ENQUÊTE Lecteurs : Gagnez le jeu vidéo "Summoner"

BACKSTAB n°32

Le magazine des jeux de rôles

backstab

Cyberpunk V.3

Pondsmith passe aux aveux

Family Business

Vos PJ ont un passé !

100% JEUX

- Les SMO pour Obsidian
- La SAN revue et corrigée
- L'Héritier pour Hero Wars
- Cryptozoologie, le Tarot du Destin et le Magick Barbecue de l'été !

• INTERVIEWS : Christopher Shy / Mike Pondsmith • SCÉNARS : D&D3 / Cyberpunk / Warhammer / L5A

N°32 Juillet-Août 2001 - Mensuel - 29 Francs

M 6485 - 32 - 29,00 F - RD

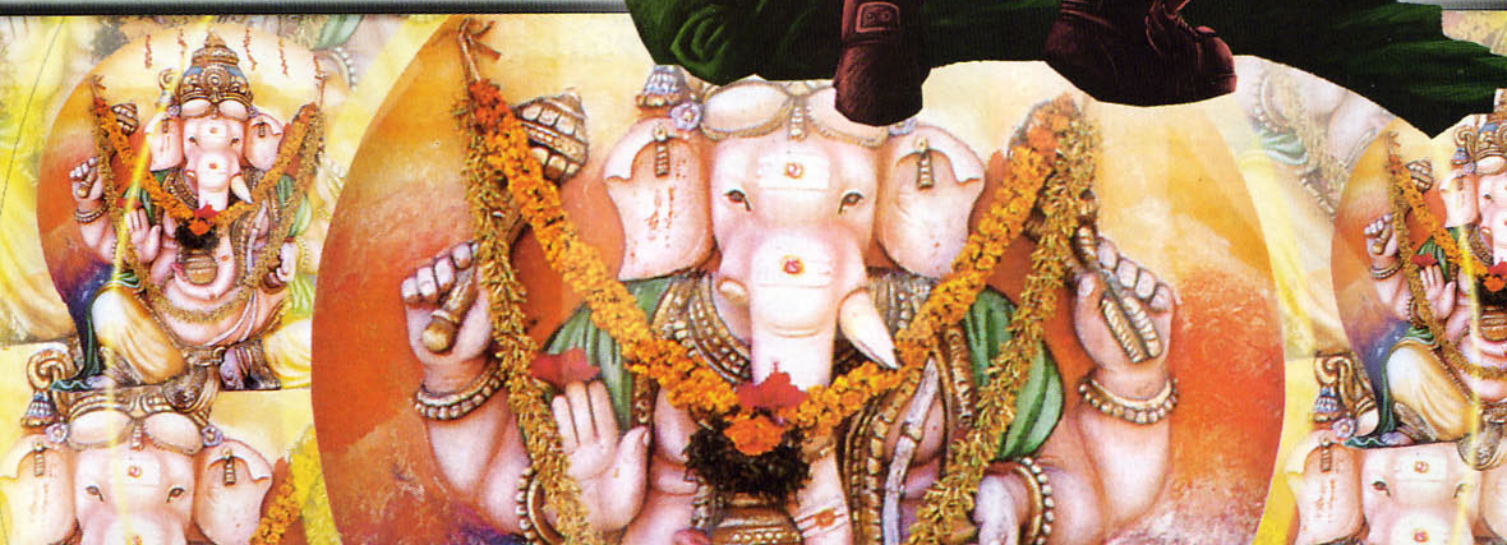
Belgique 210 FB - Luxembourg 210 FLUX - Suisse 8 FS - Canada 8,95 $ CAN - Réunion/Antilles 35 F - Tahiti 700 FCP - Nlle Calédonie 700 FCP

PROPHECY
TOUS LES DRAGONS NE DORMENT PAS SUR LEUR TRESOR
PROPHECY
Les Versets D'Ozyr
PROPHECY
Les Orphelins De Szyl
Halloween Concept

On ne va pas vous cacher...

... que le rythme mensuel, c'est assez crevant. Alors ce petit mois de vacances, numéro double oblige, nous on va l'apprécier à sa juste valeur ! On vous laisse avec un numéro bien rempli pour vous occuper : une matrice à background pour vos PJ, des interviews bien senties, des scénars à gaver et un "Magick Barbecue" pour faire bonne mesure. Profiter de vos congés pour jouer, nous on va glander, se remettre de nos émotions et se préparer aux suivantes. Le prochain événement rôlistique c'est la Gen-Con 2001 et son lot de nouveautés. On reviendra donc en septembre avec des valises ultra-chargées et un dossier qui vous incitera à passer du côté obscur... Bon jeu à vous, bonnes vacances à tous les membres de la rédaction, quant à moi je vais essayer d'aller saluer Ganesh ...

Patrick Renault



SOMMAIRE N°32

En couverture

Page 74

The missing link ?

Page 15

Les rêveries de Mr Shy

Page 35

Conclusion Old Schools

Page 93

Le tant attendu...

Magazine

Édito
Fracasse-tout encore 3

Sommaire et courrier
Tournez la page, puis revenez en arrière 4

News
Avant le rush de la Gen-Con 6

Interview
Le Ronin photoshoper : Christopher Shy 15

Interview
Mike Pondsmith : Cyberpunk V3 arrive 18

Trouver Objet Caché
Pour bronzer en se cultivant 20

Monsieur $alade
Égal à lui-même 23

100% Jeux

Dossier : Histoire de famille
Le Tarot en guise de Background 24
Pour la petite histoire : les Médicis 32

Aides de jeu
L'Héritier, pour Hero Wars 34
La SAN revue et corrigée, pour L'Appel de Cthulhu 68
Les SMO pour Obsidian 72
Cryptozoologie 74

Scénarios
D&D3 : fin de campagne au village des damnés 35
Warhammer : l'égoût et les couleurs 41
Magick Barbecue : le GN-apéritif 46
Enquête-Lecteurs : tu vas parler 49
L5A : les rêves de l'Empereur 56
Cyberpunk : en attendant la V3 61

Parabellum
Le signe des étoiles : suite et fin 77

Critiques

Jeux de Rôles
Prise de tension 79

Jeux de Plateau
S'il pleut 92

Jeux Vidéo
Alone in the Dark 93

Divers

Dork Tower 66
Entre nous 94
Abonnement 67
Anciens numéros 76

Courrier

Salut Kannibal Lecteur,
(je refuse de parler à quelqu'un qui s'appelle James Batavia)

J'ai récemment investi une forte somme de 29 F dans l'achat d'un Backstab. Je l'ai lu et, pour "le magazine des jeux de rôles", il y a des rubriques qui n'ont rien à y faire. Mais pourquoi, par tous les tentacules de Cthulhu, ne pondez-vous pas plus de scénarios chaque mois ? Pourquoi nous faire subir des interviews minables qui mangent de la place au JDR ? Pourquoi s'appelle-t-il James Batavia (quand même, c'est abuser...)? Je veux bien admettre que vous puissiez cruellement manquer de créativité pour remplir de banalités à ce point, mais tout de même, il n'y a qu'un tiers du journal (déjà peu consistant) qui soit des scénarios. Et nous autres rôlistes, il n'y a que ça qui nous intéresse !!! Cependant, je vous accorde que toutes les conneries (genre aides de jeu, conseils, etc.) ça passe. Mais bon, faudrait voir à pas trop dériver vers des sujets inintéressants, voire soporifiques. Hein ? Faites quelque chose, sinon je porte plainte pour m'avoir arnaqué 29 F (de longues économies). Et voici mes derniers mots : remboursez, que j'achète un Casus Belli.

Grand Cthulhu, maître de R'lyeh (75)

Eh ben, dommage, parce que Lecteur a pris deux claques avant de rentrer chez sa mère. J'avais bien prévenu que c'était moi qui reprenait le courrier des lecteurs, et il a fallu que ce malade mental s'introduise de nuit chez Backstab pour remplacer ma réponse du mois dernier. Le type de Songes a eu de la chance, parce que mon truc était pas le genre de digression à l'eau de rose gélifiée dont Kilomètre Lancé est coutumier.
Nous avons donc, ce mois-ci, un nouveau candidat pour le brevet du pauvre type. Je réserve mon jugement pour la fin, mais dans l'absolu, tu as toutes les compétences requises. C'est vrai qu'on pourrait mettre plus de scénarios, on pourrait même remplir entièrement Backstab de scénarios. Je vais te réexpliquer le principe d'un magazine.
Tu vois les magazines de jardinage ? Il y a des conseils sur planter les choux, une interview de René le jardinier, les nouvelles binettes sorties dans le mois ET un dossier sur les jardins de fleurs bleues. Un genre d'exemple de ce qu'on peut se faire comme jardin trop mortel. "Jardins et Jardinets" il est pas rempli jusqu'à la gueule de ce tu peux te faire comme jardin.
Imagine. Imagine un monde dans lequel les deux hémisphères de ton cerveau seraient fonctionnels. Imagine qu'un jour, sans avoir rien fait de particulier, des proto-choses naissent spontanément dans ta tête, que tu puisses t'en souvenir et le raconter aux gens. Imagine, enfin, que tu mettes ça sur une feuille, que tu l'organises un peu et que tu réunisses quelques personnes pour leur masteriser une partie avec.
Sinon, on a récemment inventé un truc fantastique nommé on ne sait trop pourquoi "magasin de jeux de rôles" où tu peux trouver d'autres scénarios. Si ton budget est limité à trente francs et trois neurones, tu peux en utiliser deux pour aller quinze heures dans un cybercafé où il existe plusieurs ordinateurs qui contiennent des milliers de scénarios gratuits. Pour ce qui est du remboursement, on est en deal avec Casus, pour voir si c'est c'est eux qui payent la totalité.

James Batavia
(évinçant Kannibal Lecteur)

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

Visuel de couverture : Gurps Cthulhupunk de Christopher Shy, Aimablement fourni par Christopher Shy et Steve Jackson Games.

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

Rédacteur en chef : Patrick Renault

Secrétaire de rédaction : Raphaël Mourrat
Responsable Éditeurs français : Raphaël Mourrat
Responsable Éditeurs U.S. : Cyril Pasteau
Responsable Graphik : Bertrand Bès

Relectures et corrections : Benoît Attinost, Raphaël Mourrat, Patrick Renault

Scans support : Lionel Dumont

Rédacteurs : Benoît Attinost, Gaëtan Bothorel, Olivier Collin, CROC, Michaël Croitoria, Sandie Julien, Philippe Lecomte, Cédric Magot, Masto, Raphaël Mourrat, Gaël Ozel, Cyril Pasteau, Geoffrey Picard, Anne Rouvin, Monsieur Salade, Johan Scipion, Léonidas Vesperini, Pierre-Alexandre Vigur et 7.7.

Illustrations : Virginie Augustin, Bertrand Bès, Vincent Dutrait, Benjamin Fracasso, Grrr, Grégory Genz, John Kovalic, Thierry Masson, Pierre Sodreppo.

Remerciements : merci à toute l'équipe de SJ Games : Phil Reed et Christopher Shy (Thanks a lot !) pour le visuel de couverture, à Mike Pondsmith et Christopher Shy pour s'être prêtés au jeu de l'interview, à Vincent Dutrait pour la cryptozoologie, à THQ, au 7e Cercle, à Descartes et à Mr Balsczack pour les approvals, à Olivier Guillot pour la news, à Angga, Waba, Vince, le Baron 2ni, et à tous les éditeurs qui nous fournissent des pré-versions.

Musique d'ambiance : pour le concert de Fingafing, hip hip hip... !
Le site du mois :www.roninillustrator.com

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

Dépôt légal : à parution
ISSN : 1276-9436
Commission paritaire : 77-510
Diffusion : NMPP
Abonnements 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 la production de JDR américaine...

est ralentie jusqu'à la Gen Con de cet été, les éditeurs français sont eux très dynamiques : productions françaises, licences et projets divers dans le PLF prennent le relais. Une actu plutôt calme, mais pleine de promesses.

Rumeurs

- Le nouvel éditeur suisse "2 dés sans faces" devrait traduire le JDR à venir Nobilis (Hogshead Publishing) pour octobre 2001. (78%)
- Léonidas Vesperini a reconnu n'avoir jamais repassé un vêtement de sa vie. (28%)
- Le 7eme Cercle aurait signé avec Atlas Games une licence pour traduire Blue Planet en français. (64%)
- Nestiveqnen reprend la production de scénarios Rêve de Dragon. (98%)
- Backstab est bientôt mort. (25%)
- L'univers de 7th Sea devrait bientôt être malmené par la Révoution Montaginoise. (25%)

Pulps addiction

Mignola revient en force ce mois-ci ! Voici un nouvel arc *Hellboy* en quatre actes, intitulé *Conqueror of Worm*. Graphiquement c'est toujours aussi bon et le scénario, saupoudré d'Edgar Allan Poe, vous mènera dans une intrigue qui revient sur les agissements de scientifiques nazis et de héros pulp. À consommer sans modération, et idéal pour les meneurs qui vont craquer pour la vague de JDR pulp de cet été, dont *Gear Krieg RPG* a ouvert le bal. Édité par Dark Horse, en anglais et dispo pour 25 F chez tous les bons dealers de comics.

Le Tournoi des Étoiles

Les dates exactes du Monde du Jeu, qui se déroule chaque année à Paris en automne, ne sont pas encore certaines. Mais l'équipe du *Tournoi des Étoiles*, soutenu par Halloween Concept, est en revanche bien certaine d'y organiser un tournoi de qualité sur le JDR *Prophecy* ! Il s'agira d'un tournoi multitable d'une dizaine d'équipes (de quatre joueurs), qui se rencontreront dans l'univers de *Prophecy* avec des objectifs différents. Le tournoi se déroulera le samedi et le dimanche, avec dernières inscriptions en matinée et parties l'après-midi. Il y a déjà des pré-inscriptions possibles via Internet (sur la page http://www.etoiles-prophecy.fr.fm ou par mail : mailto:etoiles-prophecy@fr.fm) pour participer en tant que joueur, Maître ou Inquisiteur (juge). Les places sont limitées et les premiers inscrits seront les premiers servis. Dépêchez-vous ! ! !

Défi Foot

De nombreux sports (basket, foot US, etc.) ont fait l'objet d'adaptation en jeu de cartes à jouer et à collectionner (JCC), mais curieusement, le football (*soccer*) n'avait pas encore eu cet honneur. Panini est le premier à occuper le créneau avec *Défi Foot*, un JCC qui vous met dans la peau d'un manager de D1 française (Nanard). Le jeu simule non seulement les actions sur le terrain (grosse patate dans la lucarne), mais également toute la gestion annexe (faux passeports, scandales financiers, pub laitière). La mécanique du jeu fait pas mal penser à *Magic*, et *Défi Foot* s'adresse donc aux habitués des JCC (insomnomaniaques).

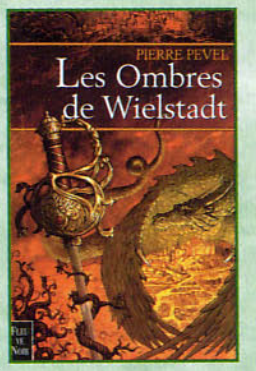
Décontrashté hihihi !

L'écran pour la nouvelle édition de *Mage* est là. Il est bôôôôôôô ! Allez voir l'interview de Christopher "je me la donne sur Photoshop©" Shy un peu plus loin dans le mag. Il est fourni avec un scénario de facture française que les joueurs de *Maléfices*© devraient apprécier. Un peu hors norme (pour un jeu dont l'essentiel des trames se passe sur le continent américain) il pourra vous servir pour une initiation en douceur à la condition que vous connaissiez *Changeling*. Vivement la suite...

Kult

Autre projet d'envergure chez le 7e Cercle, la troisième édition de *Kult*, qui se présentera en deux livrets, l'un baptisé *Au-delà du voile* car réservé au meneur, l'autre appelé *Rumeurs* et destiné aux joueurs. Au menu, des archétypes inédits (l'hermétiste), de nouvelles sciences occultes (l'alchimie), ainsi qu'un scénario d'introduction inédit en français (celui de la seconde édition américaine). À suivre, l'écran, un livre de magie, une campagne (*Black Madonna*) et un supplément consacré à l'Enfer (*Inferno*).

Un scénar pour Warhammer !



Pierre Pevel est issu du monde du jeu. Il vient de publier aux éditions Fleuve Noir un roman intitulé *Les ombres de Wielstadt*. L'action se déroule durant la guerre de Trente Ans dans le Saint Empire Romain Germanique. La petite ville de Wielstadt est sous la protection d'un dragon, qui lui a assuré au cours des âges la sécurité et la prospérité. Pourtant, dans les ombres de la ville, un être malin menace la cité. Le chevalier Kantz est un chasseur de sorciers à la réputation sulfureuse, qui va devoir lutter pour sauver la situation. Mêlant histoire et légendes, Pierre Pevel nous livre ici un roman agréable à lire. Au milieu des humains on découvre des membres du petit peuple, et la magie existe. Cet ouvrage est un scénario clef en main pour les meneurs de *Warhammer*. On peut toutefois l'adapter à tout univers med-fan. Bonne partie ! 80 balles.

Les corpos sous l'eau...

Une petite guerre de corpo dans l'univers de *Blue Planet*, ça vous branche ? Le prochain supplément de la gamme arrive : intitulé *Black Crusade*, il sera résolument background : organisation, personnel, Ops et espionnage pour GEO et les Incorporates states. C'est Mike qui va être aux anges ! Sortie à la fin de l'été, 200 balles.

Emblèmes

Emblèmes est une anthologie périodique présentant des nouvelles d'auteurs tournant autour d'un thème commun, lui-même complété par des articles de fonds. Pour ce deuxième *opus*, on explore le vaste sujet de la magie avec un choix de neuf textes (Villiers de l'Isle-Adam, Tanith Lee, Fabrice Colin, Éric Boissau, Serena Gentilhomme...) et deux articles traitant de la magie (signés Xavier Spinat et André-François Ruaud). Alliant esthétique et qualité, Emblèmes est une vraie réussite qu'il convient de découvrir au plus tôt. *Emblèmes* n°2, 69 F – Contact : Editions de l'Oxymore, 58 rue Saint Guilhem 34000 Montpellier – Email : contact@oxymore.com

Chroniques du PLF

La mémoire du Paysage Ludique Francophone est menacée ! Depuis un mois, l'archiviste méritoire mais débordé de fr.rec.jeux.jdr a cessé de relever les messages les plus désopilants et mémorables du groupe de discussion. Le poste est à pourvoir, appel aux volontaires (rappar.free.fr/vuforum.htm) ! Maintenant la bonne nouvelle. *René*, le JDR romantique de Philippe Tromeur, est édité en version papier sous la forme d'un hors-série du zine *Chrysopée* (chrysopee.free.fr, 40F à Laurent Ehrhardt, 15 rue du vieux marché aux vins, 67000 Strasbourg). Que n'ai-je donc vécu que pour voir tant d'infâmie ?

Paris

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

Région Parisienne

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

Province

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

Europe et Canada

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

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

Ils ont osé ! ! !

Pour faire un *Cluedo D&D* (*Clue D&D*), fallait être grave motivé ! Voilà qui est fait et cet étonnant produit sortira dans quelques mois outre-Atlantique. À chacun de juger s'il prend ça comme une énorme blague de mauvais goût ou une ouverture au grand public. En tout cas, à la rédac' on a hâte d'essayer de deviner qui a tué l'Archimage Korinon : Lidda la voleuse halfling avec un parchemin de *fire-ball* dans la crypte perdue ? Tordek le nain guerrier avec la hache de bataille enflammée dans la tour du mage ? Ou Ember, le moine humain, avec un Anneau de *Magic Missiles* dans la Grotte du Dragon ? Si, si, tout est vrai...

L5R JCC VF ?

Legend of the Five Rings

Cool ! Le jeu de cartes à collectionner *L5R CCG* sera disponible en français à la rentrée, car les éditions Asmodée /Siroz Productions ont signé les droits pour en faire la traduction, comme c'est déjà le cas pour le JDR. Cette v.f. *intitulée Le Livre des Cinq Anneaux - Edition Or* sera la traduction de *L5R Golden Edition*, qui sort en version anglaise ce mois de juillet. Asmodée suivra ensuite les parutions d'AEG et se distinguera même avec la parution d'une édition spéciale, intitulée *Rokugan*, composée de cartes mythiques des éditions précédentes. On en reparle en septembre...

J'oublierai, ton nom !!!

Les éditions Mnémos ont eu la bonne idée de sortir une édition révisée de *Mémoire Vagabonde* de Laurent Kloetzer. Ce premier roman a emporté le prix Julia Verlanger 1998, à raison car s'il possède certains défauts des premières œuvres, il a cependant une qualité scénaristique réelle. L'histoire de Jaël de Kerdhan, cet écrivain libertin schizophrène dans un monde de vices et d'honneur, fera une excellent inspi pour Les Secrets de la 7e Mer. Les différentes bonnes idées, comme la Petite Dvern, l'Andrenne ou l'Amance, sont autant de pistes pour vos parties. La lecture est de plus très dépaysante.
Disponible, 362 pages, 125 Francs.

Goldorak ! Go !

Il est superbe, même en béta version, coupé de scènes filmées, bruité comme une production hollywoodienne, *Mechcommander 2* est un bijou technologique. Vous allez pouvoir, au gré de missions liées à une campagne, blaster vos adversaires à coup de corno-fulgures bien sentis. Ladite campagne est profondément liée à l'univers (ça se sent dès les premières images), reste à voir si elle sera un peu plus qu'un prétexte pour bastonner tout ce qui bouge (pauvre piétaille !). On vous en dit plus avec la version finale.

À mort les hob'gob !

Moongose Games se lance dès ce mois dans la publication de *sourcebook D20*, dont le concept assez rigolo est de donner aux PJ et aux meneurs tout un tas de matos sur des races peu développées. Le bal est ouvert par les Hobgoblins. Espérons que la réalisation sera à la hauteur de cette bonne idée, et que le *Slayer's Guide to Hobgoblins* saura apprendre aux PJ à affronter ces terribles adversaires, et aux meneurs à leur donner un peu de profondeur. Verdict sous peu. 65 sous.

Rackham, ça pulse...

Au programme ce mois-ci, les nouveautés de juin avec un peu de retard. L'honneur est aux guerriers-mages : un guerrier mystique Orque qui manipule une magie liée à la pierre et la terre, et un superbe Biopsiste de Dirz qui peut pomper des forces de l'adversaire et lancer un sort pour charger une figurine sans la voir ! Lukhan Cypher est un bon bourrin d'Alchimiste avec 3 en Force, Mutagène, Dur à Cuire (132 points quand même !). Deux nouveaux Wolfen arrivent également, ainsi qu'un second Troll Noir, une enclume dans une main, un bras dans l'autre ! Pour juillet, arrivent un guerrier Khor, une nouvelle catégorie de guerriers d'Alahan, les Sélénites, avec leur premier représentant, Migaïl. Ils peuvent booster leurs caractéristiques suivant les phases de la Lune. Aléatoire mais puissant. Du côté des légions morts-vivantes, l'Ange Morbide introduit la compétence vol, ce qui annonce de futurs combats aériens. Préparez-vous au déferlement.

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 DÉSESPOIR	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'EPEE DES VAUX	49,00	**25,00**	
F9485	LE SECRET DE LA FORET 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 RICHTEN 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 RICHTEN 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 .....

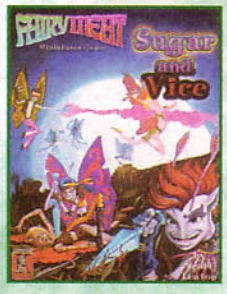
Ci-joint mon règlement de ..... F.

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 un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.

Sugar and Vice



Voilà qui devrait faire le bonheur de Mr $alade : Kenzer Company nous a concocté une extension pour *Fairy Meat* le jeu de combats sanglants entre fées ! Des nouveaux sorts, du matos, et les Fées de la Lune. Cool nan ? Nan. Bon d'accord. Mais pour les vraiment très très fans de fées et de petits pions en carton, ça sort le mois prochain, et ça coûte pas loin de la modique somme de 160 F. Cher donc.

Du JDR sur PS2

Bonne nouvelle pour les consoleux ! Le JDR vidéo med-fan *Summoner*, dont on vous avait dit tout le bien qu'on en pensait il y a quelques temps (Poignard d'Or Micro dans le Backstab n°30) est désormais disponible non seulement sur PC, mais aussi sur la PS2. Les amateurs de console pourront désormais se glisser dans la peau d'un Summoner. Seul regret : que la version PS2 ne dispose pas de mode multijoueur. Chez THQ, 399 balles.

Elle est bonne cette couv' (bis)

Surprise ! Le GN s'étend et tente de toucher le grand public... là où on ne l'attend pas ! Dans le magazine *FHM* de cet été (n°24), entre les conseils pour plaire aux minettes et les pages spéciales maillots de bain, vous trouverez un GN ambiance *Loft Story* ! Bonne idée somme toute, ce GN écrit par Olivier "Mister FédéGN" Guillot, vous permettra de réunir une dizaine d'amis pour jouer durant cinq à huit heures. On y joue des persos fictifs, occupants du loft (dont un rôliste !) et présentateur, et les règles sont quelque peu différentes de celle de l'émission TV. Cool non ?

Et Professeur Normal dans tout ça ?

Le web aussi a ses contes de fées ! Depuis des semaines et des semaines déjà, des fondus racontent l'histoire de A-Ville sur le net. Il s'agit des aventures de petits persos en pâte à modeler, qui évoluent chaque jour. Cela fait une bonne vingtaine de semaines que cela a commencé (les acteurs se reposent le week-end) et cela devrait se poursuivre encore bien longtemps. Rendez-vous vite sur le site pour suivre quotidiennement les péripéties surprenantes d'Anatole, de Monsieur Grenouille et de Professeur Normal, ces derniers jours aux prises avec un faux-monnayeur... À ne manquer sous aucun prétexte. www.a-ville.com

He Pao : que du bonheur pour L5A !

Vink est un jeune auteur vietnamien qui a à son actif un cycle entamé avec *le moine fou*, édité par Dargaud. *La montagne qui bouge* est le premier épisode d'un autre cycle mettant en scène les aventures de la jeune He Pao, métisse sino-européenne. Dans ce tome (datant déjà de l'année dernière), on découvre un scénario prêt à l'emploi pour *L5A*. Depuis quelques temps des jeunes filles disparaissent, mettant à rude épreuve les relations entre deux communautés villageoises qui se soupçonnent mutuellement. Parallèlement, un émissaire de la cour est en tournée d'inspection, car il soupçonne le juge local de détournement de fonds. La jeune He Pao va se retrouver mêlée à une sombre histoire d'anthropophagie et faire la lumière sur cette affaire. Une histoire superbe, soutenu par le dessin de Vink. À découvrir ! 80 F.

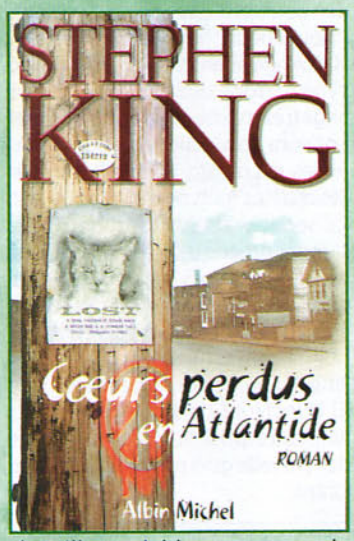
La Revanche Atypique des Stoïques

On les croyait morts et enterrés. Pas facile de lancer un JDR sans beaucoup d'argent et sans structure solide. Mais les p'tits gars de *RAS* ont décidé de s'accrocher, rien que pour contredire les critiques acerbes de Backstab (*Cf.* n° 26). Hallucinant ! D'abord on déplie l'écran, qui révèle une des plus belles illustrations réalisées pour un JDR depuis... plus que ça ! Puis, en lisant le livret de 16 pages, on découvre avec plaisir des errata rendant *RAS* enfin lisible et jouable. Un scénario nous est aussi fourni, où l'on part à la découverte d'une race surprenante. Les auteurs en profitent pour laisser de côté un ton (beaucoup trop) décalé pour s'orienter vers un humour des plus délirants et sympathiques. La barre est redressée, maintenant la balle est dans le camp du public. Z'êtes sûr que vous en avez pas assez acheté, des modules salle/monstre/trésor pour Donj' ? www://rasjdr.free.fr

Faeries

Faeries est actuellement l'unique magazine consacré à la *fantasy*. On y trouve des nouvelles, des critiques, des dossiers. Pour ce quatrième numéro, l'équipe de rédaction nous gâte avec un dossier consacré à Jack Vance : interview, article revenant sur sa carrière, étude sur *Tschaï*, sur *Lyonesse*, et une nouvelle du maître ! En quatre numéros, *Faeries* a su s'imposer comme une référence en la matière, une référence qu'il convient de découvrir et de faire découvrir.
Faeries n°4, 59 F – Contact : Nestiveqnen Editions, 127 rue Amelot 75011 Paris.

I can't shoot them anymore...



Surprenant, ce King. En vingt ans, il a rassemblé sous sa bannière un public fasciné par les frissons bon marché. Et voilà qu'il envoie tout valser pour se lancer dans le roman pur et dur, celui avec le "R" majuscule . Si le terrain avait été préparé avec *Dolores Claiborne* ou *Sac d'Os*, *Coeurs perdus en Atlantide* va encore plus loin dans le reniement et ceux qui ont été piégés par le titre vont vite déchanter. L'Atlantide évoquée par King n'est en effet qu'une métaphore évoquant les années 60, et ses "cœurs perdus" sont les naufragés de la guerre du Vietnam et de la fracture qu'elle causa dans la société américaine. Cette fresque, déclinée en cinq romans de tailles variables, nous narre les aventures de trois *teenagers* dont les destins croisés ne résisteront pas au drame d'une guerre qui continue, refoulement collectif oblige, d'empoisonner la conscience de ses survivants. Une horreur est belle et bien installée, croissante au fil des chapitres, mais elle naît des monstres que deviennent les êtres humains lorsqu'ils se livrent à des actes de lâcheté et de barbarie. Ce roman va enchanter les fans de *Ça*, sans doute le meilleur roman de King. Ils vont retrouver l'auteur là où il excelle le plus : le portrait subtil de personnages torturés par leurs terreurs d'enfance. 150 F.

Resident Evil : Ground Zero

Après *Tomb Raider*, la deuxième adaptation jeu vidéo de l'année s'appelle *Resident Evil*. Le choix d'adapter *Resident* s'explique facilement : la série de jeux vidéo a quand même engrossé plus de 600 M$ depuis 1996. Paul Anderson, déjà auteur d'une adaptation cinématographique de jeu vidéo (*Mortal Kombat*), et du pas mal tripant *Event Horizon*, a commencé le tournage en janvier dernier à Berlin, pour un budget total (SFX et hémoglobine compris) de 35 M$. Le film se penche sur les ennuis d'une unité militaire où Mila 'Jolovaubien' s'active en commando girl, version Tueuse de Zombies. L'équipe est confrontée à un super computer hors de contrôle, à des scientifiques mutés en monstres et zombies divers, etc. George Romero, grand spécialiste du genre (*La Nuit des Morts Vivants*, *Creepshow*) a travaillé sur un premier script qu'il devait ensuite diriger, projet finalement rejeté par la production. En attendant, on espère beaucoup de la compo musicale, puisqu'elle est signée de Clint Mansell (*Requiem for a Dream*, *Pi*)... Sortie aux US fin 2001.

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

gobwarrior@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

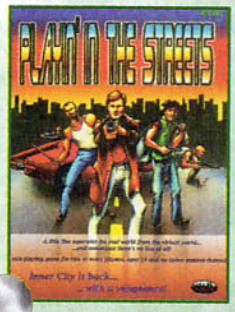
Sidh and Banhees : le retour

On vous en avait déjà parlé dans un précédent numéro de Backstab, et à l'occasion de la sortie de seize nouvelles superbes cartes, on en remet une couche ! Ce petit éditeur réussit à sortir des cartes postales de toute beauté, dessinées par des illustrateurs de grand talent. Pour cette nouvelle série, on a la bonne surprise de retrouver Sandrine Gestin et ses portraits de femmes si expressifs. Et l'on découvre Emmanuel Bazin et ses personnages du Petit Peuple très réussis. Plus d'infos et un contact : sidhbanshees.images@freesbee.fr ou au 03.86.97.69.59.

Un cops ça va, trois cops...

L'Armée de Terre n'arrête pas de vous le dire à grands renforts de pub : porter l'uniforme c'est hypra-cool. Si, si, promis. Quoi qu'il en soit, c'est visiblement la mode puisque pas moins de trois éditeurs se sont lancer dans la production d'un JDR sur la police ! Le mystérieux *COPS* de Siroz se fait attendre, Steve Jackson Games a annoncé la mise en chantier d'un *GURPS Cops* (jouer des flics à toutes les époques, bien vu !) et le 7e Cercle sort *Los Angeles 2035* (avec COPS dans le sous-titre pour faire bonne mesure). On vous reparlera des deux premiers dès qu'on aura plus d'info, pour l'heure détail du premier né. Alors voilà, Los Angeles en 2035 c'est pas super, genre du crime partout, de la violence qui fait mal, des gangs très méchants (et qui font mal aussi), des prisons top craignos pour délinquants juvéniles, et *Loft Story* toute la journée sur toutes les chaînes (euh non, pas ça quand même, là ce serait *vraiment* trop horrible). Bref, pour sauver l'Amérique, y'a vraiment plus que les flics, des mutants incarnés par les joueurs. Dans la foulée du livre de base, on attend un écran pare-balles (!) et plusieurs suppléments : *L.A. Underground* pour visiter les sous-sols, *Omega Prime* pour muter tranquille, un *Manuel d'instruction* pour choper du matos, et *Vigilance* pour tout savoir sur les espions de la nouvelle guerre froide. On vous tient au courant...

Ces salauds ont tué mon cochon d'Inde...



Vous avez vu tous les *Justiciers* en long en large et en travers. Vous êtes abonné au *Nouveau Détective* et vous avez toutes les éditions possible et imaginables de *Zone* et de *Trauma* (dont la version australienne de Darcsyde Productions), alors guettez donc la sortie de *Playin' in the Streets*. On essaie d'en trouver un, pour vous dire s'il parle juste de violence urbaine de série B, ou si on peut y jouer des flics. Parce que pour l'instant, c'est pas très clair.

L'écran Métabaron

Le matériel de base pour pouvoir jouer et maîtriser aux *Chroniques des Métabarons* est désormais complet. L'écran est accompagné d'un petit livret : *Le Guide du meneur de jeu*. Il s'agit d'un outil indispensable car il revient sur les notions de Nécrorêve, d'Amarax et de Code d'Honneur. Ce guide introduit aussi les avantages et désavantages (on a droit à une liste les détaillant) et offre une multitude de synopsis de scénarios et une aventure qui risque de surprendre les joueurs. Pour finir, ce petit guide propose une aide facile à utiliser afin de créer des vaisseaux spatiaux. Pour une fois l'écran est donc accompagné d'un réel guide et offre du matériel de qualité au meneur. Une initiative que l'on aimerait voir plus souvent. Ce JDR semble par ailleurs bien se porter et, après l'écran, le premier supplément devrait voir le jour à la fin août. Il s'agit d'un premier *sourcebook* sur les Maganats, la noblesse de l'univers des Métabarons. Il contiendra une description de cette caste, les sept grandes familles, du matos, deux scénarios indépendants et un scénario de campagne. On vous en dit plus dès qu'un exemplaire s'égare dans les locaux.

La nuit la plus longue

Devant l'étendue des scénarios *D20 System* disponibles, la difficulté consiste bien souvent à tirer le bon grain de l'ivraie. La recrudescence des modules salle/monstre/trésor illustrés avec les pieds facilite évidemment le travail, et permet de se concentrer sur les univers les plus riches et les intrigues les mieux construites. Ce qui est justement le cas de *Witchfire*, une campagne d'enquête urbaine matinée de nécromancie et de vengeance, qui prend ses racines dans les Royaumes d'Acier, un univers à mi-chemin entre le med-fan, la Renaissance et le steampunk (magie, armes à feu, robots à vapeur, etc.). La traduction de son premier volet est prévue pour juillet prochain chez Siroz, ne la ratez sous aucun prétexte.

COMMANDEZ AISÉMENT PAR TÉLÉPHONE OU PAR FAX EN MENTIONNANT VOTRE N° DE CARTE BLEUE VISA / MASTERCARD ET DATE D'EXPIRATION OU PAR COURRIER EN JOIGNANT UN CHÈQUE OU MANDAT DU MONTANT DE VOTRE COMMANDE : - 35 F DE FRAIS DE PORT POUR LES COMMANDES < 499 F - FRANCO DE PORT EN METROPOLE À PARTIR DE 499 F - ENVOIS À L'ÉTRANGER : 70 F

JEUX DU MONDE

14 RUE M. FONVIEILLE - PASSAGE ST JÉRÔME - 31000 TOULOUSE
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 HEURES À 19 HEURES

FAX : 05 62 27 18 10 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - TEL : 05 61 23 73 88

LIVRAISONS EN FRANCE METROPOLITAINE SOUS 48 H (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

Les caractères en italique signalent les ouvrages en langue étrangère - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock - Les nouveautés parues entre le 22/05/01 et le 21/06/01 sont signalées par une puce « • »

D & D 3ème Edition VF	
Manuel des Joueurs	218,50
Feuilles de personnages	99,00
D & D 3rd Edition VO	
Player's Handbook	159,00
Dungeon Master's Guide	159,00
Monster Manual	159,00
Dungeon Master's Screen	76,00
Hero Builder's Guidebook	125,00
Sword & Fist	145,00
Psionics Handbook	189,00
Defenders of Faith	145,00
• *Tome & Blood*	145,00
Speaker in Dreams	69,00
The Standing Stone	69,00
The Sunless Citadel	85,00
D20 SYSTEM VF	
• L'encyclopédie monstrueuse	213,75
Mort à Freeport	65,55
Terreur à Freeport	65,55
• Démence à Freeport	65,55
Le sang d'Oblivion	84,55
Les enfants d'Oblivion	84,55
• Le pic de Malmort	65,55
La guerre des ombres	119,70
• L'ombre du héros	119,70
D20 SYSTEM VO	
Dragonlords of Melnibone	165,00
Diomin	155,00
Kingdoms of Kalamar	279,00
• *Root of all Evil*	99,00
Adventure Keep (AEG)	
Castle Zadrian	19,00
Sundered Faith	19,00
Tomb of the Ouerseers	19,00
Against the Barrow Kings	19,00
Jerimond's Orb	19,00
Out of Body, out of Mind	19,00
The Crypt of St Bethesda	19,00
Kurishan's Garden	19,00
The Last Gods	22,00
Dead Man's Cove	22,00
Garadon Manor	22,00
Servants of the Blood Moon	22,00
The Ice Caves of Azinth	22,00
• *Dungeons*	145,00
Penumbra	
Three Days to Kill	65,00
Thieves in the Forest	65,00
In the Belly of the Beast	65,00
Tide of Years	85,00
• *Touched by the Gods*	189,00
Fiery Dragon Productions	
Silver Summoning	79,00
NeMoren's Vault	79,00
To Stand on Hallowed Ground	69,00
Troll Lord	
A Lion in the Ropes	45,00
Galal's Grave	45,00
Dzeebagd : Beneath Inzae	55,00
The Malady of Kings	55,00
• *To Stand on Hallowed Ground*	69,00
Legends & Lairs	
Darkwood's Secret	30,00
Raid on Tonwell	30,00
Raven Mine	30,00
The Dragon's Wish	30,00
• *The Tuggart Gauntlet*	32,00
• *Lost Hunt*	32,00
• *The Dark Tribe*	32,00
• *The Black Stairs*	32,00
• *Voyage to Storm Isle*	32,00
• *The Thief's Gold*	32,00
• *Sign of the Skull*	32,00
• *Wreyland Serpent*	32,00
Scarred Lands	
Relics & Rituals	159,00
Crucible of Freya	55,00
Rappan Athuk	65,00
Demons & Devils	55,00
• *Scarred Lands Gazetteer*	59,00
Divers	
The Longest Night	79,00
• *Slayers Guide to Hobgoblin*	59,00
• *The Mask of Marruk*	69,00
• *The Pit of Loch-Durnam*	89,00
AD & D	
Bestiaire Monstrueux	199,00
Ecran du Maître de Donjon	39,00
Combat et Tactiques	99,00
Talents et Pouvoirs	99,00
Magie et Sortilèges	99,00
Campagne Haut Niveau	99,00
Le Livre des Artefacts	79,00
Les dieux des monstres	69,00
Mythes et légendes	99,00
Feuilles de personnages	59,00
Guide du constructeur de donj.	49,00
Catalogue des armes et équl.	135,00
L'épreuve du Guerrier II	29,00
L'épreuve du Magicien II	29,00
L'épreuve du Clerc	29,00
La nuit des Profondeurs	149,00
Le Cercle Brisé	39,00
Le château d'Ambreville	45,00
Le Sceptre aux 7 morceaux	149,00
Les donjons du désespoir	94,05
Les mondes de TSR	99,00
L'Université de Magie	59,00
Manuel complet des Elfes	69,00
Manuel complet des Gnomes	99,00
Manuel complet des Nains	99,00
Manuel complet du Barbare	69,00
Manuel complet du Barde	79,00
Manuel complet du Druide	69,00
Manuel complet du Guerrier	99,00
Manuel complet du Paladin	69,00
Manuel complet du Prêtre	69,00
Manuel complet du Rodeur	69,00
Retour tombe des horreurs	169,00
CD Core Rules Expansion 2.0	215,00
CD Dragon Magazine Archive	430,00
A Darkness Gathering	75,00
A Hero's Tale	90,00
Axe of the Dwarvish Lords	195,00
Bastion of Faith	110,00
Castle Guide	95,00
Catacombs Guide	89,00
Chronomancer	115,00
Complete Book of Villains	125,00
Coucil of Wyrms revised	175,00
Dawn of the Overmind	95,00
Destiny of Kings	65,00
Encyclopedia Magica 1, 2 ou 4	185,00
Evil Tide Monstrous Arcana	68,00
Eye of Doom	70,00
Eye to Eye	115,00
Fighter's Player Pack	110,00
Jakandor Island of War	149,00

Jakandor Island of Destiny	149,00
Jakandor Land of Legend	152,00
Masters of Eternal Night	75,00
Monstrous Comp. Annual IV	145,00
Moonlight Madness	82,00
Myghty Fortress Sourcebook	92,00
Night of the Shark	68,00
Priest's Player Pack	110,00
Priest's Spell Comp. Vol.1, 2 ou 3	179,00
Reverse Dungeon	129,00
Road to Danger	89,00
Sages & Specialists	135,00
Sea Devils Monstrous Arcana	135,00
Sea of Blood	95,00
Silver Anniversary Boxed Set	439,00
Tales of the Comet	209,00
The Illithiad	145,00
The Lost Shrine of Bundushatur	69,00
Thief Cgallenge II : Beacon Point	60,00
Treasure Chest	89,00
Treasure Tales	115,00
TSR Jam 1999	85,00
Wizard Spell Comp. Vol. 1 ou 2	185,00
Wizard Spell Comp. Vol. 3 ou 4	185,00
Wizard Spell Cards	95,00
World Builder Guidebook	149,00
Royaumes Oubliés	199,00
Catacombes de Soirétoile	49,00
Elfes de l'éternelle rencontre	99,00
Empires de la côte	59,00
L'épée des Vaux	25,00
La Tour Maudite	25,00
Le Draconomicon	99,00
Le Monde des Elfes Noirs	99,00
Le retour de Randal Morn	25,00
Les Carnets d'Elminster	119,00
Les Carnets d'Elminster App. 1	39,00
Les ruines de chateau Zenthil	149,00
Marco Volo "Arrivée"	49,00
Marco Volo "Départ"	49,00
Marco Volo "Voyage"	49,00
Religions & Avatars	149,00
Ruines de Montprofont	149,00
Secret de la forêt des araignées	25,00
Sélénae	85,00
Une Déesse aux Enfers	49,00
• ***Forgotten Realms***	279,00
Calimport	125,00
Castle Spulzeer	105,00
Cormanthyr Empire of Elves	180,00
Demihumans of the Realms	125,00
Empires of the Shining Sea	215,00
Four from Cormyr	139,00
Gold & Glory	69,00
Heroes Lorebook	139,00
Into the Dragon's Lair	125,00
Monsters of Faerun	159,00
Pages of the Mages	119,00
Pool of Radiance	125,00
Sea of Fallen Stars	185,00
Secret of the Magisters	145,00
Stardock : Undermountain	55,00
The City of Ravensbluff	179,00
The Fall of Myth Drannor	109,00
The Wyrmskull Throne	95,00
Warriors & Priests of Realms	139,00
Wizards & Rogues of Realms	139,00
Planescape	149,00
Bestiaire Monstrueux	99,00
La frontière de l'infini	39,00
A Guide to the Ethereal Plane	120,00
Harbinger House	95,00
In the Abyss	90,00
In the Cage : Guide to Sigil	115,00
Monstrous Compendium III	145,00
Players Primer to the Outlands	135,00
Something Wild	115,00
Tales from the Infinite Staircase	145,00
The Deva Spark Adventure	75,00
The Factol's Manifesto	135,00
The Great Mondron March	175,00
Uncaged : Faces of Sigil	139,00
Warriors of Heaven	139,00
Dark Sun	
Liberté	69,00
Tribus-esclaves	69,00
Négociants des sables	69,00
L'alliance voilée	69,00
Vallée de feu et de cendres	69,00
Dark Sun Campaign Setting	209,00
Arcane Shadows	120,00
Asticlian Gambit	120,00
Black Flames	140,00
Black Spine	230,00
Dragon's Crown	230,00
Forest Maker	140,00
Marauders of Nibenay	140,00
Merchant House of Amketch	140,00
The Ivory Triangle	190,00
Beyond the Prism Pentad	59,00
Dragonlance	
Chaos Spawn	99,00
Dragon Keep	80,00
Dragon's Rest	59,00
Flint's Axe	59,00
Knight's Sword	49,00
More Leaves from the Inn...	145,00
Otherlands	90,00
Rise of the Titans	129,00
Seeds of Chaos	95,00
Wild Elves	59,00
Dragonlance Fifth Age	185,00
A Saga Companion	109,00
Citadel of Light	152,00
Heroes of Defiance	135,00
Heroes of Hope	135,00
Heroes of Sorcery	135,00
Heroes of Steel	125,00
Last Tower : Legacy of Raistlin	135,00
Palanthas	89,00
The Bestiary	175,00
The Sylvan Veil	139,00
Wings of Fury	152,00
Greyhawk	
L'aventure commence	149,00
Guide du joueur	108,30
D& D Gazetteer	69,00
Living Greyhawk Gazetteer	189,00
Against the Giants : Liberation	129,00
Crypt of Lyzandred	79,00
Return of the Eight	105,00
Return to Keep on Borderlands	89,00
• *Return to Temple of Elemental*	215,00
Return to White Plume Mountain	95,00
Slavers	135,00
The Doomgrinder	79,00
The Scarlet Brotherhood	129,00
The Star Cairns	79,00
Ravenloft	99,00

Contact mortel	69,00
Guide Van R. des Vampires	69,00
Un festin de gobelins	69,00
Le navire de l'horreur	69,00
Le guide Van R. des fantômes	69,00
La demeure de Strahd	69,00
Iles d'Epouvante	69,00
Nightmare Lands	139,00
Bleak House	225,00
Domain of Dread	209,00
Van Richten's Guide Werebeast	95,00
Van Richten's Guide Created	95,00
Van Richten's Guide Ancient Dead	95,00
When Black Roses Bloom	90,00
Van Richten's Guide to Fiends	89,00
Circle of Darkness	90,00
Chilling Tales	90,00
Van Richten's Guide to Vistani	89,00
The Gothic Earth Accessory	59,00
Children of the Night : Vampire	89,00
A Guide to Transylvania	72,00
Forgotten Terror	109,00
Servants of Darkness	99,00
Children of the Night : Ghosts	129,00
Children of the Night : Werebeast	129,00
Vecna Reborn	105,00
Monster Hunter's Vol.1	179,00
Monster Hunter's Vol. 2	162,00
Monster Hunter's Vol. 3	179,00
Lankhmar	
Fafhrd & the Gray Mouser	175,00
City of Lankhmar	109,00
Tales of Lankhmar	90,00
Avengers of Lankhmar	59,00
Mystara Karameikos	259,00
Hail the Heroes	135,00
Poor Wizard's Almanac	90,00
Joshuan's Almanac	115,00
Night of the Vampire	89,00
Mystara Players Survival Kit	65,00
Glantri Kingdom of Magic	259,00
Mystara Dungeon Master Survival	90,00
Mark of Amber	160,00
Red Steel Savage Baronies	180,00
Al-Qadim	
Golden Voyages	129,00
Corsairs of the Great Sea	135,00
AD & D Pocket	
Player's Handbook	79,00
Dungeon Master Guide	79,00
Monster Manual	79,00
Monster Manual II	79,00
Wilderness Survival Guide	79,00
Dungeoneer's Survival Guide	79,00
Manual of the Planes	79,00
Dragonlance Adventures	79,00
Greyhawk Adventures	79,00
Unhearted Arcana	79,00
Fiend Folio	79,00
Dragonlance Classic Vol. 1	229,00
Dragonlance Classic Vol. 2	229,00
Dungeons & Dragons Fast Play	75,00
Wrath of the Minotaur	34,00
Eye of the Wyvern	34,00
Diablo Boxed Game	145,00
The Awakening	160,00
Diablerie (Diablo II)	145,00
To Hell and Back	219,00
ALTERNITY Player's Handbk	209,00
ALTERNITY Master Guide	219,00
ABERRANT	155,00
AGONE	256,50
Ecran	57,00
Les cahiers gris	147,25
Carte Royaumes Crépusculaires	76,00
Le bestiaire	156,75
L'art de la magie	171,00
Le monarque des jonquilles	80,75
Abyme	266,00
Codex fée noire	35,00
Codex nain	35,00
Codex méduse	35,00
Codex lutin	35,00
Codex farfadet	35,00
Codex satyre	35,00
Codex ogre	35,00
Codex géant	35,00
Codex minotaure	35,00
La sentence de l'aube	185,25
L'art de la conjuration	166,25
ALL FLESH MUST BE EATEN	209,00
AMBRE	236,55
Chevalier d'Ombre	236,55
ARS MAGICA (4th Ed.)	229,00
L'alliance brisée de Calebais	103,55
La Tempête	116,85
La Crête des Brumes	170,05
Un conte d'hiver	122,55
• *Mythic Perspectives #11*	55,00
ATLANTYS	227,05
Ecran	99,00
BERLIN XVIII	208,05
Ecran	104,00
Marksmen 12.35	144,00
Berliner Nacht	119,70
Berlin Confidential	119,70
BITUME	113,05
Paris-Brest	103,55
Pizza - Piquette	103,55
BLOODLUST	226,10
Ecran Bloodlust	104,00
Poussière d'ange	136,80
L'enclume et le marteau	136,80
Contes et légendes	136,80
Frères de la nuit	136,80
Les voiles du destin	198,55
Chroniques sanglantes	119,70
Vengeance	198,55
BLUE PLANET Moderator's	209,00
BLUE PLANET Player's	209,00
Fluid Mechanics	165,00
First Colony	189,00
Frontier Justice	179,00
Natural Selection	165,00
BRAVE NEW WORLD	219,00
CHAMPIONS NEW MILLENIUM	195,00
CHANGELIN	246,05
Ecran	103,55
CHATEAU FALKENSTEIN	236,55
L'ère de la vapeur	151,05
CHILL	235,60
Ecran	83,60

De chair et de sang	104,50
Lycanthrope	120,00
CONSPIRACY X	218,50
Aegis	199,50
Les ombres de l'esprit	161,50
Nemesis	142,50
Exodus	161,50
CONSPIRATIONS	170,05
Ecran	104,00
Al Amarja	113,05
CYBERPUNK	225,15
Chrome	119,70
Chrome II	119,70
Night city	208,05
Forlorn hope	136,00
Protect & Serve	136,80
Les Enfants de la Nuit	136,80
Corporates book I	119,70
Eurotour	119,70
Arasaka Brainworm	94,05
Wildside	128,25
Chrome III	136,80
Home of the Brave	155,80
Firestorm : Stormfront	155,80
Firestorm : Shockwave	155,80
Chrome IV	122,55
DARKEARTH 2ème Edition	247,00
Ecran	57,00
Les Marcheurs	118,75
Croisade Ville Mouvement	175,75
Les pyramides de Nâh	161,50
Les Carnets de l'Obscur	161,50
Artefacts	156,75
Les Initiés	161,50
Le Shankr	161,50
La vapeur	171,00
Les éclaireurs de Gaïa	171,00
DC UNIVERSE RPG	255,00
• *DEO : Agent Manual*	79,00
DEADLANDS (V. F)	190,00
The Quick & the Dead	175,75
Le Livre des Morts	161,50
Le Livre des Hucksters	147,25
Le Grand Labyrinthe	209,00
Aller Simple pour l'Enfer	90,25
Smith & Robards	166,25
Critters, vermines, et abomin.	161,50
La Croix et le Colt	161,50
Au nom de la Loi	161,50
La danse des esprits	171,00
Grisaille City	161,50
DRAGONBALL Z	155,00
The Frieza saga	135,00
EARTHDAWN	274,55
Accessoires Maître de Jeu	114,00
Les Brumes de la Trahison	113,05
Le Compagnon	179,55
Barsaive	227,05
Corrompue	109,25
Horreurs	147,25
Parlainth	208,05
Aventures à Parlainth	103,55
La Trame Brisée	103,55
Les dagues de Cara Fahd	121,60
Créatures de Barsaive	179,55
L'Empire Théran	246,05
• ***EARTHDAWN 2nd Edition***	229,00
ECRYME	208,05
Ecran	90,25
Eole	131,10
Itinérance	121,60
ELÉKASE	208,05
Ecran	104,00
Le Prophete et le Dragon	133,00
Magies	133,00
Entre Ombres et Lumières	133,00
Carte	65,00
Armageddon	137,75
Terre	133,00
ELFQUEST	160,55
Ecran Elfquest	94,05
ELRIC	235,60
Ecran	94,05
Démons & Magie	120,00
Le chant des enfers	120,00
Le loup blanc	120,00
Les sorciers de Pan-Tang	137,00
Périls des jeunes royaumes	137,00
Les Seigneurs des Mers	137,00
Melnibone	213,75
La Nef des Fous	126,35
Les Versets Impies	133,00
Est Inconnu	133,00
Atlas Jeunes Royaumes	202,35
Les Mers du Destin	179,55
Les Architectes du Destin	179,55
Crises Vimiriennes	99,75
Le sac d'Imrryr	94,05
• *Corum : Adventures in 5 Planes*	189,00
EXTERMINATEUR	246,05
Ecran	76,00
• *Hunter Book : Hermit*	95,00
FADING SUNS	245,00
Screen & Pandemonium	89,00
Forbidden Lore : Technology	115,00
Weird Places	99,00
Players Companion	189,00
The Dark Between the Stars	135,00
Children of the Gods Obun Ukar	99,00
Sinner & Saints	110,00
War in the Heavens : Lifeweb	139,00
Hawkwood Fiefs	45,00
Legions of the Empire	139,00
Al Malik Fiefs	49,00
Star Crusade	189,00
Hazat Fiefs	55,00
Lords & Priests	209,00
Byzantium Secundus	125,00
Hegemony : War in Heavens	145,00
Li Halan Fiefs	55,00
Vorox : Alien Expeditions Vol. 1	135,00
FENG SHUI (V.F.)	216,60
La nouvelle chair	132,05
Retour en grâce	132,05
Ecran	94,05
Ascenseur pour ailleurs	132,05
Quatre bâtards	71,25
L'ombre de la roue	151,05
• ***GEAR KRIEG***	229,00
GEMINI	219,00
GUILDES EL DORADO	266,00
Ecran	57,00

