 12 F – Contact : Michel Poupart 13 rue de l'Église, 22120 Yffiniac –



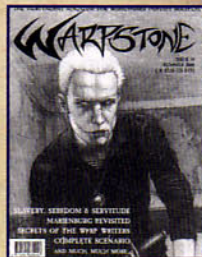
Email : dragonceltic@yahoo.fr (il s'agit aussi du mail du club JDR de Saint Brieux : le Dragon Celtique).

Rune Digitale est né. Il s'agit d'un fanzine proposant des scénarios (*Vampire*, *Star Wars*, *GURPS Conan*) et quelques aides de jeu. On découvre ainsi une ville-université pouvant servir de décor pour de nombreux jeux (*Cyberpunk*, *Shadowrun*...), une fiche de lecture sur le cyberpunk, et de nouveaux êtres nommés Abélites pour le Monde des Ténèbres. On a aussi droit à de la BD ainsi qu'aux fiches de personnages de l'équipe rédactionnelle (à lire absolument). Un n°1 qui donne envie et que je conseille. Humour et jeu sont au rendez-vous.

Rune Digitale n°1, 25 F – Contact : Association Green Elven 10 rue de la Convention 69600 Oullins – Email : runedigitale@multimania.com



Warpstone n°14 et n°15. Il s'agit d'un fanzine en anglais uniquement consacré à l'univers de *Warhammer*. Alliant aides de jeu, scénarios et nouvelles, ce sympathique fanzine est une vraie bible pour les fans. Pour le n°14, on a droit à un article sur l'esclavage et la servitude dans le Monde connu, un scénario, une aide revenant sur Marienburg, une nouvelle ainsi qu'une aide sur les livres et leur utilisation dans le cadre du jeu. Le n°15 présente une vaste description de l'église de Sigmar, un focus sur les



rangers accompagné de nouvelles compétences, un retour sur la religion ainsi que quelques éclaircissements sur Hexensnacht et Geheimnisnacht. On retrouve aussi la suite de la nouvelle commencée dans le n°14, le tout avec

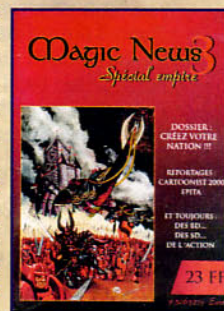
un scénario. Si vous lisez l'anglais, Warpstone est un fanzine incontournable.

Warpstone n°14 et n°15, 3,5 £ – Contact : John Keane, 5a wolseley Road Wealdstone, Middlesex, England HA35RZ – Email : warpstone@bigfoot.com – Website : www.warpstone.darcore.net

Magic News n°3

est un délire. Ce tome "spécial Empire" regroupe des dessins, un test, une aide sur *HM&M III*, la non-histoire de Chapoléon I, le compte rendu de Japan Expo 2000 et une nouvelle. **Magic News** nous propose une bonne dose d'humour et rien de sérieux (c'est d'ailleurs bien agréable). Attention, le rôliste cherchant de l'inspiration risque d'être déçu. L'équipe de réalisation s'est amusée à monter un fanzine de qualité (j'ai beaucoup aimé le côté graphique). Une curiosité à découvrir.

Magic News n°3, 23 F – Contact : Association Green Elven, 10, rue de la convention, 69600 Oullins.



Les gagnants du concours Métabarons (BS n°28)

Les bonnes réponses étaient :

1 : Le système D6.

2 : Les Technopères, l'Incal, Avant l'Incal, Après l'Incal.

En indiquer une seule suffisait pour gagner.

3 : L'Amarax.

Grand concours Métabarons

Avec
le magazine des jeux de rôles
backstab
et
Yeti
ENTERTAINMENT

Du 1^{er} au 12^e lot (le Livre de Règles, le Livre de l'Univers et un poster Métabarons) :

C. Calimet (59), B. Wery (78), S. Fabre (45), P. Sahut (26), N. Ribault (92), S. Simon (69), N. Rigaud (63), B. Blondel (76), D. Biendiné (80), C. Sicouly (13), M. Comorassamy (59), H. Chabanne (78).