La route de Syrius	142,50
L'art Guildien	142,50
Le rêve de Silec Octalt	142,50
• L'art étrange	142,50
Les carnets pourpres	35,00
Les Vennd'ys	119,70
Le Loom	179,55
Terra Incognita n°1	35,00
Requiem des Ombres	217,55
Atlas Volume 2	179,55
L'aube des prophètes bleus	166,25
Les Ashragors	128,25
L'aventurier	171,00
Les Kheyza	128,25
Les Gehemdals	128,25
L'Automne des Mages	156,75
GURPS	N.D
Horreur	132,05
Cyberpunk	132,05
Japon	132,05
Western	132,05
Espace	136,80
Créatures Fantastiques	132,05
Peuples Imaginaires	141,55
Psioniques	132,05
Vampire	179,55
GURPS (3rd edition revised)	185,00
• *Atlantis*	165,00
Traveller	155,00
• *Alien Races 4*	179,00
• *Plannet Survey #3 : Granicus*	65,00
HARNMASTER (2nd Ed.)	279,00
HAWKMOON (2ème Ed.)	239,40
Ecran	94,05
L'île brisée	136,80
La France	217,00
La Kamarg	120,00
L'empire ténébreux	136,80
Les portes du Paradis	136,80
Chair et métal	136,80
Seigneur des sans masques	179,55
L'Espanya	179,55
Fils de Granbretanne	131,10
Royaumes de l'Est Tome 1	128,25
Royaumes de l'Est Tome 2	128,25
Chroniques Royaumes de l'est	151,05
HEAVY GEAR (2nd Ed.)	209,00
HELL ON EARTH	205,00
HERITIERS DE KADESH	140,60
HERO WARS	180,50
Glorantha	171,00
Carte de Glorantha	66,50
Ecran	76,00
Hero Wars : Pavis	152,00
Glorantha : Pavis	152,00
L'arche d'Anaxial	175,75
Thunder Rebels	145,00
Storm Tribes : Cults of Sartar	145,00
HYSTOIRE DE FOUS	189,05
Des Recettes de la Folie	94,05
Pas de caténaires pour les...	133,00
IN NOMINE SATANIS (3ème)	208,05
Mors ultima ratio	119,70
Demonix remix	119,70
Il était une fois	119,70
Deus ex machina	119,70
Rigor Mortis	119,70
Hell on Wheels	119,70
Le guide des Anges	160,55
Le guide des Démons	160,55
Sympathy for the Devil	119,70
Habeas Corpus	119,70
New World Order	119,70
Encyclopedia Spiritis	160,55
J.R.T.M	213,75
Ecran	76,00
Carte des Terres du Milieu	76,00
Trésors des Terres du Milieu	162,45
Valar & Maiar	136,80
La Comté	196,65
Minas Tirith	196,65
Les rangers du nord	114,00
Lorien	111,15
Royaume perdu de Cardolan	111,15
La porte des gobelins	79,00
JAMES BOND	ÉPUISÉ
Goldfinger	84,55
Vivre et laisser mourir	93,10
Dangereusement votre	93,10
Goldfinger II	122,55
JI-HERP (2ème Edition)	246,05
JOVIAN CHRONICLES	209,00
• *Spacers Guide*	125,00
KULT	ÉPUISÉ
Ecran	94,05
Taroticum	132,05
Les Légions des Ténèbres	179,55
Les Anges Déchus	103,55
Metropolis	160,55
L'APPEL DE CTHULHU 5.5	189,05
Les monstres de Cthulhu	94,05
Créatures des contrées du rêve	94,05
Les mystères d'Arkham	151,05
Demeures de l'épouvante	113,05
Kingsport	113,05
Le manuel du gardien	103,55
Le guide du Caire	121,60
Le livre des monstres	84,55
Guide de Londres	112,10
L'Aube Dorée	189,05
L'asile d'aliénés	94,05
La malédiction des Chtoniens	94,05
La trace de Tsathogghua	94,05
Meurtre à Dunwich	46,55
Terreur sur Arkham	65,55
Terror Australis	103,55
Les Grands Anciens	132,05
Expériences fatales	113,05
Retour à Dunwich	113,05
Frères de sang	122,55
Nightmare agency	122,55
Destination épouvante	113,05
Contes de la vallée Miskatonic	94,05
Les astres sont propices	122,55
La chose sur le seuil	113,05
L'évasion d'Innsmouth	151,05
Aventures région d'Arkham	122,55
Frères de sang II	122,55
Les sacrements du mal	160,55
Etranges époques	113,05
Trois Ombres	84,55
Les oeufs de Karlatt	132,05
Orient Express	246,05

Utatti Asfet	157,70
Les Masques de Nyarlathotep	217,55
Delta Green	246,05
Les contrées du rêve revisitées	170,05
La Pierre Onirique	80,75
No Man's Land	113,05
Royaume des ombres	246,05
LA CASTE DES METABARONS	236,55
L'univers des Métabarons	199,50
LE LIVRE DES 5 ANNEAUX	236,55
Ecran	114,00
La Voie de la Licorne	122,55
La Voie du Crabe	117,80
La Voie de la Grue	122,55
La Voie du Lion	122,55
La Voie du Phénix	151,05
La Voie du Scorpion	117,80
La Voie du Dragon	117,80
Le Voile de l'honneur	75,05
Les carnets de l'outremonde	179,55
Le Crépuscule de l'Honneur	75,05
La nuit résonnera de 1000 cris	75,05
Kyuden Seppun	117,80
La Voie de l'Ombre	151,05
Le Code du Bushido	75,05
L'héritage des guerriers	122,55
Les porteurs de Jade	151,05
Guide marchands de Rokugan	117,80
La voie des clans mineurs	122,55
La tombe de Iuchiban	198,55
Otosan Uchi	236,55
Kyuden Kakita	117,80
La voie du Loup	122,55
La voie de Shinsei	117,80
Manuel de survie du maître	151,05
La voie du naga	122,55
• Le moindre mal	75,05
Player's Guide (2nd Edition)	225,00
Game Master's Guide (2nd Ed.)	225,00
• *Mimura Village of Promises*	89,00
LE MONDE DE MURPHY	179,55
LOUP GAROU	188,10
La voie des loups	102,60
Rage sur New York	119,70
Le livre du Ver	128,25
Caerns	145,35
Le Livre du Conteur	145,35
Umbra, l'ombre de velours	153,90
Hengeyokai	160,55
Le guide des joueurs	213,75
L'age des ténèbres	171,00
WEREWOLF	159,00
• *Book of the Wyld*	115,00
WEREWOLF WILD WEST	179,00
LYONESSE	265,05
Ecran	94,05
MAELSTROM	169,00
MAGE, L'ASCENSION 3ème	246,05
Ecran	76,00
La trâme du destin	102,60
Technocratie : Progéniteurs	66,50
La Toile Numérique	128,25
Le Livre des Ombres	153,90
Livre des Fondations	159,60
• *Celestial Chorus Revised*	95,00
MAGE : Sorcerers Crusade	179,00
MAGGUS	237,50
MARVEL SUPER HEROES	129,00
MEKTON Z	236,00
Ecran	94,05
Manuel Tactique	94,05
Mekton Z Plus	132,05
Batallion Starblade	179,55
Invasion Terre 1	122,55
Invasion Terre 2	122,55
MILES CHRISTI	236,55
Ecran Miles Christi	104,50
La richesse de l'émir	94,05
Locus Palmarum	137,75
Assassins	137,75
MUTANT CHRONICLES	236,55
La confrérie	141,55
Impérial	141,55
Manuel du franc-tireur	114,00
Capitol	132,05
NEPHILIM	223,00
Ecran	95,00
Le Lion Vert	70,00
L'Atalante fugitive	70,00
Les mystères	115,00
La Dame de 11 Heures	70,00
Archives de St-Amand	114,00
Le Livre Noir	70,00
Arthuriades	179,55
L'Apprenti	85,00
Les Rose-Croix	170,05
Arcanes : La Tempérance	35,00
Arcanes : L'Etoile	35,00
Arcanes : Le Soleil	35,00
Arcanes : Le Jugement	35,00
Arcanes : Le Mat	35,00
L'assemblée du Seuil	170,05
Les Akasha	121,60
LOA (campagne Vaudou)	198,55
Testament	170,05
Les Templiers	85,50
Le Compagnon	113,05
Chroniques de l'Apocalypse I	113,05
Chroniques de l'Apocalypse II	113,05
Chroniques de l'Apocalypse III	113,05
Chroniques de l'Apocalypse IV	113,05
Chroniques de l'Apocalypse V	137,75
Le Ka	170,05
Selenim	85,50
Les Figures	128,25
Exils	170,05
Hermes Trimegiste N°5, 6, ou 7	35,00
Hermes Trimegiste N°8 ou 9	35,.00
NIGHTPROWLER	ÉPUISÉ
Aventures à Samarande	132,05
Atlas de Samarande	170,05
Aventures à Samarande II	132,05
Mémoires de Sang	132,05
PALLADIUM (Revised)	175,00
PENDRAGON	235,60
Ecran	84,00
Chevaliers Aventureux	199,50
Sang et luxure	136,80
L'enfant roi	199,50
Le roi spectre	136,80
Au-delà du mur	136,80
Montagnes sauvages	136,80

La Forêt Périlleuse	136,80
Terres des Géants	132,05
• *Tales of the Spectre King*	155,00
POLARIS (2ème Edition)	208,05
Ecran Polaris	104,00
Pirates	119,70
Kit de Survie	122,55
Gaïa	119,70
Hégémonie	138,70
Surface	138,70
Mythes & Légendes des Pro...	119,70
Encyclopédie Océano.	119,70
PREMIERS AGES	255,55
Feuilles de personnages	55,00
Ecran	84,55
PROPHECY	N.D.
Ecran	119,00
Les foudres de Kroryn	94,05
Les voiles de Nenya	94,05
Les enfants d'Heyra	94,05
Les ecailles de Brorne	94,05
Les grands dragons	151,05
Les forges de Kezyr	94,05
Les compagnons de Khy	94,05
Les orphelins de Szyl	94,05
Les versets d'Ozyr	94,05
R. A. S	217,55
• Ecran	94,05
RÊVE DE DRAGONS	237,50
Un rêve en Boldzarie	70,00
L'oeuf de Psiluma	70,00
Du voyage et des voyageurs	115,00
La dame des songes	70,00
Poussière d'étoiles	70,00
Château Dormant	70,00
La ballade de Harpsichore	70,00
L'Unirêve	159,00
Trois reflets d'anciens rêves	161,50
ONIROS	152,00
RIFTS MEGA	175,00
ROLEMASTER	
Ecran Rolemaster	68,00
Rolemaster Compagnon 2	139,00
Rolemaster Compagnon 3	119,70
Rolemaster Compagnon 4	111,15
L'horreur d'Orgillon	68,00
Compagnon du Mage	145,35
Compagnon VII	140,60
Compagnon de l'Oriental	111,15
RUNE	209,00
RUNEQUEST	235,60
Ecran	84,00
Les Dieux de Glorantha	199,50
Monts Arc en Ciel	133,00
Genertela	199,50
Les ruines hantées	84,00
Les Secrets Oubliés	179,55
Les Guerriers du Soleil	199,50
Le roi de Sartar	160,55
Sous le signe du chaos	136,80
Le maître des runes	136,80
La voie du sabre	216,60
Dorastor	199,50
Trolls	208,05
SCALES	ÉPUISÉ
Ecran	94,05
Politique	132,05
Technologie	132,05
Magie	132,05
7ème MER : Guide du Joueur	170,05
7ème MER : Guide du Maître	170,05
Ecran	104,00
Chevaliers de la Rose et Croix	122,55
La croix d'Erèbe	151,05
Avalon	122,55
Montaigne	122,55
Rilasciare	122,55
Eisen	122,55
Castille	122,55
Die Kreuzritter	122,55
Vodacce	122,55
• Le collège invisible	122,55
SHAAN	ÉPUISÉ
Le livre des Shemes	94,05
Ecran	104,00
Les Humains	122,55
Archéos	56,05
Edenia	56,05
Résistance	122,55
Fange	56,05
SHADOWRUN 3ème Edition	236,55
Ecran 3ème edition	76,00
Mercurial	84,00
Samouraï des rues	139,00
Guide Néo-anarchiste	170,05
Nations americains d'origine	204,25
France	156,75
Metacréatures Européennes	182,40
Réalités Virtuelles 2.0	204,25
Shadowtech	189,05
Tirez sur le dragon	71,25
Eclipse totale	71,25
Le démon dans la bouteille	84,55
La reine Euphoria	84,55
Les voleurs de Narcopuces	94,05
La dame de coeur	79,80
Alerte rouge	103,55
Elven fire	103,55
Tir Tairngire	204,25
Des pourris et des ombres	94,05
Chiens de Guerre	141,55
Témoin Oculaire	103,55
Glow City Blues	103,55
High Tech & Low Life	125,00
Tir Na Nog	204,25
Premier Run	103,55
Seattle 2060	179,55
Corporate Download	162,60
SLA INDUSTRIES Revised	219,00
SORCELLERIE	189,05
SOIRÉE ENQUÊTE	
La mort s'habille de blanc	136,80
• Beverly Place	136,80
STAR TREK ORIGINAL SERIES	269,00
STAR WARS, Ed. Révisée	199,00
Ecran Nelle Edition	45,00
Le guide de l'empire	59,00
Le guide de l'alliance	69,00
Manuel du général Craken	43,00
Manuel du maître de jeu	61,00
Guide de la trilogie	179,55

Cargos interstellaires	68,00
Fragment de la bordure extér.	55,00
Guide de l'héritier de l'Empire	79,00
La Bataille des Jedi	87,00
Shantipole	56,05
Chasse à l'homme sur Tatooine	29,00
Bataille du soleil d'or	33,00
Outre Espace	34,00
Pluie d'étoiles	34,00
Les récupérateurs	34,00
Le domaine du mal	38,00
L'étoile de la mort	49,00
Les coordonnées d'Isis	38,00
Crise dans la cité des nuages	39,00
Meurtre ds la cité des profon.	38,00
L'enlèvement de crying...	39,00
Supernova	68,00
Eclaireurs	68,00
Les étoiles jumelles de Kira	55,00
Morts ou Vifs	55,00
Darkstryder	125,00
Aventures Instantanées	49,00
STAR WARS (D20 System)	275,00
Character Records Sheets	76,00
Secrets of Naboo	145,00
Living Force Campaign Book	109,00
Game Master Screen	76,00
Secrets of Tatooine	152,00
STAR WARS Intro. Box (D20)	115,00
SUZERAIN	275,00
TABLEAU DE CHASSE	
Kath	94,05
Mary	133,00
TENCHI MUYO	219,00
THE DYING EARTH	225,00
THE MEN IN BLACK	140,00
THOAN	280,25
Ecran	84,00
Arwoor	179,55
TOON	151,05
Ecran	138,00
Silence on Toon	119,70
TRINITY Softcover	95,00
UNKNOWN ARMIES	185,00
VAMPIRE, 3ème edition	246,05
VAMPIRE, Initiation	57,00
Ecran 3ème édition	74,00
Les secrets du monde des Tén.	94,05
Le guide de la Camarilla	213,75
Le guide du Sabbat	213,75
Les liens du sang	69,00
Chicago by night	162,45
Manuel du conteur (3ème Ed.)	188,10
Milwaukee by night	128,25
Succubus club	149,00
Eveil : Diablerie au Mexique	95,00
Le livre du clan Toréador	102,60
Le livre du clan Brujah	102,60
Le livre du clan Gangrel	102,60
Le livre du clan Tremere	102,60
Le livre du clan Nosferatu	141,55
Le livre du clan Malkavien	141,55
Le livre du clan Ventrue	141,55
Le livre du clan Assamite	141,55
Guide des joueurs du Sabbat	153,90
Monde des ténèbres : France	189,05
• *Midnight Siege*	139,00
VAMPIRES D'ORIENT	188,10
Hong Kong	151,05
Univers des vampires d'Orient	153,90
VAMPIRE AGE DES TÉNÈBRES	217,55
• Ecran & Scénario	76,00
Livre des secrets du conteur	119,70
Livre du clan Cappadocian	102,60
Guide des joueurs	162,45
Liber Constantinopolis	136,80
Liber Transylvania	153,90
Le Fils du Dragon	141,55
Mauvais augures	141,55
L'ascendant du dragon	156,75
Trytique Sanglant I	141,55
Trytique Sanglant II	145,35
Trytique Sanglant III	141,55
• *Bitter Crusade*	99,00
WARHAMMER	189,05
P.e.r.s.o.n.n.a.g.e	93,00
Ecran	38,00
Premier companion	113,05
La Campagne Imperiale	151,05
Mort sur le Reik	151,05
Middenheim	113,05
Le pouvoir derrière le trône	132,05
Kislev	141,55
Repose sans paix	132,05
Empire en flammes	141,55
Le seigneur des liches	113,05
Le feu dans la montagne	113,05
Le sang dans les ténèbres	103,55
La mort sur son rocher	103,55
Guerre au royaume des nains	113,05
Sombre est l'aile de la mort	122,55
Chateau de Drachenfels	122,55
Pour la gloire d'Ulric	167,20
Le nouvel apocryphe	141,55
L'agonie du jour	153,90
Sartosa	178,00
Marienburg	189,05
Arcanes magiques	95,00
Manuel du joueur	95,00
Warpstone (compilation)	95,00
WRAITH : LE NÉANT	208,05
Ecran	94,05
Guide du Joueur	160,55
Midnight Express	103,55
WRAITH, the Oblivion	179,00
WRAITH, the Great War	159,00
ZOMBIES	236,55
Ecran	120,00
Fait des râles	134,90
Momies	103,55
Os et cultes	189,05

MINIATURES WARGAMES

KRASH Starter français	99,00
LAB Starter Box (Red)	99,00
LAB Machine Expansion	55,00
LAB Monster Expansion	42,00
MAGE KNIGHT Starter	175,00
- Rebellion Booster Pack	65,00
• *- Lancers Booster Pack*	59,00
• **RONIN Starter Vert Fr.**	99,00
• **RONIN Starter Orange Fr.**	99,00
WARZONE (2ème Edition)	395,00

Demonworld 2

Et une dernière bonne nouvelle pour la route : Asmodée sort à la rentrée une nouvelle édition de Demonworld ! ! ! Cette fois, pas de figurines dans la boîte, mais du coup ce sera moins cher. Alors, qui est-ce qui va pousser du plomb ?

Les doux durs mais pas si dingues sont de retour !

Pour le plus grand bonheur des fans, les inépuisables "*Settlers*", autrement dit "Colons" débarquent à nouveau sur la planète de l'imaginaire. En effet, UBI SOFT s'est décidé à sortir *The Settlers IV*, le quatrième volet de cette simulation économique, en version française intégrale. Dans cette dernière mouture, conquérir les autres colonies n'est plus à l'ordre du jour ! Désormais il est impératif de s'allier contre le côté obscur de la force, car un peuple venu d'on ne sait où détruit la nature et les ressources partout où il s'installe. Un p'tit délire sympa dans son ensemble. Avis aux amateurs, 349 balles !

Ta race !

La gamme D20 de Fantasy Flight Games continue de se diversifier. Après les scénarios et le guide *Traps & Treachery*, voilà que *Mythic Races* pointe le bout de son nez. Ce guide devrait être en *hardcover* et se propose de vous décrire une trentaine de nouvelles races, issues de mythes et de légendes, en décrivant par le menu leurs cultures, leurs religions, leurs feats, etc. Juste un bestiaire de plus ? Sortie en août pour environ 180 balles, et verdict en septembre.

Paradigm continue sa route...

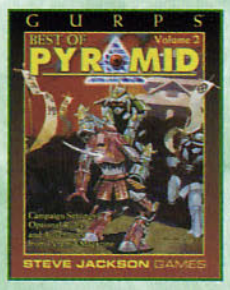
Après ses deux modules D20, *Fire of Insurrection* et *Blood Reign of Nishanpur*, cet été Paradigm Concepts enrichira sa gamme de trois suppléments (en anglais *of course*). Tout d'abord devrait paraître sous peu *The Spear of Lohgin* (80 F), un scénario qui confrontera les PJ à une malédiction. Viendra ensuite en juillet *The Bloody Sands of Sicarus*, un scénario qui plongera les PJ dans les intrigues politiques d'une contrée arabisante. Enfin, en août débarquera le *Codex Arcanis*, encyclopédie sur le monde d'Onara (180 F).

À suivre...

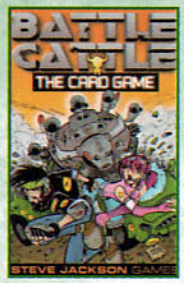
La Tour Eiffel et la SF

Depuis maintenant 1997, il existe un prix Tour Eiffel de Science-Fiction, doté d'une prime de 100.000 F et récompensant chaque année en alternance un auteur francophone et un auteur de langue étrangère (traduit en français). Le jury est composé de trente membres répartis en trois collèges, représentant les éditeurs, les libraires et les lecteurs. Cette année le jury a récompensé Jean-Marc Ligny et Mandy pour le roman intitulé *Les Oiseaux de Lumière* publié par J'ai Lu (collection Millénaire). 100 thunes.

SJG, toujours aussi productif



L'actu de Steve Jackson Games est toujours très importante et, Gen-Con oblige, ne risque pas de ralentir cet été. Pas de gros projet en vue, mais une masse impressionnante de suppléments *GURPS* et de petits jeux. Tout d'abord, ne manquez pas – pour le plaisir des yeux – l'écran de Christopher Shy pour *GURPS Horror*, qui sortira en août. Pour *GURPS* toujours devrait paraître sous peu *GURPS Best of Pyramid 2* (128 pages, 185 F) qui, espérons-le, sera aussi délirant que le premier du nom. Devrait aussi voir le jour *GURPS Dark Places*, qui décrit une cinquantaine de lieux inquiétants (maisons hantées, cimetières, etc). À noter aussi la sortie en septembre de *GURPS Screampunk*, un mini-recueil de 32 pages qui a pour ambition de mêler horreur et steampunk. À la même période, paraîtra une réédition de *GURPS Cthulhupunk* qui fait notre couverture ce mois-ci (les fans apprécieront la compo, similaire à la première mouture). Et pour finir, sur le front des petits jeux fun, sortiront tour à tour les jeux de cartes pas à collectionner : *Munchkin* (tout sur le *dungeon-crawling* par Kovalic, pour 200 F tout de même), *FRAG* (un *Counter Strike* sur table, pour un prix trop indécent pour le donner ici), une réédition en août de l'adaptation en version "cartes" de *Car Wars*, et *last but not least*, son équivalent *Battle Cattle*, LE jeu de combat de vaches ! ! ! C'est Monsieur $alade qui va être content !



Virtuose du numérique, . . .

. . . Christopher Shy est un artiste qui taille sa route hors des sentiers battus : travail numérique, refus des stéréotypes, visions personnelles . . . Entretien avec ce ronin pas comme les autres, bien connu des amateurs des gammes White Wolf [Mage, Kindred of the East] ou de jeux plus underground [All Flesh Must Be Eaten, Obsidian . . .].

Fantasy

● Backstab (BS) : même si beaucoup de nos lecteurs connaissent ton travail, certains ne savent pas exactement ce que tu as fait auparavant. Peux-tu nous expliquer brièvement d'où tu viens, quand tu as commencé à dessiner et ce que tu as fait jusqu'à maintenant ?

Christopher Shy (C.S.) : je n'ai jamais vraiment étudié le dessin. J'ai grandi dans le Kentucky, où mes parents ne s'entendaient pas, donc la plupart du temps j'étais livré à moi-même. À l'époque, j'inventais des histoires, des jeux d'aventure, je sculptais des petites épées. C'est à cette période que j'ai eu le surnom de Ronin, que j'utilise maintenant parfois comme signature. Quand je ne passais pas mon temps à jouer en forêt ou à avoir des ennuis, j'écrivais des histoires. J'ai écrit pendant des années avant de commencer à dessiner. Un jour, j'ai illustré une de mes histoires et c'est là que j'ai découvert à quel point j'aimais ça. Je n'ai suivi aucune formation artistique par la suite : à l'école, j'ai même été viré plusieurs fois des cours de dessin pour perturbation ! En fait, je n'ai jamais voulu faire les choses de la manière qui m'était imposée et je me suis surtout entraîné seul, après avoir quitté l'école. J'ai eu pas mal de problèmes à cette période de ma vie et l'art m'a offert une manière de m'exprimer, ce qui m'a évité d'extérioriser mon agressivité dans la vraie vie. Plus tard, je me suis rendu compte que je m'améliorais, j'ai complètement abandonné l'écriture pour me concentrer uniquement sur le dessin. Ça n'a jamais été facile pour moi : l'art était plutôt un problème supplémentaire à gérer. Pendant l'été 95, j'ai failli perdre mon job, c'est là que j'ai réalisé que, soit je trouvais des boulots payants, soit je finissais fauché. Je suis parti à Chicago, sans rien, et j'ai tenté ma chance.

● BS : quelle est ta relation à la fantasy ? Est-ce que c'est une passion, une partie importante de ton imaginaire, ou est-ce que tu as été amené à travailler dans ce domaine par la force des choses ?

C.S. : pour dire la vérité, je déteste la fantasy, tout du moins le genre de fantasy que l'on voit partout. Je n'ai jamais été intéressé par les concepts habituels du genre, et je n'aime pas vraiment la SF non plus. J'essaie plutôt de trouver ma propre voie, de travailler à partir de ce qui a été fait en y apportant quelque chose de réaliste. De la noirceur, de la saleté, un côté effrayant. J'adore montrer le corps humain torturé jusqu'au point de rupture, ou en tout cas d'une manière différente, qui interpelle. Si j'obtiens un jour le projet de SF que je veux, ce sera du jamais vu auparavant. Les puristes du genre détesteront, mais ce sera ma vision.

● BS : certains de tes personnages semblent être des allégories ? Est-ce que tu es d'accord avec ça ?

C.S. : je mets dans mes compositions des choses que la plupart des gens ne voient pas. Les directeurs artistiques pensent que je suis cinglé, on m'a carrément accusé de jeter les descriptions à la poubelle ! En fait, je les lis et j'essaie de faire ressortir la manière dont je sens le personnage, intimement. Est-ce que ça lui donne plus de signification ? Quelques fois je pense que oui. J'étais très renfermé étant jeune, il y avait juste une personne dont j'étais plus proche. Parfois elle revient dans mon travail, je la vois apparaître dans mes peintures, même quand j'essaie de m'en écarter. D'autres fois des événements de mon passé vont venir créer la composition. Finalement, je puise dans mes souvenirs et j'utilise tout ce que je peux pour créer une peinture. L'une des pièces les plus douloureuses que j'ai faite, c'est la couverture de The Bitter Road édité par White Wolf. Quand je la regarde je vois quelque chose que je croyais avoir enterré depuis des années.

● BS : quelles sont tes influences ? Est-ce qu'il y a des artistes (Américains, Européens ou Japonais) qui t'influencent plus que d'autres ?

C.S. : je dirais que les meilleurs artistes aujourd'hui sont Européens ou Japonais. Ils ont repoussé les limites plus loin que n'importe qui. Je pense à Moebius, Juan Gimenez, Ryoichi Ike-

Ronin

EX-CE-LLENT, FOR-MI-DABLE, TROP-COOL, TOP-RO-BOU-TOUF... Les mots manquent tant la nouvelle est sympathique. Steve Jackson a la bonne idée de se lancer dans la production de *art-books* et c'est Christopher Shy qui ouvre le bal. L'ouvrage s'intitule *Ronin*, sera en dur et contiendra 64 pages couleur, le tout introduit par l'inénarrable Ken Hite. Pour 200 balles seulement : reste à patienter jusqu'à la fin de l'été car cet ouvrage ne sortira qu'en août. Voilà qui comblera ceux qui ont été séduits par cette interview.

7.7

gami, Serpieri ou Enki Bilal, qui a été d'une influence capitale dans mon travail. Et je le remercie d'ailleurs pour ça. Il m'a ouvert la voie, son travail m'a littéralement transporté la première fois que je suis tombé dessus. Je ne pourrais jamais en dire assez à son sujet. Les artistes Américains au contraire semblent pris au piège, ils ont des barrières et sont incapables de prendre des risques aujourd'hui.

● BS : où souhaites-tu aller désormais du point de vue de ton style graphique ? Vers plus de réalisme, de couleur, qu'est-ce qui te plaît ?

C.S. : vers le réalisme. Je voudrais le pousser aussi loin que possible. Je veux que les gens ressentent quelque chose en voyant ces peintures. Quoi que ce soit : haine, peur, douleur, désir. Un air sévère sur un visage de femme ne va pas altérer sa beauté, du sang répandu sur le sol doit pouvoir évoquer la douleur et la peur. Je ne pourrais pas rendre ça avec juste de l'encre et des pinceaux, j'ai besoin de plus. Je veux que les gens se reculent en se demandant si c'est un photographe qui a fait ça, comment il l'a fait et qu'ils trouvent que cette fille est jolie. Certaines des femmes que je peins sont réelles, d'autres sont des souvenirs. À celui qui regarde de trouver lesquelles...

● BS : quel est la meilleure peinture que tu ais faite ?

C.S. : aucune jusqu'à présent. Je ne crois pas avoir atteint le meilleur de mes capacités. Pourtant White Wolf m'a permis d'explorer mon travail au plus proche de ce que je veux faire. Rich Thomas a pris pas mal de risques avec moi et je sais qu'un bon nombre de fans déteste le résultat. Pourtant Rich a persisté, et The Bitter Road a évolué dans le sens que je souhaitais. Aileen Mills m'a beaucoup aidé là-dessus. Aujourd'hui encore je ressens quelque chose quand je regarde cette pièce. Alison's Eyes est un autre exemple de peinture qui a bien tourné. Elle sera publiée dans un *art-book* qui sort en août, chez Steve Jackson Games (NDLR : *Ronin*, voir notre encadré). Je sais que mon travail sur Mage a suscité pas mal de critiques, mais il y a quelques pièces que j'aime bien dans le lot. Mais le meilleur de mon travail reste à venir, je commence juste à trouver le chemin, il est maintenant à portée de moi.

Jeux de rôles

● BS : est-ce que tu joues à des JDR ? Si oui, lesquels ?

C.S. : non je n'y joue pas. Je n'ai pas le temps, et pas un intérêt suffisant pour ça. Mon travail et mon fils me prennent la plupart de mon temps libre.

● BS : mais alors quelle est exactement ton implication dans la création de *All Flesh Must Be Eaten* ?

C.S. : ah! All Flesh ! Ça remonte à une conversation téléphonique avec George d'Eden Studio, studio dont j'ai des parts, une sorte d'effort collectif en fait. Il m'a appelé pour me dire qu'Eden voulait faire un jeu d'horreur, style "Zombie". Il avait une très bonne idée de ce qu'il voulait. Étant un fan de Romero, on a tout de suite accroché sur le concept et le look graphique que l'on voulait pour le jeu. George s'est beaucoup impliqué, notamment dans la partie ludique qui m'intéressait moins. Sauf une fois, quand il a choisi le nom. C'était affreux, quelque chose comme "Hungry Dead". J'ai suggéré "All Flesh Must Be Eaten", en référence à une blague avec un ami, et George a fini par se laisser convaincre.

● BS : de nombreux artistes font des couvertures ou des peintures pour des JDR ou des jeux de cartes à collectionner : Brom, Paolo Parente, Bradstreet, Van Fleet, Paul Bonner... Est-ce que c'est

le genre de travail que tu apprécies ? Penses-tu que l'illustration dans le JDR est pour les dessinateurs un bon moyen d'apprendre le métier ou d'expérimenter des techniques ?

C.S. : Bradstreet est le seul artiste dans cette liste avec lequel j'aurais un lien. J'ai appris à encrer et dessiner à partir de son travail, et pendant un moment j'étais même considéré comme le Bradstreet du pauvre. J'aime encore beaucoup son travail. C'est très différent de ce que je fais maintenant, mais c'est un illustrateur qui a changé la manière dont l'illustration était perçue dans le JDR. Et oui, je pense que c'est un milieu intéressant pour expérimenter. Le JDR, White Wolf en particulier, te permet d'explorer tes capacités, et en plus on t'en remercie.

Technique

● BS : ta technique de dessin est vraiment particulière. Quels types de techniques et d'outils utilises-tu : crayonnés, encrage, numérique... ?

C.S. : je peins exclusivement sous Photoshop, en utilisant des crayonnés pour recouvrir le tout et conserver le trait. J'ai un studio photo, donc la moitié de ce que je fais commence sous forme de photos traditionnelles. Je repeins énormément, en commençant par une planche simple, pour ensuite salir et repeindre à l'ordinateur par dessus. Parfois je superpose des compositions les unes sur les autres, je regarde alors ce qui commence à émerger, et je repeins par dessus. Très souvent, je vais imprimer une copie, peindre quelques effets directement dessus, puis rescanner le tout et finir à l'ordinateur.

● BS : est-ce que tu fais beaucoup de crayonnés avant d'obtenir la composition ou le personnage que tu recherches ? Ou est-ce que c'est plus instinctif ?

C.S. : ça dépend vraiment, du travail, de la commande... Pour mon site Internet, j'ai été plus libre dans la forme, j'ai pu explorer des idées (NDLR : www.roninillustrator.com), me laisser aller... J'ai des croquis et des originaux de mes travaux du début, on peut voir la transition du noir et blanc à la couleur. En tout cas, j'essaie de finir une pièce aussi vite que je peux, en une seule fois. Certaines prennent une heure, d'autres des jours. À la fin, j'essaie juste de finir avant de perdre l'idée et la vision de ce que je veux rendre. Si quelque chose reste trop longtemps sans être finalisé, ça se perd. Et ça ne sera jamais fini comme tu le voulais au départ.

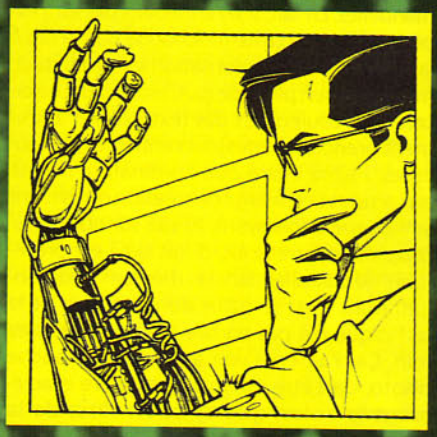
● BS : qu'est-ce que tu penses de la colorisation numérique ? Est-ce que ça te donne la liberté dont tu as besoin dans ton travail, et quelles sont les limites de cette technique ?

C.S. : je crois que Van Fleet et moi avons un point de vue similaire sur le sujet. J'ai toujours adoré les photos d'époque et les techniques qu'ils utilisaient pour coloriser les vieilles épreuves. J'ai étudié ça pendant des années, pour voir comment ils contournaient les limitations techniques de l'époque, le rendu de la chair dans les nus, ou comment les photos vieillissaient et se patinaient. Travailler sur ordinateur me donne la possibilité de dupliquer certains de ces procédés, comme un hommage personnel à ce type d'art. Je crois que les seules limites sont celles qui s'imposent à moi, l'ordinateur lui peut aller très loin. À un moment j'ai même exploré les différents procédés de reproduction de techniques manuelles. En fait, si je ne me sens pas sûr, j'expérimente, et si ça ne fonctionne pas, je fais à la main. J'adore la colorisation sur ordinateur, mais c'est bien plus que ça. C'est la capacité de créer des couleurs et des textures qui autrement prendraient des jours entiers à être réalisées. J'aime croire que l'ordinateur donne aux artistes une marge de création qu'ils n'ont jamais eue auparavant. Je suis sûr que beaucoup me contredirait, dirait qu'il est préférable de travailler dans un médium traditionnel. Mais c'est le futur de ce métier, et la technique n'a pas encore été poussée assez loin. Ça n'a rien à voir avec de la retouche photo, c'est être capable de traduire exactement la vision que tu as en tête, de la manière dont tu la perçois.

Propos recueillis et traduits par Anne Rouvin
Photos et visuels aimablement fournis par Christopher Shy.
Visuels tirées des gammes Mage et Kindred of the East © White Wolf ; Wastelands © Apophis Consortium ; et Spectrum 7 © Under Wood Books.

Cyberpunk V.3 . . .

. . . c'est l'Arlésienne du JDR Outre-Atlantique, un produit qu'on nous promet à corps et à cri depuis quatre ans. La date de son éventuelle parution se rapprochant, nous avons mis la main sur son supposé créateur pour le soumettre à la Question.



Backstab (BS) : pourquoi est-ce que Cyberpunk V.3 a été si long à finaliser ? Tu promets qu'il sera sorti pour la Gen Con de cet été ?
Mike Pondsmith (M.P.) : cela a pris longtemps car depuis deux ans j'ai fait tourner Talsorian Games tout seul, et qu'après j'ai déménagé à Seattle où Microsoft m'a recruté. Cela m'a occupé une année de plus, le temps d'apprendre mon nouveau métier. Le délai s'est encore allongé parce que j'ai dû écrire Dragon Ball Z et Frieza Saga en même temps : difficile de se heurter aux limites du "Dark Future" quand vous travaillez sur des personnages qui détruisent régulièrement des planètes ! Quant à savoir si la V.3 sera disponible à la Gen Con 2001, je ne promettrais rien ! Mais je vous donnerais bien un indice : en ce moment même je suis en train de travailler dessus, et pourtant aujourd'hui c'est la fête des pères !

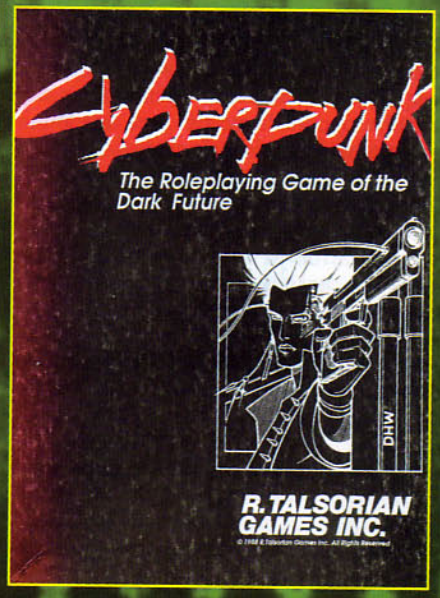
BS : l'univers de Cyberpunk 2020 avait été établi à partir des romans cyberpunk des années 70-80 (Blade Runner, Neuromancien), alors quelles seront les racines de cette V.3 ? Le Samouraï Virtuel de Neal Stephenson ?
M.P. : bien sûr, Le Samouraï Virtuel a une influence sur la V.3 (j'ai même placé dans le jeu quelques hommages à Stephenson, que je considère comme un grand écrivain). Mais maintenant, c'est la vie réelle qui me sert de modèle principal. La V.3 parle de la manière dont les gens se retirent au sein de groupes et se réunissent autour d'une vision commune du monde, et sur la manière dont cela peut générer de la peur et de la méfiance. Je vois ça tout le temps désormais : des factions qui affrontent d'autres factions, des groupes qui détestent d'autres groupes. J'ai juste amplifié cela, avec des implications technologiques. À la base, je me suis demandé ce qui se passerait si toutes les factions qui sont déjà présentes dans Cyberpunk se désagrégeaient et allaient chacune de leur côté. Que feraient-elles ? Quels rapports pourraient-elles avoir les unes avec les autres ? Et qu'est-ce qui pourrait à nouveau les rassembler ?

BS : Cyberpunk 2020 était un jeu de type post-apo. Quel sera exactement le background de la V.3 ?
M.P. : c'est l'Âge de la Post-Information. L'Âge de l'Information traitait de l'accès illimité au flux de données. La V.3 porte sur une période où ce flux de données devient suspect, ou est artificiellement limité pour aider un groupe à mener à terme ses projets. C'est comme le "203X" – tout le monde connaît la véritable date, mais c'est plus intéressant pour certaines factions de la modifier, pour donner à leur mouvement plus de légitimité, ou plus d'ancienneté. Elles modifient donc cette date, en fonction de leurs besoins.

BS : pourquoi avoir abandonné les corporations pour se focaliser sur les différentes cultures ?
M.P. : les corporations sont des formes de cultures ! Travailler dans une des plus grandes mégacorps de ce monde m'a appris ça. Elles ne constituent pas la culture UNIQUE. Elles sont une branche de la manière dont les gens font les choses, organisent leurs vies. Donc, vous combattrez des corpos, rejoindrez des corpos, ou même vous allierez avec des corpos – mais elles ne seront qu'une partie du décors. D'ailleurs, Arasaka va être vraiment ennuyeuse maintenant que Lundee (NDLR : le patron de Militech) l'a mise en bouillie.

BS : les suppléments de la série Firestorm amorçaient une rupture dans l'univers de Cyberpunk 2020, mais n'offraient aucune conclusion au conflit. Est-ce qu'Aftershock sera publié, ou est-ce que tu comptes introduire le crash du réseau informatique mondial dans le livre de base de la V.3 ?
M.P. : je parlerai du crash informatique dans le premier livre, mais Aftershock (NDLR : le supplément qui devait conclure la série Firestorm) sera publié sous la forme d'un chapitre dans un supplément décrivant le monde de 203X. Il y a une conclusion à la quatrième guerre corporatiste, bien que... personne ne gagne.

BS : quelles sont les différences principales entre Cyberpunk 2020 et la V.3 ?
M.P. : Cyberpunk 2020 parle d'une culture unique, celle de personnages mécontents face à la puissance écrasante et monolithique de corporations anonymes. C'est une métaphore pour représenter les années 80 et 90, époque pendant laquelle des armées de Gordon Gekko (NDLR : nom du personnage de Michael Douglas dans le film Wall Street) dirigeaient le monde. La V.3 traite de plein de cultures, réunies autour de buts similaires, mais qui doivent trouver des moyens pour partager un futur commun. C'est plus proche de notre situation actuelle : un monde de chats sur Internet, de news-

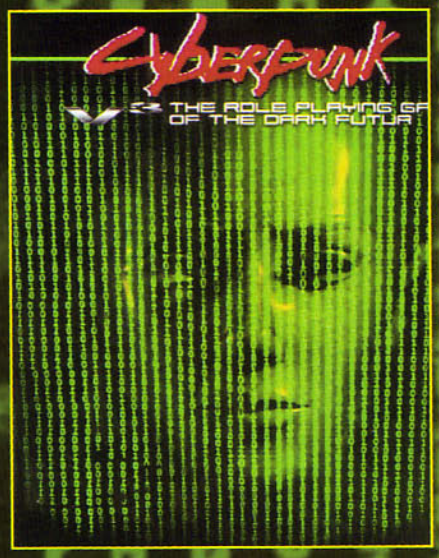


groups, de communautés d'internautes, de hobbies ou de centres d'intérêt qui deviennent internationaux. D'un point de vue plus pragmatique, la V.3 permet de jouer différents types de gens, avec des carrières et des méthodes spécifiques. Chaque Alt.Cult a ses propres armes, sa propre culture, un mode de vie à part, ses véhicules, son langage, contrairement à Cyberpunk 2020 où tout le monde portait vestes blindées et superarmes.

BS : à quoi ressemblent les corporations en 203X ?
M.P. : elles ressemblent plus aux start-up de la nouvelle économie que nous connaissons aujourd'hui qu'aux IBM et Ford d'autrefois. Une corpo peut n'être composée que d'une douzaine d'individus, ou de milliers. Elles peuvent être bonnes, mauvaises, idéalistes, incompétentes même. Un Alt.Cult entier est même basé sur les corporations qui se sont développées comme des "familles" mafieuses. Les PJ eux-mêmes peuvent ÊTRE une corpo !

BS : que deviennent les héros de Cyberpunk 2020 (Rache Bartmoss, Johnny Silverhand, Morgan Blackhand, Spider Murphy, Thompson, Rogue, Alt Cunningham) ? La nanotech de Cybergeneration ? Night City ?
M.P. : Rache est mort – vénéré comme le sauveur par certains, insulté comme le démon par d'autres. Après tout, il est responsable du crash du Net. Johnny est mort aussi. Quant à Morgan... aucune nouvelle depuis son duel contre Adam Smasher et le Grand Saut du sommet de la Tour Arasaka (NDLR : voir Firestorm Shockwave page 140). Spider et Thompson sont toujours potes – en fait, la V.3 s'ouvre sur Thompson livrant une pizza chez Spider (mon hommage à Stephenson !). Rogue et Alt ? le jury est encore en délibération. Hmmm... Night City est désormais une ÉNORME banlieue qui s'étend de San Diego à Seattle, une mégastructure titanesque dont les tours s'élèvent dans le ciel sur des centaines d'étages. La nanotech créée après la quatrième guerre des corpos est comme un organisme vivant. La nanotech de Cybergeneration (les événements de Cybergeneration ont eu des répercutions moindres dans Cyberpunk 2020) a aidé à engendrer Night City, et maintenant elle contrôle et domine la vie urbaine du XXIe siècle.

BS : Cyberpunk 2020 était basé sur des archétypes et le système Interlock. Qu'est-ce qui est prévu pour la V.3 ? Une mécanique Fuzion avec une multitude de professions ?
M.P. : toute la V.3 est basée sur les professions. Mais ces professions découlent d'archétypes de base : guerrier, médecin, fixer, nomade, intellectuel, etc. Chaque groupe possède ses propres variations sur ces archétypes. Le système est ce que j'appelle Interlock II – des éléments combinés des systèmes Fuzion et Interlock pour obtenir un système vraiment robuste, qui est souple pour les nouveaux joueurs.



BS : que joue-t-on dans la V.3 ? Les ados de Cybergeneration ou les vieux quadragénaires de Cyberpunk 2020 ?
M.P. : tu joues un perso de l'âge que tu veux. La moyenne d'âge des personnages de Cyberpunk tournait autour de la mi-trentaine. Je m'attends à ce que la moyenne d'âge dans la V.3 chute d'une dizaine d'années.

BS : quelles modifications as-tu apporté au système Fuzion ?
M.P. : des changements relatifs au nombre d'actions, aux compétences qui peuvent être apprises, des modifications mineures dans les règles de combat. Mais dans l'ensemble, c'est à 90% du Fuzion parce que, franchement, Fuzion vient à 99% d'Interlock !

BS : comment as-tu résolu le problème de la Matrice ? Que font les Netrunners en 203X ?
M.P. : la Matrice ? C'est le NET mec ! La Matrice c'est chez les gars d'en face ! Le rôle des Netrunners est désormais plus... hmmm... personnel. Il n'y a plus cette vaste hallucination consensuelle dans laquelle s'immerger (NDLR : on oublie une fois pour toutes le réseau mondial pour se concentrer sur les intranets). Mais cela ne vous empêchera pas de vous amuser dans le cyberespace.

BS : introduiras-tu de la magie dans le jeu ?
M.P. : impossible. C'est la chasse gardée de Jordan Weismann (NDLR : Mr FASA, et Shadowrun). Nous avons un arrangement pour ne pas empiéter sur nos terrains respectifs. Si je le faisais, il traverserait le hall et viendrait me regarder d'un air désappointé jusqu'à ce que je cède (NDLR : ils travaillent tous deux à Microsoft).

BS : quel est le planning prévisionnel des sorties sur la V.3 ? Peut-on s'attendre la parution de suppléments? De scénarios ? À quelle fréquence ?
M.P. : nous avons prévu de commencer par publier un supplément sur Night City, et ensuite des suppléments sur les Alt.Cults les plus importants (et sur leurs territoires). Nous avons aussi prévu de sortir Aftershock sous la forme d'une partie dans une grosse extension intitulée Digital Traces : the True History of the Cyberpunk Age (NDLR : hommage à Lipstick Traces, une histoire secrète du vingtième siècle de Greil Marcus) dans lequel vous apprendrez ce qui était réel dans le monde de 2020, et ce qui était "fabriqué" de toutes pièces. Ça va complètement modifier votre vision du monde. Et ensuite ? Ben, ça fait déjà dix suppléments ! On verra après...

Propos recueillis par Michaël Croitoriu
Photos aimablement fournies par Mike Pondsmith
Illustrations tirées de la gamme Cyberpunk © R. Talsorian Games

Les vacances !

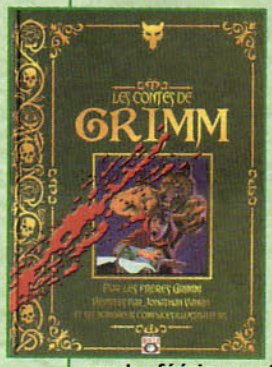
Enfin ! Depuis le temps que vous les attendiez ! Voici donc notre sélection estivale, pour lire tout en bronzant...

Romans

Dispo - 122F

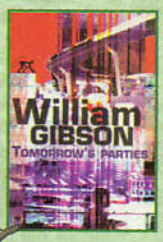
Les contes de Grimm
Bulle d'Or, 144 p.

Les contes de Grimm, tout le monde connaît. Enfin, tout le monde croit les connaître. Mais la vérité est ailleurs comme dirait l'autre. Car les deux frangins conteurs ont écrit en leur temps des histoires où la violence est le lot commun, où les mères sont belles et bonnes, mais mortes, remplacées par des belles-doches acariâtres et fondamentalement mauvaises. Bref, un monde réel que la société et Walt Disney se sont empressés de polir, de rendre féérique, afin de ne pas trop effrayer les enfants. Retrouvez les contes revisités grâce à Jonathan Vankin et de nombreux illustrateurs (dont Charles Vess) dans cette superbe BD.



Les éditions Nestiveqnen nous gâtent pour les vacances en nous proposant un ouvrage délirant. **Blanche Neige et les Lance-Missiles** (234 p, 85 F) est le premier tome d'un cycle intitulé *Quand les dieux buvaient*. Il s'agit de nouvelles qui se suivent, on en retrouve ainsi les différents protagonistes. Ce recueil de sept nouvelles nous entraîne à la découverte du vrai visage des contes pour notre plus grand plaisir. Une manière agréable de redécouvrir les frères Grimm ou Perrault.

Les éditions J'ai Lu rééditent l'excellent roman de Neil Gaiman (*Sandman, Death*) intitulé **Neverwhere** (351 p, 40 F). On découvre qu'il existe sous Londres un autre univers que nous ne percevons pas. Richard Mayhew va en faire la désagréable expérience. Neil Gaiman est un scénariste hors pair, et captive le lecteur pour un voyage fantastique où l'on s'amuse à relever les allusions aux contes pour enfants. Un récit extraordinaire qui devrait intéresser les fans d'univers décalés et les amoureux du petit peuple.



William Gibson revient avec un nouveau roman cyberpunk intitulé **Tomorrow's Parties** (Le Diable Vauvert, 389 p, 89 F). On retrouve une partie des personnages précédemment apparus dans *Idoru*. Laney est désormais capable de comprendre le flux des données ; il sait que quelque chose se prépare à San Francisco mais en ignore la nature. Il charge un ami de se trouver sur place afin d'en apprendre un peu plus. Mais il n'est pas seul... Le père du cyberpunk maîtrise son sujet, on peut juste regretter qu'il reste parfois hermétique au lecteur. Ce roman, sans être sa plus grande réussite se laisse lire, mais il ne ravira vraiment que les fans de l'auteur et les acharnés du genre.

Le nain qui disparaissait de James P. Blaylock (J'ai Lu, 317 p, 40 F) est la suite des aventures du fromager Jonathan Bing, de son chien Achab, du Professeur Wurzle et de toute la ribambelle de camelots, pirates et elfes du *Vaisseau elfique*, le premier tome des contes de l'Oriel. Il est toujours question du nain Selznak et de Hautetour, mais également de la Balumnie, un étrange monde parallèle où l'Ecuyer Mirkle se serait perdu. On retrouve tout le charme du premier tome, avec un récit "à la Vance" bien maîtrisé, mais qui reste cependant un ton au-dessous, à cause notamment d'un enchaînement un peu trop rapide des événements.

Après *Légende*, on attendait forcément sa pseudo-suite avec impatience. **Le Roi sur le seuil** de David Gemmel (Bragelonne, 369 p, 130 F) ne devrait pas *a priori* décevoir les fans de l'auteur anglais au style si percutant. Je dirais même que l'on retrouve un peu trop les mêmes éléments que dans *Légende* : la dualité de certains personnages, le rôle des Trente, une histoire d'amour (limite à l'eau de rose)... Sinon l'histoire parle encore de la guerre, mais entre Drenaïs cette fois. Un bon récit, peut-être moins réussi que *Légende*, mais qui se laisse lire avec autant de plaisir.

Les amateurs de fantastique et de SF se souviennent avec émotion des défuntes Nouvelles éditions Oswald, et de leurs publications dédiées à tous les "mauvais" genres de la littérature. Qu'ils sachent que NéO survit aux Belles Lettres à travers Le Grand Cabinet Noir, une collection de grands formats qu'enrichit aujourd'hui **Le sourire des enfants morts** (85 F), un recueil de Nicolas d'Estienne d'Orves, un tout jeune, mais déjà très prometteur, écrivain français. Fantastique, ésotérisme, horreur, mais aussi humour noir, et sens aigu de la chute, se mêlent tout au long d'une dizaine d'excellentes nouvelles. À découvrir d'urgence.

Omnibus s'attaque à Serges Brussolo en éditant **Territoires de l'impossible** (140 F), mille pages pour cent cinquante francs d'une œuvre qu'on peut qualifier

de "gratuite". Gratuite parce qu'elle fourmille de bonnes idées directement exploitables pour n'importe quel JDR. Brussolo montre avec style que son imagination n'a pas de limite. Par contre, gratuite aussi dans son côté violent, malsain et souvent pervers. On ne reprochera pas les scènes de viols systématiques ou les aspects gores mais plutôt cette habitude nauséabonde de salir ses univers qui parfois n'en ont pas besoin. À lire et à utiliser, mais en gardant une certaine distance.

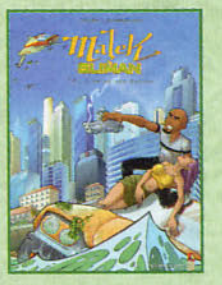
BD

Mille Visages est une nouvelle saga éditée par Les Humanoïdes Associés, dont le premier tome *London/Dakota* (56 p, 79 F) est paru. Ce western fantastique est le fruit de la collaboration de Males (dessin) et Thirault (scénario). Quinn a été un médecin émérite à Londres. Il fuit un passé qui ne cesse de se rappeler à lui. Chasser par les siens, il s'enfonce au plus profond du Dakota où il va nouer des contacts avec les Sioux. Malheureusement ses démons vont briser son bonheur. Ce premier tome augure d'une saga de qualité, et l'histoire devrait plaire aux amateurs de *Deadlands*. Un cycle à surveiller. Les tomes trois (**Le météore**, 48 p, 75 F) et quatre (**Le serment**, 48 p, 75 F) de la série *Le Décalogue* sont déjà parus. Pour le troisième tome, Giroud s'est associé avec Charles (*Fox*) pour illustrer le commandement "Tu n'attribueras aucune image à ton Dieu". On se retrouve le lendemain de la 2nde Guerre Mondiale, en Grèce. Un groupe de chercheurs est en route pour un monastère afin d'y trouver un manuscrit intitulé "Nahik". Mais un tueur est parmi eux. Pour le volume quatre, Giroud collabore avec TBC (*La cavale de Lézard*) pour l'illustration du commandement "Tu ne porteras pas de faux témoignage". Une plongée au sein de la filière *ratline*, réseau d'évasion pour tous les anciens criminels de guerre du dernier conflit mondial. Une série qui peut servir d'inspiration aux meneurs de *Néphilim*.

Après *Éléonore*, voici **Vernon** (48 p, 79 F), qui conclut *Typhaon*, cette superbe aventure fantastique et maritime, éditée par Casterman. Ce second volume lève donc le voile sur l'histoire du Typhaon, cet énigmatique trois mats qui arpente les mers à la recherche de la tempête qui le détruira, et sur la véritable nature, plus étrange encore, de son équipage. Et même si le scénario de Dieter, pas tout à fait abouti, ne convainc pas entièrement, le traitement graphique de Sorel demeure, lui, somptueux. Il nous gratifie même de certaines de ces superbes doubles planches dont il a le secret, mais qu'il délaissait malheureusement depuis *L'île des morts*. Chaudement recommandé.

Une bonne surprise dans le monde impitoyable de la fantasy en BD paraît chez Albin Michel : c'est **Le Sortilège des Rhûnes**, tome 1 **Phoé** (Pradier, Plumail, 46 p, 80 F). Une histoire d'amour entre un nécromant et une princesse est à la base de tout. Un enfant doit naître de cette union, enfant dont le destin semble capital pour l'Empire. Mais ceci est du passé. Car le présent c'est la chasse menée par Ghor, une espèce de brute sanguinaire, contre l'enfant et le cyclope qui le protège. Scrybba note tout ce qui se passe, mais pour le compte de qui ? Une BD au scénario très bien ficelé, qui saura retenir toute votre attention, et qui fourmille de bonnes idées, comme le scarabée scribe et les squelettes arracheurs de peaux. À découvrir.

Malek Sliman est de retour dans **À un de ces quatre** (Falba, Di Martino, Vents d'Ouest, 48 p, 58 F). Et le moins que l'on puisse dire c'est qu'il a les boules (et pas de pétanque) ! Le flic de la Pax Massilia vient de buter le président de l'O.M., et sa coéquipière est à l'hosto. Le mari de sa sœur vient de réapparaître après des années d'absence, mais est-ce vraiment lui ? On adjoint à Malek une adorable partenaire, mais qui tient autant du top-model que de Robocop. Un deuxième tome très réussi, mieux scénarisé que le premier, mieux découpé au niveau des planches, plus axé aussi sur le côté marseillais de cette anticipation, ce qui n'est en rien gênant.



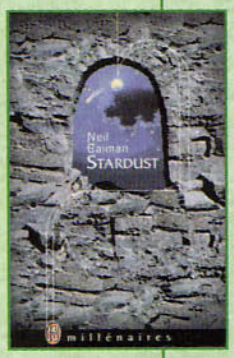
Murena, pour ceux qui ne connaîtraient pas, est une sorte d'histoire revisitée. On y croise Néron, Agrippine ou Britannicus, des gladiateurs et des empoisonneuses. Pour ce troisième chapitre, **La meilleure des mères**,

Stardust

Neil Gaiman
J'ai Lu, Millénaire, 231 p.

Dispo - 89F

Wall est une paisible bourgade sise dans une non moins paisible région de la verte Angleterre. Ce village doit son nom au mur qui ceint une de ses parties, et qui, vous m'en direz tant, est une démarcation entre notre monde et celui des Fées. Une brèche permet de traverser le Mur, mais son accès en est interdit. Sauf lors de la célèbre Foire des Fées qui se tient tous les neuf ans, et qui permet aux deux mondes de se rencontrer. Neil Gaiman nous invite donc à suivre les aventures de Tristan Thorn qui, par la grâce d'une promesse et d'un héritage lourd de conséquences, va partir en Féerie à la recherche d'une étoile filante. Gaiman montre une nouvelle fois l'étendue de son talent dans un genre qu'il tente de renouveler, le conte, au travers d'un récit coupé au couteau, efficace et agréable à lire, qui laisse rêveur. Ce qui, il faut le reconnaître à l'auteur, est un des buts du conte. Pari réussi donc.



Trouver objet caché

Dufaux et Delaby nous resservent ce qui fait la qualité de la série : un dessin d'orfèvre, un scénario mêlant politique et sentiments d'amour/haine très forts, des intrigues qui collent toutes ou presque à la réalité historique. Plongez au cœur de l'Empire romain, dans une famille où trahison et raison sont un même mot. (Dargaud, 46 p,62 F).

Le tome quatre de **Je suis un vampire** (Trillo, Risso, Albin Michel, 104 p, 98 F) vient clôturer cette très bonne série. Le dessin noir et blanc et toujours aussi bon, et la tension qui caractérise les aventures de Buddy et Ahmasi les deux immortels, est encore bien présente. Je regretterais juste la fin qui laisse un arrière-goût de surenchère, ce qui pourtant avait déjà été le lot de cette histoire, et qui d'ailleurs lui donne une partie de son charme. Mais le plus difficile est toujours de voir une série finir. C'est le cas ici, et c'est quand même excellent.

Avec **White Dust** (70 F), le tome cinq de *Arq*, Andréas pose définitivement cette série comme l'une des nombreuses preuves de son génie scénaristique. La couverture fantastique que certain n'apprécieront pas pourtant, est à la mesure des révélations faites ici au compte-goutte. Je ne vous dévoilerais rien pour ne pas déflorer l'intrigue, donc ruez-vous là où vous savez, c'est du tout bon !

Dispo - 82 F

Rapaces

Dufaux-Marini
Dargaud, 60 p.

Le tome 3 de Rapaces vient de sortir et force est de constater que la sombre machination vampirique à l'échelle de l'Humanité prend encore un peu plus sa place. De nouveaux acteurs rentrent dans la partie, notamment les enfants et leurs cités secrètes. On retrouve Vicky Lenore, dont l'existence ne semble pas uniquement vouée à se faire tringler par les Molina brothers and sisters ! Une révélation pas si surprenante que cela, qui vient clore ce tome 3 d'une série toujours superbement illustrée, et dont le scénario commence à être mis en valeur.

Comics & Mangas

Avec le deuxième tome de **Midnight Nation** (Semic, 52 p, 25 F) on découvre un peu plus l'univers des oubliés. Un monde trouble imaginé par J. Michael Straczynski (auteur de *Babylon 5*) qui peut servir d'univers de jeu sans trop de difficulté. Le héros se met en chemin afin de récupérer son âme dérobée par les marcheurs, d'étranges monstres qui peuplent cette autre réalité.

Pour les fans de magie, il peut s'avérer intéressant de jeter un œil sur la série **Mystic** (Semic, 52p, 25 F). Le monde de Ciress est dominé par la magie. Lors d'une cérémonie, la jeune Giselle dépouille les maîtres de guildes de leurs esprits éternels, garants de leurs pouvoirs. La jeune Giselle a pour l'instant réussi à s'imposer, pourtant de nouveaux ennuis semblent l'attendre.

Sigil (Semic, 52 p, 25 F) est un univers *Crossgen* qui s'enrichit d'épisode en épisode. Sam profite de son pouvoir pour tenter de régler des comptes personnels qui interfèrent avec la politique diplomatique des différentes planètes. Un univers de space opera intéressant qui peut servir d'inspiration aux meneurs en manque d'idées.

Psychometrer Eiji (33 F) est une nouvelle série dessinée par Masashi Asaki sur une histoire de Yûma Andô éditée par Kana. Un tueur s'en prend à des jeunes lycéennes. L'inspectrice Shima va s'associer à un jeune lycéen qui possède le don de psychométrie afin de mettre un terme aux agissements du tueur, nommé Moebius. Une série de qualité qui, selon le modèle des mangas, allie humour et drame. Le tueur a une personnalité intéressante qui peut servir de modèle à un PNJ.

Les éditions Tonkam publient **Vagabond** (59 F) de Takehiko Inoué, histoire inspirée de l'œuvre d'Eiji Yoshikawa *Miyamoto Musashi*. Deux jeunes adolescents ont participé à la bataille de Sékigahara du côté des perdants. L'un d'eux trouve l'amour alors que le second retourne à son village natal. Empli de rage, il se heurte aux habitants avant de faire la rencontre d'un étrange bonze qui le met à l'épreuve. Une série extraordinaire, que les fans de Japon médiéval ou de *L5A* doivent lire absolument.

Le deuxième tome de **Genzô le marionnettiste** (Pika Edition, 45 F) est paru. Il s'agit d'un manga médiéval de qualité composé de petites histoires dont un meneur de jeu peut s'inspirer pour à *L5A*. Genzo, aidé de la princesse Kiku, va être confronté à un complot. Un tome passionnant, au graphisme intéressant et aux personnages attachants.

Olivier Collin (hardchem@hotmail.com)
Pierre-Alexandre Vigor (pavigor@club-internet.fr)
avec la collaboration de Johan Scipion (jscipion@free.fr)
et Benoît Attinost

Monsieur $alade

Vous ne pensiez tout de même pas . . .

. . . que Monsieur $alade allait prendre des vacances ? Il est toujours là, fidèle au poste. Ah ! Si vous pouviez voir comme il est beau, Monsieur $alade, avec son bob et son maillot de bain . . .

Briquet-garou

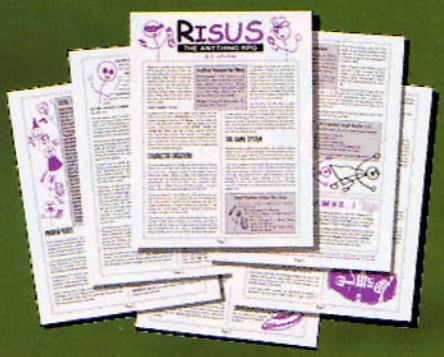
Après la flasque pour Vampire alcoolique, je ne pouvais pas rater le merveilleux Zippo® Werewolf the Apocalypse. C'est un peu moins débile parce que ça peut aussi servir à mettre le feu à une station service comme dans les films, ou à allumer sa cuisinière. Et puis de toute façon c'est chiant les Zippos, faut les recharger en permanence qu'on téléphone ou pas. Tant que j'en suis à parler des amis des animaux, je suis tombé sur une extention Werewolf dont on m'avait dissimulé l'existence : le livre des requins-garous, Rokea. Pour tous ceux qui avaient toujours rêvé de jouer des surfeurs sanguinaires qui ont le Rite of Swimming Alone ou celui du Retour du Saumon, c'est pour vous. Comme dirait le patron d'un éditeur de jeu, "Oh ! mais moi, j'en peux plus de ces conneries…"

avatarsearch.com

Mmm ! Le bon générateur de portnawak. Très excellente source de noms, de discours d'illuminés, de vrais gens fous qui croient vraiment à la magie blanche. Un must pour tous les joueurs de machins d'horreur mystique genre Chtulhu, Néphilim and co.

Risus m'habite

Désolé. Si un soir où vous êtes un peu fatigués pour faire une vraie partie mais pas assez pour jouer au tarot, j'ai un truc pour vous. Risus - The anything RPG. Ça rappelle un peu TWERPS, mais encore plus libre et rapide à comprendre. La version 1.5 vient de sortir, les six pages ont été entièrement réécrites et redesignées. Les persos ont un nom, une description, et dix dés de Cliché à distribuer. Les Clichés font fonction de caractéristiques, compétences et avantages/désavantages à la fois, puisqu'ils décrivent une facette complète du personnage. C'est vous qui choisissez les Clichés, du moment que le perso final est cohérent. Exemple : Magicienne(5), Super Bonne Meuf(2), Fêtarde(1), Romancière(2). Et voilà, prêt à jouer ! Vous possédez le matériel qu'il est logique que vous ayez et vous connaissez les choses que vous êtes censé connaître. Les différents types de combat se jouent Cliché contre Cliché, le master vérifiant que le choix est approprié. Chacun des protagonistes lance son nombre de dés de Cliché et celui qui fait le plus grand fait perdre un dé de Cliché à l'autre pour le reste du combat. Tout doit être roleplayé, ce qui permet de changer de Cliché en cours de combat, de fuir, etc. Quelques options sont fournies, comme l'utilisation de dés à plein de faces pour jouer des super-héros. Comme ça fait longtemps que ça existe, y'a pas pas mal d'extensions et surtout des listes d'idées exploitables immédiatement, qui résument bien tous les poncifs de situations. C'est très utilisable pour n'importe quel JDR. C'est gratuit, c'est mis en page comme un vrai jeu et c'est téléchargeable sur : www.io.com/~sjohn/risus.htm

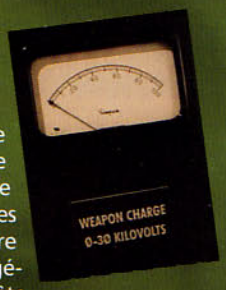


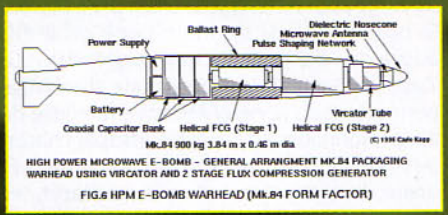
C'est l'été, c'est pénurie…

Alors, je ne vois pas trop comment dire quoi. Le Guide du Maître du nouveau donj' est repoussé de juin à octobre et le Manuel des Monstres à novembre! Si on en croit le official communiqué de presse, le success est tellement overwhelming que les imprimeurs peuvent pas suivre. D'un autre coté, ce qui est important, c'est de pouvoir jouer, et vu que le Manuel des Joueurs est dispo depuis mars, les types y vont pouvoir bien s'éclater.

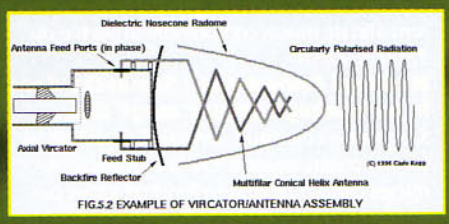
EMP

Il va falloir commencer à vous intéresser un peu à la technologie, les joueurs de contemporain, parce qu'on arrive à faire des trucs bien pénibles qui pourraient rendre les minimaxeurs ingérables. Prenons un bête exemple : c'est très faisable de fabriquer une bombe électromagnétique pour moins de dix mille balles, éventuellement réutilisable.





L'onde qui en sort est capable de cramer les circuits électroniques d'à peu près tout ce qui n'est pas prévu pour, et ce, à bonne distance. Ou prenons les super pénibles pistolets à eau électrique (pour électriser quelqu'un, pas ceux avec un moteur), ou le système Tempest qui est pas loin d'être commercialisé. Faites attention je vous dis, moi j'ai vu des scénarios détruits par des gadgetteers de l'outer-space qui pouvaient documenter tout ce qu'ils racontaient. Allez faire un tour chez jaycor.com, ils ont pas mal de matos, sinon pour un truc complet sur l'EMP : http://www.infowar.com/mil_c4i/mil_c4i8.html-ssi et eux, c'est des bon tarés: http://www.eiu.org/



Monsieur Salade

Le Tarot du Destin

La création de l'historique des personnages est un moment difficile à gérer par les meneurs de jeu. Chacun possède sa manière de faire : laisser les joueurs détailler eux-mêmes leur histoire, effectuer de micro-scenarios avec chacun des joueurs, créer un background personnalisé pour chaque personnage, utiliser la bonne vieille méthode de la liste de questions . . .

Il est relativement difficile d'intéresser tous les joueurs au même moment pendant que l'on détaille le background de l'un d'entre eux. Il faut aussi reconnaître que, souvent, les joueurs sont un peu fainéants et rechignent à écrire des pages d'historique pour leur perso préféré. D'autres, au contraire, écrivent un roman sur la méthode qu'a utilisé leur personnage pour devenir le successeur de Merlin, le prince héritier de Melniboné ou le fils adoré du PDG de la Pentex (Arghh !!!)... *Le Tarot du Destin* vous propose une alternative permettant de générer l'histoire familiale de vos personnages en faisant participer chacun de vos joueurs en même temps. Par l'intermédiaire de cartes tirées d'un jeu de tarot, les joueurs pourront reconstituer les éléments intéressants de la vie de leurs ancêtres. Ceci influera directement sur leur propre historique, et fournira au meneur de jeu une multitude d'idées à utiliser pour ses scénarios, et ce quel que soit le genre du jeu pratiqué.

Principe

Le Tarot du Destin est un jeu composé de 54 cartes pouvant représenter chacune un des éléments de la vie d'un ancêtre. Après que la création de leur PJ ait été effectuée, à tour de rôle les joueurs devront interpréter les différentes combinaisons de ces éléments, afin de définir l'historique d'un des grand-parents du personnage désigné. Puis ils recommenceront pour décrire le passé d'un de ses parents directs. Le tout sera dirigé par le meneur, qui jugera ce qui tient de la réalité ou de la légende familiale dans ce que proposeront les joueurs. Au final, chacun des personnages possèdera un historique familial riche ainsi que quelques avantages ou désavantages en termes de jeu, selon la qualité de ce que le joueur aura apporté lors de chacune des créations.

Les cartes du Tarot

On peut distinguer trois types de cartes dans *Le Tarot du Destin* :

- Les cartes simples dont l'effet varie selon le sens de lecture de la carte. C'est le type

Exemples de génération d'historique

Samantha, Éric et Serge (ouais, bon...) doivent créer l'historique de leur père. Chacun d'entre eux sera conçu dans un genre d'univers différent afin de mieux comprendre la portée du *Tarot du Destin*.

Médiéval Fantastique : Samantha dont le personnage est une mage elfe

Samantha constitue son tarot et choisit sa tante comme ancêtre. Elle tire les deux premières cartes : *Le Piège* à l'endroit (donc pas forcément mauvais) et *La Peur* (Carte double).

"Ma tante, une elfe encore jeune à l'époque, tomba dans une embuscade tendue par des orques qui conduisit à sa capture. Ceux-ci s'amusèrent à tuer tous les membres de l'expédition dont elle faisait partie, après les avoir terrorisés. Elle profita de la confusion qui régnait pour s'enfuir dans les bois, marquée à jamais par ces visions d'horreur."

Le meneur pose une Gemme de Réalité sur les cartes annonçant que le personnage de Samantha hériterait d'une haine féroce envers les orques (en terme de jeu un bonus pour toucher).

Samantha tire les deux cartes suivantes : *L'Oisiveté* et *Le Déshonneur* (Cartes doubles). C'est Éric, situé à sa gauche, qui interprètera les cartes.

"Ta tante, jurant de se venger de cette vilaine race, décida de se lancer dans l'apprentissage de la magie. Elle s'engagea en tant que novice dans une école de magie mais, à force de paresse et de manque de courage, elle fut renvoyée à d'autres occupations par le maître mage. Cela la laissa dans un état de profonde humiliation."

Le meneur juge l'interprétation correcte, mais ne voit pas d'éléments qui pourrait lui servir pour sa campagne. Il décide de ne pas attribuer de gemmes dans ce cas.

Samantha tire les deux cartes suivantes : *L'Hérétique* (Carte double) et *Fin de l'Historique* à l'envers (donc mauvais...). C'est Serge, situé à la gauche d'Eric, qui interprètera les cartes.

"Ta tante ne comptait pas en rester là. Vexée de son échec, elle maudit l'école qu'elle venait de quitter et décida de former un élève à l'art magique avec le peu de connaissances qu'elle avait. Ce qui est bien sûr contraire aux lois elfiques en vigueur à cette époque ; chaque étudiant en magie doit appartenir à une école. Et l'élève qu'elle choisit n'était autre que sa nièce, donc, ton perso..."

Le meneur est très intéressé par cette interprétation (et hop !!! Quelques idées de scénarios toutes faites...) et s'empresse de mettre une Gemme de Réalité.

L'historique est fini pour cet ancêtre. Serge et Samantha ont tous les deux bénéficiés d'une Gemme de Réalité.

Exemple de génération d'historique

Vampire :
Éric dont le personnage est un malkavien.
Éric constitue son tarot et choisit de découvrir l'histoire de son aïeul. Il tire les deux premières cartes : *Le Destin* (Carte double) et *La Femme* à l'endroit.
"Bruno, car tel était le nom du père de mon père, était fou mais, dans ses moment de lucidité, il était doté de la capacité de prédire l'avenir proche. Ses actes de folie lui attirèrent de nombreux ennemis parmi la noblesse vampirique. Mais c'est aussi dans ce milieu qu'il rencontra celle qu'il nomma sa "protectrice". Cette influente Lassombra se servait de lui pour prévoir les évènements auxquels il lui fallait faire face, tandis que lui bénéficiait de sa protection. On ne les voyait alors jamais l'un sans l'autre..."
Le meneur se demande comment il va pouvoir utiliser ces renseignements dans sa campagne. Aucune idée ne lui venant, il décide de ne pas attribuer de gemme ici.
Éric tire les deux cartes suivantes : *La Blessure* à l'envers et *La Noblesse*. C'est Serge, situé à la gauche d'Éric, qui interprètera les cartes.
"Bruno sombrait de plus en plus fréquemment dans la folie. On n'arrivait plus à distinguer s'il prédisait l'avenir ou s'il était en plein délire. Seul sa " protectrice " avait encore foi en ses propos. Par habitude ou par attachement... Un jour, Bruno lui annonça la possibilité d'accéder à un poste bien plus important que celui qu'elle occupait. Confiante, elle suivit mot pour mot ce que lui avait conseillé le malkavien. Hélas, ces actions furent découvertes par le Prince et d'autres autorités hautes placées, et une chasse au sang fut déclarée contre elle. La protectrice fuit la ville pour toujours, abandonnant Bruno aux foudres de la noblesse qu'il avait tant provoquée..."
Le meneur est séduit par cette interprétation et se hâte de mettre une Gemme de Réalité. En effet, il pense que la "protectrice" pourrait bien pouvoir réapparaître dans un prochain scénario.
Éric tire les deux cartes suivantes : *L'Enfant* inversée et *Fin de l'Historique* à l'endroit. C'est Samantha, située à la gauche de Serge, qui interprètera les cartes.
"Euh... Bruno décida d'enfanter à son tour, selon ses propres termes.. euh... Il choisit d'aller dans un asile où il pourrait transmettre son sang à son fils... qui pourrait le protéger de la noblesse..." - Éric grimace - "... et qui serait chargé de retrouver sa protectrice."
Le meneur abat une Gemme de Légende sur les cartes, interrompant Samantha. Il juge que l'interprétation n'est pas très réaliste ; selon lui, Bruno ferait mieux de s'enfuir plutôt que d'irriter à nouveau le Prince en créant un nouveau vampire sans son accord.
L'historique de cet ancêtre se finit vaguement, le personnage ne sait pas trop ce qu'il est advenu de Bruno après la fuite de sa protectrice. Serge a obtenu une Gemme de Réalité tandis que Samantha a reçu une Gemme de Légende.

de carte le plus fréquemment utilisé dans tous les tarots connus. La carte possède une connotation bonne lorsqu'elle est orientée vers le haut et une connotation mauvaise lorsqu'elle est placée à l'envers. (exemple : La carte *L'Homme* à l'endroit peut être un PNJ ayant tiré le grand-père du personnage d'une mauvaise situation ou, à l'envers, celui qui l'a placé dans cette situation.)
- Les cartes doubles sont une variante des cartes simples. La notion du bon et du mauvais est remplacée par l'élément situé dans le sens de lecture. (exemple : *La Chance / La Malchance*)
- La carte *Fin de l'Historique*, qui intervient dans chaque interrogation du *Tarot du Destin*.
Vous trouverez ces cartes dans les pages suivantes, et devrez les photocopier et les découper pour pouvoir les utiliser.

La préparation du Tarot du Destin

La première chose à faire est de retirer la carte spéciale *Fin de l'Historique*. Il faut ensuite mélanger le Tarot et faire tirer quatre cartes au joueur dont l'ancêtre est concerné. Ce quatuor de cartes représente les évènements qui se passeront durant le début de la vie de l'ascendant. Il est important de ne pas encore dévoiler les cartes à ce moment, et donc de les laisser face contre la table. Le joueur concerné pioche à nouveau cinq cartes, auxquelles il ajoute la carte *Fin de l'Historique*. Après avoir mélangé ce nouveau paquet de six cartes représentant la fin de l'histoire connue de l'ancêtre, le joueur placera le premier paquet sous le second. *Le Tarot du Destin* du personnage est donc composé de dix cartes, avec la carte *Fin de l'Historique* placée quelque part entre la cinquième et la dixième position.

Interrogation et interprétation du Tarot

Le joueur concerné sera le premier à interpréter les cartes puis, afin de respecter les normes d'écoulement du temps, les joueurs se succèderont dans le sens des aiguilles d'une montre tant que la carte *Fin de l'Historique* n'aura pas été tirée. Les cartes sont retournées deux par deux faces au joueur concerné. Le sens de lecture des cartes est donc donné par rapport à ce joueur. Le premier joueur doit retourner les deux premières cartes. Après un temps de réflexion, il devra choisir lequel de ces ancêtres parmi ses grands-parents sera concerné et décrire ce qu'il se passe en s'appuyant sur les cartes, et en essayant de ne pas trop s'en écarter. Lorsqu'il aura fini, le meneur décidera s'il attribue une gemme à l'interprétation des cartes (voir plus bas). Le joueur suivant retournera les deux prochaines cartes et donnera son interprétation, en s'inspirant de celles-ci mais aussi de tout ce qui a été dit avant. Toutes ces phases seront répétées tant que la carte "Fin de l'Historique", ce qui laisse un minimum de trois associations et un maximum de cinq. Lorsque l'historique du grand-parent est terminé, il faut reconstituer un nouveau tarot pour un des parents du personnage, et recommencer les opérations depuis le début.

Les Gemmes

Les meneurs de jeu seront sûrement confrontés à certains joueurs particulièrement pervers. Les mini-maxeurs de persos ne se gêneront pas pour interpréter certaines associations de cartes à leur avantage. On peut prendre pour exemple M. Groboeuf qui a tiré la carte *Le Trésor* et qui annonce que son père lui a légué une épée sainte vorpale + 12, tueuse de démons. De même, les jaloux pourront affubler de défauts l'historique des autres personnages ; après avoir tiré les cartes *Le Crime* et *La Maladie*, Mr. Fourbe pourrait ainsi décider que le père de notre ami Groboeuf était un serial killer atteint par une lèpre héréditaire incurable. Heureusement, les "gemmes" permettront aux meneurs de contrôler ce qu'annoncent les joueurs en décidant si l'événement tient de la légende, appartient au passé du personnage sans influencer le jeu, ou alors, apporte un élément réellement important dans l'historique. Il existe deux types de gemme associées au *Tarot du Destin*. Elles doivent donc être représentées par deux types de pions, counters ou tokken, de deux couleurs différentes : rouge et bleu. Lorsque le meneur de jeu décide d'en attribuer, il dépose une gemme sur les deux cartes relatives aux évènements décrits (pour mémoire) et en donne une seconde (de la même couleur bien sûr) au joueur qui a conté cette portion de l'histoire.

- Les Gemmes de Légende sont attribuées quand l'événement décrit paraît injuste ou invraisemblable au meneur de jeu. Ce sont les gemmes de couleur rouge. Les joueurs qui récoltent une Gemme de Légende à la fin de leur description recevront une pénalité à la fin de la création de l'historique. L'évènement décrit sera considéré comme une zone obscure de la vie de l'ancêtre, dont seul le meneur de jeu sait ce qui y tient de la vérité.

- Les Gemmes de Réalité seront distribuées lorsque le meneur jugera que la description qui a été faite apporte quelque chose de vraiment intéressant dans le background du personnage. Ce sont les gemmes de couleur bleue. Ayant considéré que les événements décrits sont réalistes, le meneur de jeu attribue alors un avantage direct au personnage lui-même, qui se traduit en termes de jeu (exemple : bonus à une compétence, objet, contact...). Les joueurs qui récoltent une Gemme de Réalité à la fin de leur description recevront un bonus à la fin de la création de l'historique.

Bonus et Pénalités

Lorsque tous les historiques de tous les personnages auront été effectués, il faudra compter le nombre de gemmes possédées par les joueurs. Les gemmes de couleurs opposées s'annulent mutuellement.
Exemple : M. Pervers a accumulé 7 Gemmes de Légende et 1 Gemme de Réalité. La Gemme de Réalité annule une de celles de Légende. Il reste dont 6 Gemmes rouges.
Pour chaque Gemme de Réalité possédée, le joueur pourra utiliser une relance, une seule et unique fois, sur n'importe quel jet de dés concernant son personnage, dans ses futures aventures.
Pour chaque Gemme de Légende possédée, le meneur de jeu pourra exiger du joueur qu'il relance, une seule et unique fois et à son désavantage, n'importe quel jet de dés concernant son personnage, dans ses futures aventures.

Cartes spéciales

Certaines cartes ont une signification ou un effet qui peuvent paraître peu évidents. En voici une brève description :

Carte Fin de l'Historique : elle indique la fin de l'histoire de l'ancêtre. Son association avec une autre carte peut être interprétée librement par le joueur l'ayant tirée. Cette carte n'indique pas obligatoirement la mort de l'ancêtre.

Carte Les Forces Elémentaires : elle regroupe le feu, la terre, l'air et l'eau sous leurs formes diverses et variées ; un incendie, la pluie, un raz-de-marée, un gisement de métal ou une tempête sont des exemples appropriés...

Carte L'Inconnu : cette carte est une sorte de joker du jeu. Le joueur peut interpréter cette carte de toutes les façons qu'il désire, à condition que l'événement, la personne ou la chose désignée garde une aura de mystère.

Carte La Mort : cette carte n'indique pas forcément la mort de l'ancêtre, mais peut aussi désigner la mort d'un proche ou d'un ennemi...

Carte Le Trésor : elle regroupe tout ce qui peut posséder de la valeur aux yeux d'une personne. Cela peut aller du simple tas d'or à la vieille 2CV dont papy n'arrive pas à se séparer...

Carte Le Parchemin : elle désigne tout objet contenant des connaissances et non pas juste un simple bout de papier. Cela peut donc être un grimoire, une bibliothèque, un ordinateur ou encore une puce contenant des données...

Carte La Secte : cette carte n'a pas forcément de consonances mauvaises. Elle peut désigner un groupe d'amis, une confrérie de chevaliers ou un monastère...

Carte La Blessure : la blessure dont parle la carte peut être aussi bien physique que psychologique. Avec l'accord du meneur de jeu, elle peut être utilisée pour décrire une rupture avec un état normal (Exemple : Le crash boursier de 1929 qui serait une "blessure financière").

Carte Le Lien : cette carte ne peut être interprétée que d'une seule manière. Elle entraîne un rapprochement entre les historiques des ancêtres de deux PJ différents. (Exemple : "*Le prêtre qui soignait ton père était mon oncle...*")

Conclusion

Le Tarot du Destin est un outil puissant entre les mains d'un meneur de jeu et de joueurs imaginatifs et intelligents. Son but n'est pas de créer un personnage dont le passé familial lui apporte des bonus et autres avantages phénoménaux ; mais d'approfondir et d'enrichir son histoire.
Il est possible d'utiliser le tarot d'autres manières. On peut permettre à chaque joueur de prendre une carte en main qu'il peut poser quand il le souhaite pour orienter l'histoire dans telle ou telle direction. L'interprétation se fait alors sur trois cartes au lieu de deux. Le meneur peut aussi participer à la création de l'historique, proposant des directions auxquelles les joueurs n'auraient pas pensé. Le but final du *Tarot du Destin* est d'impliquer les autres joueurs dans la création des personnages, de quelque manière que cela soit.

Auteur : Philippe Lecomte, conteur à ses heures.
Illustrations tirées de D&D © Wizards of the Coast, Shadowrun © FASA/Jeux Descartes, Clanbook Malkavian © White Wolf/Hexagonal
Il était une fois... © Halloween Concept sous licence

Exemple de génération d'historique

Shadowrun : Serge dont le personnage est un Mercenaire Troll.

Serge constitue son tarot et choisit de tirer l'historique de son père. Il tire les deux premières cartes : *La Maladie* à l'envers et *Le Sage* (Carte double).

"Mon père vivait seul depuis la mort de sa première femme. Il venait de se faire virer de son boulot quand le changement intervint dans ses gènes. Il se transformait peu à peu en Troll. Il s'imaginait que tout lui tombait dessus en même temps et il n'avait pas tort. La douleur était atroce mais, étrangement, cela l'aidait aussi à relativiser ses autres problèmes. Il se décida à affronter les difficultés qui l'attendraient dans sa nouvelle vie avec philosophie."

Le meneur décide de ne pas attribuer de gemme ici.

Serge tire les deux cartes suivantes : *La Prison* et *La Chance* (Cartes doubles). C'est Samantha, située à sa gauche, qui interprètera les cartes.

"Quelques années plus tard, ton père croisa le chemin de gens peu fréquentables ; racistes, anti-métahumains, influents. Ceux-ci l'accusèrent d'un crime qu'il n'avait pas commis. Le juge, grassement payé, mis ton père sous les barreaux. Celui-ci arriva à s'échapper deux mois plus tard, profitant d'une émeute et d'un peu de chance."

Le meneur ne pense pas devoir attribuer de gemme ici.

Serge tire les deux cartes suivantes : *Le Rival* et *La Magie* (Cartes doubles). C'est Éric, situé à la gauche de Samantha, qui interprètera les cartes.

"Ton père découvrit qu'un esprit insecte très puissant se cachait derrière tous ses malheurs. C'est lui qui avait provoqué son jugement, influencé le tribunal pour qu'il soit incarcéré..."

Le meneur coupe Éric. Il juge que les esprits ne doivent pas intervenir dans sa campagne de cette façon. Il n'a pas non plus envie de développer ce coté de l'histoire de cette manière. Il place une Gemme de Légende sur les cartes.

Serge tire les deux cartes suivantes : *La Secte* inversée et *Le Parchemin* à l'endroit. C'est lui, situé à la gauche d'Éric, qui interprètera les cartes.

"Mon père se lança dans la vie de shadowrunner n'ayant plus rien à perdre et tout à gagner. Pendant une de ses missions, il se vit confier une puce contenant des données sur un tout nouveau type d'armement nucléaire. Ces données brûlantes, vitales même pour certains, attirait sur lui l'attention de la corpo — Karhun Robotic Weapons — qui voulait récupérer ce qui lui avait été volé au plus vite. Cette puce invendable (trop risqué) permit à mon père de faire chanter de hauts dirigeants de cette corpo."

Pas de Gemme.

Serge tire les deux cartes suivantes : *La Mort* inversée et *Fin de l'Historique* à l'envers aussi (Aïe !). C'est Samantha, située à la gauche de Serge, qui interprètera les cartes.

"À force de trop jouer avec les corpos, ton père s'est brulé les doigts. KRW, celle qui recherchait la puce, a trouvé ton père, l'a fait enlevé, torturé, puis tué. Fier et résistant, il n'a jamais avoué où il avait caché cette puce. Durant ta jeunesse, un associé de ton père est venu te remettre un paquet. Il semblait pressé de s'en débarasser et ne voulait pas parler de ce qu'il y avait à l'intérieur. Devine ce que c'est..."

Le meneur de jeu juge intéressant cette opportunité d'impliquer un de ses PJ dans une intrigue corporatiste. Il récompense l'idée en attribuant une Gemme de Réalité. Le personnage gagne donc comme matériel supplémentaire cette puce mystérieuse, avec son cortège d'ennuis...

L'historique du père du personnage de Serge se finit brutalement. Samantha a obtenu une Gemme de Réalité, tandis qu'Éric a reçu une Gemme de Légende.

La Chance
La Malchance

La Magie
La Technologie

Le Courage
La Peur

Le Destin
Le Hasard

Le Professeur
L'Élève

La Loyauté
La Trahison

La Libération
La Prison

La Gloire
Le Déshonneur

L'Adoption
Le Bannissement

L'Opulence
La Misère

La Rencontre
La Rupture

Le Marchand
L'Escroc

L'Amour
La Haine

La Famille
L'Orphelin

Le Travail
L'Oisiveté

Le Gain
La Perte

Le Compagnon
Le Rival

Le Lieu Sacré
Le Lieu Maudit

La Noblesse
Le Paria

La Sagesse
L'Imprudence

Le Pardon
La Vengeance

La Vertu
Le Péché

La Paix
Le Combat

L'Indifférence
L'Obsession

La Bénédiction
La Malédiction

Le Secret
La Rumeur

Le Pieux
L'Hérétique

La Trêve
Le Conflit

L'Accident
L'Accident

La Maladie
La Maladie

L'Homme
L'Homme

L'Enfant
L'Enfant

Le Trésor

Le Trésor

La Créature

La Créature

Le Crime

Le Crime

La Nature

La Nature

Le Lien

Le Lien

Le Serment

Le Serment

La Secte

La Secte

La Quête

La Quête

La Tragédie

La Tragédie

Les Forces Élémentaires

Les Forces Élémentaires

L'Argent

L'Argent

Le Rêve

Le Rêve

La Folie

La Folie

Le Parchemin

Le Parchemin

La Blessure

La Blessure

Le Piège

Le Piège

Pour quelques cartes de plus...

Si le principe du *Tarot du Destin* vous a séduit, n'hésitez surtout pas à vous procurer le jeu de cartes pas à collectionner *"Il était une fois..."*. Dans celui-ci, chaque joueur devient conteur à son tour pour raconter une histoire par l'intermédiaire de cartes à jouer, jusqu'au dénouement final. Chaque joueur dispose de cartes alimentant le récit, et d'une carte qu'il doit poser pour conclure l'histoire que tous les joueurs auront peu à peu narrée. Parfait pour travailler votre improvisation, votre imagination, mais aussi pour partager des histoires avec vos amis ou votre famille. Vous pourrez également ajouter les cartes de ce jeu à celles du *Tarot du Destin*. Elles compléteront sans difficulté celles que vous trouverez dans ces pages. Vous pouvez vous procurer ce produit dans toutes les boutiques de jeu dignes de ce nom. Édité par Halloween Concept, distribution : Asmodée éditions, 125 F.

Les Medicis, une dynastie exemplaire

Des familles marquent l'histoire : les Capet, les Borgia, les Adam ou les Medicis. Ces derniers sont un modèle pour qui voudrait étudier un réseau d'influence sur plusieurs niveaux. La petite histoire de ce numéro va s'attacher à vous présenter ce clan hors norme, qui domina Florence pendant pas loin de trois siècles et dont les techniques de noyautage peuvent vous servir pour n'importe quel JDR (de la guilde à la corporation, en passant par la coterie).

Je t'aime, moi non plus

La grande force du réseau des Medicis, c'est d'avoir une gestion de l'espace très poussée. Pour simplifier, ils utilisent le lien marital (très fort symboliquement) avec les partisans éloignés (les cousins lointains sont ceux qui lorgnent le moins sur vos biens) et le lien économique avec les familles géographiquement proches (on fait des affaires avec ceux que l'on peut voir tous les jours, c'est plus rassurant). La logique est poussée jusqu'à ne travailler qu'avec des habitants de son quartier à Florence. La conséquence en jeu, c'est qu'il est plus valable de se lier par le sang avec une personne très éloignée et de faire des sous avec des proches. À *Guildes*, par exemple, des joueurs peuvent se réclamer d'un roi lointain (et profiter de son pouvoir politique ou symbolique) mais marchander à port Mac Kaer avec les autres guildes (bien réelles celles-là). Toute la difficulté est de bien gérer les deux types de liens.

Un peu d'histoire

La fresque Médicéenne commence avec une famille que l'on suppose spécialisée soit dans la médecine, soit dans les médicaments. Cosimo de' Medici (1389-1464) donna son essor à sa dynastie, qui plus tard offrira deux reines à la France (Catherine et Marie). C'est à ce personnage que nous allons plus particulièrement nous intéresser. Ce qui importe, c'est qu'aussi riche qu'elle fut, cette famille ne faisait pas partie des familles dominantes de l'oligarchie florentine. Car il fallait bien faire la différence entre pouvoir économique et pouvoir politique. Côme l'Ancien (c'est son surnom) pousse alors le peuple de Florence à placer sa famille à la tête de la république citadine. Pourtant, jusqu'au bout, il n'aura d'autre but que de consolider son emprise financière sur la ville. Sa technique de manipulation est telle que, bien qu'à la tête d'un empire européen à sa mort, il ne fut jamais considéré comme un personnage central (c'est le thème de ce *Pour la petite histoire*). Ce ne sont que ses descendants qui se rendront compte de leur importance politique. Son petit-fils, Laurent le Magnifique, apprendra à ses dépens qu'être au-devant de la scène peut comporter quelques dangers. Finançant (comme son père avant lui) à la fois la maison de Bourgogne et le roi de France, les Médicis payent leurs alliances trop voyantes en étant chassés puis remis à la tête de leur ville. Dès lors, la famille Médicis connaît autant de succès que de revers. Les préceptes de l'aïeul (manipulation et surtout discrétion) ne sont plus respectés pendant trois générations et il faut attendre le fils de Laurent le Magnifique, Jean de Médicis (ou le pape Léon X), pour retrouver les techniques dignes de la Renaissance de l'arrière-grand papa (je simplifie mais l'idée est là). Trouvant des alliances avec les rois d'Europe (dont François 1er), il place sa famille un peu partout, octroyant des titres héréditaires pour ajouter une pérennité qui manquait à sa dynastie et que Côme l'Ancien ne pouvait pas envisager à l'époque (il n'était que simple marchand). C'est sous sa domination que son neveu se marie avec Marguerite de la tour d'Auvergne et que naît celle qui sera Catherine de Médicis, reine de France. Orpheline à un mois, menacée de mort plusieurs fois dans sa jeunesse (elle a survécu à Florence, menacée de finir, au mieux, pendue sur les murs de la ville. Elle n'avait que onze ans, ça forge le caractère !). Elle fut contemporaine du sac de Rome, des erreurs de jeunesse de Clément VII, un autre de ses oncles pontificaux, pour finalement se marier en 1533 (quatorze ans !) avec le cadet du roi de France. À son tour, bien que reine de France, elle va reprendre les techniques de Côme l'Ancien et organiser son réseau, basé sur l'économie, les mariages, la religion, la politique et le mécénat.

Le fonctionnement du réseau

Car outre l'aspect historique important, ce qui nous intéresse ici, c'est comment Côme l'Ancien a créé son réseau. En effet, sa technique est directement utilisable dans de nombreux univers de JDR. Je pense ici à *Guildes*, *Agone*, *Vampire Dark Ages* (de façon évidente) mais aussi aux jeux Cyber (les corporations de *Shadowrun* ou *Cyberpunk*) et à tous les jeux comportant des empires économiques (légaux, ou pas). Le petit exposé qui suit est tiré de l'article de John F. Padgett (sociologue de l'école de Chicago) : *Robust Action and the Rise of the Medici (1400-1434)*.
Il montre comment Cosimo l'Ancien a pensé son réseau selon un axe économique mais aussi spatial. Il faut com-

prendre qu'au moment où il prend les rênes de sa famille, il y a deux forces à Florence : les marchands et l'oligarchie (c'est-à-dire les marchands qui ont le pouvoir politique mais pas obligatoirement économique). Plutôt que de rester dans la logique héréditaire (le pouvoir se passe par le sang, comme à l'époque médiévale), Cosimo décide plutôt de diviser les secteurs et, contredisant Machiavel, va tisser un réseau d'influence, sans pour autant en devenir la pièce maîtresse et décisionnelle (contrairement au *Prince* de Machiavel, plus tardif). Il devient une éminence grise. Manipulant ses gens à la façon d'un sphinx (contrairement à eux, il a tous les éléments en main pour comprendre son jeu), il s'instaure juge et partie. À chaque nouvelle décision, il est le seul à se rendre compte de tous les niveaux de réaction qu'il va provoquer. Pour être précis, Padgette ne dénombre pas moins de neuf types de relations qui le lient à ses contemporains ! 1) Les relations maritales (les plus importantes, nous le verrons), 2) les échanges commerciaux, 3) la finance (banque), 4) les stocks et leur gestion; 5) l'immobilier, 6) le mécénat (Côme était l'un des plus grands mécènes de la Renaissance et le promoteur des sciences "occultes" (néoplatonisme, hermétisme, kabbale), 7) les donations à des œuvres ou des gens 8) des relations d'amitié et 9) de protection (les Mallevadori, ceux qui peuvent assurer un refuge en cas d'exil forcé). Sur les deux cent cinquante familles florentines, les Médicis ont de forts liens (au moins un) avec quatre-vingts douze d'entre elles.

En analysant deux de ces "toiles" (ce que seul Cosimo pouvait faire), il est possible de percevoir une partie de la stratégie globale de cette famille. Son réseau est en "étoile". Cela signifie que tous les partisans des Médicis sont reliés entre eux uniquement par Côme l'Ancien, et n'ont que peu de relations entre eux (en modélisant, bien entendu). De même, ces partisans n'avaient de connexions avec les adversaires (l'oligarchie) que par le biais de Médicis, une fois de plus. Cela permettait non seulement de filtrer l'information, mais en plus d'éviter les initiatives personnelles (pas de révolte des généraux et une seule voix). De son côté, l'oligarchie était constituée d'un ensemble de liens divers, très forts mais sans organe centralisateur ni personnage central. Ainsi, quand un adversaire de Cosimo, le 26 septembre 1433, voulu rassembler des troupes pour nuire aux Médicis (pourtant en exil à Venise), les marchands comptèrent les uns sur les autres pour se bouger et au final, très peu d'entre eux répondirent à l'appel des armes, pensant que les autres le feraient pour eux. Ce fut un chaos sans nom et les Medicis ripostèrent immédiatement en assemblant une troupe commandée depuis Venise, le jour même (des espions les avaient prévenus) ce qui permis à Cosimo d'inverser la tendance et de revenir à Florence en héros. Élément central, il avait pu coordonner et utiliser son réseau avec une efficacité nouvelle pour l'époque.

Si on ajoute à cela que les Médicis entretiennent les conflits que peuvent avoir entre eux leurs partisans (diviser pour mieux régner), on aura les clefs principales pour comprendre la constitution et l'expansion du réseau Médicis durant toute la Renaissance. Plus tard, il fut renforcé par la notion d'hérédité, ce qui permit de résister contre les accidents de l'histoire.

Conclusion

Cette petite histoire peut vous sembler abstraite. Le plus simple est donc, lors de la création de vos PNJ, de vous demander à qui, pourquoi et comment ils sont liés. Vous allez former ainsi une matrice (un réseau plus précisément) et c'est tout naturellement que vos PNJ les plus centraux vont apparaître (ceux vers qui les flèches convergent). À vous d'en tirer profit lorsque vous les incarnerez dans votre campagne. Et vous, joueurs, vous pouvez faire exactement la même chose et peut-être comprendre les ramifications d'une organisation adverse ou à conquérir. Frapper c'est bien, mais frapper le cœur c'est mieux. Bienvenu dans un monde de réseaux.

Auteur : Benoît Attinost (Elysium@club-internet.fr)
Illustrations : D.R.

Mot-clé : Héritier

L'avantage du système Hero Wars, c'est qu'il permet de quantifier même un héritage familial. Voici quelques suggestions pour créer un héros doté d'une histoire familiale lourde de conséquences, qui peuvent définir l'orientation de ses aventures. Au narrateur, ensuite, d'exploiter ces opportunités.

Héritier de l'inconnu

Qui sont vos parents ? Avez-vous été enlevé à la naissance, abandonné ? Mystère. Seul vous reste un signe distinctif, une marque de naissance par exemple, et peut-être le souvenir brumeux du visage de votre mère. Parvenu à l'âge adulte, vous êtes à même de parcourir le monde pour retrouver vos géniteurs et recouvrer votre héritage.

+ Vous êtes peut-être l'héritier d'un royaume, presque tué à la naissance par un oncle désireux de s'approprier le trône. À moins que vous ne soyez le fruit des amours interdits d'un dieu et d'une mortelle... Pour progresser dans ce mot-clé, le héros doit reconstituer le puzzle de sa naissance, avec l'aide d'oracles et de personnes rencontrées au gré de ses aventures.

- Le narrateur a toute latitude pour trouver de très bonnes raisons pour lesquelles l'origine du héros a été cachée. Peut-être a-t-il dans les veines du sang d'ogre, qui le transforme insidieusement ? Peut-être des assassins de la Lune Bleue sont-ils à sa recherche pour soulager définitivement quelque conspirateur lunaire du poids de son existence ?

Héritier d'un serment

Certains héritent d'une épée, d'autres d'une ferme, mais vous non, il a fallu que votre père vous lègue un serment. Et pas une petite promesse simple, non, il s'agit d'un serment grandiose ! Un de vos ancêtres a refusé de trahir son seigneur (par exemple, le dieu mort Génert), et un dieu du Chaos l'a puni en maudissant sa lignée. Eh oui, vous héritez également d'un mal incurable qui menace de faire disparaître votre nom.

+ Le serment de loyauté de son ancêtre confère force au héros lorsqu'il tente d'accomplir une action visant à son accomplissement. Pour progresser dans le mot-clé, il doit travailler au respect du serment.

- À chaque génération, le fils héritier peut choisir d'ignorer ou d'abjurer le serment. S'il préfère le renouveler, toutes les femmes qui porteront ses enfants mourront en leur donnant naissance. Il ne peut être délivré de la malédiction que lorsque sont accomplis les termes du serment, où qu'il en est délivré par son seigneur légitime.

Un peu de mécanique

Si un joueur choisit de faire de son héros l'héritier de quelque grande nation perdue ou de quelque famille illustre, il lui faut d'abord décider des avantages et des désavantages associés. N'hésitez pas à discuter longuement avec le narrateur. Un héritage est un bon moteur d'aventures, alors autant choisir vous-même la sauce à laquelle vous allez être mangé. La valeur du mot-clé Héritier indique le poids que prend l'héritage dans la vie du héros. Il peut changer de nature et s'adapter aux circonstances nouvelles. Par exemple, à supposer que l'héritier d'un royaume en soit devenu le souverain, il peut changer son mot-clé en Souverain légitime (royaume).

Héritier des Jrusteli

Les Érudits de l'Ambigu bâtirent le plus grand empire de l'Histoire. Leur science impie fut détruite par les dieux avec lesquels ils osaient rivaliser dans leur soif démesurée de puissance. En tant que peuple, ils disparurent. Mais ici ou là, des individus discrets parvinrent à garder le souvenir de leur héritage. Qu'ils aient survécu en ermites isolationnistes ou bien en chuchotant leurs secrets de famille au cœur de la civilisation, ils ont fait le choix de ne pas oublier.

+ Un descendant de ces faiseurs de merveilles peut tenter de retrouver les caches secrètes qui contiennent les trésors perdus des Érudits. Pour progresser dans son mot-clé, le héros doit parcourir le monde et découvrir les indices laissés par ses aïeux. Les pièges et les machines de ses ancêtres sauront peut-être reconnaître son lignage et l'épargner, et il pourra progresser petit à petit vers les savoirs interdits.

- La contrepartie, c'est le risque de se voir persécuté au moindre faux pas. Dans la plupart des contrées, les Érudits de l'Ambigu ont une si mauvaise réputation qu'une mort rapide guette celui qui s'y intéresse de trop près. De plus, des gardiens magiques datant de l'Âge Impérial veillent sur le repos éternel des blasphémateurs jrusteli.

Auteur : Cyril Pasteau
Illustration tirée de Glorantha © Multisim

Repose sans paix (2/2)

Voici donc la suite du scénario commencé dans le Backstab 31 par l'ami Geof. Il est destiné à un groupe d'aventuriers de niveau 3 à 6, prêts à en découdre avec les forces du mal. Il n'est pas impossible que la première partie ait été un peu mouvementée. Aussi, modulez la difficulté de cette suite en fonction de l'état de santé de votre groupe. Avec un minimum d'aménagement, il est possible de jouer ce scénario de manière indépendante.

Synopsis

Les aventuriers vont découvrir ce que cachent les mines de la vallée de Lumesombre et courir au village voisin pour prévenir les autorités... complices. Il va donc falloir se débrouiller seul pour arrêter les manigances des autochtones et extirper le mal à sa racine.

Petit rappel des faits

Kamenol Sarul engage les aventuriers pour qu'ils enquêtent sur la disparition d'un groupe de mercenaires convoyant une pierre précieuse pour son compte. Une certaine Ishandra Selanka était à la tête de la troupe, mais rien ne laisse penser qu'elle a pu trahir son employeur. Après une courte enquête, les personnages arrivent dans la vallée encaissée de Lumesombre. Cette dernière est entourée de murailles mais surtout plongée dans une nuit perpétuelle. Impossible d'y entrer ou sortir sans passer des portes fortifiées. Et pour cause, Lumesombre cache dans sa terre des mines de pierres précieuses importantes. Dans la ville éponyme, ils apprennent que des ogres peuvent être à l'origine des disparitions, ce qui est une fausse piste en béton (sacré Geof !). Au contraire, les ogres cherchent plutôt la paix et l'isolement. Ils ont d'ailleurs noté un changement dans les habitudes des autochtones. Avant, ils fréquentaient un temple en ruine, alors qu'ils l'évitent mais depuis quelques jours. Une investigation des lieux permet de découvrir les restes de l'équipe de mercenaires, zombifiés par une substance noire et goudronneuse. Ishandra Selanka, devenue maléfique, est toujours à leur tête et a pris le contrôle du temple. Une bataille s'engage et les aventuriers nettoient le temple de sa vermine. Comment les disparus sont-ils devenus des morts-vivants ? Pourquoi ? Et puis, c'est quoi ce temple dédié à la nécromancie d'abord ? C'est ce que nous allons voir ici.

C'est votre dernier choix ?

Une fois tous les morts-vivants éradiqués, les aventuriers peuvent se mettre en recherche de la pierre du marchand. La fouille va s'avérer vaine puisque les cadavres ont été dépouillés de tous leurs objets de valeur. D'ailleurs, en les examinant il est possible de remarquer que le liquide noir trouvé dans le temple suinte des blessures de certains d'entre eux (et d'Ishandra en particulier). Tous les corps ont la même blessure au cœur (ils ont été tués après avoir été drogués, mais seule Ishandra avait survécu, la lame assassine ayant été déviée par une cote). Ils portent tous des traces aux poignets, mais encore une fois Ishandra se singularise par la profondeur plus importante des ses marques (contrairement aux autres elle s'est débattue, avant de mourir, noyée par le liquide noir. Les aventuriers peuvent choisir de brûler les corps ce qui n'est pas totalement stupide. En effet, dès qu'ils auront le dos tourné, Ishandra se relèvera pour prendre la fuite. Cette fois, elle sera bien contrôlée par le liquide noir et fera partie des adversaires à terrasser à un moment ou à un autre du scénario.
Continuer la fouille du temple est une bonne idée. On trouvera du matériel de nécromancie utilisé depuis peu de temps mais en désordre (comme s'il y avait eu un combat). Il y a aussi un trousseau de clefs, dont une est ornée d'un petit cœur coupé en deux. Si les personnages ont fait les auberges de Lumesombre, ils reconnaîtront le symbole d'une maison de passe pour riches marchands. Du sang séché sortant par l'arrière du temple montre que quelqu'un a réussi à fuir. En suivant les traces, il est possible de trouver un tunnel qui s'enfonce loin dans la montagne. Il mène aux mines. La flaque de goudron noir ne bouge pas (*Cf.* : "L'histoire en quelques mots"). Une petite chaîne en argent en émerge, mais l'opacité du liquide empêche de voir à qui elle est reliée. Si on tire dessus (mais si, ils vont le faire !), on en extrait un symbole sacré. Un jet de connaissance des mystères ou des religions réussi permet de comprendre qu'il s'agit d'un symbole de protection très ancien (d'une religion oubliée). Le liquide frémit, émet quelques bulles puis disparaît, comme si le symbole en question n'était qu'un bouchon. En quelques secondes, il ne reste plus qu'un trou béant, donnant sur un tunnel qui part dans la même direction que celui trouvé à l'extérieur. Si les joueurs décident de ne pas tirer sur la chaîne ou replacent immédiatement le symbole, cela n'a pas d'importance : la substance avait déjà commencé à ronger le symbole pour lui enlever tout pouvoir. Le répit des aventuriers ne sera que plus long.

Élémentaire !

Comme il n'y a rien d'autre à trouver dans le temple, plusieurs possibilités s'offrent à nos vaillants aventuriers.
Dans l'ordre des actions les plus stupides, il y a la possibilité de descendre dans le tunnel creusé par le liquide noir. Bon. Vous avez déjà joué à *L'Appel de Cthulhu* ? Non ? Alors laissez-les descendre dans le trou, courbés et éclairés à la torche. Puis, lorsqu'ils ont bien avancé, faites remarquer sournoisement que le liquide qui suinte de plus en plus des murs est un peu plus acide à chaque nouveau pas (un peu comme du suc gastrique). Et puis, faites tout simplement remonter le liquide d'un coup à grand renfort de bruits aqueux. Il y a fort à parier que les personnages ressortent en courant du trou, la peur au ventre. À présent vous savez jouer à *Cthulhu* (sauf qu'à *Cthulhu* vous en auriez tué deux pour la forme).
Un chouia moins stupide, la descente dans les mines par le second tunnel. C'est dangereux car Jorn a piégé le passage pour couvrir sa fuite. Suivant l'état et la résistance de votre groupe, variez les pièges (il n'en a placé que deux, pas plus). Une fois le comité d'accueil passé, on descend pendant très longtemps dans les tréfonds de la montagne pour enfin arriver à la mine. Mieux, on arrive dans l'échangeur central de la mine, c'est-à-dire une grande pièce ronde, creusée sur plusieurs étages, dont le centre est occupé par une mare remplie du fameux liquide (bouillonnant de rage contre le nécromant qui se planque). Les aventuriers arrivent par le sommet, ce qui leur permet d'observer l'ensemble de la scène sans être vus. Par contre, il leur faudra beaucoup de talent pour descendre sans être découverts. Des braseros et des torches donnent un aspect infernal à la scène. En effet, des morts-vivants poussent des chariots et ramènent les roches dans un grand concasseur (à utiliser en cas de combat épique) alors qu'un garde, humain, trie les déchets, aidé par deux zombies plus débrouillards que les autres. Ces esclaves très spéciaux portent tous les restes de vêtements de voyage et les mêmes stigmates que les cadavres trouvés dans le temple (il y a des hommes, des femmes et des enfants de toutes races). De plus petits chariots remplis de roches de valeur repartent vers une autre pièce, probablement située à l'entrée de la mine. À la moindre alerte, les morts-vivants arrêtent le travail et prennent en chasse les intrus. Rien que dans la salle, il y en a une petite trentaine. Ils limitent leur traque à l'intérieur de la mine.

Mais que fait la police ?