Du 13^e au 50^e lot (le poster et le quick-start Métabarons) :

A. Lintilhac (13), Y. Constanza (30), M. Amoura (77), L. Papaïs (41), C. Javelle (91), O. Darles (64), M. Pierrot (80), J. Vivas (33), S. Sorel (50), A. Certain (45), V. Rigollet (62), F. Revet (73), G. Gallery (36), A. De Oliveira (89), N. Bonami (34), S. Filipoff (93), E. Mamosa (02), S. P. Castanié (94), D. Vaché (51), M. Chachagne (95), A. Gallic (95), S. Vedral (57), J. Farge (75), Q. Danel (60), S. Plateaux (02), S. Le Lan (72), A. Tavernier (59), S. Guillonnet (91), F. Joly (58), C. Lesaulnier (78), H. Gamaleri (13), V. Furstenberger (67), S. Gallois (75), A. Gaudin (35), F. Mercadier (91), G. Bocquet (95), R. Le Morvon (59), A. Villeme (93).

Du 51^e au 62^e lot (le quick-start Métabarons) :

C. Dahuron (72), S. Dai (45), B. Schläfli (Lausanne), S. Lefebvre (80), I. Marchive (91), J. F. Mousson (27), O. Bennasso (14), E. Carmino (87), G. Laballe (31), K. Giraud (54), M. Marty (19), Y. Fressiney (75).

Grand concours

Les Secrets de la 7^e Mer



le magazine des jeux de rôles
backstab

SIROZ
PRODUCTIONS

Gagnez la gamme complète des Secrets de la 7^e Mer !

Participez à ce concours, et découvrez un univers héroïque,
plein de panache, dans la grande tradition des films de cape et d'épée !
Des intrigues de cour de la Montaigne à la piraterie des côtes d'Avalon,
partez à l'aventure en arpentant le monde de Théah...

1^{er} prix :

une gamme complète des Secrets de la 7^e Mer,

soit : Guide du Joueur, Guide du Maître, Écran, Les chevaliers de la Rose et la Croix, Avalon, La Croix
d'Erèbe, Montaigne, Rilasciare, Eisen, Castille, Die Kreutzritter, Vodacce et Le Collège Invisible.

2^e prix :

un jeu des Secrets de la 7^e Mer,

soit : Guide du Joueur et Guide du Maître.

3^e prix :

le dernier supplément des Secrets de la 7^e Mer,

soit : Le Collège Invisible.

Pour gagner l'un de ces prix, il suffit de répondre correctement aux trois questions suivantes.

Les gagnants seront tirés au hasard parmi les bonnes réponses.

Découpez ou recopiez le bulletin ci-contre et retournez-le à :

Backstab, concours S7M, 29/31 rue Chaptal, 75009 Paris.

Date limite de réception des réponses : 30 mai 2001

Un seul bulletin par foyer est autorisé.

Les Secrets de la 7^e Mer est un jeu édité par Siroz Productions.

7th Sea est une marque déposée par AEG Entertainment. © AEG. Tous droits réservés. Version française éditée sous
licence par : Siroz Productions. Les Secrets de la 7^e Mer © Siroz Productions. Tous droits réservés.

Siroz Productions et Backstab vous proposent
un grand concours, pour gagner les deux livres
de base, l'écran et l'intégralité des suppléments
de la gamme des Secrets de la 7^e Mer !

❶ Comment se nomme le
continent principal des
Secrets de la 7^e Mer ?

- ☐ L'Océanie
- ☐ Théah
- ☐ Pangée

❷ Quel est le nom du souve-
rain régnant sur la
Montaigne ?

- ☐ Léon Alexandre XIV de
Montaigne
- ☐ Louis-Philippe de
Montaigne
- ☐ Le Bon Roi Sandoval

❸ Lequel de ces person-
nages n'est pas un célèbre
pirate de l'univers des
Secrets de la 7^e Mer ?

- ☐ Allende
- ☐ Le Capitaine Reïs
- ☐ Henri Morgan

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Téléphone :

e-mail :

PROPHECY



TOUS LES DRAGONS
NE DORMENT PAS
SUR LEUR TRÉSOR

PROPHECY
Les Versets
D' Ozyr

PROPHECY
Les Orphelins
De Szyl



Halloween
Concept