La dernière option, pas plus pertinente que les autres, consiste à retourner en ville pour prévenir Rolond Hemerald, le bourgmestre actuel et le représentant de la loi à Lumesombre. Si les aventuriers ont fait un peu de grabuge pendant leur enquête, c'est à lui et à ses hommes qu'ils ont eu affaire. Il a tout de l'homme de loi, juste et droit (ce qui n'est pas faux dans un sens). Le problème, c'est qu'il ne peut permettre de menacer la sécurité de sa ville en laissant des fouineurs mettre à jour les méthodes peu charitables de recrutement des mineurs. Même si les personnages ne viennent pas directement le voir et cherchent à se renseigner à propos des propriétaires de la mine, cela arrivera immanquablement à ses petites oreilles.

Comme toute la population est complice, les aventuriers vont se faire mener par le bout du nez. Voici quelques exemples de fausses pistes, que vous pouvez leur mettre entre les jambes :

- "La mine ? Elle appartient à ce type, là-bas." En fait, le but est de faire tomber les personnages dans un traquenard au coin

d'une rue sombre.- "La mine ? Les propriétaires y vivent. Les soldats qui en descendent ne sont pas très causants mais ils vendent à bon prix. Si vous voulez en savoir plus, il faut monter là-haut." Même chose mais en plus subtil : les locaux veulent se débarrasser des personnages mais hors de la ville. Dans la mine, ce serait l'idéal, puisqu'à terme ils seront transformés en zombies.
- "Je connais un moyen de se rendre à la mine en passant par le temple." Toujours la même ruse. Le but étant de ne pas louper son coup et d'être discret.

Ensuite, il y a d'autres moyens de se débarrasser des gêneurs, "officiellement" :

- Un marchand va tomber sur la lame d'un personnage. En fait, il était déjà mort, mais peu importe, la milice se met à la recherche de l'assassin et des complices. Les avis de recherche vont fleurir et les têtes des personnages vont être mises à prix.
- Un émissaire est envoyé chez Kamenol Sarul pour lui annoncer que les personnages ont bien retrouvé le premier groupe et la gemme, mais qu'au lieu de les aider ils les ont massacrés et sont partis avec la pierre. Le marchand, furieux, fera envoyer des assassins professionnels pour que justice soit faite. Pour achever de le convaincre, le bourgmestre lui fera envoyer une pierre en guise de dédommagement.
- Des mercenaires de passage (leur nombre variant suivant la force des personnages) apprennent qu'un groupe d'aventuriers (les PJ) cherchent à les prendre en embuscade à la sortie de la ville. Le bourgmestre est à l'origine de la rumeur et cherche à affaiblir les deux groupes avant que la milice n'arrive et ne massacre les survivants.

Bref, vous pouvez inventer d'autres ruses et quiproquos qui, gageons-le, amuseront beaucoup vos joueurs. Le tout c'est qu'au final, ils réalisent que les maîtres de la mine ne sont pas des éléments isolés mais que toute la ville est complice de ces agissements monstrueux. Ils réaliseront alors qu'ils sont bloqués dans une vallée entourée de murailles, recherchés par tout le monde et peut-être dans un état de santé précaire.

Et pourtant...

Et pourtant, la situation n'est pas totalement désespérée. En effet, il y a une piste à suivre : le cœur fendu accroché à la clef. En se renseignant, on peut apprendre qu'il s'agit du symbole d'une maison de passe de luxe (les diamantaires peuvent se payer des services coûteux). En l'occurrence, posséder une telle clef indique qu'on est locataire à vie d'un salon particulier. C'est le cas du nécromant Jorn dont les loisirs sont payés par la ville. La maison de passe répond au nom très original du Cœur Fendu. Elle est tenue par une dame Efle, Selia, en ville depuis trop peu de temps (une dizaine d'années) pour avoir été mise au courant de ce qui se passe à la mine. Si c'est le cas, elle jouera les horrifiée (ce qui n'est pas faux), mais dénoncera aussitôt les personnages au bourgmestre, en échange d'un pourcentage sur les recettes de la mine. Pour accéder au salon de Jorn, il n'est pas besoin de demander une autorisation. Une petite porte à l'arrière de ce bâtiment de plusieurs étages, et ne s'ouvrant qu'avec cette clef permet d'éviter de passer par la grande salle. Il s'agit d'un salon recouvert de velours épais, rouges et noirs. Le nécromant a fait décorer l'endroit à ses goûts puisque des chaînes pendent des poutres et divers instruments laissent à penser que ses visites ne doivent pas être du goût des régulières qui travaillent ici. Sur place, il est possible de retrouver le grimoire où le nécromant note tous les avancements de ses travaux. Le livre est fermé par une serrure et suivant votre humeur, vous pouvez la piéger. Sinon, l'une des clefs du trousseau correspond au fer-

L'histoire en quelques mots

Lumesombre cache un terrible secret. Si les riches marchands peuvent y voyager en toute sécurité, il n'en va pas de même pour les petites caravanes, les voyageurs esseulés ou les troupes comme celle de la pauvre Ishandra. En effet, les autochtones ont la fâcheuse tendance de faire disparaître leurs visiteurs pour les transformer en zombies et les faire travailler dans les mines. Tout a commencé lorsque les mineurs ont découvert une excavation naturelle où attendait la flaque de liquide noir depuis des siècles. Cette incarnation du mal se réveilla au contact de la vie et sortit de son lit pour absorber tous les mineurs et les transformer en zombies. Elle se nourrit de leur vie et les considère ensuite comme autant d'instruments (techniquement elle pourrait s'en passer, mais elle préfère passer par eux pour combattre ou travailler). Les habitants de Lumesombre étaient désespérés (non pas pour les mineurs qui n'étaient pour beaucoup que des esclaves, mais pour leurs richesses) et le bourgmestre de l'époque envoya quelques aventuriers se faire écharper avant de tenter une négociation. Il fit appel à un nécromant adepte de Nérull (Rân Jorn) qui entra en communication avec l'entité. Ils trouvèrent un accord assez rapidement, qui contenta le bourgmestre, la chose mais aussi le nécromant. Les autochtones devraient fournir un certain nombre de victimes par année à Jorn qui les sacrifierait selon ses méthodes - en utilisant le liquide noir qui leur drainerait la vie et les transformerait en zombies attachés à la mine. Ainsi, il y aurait de la nourriture pour la chose, des mineurs gratuits pour le bourgmestre et du matériel pour l'affreux sorcier. Ce dernier s'installa dans les ruines d'un temple qu'il convertit à Nérull, et fit creuser des tunnels pour relier les mines au temple. La créature put alors faire la jonction entre les deux lieux. Le premier tunnel est pour le liquide (donc toujours bouché) alors que le second (dissimulé à l'extérieur du temple) est destiné aux zombies et au nécromant.
Cette alliance dure depuis de longues années et tous les habitants de Lumesombre (sauf les enfants et les étrangers) savent qu'il se passe des horreurs dans le temple. Deux évènements ont tout de même changé le cours des choses. Le premier est que Jorn soupçonne la chose de cacher sa véritable taille. Il pense que lorsqu'elle aura assez de puissance, elle envahira toute la vallée. En fait, il a découvert que la nuit permanente qui couvre Lumesombre est directement lié à la présence du liquide. Jorn a donc fait quelques recherches pour trouver le point faible de ce curieux allié. Il a créé une décoction qui a la capacité de dissoudre le liquide (un solvant, en fait). Il en avait quelques réserves qu'il cachait dans son laboratoire en ville (loin de la bête). Il découvrit aussi que si la créature ténébreuse n'avait pas quitté sa cache pendant des siècles, c'est qu'elle avait été endormie là grâce à des symboles d'un autre âge. Le second évènement fut l'échec de la zombification d'Ishandra et le combat dans le temple qui s'ensuivit. Jorn crut que le liquide noir était responsable du comportement de la mercenaire et qu'il avait deviné ses craintes. Il se précipita donc dans les mines, non sans avoir déposé quelques symboles sacrés qui paralysèrent la chose. À présent, il est dans les mines, blessé mais protégé dans une cachette connue de lui seul.
Les aventuriers doivent donc comprendre ce qui se passe dans la vallée, éventuellement retrouver le nécromant et retourner en ville pour récupérer d'autres symboles et le solvant, qui mettront hors d'état de nuire la chose d'un autre temps.

moir. Dans l'ouvrage, il est possible de trouver tous les travaux du nécromant, de sa conversion du temple, à la fabrication des gouttières pour le liquide noir, jusqu'aux récentes recherches sur le moyen de contrer ce dernier. Il y a aussi sa comptabilité et, selon l'avancement de votre scénario au moment de la découverte du livre, vous pouvez y ajouter les noms de ses employeurs. Ce bouquin est une véritable bombe car si les nations voisines apprennent comment les mines fonctionnent, cela leur donnera une bonne raison politique pour fondre sur Lumesombre au nom du bon droit. De plus, il contient les renseignements concernant l'entité liquide et ses projets possibles.
Par contre, il n'y a rien d'autre dans la pièce. Différents cordons permettent d'appeler des servantes ou des prostitué(es). Si on en dérange une, elle sera tellement soulagée de ne pas avoir affaire à Jorn, qu'elle parlera immédiatement et laissera un peu de temps aux personnages avant de donner l'alerte.
Le nécromant n'a pas été vu en ville depuis plusieurs jours et quand deux soldats sont montés au temple où il semble avoir ses habitudes (elle ignore tout des activités de Jorn) mais ne sont pas revenus. Depuis, personne n'y va plus. De même, on évite à présent son laboratoire en ville car il s'en dégage une odeur acide suffocante. En fait, c'est le solvant capable d'agresser le liquide noir.

Dingue ça...

Dans Lumesombre, les maisons sont assez coquettes, les plus grandes faisant trois étages. Une seule est vraiment lugubre. Un peu excentrée, c'est la demeure du nécromant. Il a récupéré la chapelle affiliée au temple qu'il a corrompu pour en faire sa demeure. Du coup, quand on passe le mur d'enceinte haut de trois mètres et hérissé de pieux, on a l'impression de profaner un cimetière. Paradoxalement, c'est le seul lieu en ville qui soit un refuge sûr. Aucun autochtone ne voudra pénétrer dans le domaine de Jorn.
Les réserves du solvant qu'il a fabriqué contre le liquide noir sont dans l'ancienne crypte. Il faut donc traverser toute la chapelle et ses dangers avant d'y accéder. L'ensemble de l'habitation est luxueux car le nécromant a su tirer beaucoup d'argent des riches diamantaires. Reportez-vous au plan.
À l'extérieur, il y a des tombes ainsi qu'un léger brouillard permanent. Le tout éclairé par une lune gibeuse, voilà qui devrait rassurer nos héros. Il n'y a rien à craindre lorsqu'on rentre dans le domaine. Par contre, les dix squelettes qui sortent de terre aussitôt ont pour ordre de ne laisser sortir personne. Il faudra donc compter avec eux pour aménager une fuite éventuelle (voir page 8 de l'annexe au *Guide du Joueur* pour les squelettes, ou page 165 du *Monster Manual*). Ils sont armés d'épées normales.

Le rez-de-chaussée

Il est composé de trois pièces : la salle principale qui sert à recevoir des invités et qui est meublée d'une grande table noire. C'est la plus soft des pièces au niveau de la décoration. Même si elle est sombre, elle reste vivable. Toutes les autres pièces sont décorées de cages, de chaînes, de crochets, de cordes de chanvre, etc. Jorn est nécromant, croyant et pratiquant.

La cuisine. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, la nourriture est parfaitement comestible. Par contre la Ghast qui la surveille, elle, n'est pas commode (*Monster Manual* page 97). Elle est liée au maître des lieux, mais s'il est mort elle prendra ses jambes à son cou.

La chambre. Jorn préfère passer ses soirées au Cœur Fendu. Sa chambre n'a donc pas été utilisée depuis longtemps. La décoration est assez... spéciale. Cette pièce n'a d'intérêt que parce qu'elle mène à l'étage inférieur. Il faut crocheter la porte renforcée pour passer.

Le laboratoire

Le nécromant se fait aider de deux Ghasts, liées à lui comme celle de la cuisine. À la différence de cette dernière, ces deux-là ne peuvent sortir du sous-sol. Elles attaqueront le premier aventurier qui descendra les escaliers et tenteront ensuite de se frayer un chemin pour prendre la fuite.
L'ancienne crypte (dont les effigies ont été souillées ou détruites) est divisée en trois pièces dont une seule est fermée par une porte (la geôle).
Le laboratoire, c'est-à-dire la pièce centrale, est un mélange entre un bloc opératoire et une salle sacrificielle. Eclairé magiquement, c'est un fatras de tous les diables. Jorn s'est amusé à réveiller des parties de cadavre qu'il a assemblées en petits golems inutiles. Ces pauvres créatures ne sont que des automates pitoyables qui répètent inlassablement les mêmes gestes ou émettent les mêmes bruits (imaginez le laboratoire de JF Sebastian dans *Blade Runner*, mais par un nécromant au lieu d'un généticien). C'est parmi les bocaux de ce petit musée des horreurs que les deux Ghasts se cachent. L'une se mettra sous un tas de cadavres dans un coin alors que l'autre se placera sous l'escalier. Elles sont armées de scalpels (1d4+2) mais d'aucune arme lourde.
Ici, il est possible de retrouver la pierre tant convoitée et les affaires des mercenaires d'Ishandra. Il y a aussi quelques fioles du solvant de Jorn. Plus intéressant, un morceau de liquide noir dans un bocal n'attend que les personnages pour faire un test. Qui s'avère complètement négatif...
La réaction sera la même avec les quatre petits tonnelets que trouveront les

Le liquide noir

Description : c'est une flaque goudronneuse et grumeleuse. Son cœur se trouve enfoui profondément dans la terre, mais lorsqu'elle veut communiquer ou répondre au son de la flûte de Jorn, elle doit le mettre à découvert. C'est seulement à ce moment que la décoction du nécromant peut être utilisée (elle inflige 2d20+8 dégâts par tonnelet, sachant qu'il y en a trois et deux ou trois fioles dans le laboratoire). Sinon, elle est immunisée au feu, au froid, aux armes (magiques ou non) et à toute forme de magie. Si elle contrôle les zombies, ce n'est pas une entité morte-vivante. Sous sa forme vulnérable, elle ressemble à une fleur de tentacules.

Dés de vie : 60d10+40
Initiative : -9 si elle se découvre. Sinon elle n'est rien d'autre qu'une flaque un peu acide.
Vitesse de déplacement : 12 m/seconde
CA : 1
Attaques : Si elle se découvre, 1d10 tentacules noires qui attrapent et emportent leur victime pour les noyer.
Dégâts : utilisez les règles de combat à mains nues et de noyade (page 85 du *Dungeon Master Guide*).
Espace occupé : hou là... au moins ! Elle peut noyer la vallée de deux mètres de haut en trois heures si les personnages ne font rien.
Attaque spéciale : en dernier recours, elle se formera en vague pour attraper un maximum de monde avec elle et prendre la fuite.
Particularités : n'agit autrement que comme une flaque que si elle est invoquée grâce à la flûte de Jorn, ou si elle décide d'apparaître.
Caractéristiques : -
Jets de sauvegarde : immunisé à tout et au reste sauf au solvant et encore, sur sa partie centrale.
Climat/terrain : sous-terre. Ne supporte pas le soleil
Organisation sociale : unique ?
Facteur de puissance : 20
Trésor : une mine de diamants, ça vous ira ?
Alignement : chaotique mauvais à tendance pas cool

aventuriers dans la réserve. Cela n'altère pas du tout le morceau de créature.
L'explication se trouve derrière la porte fermée à clef, là où attend un elfe amputé de ses deux jambes suite à une opération forcée de Jorn. Le pauvre n'a pas été choisi par le nécromant pour finir dans les mines mais, pour être un sujet d'expérience. Il a les paupières cousues, il lui manque plusieurs doigts et son ventre ne tient que par quelques coutures rapides. Malgré son état de santé, l'elfe peut encore parler et raconter sa capture et son calvaire. Jorn lui parlait beaucoup en le torturant (sachant qu'il ne sortirait jamais de la crypte vivant). L'elfe accepte de dire ce qu'il sait en échange de deux choses : qu'on l'achève et qu'on lui promette la mort de Jorn à court terme. En fait, le solvant n'est efficace que sur la partie centrale du liquide, son cœur. Il faut donc attirer son attention, l'obliger à se montrer pour lui lancer le liquide et le tuer. C'est le cas lorsque la substance lance un sort (mais compte tenu de sa puissance ce n'est pas la bonne méthode) et lorsqu'on l'appelle. Or, Jorn possède une petite flûte qui l'oblige à répondre à une convocation. L'elfe sait que le nécromant a tenté de rentrer en contact avec ses Ghasts il y a peu de temps, pour qu'elles viennent le chercher, mais elles ont traîné la patte. Il l'a entendu dire qu'il s'était réfugié dans la section abandonnée de la mine et qu'il ne pouvait sortir à cause des morts-vivants. Il n'en sait pas plus.
La dernière pièce, celle qui est séparée du reste par un long couloir qui descend, fait office de charnier. Ici attendent six zombies qui ne réagissent que si quelqu'un pénètre dans le couloir.

De l'action !

Il ne vous reste plus qu'à préparer la scène finale de votre scénario. Les aventuriers doivent descendre dans les mines en tapant du mort-vivant, retrouver le nécromant dans la partie abandonnée, attirer la bestiole noire et balancer les tonnelets (en brandissant des symboles sacrés si vous considérez qu'ils ont besoin d'un coup de main). C'est un peu la seule solution pour résoudre cette histoire. En effet, en ville ils seront pourchassés, il est impossible de sortir de la vallée et, surtout, vous pouvez ajouter un "compte à rebours" supplémentaire. Suite à un malentendu, le nécromant pense que les villageois et le liquide se sont entendus pour l'éliminer (ce qui explique à ses yeux la rébellion d'Ishandra). Le liquide pense que le nécromant a voulu le doubler et l'a piégé grâce au symbole magique et les villageois n'y comprennent rien. Donc si les aventuriers se contentent d'attendre, il peut se passer deux choses. Jorn reprend du poil de la bête et le contrôle des zombies. Ces derniers sortent en masse (ils sont une centaine) des mines et massacrent tout sur leur passage. Le nécromant termine, digéré par le blob goudronneux et les mines s'écroulent. Fin de la prospérité et de la bonne réputation de la région.
Seconde possibilité, le liquide absorbe le nécromant, prend son contrôle et envoie ses zombies chasser l'humain. En effet, Jorn avait vu juste, il ne manque qu'un peu de puissance au blob pour noyer la vallée dans un flot de lave noire et manger tout le monde !
Ces deux solutions sont assez radicales, mais elles ont le mérite d'être visuelles...
Et si vos joueurs sont un peu plus que des mollusques, offrez-leur un combat épique contre le nécromant d'abord (qui doit OBLIGATOIREMENT tomber dans la flaque ou finir dans le concasseur, c'est beaucoup plus fun) puis contre la bestiole noirâtre. Jorn n'a pas de caractéristiques, car vous pouvez virtuellement tout lui faire faire pour le rendre digne d'un méchant de cinéma. C'est un peu le seul élément comique de cette histoire alors soignez-le surtout au niveau du *roleplay*, pas des règles pendant le combat final. Le tout doit ce faire dans une mêlée indescriptible au milieu des mort-vivants...

Conclusion

Si l'aventure se termine mal... bah on y peut rien, vous aviez qu'à moduler la difficulté. Par contre, si le liquide est dissolu, l'obscurité qui couvre la vallée va disparaître d'un coup et tous les natifs de la région (complices des abominations minières) auront instantanément les yeux brûlés ! Vos héros pourront repartir avec quelques pierres brutes trouvées dans la mine (il y en a pour au moins 10000 po) et rentrer faire leur rapport : "Alors, heu, y'avait des zombies partout, heu... et des gens méchants... et heu... un vilain sorcier !!! La pierre ? Quelle pierre ?..."

Auteur : Benoît Attinost, sur une idée Geoffrey Picard
Illustrations : Thierry Masson
Plans : Bertrand Bès

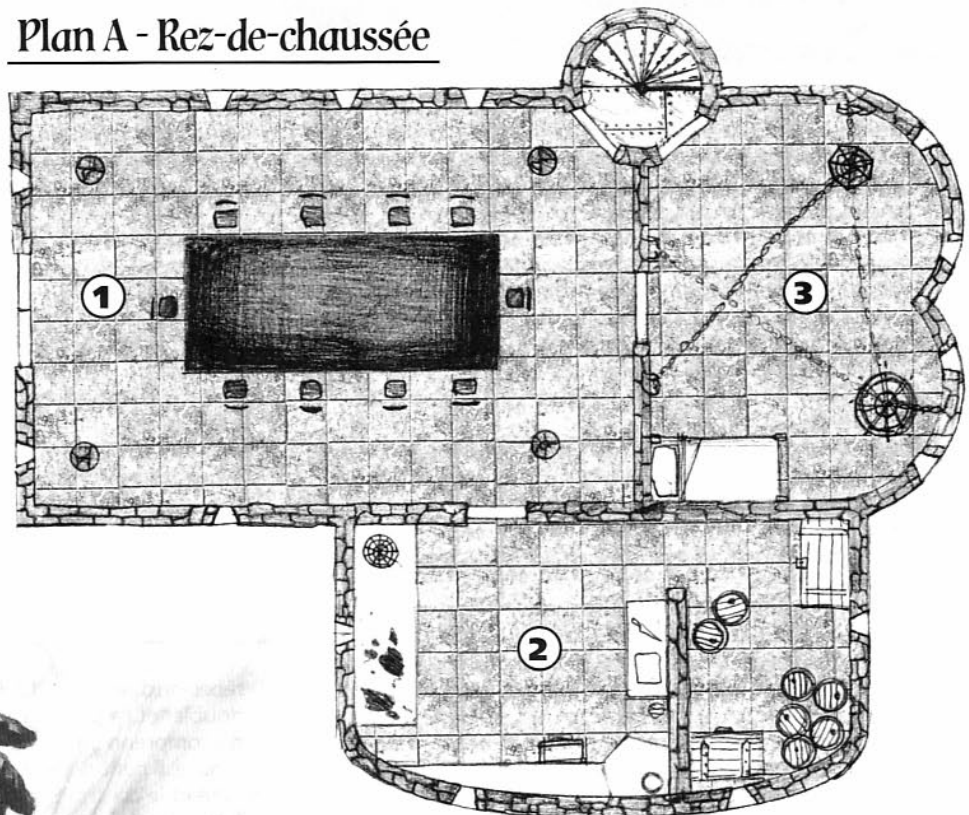
Plan A

1 - Pièce principale
2 - Cuisine
3 - Chambre

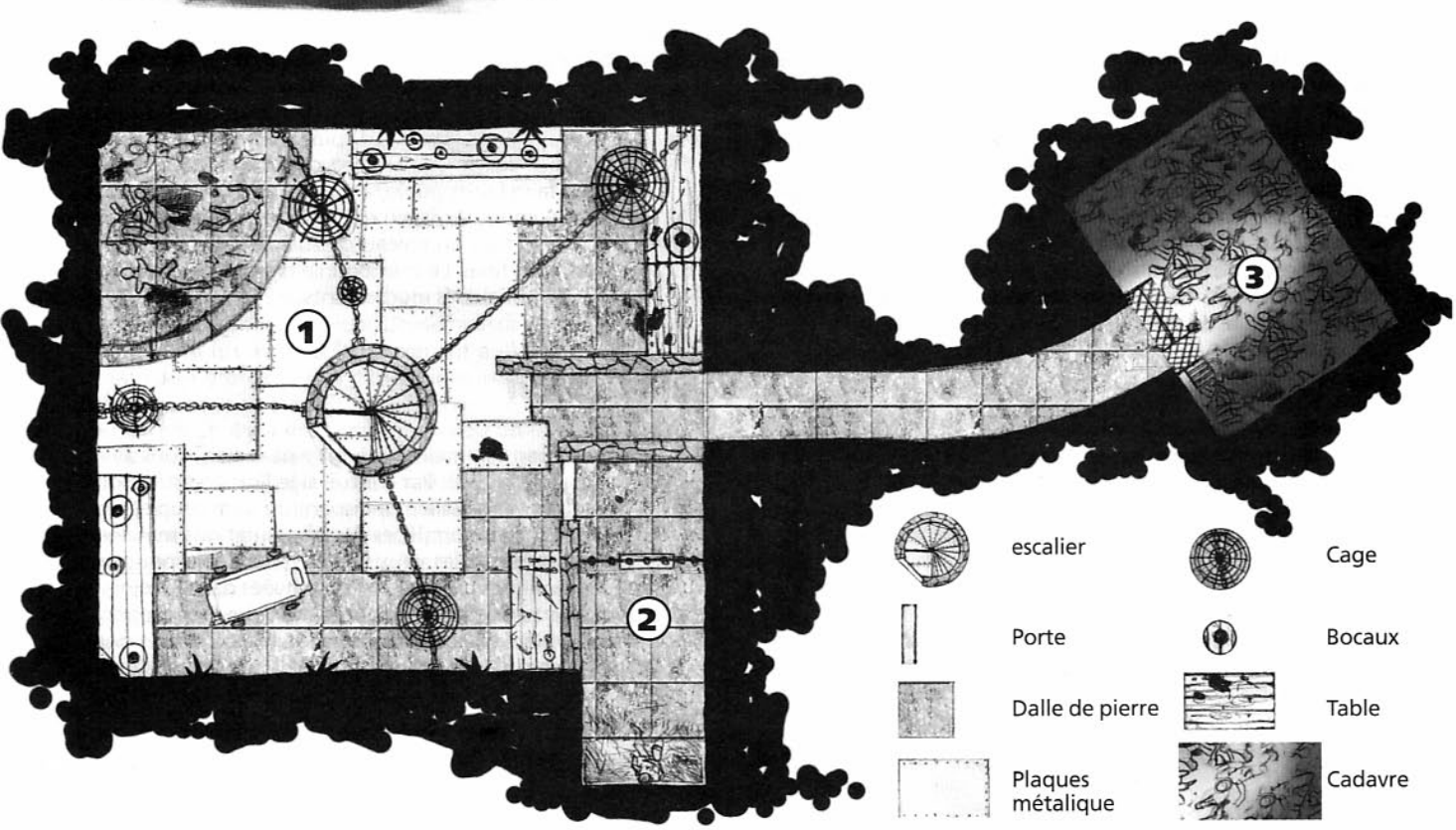
Plan B

1 - Laboratoire
2 - Geole
3 - Charnier

Plan A - Rez-de-chaussée



Plan B - Sous-sol



Au secours des corbeaux (1/2)

Une aventure pour des personnages expérimentés, d'alignement neutre ou bon. Une enquête dans une ville d'intrigants qui nécessitera tact, diplomatie et ruse. Le supplément Marienburg est indispensable.

Synopsis

Le hasard d'une rencontre va entraîner les personnages fraîchement arrivés à Marienburg dans une enquête urbaine. De leurs actions dépendra la survie d'une importante famille de marchands prête à les récompenser généreusement, du moins selon les critères marienbourgeois.

Introduction

Marienburg, le plus grand port du Vieux Continent, est une ville construite sur l'eau. Où que vous soyez, la mer n'est jamais loin. Son odeur est partout et il y a peu de rues qui soient épargnées par ce mélange d'odeurs marines et d'immondices rejetées dans les canaux. C'est la capitale des marchands. Ils sont les garants de son indépendance et de sa prospérité. Mais cette réussite a un prix. À Marienburg, les intrigues sont monnaies courantes. Entre deux spéculations, on complote pour faire tomber son concurrent. La diffamation, les escroqueries et les menaces sont le pain quotidien de tous les habitants un tant soit peu importants. C'est dans cette cité où les complots se font et se défont au rythme des alliances que les personnages débarquent. Ils ont sûrement entendu parler de Marienburg de réputation mais il est temps pour eux de goûter à sa saveur unique. Et comme leur propose le capitaine du bateau qui les a amenés jusqu'ici : "Autant commencer par vider quelques chopines locales, rien de tel pour appréhender une culture étrangère !"

Tristesse et espoir

La famille Raben était une famille marchande prospère jusqu'à l'assassinat, il y a douze ans, du couple Raben et de leur fille Anna, lors d'une embuscade organisée par des brigands pour le compte d'une famille concurrente, les Van Denbar. Depuis, c'est la grand-mère Hegna Raben qui dirige l'affaire familiale. Elle tire le principal de ses revenus d'une concession accordée par le Directorat. Cette dernière leur permet de recevoir des taxes sur les commerces d'un quartier et de prélever un droit de passage sur une série de bacs reliant des quartiers isolés. Cette concession arrive bientôt à son terme et sans successeur, la famille Raben ne peut la renouveler.
Un espoir subsiste. Hegna a entendu parler d'une fille d'une douzaine d'années surnommée "le corbeau" à cause d'un tatouage de corbeau situé sur son épaule (tous les membres de la famille se font tatoués un corbeau - emblème de la famille, peu après leur naissance – et cette jeune femme serait sans doute une petite-fille d'Hegna). Elle fait partie d'un groupe de vagabonds appelés les Rats d'égouts. Hegna a envoyé son homme de confiance, Bors, pour enquêter. Celui-ci a découvert où la fille était cachée et pensait la ramener auprès de sa grand-mère lorsque des esclavagistes ont enlevé la plupart des Rats d'égouts, dont Anna. Après avoir repéré le repaire de ces derniers, Bors est parti en hâte prévenir Hegna. Hélas, Ygerne lui est tombée dessus avant. Avec son compagnon Yann, elle a été engagée par le doyen Van Denbar, qui a compris le but des enquêtes de Bors, et qui refuse que la concession lui échappe. Ordre a été donné au duo de tuer la fille et tous ceux qui voudraient la récupérer.

Un accueil marienburgeois

Les personnages qui ont suivi le conseil de leur capitaine, se retrouvent attablés à une table proche de celle de Bors. Celui-ci est inquiet, se sentant suivi. Quelque part dans la salle, Yann provoque une bagarre, focalisant ainsi l'attention générale vers le comptoir. Ygerne, postée à l'extérieur, décoche un carreau empoisonné sur Bors. Celui-ci s'effondre aux pieds des PJ. Dans un dernier souffle, il murmure à l'oreille de l'un d'eux : " Hegna… allez voir la vieille Raben… parlez-lui de la mouette criarde. Vous serez riches…". Après cet assassinat spectaculaire, la chahut se calme rapidement. La milice vient prendre la déposition des personnages peu après. La victime est connue dans le quartier. Il se nomme Bors et travaille pour Hegna Raben. Si les personnages ne s'y rendent pas de leur propre chef, la matriarche les fera diligemment mander dans sa demeure pour entendre leur témoignage de vive voix.

À l'écoute du récit de ses hôtes, la vieille femme restera pensive un instant, avant de leur proposer de reprendre le travail de Bors. Étant des étrangers, personne ne se méfiera d'eux. Leur but : ramener une jeune fille d'une douzaine d'années qui porte un tatouage de corbeau sur l'épaule. Elle se trouve dans le quartier Suiddok. Bors logeait au Goéland gueulard, anciennement la Mouette criarde ; Hegna invite les PJ à démarrer leur enquête à cet endroit. Pour ce qui est du salaire, en dehors des dix couronnes qu'elle leur donne immédiatement, elle promet une récompense dix fois plus importante au final. Dernière recommandation, les personnages ne doivent revenir dans sa demeure qu'en cas d'extrême urgence ou avec sa petite-fille, car les espions rôdent.

L'enquête

Nous vous proposons maintenant une description des événements et des acteurs de cette intrigue. Vous serez libres d'introduire vos propres éléments dans cette trame. Cette partie se veut le moins linéaire possible et demandera par conséquent plus de travail qu'un scénario classique.

Le Goéland gueulard/Mouette criarde

Surgof est le tenancier de cette petite auberge relativement propre. La salle commune est sale mais les trois chambres sont plus accueillantes, celle de Bors est vraiment confortable. En fait, la famille de Surgof s'est endettée auprès des Raben et sert depuis les marchands qui utilisent l'auberge comme un pied à terre dans ce quartier qui leur est étranger. Le groupe sera logé dans les combles, sous le toit. Il aura ainsi le privilège d'être réveillé par les mouettes aux premières lueurs de l'aube. En effet, les deux chambres sont occupées respectivement par un couple assez discret, Yann et Ygerne, et un vieux pêcheur qui loue à l'année.
Surgof ne sait que peu de choses sur les activités de Bors. Le dernier soir, celui-ci est rentré plein de boue et inquiet. En dehors de cela, il a fait la tournée des tavernes locales et a reçu plusieurs fois la visite d'une pute, "un joli brin de fille tilléenne. Une brunette toujours en blanc, avec un de ces parfums ! Rien qu'à renifler ça promettait le paradis !". Ses affaires sont restées intactes dans sa chambre. Ses habits maculés d'une boue rougeâtre sont sur le lit. Une panoplie complète de ratier est rangée dans un placard.

La piste des prostituées

La prostituée que Bors côtoyait se nomme Julia. Elle est en relation avec Flanery, à qui elle désigne certains clients. Bors voulait rentrer en contact avec les brigands et les Rats d'égouts par son intermédiaire. Julia est originaire de Tillé et séjourne à l'auberge " Le Bigorneau", un établissement faisant salon de thé, restaurant de fruits de mer (une des meilleure table de la ville) et auberge. Mais c'est surtout un bordel de luxe. La propriétaire de cet établissement est la tsarine, surnommée ainsi en raison de ses origines kislévites nobles (une famille décimée lors de la vague de chaos qui détruisit Praag). Elle distille un alcool de patate très apprécié dans l'enclave kislévite. Son chef du personnel est Guillemin le gnome. Un mercenaire à la retraite qui veille à la paix de ce lieu de plaisir où l'on côtoie pèle-mêle voleurs fêtant un cambriolage, riches marchands en affaire et miliciens en fin de service.
Comme partout, si les PJ se montrent désagréables, voire violents, la tsarine affirmera que "la fille de Tillé" est repartie dans son pays. S'ils se font passer pour des clients ou se montrent polis, ils pourront discuter avec la tilléenne. Julia leur expliquera que Bors cherchait des informations sur une jeune fille avec un tatouage de corbeau sur l'épaule qui traînerait dans le quartier, apparemment membre d'un groupe de mendiants vivant dans les sous-sols - des Rats d'égouts.

Elle pourra mettre les PJ en relation avec Flanery, inquiet de la disparition de "son orpheline". Julia se montrera moins bavarde si les PJ ne sont pas courtois et généreux. Il n'est pas impossible qu'elle contacte Flanery afin qu'il leur tombe dessus.

Intervenant : Flanery et ses hommes

Ils n'apprendront la disparition des Rats d'égouts qu'après quelques jours d'enquête des PJ ou après une discussion avec Julia. S'ils remarquent le manège des personnages, ils les suivront et essayeront un jour ou l'autre de rentrer en contact avec eux. Suivant le comportement des aventuriers, ce sera une discussion prudente dans une taverne sûre ou une altercation musclée au coin d'une rue. Il serait plus sage de s'en faire des alliés. Flanery n'est pas un homme idiot et même si la première rencontre n'a pas été amicale, il se montrera raisonnable le temps de retrouver Anna. Ensuite…

Intervenant : l'apothicaire

Bardrawk, un herboriste d'une trentaine d'années, passera à l'auberge de Surgof pour apporter à Bors des onguents contre les morsures de rat. Le tenancier le présentera aux PJ. L'herboriste peut leur apprendre que Bors comptait descendre dans les égouts et voulait se prémunir d'une infection.
Fausse piste : si le groupe à l'air un peu naïf, il leur dira qu'il n'a pas pu avoir la quantité d'onguent nécessaire car un de ses concurrents a organisé un cambriolage de ses réserves. Si les PJ acceptent de l'aider, il leur donnera les onguents. Cette histoire est bien évidemment montée de toutes pièces, mais l'apothicaire espère que ces bonnes poires l'aideront à mettre en difficulté son adversaire. Après une telle action, les PJ devront se montrer discrets s'ils ne veulent pas avoir maille à partir avec les Cagoules noires.

Anna

Anna a été recueillie par les brigands qui ont tué ses parents. C'est une fille de caractère qui, après s'être violemment disputée avec Flanery, le chef des brigands qui l'avait prise sous son aile, a quitté la bande. Elle a trouvé depuis une nouvelle famille, les Rats d'égouts.

La piste des égouts

Tôt ou tard, les PJ s'intéresseront aux égouts. L'accoutrement de ratier de Bors leur a peut-être mis la puce à l'oreille, à moins qu'ils n'aient rencontré l'apothicaire.
Soignez votre expédition en n'oubliant pas de décrire l'infection qui règne dans les égouts. Le groupe ne trouvera pas obligatoirement quelque chose d'intéressant dès sa première descente, surtout s'il s'embarque sur une mauvaise piste !

Les Rats d'égouts

C'est une communauté qui vit dans les égouts de Stoessel, le quartier de Suiddok. Ce sont des miséreux qui survivent de mendicité et de rapines. Leur vie est misérable, la faim ou la maladie fauchant régulièrement bon nombre d'entre eux. Ils sont réunis par un esprit communautaire très fort C'est là qu'Anna a trouvé refuge après son départ de chez les brigands. En particulier auprès de "mamie", une vieille femme estalienne. Actuellement, ils se sont retirés loin dans les égouts et se terrent dans un chenal à sec en attendant de trouver mieux.

Le repaire des Rats d'égouts

Les PJ peuvent le trouver grâce à l'aide de Flanery ou après de nombreuses heures de recherche dans le dédale puant. Après une errance qui devrait sembler interminable aux PJ, faites-les déboucher dans une série d'alcôves. Là, ils découvriront des fils accrochés aux parois, auxquels des têtes de rats sont suspendues. Des cadavres gisent au milieu de la cachette en pagaille. Si les PJ les scrutent attentivement, ils devraient facilement remarquer (bonus de + 20 au jet de Perception), qu'un des cadavres est trop bien en chair pour faire partie des occupants des lieux. Il porte un tatouage de crabe sur l'avant-bras.
Si les PJ sont accompagnés des brigands, ils pourront rencontrer les Rats d'égouts qui ont survécus. Ils seront d'abord très réticents et soupçonneux. C'est uniquement en se montrant convaincants, en proposant de sauver leurs compagnons, que les PJ pourront obtenir l'aide des rescapés. Ce seront des informateurs relativement sûrs, mais ils ne risqueront pas leur vie pour les PJ.

La piste des tatoués

Trouver des informations sur ce tatouage de crabe ne sera pas simple. C'est un tatouage assez populaire parmi les naufrageurs et les coupe-jarrets. Cependant, à force de persuasion et de piécettes, les PJ apprendront que des brutes vivant surtout du racket portent un crabe sur l'avant-bras en signe de reconnaissance. Le renseignement sera plus facile à obtenir s'ils sont en bon terme avec les Rats des égouts ou les bandits de Flanery.
Le repaire des "Tourteaux" est une vieille maison de bois construite sur un ponton. Suivant l'heure, il y a de un à trois solides gaillards à l'entrée. À l'intérieur, les hommes ne sont pas plus de six en comptant Hermud, un colosse originaire de l'Empire. En dehors de leur carrure et du nombre, ils ne sont pas très courageux ni fidèles pour un sou. En mauvaise posture, ils n'hésiteront pas avouer qu'ils ont servi de rabatteurs aux esclavagistes. Ils ignorent la localisation de la cachette de ces derniers mais soupçonnent qu'elle n'est pas directement à l'intérieur de la ville. En effet, les esclavagistes ont embarqué

Fausses pistes

Tout le monde n'est pas prêt à aider les personnages pour rien. Qui plus est des lourdauds d'étrangers ! L'un des sports nationaux étant le mensonge, les marienburgeois auront tendance à être imaginatifs dans leurs réponses. Les réactions des locaux dépendront du comportement des PJ à leur égard. Certains essayeront de leur soutirer quelques pièces, de les escroquer ou pire. Voici quelques exemples :

Les mendiants sont des experts pour soutirer de l'argent à des étrangers trop naïfs. Après moult hésitations et après avoir répété une dizaine de fois que donner une telle information le met en péril, le vagabond lâche une fausse adresse dans le quartier de Doodkanal (page 54), contre une forte somme évidemment. Une bourse trop voyante pourrait justifier une attaque dans les heures suivantes. Le mendiant n'hésitant pas à leur donner rendez-vous dans un endroit discret, une impasse par exemple. Si les PJ sont véhéments ou trop méprisants, leur informateur leur tendra une embuscade avec dix de ses congénères, ne serait-ce que pour déverser des immondices depuis les toits sur les impolis.

Les PJ sont abordés par un homme étrange emmitouflé dans un manteau sombre. Il les qualifie de débutants destinés à nourrir les poissons et leur conseille de quitter la ville. C'est un espion bretonnien qui les a pris pour des agents impériaux. L'affaire peut encore se compliquer avec l'intervention d'un véritable espion de l'Empire. Se faisant passer pour un marchand de Bögenhafen, Franz Krugelt, agent impérial, mettra les PJ en garde contre le bretonnien en ces termes : "C'est un homme fou et dangereux qui s'en prend régulièrement à des innocents. On les retrouve à chaque fois empoisonnés. Hélas, personne ne fait rien. Il est sûrement protégé par quelqu'un de puissant. Si j'étais vous, je prendrais les devants… avant que l'on retrouve votre cadavre flottant dans le canal.". Si les PJ se laissent emporter dans cette histoire, les autorités bretonniennes risquent de les considérer comme des sbires de l'Empire. Un séjour prolongé devient dangereux.

tout ce monde sur un petit bateau inadapté à la haute mer, qui a fait voile vers la sortie du port. En insistant un peu, un Tourteau précisera que le repaire ne peut pas être bien loin. Leur bateau est souvent apponté aux quais les plus proches de l'entrée du port.
Fausse piste : l'un des hommes interrogés par les PJ a assez de cran pour leur mentir. Selon lui, ce serait les Murènes - un groupe de voleurs du quartier bien plus sérieux - qui seraient les responsables de l'enlèvement (le menteur à un Charisme de 28). Si les PJ partent à la recherche de ce groupe, ils risquent d'avoir des problèmes plus importants que d'affronter quelques gros bras. Néanmoins, s'ils se montrent diplomates, cette fausse piste leur apportera des contacts et des relations dans la bande des Murènes (cambrioleurs et receleurs pour la plupart).

Yann et Ygerne

Yann est un comédien né. C'est un homme charmant, courtois et un brin moqueur. Il a réussi à charmer la terrible Ygerne. Depuis maintenant trois ans, ils opèrent en duo, travaillant pour les plus grandes familles de la ville. Après l'assassinat de Bors, Ygerne va laisser son compagnon faire son travail de filature et d'enquête. C'est un bonus et un extra pour vous. Yann peut intervenir à n'importe quel moment pour aider les PJ – afin de leur faciliter la tâche – ou leur mettre des bâtons dans les roues s'ils progressent trop vite. Avant d'arriver à la demeure Raben, une confrontation avec l'espion sera inévitable. Bien sûr, Yann préfèrera enlever Anna pendant un moment d'inattention sans affronter les PJ, mais si c'est nécessaire il attentera une action plus frontale : une embuscade menée par des dockers et des manutentionnaires en nombre lui servira de diversion. Il n'est pas nécessaire qu'il survive à cette tentative. Simplement, cela rendra Ygerne plus impitoyable que jamais et si la vengeance d'un assassin expérimenté risque de signer l'arrêt de mort de vos PJ, laissez plutôt Yann filer en boitillant.

Les esclavagistes et le final

Ils sont plus organisés et plus nombreux - une trentaine au total - que les Tourteaux. Leur commerce est beaucoup plus critiqué par le Directorat, ce qui les rend plus méfiants et prudents. De ce fait, leur repaire est à l'extérieur de la ville dans une grotte naturelle dont l'accès est protégé par des récifs. Le bateau jette l'ancre le plus près possible des côtes et le transfert des prisonniers se fait en barque à la nuit tombée. L'entrée est en partie dissimulée par une cascade, un petit cours d'eau dérivé par les esclavagistes. Dans le repaire, une trentaine de prisonniers - presque tous des Rats d'égouts - survivent dans des conditions lamentables. Ils sont enfermés dans deux grandes salles fermées par d'épaisses grilles en fer forgée. Le reste de l'espace est occupé par des barils contenant de nourriture, quelques tables à l'intention des gardes et une épave de bateau échouée près du quai. Cette dernière sert d'habitation à la douzaine d'esclavagistes qui stationnent en permanence dans le repaire. Actuellement, le reste des hommes livrent la précédente prise à Brionne, en Bretonnie. Les habitants les plus proches sont des bergers qui font paître leurs moutons sur la côte escarpée. Par la peur et par l'appât du gain, les esclavagistes obligent ces éleveurs à les renseigner sur d'éventuels visiteurs et à égarer les fouineurs. À la moindre occasion raisonnable, les bergers les trahiront. Aux PJ de se montrer assez déterminés pour les convaincre de parler.
En longeant discrètement la côte avec une petite embarcation, les PJ ont une chance de ne pas se faire repérer. Les esclavagistes jettent de temps en temps des coups d'œil à l'extérieur, mais si les PJ se mon-

trent prudents, ils devraient découvrir l'entrée de la grotte derrière la cascade sans donner l'alerte. Par les sentiers côtiers, ils tomberont presque obligatoirement sur le cours d'eau et ses rives pleines de la même boue rouge que celle qui maculait les vêtements de Bors. En suivant son cours, ils arriveront au pied de la cascade. La rivière détournée a provoqué des effondrements de terrain ; l'un d'entre eux débouche sur le repaire par un boyau souterrain - en prêtant l'oreille, on entend parfois les plaintes des prisonniers. Vu les effectifs des esclavagistes sur place, la discrétion sera la méthode payante. La cachette troglodyte est très mal éclairée (surtout du côté des cellules) et les tours de garde sont presque inexistants du fait de l'état de fatigue des esclaves. Arriver jusqu'aux geôles ne sera pas un problème (bonus au déplacement rural) mais sortir une trentaine de prisonniers ne tenant pas tous sur leurs jambes à la barbe de leur geôliers sera un exploit ! Le compromis serait d'éliminer les gardes un par un et de bénéficier de l'effet de surprise (et si les PJ mettent le feu à l'épave ?). Si Flanery participe au sauvetage, ce sera un jeu d'enfant. Dans ce cas, vous pouvez corser les choses en faisant revenir inopinément les esclavagistes partis livrer la dernière cargaison à Brionne. C'est la seule scène vraiment épique de cette aventure alors n'hésitez pas à décrire la foule des prisonniers qui fuient, les cris, ceux qui tombent ou qu'il faut porter. Les Rats d'égouts sont solidaires, ils n'abandonneront pas les plus lents. Sans Flanery pour identifier directement "le corbeau", les PJ seront obligés de sauver tout le monde. Et même s'ils ont Anna en leur possession, elle refusera de partir sans ses amis. Il faudra alors l'assommer ou lui promettre de revenir avec des renforts (test de Charisme) si les PJ ne se sentent pas l'âme de héros.

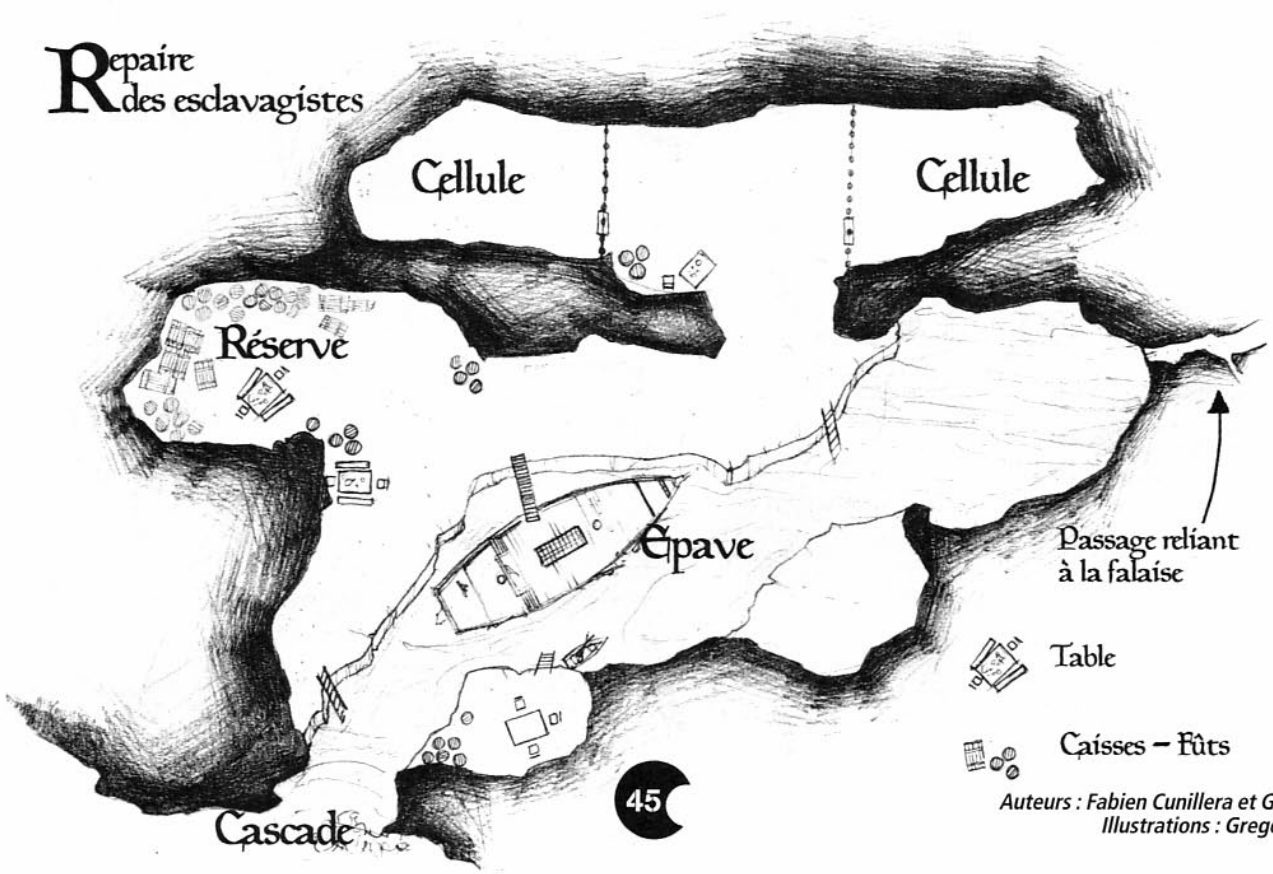
Conclusion et bilan

Une fois Anna sauvée, tous les problèmes ne sont pas résolus : la jeune fille refuse d'aller voir sa soi-disant grand-mère et d'abandonner les Rats d'égouts ; Flanery s'il est présent, prendra sa défense - arme au poing si nécessaire ; Yann peut trouver le moment opportun pour intervenir - alors que tout le monde est fatigué voire blessé.

Fiche technique

Pour les archétypes, *Cf. Marienburg* page 152-153.
Pour les gros bras : archétype du Docker, pour les esclavagistes celui du Contrebandier,
Pour les Tourteaux : archétype du Matelot (+1 en F et E pour Hermud), pour les brigands et le groupe des Murènes *Cf.* l'archétype du Voleur - Flanery est devenu Hors-la-loi après être passé par Voleur.
Pour Yann adaptez la fiche de Hong Fu Chu, page 128, pour Ygerne adaptez la fiche de Bonifatius page 89 (ajoutez Poison). Enfin, pour Franz Krugelt c'est un Espion ayant été Marchand (entre autres).

Bref, les PJ ont des détails à régler avant de pouvoir encaisser leur récompense auprès de la vieille Hegna Raben. Elle leur remet une caissette pour un montant de douze couronnes par personne. Dans les jours qui suivent, alors qu'ils se prélassent dans la suite d'un petit hôtel cossu au frais de leur employeur (le lieu appartient aux Raben), des miliciens en arme font irruption dans leur chambre. Ils sont en nombre suffisant pour dissuader les PJ de toutes actions violentes. Ces derniers sont accusés d'utiliser des produits de luxe de contrebande : les savons et les essences qui parfument leurs bains ! Ils ont le choix entre deux mois de prison et une amende d'un montant presque équivalent à leur récompense (laisser leur deux ou trois couronnes par personnes). S'ils retournent voir la vieille Raben, à l'origine de l'escroquerie, elle leur dira qu'ils devraient être heureux d'avoir reçu une leçon qui, somme toute, ne leur a pas coûter un sou.
À la fin de cette première aventure, faites le bilan. Les PJ se sont-ils fait des ennemis (tenaces ou momentanés) ? Ont-ils su tisser des liens avec d'autres et entretiendront-ils ces amitiés ? Se sont-ils parfois montrés particulièrement ridicules en public, au point de passer définitivement pour des comiques ? Dans ce cas, ils ne pourront pas trouver de travail auprès de certaines personnes, d'un autre côté, on les sous-estimera. Bref, posez-vous les questions essentielles qui détermineront en partie le ton de leurs prochaines aventures à Marienburg qui, sans nul doute, ne tarderont pas !



Auteurs : Fabien Cunillera et Gaël Oizel
Illustrations : Gregory Geng

Magick Barbecue

C'est l'été, vous n'avez pas envie de passer votre soirée à manger des pizzas froides et boire du coca chaud tout en essayant de comprendre ce que le type planqué derrière son bout de carton articule ? Organisez une petite sauterie avec quelques amis ! Les uns apportent les saucisses, les autres la boisson, et vous, le jeu pour l'apéritif.

Un magick Barbecue, un !

Voici un exemple de jeu complet pour douze participants (quatre équipes de trois), soit douze fiches à distribuer (aléatoirement si vous le désirez) après avoir expliqué le principe. Comptez trois quarts d'heure à une heure de jeu pour un déroulement normal.

PROFESSEUR :

TIC :

LES SORTS

Comment lancer un sort ? Simple ! Suivez les instructions ci-dessous et aussitôt votre victime prise au piège, indiquez-lui discrètement sa pénalité. Elle peut subir les effets de plusieurs sorts en même temps.

SORT N°1 : _____

PÉNALITÉ : _____

SORT N°2 : _____

PÉNALITÉ : _____

SORT N°3 : _____

PÉNALITÉ : _____

SORT FINAL : une fois les trois sorts lancés, retrouvez (si ce n'est pas déjà fait) vos deux alliés et lancez le sort suivant, en le prononçant de concert :

_____

_____

LA PREMIÈRE ÉQUIPE À AVOIR LANCÉ CE SORT A GAGNÉ !

SCÉNARIO

Ce soir a lieu le bal de la promotion de votre école de magie. Tous les étudiants fêtent les résultats de leurs examens. Mais plus important, ils cherchent à prouver que leur professeur particulier a été le meilleur de l'année et qu'ils en sont les dignes élèves. Pour cela, ils vont tenter de faire preuve de leur supériorité pendant une petite joute amicale.
Vous êtes l'un de ses élèves et vous savez que dans la pièce se trouvent deux autres compères qui ont eu le même professeur que vous, mais que vous ne connaissez pas.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de lancer les trois sortilèges suivant aux étudiants en magie présents dans la salle (seulement ceux qui participent au jeu) et de retrouver vos deux alliés qui ont le même tic que vous. Attention, vous ne pouvez pas lancer un sort sur l'un vos alliés déclarés, prononcer le nom de votre professeur, rester silencieux dans votre coin, et lancer vos sorts sur vous-même. Toutes les alliances sont possibles, tous les traquenards sont permis. Bonne chasse !

MAGICK BARBECUE©

Mais qu'est-ce donc que ce Magick Barbecue ?

Ni vraiment une *murder-party*, pas tout à fait un *Killer* et encore moins un GN. C'est un petit jeu de société d'une demi-heure à une heure (suivant le nombre de joueurs) pouvant aller de douze à trente participants. Il ne nécessite que de la parole et de l'astuce.
Il vous demandera un minimum de travail et comme nous sommes très gentils vous pourrez obtenir des fiches vierges mises en forme sous Word sur simple demande en maillant à backstab-mag@wanadoo.fr ainsi que les textes par équipe (pour quinze équipes). Sinon, vérifiez bien que vos invités soient un minimum réceptifs aux activités ludiques. Ne forcez la main à personne. Participe qui veut. Idéalement, préférez le faire en début de soirée, car il est toujours plus sympa de parler un verre à la main.

Enfin, expliquez bien à tout le monde les règles du jeu, le début et la fin. Vous, vous ne pourrez pas jouer. Soyez présent pour expliquer, clarifier, arbitrer le jeu, mais pas plus. Si tout se passe bien, nourrissez-vous des applaudissements de vos invités en extase.

Le principe du jeu (pour l'organisateur)

L'histoire est simple.

C'est l'été et les différents élèves d'une académie de magie se rassemblent pour savoir lesquels d'entre eux sont les plus brillants. Chaque élève a eu un professeur particulier, tout comme deux autres de ses camarades, dont il ignore l'identité. Ces élèves peuvent se reconnaître car ils adoptent tous le même tic nerveux que leur mentor.
Le but du jeu est de lancer trois sortilèges imposés et de retrouver les deux autres élèves ayant eu le même professeur, pour lancer une formule magique commune qui clôturera le jeu et montrera à cette bande de crapauds baveux qui sont les vrais sorciers de cette soirée !

La première chose à faire est d'estimer le nombre de vos joueurs. Idéalement, il est préférable d'avoir des multiples de trois. À tout à hasard, préparez aussi une fiche pour une équipe de deux ou une équipe de quatre, si vous ne tombez pas sur un chiffre rond. Donnez la fiche de deux à des débutants et celle de quatre à un groupe plus chevronné.
Ensuite, préparez les fiches des joueurs (une par joueur) en complétant le modèle vierge en suivant nos indications (pour douze joueurs, faute de place) ou en créant vos propres combinaisons. Si vous jouez avec de jeunes enfants (dans le cadre d'une colonie, par exemple) simplifiez les sorts à lancer.

Magick Barbecue

Professeur : Harry

Tic : l'élève d'Harry plisse toujours les yeux lorsqu'il parle

Les Sorts

Comment lancer un sort ? Simple ! Suivez les instructions ci-dessous et aussitôt votre victime prise au piège, indiquez-lui discrètement sa pénalité. Elle peut subir les effets de plusieurs sorts en même temps.

Sort N°1 : faites dire un vers entier à votre victime
Pénalité : votre victime doit parler en vers pendant trois minutes
Sort N°2 : faites poser la main de votre victime sur votre tête
Pénalité : votre victime doit garder un bras en l'air pendant trois minutes
Sort N°3 : faites dire le mot "citron" à votre victime
Pénalité : votre victime doit parler avec une petite voix pendant trois minutes

Sort final : vous avez tous lancé vos trois sorts ? Félicitations ! Mettez-vous au centre des participants et dites tout haut (sans bredouiller) de concert : "Langues de vipère et bave de crapaud, aile de chauve-souris, lapin dans le chapeau, les élèves de Harry sont les sorciers à lunette de l'année !"

Si vous êtes les premiers à avoir terminé, vous avez gagné !

Scènario

Ce soir a lieu le bal de la promotion de votre école de magie. Tous les étudiants fêtent les résultats de leurs examens. Mais plus important, ils cherchent à prouver que leur professeur particulier a été le meilleur de l'année et qu'ils en sont les dignes élèves. Pour cela, ils vont tenter de faire preuve de leur supériorité pendant une petite joute amicale.
Vous êtes l'un de ses élèves et vous savez que dans la pièce se trouvent deux autres compères qui ont eu le même professeur que vous, mais que vous ne connaissez pas.

But du jeu

Le but du jeu est de lancer les trois sortilèges suivant aux étudiants en magie présents dans la salle (seulement ceux qui participent au jeu) et de retrouver vos deux alliés qui ont le même tic que vous. Attention, vous ne pouvez pas lancer un sort sur l'un vos alliés déclarés, prononcer le nom de votre professeur, rester silencieux dans votre coin, et lancer vos sorts sur vous-même. Toutes les alliances sont possibles, tous les traquenards sont permis. Bonne chasse !

Professeur : Harry

Tic : l'élève d'Harry plisse toujours les yeux lorsqu'il parle

Les Sorts

Comment lancer un sort ? Simple ! Suivez les instructions ci-dessous et aussitôt votre victime prise au piège, indiquez-lui discrètement sa pénalité. Elle peut subir les effets de plusieurs sorts en même temps.

Sort N°1 : faites nettoyer un verre (ou une assiette) à votre victime
Pénalité : votre victime doit se dandiner pendant trois minutes (musique !)
Sort N°2 : faites chanter une petite chanson à votre victime
Pénalité : votre victime doit parler en chantant pendant trois minutes
Sort N°3 : coupez la parole trois fois à votre victime
Pénalité : votre victime doit parler lentement pendant trois minutes

Sort final : vous avez tous lancé vos trois sorts ? Félicitations ! Mettez-vous au centre des participants et dites tout haut (sans bredouiller) de concert : "Langues de vipère et bave de crapaud, aile de chauve-souris, lapin dans le chapeau, les élèves de Harry sont les sorciers à lunette de l'année !"

Si vous êtes les premiers à avoir terminé, vous avez gagné !

Scènario

Ce soir a lieu le bal de la promotion de votre école de magie. Tous les étudiants fêtent les résultats de leurs examens. Mais plus important, ils cherchent à prouver que leur professeur particulier a été le meilleur de l'année et qu'ils en sont les dignes élèves. Pour cela, ils vont tenter de faire preuve de leur supériorité pendant une petite joute amicale.
Vous êtes l'un de ses élèves et vous savez que dans la pièce se trouvent deux autres compères qui ont eu le même professeur que vous, mais que vous ne connaissez pas.

But du jeu

Le but du jeu est de lancer les trois sortilèges suivant aux étudiants en magie présents dans la salle (seulement ceux qui participent au jeu) et de retrouver vos deux alliés qui ont le même tic que vous. Attention, vous ne pouvez pas lancer un sort sur l'un vos alliés déclarés, prononcer le nom de votre professeur, rester silencieux dans votre coin, et lancer vos sorts sur vous-même. Toutes les alliances sont possibles, tous les traquenards sont permis. Bonne chasse !

Magick Barbecue©
backstab Juillet/Août 2001

Professeur : Harry

Tic : l'élève d'Harry plisse toujours les yeux lorsqu'il parle

Les Sorts

Comment lancer un sort ? Simple ! Suivez les instructions ci-dessous et aussitôt votre victime prise au piège, indiquez-lui discrètement sa pénalité. Elle peut subir les effets de plusieurs sorts en même temps.

Sort N°1 : faites faire le chat à votre victime
Pénalité : votre victime doit parler en miaulant pendant trois minutes
Sort N°2 : faites raconter une histoire drôle à votre victime
Pénalité : votre victime doit parler en riant pendant trois minutes
Sort N°3 : faites-vous prendre quatre objets des mains par votre victime
Pénalité : votre victime doit bredouiller pendant trois minutes

Sort final : vous avez tous lancé vos trois sorts ? Félicitations ! Mettez-vous au centre des participants et dites tout haut (sans bredouiller) de concert : "Langues de vipère et bave de crapaud, aile de chauve-souris, lapin dans le chapeau, les élèves de Harry sont les sorciers à lunette de l'année !"

Si vous êtes les premiers à avoir terminé, vous avez gagné !

Scènario

Ce soir a lieu le bal de la promotion de votre école de magie. Tous les étudiants fêtent les résultats de leurs examens. Mais plus important, ils cherchent à prouver que leur professeur particulier a été le meilleur de l'année et qu'ils en sont les dignes élèves. Pour cela, ils vont tenter de faire preuve de leur supériorité pendant une petite joute amicale.
Vous êtes l'un de ses élèves et vous savez que dans la pièce se trouvent deux autres compères qui ont eu le même professeur que vous, mais que vous ne connaissez pas.

But du jeu

Le but du jeu est de lancer les trois sortilèges suivant aux étudiants en magie présents dans la salle (seulement ceux qui participent au jeu) et de retrouver vos deux alliés qui ont le même tic que vous. Attention, vous ne pouvez pas lancer un sort sur l'un vos alliés déclarés, prononcer le nom de votre professeur, rester silencieux dans votre coin, et lancer vos sorts sur vous-même. Toutes les alliances sont possibles, tous les traquenards sont permis. Bonne chasse !

Magick Barbecue©
backstab Juillet/Août 2001

PROFESSEUR : MERLIN

TIC : l'élève de Merlin place toujours ses mains en prière lorsqu'il parle

LES SORTS

Comment lancer un sort ? Simple ! Suivez les instructions ci-dessous et aussitôt votre victime prise au piège, indiquez-lui discrètement sa pénalité. Elle peut subir les effets de plusieurs sorts en même temps.

SORT N°1 : faites répéter exactement deux fois la même chose à votre victime
PÉNALITÉ : votre victime doit répéter deux fois toutes ses phrases pendant 3 minutes
SORT N°2 : faites prendre deux objets identiques à votre victime
PÉNALITÉ : votre victime devra se passer la main sur le front pendant cinq minutes
SORT N°3 : trouvez un moyen pour que votre victime se gratte l'oreille gauche
PÉNALITÉ : votre victime devra se gratter l'oreille gauche pendant trois minutes

SORT FINAL : vous avez tous lancé vos trois sorts ? Félicitations ! Mettez-vous au centre des participants et dites tout haut (sans bredouiller) de concert : "Langues de vipère et bave de crapaud, aile de chauve-souris, lapin dans le chapeau, les élèves de Merlin sont les sorciers à lunette de l'année !"

SI VOUS ÊTES LES PREMIERS À AVOIR TERMINÉ, VOUS AVEZ GAGNÉ !

SCÈNARIO

Ce soir a lieu le bal de la promotion de votre école de magie. Tous les étudiants fêtent les résultats de leurs examens. Mais plus important, ils cherchent à prouver que leur professeur particulier a été le meilleur de l'année et qu'ils en sont les dignes élèves. Pour cela, ils vont tenter de faire preuve de leur supériorité pendant une petite joute amicale.
Vous êtes l'un de ses élèves et vous savez que dans la pièce se trouvent deux autres compères qui ont eu le même professeur que vous, mais que vous ne connaissez pas.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de lancer les trois sortilèges suivant aux étudiants en magie présents dans la salle (seulement ceux qui participent au jeu) et de retrouver vos deux alliés qui ont le même tic que vous. Attention, vous ne pouvez pas lancer un sort sur l'un vos alliés déclarés, prononcer le nom de votre professeur, rester silencieux dans votre coin, et lancer vos sorts sur vous-même. Toutes les alliances sont possibles, tous les traquenards sont permis. Bonne chasse !

PROFESSEUR : MERLIN

TIC : l'élève de Merlin place toujours ses mains en prière lorsqu'il parle

LES SORTS

Comment lancer un sort ? Simple ! Suivez les instructions ci-dessous et aussitôt votre victime prise au piège, indiquez-lui discrètement sa pénalité. Elle peut subir les effets de plusieurs sorts en même temps.

SORT N°1 : votre victime doit dire un gros mot
PÉNALITÉ : votre victime doit parler vulgairement pendant trois minutes
SORT N°2 : votre victime doit vous offrir à boire
PÉNALITÉ : votre victime doit faire le service en appelant les autres joueurs "Seigneur" pendant trois minutes
SORT N°3 : faites-vous applaudir par votre victime
PÉNALITÉ : votre victime doit applaudir pendant trois minutes

SORT FINAL : vous avez tous lancé vos trois sorts ? Félicitations ! Mettez-vous au centre des participants et dites tout haut (sans bredouiller) de concert : "Langues de vipère et bave de crapaud, aile de chauve-souris, lapin dans le chapeau, les élèves de Merlin sont les sorciers à lunette de l'année !"

SI VOUS ÊTES LES PREMIERS À AVOIR TERMINÉ, VOUS AVEZ GAGNÉ !

SCÈNARIO

Ce soir a lieu le bal de la promotion de votre école de magie. Tous les étudiants fêtent les résultats de leurs examens. Mais plus important, ils cherchent à prouver que leur professeur particulier a été le meilleur de l'année et qu'ils en sont les dignes élèves. Pour cela, ils vont tenter de faire preuve de leur supériorité pendant une petite joute amicale.
Vous êtes l'un de ses élèves et vous savez que dans la pièce se trouvent deux autres compères qui ont eu le même professeur que vous, mais que vous ne connaissez pas.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de lancer les trois sortilèges suivant aux étudiants en magie présents dans la salle (seulement ceux qui participent au jeu) et de retrouver vos deux alliés qui ont le même tic que vous. Attention, vous ne pouvez pas lancer un sort sur l'un vos alliés déclarés, prononcer le nom de votre professeur, rester silencieux dans votre coin, et lancer vos sorts sur vous-même. Toutes les alliances sont possibles, tous les traquenards sont permis. Bonne chasse !

PROFESSEUR : MERLIN

TIC : l'élève de Merlin place toujours ses mains en prière lorsqu'il parle

LES SORTS

Comment lancer un sort ? Simple ! Suivez les instructions ci-dessous et aussitôt votre victime prise au piège, indiquez-lui discrètement sa pénalité. Elle peut subir les effets de plusieurs sorts en même temps.

SORT N°1 : faites siffler votre victime
PÉNALITÉ : votre victime ne peut que siffler pendant trois minutes
SORT N°2 : faites-vous féliciter par votre victime
PÉNALITÉ : votre victime ne doit dire que des éloges aux joueurs pendant 3 minutes
SORT N°3 : faites mettre un disque de votre choix à votre victime (ou chanter si ce n'est pas possible)
PÉNALITÉ : votre victime doit danser trois minutes

SORT FINAL : vous avez tous lancé vos trois sorts ? Félicitations ! Mettez-vous au centre des participants et dites tout haut (sans bredouiller) de concert : "Langues de vipère et bave de crapaud, aile de chauve-souris, lapin dans le chapeau, les élèves de Merlin sont les sorciers à lunette de l'année !"

SI VOUS ÊTES LES PREMIERS À AVOIR TERMINÉ, VOUS AVEZ GAGNÉ !

SCÈNARIO

Ce soir a lieu le bal de la promotion de votre école de magie. Tous les étudiants fêtent les résultats de leurs examens. Mais plus important, ils cherchent à prouver que leur professeur particulier a été le meilleur de l'année et qu'ils en sont les dignes élèves. Pour cela, ils vont tenter de faire preuve de leur supériorité pendant une petite joute amicale.
Vous êtes l'un de ses élèves et vous savez que dans la pièce se trouvent deux autres compères qui ont eu le même professeur que vous, mais que vous ne connaissez pas.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de lancer les trois sortilèges suivant aux étudiants en magie présents dans la salle (seulement ceux qui participent au jeu) et de retrouver vos deux alliés qui ont le même tic que vous. Attention, vous ne pouvez pas lancer un sort sur l'un vos alliés déclarés, prononcer le nom de votre professeur, rester silencieux dans votre coin, et lancer vos sorts sur vous-même. Toutes les alliances sont possibles, tous les traquenards sont permis. Bonne chasse !

Magick Barbecue

Professeur : Miss Pim

Tic : l'élève de Miss Pim fait des clins d'œil à ses interlocuteurs

Les Sorts

Comment lancer un sort ? Simple ! Suivez les instructions ci-dessous et aussitôt votre victime prise au piège, indiquez-lui discrètement sa pénalité. Elle peut subir les effets de plusieurs sorts en même temps.

Sort N°1 : faites parler votre victime dans une langue étrangère
Pénalité : votre victime doit parler avec un accent pendant trois minutes
Sort N°2 : faites monter (debout) votre victime sur une chaise
Pénalité : elle devra y rester trois minutes
Sort N°3 : faites-vous insulter par votre victime
Pénalité : votre victime devra vous parler gentiment pendant trois minutes

Sort final : vous avez tous lancé vos trois sorts ? Félicitations ! Mettez-vous au centre des participants et dites tout haut (sans bredouiller) de concert : "Langues de vipère et bave de crapaud, aile de chauve-souris, lapin dans le chapeau, les élèves de Miss Pim sont les sorciers à lunette de l'année !"

Si vous êtes les premiers à avoir terminé, vous avez gagné !

Scénario

Ce soir a lieu le bal de la promotion de votre école de magie. Tous les étudiants fêtent les résultats de leurs examens. Mais plus important, ils cherchent à prouver que leur professeur particulier a été le meilleur de l'année et qu'ils en sont les dignes élèves. Pour cela, ils vont tenter de faire preuve de leur supériorité pendant une petite joute amicale.
Vous êtes l'un de ses élèves et vous savez que dans la pièce se trouvent deux autres compères qui ont eu le même professeur que vous, mais que vous ne connaissez pas.

But du jeu

Le but du jeu est de lancer les trois sortilèges suivant aux étudiants en magie présents dans la salle (seulement ceux qui participent au jeu) et de retrouver vos deux alliés qui ont le même tic que vous. Attention, vous ne pouvez pas lancer un sort sur l'un vos alliés déclarés, prononcer le nom de votre professeur, rester silencieux dans votre coin, et lancer vos sorts sur vous-même. Toutes les alliances sont possibles, tous les traquenards sont permis. Bonne chasse !

Professeur : Miss Pim

Tic : l'élève de Miss Pim fait des clins d'œil à ses interlocuteurs

Les Sorts

Comment lancer un sort ? Simple ! Suivez les instructions ci-dessous et aussitôt votre victime prise au piège, indiquez-lui discrètement sa pénalité. Elle peut subir les effets de plusieurs sorts en même temps.

Sort N°1 : faites raconter un conte ou une légende à votre victime
Pénalité : elle devra parler en inversant (approximativement) les mots pendant deux minutes
Sort N°2 : faites simplement asseoir votre victime
Pénalité : elle devra s'asseoir par terre (si possible) pendant trois minutes
Sort N°3 : faites danser votre victime
Pénalité : Votre victime devra parler fort pendant trois minutes

Sort final : vous avez tous lancé vos trois sorts ? Félicitations ! Mettez-vous au centre des participants et dites tout haut (sans bredouiller) de concert : "Langues de vipère et bave de crapaud, aile de chauve-souris, lapin dans le chapeau, les élèves de Miss Pim sont les sorciers à lunette de l'année !"

Si vous êtes les premiers à avoir terminé, vous avez gagné !

Scénario

Ce soir a lieu le bal de la promotion de votre école de magie. Tous les étudiants fêtent les résultats de leurs examens. Mais plus important, ils cherchent à prouver que leur professeur particulier a été le meilleur de l'année et qu'ils en sont les dignes élèves. Pour cela, ils vont tenter de faire preuve de leur supériorité pendant une petite joute amicale.
Vous êtes l'un de ses élèves et vous savez que dans la pièce se trouvent deux autres compères qui ont eu le même professeur que vous, mais que vous ne connaissez pas.

But du jeu

Le but du jeu est de lancer les trois sortilèges suivant aux étudiants en magie présents dans la salle (seulement ceux qui participent au jeu) et de retrouver vos deux alliés qui ont le même tic que vous. Attention, vous ne pouvez pas lancer un sort sur l'un vos alliés déclarés, prononcer le nom de votre professeur, rester silencieux dans votre coin, et lancer vos sorts sur vous-même. Toutes les alliances sont possibles, tous les traquenards sont permis. Bonne chasse !

Magick Barbecue ◦ backstab Juillet/Août 2001

Professeur : Miss Pim

Tic : l'élève de Miss Pim fait des clins d'œil à ses interlocuteurs

Les Sorts

Comment lancer un sort ? Simple ! Suivez les instructions ci-dessous et aussitôt votre victime prise au piège, indiquez-lui discrètement sa pénalité. Elle peut subir les effets de plusieurs sorts en même temps.

Sort N°1 : faites dire les mots "baguette magique" à votre victime
Pénalité : votre victime devra coasser ses phrases pendant trois minutes
Sort N°2 : faites hurler votre victime
Pénalité : votre victime devra chuchoter pendant trois minutes
Sort N°3 : faites mettre les deux mains sur sa tête à votre victime
Pénalité : votre victime ne doit plus bouger pendant trois minutes (mais peut parler)

Sort final : vous avez tous lancé vos trois sorts ? Félicitations ! Mettez-vous au centre des participants et dites tout haut (sans bredouiller) de concert : "Langues de vipère et bave de crapaud, aile de chauve-souris, lapin dans le chapeau, les élèves de Miss Pim sont les sorciers à lunette de l'année !"

Si vous êtes les premiers à avoir terminé, vous avez gagné !

Scénario

Ce soir a lieu le bal de la promotion de votre école de magie. Tous les étudiants fêtent les résultats de leurs examens. Mais plus important, ils cherchent à prouver que leur professeur particulier a été le meilleur de l'année et qu'ils en sont les dignes élèves. Pour cela, ils vont tenter de faire preuve de leur supériorité pendant une petite joute amicale.
Vous êtes l'un de ses élèves et vous savez que dans la pièce se trouvent deux autres compères qui ont eu le même professeur que vous, mais que vous ne connaissez pas.

But du jeu

Le but du jeu est de lancer les trois sortilèges suivant aux étudiants en magie présents dans la salle (seulement ceux qui participent au jeu) et de retrouver vos deux alliés qui ont le même tic que vous. Attention, vous ne pouvez pas lancer un sort sur l'un vos alliés déclarés, prononcer le nom de votre professeur, rester silencieux dans votre coin, et lancer vos sorts sur vous-même. Toutes les alliances sont possibles, tous les traquenards sont permis. Bonne chasse !

Magick Barbecue ◦ backstab Juillet/Août 2001

PROFESSEUR : CLOCHETTE

TIC : l'élève de Clochette se gratte l'oreille droite lorsqu'il parle

LES SORTS

Comment lancer un sort ? Simple ! Suivez les instructions ci-dessous et aussitôt votre victime prise au piège, indiquez-lui discrètement sa pénalité. Elle peut subir les effets de plusieurs sorts en même temps.

SORT N°1 : faites dire "champignon" à votre victime
PÉNALITÉ : votre victime doit glousser pendant trois minutes
SORT N°2 : faites sauter à pieds joints votre victime
PÉNALITÉ : votre victime devra (si possible) continuer à sauter ainsi trois minutes
SORT N°3 : faites douter votre victime (vous êtes seul juge du résultat)
PÉNALITÉ : votre victime doit philosopher tout haut pendant trois minutes

SORT FINAL : vous avez tous lancé vos trois sorts ? Félicitations ! Mettez-vous au centre des participants et dites tout haut (sans bredouiller) de concert : "Langues de vipère et bave de crapaud, aile de chauve-souris, lapin dans le chapeau, les élèves de Clochette sont les sorciers à lunette de l'année !"

SI VOUS ÊTES LES PREMIERS À AVOIR TERMINÉ, VOUS AVEZ GAGNÉ !

SCÈNARIO

Ce soir a lieu le bal de la promotion de votre école de magie. Tous les étudiants fêtent les résultats de leurs examens. Mais plus important, ils cherchent à prouver que leur professeur particulier a été le meilleur de l'année et qu'ils en sont les dignes élèves. Pour cela, ils vont tenter de faire preuve de leur supériorité pendant une petite joute amicale.
Vous êtes l'un de ses élèves et vous savez que dans la pièce se trouvent deux autres compères qui ont eu le même professeur que vous, mais que vous ne connaissez pas.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de lancer les trois sortilèges suivant aux étudiants en magie présents dans la salle (seulement ceux qui participent au jeu) et de retrouver vos deux alliés qui ont le même tic que vous. Attention, vous ne pouvez pas lancer un sort sur l'un vos alliés déclarés, prononcer le nom de votre professeur, rester silencieux dans votre coin, et lancer vos sorts sur vous-même. Toutes les alliances sont possibles, tous les traquenards sont permis. Bonne chasse !

MAGICK BARBECUE©

PROFESSEUR : CLOCHETTE

TIC : l'élève de Clochette se gratte l'oreille droite lorsqu'il parle

LES SORTS

Comment lancer un sort ? Simple ! Suivez les instructions ci-dessous et aussitôt votre victime prise au piège, indiquez-lui discrètement sa pénalité. Elle peut subir les effets de plusieurs sorts en même temps.

SORT N°1 : votre victime doit poser une main sur un livre (ou un autre objet s'il n'y a pas de livre)
PÉNALITÉ : elle devra faire un discours à l'assemblée de trois minutes (sujet libre)
SORT N°2 : votre victime doit jouer à un jeu avec vous (autre que le *Magick Barbecue*)
PÉNALITÉ : votre victime doit garder un doigt dans la bouche pendant trois minutes
SORT N°3 : votre victime doit compléter un proverbe que vous commencez
PÉNALITÉ : votre victime doit ne parler que par proverbes pendant trois minutes

SORT FINAL : vous avez tous lancé vos trois sorts ? Félicitations ! Mettez-vous au centre des participants et dites tout haut (sans bredouiller) de concert : "Langues de vipère et bave de crapaud, aile de chauve-souris, lapin dans le chapeau, les élèves de Clochette sont les sorciers à lunette de l'année !"

SI VOUS ÊTES LES PREMIERS À AVOIR TERMINÉ, VOUS AVEZ GAGNÉ !

SCÈNARIO

Ce soir a lieu le bal de la promotion de votre école de magie. Tous les étudiants fêtent les résultats de leurs examens. Mais plus important, ils cherchent à prouver que leur professeur particulier a été le meilleur de l'année et qu'ils en sont les dignes élèves. Pour cela, ils vont tenter de faire preuve de leur supériorité pendant une petite joute amicale.
Vous êtes l'un de ses élèves et vous savez que dans la pièce se trouvent deux autres compères qui ont eu le même professeur que vous, mais que vous ne connaissez pas.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de lancer les trois sortilèges suivant aux étudiants en magie présents dans la salle (seulement ceux qui participent au jeu) et de retrouver vos deux alliés qui ont le même tic que vous. Attention, vous ne pouvez pas lancer un sort sur l'un vos alliés déclarés, prononcer le nom de votre professeur, rester silencieux dans votre coin, et lancer vos sorts sur vous-même. Toutes les alliances sont possibles, tous les traquenards sont permis. Bonne chasse !

MAGICK BARBECUE©

backstab Juillet/Août 2001

PROFESSEUR : CLOCHETTE

TIC : l'élève de Clochette se gratte l'oreille droite lorsqu'il parle

LES SORTS

Comment lancer un sort ? Simple ! Suivez les instructions ci-dessous et aussitôt votre victime prise au piège, indiquez-lui discrètement sa pénalité. Elle peut subir les effets de plusieurs sorts en même temps.

SORT N°1 : vous devez convaincre la victime de vous donner un vêtement
PÉNALITÉ : votre victime devra bégayer pendant trois minutes
SORT N°2 : faites parler votre victime de son dernier week-end
PÉNALITÉ : votre victime doit parler avec les mains pendant trois minutes
SORT N°3 : faites boire cul sec votre victime
PÉNALITÉ : votre victime doit parler comme sous l'effet de l'alcool pendant trois minutes

SORT FINAL : vous avez tous lancé vos trois sorts ? Félicitations ! Mettez-vous au centre des participants et dites tout haut (sans bredouiller) de concert : "Langues de vipère et bave de crapaud, aile de chauve-souris, lapin dans le chapeau, les élèves de Clochette sont les sorciers à lunette de l'année !"

SI VOUS ÊTES LES PREMIERS À AVOIR TERMINÉ, VOUS AVEZ GAGNÉ !

SCÈNARIO

Ce soir a lieu le bal de la promotion de votre école de magie. Tous les étudiants fêtent les résultats de leurs examens. Mais plus important, ils cherchent à prouver que leur professeur particulier a été le meilleur de l'année et qu'ils en sont les dignes élèves. Pour cela, ils vont tenter de faire preuve de leur supériorité pendant une petite joute amicale.
Vous êtes l'un de ses élèves et vous savez que dans la pièce se trouvent deux autres compères qui ont eu le même professeur que vous, mais que vous ne connaissez pas.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de lancer les trois sortilèges suivant aux étudiants en magie présents dans la salle (seulement ceux qui participent au jeu) et de retrouver vos deux alliés qui ont le même tic que vous. Attention, vous ne pouvez pas lancer un sort sur l'un vos alliés déclarés, prononcer le nom de votre professeur, rester silencieux dans votre coin, et lancer vos sorts sur vous-même. Toutes les alliances sont possibles, tous les traquenards sont permis. Bonne chasse !

MAGICK BARBECUE©

backstab Juillet/Août 2001

Auteur : Benoît Attinost, sur une idée de Annga, Waba, Vince et le Baron 2ni
Illustrations : Bertrand Bès

Mange Songe

Ce scénario assez linéaire peut être joué par des personnages de n'importe quel clan. Très porté sur le côté onirique des légendes japonaises, il est construit sur la trame d'un conte, assez détaché des préoccupations habituelles des PJ rokugani. Il peut facilement être adapté pour Sengoku ou Bushido, mais il demandera un peu de travail au meneur de jeu s'il désire l'adapter précisément à ses personnages, car les occasions de roleplay centrées sur ceux-ci sont nombreuses.

Synopsis

Pour guérir l'Empereur, victime d'une malédiction onirique, les PJ entreprennent une expédition vers l'Auberge du Songe Perdu, où ils doivent rencontrer le Baku Blanc. Mais dans l'ombre, un mystérieux personnage tire les ficelles d'un complot qui menace l'avenir de Rokugan tout entier.

Lorsque Hantei eut vaincu ses frères et sœurs et devint le premier Empereur que Rokugan ait connu, il fit un rêve, qui présageait des merveilles à venir sur cette terre nouvelle. Il voua son existence à la réalisation de ce rêve, qui devait donner naissance à l'Empire d'Émeraude. Depuis ce jour, chaque Empereur de la dynastie Hantei reçoit un songe unique à son couronnement, et ce songe augure de son règne, le guide et le soutient dans le temps du péril.

La danse du désespoir et de la désillusion

Lorsque commence ce scénario, la caravane impériale s'avance sur les routes de l'Empire, dans une région de montagne. Selon votre campagne, l'Empereur se rend peut-être à la cour d'hiver, à moins qu'il ne rende visite à un daimyo important : peu importe, car l'essentiel de l'intrigue n'est pas là. Les personnages peuvent croiser cette caravane dans l'auberge, à moins qu'ils n'aient l'immense privilège de l'accompagner. Autre possibilité : en tant que magistrats affectés à cette région, il est de leur devoir de s'assurer que la caravane impériale s'achemine sans encombre sur leurs terres.
Le décor : une auberge-relais simple mais agréable. L'essentiel des suivants campe dans les environs, mais l'Empereur lui-même a été attiré par l'auberge : on y donne en effet un spectacle de marionnettes intitulé "la danse du désespoir et de la désillusion".
Le marionnettiste, Kuzaemon, est très doué. Il utilise des silhouettes dont il projette les ombres sur une grande tenture. Leurs mouvements, d'abord saccadés, sont de plus en plus humains, jusqu'à ce que l'on ait l'impression que les silhouettes d'ombre prennent vie et couleurs au rythme du récit. L'Empereur est bientôt fasciné devant le conte du moine et de la renarde. Cette histoire raconte comment un moine est victime du sort d'un maho-tsukai qui lui envoie un rêve néfaste. Pendant sept nuits, il fait le même rêve, où il voit une boîte fermée. Pendant deux nuits encore, il rêve qu'on lui en donne la clef. Et la dixième nuit, il ouvre la boîte, et meurt. Mais une renarde est tombée amoureuse du moine, et s'en va chercher les Bakus, les mangeurs de rêves, pour qu'ils emportent le cauchemar avec eux.
À la fin du spectacle, l'Empereur est ravi. Mais le rideau tombe, et le marionnettiste n'est plus là. Il ne reste qu'une marionnette de papier aux attaches coupées, sur lesquelles on peut lire les kanji : *Mayotta Yume no Shukuya* (l'Auberge du Songe Perdu). L'Empereur, épuisé, s'en va dormir. Mais au matin, l'effervescence règne dans l'auberge : l'Empereur a rêvé d'une boîte étrange… Les joueurs ne vont pas tarder à le découvrir : l'Empereur est victime du même sort que le moine de l'histoire.

Pour le meneur de jeu

C'est une femme étrange, aux allures de geisha, qui a jeté le sort à l'Empereur pendant la représentation. Cette femme, Kagehime, est l'une des "créations" de Kuzaemon. La route des PJ est toute tracée, et pour cause, puisque Kuzaemon désire les emmener à l'auberge afin d'accomplir son dessein : dérober le rêve dynastique de Hantei Sotori, et le spolier ainsi de son avenir.

Un amour contrarié

Doji Haruko est une jeune femme du Clan de la Grue promise au riche et repoussant Otomo Shisho (lequel fait actuellement partie de la caravane impériale, et s'inquiète de la disparition de sa fiancée). Mirumoto Kenzo est un membre du Clan du Dragon qui n'a d'yeux que pour la jeune femme. Ils rêvent l'un de l'autre, et sentent que l'amour qui naît entre eux risque de porter atteinte à leur honneur. Aussi, ils sont venus dans ce lieu dans le but de trouver l'Auberge du Songe Perdu et d'y perdre leur rêve.

Le rêve de la dynastie des Hantei

Les PJ peuvent faire des recherches ou se renseigner auprès de Kashiin concernant les rêves des précédents Empereurs. Il semble que les actes de Genji, par exemple, aient été souvent dictés par sa "vision" (un mot qui revient souvent dans *Le dit de Genji*). On trouve également une histoire concernant le fils de Hantei Kusada, l'Empereur qui n'avait été qu'un jouet aux mains du *gozoku* (une alliance politique) : lorsqu'il fut sur le point de monter sur le trône, il n'avait eu aucun songe, et lorsque Yugozohime, sa sœur, se présenta devant lui et le défia en duel pour le trône, elle déclara le défier "au nom du Rêve d'un Empire purifié des influences écœurantes de manipulateurs sans âme". Le Rêve semble donc être une manifestation de l'avenir de l'Empire, un présage. Mais il représente surtout les espoirs du peuple Rokugani, et ses aspirations les plus profondes. En réalité, le Rêve n'est autre que la promesse que demande le cœur du peuple à la main de l'Empereur. Des jets d'histoire ou de connaissance seront les bienvenus, selon le bon vouloir du meneur de jeu.

Sur la piste des Baku

Les PJ ne devraient avoir aucun mal à savoir quoi faire : tout comme dans le conte, il faut trouver des Baku capables de dévorer le cauchemar avant que l'Empereur ne meurt. C'est d'ailleurs la seule et unique solution, car le sort des Dix Rêves ne peut être contré d'aucune autre façon. Une rapide enquête devrait leur permettre de rassembler des informations. Ils pourront demander à l'aubergiste et aux heimin qui travaillent dans la région. Quelques rumeurs courent au sujet de l'Auberge :

- L'auberge est le fief d'un terrible Oni, le Voleur de Rêves : Faux.
- Des Bakus vivent dans les environs : Vrai.
- Les voyageurs qui vont à l'auberge n'en reviennent jamais : Faux en partie, bien que quelques uns se perdent dans les montagnes.
- Une terrifiante créature, le Baku Blanc, vit dans les montagnes : Vrai, bien que ce Baku soit plutôt bienveillant.
- Les montagnes sont infestées de kappa et de créatures féroces de l'Outremonde : Faux. Ils ont tous été dévorés par les ours, féroces dans la région.
- Un villageois est parti récemment faire dévorer le rêve de sa vieille mère dans les montagnes : Vrai.
- Le Baku Blanc mange les rêves maléfiques : Vrai.

Ils ne tarderont pas à tomber sur un couple de samuraï, Doji Haruko et Mirumoto Kenzo, qui, quoique très distants et irritables au début, finiront peut-être par les aider (voir encadré)… Ils apprendront que l'Auberge se situe au sommet de la Montagne de la Vigilance, un modeste sommet des environs.

Le seul espoir de l'Empereur réside dans le Baku Blanc. Il finira par suivre les personnages, accompagné cependant de deux gardes de la famille Seppun et d'un shugenja, Isawa Kashiin. Ce dernier est un astrologue impérial, et il connaît beaucoup de choses concernant le rêve dynastique des Hantei (voir encadré "le rêve dynastique"). La troupe est réduite : les sentiers étroits ralentiraient une troupe plus fournie.

La montagne de la vigilance

L'ascension ne pose pas réellement de problèmes : libre à vous d'y introduire quelques péripéties de voyage. Voici deux idées qui peuvent agrémenter ce périple :

La vieille femme
Les PJ retrouvent une vieille femme presque morte sous le cadavre d'un heimin, à demi dévoré par un ours. Elle leur explique que le destin de son village repose entre leurs mains. En effet, elle est dotée du pouvoir de rêver l'avenir, et elle a rêvé l'inondation du village. Son petit fils s'est décidé à l'amener dans les montagnes faire dévorer ce rêve, mais ils ont été surpris par une femelle ours. La vieille n'en a plus pour très longtemps, mais insiste : sans les PJ, le rêve se réalisera. Ils doivent désormais compter avec elle, et s'assurer qu'elle arrive vivante au sommet.

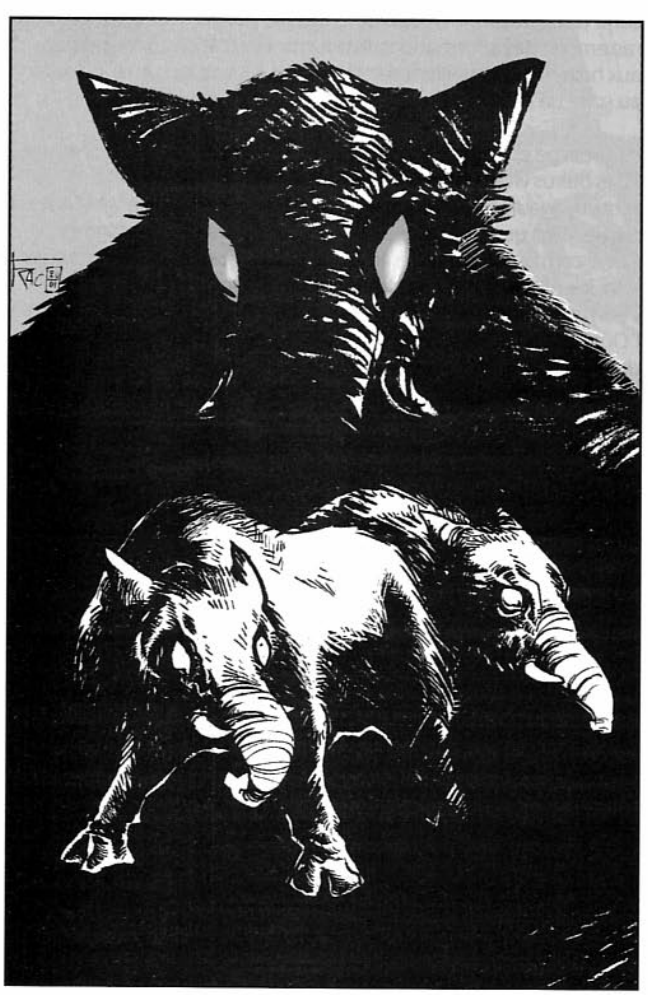
Vision du Baku
Loin au-dessus d'eux, les PJ aperçoivent la silhouette du Baku Blanc, créature étrange qui aspire les rêves à l'aide de sa trompe. Le Baku pousse un cri lugubre avant de disparaître dans la neige. Juste à l'endroit où il se trouvait, on aperçoit désormais une bâtisse robuste et impressionnante, comme un écrin magnifique posé sur la neige et la rocaille. Derrière eux, les PJ ont juste le temps de voir une ombre disparaître… Il s'agit de Furaken, un des sbires du marionnettiste (voir encadré).

Furaken

Un des pions de Kuzaemon va suivre les personnages, pour s'assurer que l'Empereur arrive sain et sauf à l'Auberge : il s'agit de Furaken Shutain, un guerrier immense, toujours caché derrière un masque représentant le visage même de la peur. Autrefois, Furaken était un homme au tempérament violent, mais il fut arrêté et mis à mort par un magistrat d'émeraude (peut-être s'agissait-il d'une connaissance d'un des PJ, voire de l'un d'entre eux…). Kuzaemon arracha le cœur du samuraï et l'emprisonna dans une de ses marionnettes. Furaken n'est qu'une armure vide au centre de laquelle bat le cœur d'un monstre. Mais il a cependant une dernière part d'humanité en lui : il ne supporte pas que l'on s'en prenne aux enfants ou aux femmes… Pensez un peu à lui comme à une sorte de Frankenstein rokugani, capable de se retourner contre son maître si vous avez besoin d'un coup de théâtre.

Mayotta Yume no Shukuya

L'auberge est une somptueuse demeure tenue par un homme muet du nom de Baiken (c'est du moins ainsi que se lisent les kanji qui ornent son kimono). Chaque élément de décoration, chaque tokonoma, y est du goût le plus exquis. Mais le plus surprenant réside dans les clients. On trouve ici une bonne vingtaine d'individus, du heimin le plus crasseux au bushi le mieux habillé. Tous ont un point commun : ils désirent effacer un cauchemar qu'ils croient de mauvais augure. En voici quelques exemples :



Usu, le heimin, est venu ici pour se débarrasser d'un cauchemar où il voit sa femme coucher avec tous les autres gars du village. Il est accompagné de deux "amis" villageois, dont au moins un sait qu'il ne s'agit pas vraiment d'un cauchemar…
Romito, le ronin, a rêvé qu'il se faisait dévorer par des loups. Malheureusement, Romito l'ignore, mais ce n'était pas un rêve : il a bien été tué dans ces montagnes (si vous voulez appuyer un peu ce trait, les PJ peuvent même avoir vu son cadavre sur la route), et il hante l'auberge. Seuls certains personnages peuvent le voir.
Dame Yusuri-hime, une geisha de luxe, voit chaque nuit sa beauté se flétrir et sa jeunesse lui échapper. Elle ne désire qu'une chose : échapper au temps.
Maître Suemon, artisan et forgeron de grand renom, se voit abattu par une des excellentes lames qu'il a forgées. En réalité, si ce rêve présage son avenir, il est symbolique. Suemon est en effet accompagné de Zukiye, son apprenti le plus doué, qui est venu ici pour le tuer discrètement.

Tous cohabitent dans la meilleure harmonie, et lorsque vient l'heure du repas, chacun partage les mets, les histoires et les éclats de rire avec ses voisins. Cette scène est emplie d'une parfaite quiétude, les barrières de classes ou de clans sont oubliées. Ce moment est précieux, car il rassemble tout ce que devrait être l'Empire d'Émeraude… C'est l'occasion de faire un peu de *roleplay* et de se réjouir devant un menu appétissant, ou de chanter avec Yusuri-hime quelques chansons subtilement coquines. Toute tentative de Méditation ou de Cérémonie du thé se voit attribuer deux augmentations gratuites. Mais à la fin du repas, l'atmosphère devient un peu tendue : en effet, tous ceux qui attendent le miracle du lieu ont atteint le moment où leurs espoirs vont se réaliser. L'aubergiste Baiken va venir les chercher un par un pour les emmener dans des chambres séparées, tandis que ceux qui ne viennent pas pour se débarrasser d'un rêve sont invités à dormir dans deux grands dortoirs communs.
Si certains PJ n'arrivent pas à s'endormir, ils pourront visiter l'auberge, et découvrir une grande cour à ciel ouvert, avec un bassin au centre. Ce bassin est plein d'ombres et de jeux de lumière. En réalité, c'est le bassin où errent les songes perdus et les récits du passé. On peut surtout y voir l'histoire de ce lieu (voir encadré).

L'histoire du Baku Blanc

Il était une fois un peintre nommé Akai qui avait du talent mais guère d'imagination. Un jour qu'il s'apprêtait à participer à une compétition, il surprit les paroles d'un autre peintre, qui parlait durant son sommeil. Il évoquait un monde merveilleux, qui donna à Akai des idées étonnantes. Le lendemain, Akai remporta le tournoi, juste devant le peintre. Mais ce dernier était un puissant shugenja. Un soir, il lui apparut, disant : "Te voici, mange-songe, Baku à visage humain, toi qui as volé mon rêve de pureté pour le coucher comme une catin sous tes doigts de voleur. Tu vas venir avec moi, Baku, et désormais tu voleras les cauchemars jusqu'à ce que quelqu'un ne vole les tiens." Depuis, le Baku Blanc vole les cauchemars des gens qui viennent à l'auberge, mais cela lui procure une immense souffrance. Quant au shugenja, il a décidé de ne plus jamais dire un mot éveillé, car il en avait trop dit pendant son sommeil.

L'Empereur peine à s'endormir (cela peut susciter une petite émeute, car ses gémissements empêchent aussi les autres clients de dormir : des PJ peuvent y mettre bon ordre ou trouver un soporifique efficace). Nul n'a le droit de se trouver dans la même chambre que lui, comme le fait comprendre le maître des lieux. Dès que l'Empereur est endormi, le Baku se présente dans sa chambre. C'est une créature pathétique, au regard vide et usé, qui effraie d'abord mais finit par susciter la pitié. La bête se penche sur l'Empereur et commence à aspirer ses rêves. Si un PJ est témoin de cela (d'une façon ou d'une autre), il voit le rêve de la boîte disparaître, mais également le rêve dynastique des Hantei… À ce moment, un individu surgit, plonge une lame étrange dans la gorge du Baku… et dérobe le rêve de Hantei, l'emprisonnant dans un globe de cristal. L'inconnu s'enfuit aussitôt (il s'agit de Kuzaemon). Si les PJ tentent de l'arrêter, ils seront confrontés à Kagehime et à Furaken Shutain. De plus, Kuzaemon a pris toutes ses précautions : il a créé plusieurs doubles de lui-même, qui guideront les PJ sur de fausses pistes. La seule façon de suivre le vrai Kuzaemon est de suivre la trace des pattes de son chien Shinsei, qui est le seul être vraiment vivant auquel il tienne. Ses ombres, en effet, n'ont pas de chien.

Si les PJ détruisent Furaken ou Kagehime (par le feu, car c'est un de leurs seuls points faibles), la fumée prendra la direction du vrai fuyard (en se libérant, les âmes de Furaken et de la geisha désignent l'être maléfique qui fit d'eux de simples marionnettes). Pour le traquer, il faudra faire plusieurs jets de Chasse ND 20.

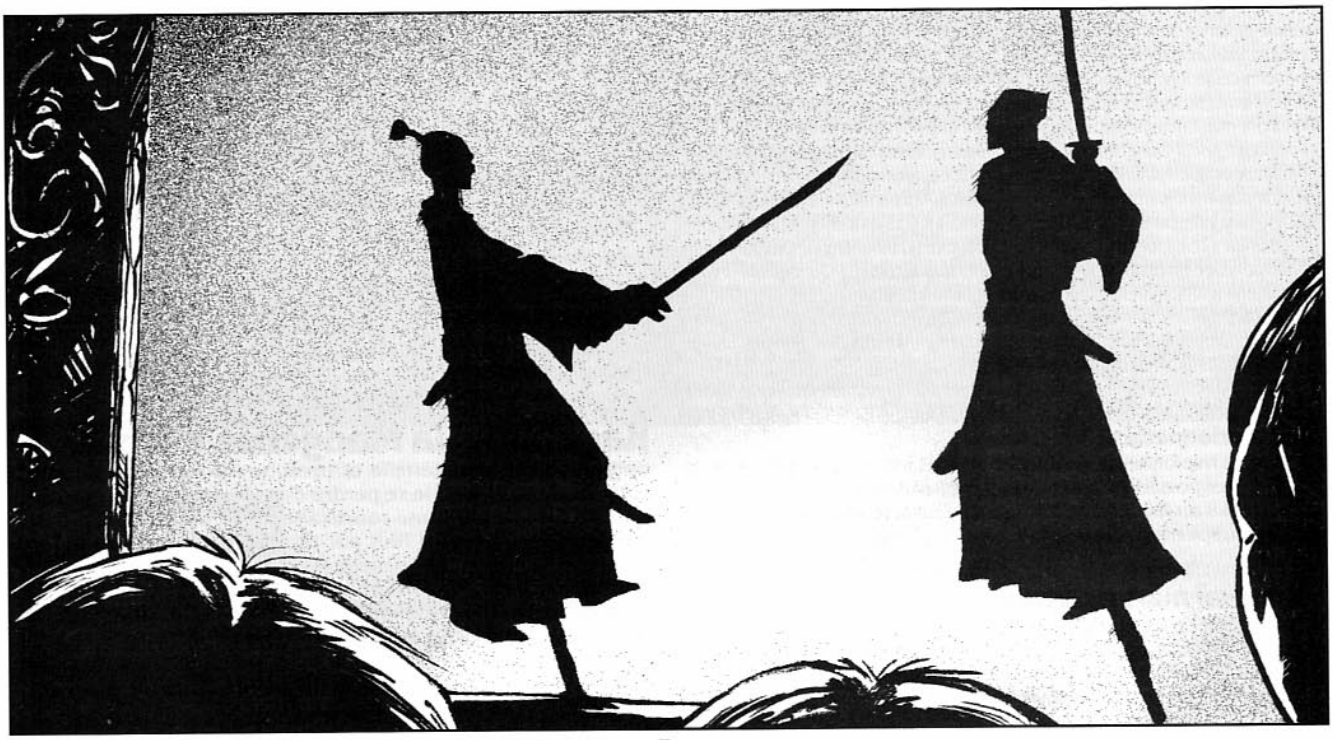
La Maison des Marionnettes

Le quartier général de Kuzaemon est une grande maison au cœur de la forêt. La maison est pleine de silhouettes de papier, et on trouve des tentures dans presque toutes les pièces, où l'on peut projeter des ombres… Chaque pièce recèle une histoire, un spectacle, une révélation.

Lorsque les PJ arrivent, ils sont accueillis par une ombre de Kuzaemon, qui les attend, et disparaît dès qu'ils sont à portée. Dans le grand hall de sa demeure, ils sont témoins d'un spectacle étonnant, à la fois grotesque, pathétique et effrayant (voir encadré).

Une fois la scène terminée, la voix de Kuzaemon éclate dans le hall, révélant son plan. Il pense que Fu-Leng, spolié de sa véritable place en tant qu'Empereur (n'ayant pas participé au tournoi), est le patriarche d'une nouvelle dynastie. En volant le songe de l'Empereur et en le donnant à Fu Leng, il lui donnera un pouvoir sans égal sur l'avenir de Rokugan. Si vous voulez vraiment pousser le trait, Kuzaemon peut être le descendant de Fu-Leng, ou du moins… le croire.

Sur chaque mur se dessinent des scènes de la vie des PJ : leurs rapports houleux avec leurs parents, la perte d'amis chers au combat... Les personnages de ces scènes semblent vivants. Les PJ doivent s'en détacher (un jet de volonté ND 25 est nécessaire s'ils ne veulent pas succomber) : s'ils sont attirés par les scènes, et surtout s'ils tentent de répondre à leurs protagonistes, ils se verront aspirés à l'intérieur, et manipulés comme des marionnettes. Sur la scène de ces spectacles illusoires, ils devront combattre leurs angoisses et leur passé. Si vous le désirez, un simple jet d'honneur ND 20 peut suffire, mais il serait



La scène sur le mur

"Nous entendîmes une musique légère, et le mur du palais s'éclaira, pour nous montrer les huit kami des origines, s'affrontant pour déterminer qui aurait entre ses mains l'avenir de l'Empire. Dans un tourbillon de fureur tel que je n'en avais jamais vu, ils s'affrontèrent, silhouettes dansantes sur le mur. Mais bientôt une seule restait debout, celle de Hantei. Mais voici qu'une nouvelle silhouette apparut, loin, à gauche du mur : une silhouette hideuse, torturée... La silhouette du neuvième frère. L'ombre de Hantei la regardait fixement, tandis que les autres disparaissaient. La silhouette de Celui qui ne Doit pas Être Nommé tendit une longue main griffue en direction de Hantei. Aucun de nous ne sait s'il s'agissait d'un geste implorant ou d'une sorte de défi, mais nous vîmes Hantei se détourner de son frère, lentement, inexorablement. Sa silhouette disparut de la lumière, et le Dieu des Ténèbres resta seul. Il se prit la tête entre les mains, et s'agenouilla, prostré, pathétique. Et à ses pieds se levèrent d'autres silhouettes, difformes et grotesques. Et les ténèbres envahirent le mur, et la lumière s'éteignit."

bien plus motivant d'interpréter les scènes, en faisant ressortir toutes les émotions des personnages, et en leur donnant l'occasion de faire la paix avec leur passé, pour redevenir de vrais humains.
Quant à Kuzaemon, il est venu ici pour détruire toute trace de son passage avant de s'enfuir. Il met donc rapidement le feu à sa maison. Ceci peut s'avérer dramatique pour des personnages transformés en marionnettes...

Récompense

En fonction de la réussite des personnages, le meneur de jeu pourra leur accorder entre 3 et 6 points d'expérience. En particulier, un PJ qui aurait réussi à surmonter son passé dans la maison de Kuzaemon devrait être récompensé.

Fin du spectacle, et rideau

Libre à vous de déterminer l'issue de cette scène. Kuzaemon peut être tué par les personnages, à moins que vous ne préfériez faire de lui un méchant récurrent et le faire remplacer par un de ses doubles, afin de le faire revenir plus tard, peuplant la vie des PJ de simulacres aussi dangereux qu'indétectables.
Le rêve de l'Empereur peut être récupéré sans encombre... à moins que vous ne décidiez qu'il est plus stimulant que le globe qui le contient ne soit brisé.
Dans ce cas, les PJ devront retrouver le Rêve de Rokugan. Si vous avez des joueurs pleins d'imaginations, ils ne manqueront pas de trouver une solution. L'histoire d'Akai peut leur donner l'idée qu'une œuvre d'art est la matérialisation d'un rêve : ils essaieront alors de trouver (ou de créer) une œuvre, qui suscite un nouveau Rêve de Rokugan. À moins qu'ils n'essaient de trouver des bribes de ce rêve dans l'esprit de chaque habitant de Rokugan. En dernier lieu, vous pouvez décider que la perte de ce rêve sonne le glas de la dynastie des Hantei, et qu'il est le déclencheur d'événements à venir...

Et c'est ainsi que Shinsei est grand.

les PNJ

Le marionnettiste, Kuzaemon

Terre 2	Volonté 6	Eau 3	Force
Perception 5	Feu 5	Air 5	Vide 3

École / Rang de maîtrise : Aucune. Kuzaemon a créé sa propre technique, qui consiste à donner vie à des marionnettes. Pour cela, il a besoin de trois choses : le cœur, l'enveloppe et le souffle de vie. Pour créer Kagehime, il a eu besoin de cheveux de la courtisane (le cœur, qui représente la nature profonde), d'un kimono (l'enveloppe), et du souffle de vie. Pour créer une marionnette aussi réussie que Kagehime, Kuzaemon doit sacrifier un être vivant et accomplir un rituel de trois jours, au terme desquels un jet d'Agilité + Artisanat (marionnettes) ND 20 + (rang du personnage créé ou imité) x 5. S'il désire imiter à la perfection un être humain existant, il doit faire deux augmentations.
Compétences notables : Artisanat (marionnettes) 5, Connaissance de l'Outremonde 5, Défense 2, Tanto 3, Sincérité 3
Avantages : Éloquent
Désavantages : Obnubilé (remplacer la dynastie des Hantei par la "dynastie" du Dieu des Ténèbres).
Armes : Kuzaemon a toujours une dizaine de marionnettes de samuraï avec lui.

Les marionnettes

Toutes les marionnettes de Kuzaemon sont issues d'une silhouette de papier. Elles possèdent *toutes* l'avantage Invulnérabilité, mais sont très vulnérables au feu. Toute attaque basée sur le feu occasionne 2g2 de dégâts supplémentaires.

Samuraï marionnettes

C'est la force de frappe de Kuzaemon. Selon le rang de vos bushi, vous pouvez leur en opposer de un à trois chacun. Ils sont ici décrits comme des créatures, mais n'oubliez pas qu'ils ont chacun une personnalité. Appuyez ce genre de détail en leur faisant prononcer une dernière phrase frappante lorsqu'ils meurent, où en les faisant venir au secours les uns des autres. Si vous voulez épicer le *roleplay*, des marionnettes peuvent imiter de grands héros de l'histoire rokugani, ou des personnages que les PJ ont côtoyé.

Terre : 2	Feu : 3	Eau : 3	Air : 3

Jet d'attaque : 5g3
Jet de dommages : 2g2 (toutes leurs armes font les mêmes dommages)
ND pour être touché : 15
Blessures : 10/-1 ; 20/-2 ; 25/Mort

Furaken Shutain

Terre : 5	Feu : 4	Eau : 4	Air : 4

Jet d'attaque : 8g4 (kenjutsu), 6g4 (tessen)
Jet de dommages : 8g3
ND pour être touché : 30
Note : on aperçoit le cœur de Furaken sous l'armure (jet de Perception ND 25). Pour toucher le cœur, il faut faire un jet contre un ND de 50, mais on ignore alors l'invulnérabilité de cette marionnette.
Blessures : 65/Mort

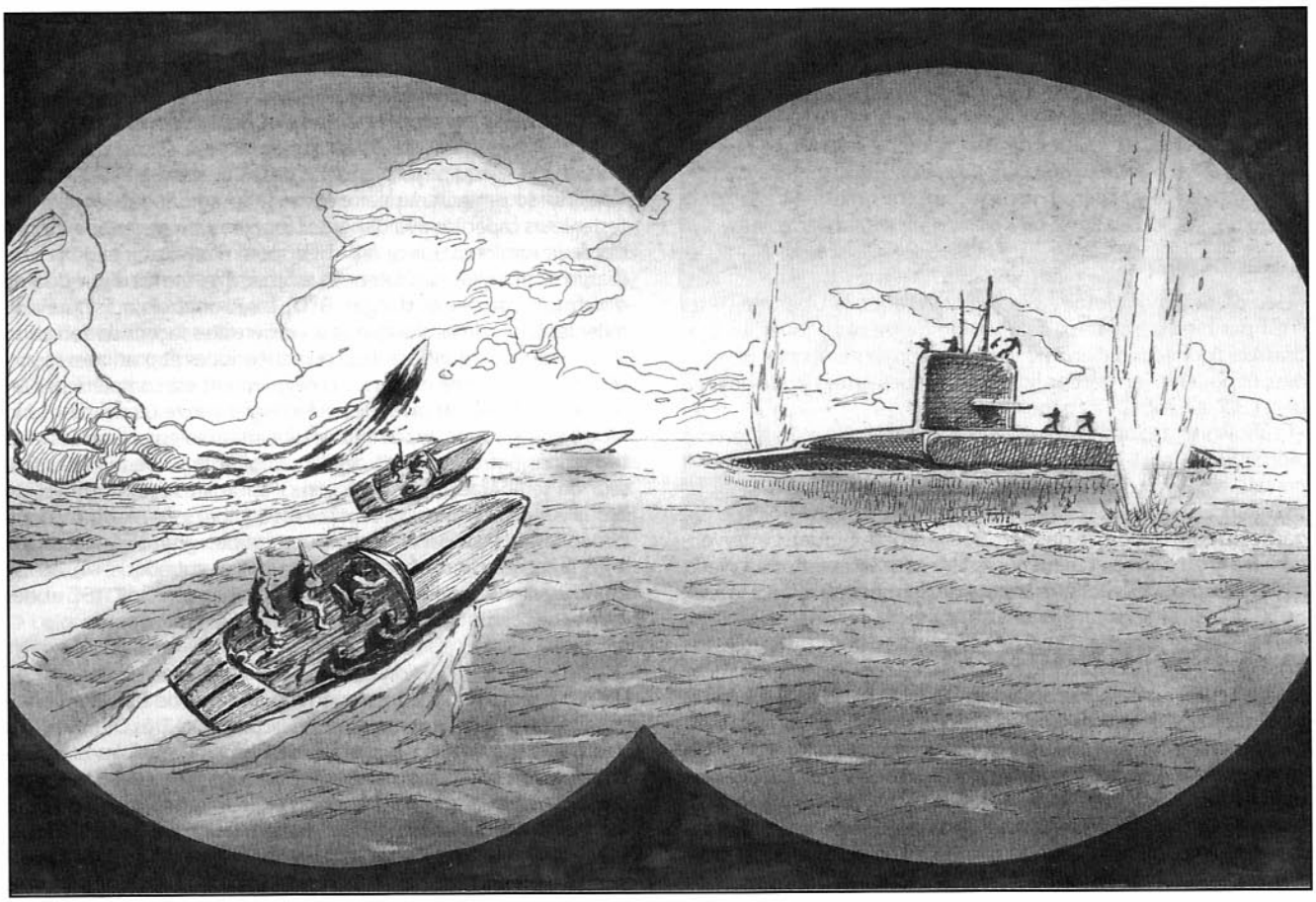
Kagehime, la Mangeuse d'Ombres

Kagehime est immatérielle et presque intouchable. Chaque coup de katana semble se perdre dans les voiles de son kimono. Elle fut autrefois une courtisane qui fit perdre la tête à un jeune seigneur, lequel finit par faire seppuku. La courtisane mourut de chagrin, et Kuzaemon créa une marionnette à parti de ses cheveux, de son kimono, et de sa tristesse. Kagehime peut être considérée comme un Gaki, un esprit affamé (livre de base, page 192), hormis le fait qu'elle reste toujours visible, et qu'elle n'aspire pas le sang, mais les "ombres" de sa victime. Chaque fois qu'elle fait dix points de dommages, une mèche des cheveux de sa victime blanchit... à tout jamais.

Auteur : Sandie Julien
Illustrations : Benjamin Fracasso

Operation Red Rain

Cette aventure pour Cyberpunk 2020 est destinée à un groupe composé de quatre à six personnages relativement expérimentés. Elle s'inscrit dans la campagne Firestorm présentée dans les suppléments Stormfront et Shockwave. Le contenu de ces ouvrages, et plus particulièrement du premier, est nécessaire pour le bon déroulement de l'aventure, le reste coule de source.



Synopsis

Engagés pour une mission de routine, les PJ jouent un rôle essentiel dans la capture d'un sous-marin nucléaire et l'acquisition d'un armement biochimique révolutionnaire. Les choses se compliquent un tantinet lorsqu'un groupe de terroristes rejoint leur théâtre d'opération pour tout faire sauter !

Quelques explications

Aux premières heures de la quatrième guerre des corporations, les opérations dirigées par CINO et OTEC se concentrent sur l'océan et ses ressources. Les deux géants engagent un long processus de sape des efforts de la concurrence pour acquérir des parts d'IHAG. La multinationale française prend rapidement l'avantage, notamment grâce au contrat signé avec Arasaka, qui lui donne accès à un vaste réseau d'espions et de taupes. C'est ainsi que CINO apprend l'existence d'un dôme de recherche sous-marin dans les Caraïbes…

Promenade de santé

Les PJ émergent d'une nuit agitée au cours de laquelle ils ont claqué leurs dernières économies. Un fixer du nom de Drakov leur a filé rencard un peu plus tard dans l'après-midi, au Libertine Lanes (*Cf. Night City* page 155). Le boulot proposé est enfantin puisqu'il consiste à se rendre le soir même à La Grande Illusion (*Cf. Night City* page 110) pour récupérer une puce de données. Le fixer insiste cependant sur le fait que le garde du corps de leur cible ne doit en aucun cas assister à l'échange. Ils ont donc carte blanche pour le distraire. Une fois les données en poche, ils devront retourner au Libertine Lanes, où Drakov leur remettra la coquette somme de 1 000 Eb par personne. Renseignements pris auprès de leurs contacts et du net, l'homme qui doit leur remettre la puce s'appelle William Marinina : c'est un cadre moyen de la division prospection sous-marine de la filiale locale d'OTEC, un employé sans grande importance en soi…

Complications

- Lieu de perdition notoire des Légions d'acier, le Libertine Lanes n'est pas bien dangereux, à condition de ne pas y jouer les gros bras. Les skinheads ont en effet la réputation de s'emporter pour un rien, et pour ne rien gâcher, ils sont assez bien armés (code de danger : C3D - *Cf. Night City* page 40).
- Le show live de Johnny Silverhand et Kerry Eurodyne commence alors que William Marinina se trouve encore sur la piste de danse. Il prend un mauvais coup dans la première minute et tombe au sol. La foule en délire commence à le piétiner malgré tous les efforts de son garde du corps (code de danger : B3C + cybernétique). L'intervention des PJ est non seulement nécessaire pour le remettre sur pieds, mais surtout pour éviter que la puce de données ne soit écrasée.

À la vitesse supérieure

Douze heures après leur promenade de santé, les PJ sont contactés par un certain Silvio Stefanini. Satisfait du travail qu'ils ont réalisé à La Grande Illusion, il souhaite les rencontrer à Washington, D.C. ! Les arrangements sont pris pour qu'ils voyagent en maglev. Leur départ est prévu à 18h00 au centre d'échange (*Cf. Night City* page 147). Drakov leur remet leurs billets sur place et s'occupe de faire acheminer leur équipement jusqu'à la capitale (la réputation de la sécurité de Planetrain Transcontinental n'est plus à faire).

Complications

- Un garde du centre d'échange croit reconnaître un criminel parmi les PJ. La sécurité se mobilise immédiatement pour les appréhender (code de danger : C2C). En attendant l'arrivée providentielle des forces de police, ils sont soumis à une fouille intégrale et des interrogatoires musclés. Consternée par les événements, la direction leur offrira finalement des billets en première classe.
- Une journaliste de Network News 54 réalise un reportage sur Planetrain Transcontinental. Elle passe dans les wagons accompagnée de son caméraman pour interviewer les passagers. Elle reconnaît immédiatement les PJ si ces derniers ont récemment fait la une des titres. On peut difficilement faire plus discret…
- Une équipe de spécialistes (code de danger : B2B + cybernétique) profite du voyage pour accomplir une extraction en bonne et due forme. Leur cible est un scientifique de chez Biotechnica installé à deux rangées des PJ. Les cyberpunks, arrivés sur le site à l'aide d'un AV-6 lourdement armé, pénètrent dans le wagon après l'avoir proprement gazé (jet de CON Difficile pour rester conscient ; durée : 1D8+1 rounds). Biotechnica appréciera toute intervention en sa faveur, quant aux spécialistes, ils ne manqueront pas de se venger, si tant est qu'ils survivent !

Formation accélérée

Arrivés à destination, les PJ sont attendus par une limousine qui les dépose au Rive Droite, un petit restaurant de standing qui a été réservé pour la soirée. Au terme d'un somptueux repas composé par un grand cuisinier, Silvio Stefanini les rejoint. Il rentre immédiatement dans le vif du sujet avec une proposition alléchante : 15 000 Eb par personne pour l'infiltration et le sabotage d'un sous-marin. Les termes exacts de la mission leur seront exposés une fois transférés dans un entrepôt de la banlieue de Richmond.
Sur place, le briefing est assuré par le lieutenant Carnegie (code de danger : A3D + cybernétique), un homme sec d'une cinquantaine d'années. Selon ses propres termes, l'opération pour laquelle les PJ ont été engagés est assez classique puisqu'elle consiste en l'introduction d'une équipe de plongeurs dans une base secrète, l'infiltration d'un sous-marin nucléaire et son sabotage. Son rôle consiste à tester leurs capacités et à dispenser tout le savoir nécessaire au succès de la mission. Pour ce faire, il dispose d'un matériel de pointe (bassin de plongée, simulateur de submersible, etc.) et d'une dizaine d'instructeurs (code de danger : B3D). Les PJ ont trois jours pour assimiler les bases de la plongée et les différentes façons de forcer un sous-marin à faire surface. Les cours théoriques et pratiques se succèdent à un rythme effréné. L'enseignement est complété par un paquetage aussi complet que perfectionné : un re-respirateur " big blue " avec système de communication mastoïdien et lunettes multifonctions (infrarouge, ultraviolet, amplificateur de lumière, senseur de température) intégrés, un GPS, un kit sonar portable, un brouilleur de transmission, sept puces (Combat sous-marin +4, Combimobile +4, Natation +4, Piloter submersible : grand +4, Sonar tech +4, Sub tech : grand +4 et Survivre en milieu aquatique +4), un sac étanche, une tenue de sous-marinier aux couleurs d'OTEC et des rations de combat (*Cf. Stormfront* page 23-41).

Complications

- Le repas préparé par le très renommé Geoffroy de Tillière est assaisonné d'un poison lent mais mortel (jet de CON Très Difficile). S'ils s'entêtent à refuser la proposition de Silvio Stefanini, les PJ agoniseront avant le levée du soleil. Ils pourront bien évidemment se raviser au dernier moment pour qu'on leur administre l'antidote. Cet incident réduit malencontreusement leur paye de 5 000 Eb !
- Les instructeurs dirigés par le lieutenant Carnegie poussent les PJ jusqu'à leurs derniers retranchements. Ils provoquent toutes sortes d'incidents pour tester leurs capacités d'adaptation : panne d'alimentation en oxygène, intervention surprise d'un cyberorque (*Cf. Stormfront* page 41), etc. L'important, c'est de vous faire plaisir !

L'épreuve du feu

Au terme de ces trois jours de formation accélérée, les PJ embarquent dans des vans banalisés qui les déposent sur une plage située au sud de Virginia Beach, à quelques kilomètres de la frontière entre la Virginie et la Caroline du Nord. C'est maintenant à eux de jouer ! Pour rejoindre la base secrète installée à 80 mètres de pro-

fondeur, ils doivent nager pendant un peu plus de trois heures (jets de Natation et d'Endurance Difficile). Pendant toute la durée du trajet, ils doivent observer le silence radio, l'affichage digital des re-respirateurs leur permettant de se coordonner le cas échéant.
Comme prévu, leur cible se trouve aux coordonnées indiquées par le lieutenant Carnegie. Malheureusement, les portes du hangar à sous-marins sont fermées. Ce n'est qu'au terme de plusieurs heures d'attente (jets de Survivre en milieu aquatique Difficile pour éviter les pépins) que les portes s'ouvrent, libérant par là même un sous-marin nucléaire (jet de Perception Très Difficile pour identifier le *Robert Edward Lee*). À partir de là, les PJ ont très exactement dix minutes pour s'introduire dans la base (jet de Natation Difficile) avant que les portes ne se referment à nouveau.
Une fois à l'intérieur, le plus gros reste à faire puisqu'ils doivent explorer les quais le plus discrètement possible (jet de Discrétion Nécessite Entraînement), identifier le *Jefferson Davis* et profiter d'un moment d'inattention des gardes et de l'équipe de surveillance pour s'y introduire par le sas de sauvetage arrière (jets de Discrétion et de Sécurité Électronique Difficile). L'agencement du sous-marin est conforme aux plans fournis. Comme convenu, les PJ s'installent dans la chambre des machines à l'arrière du pont inférieur.

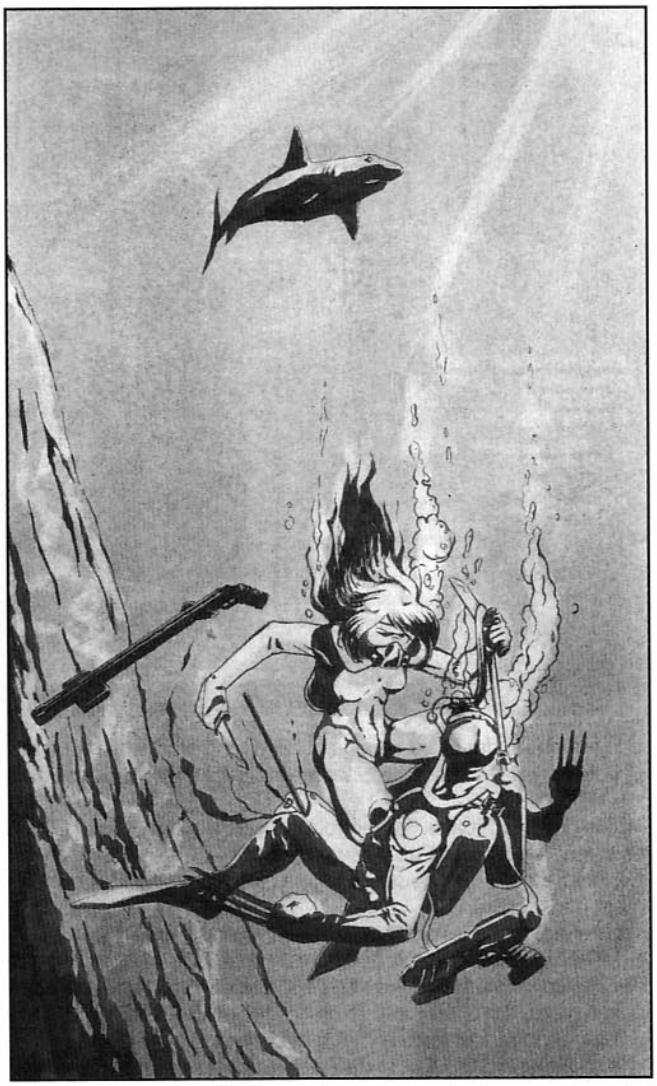
Complications

- Une équipe de plongeurs chevronnés (code de danger : C3D) et quelques animaux cybernétiques (Cf. *Stormfront* page 40-41) assurent la sécurité dans le périmètre. Ils se déploient peu après l'arrivée des PJ. Il faut à tout prix éviter de se faire repérer ! Si les PJ perdent le contrôle des événements, ils doivent impérativement brouiller les communications ennemies avant d'improviser !
- Les PJ sont à une dizaine de mètres des portes du hangar quand ils repèrent un sous-marin de type Rascasse (Cf. *Stormfront* page 38) qui suit la même trajectoire qu'eux. Ce dernier rentre tout simplement au bercail, à moins que son sonar n'ait détecté un écho anormal et qu'il se prépare à débarquer des plongeurs (code de danger : C3D) pour contrôler les environs…
- Le *Jefferson Davis* n'est pas à quai ! Et comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, les portes du hangar viennent de se refermer. Les PJ sont bloqués dans la base. Ont-ils été repérés ou est-ce la tempête qui menace qui a alarmé l'état-major ?
- Il n'y a pas assez de place pour tout le monde dans le submersible ! Le condenseur et le conditionneur d'air sont plus volumineux que prévu. Il va falloir trouver un nouveau refuge, tout cela en un temps record car le *Jefferson Davis* se prépare déjà à appareiller.
- Le capitaine Harris (code de danger : A4E) surprend les PJ au moment où ils referment le sas de sauvetage arrière (il fait souvent un peu d'exercice sur le pont de stockage). L'officier s'avère être le sosie de l'un d'entre eux…

Note : si vos joueurs cafouillent au point d'aller explorer la base, utilisez les plans du hangar à sous-marins décrit page 48 du supplément *Stormfront*.

On percute !

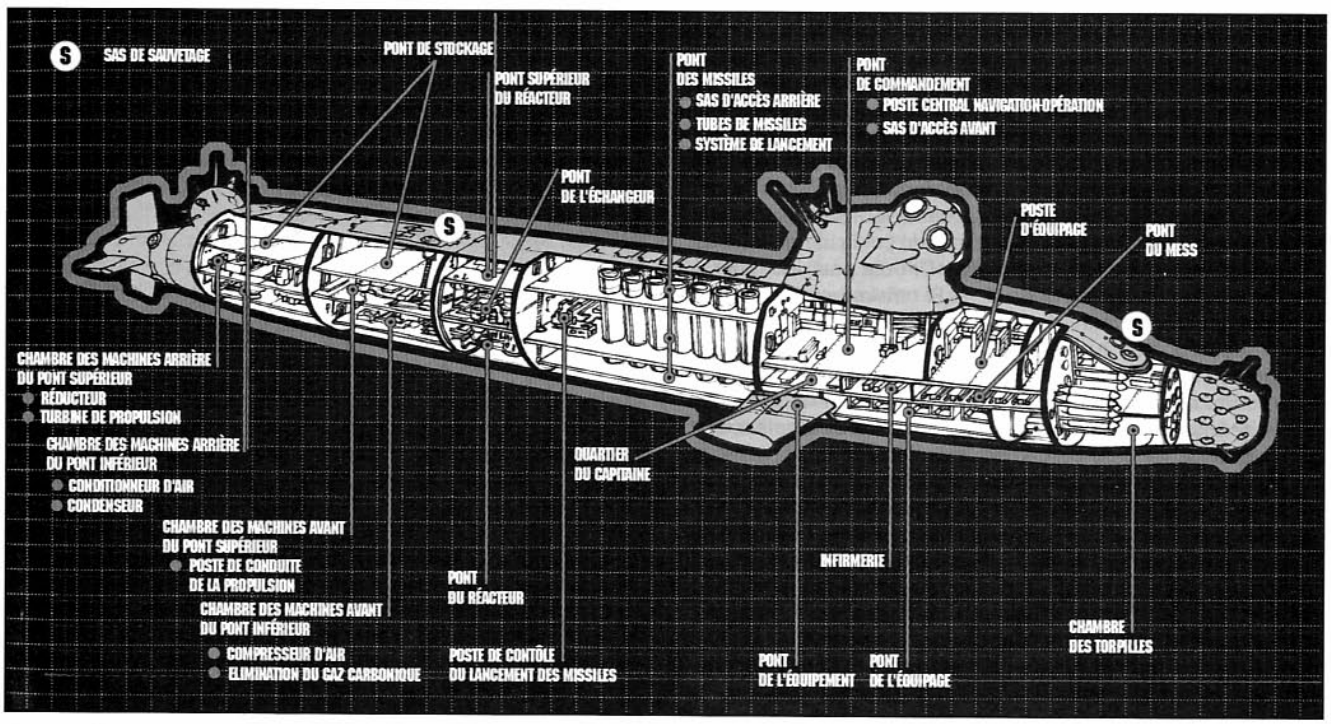
Malgré les simulations réalisées sous la direction du lieutenant Carnegie, les PJ éprouvent énormément de difficulté à s'adapter à leur nouveau refuge. Le bruit et la chaleur dégagés par le condenseur et le conditionneur d'air les éprouvent physiquement. Quant au caractère exigu du submersible, il met leurs nerfs à rude épreuve (jet de SF Nécessite Entraînement pour résister aux effets de la claustrophobie). Mais toutes ces épreuves ne doivent pas leur faire oublier l'objectif premier de la mission : prendre le contrôle du *Jefferson Davis* et le forcer à faire surface dès qu'il aura dépassé le sud de la Floride. Pour ce faire, ils doivent contrôler régulièrement leur position sur les GPS, investir la chambre des machines du pont supérieur à l'heure dite, maîtriser les sous-mariniers en charge du poste de conduite de la propulsion (code de danger : D5E), déclencher la procédure de vidange des ballasts (jet de Piloter submersible : grand Nécessite Entraînement) et couper l'alimentation électrique du poste de communication pour empêcher le capitaine d'alerter OTEC (jet de Piloter submersible : grand Difficile).



Dès que le submersible commence à prendre la direction de la surface, la voix du capitaine Harris résonne dans la salle des machines. Si les PJ réussissent à le baratiner à propos d'un quelconque incident technique (jet de Baratin et Persuasion Difficile), il leur donne cinq minutes pour tout réparer. Si leurs arguments ne tiennent pas la route, il envoie immédiatement six sous-mariniers armés sur place (code de danger : C3D).
Il faut cinq bonnes minutes au *Jefferson Davis* pour faire surface et dix de plus aux forces d'intervention de CINO pour le repérer et donner l'assaut. Dès que les forces spéciales de la corporation française passent à l'action, le capitaine Harris leur oppose le gros de ses forces. Il charge enfin quatre de ses meilleurs éléments (code de danger : B3C) de reprendre le contrôle du poste de conduite de la propulsion.

Complications

- Une panne survient au niveau du condenseur. Une équipe d'entretien est immédiatement dépêchée sur place. Il est hors de ques-



tion pour les PJ de se faire repérer ! Leur timing est d'autant plus serré que le *Jefferson Davis* se rapproche dangereusement du sud de la Floride…

- Un PJ perd les pédales. Parano comme il est, il commence à voir des ennemis partout. Tant qu'il ne vide pas son chargeur sur le conditionneur d'air ou un de ses collègues, tout devrait rentrer finalement dans l'ordre.
- Lors d'une fusillade contre un sous-marinier, une balle perdue percute la console du poste de conduite de la propulsion. Les ballast se remplissent immédiatement et le *Jefferson Davis* entame une plongée. À moins de réparer les instruments (jet de Sub tech Difficile), la mission échouera et les PJ seront faits prisonniers par OTEC.
- Un sous-marin d'OTEC qui a discrètement suivi la flotte affrétée par CINO vient à l'aide du *Jefferson Davis*. La meilleure façon de lui régler son compte consiste à investir la chambre des torpilles et à le prendre pour cible (les instruments de bord le détectent sans mal).
- Le silence radio imposé par les PJ pousse le capitaine Harris à recourir à des mesures d'urgence pour attirer l'attention de ses supérieurs. Il envoie une équipe d'artificiers sur le pont des missiles. Leur mission consiste à désarmer l'ogive nucléaire d'un missile balistique et à procéder à son lancement.
- Les forces de CINO avancent inexorablement. Le commando n'ayant pas réussi à déloger les terroristes qui ont pris le contrôle du poste de conduite de la propulsion, le capitaine Harris décide de saborder le *Jefferson Davis* plutôt que de le laisser tomber aux mains de l'ennemi. Le seul espoir des PJ repose sur l'officier en second, sans qui le capitaine ne pourra pas lancer la procédure d'autodestruction.

Fromage et dessert ?

Les combats font rage pendant plus d'une heure, au terme de laquelle le capitaine Harris rend les armes. Ses hommes d'équipage sont immédiatement transportés dans le sous-marin *Napoléon* pour y subir une série d'interrogatoires. Les PJ n'assistent pas aux discussions puisqu'ils sont convoqués dans les quartiers du capitaine Mackay.

Le commandant en chef de l'opération ne se donne même pas la peine de les féliciter. Tout ce qui l'intéresse, c'est si oui ou non ils sont intéressés par un bonus de 8 000 Eb. La mission qu'il leur propose consiste à intégrer le nouvel équipage du *Jefferson Davis* et à profiter de l'escale dans un dôme de recherche pour y dérober des données confidentielles. L'offre est à prendre ou à laisser, sachant que le cas échéant ils devront attendre trois bonnes semaines avant d'être débarqués au large des côtes de Virginie.

Le *Jefferson Davis* devrait atteindre le dôme de recherche dans une dizaine de jours. Bien qu'il ignore la configuration exacte des lieux, le capitaine Mackay sait que les laboratoires dans lesquels ils devront d'introduire se trouvent au niveau 2. Selon lui, la sécurité des lieux est assez modeste, ce qui devrait faciliter d'autant leur intervention.

Complications

- L'interrogatoire des officiers du *Jefferson Davis* ne donne pas grand-chose, ce qui pousse le lieutenant O'Bannon à proposer au PJ sosie du capitaine Harris de lui donner un petit coup de main.
- Le capitaine Mackay affiche ouvertement son mépris pour les PJ. Les membres d'équipage profitent de la situation pour leur en faire baver. Qui a parlé de bizutage ?
- Une fuite se déclare dans le pont de stockage, alors que le *Jefferson Davis* est encore à mi-chemin de son objectif. Tout l'équipage se mobilise pour colmater la brèche, et mettre le ravitaillement du dôme à l'abri.

Respirez, vous êtes filmés

La procédure d'approche est déjà en cours lorsque les PJ sont réveillés par un des hommes d'équipage. L'arrivée du *Jefferson Davis* met un peu d'activité dans le hangar à sous-marins, le temps pour les ouvriers de décharger la cargaison du submersible. L'équipage est ensuite transféré au niveau 3, où il peut se restaurer et se reposer à loisir. Les officiers quant à eux sont invités à déjeuner avec Sean O'Hara, le directeur du site.

À partir du moment où ils débarquent dans le dôme, les PJ ont 48 heures pour agir. Les mesures de sécurité des lieux sont assez modestes, exception faite de la zone réservée au réacteur nucléaire

Le dôme de recherche

Construit à quelques 500 mètres de profondeur, ce dôme de recherche accueille un peu moins de deux cents personnes (cadres, ingénieurs, gardes, plongeurs et ouvriers) qui se répartissent à peu près équitablement sur les cinq niveaux du complexe (*Cf. Stormfront* page 43 ; reprenez les niveaux 1, 2, 3 et 4). L'équipe scientifique qui y travaille concentre actuellement ses efforts sur l'armement biochimique et la génétique. Plusieurs agents chimiques ont très récemment dépassé la phase expérimentale. Quelques tests de plus et ils pourront être produits en série. Les recherches génétiques tâtonnent. Plusieurs mois de travail sont encore nécessaires avant d'espérer voir un être humain évoluer sans assistance par 500 mètres de fond.

Légende :

1 : hangar à sous-marins
2 : entrepôt (matériaux de construction)
3 : entrepôt (matériaux de recherche)
4 : salle de détente/gymnase
5 : poste de sécurité
6 : quartiers des ouvriers
7 : entrepôt (vivres)
8 : hangar d'entretien
9 : hangar à scaphandres et armures mobiles
10 : sas de décompression
11 : salle de briefing
12 : quartiers des plongeurs
13 : cuisine/réfectoire
14 : ascenseurs
15 : salle de détente
16 : quartiers des ingénieurs
17 : sas de décontamination
18 : salle de régénération d'atmosphère
19 : salle du réacteur

et aux laboratoires de recherche. Pour s'y rendre, il faut franchir pas moins de trois points de contrôle : carte magnétique, empreinte palmaire et empreinte rétinienne (jets de Sécurité Électronique Difficile et Très Difficile). Bien évidemment, un netrunner peut faciliter grandement les choses, à condition qu'il se connecte au réseau et qu'il vienne à bout de toutes ses glaces (utilisez le système de génération rapide de forteresse, page 154 du livre de base).

Complications

- Un PJ rencontre une biologiste avec qui il sympathise. La jeune femme lui propose de venir boire un dernier verre dans ses quartiers. Elle parle peu d'elle, mais s'intéresse énormément à lui. Attention à ne pas faire de gaffe…
- Malgré l'interdiction du capitaine Mackay concernant la consommation d'alcool, un PJ se laisse embarquer par un groupe d'ouvriers qui lui proposent une petite soirée bien arrosée en galante compagnie. Le jeu en vaut-il la chandelle ?
- Incapable de résister au jeu des paris stupides, un PJ se voit forcé de suivre une équipe de scaphandriers pour un bain de minuit improvisé. Pressés qu'ils sont de voir comment il se débrouille par 500 mètres de fond, ils sont un peu laxistes sur le contrôle de la tenue. Un accident est si vite arrivé…

Mesures d'urgence

Que l'intervention des PJ dans les laboratoires du niveau 2 ait été accomplie avec brio ou non, cela ne change pas grand-chose au dénouement de cette aventure, car ils ne sont pas les seuls à avoir décidé de frapper un grand coup contre OTEC. Une équipe de terroristes qui sévit dans les Caraïbes depuis une bonne dizaine d'années se prépare en effet à attaquer le dôme de recherche. Financée par une corporation de votre choix (pourquoi pas l'EuroBank), elle dispose de quatre sous-marins d'assaut "Orca" et d'une dizaine d'armures mobiles (*Cf. Stormfront* page 31 et 37).

Les premières torpilles mettent le bâtiment à rude épreuve, à tel point que Sean O'Hara donne rapidement l'ordre d'évacuer. Un vent de panique souffle alors à l'intérieur du dôme, les civils faisant des pieds et des mains pour atteindre les capsules de sauvetage. Les militaires quant à eux rejoignent leurs postes de combat. Les scaphandriers tentent même une sortie pour empêcher les armures mobiles ennemies de poser leurs charges explosives. En vain, puisque les efforts coordonnés des terroristes viennent à bout des défenses du dôme, dont la structure ne tardera pas à se rompre.

De son côté, le capitaine Mackay appareille aux premiers signes de combat (de préférence avec les PJ à son bord). Le *Jefferson Davis* essuie un feu nourri, mais l'expérience de l'officier fait finalement la différence. Le sous-marin quitte les lieux sans demander son reste !

Le bilan des hostilités est catastrophique ! La mauvaise nouvelle c'est que les armes biochimiques se sont répandues dans l'océan et que le réacteur nucléaire du dôme a rendu l'âme avec tout ce que cela implique de radiations mortelles…

Dénouement ?

En vous engageant dans un scénario ayant pour cadre la quatrième guerre des corporations, vous pensiez quoi, que vos joueurs s'en sortiraient haut la main ? Eh bien vous vous êtes planté parce qu'à l'heure qu'il est, soit ils bénissent les dieux d'avoir embarqué à bord du *Jefferson Davis* pour fuir en compagnie du capitaine Mackay, soit ils sont bloqués au fond des mers pour un bon paquet de temps !
Ah oui, j'ai oublié de préciser un petit détail : les capsules de sauvetage du dôme de recherche ont été conçues pour palier à toute éventualité, y compris le dégagement de radiations mortelles. Du même coup, lorsque les PJ ont enclenché la procédure d'éjection des capsules, l'ordinateur de bord a pris les choses en main. Le système de propulsion n'étant pas suffisamment puissant pour quitter la zone avant qu'elle ne soit contaminée, il a préféré cryogéniser les PJ !
Ce qui nous ramène à vos joueurs… Si vous craigniez qu'ils se fâchent à l'idée que leurs personnages dorment pendant dix ans sous les mers (le temps nécessaire à l'écosystème pour résorber ces fameuses radiations), vous n'avez qu'à retarder la contamination de la zone. Sinon, attendez le mois d'août et profitez-en pour démarrer une campagne *Cyberpunk V3* avec des vétérans de la quatrième guerre des corporations.

Auteur : Michaël Croitoriu
Illustrations : Pierre Sodrep
Plans : Bertrand Bès

Traduction : Léonidas Vacnerini

©2000 Shetland Productions john@kovalic.com http://kovalic.com

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 Euros

Je choisis mon cadeau :

A

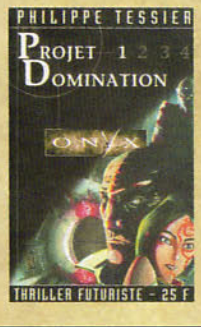
FIGURINE PITBULL
Fournie non peinte

B

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

C

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



D

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

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

Veuillez remplir le bon ci-contre accompagné de votre règlement par chèque bancaire ou postal du montant de votre commande. Offre valable jusqu'au 31 juillet 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)

BS32

Santé Mentale, pour aller encore plus loin

Concept révolutionnaire ? C'est certain. Avancée majeure dans la simulation de la peur ? Tout à fait. Étape cruciale dans le développement des jeux d'horreur ? Sans le moindre doute. Mais c'était il y a vingt ans... Aujourd'hui, les ressorts de la Santé Mentale tels que présentés dans L'Appel de Cthulhu ont passablement vieilli, et un petit lifting s'impose.

En attendant la sixième...

À défaut d'une refonte intégrale, utopique dans le cadre d'un article de quelques pages, nous nous contenterons d'actualiser autant que possible le concept de Santé Mentale (SAN) en y ajoutant un système de Traits, que nous appellerons Avantages s'ils profitent à l'investigateur et Désavantages s'ils l'handicapent. Nous voulons par ce moyen proposer aux joueurs un outil leur permettant de fouiller plus en profondeur la personnalité et le background de leurs investigateurs, et aux Gardiens la possibilité de gérer avec plus de finesse l'évolution de leur SAN. Les mentions (page XX) renvoient à la version française de l'édition 5.5 de *L'Appel de Cthulhu*.

Le concept de base

Répartis en différentes catégories selon qu'ils concernent tel ou tel aspect de la vie de l'investigateur, les Traits se définissent d'abord par leur coût, exprimé en points. La valeur de chacun d'entre eux dépend de l'incidence qu'il a sur l'équilibre mental de l'investigateur : faible (10 points), moyenne (20), forte (30), ou très forte (40). Les points d'Avantages sont ajoutés au score de SAN, ceux de Désavantages y sont soustraits. À la création, tout joueur peut, s'il le souhaite et pourvu que le Gardien soit d'accord, sélectionner un certain nombre de Traits, dont il fait ensuite la somme : ce total doit impérativement être nul. Cela signifie qu'il doit acquérir autant de points de Désavantages que d'Avantages, et que son score initial de SAN demeure inchangé. *Exemple : Harvey Walters possède un Désavantage psychiatrique (Nécrophobie, 20 points) et un autre physique (Vertige, 10 points), ainsi qu'un Avantage psychologique (Altruiste, 10 points) et un autre social (Ami fidèle, 20 points). Ses 30 points de Désavantages équilibrent donc ses 30 points d'Avantages.* Sauf circonstances particulières, nous déconseillons de dépasser 50 points d'Avantages/Désavantages, car au delà de cette limite, l'investigateur, surchargé de Traits, perd autant en vraisemblance qu'en jouabilité.

Évolution des Traits et de la SAN

Rien n'est modifié quant à la manière dont la SAN diminue au cours de la partie (page 74), à ceci près que dans certaines circonstances le Gardien pourra décider qu'une perte de SAN s'accompagne d'une aggravation de tel out tel Désavantage, généralement parce que l'événement déclencheur est directement en rapport avec lui. Selon le même principe, il peut également imposer l'acquisition d'un Désavantage en cours de partie. *Exemple : Harvey Walters croise une Goule dans un cimetière de Boston. Nécrophobe comme il l'est, il n'est pas étonnant qu'il manque son jet de SAN, d'autant qu'il est très possible que le Gardien, tenant compte de sa phobie, lui ait imposé un malus. Il perd donc 4 points de SAN. Étant donné les circons-*

Traits, background et profil psychologique

La première utilité des Traits est de permettre, dès la création de l'investigateur, de mieux cerner sa psychologie et son background. On encouragera donc les joueurs à se demander d'où ils proviennent, et quels sont les événements dont ils sont le résultat. *Exemple : si Harvey Walters est nécrophobe, c'est parce qu'à l'âge de huit ans, il a découvert le cadavre à demi décomposé de sa grand-mère, décédée des suites d'une chute dans sa baignoire.* En procédant de cette manière pour chaque Trait qu'il possède, il est possible de connaître l'évolution de sa SAN tout au long de sa vie. Dans le cas présent, on sait déjà qu'il a eu une enfance troublée, car après sa macabre découverte, à mesure que se développait sa Nécrophobie, sa SAN a progressivement chuté de 10 points.

tances, le Gardien décide que son Désavantage Nécrophobie se trouve également aggravé de 4 points, une évolution que le joueur va devoir aussitôt répercuter sur son roleplay. Notez bien cependant qu'au final la perte de SAN n'est pas doublée : en tout et pour tout, Harvey ne perd que 4 points de SAN. Et si en plus la Goule lui mord la main, que la blessure s'infecte et qu'il faut amputer, le Gardien lui imposera alors l'acquisition du Désavantage Amputation (20 points), ce qui aura pour conséquence une diminution immédiate de 20 points de SAN.

En théorie, il est possible d'augmenter des Avantages en cours de jeu, voire d'en acquérir de nouveaux. En pratique cependant, étant donné l'ambiance générale de *L'Appel de Cthulhu*, de tels moments sont plutôt rares. Ce type d'évolution positive est par contre nettement plus fréquent au moment de la répartition des points de SAN gagnés lors du scénario. Le Gardien peut permettre aux joueurs d'en utiliser un certain nombre pour modifier ceux de leurs Traits qui ont eu de l'importance au cours de la partie. Ainsi, tel investigateur qui aura suivi son Code d'honneur à la lettre aura le droit d'y ajouter des points. À titre exceptionnel, le Gardien peut même permettre l'acquisition de nouveaux Avantages.

Évidemment, il est aussi possible de diminuer certains Désavantages grâce aux points de SAN gagnés en fin de scénario. Un investigateur peut ainsi s'améliorer, par exemple en réduisant petit à petit la valeur de son Désavantage Menteur, y compris jusqu'à le faire entièrement disparaître. Évidemment, une telle évolution implique forcément des ajustements progressifs de *roleplay*. En revanche, d'autres Désavantages, tels Amputation, ne pourront jamais être totalement rachetés, car, quoi qu'on fasse, une main ne repousse pas. Ils pourront néanmoins êtres diminués plus ou moins sensiblement à mesure que l'investigateur fait le deuil de son membre disparu, et apprend à vivre sans.

Notez bien que l'équilibre Avantages/Désavantages en nombre de points, nécessaire lors de la création de personnage, n'est plus de mise lors de son évolution.

Traits mentaux

Les Traits mentaux se subdivisent en Traits psychologiques et psychiatriques. Les Traits psychologiques matérialisent les aspects les plus saillants du caractère d'un investigateur, et sont à ce titre de précieux guides de *roleplay*. Par souci de vraisemblance, nous conseillons d'en choisir au maximum deux, ou à la limite trois, et de construire autour la psychologie de l'investigateur. En règle générale, chacun d'eux coûte 10 points, mais ceux qui trouvent une résonance toute particulière dans le background de l'investi-

Les folies temporaires

Lorsqu'un investigateur souffre d'un Désavantage psychiatrique, il semble plus cohérent de considérer qu'un traumatisme susceptible de provoquer chez lui une folie temporaire (page 78) provoque en réalité "l'activation" de ce Désavantage. ***Exemple : le meilleur ami d'Harvey Walters meurt sous ses yeux, décapité par une Goule, un événement de nature à réveiller instantanément sa Nécrophobie, et même à l'aggraver. En de telles circonstances, une folie temporaire de longue durée paraît donc plus indiquée qu'une autre de courte durée. Il serait en effet pour le moins logique que, pendant les heures suivantes, Harvey soit absolument incapable de penser à autre chose qu'à la mort, la sienne et celle des personnes qui l'entourent. Il pourrait en particulier souffrir d'hallucinations violentes : ses compagnons se changent en cadavres et pourrissent sous ses yeux, les passants qu'il croise dans la rue ressemblent à des Goules, il croit voir la tête de son ami décédé en ouvrant son garde-manger alors qu'il ne s'agit en fait que des restes du poulet de la veille, etc.***

gateur peuvent valoir jusqu'à 20 points. *Exemple : c'est parce que les parents d'Harvey Walthers l'ont élevé dès son plus jeune âge dans le culte de la réussite, faisant de lui un arriviste fini, que le Gardien décide que le Désavantage Ambition démesurée mérite de lui coûter 20 points, au lieu des 10 habituels.*

Avantages psychologiques :
Altruiste, Chevaleresque, Code d'honneur, Courageux, Généreux, Gentleman/Lady, Honnête, Indulgent, Optimiste, Pacifiste, Rationnel, Sociable, Tolérant.

Désavantages psychologiques :
Ambition démesurée, Avare, Crédule, Cupide, Curiosité maladive, Cynique, Égoïste, Fanatique, Impulsif, Intolérant, Joueur compulsif, Manque de confiance en soi, Menteur, Misogyne, Narcissique, Négligent, Orgueilleux, Paresseux, Pédant, Pessimiste, Peureux, Sadique, Snob, Solitaire, Superstitieux, Susceptible, Téméraire, Têtu, Timide, Violent, Xénophobe.

Désavantages psychiatriques :
Concernant ces Désavantages, il suffit de se reporter au chapitre très complet que les règles consacrent aux troubles mentaux (pages 116 à 120). On considèrera que chacune des maladies mentales qui y sont décrites (schizophrénie, dépression, manie, amnésie, etc) constitue un Désavantage psychiatrique à part entière, d'un coût minium de 20 points. Ces pathologies sont évolutives, c'est-à-dire qu'elles sont susceptibles de s'aggraver. Jusqu'à 30 ou 40 points cependant, l'investigateur peut encore mener une vie plus ou moins normale, même s'il risque de décompenser très violemment en cas de folie temporaire (voir encadré). Au-delà, il s'enfonce de manière quasi irrémédiable dans sa folie, ce qui, à terme, a de grandes chances de le mener tout droit à l'asile. Bien entendu, il n'existe aucun Avantage psychiatrique.

Traits sociaux

Avantages sociaux :

Ami fidèle
20 points, 30 si cet ami est en mesure de rendre de grands services à l'investigateur, par exemple parce qu'il occupe une position de pouvoir dans une administration quelconque, ou parce qu'il possède de très larges connaissances occultes.

Amitié animale
20 points. L'investigateur s'entend bien avec les animaux. Sauf circonstances particulières, ils ne l'attaqueront pas.

Connaissance d'un milieu
20 points. Il s'agit généralement du milieu dans lequel l'investigateur a été élevé, que ce soit la haute bourgeoisie londonienne ou les bas quartiers de New York. Il y a conservé des amitiés et des contacts, et sait comment se comporter avec les personnes qui en sont issues. Notez qu'un investigateur familier de Hell's Kitchen se sentira certainement à l'aise dans le quartier chaud de n'importe quelle autre grande ville, comme un autre, habitué des salons de la noblesse parisienne, aura certainement ses entrées dans toutes les cours européennes.

Dette
20 points, voire plus selon la nature et l'importance de la dette. Il peut s'agir d'une forte somme d'argent, comme d'une faveur dont l'investigateur serait redevable, peut-être à des personnes fort peu recommandables, la mafia par exemple.

Noble
10 points en contemporain, jusqu'à 40 en victorien. L'investigateur est de sang bleu, ce qui, dans l'Angleterre de la fin du XIXe siècle, peut s'avérer un atout considérable.

Désavantages sociaux :

Casier judiciaire
De 10 à 20 points selon les délits et/ou les crimes dont l'investigateur a été reconnu coupable. Un casier judiciaire complique l'insertion dans la société, surtout s'il est chargé.

Ennemi mortel
20 points, 30 si cet ennemi est en mesure de causer de gros ennuis à l'investigateur. Ce Désavantage peut aisément être acquis en fin de scénario, lorsqu'un PNJ particulièrement puissant s'échappe avec la ferme intention de se venger.

Hostilité animale
20 points. L'investigateur déteste les animaux, et il le lui rendent bien. Les plus agressifs l'attaqueront à vue.

Insignifiant
20 points. Personne ne se soucie de l'investigateur, ni ne prend jamais la peine de s'enquérir de ses opinions. La plupart des gens l'oublient d'ailleurs aussitôt après l'avoir rencontré.

Opprimé
De 20 à 40 points. L'investigateur est victime de discrimination, à cause de son sexe, de sa race, de sa religion, de ses opinions politiques, ou pour tout autre raison. La valeur de ce Désavantage dépend de l'époque et du lieu, elle sera par exemple maximum si l'on considère les conditions de vie d'un Afro-américain dans le Mississipi des années vingt.
Personne à charge
20 points. Enfant en bas âge, parent grabataire, épouse handicapée, l'investigateur a la charge quotidienne de l'un de ses proches. Pour 10 points de plus, il est soutien de famille, et doit subvenir seul aux besoins de plusieurs personnes.
Recherché
20 points, voire plus selon les cas. L'investigateur est recherché par la police et/ou par une quelconque organisation puissante (secte, mafia, société secrète, etc).
Secret de famille
30 points. La famille de l'investigateur cache un secret inavouable, dont la révélation aurait à coup sûr des conséquences particulièrement désastreuses pour lui et les siens.

Traits physiques

Avantages physiques :

Ambidextre
20 points. L'investigateur utilise aussi bien sa main droite que sa main gauche.
Résistance à la douleur
20 points. Torturé, l'investigateur ne parlera pas.

Désavantages physiques :

Infirme
20 (une main, un pied), 30 (un bras, une jambe), 40 (membres supérieurs et/ou inférieurs). L'investigateur souffre d'une paralysie ou d'une amputation, qui se traduit par la diminution, laissée à l'appréciation du Gardien, de certaines caractéristiques et/ou compétences. Pour un Européen des années vingt, il s'agira très certainement d'une blessure reçue durant la Grande Guerre. Il peut également s'agir d'une déficience sensorielle, qui coûte 20 (sourd) ou 40 points (aveugle).
Malade
20 points minimum. L'investigateur souffre d'une maladie plus ou moins grave, plus ou moins handicapante, et peut-être mortelle. Le Gardien devra, lorsqu'il évaluera la valeur de ce Désavantage, garder à l'esprit qu'il est appelé à augmenter au fur et à mesure des progrès de la maladie.
Signe particulier
10 points. L'investigateur est affligé d'une cicatrice, d'une tache de naissance, ou de tout autre malformation qui le rende immédiatement reconnaissable.
Vertige
10 points. L'investigateur a peur des hauteurs.

Traits surnaturels

Avantages surnaturels :

Fluide
20 points. L'investigateur possède des dons de médium. Dans le cadre d'une séance spirite, il peut (jet de POU x 5) entrer en contact avec des esprits, et même produire des ectoplasmes. Bien entendu, de telles prouesses ne sont pas sans danger pour sa santé, physique comme mentale.

Désavantages surnaturels :

Hybride
10 points au départ, puis augmente progressivement. L'ascendance de l'investigateur n'est pas entièrement humaine. Qu'il en soit ou non conscient, il est appelé à se transformer progressivement en une créature repoussante, par exemple en un Profond ou une Hu-Goule (*Cf.* la campagne *Le Royaume des Ombres*). La valeur de ce Désavantage s'accroît à mesure que la transformation progresse.
Mutation
20 points minimum. L'investigateur est affligé d'une ou de plusieurs difformités surnaturelles, telles ces tumeurs cancéreuses en forme de tentacules que font pousser les Lloigors sur certains de leurs esclaves humains. La valeur exacte de ce Désavantage, laissée à l'appréciation du Gardien, dépend de la nature et de l'importance de ces difformités.
Rêves de R'lyeh
De 20 à 40 points. L'investigateur reçoit d'effroyables rêves envoyés par le Grand Cthulhu. La valeur de ce désavantage est fonction de leur l'intensité et leur fréquence, de 20 points pour des visions vagues et peu fréquentes, jusqu'à 40 pour des cauchemars très réguliers et très précis.

SAN négative et autres friandises

En théorie, un investigateur échappe au joueur qui l'incarne dès qu'il perd son dernier point de SAN, ce qui est particulièrement frustrant. Pourquoi alors ne pas décider d'un système de SAN négative, qui permette au joueur d'accompagner son investigateur jusque dans la folie, en appuyant tout son *roleplay* sur les Désavantages psychiatriques dont il souffre ? Dans le même ordre d'idées, il est tout à fait envisageable de créer des investigateurs déjà très instables psychologiquement, tout simplement en sélectionnant dès le départ plus de Désavantages que d'Avantages, la différence de points diminuant d'autant leur SAN.

Auteur : Johan Scipion (jscipion@free.fr)
Illustrations tirées de la gamme L'Appel de Cthulhu, © Descartes.
Spéciale dédicace à Alex, sans qui cet article n'aurait jamais vu le jour.

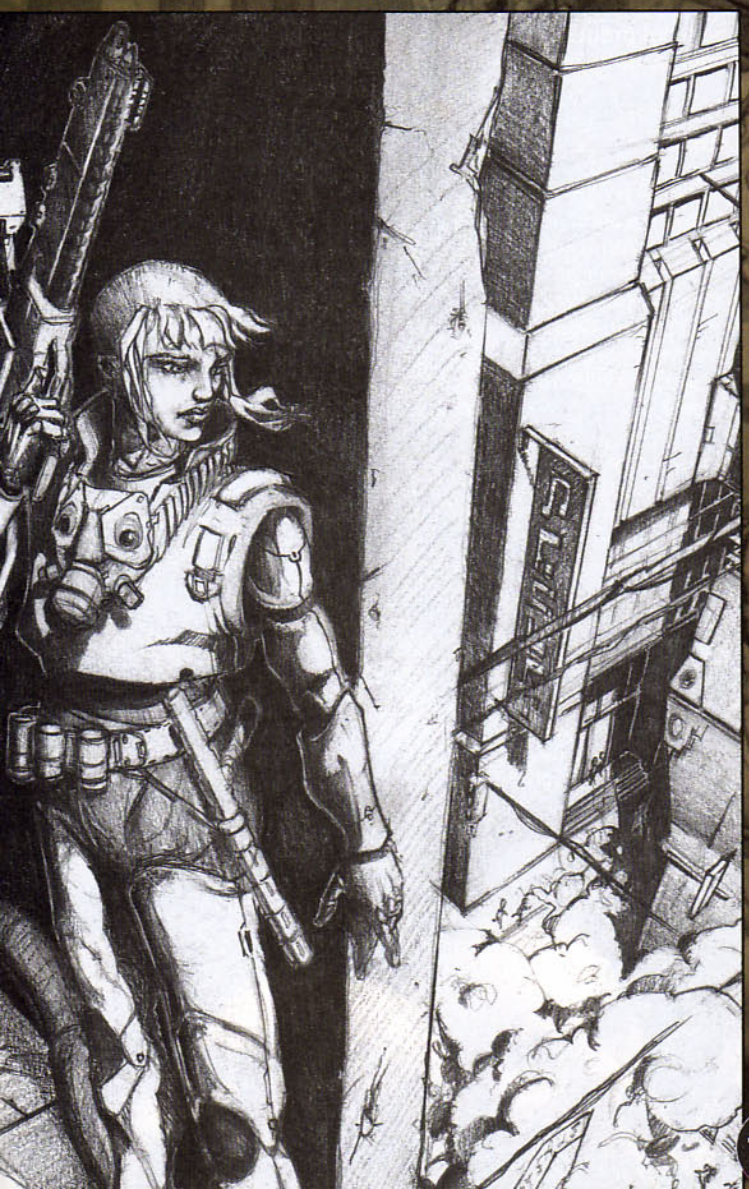
Le feu par le feu (les Sections de Maintien de l'Ordre)

Cette petite aide de jeu pour Obsidian peut s'adapter facilement à tout univers un peu futuriste dans lequel la religion joue ou a joué un rôle important (Cyberpunk, Shadowrun, etc.). Elle met en lumière une ancienne organisation paramilitaire aux idées (très) contestables et aux méthodes directes. Le meneur pourra s'en servir en l'intégrant dans le background alors que le joueur pourra y affilier son personnage plus ou moins directement.

Petit historique

L'existence de Sections de Maintien de l'Ordre (SMO) remonte au 21 Prospérité de l'année 2251. La Loi les créa pour organiser la répression des mouvements de contestation au sein de la Zone. À cette époque le niveau 4 servait de base aux partis politiques et aux cultes prohibés. Les différentes actions armées menées jusque-là n'avaient jamais abouti et, au contraire, n'avaient donné que des martyres et une force nouvelle à tous les contestataires de la Zone. En accord avec les corporations, les SMO furent crées et divisées en deux sections : la division Action et la division Recherche. La première avait comme mission de réprimer dans le sang toute réunion interdite et d'empêcher toute action terroriste. La seconde devait enquêter et infiltrer les mouvements ouvriers ou religieux de la Zone. Leurs méthodes violentes, leur look (crâne rasé pour les hommes, coupe normande pour les femmes) en ont fait rapidement l'organisation la plus détestée de la Zone. Trop radicaux, ils organisèrent un système d'initiation et une symbolique fasciste teintée de médiévisme (avec camps de jeunes à l'extérieur, parade aux flambeaux, expéditions punitives, etc.), au point que même les corporations se demandèrent si elles n'avaient pas été trop loin. Les SMO furent alors la cible d'un complot destiné à les dissoudre, mais la division Recherche s'en aperçut et sortit de ses archives un complot des religieux contre l'Unité. S'ensuivit l'éradication totale de ce mouvement putschiste (ressuscité pour l'occasion), le tout devant des caméras et les organes de presse officiels. Dès lors, les SMO furent considérées comme des incorruptibles, purificateurs et défenseurs de la Loi. Même les Inquisiteurs (la police des polices) furent priés de ne pas importuner ces héros. L'outil était devenu plus important que l'utilisateur.

Durant cette période bénie (2268-2275), les SMO recrutèrent, augmentèrent le nombre des actions répressives contre toute forme de

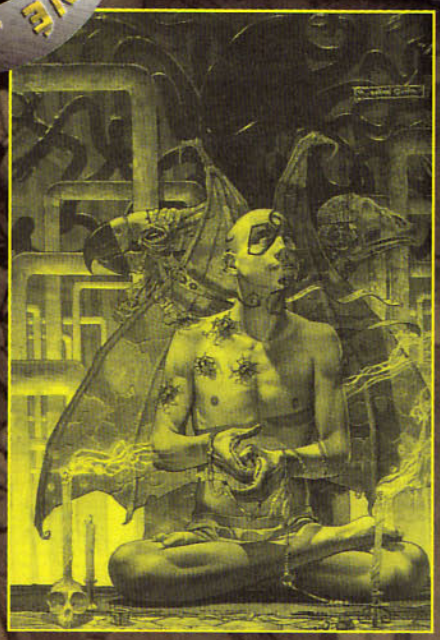


Organisation des SMO

Officiellement, les Sections n'existent plus. Pourtant, on rapporte parfois des actions menées contre des cultes qui ne sont, ni le fait de la Loi, ni d'une milice corporatiste. Ces "intervenants" utilisent des armes très sophistiquées et agissent comme des sections militaires. Très fidèles à leurs anciennes structures, ces Sections "si elles existent encore" seraient organisées en groupe de cinq combattants. Un Wotan, c'est-à-dire un chef de groupe polyvalent, le Berserker, spécialiste des armes et de leur utilisation, la Walkyrie s'occupant des soins, le Bard qui s'occupe des communications et de la préparation d'une action (plan, évaluation de l'adversaire, etc.) et enfin le coursier responsable du génie militaire. Chacun dans son domaine est un spécialiste. De plus, financés en sous-main par des extrémistes de la Loi ou des corporations, les membres des SMO ont le plus souvent une seconde vie qui leur sert de couverture.

Le Kit d'intervention urbaine

Si les SMO furent si efficaces pour réprimer les manifestations et gérer les mouvements de foule c'est que leur matériel était conçu pour s'adapter à toutes les situations de guerre urbaine. Ainsi, un membre des sections (outre le matériel lié à sa spécialisation) dispose d'un matériel de base, idéal pour toute intervention discrète, rapide et radicale. Si un de vos joueurs décide d'incarner un de ces personnages (et de choisir une fonction dans une unité), il aura ce matériel de base. À lui de prendre les compétences en fonction :
Baguettes Lumineuses, Cartouchière, Correcteur de Credbase, Cremodulateur, Disrupteur de code, Halo d'énergie, Holsters (classe 1 et 2), Silencieux, KMU (pour la Walkyrie), Liens Magnétiques, Outillage cybernétique (pour le coursier), Senseur IR, Transcom (pour le Bard), Vigilante, Viseur Laser, Necroarmure, Revco FU-Q, Feu de l'enfer, Anti-Emeute, Jugement Dernier (pour le Berseker).



contestation, en parlant de plus en plus ouvertement de purification des âmes et des corps. La population de la Zone suivit cette paranoïa, finançant directement les SMO. Pire, ces dernières devinrent (comme les Templiers en leur temps) les banquiers de la Zone. Les corporations, en sous-main, organisèrent une manifestation monstre. Les SMO furent sollicitées pour l'encadrer (mais sans violence). Dans les systèmes d'Hydratation, des drogues hallucinogènes et agressives furent introduites et la manifestation, encore une fois devant les caméras, fut réprimée dans le sang… Les SMO furent dissoutes, les responsables pourchassés, exécutés ou exilés, et toutes les dettes qu'avaient contractées les corporations envers les Sections furent annulées. Les survivants de la vague d'épuration retournèrent à la vie civile, passant du statut de héros à celui de boucher extrémiste. La plupart se suicida mais il en reste pour croire encore à leur idéal. Ils sont comme des soldats sans chef, désabusés et trahis (du moins, c'est l'image du vétéran traumatisé qu'ils cherchent à donner d'eux-mêmes).

Le refus des Kultes et de la machine

Ce qui caractérise le mieux les SMO c'est leur double refus d'utiliser les pouvoirs de l'esprit et de la machine. Se limitant au strict minimum cybernétique, un membre actif va palier son infériorité mécanique par un entraînement intensif. Au mieux, il acceptera des implants en guise de remplacement (suite à une blessure ou un accident) mais jamais il ne voudra améliorer ses capacités par des éléments artificiels. Cela explique aussi tout le soin qu'il apportera à l'entretien de son matériel et à la haute technologie de ce dernier. Les SMO n'ont jamais été contre la technologie mais leur dogme réprouvait l'avilissement du corps d'origine par des pénétrations extérieures, cybernétiques ou daemoniques.
Et justement, c'est aussi une particularité des SMO : aucun de ses membres n'a d'aptitudes de Mystique. Il est excessivement mal vu d'utiliser de tel pouvoir en présence d'un de ces combattants. Lors de l'éducation et de l'initiation des recrues (les meilleures, récupérées dans les orphelinats de la Loi) on leur faisait subir des pressions terribles et des épreuves inhumaines, pour les pousser à utiliser leurs éventuels pouvoirs. Les plus faibles qui fautaient étaient battus et chassés.

Si les SMO devaient recruter un nouveau membre, il devrait passer ces épreuves qui sont tout autant physiques que morales. Un échec équivaudrait à la mort.

Comment utiliser les SMO ?

Deux possibilités s'offrent à vous : faire jouer des membres des Sections (à la façon de super-héros ayant une double vie) ou les considérer comme des PNJ. Dans le premier cas, présentez les Sections comme une sorte de congrégation templière (des paladins perdus au milieu du chaos mais toujours vaillants), tout en gommant les aspects les plus sulfureux. Il n'est pas question que nous incitions un joueur à incarner un nazillon. Par contre, si vous les utilisez comme PNJ, vous pourrez alors accentuer l'ambiguïté entre le côté extrême des SMO et leur combat dont certains aspects (la droiture, l'honneur, le combat contre les daemons) sont louables. Soufflant le chaud et le froid, vous pourrez pousser vos joueurs à choisir entre la compromission avec le mal et le rejet pur et simple de combattants qui peuvent être dans leur camp (s'ils ne sont pas Kultistes, bien entendu).
Une autre possibilité est de les utiliser comme source d'information ou de travail. Certains membres des Sections ont toujours des dossiers et surtout accès aux informations les plus classifiées du Noyau Central. Pour ne pas se découvrir lors de mission délicate, ils peuvent engager des personnages et, au fil des enquêtes, montrer leur véritable nature. Dès lors, ils peuvent soit recruter les personnages, soit montrer leur aspect le plus sombre et les combattre (toujours le même choix moral, mais sur le long terme). Les missions pour les SMO sont le plus souvent des enquêtes concernant la corruption, les Kultes et les Mystiques (mis dans le même panier).
Il reste encore la possibilité que les personnages soient chargés d'infiltrer la branche clandestine des SMO et de subir l'initiation pour rencontrer les responsables et les arrêter. Bon courage.

Auteur : Benoît Attinost
Illustration : Bertrand Bès

Cryptozoologie

Le Shaa'rk

Nul ne sait s'il existe un lien entre le Shaa'rk et l'homme. Mais il est certain que tous ceux qui se sont posés la question en l'étudiant ont prié chaque soir un peu plus pour que la réponse soit négative.

Écologie sommaire

Le Shaa'rk est un mammifère anthropoïde de la famille des Pongidés, dont la taille varie entre 150 et 230 centimètres, vivant dans les milieux équatoriaux et les marais (Backer, 2357). On en a répertorié sur différentes planètes, mais sans jamais savoir comment l'espèce a pu arriver sur ces mondes, généralement de faible technologie (archives impériales, AC125). Il aurait aussi été aperçu en rêve par plusieurs Voyageurs, qui n'ont pas gardé un souvenir agréable de cette rencontre (R. Carter 1897). Omnivore, il chasse mais n'a pas l'usage de l'outil et ne maîtrise pas le feu. Une harde peut compter entre six et trente individus et est dirigée par le mâle dominant. On reconnaît ce dernier à la crête touffue qui entoure son visage sans forme (juste quatre trous : un pour respirer, deux pour voir, un pour entendre). C'est lui qui s'occupe de l'éducation des petits. Contrairement aux gorilles classiques, les Shaa'rk sont dotés d'une queue préhensile. Il l'utilise pour le combat, le déplacement et la chasse (Guide du survivant 47CB).

Shaa'rk dans la brume

La créature préfère rester non loin des humains ou de toutes autres espèces similaires plus développées. En effet, si le Shaa'rk n'a pas de visage, il passe son temps à s'en trouver un nouveau. À cet effet, il chasse des êtres humanoïdes, leur arrache le visage et le plaque sur la peau lisse de sa face. Il sécrète un suc "digestif" qui lui permet de se greffer ce "masque", puis de l'ingérer pour le reproduire à la perfection. Les petits ont plus de mal à gérer ce processus de reproduction cutané et c'est le chef qui le leur enseigne. Le plus étonnant c'est que sitôt le visage intégré, il semble que le Shaa'rk acquière la personnalité et le savoir, pendant une période courte et indéterminée, de la personne écorchée. Le processus peut fonctionner avec des morts de plusieurs jours, mais à partir d'une certaine dégradation des tissus la personnalité volée s'altère. Suivant l'âge du Shaa'rk, le visage emprunté reprend peu à peu sa forme lisse et neutre, ce qui explique que les vieux doivent prendre de plus en plus de risques pour chasser (R Carter 1897).
Le Shaa'rk peut s'il le désire se "greffer" un nouveau visage même s'il en possède déjà un. Ainsi, un mort pourra alors dénoncer son assassin. Mais la créature n'est pas sotte et demandera en échange plusieurs autres visages plus frais (vivants) pour l'entraînement de ses petits...
Il semble qu'il existe une espèce plus évoluée du Shaa'rk, qui vendrait ses services aux États en tant qu'espion, mais rien n'a jamais été prouvé.

Le Shaa'rk pour Star Wars D20

Predator 1
Init +0
Defense 10 (+1 natural, -1 Dex)
Spd 10m
VP/WP 6/11
Atk +3 melee (1d6+2, claw)
or +3 melee (1d6+2, bite),
+0 ranged
SQ face stripping (read above)
SV Fort +0 Ref -1 Will-2
SZ M
Rep 0
Str 14
Dex 9
Con 11
Int 5
Wis 8
Cha 8

Challenge Code : A

Skills : Climb +2, Hide +5, Listen +3, Move Silently +3.

Le Shaa'rk pour D&D3 [simplifié]

DV 1d12+4
Ini. +3

Vitesse dep. 12m

CA 13

Attaques :

	Griffes (2)	Morsure (1)	Queue (1)
dgt	1d6	1d6+2,	1d4

Trésor : aucun

Alignement neutre (et variable suivant la personnalité intégrée).

La créature ne fait pas de différence entre les races (assimilant aussi bien le visage d'un elfe que d'un orque).

Le Shaa'rk pour L'Appel de Cthulhu [Contrées du Rêve]

	Jet	Moyennes
FOR	4d6	12
CON	3d6	7
TAI	2d6	10
INT	1d6	3
POU	3d6+4	16
DEX	2d6	6

Déplacement 9 PV 13

Bonus aux dommages : 1d4
Attaques : Griffes (2) 1d6+2, Morsure 1d10, Queue 1d6
Armures : aucune
Voir un Shaa'rk cause une perte de SAN de 1/1d6. S'il porte le visage d'une personne connue : 1d6/2d6.

COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS DE BACKSTAB !

N°1 : DISPO

N°3 : DISPO

N°5 : DISPO

N°6 : DISPO

N°7 : DISPO

N°8 : DISPO

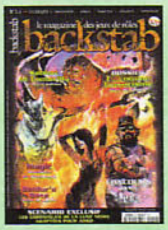
N°9 : DISPO

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

N°30: DISPO

N°31 : 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 07 35 FF	☐ numéro 13 35 FF	☐ numéro 19 35 FF	☐ numéro 25 25 FF
	☐ numéro 08 35 FF	☐ numéro 14 35 FF	☐ numéro 20 35 FF	☐ numéro 26 25 FF
☐ numéro 01 35 FF	☐ numéro 09 35 FF	☐ numéro 15 35 FF	☐ numéro 21 35 FF	☐ numéro 27 25 FF
☐ numéro 03 35 FF	☐ numéro 10 35 FF	☐ numéro 16 35 FF	☐ numéro 22 35 FF	☐ numéro 28 29 FF
☐ numéro 05 35 FF	☐ numéro 11 35 FF	☐ numéro 17 35 FF	☐ numéro 23 35 FF	☐ numéro 29 29 FF
☐ numéro 06 35 FF	☐ numéro 12 35 FF	☐ numéro 18 35 FF	☐ numéro 24 25 FF	☐ numéro 30 29 FF

TOTAL : ____________

Nom : I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Prénom I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Adresse : I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Code postal : I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I Ville : I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Pays : I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I Âge : I_I_I

Email : I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

BS32

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

Un Parabellum très court ce mois-ci…

… Voici néanmoins la fin de la campagne en arborescence pour WH40K intitulée "Le signe des étoiles", qui avait été entamée dans le numéro précédent. Voici donc la conclusion tant attendue par les joueurs acharnés…

Pris à la gorge

Les Space Wolves sentent leur adversaire à leur merci et donnent l'assaut des dernières défenses chaotiques. Les marines de la peste doivent résister à tout prix afin de sauver l'honneur.
Structure d'armée : raid (Space Wolf attaquant).
Scénario : attaque de place forte.
Budget : 1500 points chacun.
Champ de bataille : désertique et montagneux.
Résultat de la campagne : si les Space Wolves gagnent, ils obtiennent une victoire totale. Si les marines de la peste gagnent, les marines loyalistes obtiennent une victoire normale.

Chasser les impurs

Les Space Wolves, durement touchés lors de l'assaut orbital, se regroupent lentement et donnent l'assaut des principales fortifications chaotiques au bout d'une dizaine d'heures. Les renégats doivent mourir !
Structure d'armée : bataille (Space Wolf attaquant).
Scénario : assaut de bunker.
Budget : 1500 points chacun.
Champ de bataille : désertique et montagneux.
Résultat de la campagne : si les Space Wolves gagnent, ils obtiennent une victoire normale. Si les marines de la peste gagnent, la campagne se termine par un match nul.

Hurler à la lune

Sachant que la guerre sera longue, les Space Wolves organisent leurs défenses et montent régulièrement des attaques nocturnes afin de déstabiliser les forces du chaos. Mais cela suffira-t-il à repousser les renégats ?
Structure d'armée : standard.
Scénario : combat nocturne.
Budget : 1000 points chacun.
Champ de bataille : monde primitif.
Résultat de la campagne : si les Space Wolves gagnent, ils obtiennent une victoire normale. Si les marines de la peste gagnent, la campagne se termine par un match nul.

Mille ans de guerre

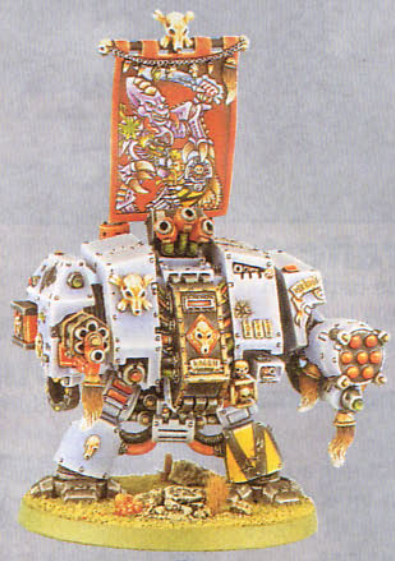
La ligne de front devient compacte et aucun des deux camps ne peut espérer remporter une victoire rapide. Mais les forces loyalistes sont bien mal préparées pour une guerre d'attrition, alors que les marines de la peste peuvent combattre pendant plus de mille ans.
Structure d'armée : standard.
Scénario : empoignade.
Budget : 1000 points chacun.
Champ de bataille : monde primitif.
Résultat de la campagne : si les Space Wolves gagnent, la campagne se termine par un match nul. Si les marines de la peste gagnent, ils obtiennent une victoire normale.

Folie furieuse

La mort du leader chaotique n'a pas du tout l'effet escompté par les Space Wolves : les marines de la peste, désorientés et choqués par cet événement, décident de lancer toutes leurs forces dans la bataille, quelles que soient les pertes.
Structure d'armée : bataille (Chaos attaquant).
Scénario : boucherie.
Budget : 1500 points chacun.
Champ de bataille : monde primitif.
Résultat de la campagne : si les Space Wolves gagnent, ils obtiennent une victoire normale. Si les marines de la peste gagnent, la campagne se termine par un match nul.

Jusqu'au dernier souffle

Les Space Wolves ont décidé de combattre jusqu'au dernier des leurs. Coupés de leurs lignes, ils n'ont plus que leur sang à offrir à l'Empereur. Leur sacrifice sera-t-il vain ?



Structure d'armée : spécial (Chaos attaquant).
Scénario : jusqu'au dernier (voir ci-dessous).
Budget : 750 points chacun.
Champ de bataille : monde primitif.
Résultat de la campagne : si les Space Wolves gagnent, la campagne se termine par un match nul. Si les marines de la peste gagnent, ils obtiennent une victoire normale.

L'idole du chaos

Le contingent Space Wolf est saigné à blanc et ses dirigeants décident de rompre le contact et de rembarquer. Mais quelques guerriers souhaitent monter une dernière attaque pour laver l'affront qu'ils viennent de subir. Dans les ruines primitives, des scouts ont repéré une statue gigantesque représentant Nurgle, qui sert visiblement de lieu de culte aux membres de la légion renégate. Les marines ne quitteront pas la planète sans l'avoir fait sauter !
Structure d'armée : raid (Space Wolf attaquant).
Scénario : sabotage.
Budget : 750 points chacun.
Champ de bataille : monde primitif. Nombreux amas de rochers.
Règles spéciales : l'objectif doit être représenté par une statue.
Résultat de la campagne : si les Space Wolves gagnent, la campagne se termine par un match nul. Si les marines de la peste gagnent, ils obtiennent une victoire normale.

Pour l'Empereur !

Les space marines loyalistes sont saignés à blanc et ne peuvent rien faire pour empêcher les renégats de bousculer toutes les forces armées qu'ils trouvent sur leur chemin. Afin de ne pas être entièrement massacrés, les Space Wolves décident de quitter Candragupta. Mais pour cela, quelques volontaires doivent résister autant que possible, pour laisser le temps à leurs camarades de rembarquer.
Structure d'armée : percée (Chaos attaquant).
Scénario : arrière garde.
Budget : 750 points chacun.
Champ de bataille : monde primitif.
Résultat de la campagne : si les Space Wolves gagnent, les marines de la peste obtiennent une victoire normale. Si les marines de la peste gagnent, ils obtiennent une victoire totale.

jusqu'au dernier

Schéma d'armée de l'attaquant

1-2 QG, 0-1 Élite, 2-6 Troupes, 0-1 Attaque rapide et 0-1

Schéma d'armée du défenseur

0-2 QG, 0-3 Élite(s), 0-6 Troupe(s), 0-1 Attaque rapide et 0-1 Soutien. Le défenseur reçoit moitié moins de points pour concevoir son armée que l'attaquant.

Aperçu

Les défenseurs n'ont plus aucune chance d'en sortir vivants. La seule chose qui importe est d'emmener autant d'ennemis que possible avec eux.

Déploiement

(1) Le défenseur doit placer une structure à défendre au centre de la table (une colline, une forêt, un bâtiment, un bunker, au choix du défenseur). (2) L'attaquant déploie son armée au plus à 12 ps de n'importe quel bord de table. (3) Le défenseur déploie son armée au plus à 12 ps du centre de la table. (4) Le défenseur joue en premier.

Couloir de retraite

Les troupes de l'attaquant forcées de battre en retraite le feront vers le bord de table le plus proche. Les troupes du défenseur ne battent jamais en retraite.

Objectifs

Le défenseur gagne s'il parvient à obtenir au moins autant de points de victoire que la moitié de la valeur de l'armée adverse, ou s'il parvient à faire sortir de la table la moitié de ses figurines.

Réserves

Aucune.

Durée de la partie

La partie dure 6 tours.

Règles spéciales

Ce scénario utilise les règles spéciales de *Points de victoire*.

Auteur : Croc
Illustrations tirées de la gamme WH40K © GW

Passion

JEUX DE RÔLES
Liste des boutiques

FRANCE

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

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

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

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

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

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

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

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

JUVISY-SUR-ORGE
- TEMPS X
4, Grande Rue
91260 - JUVISY-SUR-ORGE
Tél : 01 69 05 07 07

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

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

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

LYON
- CHANTELOUVE
2, rue Saint Georges
69005 - LYON
Tél : 04 72 77 62 60

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

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

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

NANTES
- LE TEMPLE DU JEU
8, rue de l'Heronnière
44000 - NANTES
Tél : 02 51 84 05 05
- 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 poste 42

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

BELGIQUE

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

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

SUISSE

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

SOMMAIRE
CRITIQUES

Jeux de Rôles

Gear Krieg RPG (v.o.) 89
Rune (v.o.) 84
Shaïn Thull (v.o.) 91

Suppléments

Agone : L'Art de la Conjuration (v.o.) 85
Brave New World : Covenant (v.o.) 88
Dark Ages : The Bitter Crusade (v.o.) 87
D&D3 : Forgotten Realms (v.o) 80
D&D3 : The Root of all Evil (v.o) 81
D&D3 : Touch by the Gods (v.o) 81
D&D3 : Dungeons (v.o) 81
D&D3 : The Illusionist Daughter (v.o) 82
D&D3 : Dawn of the Serpent (v.o) 82
D&D3 : Temple of the Iron Codex (v.o) 82
D&D3 : Princes, Thieves & Goblins (v.o) 82
D&D3 : Encyclopédie Monstrueuse (v.f) 82
D&D3 : Démence à Freeport (v.f) 83
D&D3 : Archipels : L'Ombre du Héros (v.f) 83
Guildes : L'Art Étrange (v.f.) 85
GURPS : Atlantis (v.o.) 86
GURPS Traveller : Alien Races (v.o) 90
GURPS Traveller : Granicus (v.o) 90
Hawkmoon :Les Royaumes de l'Est 3 (v.f.) 85
Hero Wars : Storm Tribe (v.o.) 83
Hero Wars : L'Arche D'Anaxial (v.f.) 83
Hunter : Hermit (v.o.) 88
Jovian Chronicles : Spacer Guide (v.o.) 90
Les Secrets de la 7e Mer : Ussura (v.f.) 85
L5R : Mimura (v.o.) 86
L5R : The Way of the Shadowlands (v.o.) 86
Mage : Celestial Chorus (v.o.) 87
Obsidan : Arkanes (v.f.) 88
Star Wars : Secrets of Tatooine (v.o.) 90
Vampire : Midnight Siege (v.o.) 87
Werewolf : Book of the Wyld (v.o.) 87
Zombies : Scénatorium (v.f.) 87

Jeux vidéo

Evil Islands (v.o.) 94
Alone in the Dark 4 (v.f.) 95

Jeux de plateau, figs, murder...

Diskwars : Broken Shadows (v.o.) 92
Cheapass Games : Unexploded Cow (v.o.) 92
Cheapass : Devil Bunny hates the earth (v.o.) 92

- 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.

Le poignard d'or

JDR : Forgotten Realms

Forgotten Realms Campaign Setting

Une immense auberge espagnole, voilà ce que sont les Royaumes Oubliés. Ce monde de med-fan high fantasy mélangeant allégrement gangsters beholders, cités souterraines d'elfes noirs, dragons morts-vivants, conquistadors et barbares du Nord, est de retour et à redécouvrir à l'occasion de son toilettage 3e édition.

Extension en anglais pour D&D3
Édité par Wizards of the Coast
320 F ● Disponible

320 pages en corps 8

Je ne sais pas combien de bouquins sont sortis au temps d'*AD&D* pour décrire les Royaumes, mais il y en a beaucoup. Ce décor de campagne officiel, vaste compilation et remise à jour du monde créé il y a bien longtemps par Ed Greenwood, est fourré à ras bord d'informations en tous genres.

Il reste lisible grâce à une mise en page somptueuse et à des illustrations d'excellente facture. Le chapitre 1 est consacré aux dons, aux races et aux classes de prestige propres aux Royaumes Oubliés, divers et extravagants. Le chapitre 2, rachitique en comparaison, traite des pratiques magiques locales (comment créer un portail, les runes…), mais sans entrer dans le détail – il vous faudra attendre *Magic of Faerûn* cet été pour apprendre comment utiliser le *spellfire* avec la troisième édition. Le chapitre 3 parle de la vie quotidienne dans Faerûn, ce qui permet de donner un peu de consistance au donjon/dragon/guérison habituel. Le chapitre 4 décrit longuement le continent médieval-fantastique "classique" qu'est Faerûn (sont donc exclus Zakhara, Kara-Tur, Maztica ou les profondeurs sous-marines.) Chaque région est soigneusement décrite sur plusieurs pages (géographie, histoire, héros, lieux spéciaux), et l'accent est mis sur le jeu. Ainsi, des idées de scénarios permettent au maître de donjon de se lancer tout de suite dans l'aventure. Sont d'ailleurs inclus deux scénarios, qui ne brillent cependant pas par leur originalité – surtout le second, avec son donjon et son dragon.

Un monde en kit

Pour construire une campagne, les cinq derniers chapitres sont bien utiles. Ils détaillent l'histoire des Royaumes, ses déités, la description de douze organisations bonnes ou mauvaises (le Culte du Dragon, le Zhentarim…), la gestion quotidienne d'une campagne, et six monstres (dont la dracoliche) qui auraient dû figurer dans le *Monsters of Faerûn* (*Cf.* Backstab n°29). C'est clair que le monde est un peu trop immense pour une seule bande de joueurs… Les plans extérieurs et le trajet des âmes après la mort sont même détaillés, des fois que vos héros auraient envie d'aller repêcher un de leurs potes dans la Cité du Jugement ! Mais je suppose que la plupart des maîtres de donjon jouent déjà dans des Royaumes Oubliés en kit, prenant ce qui leur plaît et laissant de côté le reste. Il y en a pour tous les goûts, du pays égyptianisant de Mulhorand à la cité ténébreuse d'Anauroch écrasée dans le désert magique, en passant par Menzoberranzan, la patrie souterraine de Drizzt Do'Urden et par les champs d'esclaves de Thay. Bel assemblage hétéroclite de civilisations exotiques, pseudo-Mongols, pseudo-Vikings, etc…

Elminster a 35 niveaux

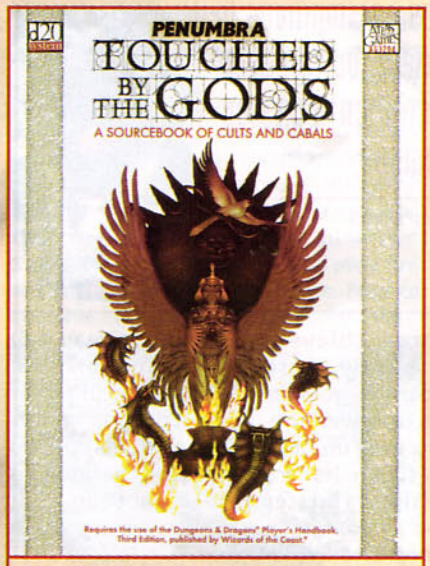
La description des gros-bills des Royaumes offre un avant-goût du bouquin sur les campagnes de haut niveau, qui doit sortir l'année prochaine… Bref, des regrets je n'en ai pas beaucoup, à part au niveau du prix. Petite consolation, un petit guide des déités des Royaumes Oubliés est disponible gratuitement sur le site web de Wizards : ● : www.wizards.com.

Cyril Pasteau

Speaking french

De nombreux éditeurs proposent ou vont proposer leur monde pour *D&D3*, qu'il s'agisse de Kalamar, de Hârn, de Sovereign Stone, ou de Ravenloft… Deux décors devraient suffire à satisfaire la majorité des joueurs. Les *Forgotten Realms* vont être soutenus par de futurs produits Wizards, et *Greyhawk* continue d'évoluer au rythme des parties des milliers de membres de la RPGA, et des aides de jeu qui paraissent dans *Dragon*.
Mais ils sont disponibles, dans leur version 3e édition, uniquement en anglais. Le francophone déçu du rythme de parution de Wizards (la v.f. du *DMG* à l'automne, un an après la v.o. !) peut se rabattre sur la gamme des Terres Balafrées (*Scarred Lands*), en cours de traduction chez Hexagonal, sur les aventures éditées par Asmodée (*Oblivion, Freeport*) et Oriflam (*Archipels*), voire même, pourquoi pas, sur la gamme *Glorantha* éditée par Multisim qui ne comporte aucune caractéristique de jeu.

Touched by the gods



Supplément en anglais pour D&D3
Édité par Atlas Games
180 F
Disponible

À l'heure où la production D20 System se concentre encore sur les modules salle/monstre/trésor, Atlas Games innove avec un supplément générique renouant avec les sociétés secrètes et les cultes millénaristes qui ont fait jadis le succès de *L'Appel de Cthulhu*. L'approche adoptée par *Touched by the gods* consiste en une succession d'articles courts, à l'intérieur desquels le background est systématiquement enrichi de nouveaux dons, compétences, classes de prestige, domaines, objets magiques et PNJ. Avec ses confréries de personnes ressuscités, ses assassins en mission pour le Seigneur, ses artisans centenaires au corps biomécanique (qui a dit golem ?) et autres fondus du genre, *Touched by the gods* sort du carcan dans lequel Atlas Games s'était enfermé. L'éditeur américain fait le deuil des scénarios génériques de bas niveau, trop courts et souvent assez moyens ! Et c'est tant mieux, comme en témoignent les quinze cabales décrites dans ce supplément esthétiquement passable, qui constituent à elles seules un vivier providentiel pour meneur de jeu en panne d'inspiration. Les idées d'aventure qui conclut chaque article font en effet leur office, même si l'idéal reste encore de se concentrer sur un ou deux ordres pour construire une campagne à part entière. En conclusion, *Touched by the gods* est une initiative intéressante, qui gagnerait à abandonner sa couverture cartonnée (180 francs pour 128 pages...).

Michaël Croitoriu

Dungeons

180 F - Dispo

Les Américains sont-ils des crétins ? Il y a des jours où je me pose sérieusement la question, d'autant plus quand un éditeur comme AEG publie un supplément entier pour expliquer aux joueurs comment remplir le sac à dos de leurs persos. Un manuel de création de donjons passe encore, mais 128 pages de conseils à deux balles pour "donner de la profondeur" à des scénarios salle/monstre/trésor, descendez sur terre les gars, tout ce qu'on demande ce sont de nouveaux pièges, des monstres et un max d'objets magiques ! Encore heureux que la partie règles tienne la route. C'est d'ailleurs la seule chose qui vaille vraiment le coup dans ce supplément. Même les illustrations font mal aux yeux, c'est dire ! Ah, et j'oubliais presque le prix... Scandaleux ! 160 francs pour cette chose, il faut vraiment être collectionneur pour se le payer.

Michaël Croitoriu

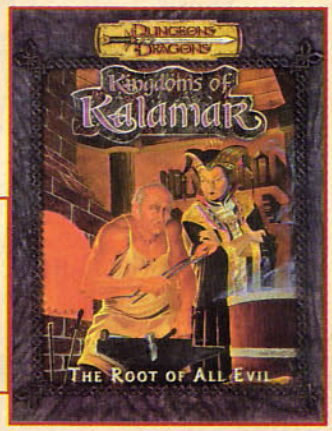
Supplément en anglais pour D&D3
Édité par Atlas Games

The Root of All Evil

Rien de tel qu'un scénario pour se faire une idée plus précise de *Kingdoms of Kalamar* (Cf. Backstab n°31). L'intrigue, qui démarre dans la partie septentrionale de la baie de Reanaaria, lance nos héros de niveau 1 à la recherche d'un minerai aux vertus légendaires, et pose le décor d'une campagne qui s'annonce d'entrée comme un savant mélange d'explorations de donjons, de rencontres aléatoires et de péripéties urbaines. Pour faciliter l'immersion, le livret inclut de nombreuses illustrations destinées aux joueurs (façon *Tomb of Horrors*) et une cité clé en main (copiée-collée de *Kingdoms of Kalamar*). Même si le scénario est assez classique et linéaire (c'était prévisible), il ne manque pas d'idées. J'ai notamment apprécié les différentes combines des arnaqueurs du marché de Zoa. Dernier avantage et non des moindres, *The Root of All Evil* s'adapte aisément à d'autre univers, l'intrigue ne faisant pas grand cas de la politique kalamarienne.

Michaël Croitoriu

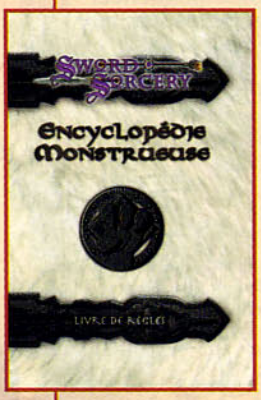
Scénario en anglais pour D&D3
Édité par Kenzer and Company
100 F
Disponible



225 F - dispo

Encyclopédie Monstrueuse

Alors que les Magiciens de la Côte prennent du retard dans leur planning de traduction, Hexagonal frappe fort et vite (Oups ! Attention à la relecture !) en sortant un *Monster Manual*, certes, moins beau que l'original (noir et blanc) mais tout aussi intéressant. Cette Encyclopédie est le premier pas que pourront faire vos joueurs dans les Terres Balafrées, mais à l'américaine, c'est-à-dire en cognant du monstre. On a ici les éléments "frappants" d'un univers sombre (on sent bien le Loup Blanc derrière tout ça), plein d'aventures et qui ne demande qu'à être développé. Chaque monstre (ou organisation de monstres) peut donner lieu à un scénario (au moins). Au chapitre des regrets, le style un peu lourd des descriptions et l'indigence de quelques illustrations qui font chuter le niveau pourtant haut de l'ensemble. Mais que cela ne vous arrête pas, quel que soit l'univers que vous utilisez, *cette Encyclopédie Monstrueuse* vous sera très utile.



Benoît Attinost

Supplément en français pour D&D3
Édité par Hexagonal

Scénarios D20 d'AEG

Voici une nouvelle fournée d'aventures estampillées D20. Chaque supplément de 16 pages contient, outre l'aventure accompagnée d'un plan, la description d'un nouveau monstre et d'un nouvel objet magique.

Scénarios en anglais pour D&D3
Édité par AEG
20 F pièce
Disponible

Avec **Princes, Thieves & Goblins** (niveau 4-6) vos PJ vont devoir récupérer un nourrisson dérobé par des gobelins un peu particulier, car de couleur. Une aventure qui peut devenir un très bon scénario avec un peu de travail de la part du meneur. On découvre les caractéristiques des gobelins prismatiques et la description du sceptre du roi gobelin.

Dawn of the Serpent (niveau 5-7) nous propose la description de la forêt Gleamwood où se tapissent de sombres créatures. On y retrouve des animaux pétrifiés et des caravanes y disparaissent. Une idée de mini-campagne tournant autours d'un lieu, mais qui demande beaucoup de travail de la part du meneur pour être exploitable. À noter la description du Maevar, la contrepartie masculine à la méduse, dont la tête peut devenir un objet magique.

Temple of the Iron Codex (niveau 7-10) décrit un temple qui émerge au milieu d'une cité. Ce lieu renferme en son sein un objet maléfique puissant. Les joueurs vont devoir affronter les pièges pour remettre en place les protections magiques. Une histoire banale pour un module de médiocre qualité. On a droit à la description des gargouilles vesagos et du codex de fer.

Dans **The Illusionnist's Daughter** (niveau 4-6) les joueurs découvrent un petit village de pêcheurs où habite une femme d'une rare beauté. Nombreux sont les prétendants qui se sont succédés, pourtant aucun n'a trouvé la clé de son cœur. Mais il y a quelque chose de pourri dans ce petit village. Un module intéressant, qui nous propose la description du village et des principaux habitants. Ce supplément mérite le détour et peut servir de cadre à un bonne partie. On découvre comme nouveau monstre le *Battle Mastif* et le bâton de Delthis comme nouvel objet.

Olivier Collin

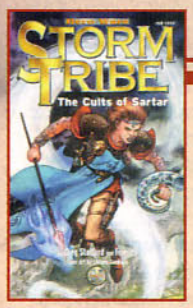
Démence à Freeport

Finie la rigolade, les sectateurs de Freeport touchent au but ! Quelques jours encore et le monde entier mangera dans leurs mains... Encore faut-il que l'inauguration du phare de la cité portuaire ait lieu ! C'est sur fond de réunion mondaine et de prophétie millénaire que les PJ vont une fois encore voler au secours d'une population persuadée d'en avoir fini avec la Confrérie du Signe Jaune. Pour ce troisième et dernier volet, *Démence à Freeport* renoue avec le *roleplay* et les chasses au trésor. Car avant d'espérer contrecarrer les plans diaboliques d'un peuple ancestral à grand renfort d'artefacts, il faudra trouver des alliés sur la scène politique locale. Bilan des courses, une conclusion épique qui scelle le sort de Milton Drac et annonce la sortie prochaine d'un supplément consacré aux secrets de Freeport.

Michaël Croitoriu

Merci à Siroz de nous avoir fourni une version pré-maquette.

Storm Tribe



Mélange de Zeus et de Jésus-Christ, Orlanth est le roi des dieux, adoré par la majorité des Héortiens. Mais il reste toujours des individus d'exception prêts à adorer les dieux d'exception qui l'assistent. Ces cultes marginaux sont détaillés ici. Au programme, de vieilles connaissances comme Chalana Arroy la guérisseuse, Eurmal le bouffon, Issaries le marchand, Lhankor Mhy le sage ou Odayla le chasseur... Mais aussi le très pluvieux Heler, le très funèbre Humakt et le très peu subtil Urox (Taureau-Tempête à la mode de Sartar)... Sans oublier des dieux méconnus qui gagnent leur premier coup de projecteur : Elmal le transfuge yelmite, Vinga la guerrière et Yinkin le dieu des chats de l'ombre. Pour compléter le tout, quelques déités et héros mineurs sont brièvement décrits. Total, beaucoup de déjà-vu, mais il y a aussi du neuf. Les seigneurs runiques font leur retour : les Seigneurs du Vent et autres Disciples d'Humakt et d'Urox sont là. Traduction prévue pour bientôt.

Cyril Pasteau

Extension en anglais pour Hero Wars ● Édité par Issaries ● 160 F ● Disponible

L'Arche d'Anaxial

185 F - Dispo

Mieux qu'un bestiaire, voici un livre splendide à lire le soir pour s'endormir sur une belle histoire (et les enfants avec). Tout commence avec le titre, qui reprend le mythe d'Anaxial, le Noé gloranthien. Dans les sept ponts de son arche, les créatures du pays de Dara Happa survécurent au déluge. *L'Arche d'Anaxial* décrit avec brio ces animaux et monstres, ainsi que les Races Aînées, les rejetons du Chaos et les créatures d'Outremonde. Les illustrations entièrement neuves, presque toutes réussies, surpassent de loin celles de la v.o.. Et le jeu dans tout ça ? Les fiches techniques conservent l'élégante concision propre à *Hero Wars*. Les tactiques de chasse et de combat sont précisées. Des flamands lunaires cylothymiques aux basilics créés par sorcellerie en passant par les chats silex des Mostali, des centaines de créatures peuvent agrémenter avec bonheur les aventures de vos héros. Cerise sur le gâteau, *Par le Sang de la Bête* : un épisode de création française, approprié, facile à adapter, et tout bonnement magnifique. 290 pages.

Cyril Pasteau

Bestiaire en français pour Hero Wars
Édité par Multisim

Archipels : L'Ombre du Héros

Après avoir survécu au retour d'un démon, les personnages vont devoir une nouvelle fois se dresser contre les Sectes silencieuses. Là où le premier volet d'*Archipels* flirtait avec l'espionnage, *l'Ombre du Héros* propose cette fois-ci de l'aventure débridée dans un cadre étrangement proche de celui d'*Hawkmoon*, avec des machines fabuleuses (dont des ornithoptères !), des savants fous et autres laboratoires perdus. Les PJ vont devoir partir à la recherche du tombeau d'Ugel, bras droit du Seigneur des Ombres, l'occasion pour eux de goûter aux joies des voyages aériens. Et comme dans le tome 1, ils vont devoir côtoyer (?) des peuples étranges, Homme Lézards et nains... très laborieux. J'ai un peu moins aimé ce second volet. Destiné à des PJ de niveau 3 ou 4, il me semble trop "mortel" et il faudra abuser des potions de soins. Et, surtout, la seconde partie est assez linéaire (j'espère que vous aimez vraiment lancer des dés). Néanmoins, le cycle d'*Archipels* tient largement la route face aux modules calibrés du Dragon américain.

Raphaël Mournat

Campagne en français pour D&D 3 ● Éditée par Oriflam ● 126 F ● Disponible

Rune

Étant fan du travail de Robin D. Laws, ayant entendu les meilleurs échos à propos de ce jeu sur les ML américaines, et étant d'ordinaire attiré par les mondes med-fan barbares, c'est avec un a priori bienveillant que j'entamais les 250 pages de Rune. Et là...

JDR en anglais
Édité par
Atlas Games
230 F
Disponible

LA bonne idée

S'il y a une bonne idée tirée du jeu vidéo dans *Rune*, c'est la possibilité pour les joueurs de "sauvegarder" leur PJ, en dépensant des points d'expérience. Le joueur recopie alors sur une feuille vierge les caractéristiques, compétences et autres de son PJ, à l'exception de son équipement et de ses objets magiques. Lorsque son PJ actuel vient à mourir, le joueur prend cette fiche de sauvegarde, y ajoute un nouveau nom, et c'est reparti. Une concession pas très logique mais franchement amusante, et qui devrait faire le bonheur des joueurs.

Déception

Totale déception, limite je me suis ennuyé. Il y a pourtant de bonnes idées dans *Rune*, mais trop peu pour effacer l'optique dans laquelle le jeu a été conçu. J'explique : *Rune* est à l'origine un jeu vidéo des studios Humanhead, dont le JDR est une adaptation sur papier. Alors comme à son habitude, Laws a voulu que les joueurs ressentent un feeling bien particulier : la violence des combats de vikings (cool ! un jeu de baston qui s'assume) et l'esprit du jeu vidéo (Aïe ! C'est là que ça bloque). Le résultat est une vague concordance entre le *slash'em up* numérique et le salle-monstre-trésor sur papier : les perso ont des "sauvegardes" (voir l'encadré), les joueurs ont des "scores" pour déterminer le gagnant, etc. Truc qui aurait pu être sympa : une session de jeu s'organise en "tournante" au cours de laquelle chaque participant est meneur de jeu. Rigolo, sauf que le scénario là-dedans, zou, à la poubelle. Chacun leur tour, les "meneurs" mettent en scène un événement (une baston quoi), composée d'un adversaire, d'un lieu et d'un trésor/objet magique (je sais, ça vous rappelle quelque chose). Le lien entre les événements est considéré comme secondaire et, pour le coup, on se sent bien dans un jeu vidéo : on évolue de lieu en lieu, pour tuer des monstres et gagner des points. Une option permet théoriquement de charger un des meneurs de "structurer" l'intrigue, mais cette dernière n'en sera pas moins très pauvre. Bref, les *dungeons-crawlers* et les débutants s'amuseront deux semaines, ensuite...

Le système de jeu

Le système de jeu emprunte beaucoup au moteur d'*Ars Magica* (des Caractéristiques de –3 à +3 et des Compétences). Il tourne bien et est assez élégant, même s'il manque de pêche par rapport au sujet : l'impressionnante liste d'armes et les règles pour rendre les PJ berserkers ne suffisent pas à retranscrire la sauvagerie des combat. Les PJ sont assez similaires à la création et ne se distinguent qu'à force d'expérience, grâce aux "dons" (des pouvoirs) que leur accordent les dieux. C'est l'aspect le plus sympa du jeu, car ce lien entre les héros et les déités est assez fouillé, les hommes les plus privilégiés devenant, peu à peu et malgré eux, les serviteurs forcés de certains dieux. À vous d'éviter de tomber entre les mains de Loki... À noter aussi l'absence de règles de combat naval. Dommage.

Le background

Reprenant tous les éléments de l'univers des vikings, le background du jeu, même s'il est décrit de manière bien trop courte, est très attrayant. Thor, Loki, les runes, les pays du Nord, les "jarl" de village, Jotunheim le royaume des géants, Asgard, le Ragnarok à venir... vous retrouverez avec plaisir tous les poncifs du genre. On reste néanmoins sur sa faim, car cet univers quasi-historique manque d'un "quelque chose en plus" (des pictes, des dinosaures...) qui le rendrait exotique et attrayant. Bref, jouer un viking à *Rune*, c'est un peu comme d'incarner un Piorad sans épée-dieu à *Bloodlust*.

Conclusion

Bof. Système sans surprise, univers attrayant mais fade, salle-monstre-trésor légitimé par le jeu vidéo, *Rune* n'est pas un mauvais jeu (il est même bien écrit) mais manque singulièrement de charme et d'ambition. Les amateurs de jets de dés trouveront autant leur compte avec un *D&D3* plus complet. Quant aux fans de vikings et d'univers épiques, ils feraient mieux de se lancer dans une campagne de *Bloodlust* 100% Piorad.

7.7

Chroniques des Royaumes de l'Est

Carrément à l'Est

Deux longues campagnes et dix synopsis d'aventures ! Cette bonne initiative va sans aucun doute ravir les nuits de meneurs qui étaient, comme moi, noyés sous les informations distillées par les précédents volumes des *Royaumes de l'Est*. La première campagne, *Le Linceul des Anciens*, entraînera les PJ à la poursuite d'un ennemi digne de Jules Verne, retranché dans une base orbitale (oui, vous avez bien lu !) mais étendant son influence jusqu'aux profondeurs des mers. Du grand spectacle en perspective, d'autant plus que les joueurs devront troquer leurs héros habituels contre des mercenaires de la compagnie du Vautour. *À la Cime des Vieux Chênes* déroutera elle aussi vos joueurs. Leurs personnages devront sauver une utopie qui prend ses racines en Bulgaria. J'ai un peu moins aimé cette campagne, malgré le parfum très agréable de *old SF* qui imprègne le descriptif de la cité. Elle est en effet un peu trop linéaire à mon goût, et ne plaira telle quelle qu'à des joueurs prenant peu d'initiatives. Un peu de travail devrait néanmoins la rendre très ludique.

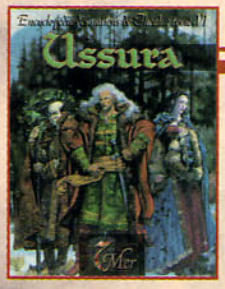
Les dix amorces d'aventure, une par pays de l'Est, sont quant à elles d'un bon niveau et vous permettront de faire face aux parties surprises.

Au final, ces *Chroniques* concluent avec brio un cycle de suppléments qui a relancé *Hawkmoon*. Ces deux points forts sont la qualité de l'écriture et la puissance imaginative de leur auteur.

Raphaël Mournat

Supplément en français pour Hawkmoon
Édité par Oriflam
135 F ● Disponible

Ussura



À quoi peut bien ressembler l'Ussura ? Les Théans s'en moquent, même en Montaigne où l'invasion menée par Montegue n'intéresse déjà plus personne. Et pourtant, malgré le côté rustre de ses ressortissants, l'Ussura est très probablement la nation la plus riche, culturellement parlant (gitans, cosaques, architecture, orthodoxie, etc.). Son manteau neigeux recèle aussi de nombreuses énigmes parmi lesquelles l'emblématique Matushka, Koshchei, le Mur de Feu et les vestiges de la civilisation thalusiène. Cette nouvelle encyclopédie passe tout ceci au crible et se paie même le luxe de faire avancer la *storyline*. La partie règles n'apporte rien de sensationnel, mais peu importe car entre les descriptions, les révélations et le scénario de conclusion, on a tout ce qu'il faut pour donner vie à cette nation bercée de mythes et de légendes.

Michaël Croitoriu

Merci à Siroz de nous avoir fourni une version pré-maquette.

Supplément en français pour Les Secrets de la 7ème Mer ● Édité par Siroz Productions ● 159 F ● Disponible

L'Art Étrange

Je viens de terminer *L'Art de la Conjuration* pour *Agone* (Argle !) et j'attaque *L'Art Étrange* pour *Guildes*, un supplément sur le même thème, sensiblement identique en maquette, nombre de pages et illustrations. Et bah allez savoir pourquoi, autant le précédent m'a vraiment rebuté, autant celui-là est passé comme une lettre à la poste (pourtant en pré-version papier). Globalement, il répond à toutes les questions (ou presque) que les joueurs de *Guildes* pouvaient se poser. Et mieux, dans un premier chapitre vraiment surprenant, il assène quelques secrets dont on se demande pourquoi ils n'étaient pas dans la première édition du jeu tellement ils sont importants. Toutes les magies y passent, les textes étant ponctués de proverbes du meilleur effet (à placer dans une conversation en partie). Au chapitre des regrets, le peu d'illustrations et parfois un manque d'uniformisation d'un chapitre sur l'autre, mais je chipote. Sinon, c'est que du bon et c'est intéressant pour tout le monde. Comme quoi…

Benoît Attinost

Merci à Multisim de nous avoir fourni une pré-version.

Supplément en français pour Guildes, El Dorado
Édité par Multisim
150 F ● Disponible

L'Art de la Conjuration

175 F - Dispo

Franchement, depuis que je critique *Agone*, j'ai globalement trouvé la gamme intéressante. Des idées, du style (parfois un peu lourd) et une qualité certaine. Mais franchement, lire ce supplément, c'est comme lire l'annuaire : on tourne trois pages et on décroche©. Et pourtant, ce ne sont pas les textes qui doivent être mis en cause (quoi que Tentacules de Ténèbre(s ?) est la copie conforme du Bras d'Ahriman que connaissent bien les Lasombras) mais l'ensemble du livret. Livret d'autant plus ennuyeux, qu'il n'est destiné qu'à une petite portion de joueurs. Peut-être est-ce la maquette qui donne à l'ensemble un aspect chargé ou les illustrations (surtout celles en couleur) auxquelles je n'accroche pas du tout (question de goût me direz-vous, mais j'aime vraiment pas). Pourtant ce livret est utile en cela qu'il peut vous donner des idées de scénarios (chercher des encres, dealer avec des démons, rencontrer des Intouchables, etc).Il faudra être vraiment être motivé pour lire jusqu'au bout.

Benoît "trop dur pour lui" Attinost

© Pierre Desproge

Supplément en français pour Agone
Édité par Multisim

GURPS Atlantis

Atlantis me semblait un sujet un peu farfelu et bidon, et puis en lisant *GURPS Atlantis*, on se souvient soudain que la gamme *GURPS* n'est pas une gamme comme les autres : une intro de quatre pages analysant le *Timée* et *La République* de Platon pour expliquer les origines du mythe d'Atlantis, dans le JDR c'est pas commun ! Et si ce n'était que ça ! Je vous donne le menu, de toutes façons vous allez l'acheter : tout sur les origines du mythe (histoire grecque, racine linguistique aztèque, survivance de la légende sous l'ère Victorienne...), un chapitre complet sur les mythes connexes (Mu, la théosophie, des sociétés secrètes), le b.a.ba. de la vie sous-marine (organisation sociale, matos technologique...), L'Âge d'Orichalque (cadre de campagne dans une Atlantis érigée par Poséïdon), un cadre de campagne conspirationo-contemporain (le moins convaincant du lot), et une Atlantis post-apo pour JDR steampunk. Phil Masters au sommet de son art : c'est tout simplement jouissif et quel que soit le jeu auquel vous jouez, vous trouverez ici une surprise...

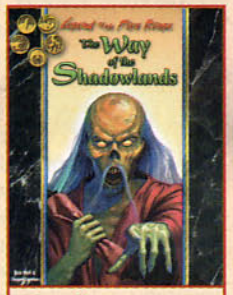
7.7

Supplément en anglais ● Édité par Steve Jackson Games ● 185 F ● Disponible

The Way of the Shadowlands

Foutage de gueule

Après le bon *Carnets de l'Outremonde*, après l'excellent *Porteurs de Jade*, voici venu le discutable *Way of the Shadowlands*. Comme son nom l'indique, ce supplément vous permettra enfin de jouer des grands méchants adeptes du Dieu Sombre. Comme dans tout autre livre de faction, vous aurez le plaisir de découvrir des chapitres d'ambiance (particulièrement intéressants), des articles généralistes sur la manière de vivre de samurai couverts de furoncles purulents et autres joyeusetés de l'Outremonde (de quoi donner envie de jouer un samurai tout ce qu'il y a de plus normal), des nouvelles écoles (sacrément balaises), des avantages et désavantages, des super-pouvoirs, et des descriptions de personnages. Pour être très honnête, tout cela est très bien écrit, plutôt intéressant et donne vraiment envie de tester le côté obscur de la force. D'un autre côté, je ne vois pas l'intérêt de donner aux joueurs la possibilité de jouer des êtres corrompus par l'Outremonde ou des Ogres en goguette dans l'Empire. Bien évidemment ce supplément touche une corde sensible du joueur moyen : la possibilité de jouer des personnages surpuissants. Libre à vous de gérer l'utilisation que vous ferez d'un tel supplément. De mon point de vue, il vient agréablement compléter les informations dont nous disposions déjà sur l'Outremonde, et il permet de créer des PNJs vraiment inquiétants. En revanche, je ne vois pas l'intérêt pour les joueurs. L'espérance de vie d'un être souillé par l'Outremonde au sein de l'Empire n'est certainement pas énorme. S'il est désormais possible de jouer des personnages puissants, n'oubliez pas que les contraintes que leur impose l'univers les rendront quasiment injouables. Une seule possibilité intéressante : jouer un personnage marqué par l'Outremonde mais luttant du bon côté du Mur. Bien sûr, il était déjà possible d'incarner des personnages tourmentés marqués par la souillure et je ne vois pas bien ce que ce supplément peut apporter de plus.



Supplément en anglais pour L5A
Édité par AEG
160 F
Disponible

Geof.

pour les meneurs

pour les joueurs

Mimura

95 F - Dispo

Mimura est un supplément d'un genre nouveau dans la gamme *L5R*. Tout au long des 48 pages de cet ouvrage, vous aurez le plaisir de découvrir un charmant village typique de Rokugan. Plus qu'un simple scénario, *Mimura* vous propose de retrouver ce qui avait fait le charme de *La cité des Mensonges* : un ensemble de lieux et de personnages, liés les uns aux autres par d'innombrables intrigues. Source inépuisable de scénarios, ce supplément demandera tout de même quelques efforts pour pouvoir être rapidement utilisable. Ici le maître mot est liberté, vous ne trouverez donc que des idées et de vagues trames ; il vous faudra fournir l'effort d'étoffer ces pistes avant de les intégrer à votre campagne. Ce supplément devrait plaire à tous les joueurs de *L5R* en raison de sa grande qualité, mais il saura plus particulièrement toucher le cœur de ceux qui désirent quitter quelques temps les hautes cours de l'Empire pour retrouver le plaisir d'intrigues à taille plus humaine.

Geof.

Supplément en anglais pour L5R
Édité par AEG

Midnight Siege

Choose your side

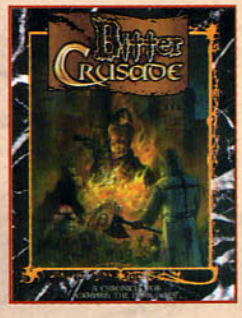
Proposer en 120 pages les tactiques du Sabbat et de la Camarilla dans la lutte qui les oppose, le tout saupoudré d'infos sur des intervenants comme les Assamites ou l'Inconnu sentait bon le remplissage. Je m'apprêtais donc à avaler d'indigestes banalités pour vous confirmer une impression que j'ai souvent éprouvée lors de mes lectures de suppléments *Vampire*. Je dois bien avouer que la surprise fût des plus agréables en m'apercevant, à la lecture de *Midnight Siege*, que le sujet n'était pas si inutile que cela à traiter. Ce supplément, destiné autant aux meneurs qu'aux joueurs, ne propose à ces derniers qu'un *Anarch Cookbook* assez peu complet. Par contre, *Midnight Siege* servira grandement aux meneurs qui voudront étoffer leur chronique et utiliser à fond l'antagonisme Sabbat/Camarilla. Un supplément qui n'est certes pas indispensable, mais si vous voulez jouer le carte du Jyhad, je ne saurais trop vous le conseiller, pour combler les vides que les suppléments sur ces deux sectes avaient finalement laissé.

Cédric Magot

Supplément en anglais pour Vampire : The Masquerade
Édité par White Wolf ● 145 F ● Disponible

The Bitter Crusade

Amère, on peut le dire qu'elle le fut cette quatrième Croisade. Historiquement, elle fut sans doute l'un des plus gros fiascos politico-religieux de notre beau Moyen-Âge. Alors, on ne peut s'empêcher de se demander si les turbulents enfants de Caïn n'y sont pas pour quelque chose. Aidée par de nombreuses cartes, une trentaine de PNJ complets, trois gros scénarios, cette campagne peut être à elle seule un moment fort pour vos joueurs. À Venise, vous apprendrez l'art de la manipulation des dogmes, sur votre chemin de croix vous rencontrez le démon en personne, et à Constantinople (dont la bonne connaissance du supplément est obligatoire) vous vous lâcherez ou vous tenterez de limiter les dégâts en fonction de votre intérêt. Trois grosses trames très différentes, mais qui restent ancrées dans l'univers et l'atmosphère de *Dark Ages*. Cela se lit comme un roman et même si vous ne le faites pas jouer, il pourra vous servir pour enrichir la toile de fond de votre univers. N'hésitez pas non plus à jeter un œil sur la dernière page qui concerne les flash-back, une autre façon de jouer votre chronique.



Benoît Attinost

Chronique en anglais pour Vampire : The Dark Ages
Édité par White Wolf ● 140 F ● Disponible

Supplément en anglais pour Werewolf : the Apocalypse
Édité par White Wolf

Celestial Chorus

120 F - Dispo

Le Chœur Céleste est une Tradition assez spéciale à jouer. D'une part, cette organisation déchue a eu longtemps le pouvoir, mais n'a jamais vraiment réussi à en faire bon usage, d'autre part, elle est souvent amalgamée (à tort ou à raison) à des côtés obscures de l'histoire (comme l'Inquisition ou les Templiers par exemple). En effet, le moteur de sa magie est la foi, la croyance (pas la religion puisque cette tradition est universelle). Et Dieu sait que la foi peut mener à l'extase autant qu'à l'intégrisme. L'historique de cette Tradition le montre bien, et ajoute des éléments nouveaux au background de *Mage*, si bien que ce supplément peut aussi bien servir à la version moderne qu'à la version *Sorcerer's Crusade*. Ensuite, peu aidé par des illustrations honteusement laides, on retrouve au fil d'un chapitrage classique, le boire et le manger d'un *Tradition Book* classique. Tout comme *Akashic Brotherhood*, vous ne serez pas volé en l'achetant, il y a vraiment de bonnes idées (le *relic hunter*, la sorcière blanche, etc.) pour peu que vous cherchiez un PJ (ou PNJ) original à incarner. Venez chanter avec nous à la gloire du Très Haut !

Benoît Attinost

Tradition Book en anglais pour Mage
Édité par White Wolf

Book of the Wyld

145 F - Dispo

Book of the Wyld aurait pu plaire au 1% des fans *hardcore* de *Werewolf*. Heu... Je ne sais plus son prénom (Nicolas ?) mais il existe, je l'ai rencontré. "Aurait pu plaire", car ce livret de pseudo-théologie sur une des trois forces motrices de l'univers lupin, le Sauvage, se perd dans un verbiage fumeux. Bien sûr, vous pourrez apprendre ce que chaque tribu pense du Sauvage, mais ce ne sont que des stéréotypes qu'il faut casser, attention ! Bien sûr, ses adorateurs peuvent créer de giga-caern, qu'ils défendent avec des hypra-fétiches et des méga-dons. Mais tout cela n'est qu'une suite de règles sans aucun support narratif ou *storyline*, et les conteurs ont déjà des pages entières d'Excel © remplies de super-pouvoirs. Le chapitre consacré à l'Umbra, par contre, sauve ce supplément. Il propose un bestiaire de créatures d'une laideur étrange (blattes lumineuses, singes hydrocéphales, homme-tronc papillon...), qui ne dénoteraient pas dans les fresques de Jérôme Bosch. Elles peuvent être des alliés de poids pour les garous dans leur lutte contre le Ver, mais encore faudra-t-il les amadouer. De bonnes idées de scénarios sont aussi fournies, mais ces vingt-cinq pages valent-elles l'investissement ?

Raphaël Mournat

Covenant

160 F - Dispo

Le dernier supplément de la gamme *Brave New World* vous propose ce mois-ci de tout savoir sur le Covenant, cette division d'hommes de foi super-héros (et de femmes pour les nonnes) dépendant directement du Pape. Franchement, c'est un aspect de ce JDR qui me semble bien superflu et assez peu dans l'esprit du reste : c'est très ricain (Dieu, la Trinité, tout ça...), et il y a même des Vampires bien méchants pour surfer sur la vague *Buffy*. Pourtant l'historique du Covenant est bien vu, leur position (contre le gouvernement) est originale et bien traitée, le matos "sanctifié" le fait bien, et les nouveaux archétypes donnent même envie (Prêtre combattant, Moine, Nonne surarmée, protecteur de l'ordre de St Jude, Géorgiens des forces spéciales de l'Ordre de St Geoges armés de mitrailleuse lance-pieux). J'ai beau ne pas accrocher à l'ambiance, c'est du bon boulot, qui contentera les amateurs grâce à un mix habile entre jeu de super-héros, *In Nomine*, *Dogma* et *Macho Women with Guns*. Why not ?

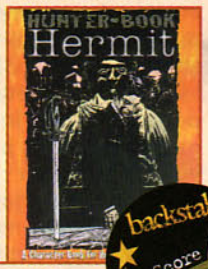
7.7

Supplément en anglais pour Brave New World
Édité par AEG

Hunter-book : Hermit

Ce qui distingue avant tout cet *Hunter-book* des précédents, c'est qu'il s'intéresse à l'une de ces deux doctrines perdues brièvement évoquées dans le tout récent *Players Guide*. La caractéristique première des *Hermits* (Ermites *in french*), outre le fait qu'ils sont si peu nombreux que leur doctrine mérite bien qu'on la qualifie de perdue, est qu'ils demeurent en communication permanente avec les Messagers à l'origine de leur imprégnation, une particularité qui les rend psychiquement très sensibles à la présence des créatures magiques et des autres exterminateurs. On s'en serait douté, l'Ermite de base ne fait pas dans le social, et c'est si vrai qu'on voit assez mal, sauf à jouer solo, comment intégrer de tels PJ à un groupe d'exterminateurs, qui, très littéralement, leur donneront mal à la tête. Leur utilité en tant que PNJ solitaires (donc mystérieux) et bien informés (donc encore plus mystérieux) semble meilleure, mais dans ce cas, méritaient-ils vraiment qu'on leur consacre un supplément entier ?

Johan Scipion (jscipion@free.fr)



Supplément en anglais pour Hunter ● Édité par White Wolf ● 120 F ● Disponible

Arkanes

Supplément en français pour Obsidian
Édité par le 7ème Cercle
99 F
Disponible

Ce premier supplément pour *Obsidian* rassemble les informations concernant les démons, pardon les Dæmons. Vous saurez donc tout sur leurs pouvoirs, leurs faiblesses, leurs obsessions et leur aspect physique, mais aussi sur leur habitat naturel, l'Enfer, dont chacun des Neuf Cercles est décrit en détail. Ce supplément, qui s'attarde en outre sur la manière d'invoker et de lier les Dæmons, ainsi que sur les Rituels et Convokations d'Arcane, des pouvoirs rares et particulièrement puissants, se termine sur un scénario inédit, qui pourra parfaitement servir d'introduction au jeu. Vous l'avez compris, *Arkanes*, qui en dévoile beaucoup sur l'Enfer et ses créatures, est strictement réservé au meneur, qui aura à sa charge de faire un usage avisé des informations qu'il renferme. Peut-on dire pour autant qu'il lui sera indispensable ? Dans les premiers temps sans doute pas, compte tenu de l'extrême densité du livre de base, mais le besoin pourrait rapidement s'en faire sentir à mesure du développement de sa campagne.

Johan Scipion (jscipion@free.fr)

Merci au 7ème Cercle de nous avoir fourni une version pré-maquette.

Scénatorium

En voilà une idée qu'elle est bonne. Des petits scénarios à se mettre sous la dent. Sans trop déflorer le sujet, disons que nous avons là deux petits amuse-gueules (gagnants d'un concours) et un gros plat de résistance. Le premier *opus* est... hum... assez simpliste, mais efficace et plaisant (ce qui est déjà bien). Il va vous apprendre à apprécier les plaisirs des vacances à la montagne (ou dans le désert, ou partout ailleurs où il n'y a pas d'eau). Je regrette l'absence de pistes pour étoffer la trame centrale, mais pour de l'initiation c'est parfait. Le second est destiné à des joueurs plutôt naïfs, faut bien le dire. Les miens sont paranos et donc me planteraient le scénario en une demi-heure. Il y a aussi de quoi bien s'amuser, même si l'ambiance est plus sérieuse et plus sombre (l'autre façon de jouer à *Zombies*). Quant à la campagne, elle va vous occuper jusqu'à Noël au moins. Fournie, complexe, elle est destinée à des personnages ayant de la bouteille et des relations. Par certains côtés, elle me rappelle *Nightmare Agency* pour *L'Appel*. D'ailleurs, un mélange des deux pourrait donner un cocktail assez intéressant (*L'Appel de Zombies* ?). Bref, du tout bon pour le Meujeu.

Benoît Attinost

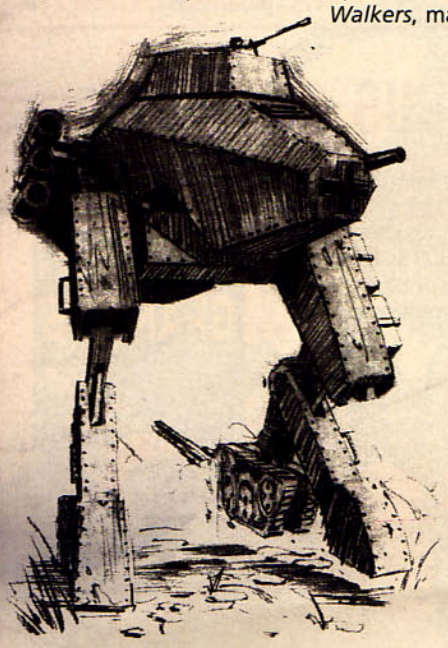
Recueil de scénarios en français pour Zombies ● Édité par Juda Prod ● 159 F ● Disponible

Gear Krieg RPG

La Seconde Guerre Mondiale est un sujet sensible sur le vieux continent. Certains jeux vidéo comme Commando s'ouvrent sur des images historiques réelles qui coupent toute envie de jouer. Mais ajoutez l'ambiance Pulp (Indiana Jones, La Momie, Rocketter), des robots mécaniques et une bonne dose de second degré, et là non seulement la pilule passe, mais en plus la magie fonctionne. Bienvenue dans Gear Krieg RPG !

Wo ist John ! ? ! ?

1941, la guerre ravage l'Europe et l'Amérique. L'Axe gagne bataille sur bataille alors que les odieux nippons ont lâchement attaqué Pearl Harbour. Les infâââââmes généraux nazis préparent des plans alambiqués pour contrôler la planète et des savants corrompus inventent de nouvelles armes destinées à blesser dans leur âme et leur corps les vaillants Alliés. Heureusement, face à la tyrannie fasciste, aux espionnes perfides et aux génies du mal, se dressent des héros : pilotes, aventuriers, chercheurs humanistes ou simplement hommes de bonne volonté. Aux commandes de réacteurs individuels, de machines bipèdes surarmées, de sous-marins défiant les lois de la science, ils combattent sans relâche pour la justice et la liberté (*God Save America* en fond sonore obligatoire). Bref, vous avez compris, nous sommes de plain-pied dans le pulp facile, agréable et sans surprise. Les méchants sont méchants (ils racontent leur plan à la fin) et les gentils s'en sortent toujours. Le tout sur fond de science alternative : on plonge dans l'aventure avec un grand A. La grosse différence avec notre univers vient de la "superscience" qui permet des exploits technologiques (comme les bipèdes mécaniques ou *War Walkers*, mais aussi des armes extraordinaires, etc.). Franchement, on peut s'en passer mais ils ajoutent au charme.



La mécanique de la bête

Gear Krieg RPG est à la base un jeu de figurines. On pouvait s'attendre à un système austère simulationiste et pesant. Pas du tout. L'ambiance héroïque a été mise en avant et tout a été pensé pour jouer vite et bien. Ne vous attendez pas à faire des campagnes complètes dans cet univers, les parties sont rapides, mouvementées (tout comme dans *7th Sea*) mais franchement rigolardes et pas sérieuses pour un sou. Du coup, la création de personnages est aidée par de nombreux exemples, des archétypes, le système de jeu tient sur une simple colonne (des dés à six faces), et si on pousse un peu plus dans la simulation (avec une iconographie permettant de toujours s'y retrouver), des règles très précises mais claires contenteront les plus exigeants (un peu comme *Polaris*). Par exemple, il y a même un générateur de scénarios en fin de livret pour improviser une petite trame à toute vitesse (vos talents d'orateur feront le reste).

Ze game ?

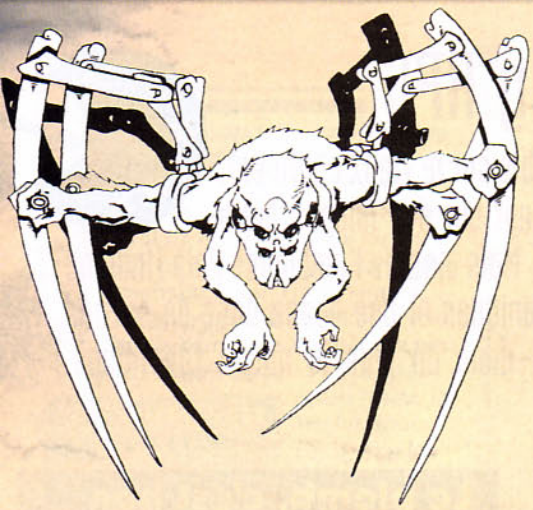
Joli, simple (j'ai compris les règles, c'est pour dire), agréable à lire (malgré les renvois à la page "XX" ? ? ?), très (très) documenté, *Gear Krieg RPG* est un petit jeu d'été sympa. Il est idéal pour ceux qui veulent un peu s'aérer les neurones et pourfendre du Vilain sans avoir à se prendre la tête ou à pleurer sur leur nombril (mais non je pense pas du tout à *Vampire*, là).

Benoît Attinost

Le plomb, c'est bon

Une fois n'est pas coutume chez DP-9, le système de jeu maison – le moteur Silhouette – permet une compatibilité totale entre le JDR et le jeu de combat avec figurines. Les fiches techniques des différents véhicules (tanks, *War Walkers*, mais aussi avions, voitures, etc) sont d'ailleurs celles qui sont utilisées dans le *Gear Krieg* premier du nom (et fournies avec les figurines). Il sera donc possible, si vous possédez cet ouvrage, de jouer les batailles avec le jeu de fig'. Une option qui ne semble pas très judicieuse s'il s'agit de simuler de simples escarmouches, car on s'attache toujours plus à un personnage qu'à une simple figurine, et que le jeu tactique est toujours plus "mortel" qu'un JDR pulp, dans lequel le meneur peut trichoter pour le fun. En revanche, voilà qui vous permettra de mettre en scène de grandes batailles épiques, en jouant en JDR les combats dans lesquels vos PJ sont directement impliqués. *Gear Krieg*, le jeu de baston avec figurines se déroule dans le même monde que le JDR, est édité par DP-9 et coûte 200 balles.

JDR en anglais
Édité par Dream Pod 9
260 F
Disponible

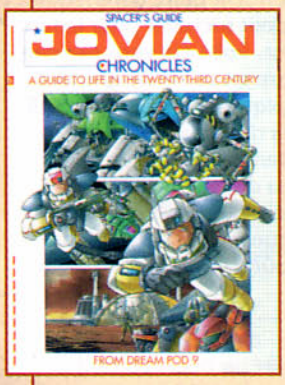


Spacer's Guide

135 F - Dispo

Ce nouveau supplément, relativement petit (80 pages), est destiné à égayer vos parties par des touches de réalisme. Son but est de détailler l'environnement des habitants des différentes planètes (autres que la Terre déjà développée dans d'autres ouvrages) au XXIIIe siècle. Le livre couvre ainsi plusieurs domaines relevant du quotidien, à savoir comment fonctionnent les moyens de transport, comment se présentent les quartiers d'habitation des différentes classes sociales ou encore le déroulement d'un voyage spatial. Le supplément est, comme son titre l'indique, plutôt destiné aux campagnes ou scénarios se déroulant dans l'espace. De nombreuses règles et indications sont présentes pour détailler la vie dans les colonies. Avec Dream Pod 9, on n'échappe pas aux explications techniques sans fin, avec par exemple le fonctionnement d'un sas de décompression ou encore la procédure de construction dans l'espace. Évidemment, c'est bien fait et ça donne de la profondeur à vos décors. Ce supplément est dans la lignée du bon travail fourni par Dream Pod 9 sur cette gamme et peut être acheté les yeux fermés !

Gaëtan Bothorel



Supplément en anglais pour Jovian Chronicles
Édité par Dream Pod 9

Alien Races 4

Supplément en anglais pour GURPS Traveller
Édité par Steve Jackson Games
200 F
Disponible

L'espace est infini, alors la liste des suppléments pour *GURPS Traveller* consacrés aux extraterrestres risque de l'être aussi… Cela dit, on ne va pas s'en plaindre puisque, loin de s'essouffler, la qualité va croissante. Ce quatrième *opus* est une compil' de 150 pages écrites par différents auteurs. Elle passe en revue seize races aliens, détaillant comme à l'habitude leur origine, leur histoire, leur physiologie, leur psychologie et leur matos (avec caractéristiques et plan de vaisseaux à l'appui). C'est très sympa et plutôt inventif, même si on a parfois l'impression d'être dans un zoo tant la recette "garou" (animal anthropoïde) est employée ici : hommes-lézards que ne renierait pas Croc (les Bwaps), pieuvres intelligentes (Githiaskio), hommes-félins (Hlanssai)… Mais bon, tout cela est dans le ton du jeu et franchement bien exploité. Mention spéciale pour les Shriekers et les Virushi que je vous laisse découvrir. Du bon travail, mais à un prix excessif.

7.7

Secrets of Tatooine

Décevant quoique pratique : ce guide de la planète la plus visitée par des générations de joueurs de *Star Wars* n'a pas la magie que j'espérais, ou peut-être que j'ai vieilli. Pourtant tout est là : des règles pour jouer à toutes les époques, pour simuler les courses de l'*Épisode I*, pour gérer la digestion par le Sarlacc, les Jawas, les Hommes des Sables, la Cantina et ses monstres kitschs, Jabba et sa cour… Il y a même une grosse aventure qui, entre sable et soleil, oppose les aventuriers à ces criminels qui font le charme de Tatooine. Les illustrations sont moins fades que d'habitude, et il y a des cartes utiles. Ceux qui ont loupé quelques romans pourront se refaire une culture (l'histoire du palais de Jabba, notamment, est un must). Mais peut-être que s'il n'y avait pas eu le carcan "historique" à respecter, l'auteur aurait pu rendre cette planète mille fois plus intéressante.

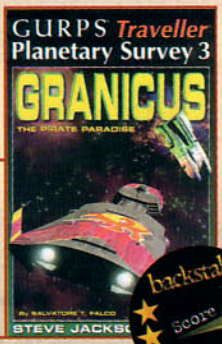
Cyril Pasteau

Extension en anglais pour Star Wars
Édité par Wizards of the Coast
175 F ● Disponible

Granicus

Ce troisième *Planetary Survey* pour *GURPS Traveller* est sans conteste le meilleur de la série. Vous y découvrirez la planète Granicus, décrite avec moult détails. Membre de la Fédération de Héron et située au croisement de plusieurs voies marchandes, Granicus est avant tout un repère de pirates de l'espace. Trois groupes de corsaires y imposent leur influence : la Ligue Khimirika, le Syndicat Fallani et le plus jeune cartel : Callitriche. Entre descriptions de PNJ importants, idées de scénarios et topo divers (faune, relations extraterrestres, plans, PJ Granican), ce petit livret de 32 pages, bien illustré et agréable à lire, vous fournit un cadre de scénario clé en main. Les caractéristiques de jeu ne débordant pas des pages, ce sera un outil utile à tous les meneurs de JDR Space Opera. À consommer sans modération.

7.7



Supplément en anglais pour GURPS Traveller
Édité par Steve Jackson Games
70 F ● Disponible

Shaïn Tull

La tendance serait-elle aux jeux d'initiation ? Après La Caste des Métabarons, la réimpression d'Oniros, ou encore le Jeu d'Aventures de D&D, voilà un nouveau jeu de SF dont l'ambition est d'amener un large public au JDR. Shaïn Tull se distingue par plusieurs particularités : son format livre de poche, son bas prix, sa disponibilité annoncée en kiosque, et par le fait qu'il est réalisé par une seule personne, Alexis Santucci, bien connu des joueurs de Thoan et des lecteurs de Lotus Noir.

Shaïn Thull fait indéniablement penser, par son format et sa présentation, à un livre dont vous êtes le héros. Les illustrations sont réussies, en couleur, mais en petit nombre. L'auteur débute par une explication approfondie du JDR, focalisée sur ses aspects abstraits, avec des exemples à l'appui. L'autre aspect de l'initiation réside dans le système de jeu, simple, ainsi que dans l'univers à l'esprit et au look manga.

Hostile !

La toile de fond a un parfum de *Star Wars* ou de *Shaan*. Le Metall Imperium est un empire qui domine la Galaxie de la Grande Roue. Les PJ sont issus d'une des cinq races qui luttent contre l'envahisseur (voir encadré). Les aventures débutent dans une Astropolis, cité spatiale sous la coupe du Metall Imperium. Les PJ devront vivre dans l'anonymat et la discrétion, mais la structure même de la société ne rend pas la chose aisée. Pour se procurer des armes, par exemple, il faut passer par la BlasterBank, qui loue des blaster se téléportant à chaque fois que l'utilisateur en a besoin. Nul doute que la corpo garde des traces de chaque utilisation de l'arme. Bref, cette société ultra sécuritaire laisse peu de marge de manoeuvre, mais heureusement vous jouez des héros.

I will survive

Le système de jeu est à la fois simple et agréable. Les personnages sont définis avec trois caractéristiques (Détermination, Volonté, Mental) notées de 1 à 10, ainsi que par un niveau, notion primordiale de jeu, qui détermine le nombre de D6 à lancer. Pour réussir une action, il faut posséder la compétence appropriée et additionner la caractéristique liée avec le résultat des dés pour dépasser un seuil de difficulté. Des points de volonté peuvent être dépensés afin de réussir des actions importantes, et de nombreux capacités raciales faciliteront également la survie.

Les Guerriers magnifiques

L'un des concepts les plus intéressants du jeu n'est autre que le Shaïn Tull. Il s'agit d'un code qui unit deux ennemis jusqu'à la mort, en sachant que chacun devra prendre soin de l'autre d'ici le duel final ! Ce code est le cousin du Bushido et me fait aussi penser à un film de SF assez peu connu en France, *Ennemy mine*. Il s'agit d'une source inépuisable de *roleplay* et d'aventures. On peut ainsi imaginer qu'un Kenshain (nom des guerriers assermentés) protège son ennemi blessé jusqu'à ce que celui-ci récupère, ou même qu'ils deviennent quelque temps amis, tout en sachant qu'un jour ou l'autre un combat à mort devra les départager. L'honneur avant tout !

Une initiative de franc-tireur

Shaïn Tull n'est pas exempt de défauts. La base spatiale où débute les aventures n'est décrite qu'en deux pages - trop léger pour des meneurs débutants. L'auteur a également omis les trois lignes indispensables à la création de persos originaux (la répartition des points) et les joueurs ne pourront interpréter que les cinq personnages prétirés. Mais le plus gros défaut est l'absence de scénario, une vraie faiblesse pour un jeu voué à l'initiation. Ce dernier point sera rapidement corrigé puisqu'un recueil est prévu dans la foulée. Malgré tout, *Shaïn Tull* est une pierre dans le jardin des jeux souvent élitistes, destinés avant tout à des *hardcore gamers* par leur complexité d'approche. Sa fraîcheur, sa qualité d'écriture et le sens même de la démarche m'ont réellement séduit et m'ont donné envie de le faire jouer. Soutenir cette démarche de franc-tireur, c'est donner à d'autres auteurs et maisons d'édition la possibilité d'écrire un futur ludique qui ne sera pas figé sous le signe du Dragon.

Les cinq races accessibles aux joueurs

Les Arkalians : des chasseurs implacables, très proches de la nature. Ils possèdent une agilité arachnéenne et sont pourvus d'un étrange code d'honneur.

Les Gaëmalites : race au physique anthropomorphe, les Gaëmalites sont dotés d'un sens aigu de la justice et manie une arme redoutable, l'Adamante. Ils ont été chassés de leur planète par le Metall Imperium et cherchent depuis à se venger.

Les Golems : des androïdes dénués d'humour et pourvus d'une logique à toute épreuve. Ils sont dotés d'une âme synthétique qui les a poussés à s'émanciper hors du Metall Imperium.

Les Shaïllans : un avatar des "Petits Gris" vivant dans les coins reculés de la Galaxie. Les PJ ont été envoyés en éclaireurs galactiques. Ils manient l'arc avec virtuosité et possèdent un pouvoir de caméléon bien utile pour survivre dans les Astropolis.

Les Yzz : ces créatures énergiques et malicieuses sont dotées d'une flopée de capacités particulières (ralenti temporel, bouclier psy...) qui pallient à leur fragilité physique.

JDR en français
Édité par Nestivqnen
49 F
À paraître

N'hésitez pas à consulter le site : www.shaintull.free.fr. En plus de la présentation du jeu et de l'auteur, vous y trouverez (bientôt !) des scénarios à télécharger.

Raphaël Mournat

Unexploded Cow

50 F - Dispo

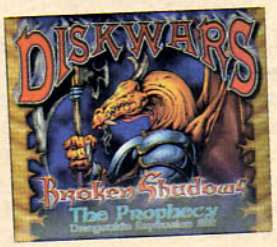
Les joueurs vont devoir amasser des troupeaux de vaches folles et les faire passer à travers des champs infestés de bombes. Le but est d'empocher de l'argent pour chaque vache explosée. Le pack comprend deux decks de cartes ainsi que les règles (4 pages facile à assimiler), à la charge des joueurs de trouver un dé à six faces et des billets. Les joueurs vont accumuler des vaches qui, outre leur valeur marchande, ont différentes capacités (espion, général...), et vont tenter de faire exploser leurs vaches et de faire perdre de l'argent aux autres joueurs. Pour gagner il faut accumuler un maximum d'argent. Il est aussi possible de collecter des cartes "villes" par lesquelles passent les troupeaux, afin de récupérer l'argent de la banque. Un jeu au thème intéressant, qui permet de passer une bonne soirée. On finit toutefois par se lasser.

Olivier Collin

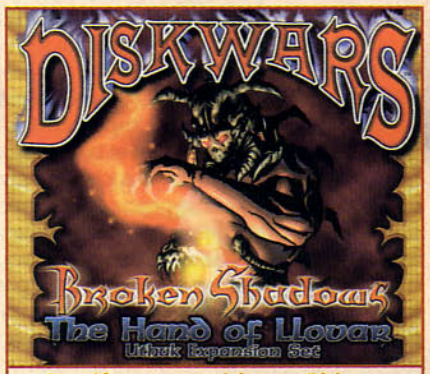
Jeu de plateau
en anglais pour 3 à 6 joueurs
Édité par Cheapass Games

Diskwars : Broken Shadows

Cette nouvelle extension pour *Diskwars* prouve (s'il en était encore besoin) que ce jeu est de bonne qualité et qu'il est ludiquement riche (ce n'est réellement pas un feu de paille basé sur un objet original). Ici, on trouve des disks très spécialisés et qui plairont surtout aux adeptes des combos et autres associations de "malfaiteurs". Comme d'habitude, les mahkim ne sont pas à la fête, mais tous les autres peuples reçoivent leur quota de choses intéressantes. Les morts-vivants récupèrent un vaisseau fantôme qui crée de toutes pièces des renforts si on meurt à côté de lui. Le canon Tuggarth des nains lance plusieurs rochers à la fois s'il est situé près d'autres disks alliés (même d'autres canons !). Le Goliath y'kara des Uthuks est immunisé aux sorts, aux projectiles et aux capacités des autres disks ! Le roi Daqan protège ses autres troupes contre les attaques des ennemis (Ah ! Le bon roi Daqan, toujours là pour la déconne). Les snipers de Lethuin peuvent tirer jusqu'à six flèches par tour s'ils sont à côté de leur pote le fabriquant de flèches. Pour ce qui est des disks non affiliés, les tueurs invisibles, les gargouilles et les phénix sont de toute beauté et carrément sympa à utiliser. Quoi qu'il en soit, la plupart de ces disks sont chers et ne seront pas utilisés en grand nombre dans une seule et même armée. Graphiquement, les disks de cette extension sont mieux réussis que les précédents (que dis-je, ils sont encore plus réussis car, personnellement, je ne les ai jamais trouvé moches). Les règles supplémentaires sont rares : quelques nouvelles capacités et des *wording* différents de certains sorts des extensions précédentes. Pas de quoi fouetter un chat. On peut donc sauter sur ces disks comme la vérole sur le bas clergé. Sus à vos ennemis et bons jets de flèches !



Croc



Supplément en anglais pour Diskwars
Édité par Fantasy Flight Games
100 F ● Disponible

Devil Bunny hates the earth

Nous retrouvons Devil Bunny pour un nouveau jeu, où une fois encore il a mis au point un plan afin de détruire la civilisation. L'action se déroule dans une usine de fabrication de bonbons, dans laquelle les joueurs incarnent des machines qui vont tenter de contrecarrer le plan ourdi par le maléfique Bunny. Le pack de jeu comprend les régles (qui tiennent en une page) et le plateau de jeu. Aux joueurs de trouver les pions, dés et marqueurs nécessaires pour jouer. À tour de rôle, les joueurs vont tenter de collecter six écureuils afin de bloquer la machine qu'ils incarnent, tout en bloquant les autres joueurs en utilisant Devil Bunny, qui peut éliminer les écureuils accumulés sur chacune des machines adverses. Les règles sont simples et faciles à comprendre, par contre le jeu manque de piquant et, après la première partie, on a globalement fait le tour du jeu. À déconseiller.

Olivier Collin

Jeu de plateau en anglais pour 2 à 5 joueurs
Édité par Cheapass Games ● 20 F ● Disponible

Fans de jeux de rôles beaux, riches et pleins de sorts superbes, apprêtez-vous à vibrer !

Gen 4 PC

Enfanté par le
Destin

Marqué par une
Prophétie

Voué à devenir le
Sauveur

Né pour
Détruire...

Summoner

Hot Line PC
0825 069 051

INFOS, TRUCS & ASTUCES
08 36 68 24 27*
3615 THQ* 2,21F/min

PC CD-ROM

PlayStation 2

THQ
www.thq.fr

Design : www.alerteorange.fr

Evil Islands : Curse of the lost soul

Ubisoft propose un jeu au scénario non-linéaire, offrant plus de cent heures de jeu, de nombreux monstres aux comportements différents selon l'heure, et enfin la possibilité de gérer les situations par la diplomatie plutôt que le combat. C'est vraiment un jeu à essayer, apparemment...

Jeu d'aventure sur PC
Édité par Ubisoft
Disponible
350 Frs

GOGO

Le mérite de ce jeu aura été de m'avoir bien fait rire à certains moments, surtout grâce aux voix des personnages qui sont vraiment ridicules. La palme revient au chef gobelin portant le doux nom de "GOGO" qui parle de la même façon que Gorky dans *Taram et le Chaudron Magique*. Je vous conseille vivement de créer le personnage suivant en multijoueur : une grande blonde possédant la voix numéro 4. Vous aurez la joie de la voir se trémousser devant vos yeux en gueulant à tout instant : "mmm... Je suis bonne... ". Vous comprendrez que des fois, on se demande où les programmeurs ont la tête...

L'histoire ?

Vous incarnez un pauvre gars, Zak, qui se réveille au milieu de ruines abandonnées sur une île inconnue, pour s'apercevoir que la population locale le considère comme l'élu. Le village d'à côté vous accueillera en héros quand vous vous serez débarrassé du loup qui mange les cochons d'élevage du chef. Mieux, vous monterez dans l'estime des villageois si vous éliminez le gobelin qui espionne le village. Le métal se faisant extrêmement rare sur l'île, votre dague de bronze vous sera utile pour vous défendre contre les nombreux sangliers sauvages, crapauds cracheurs d'acide, et autres bébés chauve-souris cracheuses de feu qui hantent les régions alentours.

Là où ça fait mal !

Au bout de cinq heures de jeu, on se retrouve encore à fuir devant un sanglier noir, et à ramper derrière un orque avec le secret espoir qu'il ne nous remarquera pas. À la rigueur, je n'ai rien contre ce type de jeu où il faut passer des heures à tuer des rats pour accumuler l'expérience nécessaire à la survie dans les quêtes avancées. Mais, là, il faut reconnaître que le moindre "monstre" est capable de vous achever d'un simple coup critique (ce qui se passe assez souvent...). Ces créatures sont classées par catégorie d'âge, expérience et/ou couleur ; un jeune sanglier sera moins fort qu'un vieux sanglier, qui sera plus faible qu'un jeune sanglier noir. La variété annoncée des monstres est, malheureusement, un peu basée là dessus...

Les quêtes sont variées et originales, mais elles sont aussi linéaires à souhait. La seule chose qu'on peut vraiment choisir est l'ordre de réalisation des missions. Quand on arrive sur la zone de jeu, les endroits qui sont importants brillent afin qu'on soit sûr de ne pas se perdre. L'autre effet de ce système est que le joueur n'explore pas le reste de la région et ne se rend qu'aux endroits définis.

La diplomatie annoncée consiste à éviter les monstres en se cachant et en passant loin d'eux. Cette méthode n'est pas très efficace, puisque vous obtenez moins d'expérience en agissant de cette façon. Mieux vaut essayer d'attirer un monstre hors de son groupe pour l'éclater à sa guise (à part si c'est lui qui vous éclate, bien sûr...).

Le système de gestion du personnage n'est pas mauvais, bien qu'un peu confus. On se retrouve avec un système bien connu de compétences qu'on peut acheter avec l'expérience accumulée. La gestion de l'armure est lourde ; vous vous retrouvez avec des scores d'armure à virgules qui ne facilitent pas la compréhension du système.

Toutefois...

Il est possible de créer ses propres objets en récupérant des matériaux sur les créatures que vous avez tuées. Ainsi, le jeune loup blanc que j'ai tué pourra être transformé en joli casque ornemental après un rapide passage chez le marchand. Les possibilités sont assez vastes dans cette création puisqu'elle permet de combiner les objets qu'on trouve au fur et à mesure des quêtes. Sinon, la possibilité de se la jouer fourbe est vraiment sympathique ; on peut ramper derrière une sentinelle orque au sommet d'une colline et lui enfoncer tranquillement sa dague entre les côtes (BACKSTAB !!!) plutôt que de la charger en beuglant et en secouant son arme au-dessus de sa tête.

RPG ou JDR ??

Ce jeu ravira les amateurs de jeu d'aventures sur console, mais rebutera sûrement les autres joueurs passionnés de *Baldur's Gate* et concurrents. Le scénario est un peu juste et la longueur du jeu est surtout due aux nombres de kilomètres parcourus à travers les cartes du jeu pour se rendre à l'emplacement d'une quête. Cela reste malgré tout un bon petit jeu pour se détendre quand on a rien d'autre à faire.

Philippe Lecomte

Alone in the Dark 4
the new nightmare

Née en 1992, la série Alone in the Dark a pratiquement inventé le genre très à la mode aujourd'hui qu'est le "survival horror". Fort de ses trois millions d'exemplaires vendus à travers le monde, la série a su se forger une véritable marque de fabrique au travers de ses trois épisodes. Ce dernier opus devrait susciter une fois de plus un véritable engouement auprès d'un public en manque de sensations. Ça vient de sortir et c'est sur la Playstation première du nom que cela se passe.

Gothique mais pas gore

Vous incarnez, comme dans les trois précédents épisodes, le détective du surnaturel Edward Carnby. Edward vient d'apprendre la mort de son vieil ami Charles Fisk, alors que ce dernier était à la recherche de trois mystérieuses tablettes sur Shadow Island. Selon Fisk, ces tablettes seraient la clé secrète d'un phénomène incroyable et plutôt malsain. À vous donc de découvrir ce qui se cache derrière cette sombre histoire. Pour vous aider dans votre quête, vous serez secondé par un professeur en archéologie, la séduisante (cela va sans dire) et non moins intelligente Aline Cédrac. Âgée de vingt-quatre ans, elle n'est pas seulement un élément du décor, mais bien un personnage central et complémentaire du héros masculin. Séparés dès leur arrivée sur Shadow Island, nos deux héros devront affronter leur lot de monstres et résoudre bon nombre d'énigmes chacun de leur côté, avant de pouvoir travailler de concert. Tout au long du jeu, vous aurez à évoluer avec l'un ou l'autre en fonction des situations, apportant une dimension supplémentaire au jeu, un peu comme l'avait fait à l'époque *Resident Evil 2*. Moins gore qu'un *Resident Evil*, *Alone in the Dark* ajoute au genre une touche gothique très à la mode ces derniers temps, qui donne au jeu un caractère intemporel et angoissant. D'ailleurs, fini le look années 30 style "brigade du tigre" pour Carnby, place au style plus actuel, alliant le trois-quarts en cuir aux cheveux mi-longs. Ces petites retouches stylistiques apportent un réel plus au niveau de l'ambiance générale du soft par rapport aux précédents *opus* de la série, ce qui n'est pas plus mal.

Sombre ambiance

De leur propre aveu, les développeurs d'*Alone in the Dark 4* ont voulu favoriser l'immersion du joueur. Dans ce but, un soin tout particulier a été apporté aux quelques 1200 tableaux en 2D que devra explorer le joueur, notamment en ce qui concerne les sources de lumière. D'ailleurs, une simple torche pourra le cas échéant se transformer en arme pour repousser des monstres photophobes allergiques à la lumière. L'exploration avec la lampe accentue de façon redoutable l'effet d'angoisse, car on ne voit pas ou très peu les choses cachées ou tapies près de soi. La technique employée par les gars de chez Darkworks est tout simplement sublime et novatrice. Un réel effort donc, pour hisser ce jeu au rang des meilleurs soft du genre tout en préservant l'ambiance qui avait fait le succès des précédents épisodes.

Jeu vidéo sur Playstation
Édité par Infogrames
290 F
Disponible

La Playstation n'est plus ce qu'elle était

Graphiquement, *Alone in the Dark 4* n'est pas spécialement convaincant. Les personnages sont difficiles à distinguer et les décors manquent parfois cruellement de détails. Les monstres qui hantent les lieux de Shadow Island souffrent d'un manque d'originalité et de charisme. Côté animation, tout va bien, le personnage se déplace facilement et sans ralentissement. Les caméras ne sont pas toujours bien placées, mais il s'agit peut-être d'un choix de la production pour intensifier le malaise et l'angoisse de certaines scènes. La bande son, parfois trop présente à mon goût, est de bonne facture et s'intègre parfaitement au climat général du soft. Le *gameplay*, quant à lui, reste le même que pour tous les autres jeux de ce genre : celui de *Resident Evil*. Si le titre édité par Infogrames innove sur de nombreux points, la version Playstation montre les limites d'une console qui a de plus en plus mal à s'accrocher face à la concurrence. On lui préfèrera peut-être la version Dreamcast prévue pour l'été, qui devrait effacer les lacunes et donner au jeu tout son potentiel.

Masto

CALENDRIER JDR

Du 15 au 25 juillet - Nafraiture (Belgique)
L'association ASBL CERF propose un séjour de dix jours pour des adolescents de 13 à 18 ans. Au programme : JDR, GN, activités sportives... PAF : 245 euros (1600 F). ✉ : ASBL CERF, 105 rue de Perwez, 5300 Ardennes (Belgique).
☎ : (0032)85/84.29.17 - 0477/34.36.03.
@ : asblcerf@skynet.be
🌐 : http://users.skynet.be/asblcerf

Les 21 et 22 juillet - Brives-Charensac (43)
L'Assembl'Orc vous propose plusieurs tournois primés (JDR, wargames, réseau, figurines...).
✉ : Association l'Orc bavard, centre Pierre Cardinal, 9 rue Jules Vallès, 43.000 Le Puy-en-Velay.
☎ : 04 71 02 66 71 (tel/fax)
@ : macferty@free.fr

Les 28 et 29 juillet - Hyères (83)
La seconde édition des Tisseurs de Rêves propose 36 heures de jeu non-stop avec, entre autres, une grande campagne de Warhammer Battle. PAF 120 F (comprend l'entrée plus un tee-shirt). ✉ : Boutique chocho's, 8 rue des bonnetieries, 83000 Toulon.
@ : chocho_s@yahoo.fr

CALENDRIER GN

Du 17 au 20 août - Limoges (87)
Les Larmes de sang est le troisième volet d'un GN med-fan qui mêle habilement diplomatie et intrigues mystiques. PAF : 210 F. ✉ : Stéphane Laganne, 6 rue Jules Noriac, 87000 Limoges.
☎ : 05 55 77 90 53
@ : anselme@chello.fr

Du 17 au 19 août - Vichy (03)
Histoire de Fantômes chinois est le premier épisode d'une campagne qui se déroulera dans une Chine imaginaire. ✉ : Pascal Meunier, 14 place G. Rambaud, 69001 Lyon.
☎ : 04 72 00 08 43 ou 06 75 48 48 65
@ : pascalmeunier@wanadoo.fr

Du 17 au 19 août - Yverdon (Suisse)
Prélude au Chaos est un GN med-fan orienté action. PAF : 75 FS. ✉ : Max Laager, av. Bain 9b, 1007 Lausanne, Suisse.
☎ : (0)21/601 95 24
@ : max@exfalsio.org

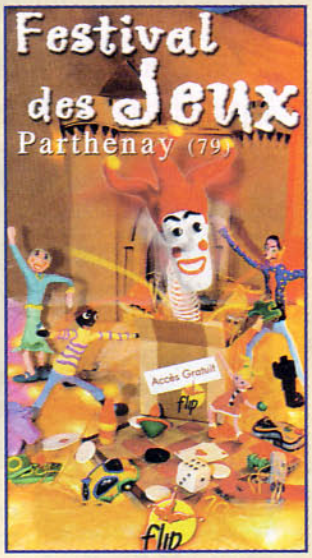
Du 31 août au 2 septembre - Belfort (90)
Attention, déchirure de rêve ! L'éternité c'est long, surtout vers la fin est un GN d'intrigues basé sur le JDR Rêve de Dragon. PAF : 250 F.
✉ : L'oeil du dragon (chez montfront), 18 rue Gambetta, 90000 Belfort.
☎ : 03 84 58 81 80 (répondeur)
@ : damien.polizzi@pu-pm.univ-fcomte.fr

Du 31 août au 2 septembre - Pau (64)
Ghorgs dans la brume est un GN med-fan bien complet, m'sieur, avec des intrigues, de l'aventure, de l'action, diplomatie et p't'ét'e même une princesse à sauver. PAF : 230 F. ✉ : Thierry Fontich, 18 cours de la Marne, 64110 Gelos.
☎ : 05 59 06 31 21 ou 06 16 53 79 50

Le 1er septembre - Villenauxe-la-grande (10)
Le cycle de Pérédure, GN med-fan, propose de l'action, de l'action, de l'action. PAF : 125 F.
✉ : Denis Dekoninck, 75, rue de la gare, 10370 Villenauxe-la-grande.
☎ : 03 25 39 98 56 (avant 22h).
@ : btorchet@libertysurf.fr

l'événement ludique de l'été !

Du 7 au 22 juillet 2001 à Parthenay



Festival des Jeux

Éh oui, nous vous annoncions une surprise le mois dernier... Et finalement, la surprise, c'est qu'il n'y a pas la rubrique "À l'improviste" habituelle. Pourquoi ? On le dira pas sauf que des changements de portée cosmétique sont à venir. Aristote descendra-t-il en D2 ? Gauvin retrouvera-t-il Perceval ? 7.7 réussira-t-il à prendre ses vacances ? Bertrand enverra-t-il sa lettre à mémé Lulu ? Vous en saurez encore moins, et bien plus encore, à la rentrée . . . D'ici là, travaillez bien.

Le jeu de rôles sans complexe

Le Festival de Parthenay, c'est une ville entière possédée pendant deux semaines par le démon du jeu. Il s'agit d'une des dernières manifestations d'importance, en France, à promouvoir les jeux de rôles, n'hésitant pas à le présenter dans son dépliant à égalité avec les autres types de jeux. Cette ouverture est une bénédiction pour tous ceux et celles qui en ont assez d'être marginalisés, et qui sont obligés de cacher leur passion à leurs proches, collègues de travail et famille. C'est peut-être pour cela qu'il faut s'y rendre, afin de montrer que le JDR n'est qu'une activité récréative et inoffensive, à mille lieux de son image médiatique.

Orgie ludique pour joueurs multiclassés

Mais le JDR reste néanmoins une des activités parmi d'autres. Parthenay est, en effet, le festival de tous les jeux, multimédia, traditionnels, de société, ou encore paintball. Il faut dire que le FLIP, l'association organisatrice, se donne les moyens de ses ambitions : le terrain de jeu n'est autre que le centre-ville lui-même, la grande majorité des activités proposées sont gratuites et les horaires sont pour le moins très larges, presque du 24h/24h. Une équipe d'animateurs est à votre entière disposition pour vous initier - enfin - à des jeux qui vous paraissaient jusqu'alors obscurs. L'occasion d'apprendre enfin les règles d'un jeu aussi passionnant que le Go, de découvrir les jeux de plateau sortis récemment, ou encore de devenir le compétiteur ultime en paintball ! Le panel d'activités est si large, des jeux de lettres au baby foot, du billard aux parties en réseau d'*Empire in Arms II*, que cela en fait une sortie familiale par excellence. Chacun peut trouver chaussure à son pied... à condition d'être patient ! Le succès du festival est tel qu'il attire en effet des dizaines de milliers de curieux, et si vous manquez de chance ou si vous avez peur de jouer des coudes, vous pouvez très bien vous retrouver un après-midi entier comme simple spectateur, ou encore condamné à participer à une compétition de mots croisés. Il faut parfois être patient... et opportuniste ! Mais c'est bien là le seul défaut du festival.

Les nouveautés de la 16ème édition

Elles sont nombreuses, à la mesure du succès croissant de cette manifestation. Et le meilleur y côtoie le pire. Parmi les bonnes initiatives, nous pouvons citer un espace géant "noir et blanc", qui renforce la présence de jeux de réflexion tels que les échecs, les dames, *Abalone* et... le go ! Un tournoi des *Colons de Katane*, un jeu de société édité par Jeux Descartes, est aussi prévu, ainsi qu'une exposition sur le château au Moyen Âge (maquettes et animations).
Les rôlistes ne seront pas en reste, avec la 9e coupe de France de *Warhammer JDR* (le vendredi 13 juillet) ainsi qu'un GN assez zarb', *Hard Life*, se déroulant dans l'univers virtuel d'un jeu vidéo (le samedi 14 et dimanche 15 juillet).
La seule faute de goût, enfin à mes yeux mais j'aime bien imposer mes opinions, c'est le championnat de *Qui veut gagner des millions*, le jeu de société, présenté par Jean-Pierre Foucault *himself*. Enfin bon, comme ça, vous pourrez convaincre votre beauf' de vous emmener en bagnole.

"Et à la fin, ils sauvèrent la Galaxie..."

Pour finir de vous convaincre, je vous livre les propos de la Maison des jeux de Parthenay :

"Le projet mené à Parthenay est un projet social, identitaire, qui se donne pour mission essentielle de favoriser les interactions humaines, de créer des liens entre ses citoyens, de promouvoir l'émergence d'activités et de projets de groupe, de permettre à chacun de trouver de nouveaux biais de créativité, de formation et de développement personnel. Parthenay est ainsi l'une des seules collectivités françaises qui considère l'activité ludique comme une activité d'utilité publique (...).
Notre rôle est de permettre aux membres de la communauté d'être non seulement des citoyens actifs, mais aussi des citoyens qui échangent, se rencontrent, se transforment mutuellement par le biais du jeu. Notre vocation : favoriser la mise en œuvre d'imaginaires..."

C'est bô comme une déclaration de l'Internationale Situationniste !

Que veux-tu de plus ?

Raphaël Mournat

Pour préparer votre séjour à Parthenay :

Le programme complet est disponible sur simple demande, sur le site Internet ⊕ : www.jeux-festival.com ou à l'adresse suivante :

Maison des jeux, 42 avenue Pierre Mendès France,
79200 Parthenay
Tel : 05 49 94 24 20 – FLIP@district-parthenay.fr
Pour le grandeur nature : 06 68 38 90 40 ou
⊕ : www.mondes parallèles.com

Pour la coupe de France Warhammer : 06 15 97 51 51.

Calendrier des manifestations !

Pour vous faire connaître et annoncer vos manifestations, envoyez une description précise aux fédérations en prenant soin de mentionner la date, l'adresse, le code postal, le programme, les activités proposées, le prix d'entrée et les numéros de téléphone, adresses postales et électroniques où les lecteurs pourront se renseigner.
Les jeux de rôles grandeur nature, murder parties et autres week-ends médievaux nécessitant généralement de s'inscrire plusieurs mois à l'avance, veillez à annoncer vos manifestations suffisamment longtemps à l'avance, de façon à ce que les lecteurs ne soient pas pris de court.

Les Fédérations

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

Calendrier GN
16 rue les Linandes Vertes
95000 Cergy Préfecture
Tél : 01 30 75 01 64
secretariat@fedegn.fr
⊕ www.fdgn.org

FÉDÉRATION BELGE

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

Date limite de remise des annonces : le 16 août

CALENDRIER GN

Du 7 au 9 septembre - Belfort (90)
Les corbeaux est un GN med-fan très très noir où «les murmures des conspirateurs étouffent les sentences des prêtres». PAF : 250 F. ✉ : Jessye Hasquenophe-Zabollone, 31, rue de la Krutenau, 67000 Strasbourg.
☎ : 03 88 36 38 01 ou 06 87 05 55 82
@ : association_songes@yahoo.fr

Du 7 au 9 septembre - Soissons (02)
Rouge-gorge se déroule dans le Monde des Terres Levantines, tout droit inspiré de bandes dessinées d'heroïc fantasy. PAF : 300 F. ✉ : Thomas Jakab, 5, rue Parmentier, 92600 Asnières.
☎ : 06 60 29 75 23
@ : hydre.omel@free.fr

Du 7 au 9 septembre - Montmédy (55)
Purgatoire est le quatrième épisode d'un GN med-fan qui se déroulera dans la Citadelle de Montmédy. PAF : 350 F. ✉ : Daniel Goncalves, 11, rue Henri Rabourdin, 78140 Velizy Villacoublay.
☎ : 01 34 65 17 81 ou 06 19 67 01 24 (le soir avant 22h).
@ : yopsollo@club-internet.fr
⊕ : www.multimania.com/courdessonges

Du 8 au 9 septembre - Angers (49)
Le treizième Apôtre est un GN para-historique qui se déroule à l'époque de la 3ème croisade, à la fin du XIIe siècle. PAF : 270 F. ✉ : Guillaume Cordier, 96 bis rue de Tierce, 49125 Briollay.
☎ : 06 21 03 57 82
@ : grandeur.nature@freesbee.fr

Du 14 au 16 septembre - Belley (01)
Célesma est un GN qui se déroule dans la Terre des Trois Rois, qui est à la fois un univers et un système de jeu longuement testé et approuvé par de nombreux joueurs. Les armes factices sont fournies.
✉ : Pascal Meunier, 14, place G.Rambaud, 69001 Lyon.
☎ : 04 72 00 08 43 ou 06 75 48 48 65.
@ : pascalmeunier@wanadoo.fr

Du 14 au 16 septembre - Millau (12)
Karnage est un GN med-fan à l'ambiance BARBARE.
✉ : Fabrice Gourdet, 4, impasse des Amandiers, 81500 Lavaur.
@ : webmaster@warmup-moto.com

Du 15 au 16 septembre - St Vaast (02)
Pendragon II, La geste des Irlandais est un GN médiéval onirique à l'ambiance celtique.
☎ : 01 34 15 39 37 ou 06 09 65 40 45
@ : arcan@fedegn.org ou laurent.nabias@wanadoo.fr

Du 29 au 30 septembre - Bollène (84)
Idryna est le second volet de la campagne du comté de Lontar (thème med-fan).PAF : 300 F.
✉ : Sébastien Kwiek, 134 rue du docteur Rinuy, 80260 Flesselles.
☎ : 03 22 93 06 83
@ : kwiekseb@free.fr

Du 29 au 30 septembre - Annecy (74)
Le monde de Duril est un GN funky dark soul qui nous promet un scénario bien ficelé, ayant comme cadre un univers med-fan sombre comme la fin d'un mois de septembre. PAF : 260 F.
☎ : Adrian au 04 50 46 30 14 (le soir avant 22h).
@ : hemgath@wanadoo.fr

Mags & Zines

Désormais, nous recevons régulièrement des fanzines pour notre, et votre, plus grand plaisir. Il y a ainsi des passionnés qui consacrent du temps à leur hobby préféré : le JDR. Un grand bravo aux différentes équipes de rédaction pour le travail fourni, et peut-être une invitation pour les autres à tenter l'aventure.

Le Ronin en est déjà à son huitième numéro. Ce fanzine est uniquement consacré à *L5A* et tient le rythme de parution mensuel (chapeau !). Avec le numéro 8, **Le Ronin** revient sur les règles de combat. Cette aide de jeu propose de nouvelles règles, afin de dynamiser le combat et le rendre plus stratégique. Une idée intéressante qui risque de séduire certains meneurs de jeu. Nous découvrons aussi un nouveau Clan, celui du Rat. Ennemi acharné de Fu leng, ses membres parcourent inlassablement l'Outremonde afin de le cartographier. Enfin, le meneur trouvera un scénario se déroulant sur les terres du Clan du Lion durant le gempukku de la fille d'un seigneur. Les amateurs de *L5A* ont désormais un fanzine régulier et sérieux traitant de leur jeu préféré.

Le Ronin n°8, 12 F (Frais de port : 8 F pour un numéro, 4 F pour deux et +) - Contact : Romain d'Huissier, 7 place de Lattre de Tassigny 51100 Reims.

Rune Digitale nous revient pour le troisième numéro. On y retrouve la bonne humeur du premier *opus* ainsi que des aides de jeu et des scénarios. Je conseille la lecture de l'article consacré à la Lune. Une aide complète et intéressante qu'il faut lire. On découvre aussi un fragment de parchemin nous relatant les voyages de Micks le Spoinge, qui peut servir d'inspiration. Enfin, on découvre brièvement le monde de Kazanthis. Du côté des scénarios, on a droit à du *Shadowrun*, du *Loup-Garou* et surtout à un grand écran *Légendes des Contrées Oubliées*. Un fanzine de qualité, agréable à lire, que je vous conseille.

Rune Digitale n°3, 25 F – Contact : Association Green Elven, 10 rue de la convention 69600 Oullins - Email : runedigitale@multimania.com

Fantasy est de retour avec son deuxième *opus*. Au sommaire, de nombreuses nouvelles, de la BD, quelques articles (la bataille de Nicopolis, *Resident Evil*...) et surtout un jeu de figurines nommé *Bio Danger*. Il s'agit de jouer des équipes de nettoyeurs chargés d'effacer toutes traces de l'existence de zombies (À Backstab, on a pas encore eu le temps de tester le jeu). Enfin, pour *Warhammer*, on a droit à la liste d'armée Amazone, complétant ainsi l'aide de jeu du premier numéro. **Fantasy** n'est pas un fanzine rôliste, mais se consacre plutôt au fantastique et à la SF.

Fantasy n°2, 35 F – Contact : Fantasy, Impasse Lully 78000 Versailles
Email : fantasyassoc@ifrance.com

Comme un Lion est un fanzine uniquement consacré au JDR *Thoan*, émanation des Faiseurs d'univers, une association dont le but est de promouvoir *Thoan*. On découvre la description de la première strate de Toms. Un gros pavé de qualité qui offre l'avantage de pouvoir servir d'inspiration à des meneurs jouant à d'autres jeux que *Thoan*. Le lecteur a aussi droit à un article consacré au roman *Le monde du fleuve*. Enfin le meneur trouvera deux scénarios, dont l'un est la suite du *Jour du Loup* paru dans le premier numéro. **Comme un Lion** est un bon fanzine qui est aujourd'hui l'unique lien permettant d'assurer un suivi à l'excellent JDR *Thoan*.

Comme un Lion n°2, 30 F – Contact : Roland Guissani, 1 rue André Isaïa la Mongrane Bâtiment G 13013 Marseille
Email : thoan@joueur.com

Olivier Collin (hardchem@hotmail.com)

Les gagnants du concours 7e Mer

Les bonnes réponses étaient :

1- Théah
2- Léon Alexandre XIV de Montaigne
3- Henri Morgan

1er lot (une gamme complète des Secrets de la 7e Mer) : Lucienne Midrouillet (03100 Montluçon).
2e lot (Guide du Joueur et Guide du Maître des Secrets de la 7e Mer) : Jackie Guerveno (78840 Freneuse).
3e lot (Un supplément Le Collège Invisible) : Patrick Cotelette (68000 Colmar).

Les gagnants recevront leurs lots dans le courant du mois de Juillet.

Défi FOOT
SUPPORTERS FIDÈLES
STRUCTURE : ENCADREMENT
NICOLAS ANELKA
FOOTBALLEUR : ATTAQUANT
2000/2001
Buteur - Vif - Insaisissable
Lorsqu'il marque un but, Nicolas Anelka vous rapporte 1 point de notoriété. Nicolas Anelka doit se créer une occasion de but par journée, sinon vous perdez 1 point de notoriété.
"Quel but! Fro-di-gieuu!"
"Personne ne passe!"
Découvrez le 1er jeu de cartes à collectionner sur le football
UNFP
PANINI
© Crédit photos : Agence Flash Press / Guy Jeffroy - Triporteur

Pavillon Rouge

MENSUEL DE BANDE DESSINÉE

Le fantastique envahit le n° 3 !

ARCANES

Enfin la suite de la série culte ! À Prague, les cartes commencent à livrer leurs mystères...

Une production Série B par Pécau, Pignault et Rabarot

UNE OMBRE CONTRE LES STRYGES

Une histoire complète inédite.

Par Corbeyran, Guérineau et Moreno

DELCOURT

Nouveau 80 pages remplies de BD !

En vente dès le 12 juillet chez votre marchand de journaux