Concours : Le Seigneur des Anneaux, une avalanche de lots...

BACKSTAB n°36

Le magazine des jeux de rôles

backstab

Le Seigneur des Anneaux
La Communauté de l'Anneau

Tout sur le film, et les jeux...

Tolkien Père Noël !

Un Mini-JDR

Jouez des Dragons !

D&D3 en flammes

100% JEUX

Les unités d'élite pour INS/MV3
Dans les griffes du dévoreur pour WH40K
Méta-Barons : les Codes d'Honneur Chaotic Evil !

• INTERVIEWS : Christian Moore / Glenn Fabry • SCÉNARS : D&D3/ L'Appel de Cthulhu / Nephilim / L5A

N°36 Décembre 2001 - Mensuel - 36 Francs
M 6485 - 36 - 36,00 F - 5,49 €

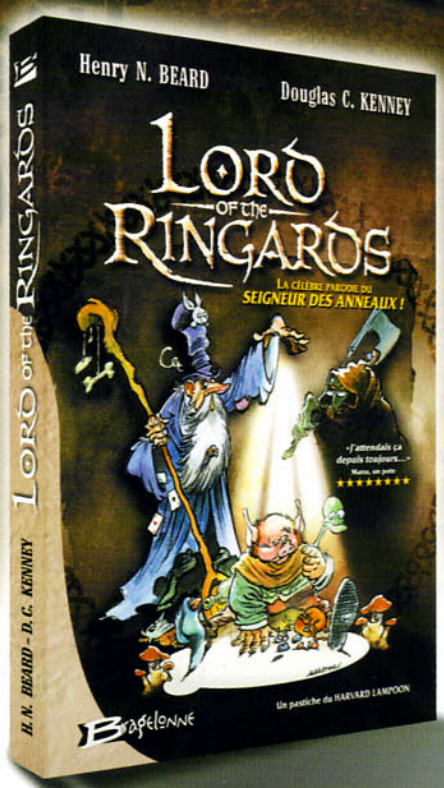
Henry N. BEARD

Douglas C. KENNEY

LORD OF THE RINGARDS

CE LIVRE n'est pas du tout REMBOURSÉ !

Vous allez tout savoir sur la SEXUALITÉ DES HOBBITS



Découvrez Frippon et Grandpaf dans un combat acharné contre Salkon !

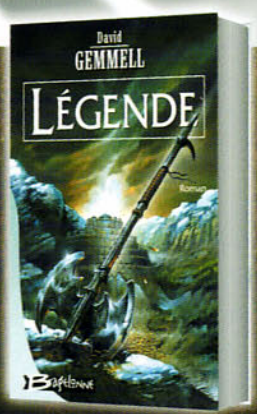
(Vous devez acheter ce livre mais vous n'êtes pas obligés de le lire !)

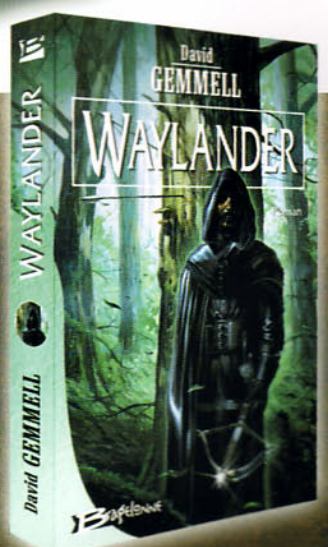
LA CÉLÈBRE PARODIE DU SEIGNEUR DES ANNEAUX !

Bragelonne EDITION

www.bragelonne.fr

À DÉCOUVRIR : LE MEILLEUR DE DAVID GEMMELL CHEZ BRAGELONNE





WAYLANDER, LE NOUVEAU BEST SELLER DE DAVID GEMMELL, L'AUTEUR DE *LÉGENDE*

Voodoo People.....

Et bien, ce dernier mois de l'année n'est pas sans bonnes nouvelles ! D'abord, le comics *Channel Zero* est sorti en version reliée (voir nos news), et ça, c'est un cadeau de Noël avant l'heure. Moi ça va me remplir mon mois de décembre ! Pour d'autres, l'événement de cet hiver sera sans doute Le Seigneur des Anneaux porté à l'écran : les archi-fan-tolkiennistes seront peut-être déçus, mais c'est surtout une occasion de plus de noter que la fantasy rentre dans l'imaginaire collectif, et que notre loisir devait s'engouffrer dans la brèche. Sur ces bonnes paroles, on vous souhaite d'agréables fêtes et on vous donne rendez-vous au prochain numéro pour un dossier spécial Vaudou. Que Baron Samedi soit avec vous !

Patrick Renault

FORGOTTEN REALMS
Baldur's Gate™
DARK ALLIANCE™

OUBLIEZ TOUTES VOS RÉFÉRENCES...

- EXPLOREZ 55 NIVEAUX GIGANTESQUES
- PLUS DE 70 HEURES DE JEU
- INÉDIT ! JOUEZ EN SOLO OU EN DUO EN MODE COOPÉRATIF
- VOIX ET TEXTES EN FRANÇAIS

3 héros pour finir l'aventure de 3 manières différentes

Gagnez de l'expérience, augmentez vos compétences

Plus de 35 monstres impitoyables

developed by snowblind studios

Distributed by Virgin Interactive

Baldur's Gate™: Dark Alliance™ © 2001 Interplay Entertainment Corp. All rights reserved. Baldur's Gate™: Dark Alliance™, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Dungeons and Dragons, the D&D logo, and the Wizards of the Coasts logo are trademarks owned by Wizards of the Coast Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used by Interplay under license. All rights reserved. Snowblind Studios and the Snowblind Studios logo are trademarks of Snowblind Studios. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. Exclusively distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. "PS", "PlayStation®2", are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SOMMAIRE N°36

En couverture

Page 16

Le Seigneur des Anneaux

Page 37

Le mini-JDR de Noël

Page 97

La roue tourne...

Page 92

La charge des Wolfes...

Magazine

Édito
Le dernier de l'année 3

Sommaire et courrier
Tournez la page, puis revenez en arrière 6

News
Dans les bacs 8

Interview
Glenn Fabry 14
Christian Moore 19

Monsieur $alade
Ne vous fait pas de cadeau 15

Trouver Objet Caché
Pour mettre sous le sapin 23

Spécial Seigneur des Anneaux
Sur les écrans 16
Derrière les écrans 18
À collectionner 20
En famille 21
En plomb 22

100% Jeux

Aides de jeu
Encart : un mini-JDR sur les contes de Noël de Tolkien 37
Les Soldats de Dieu d'Élite, pour INS/MV3 82
Les Codes d'Honneur de bad guys, pour les Méta-Barons 84
La Petite Boutique de l'Horreur : Eat some meat ! 88
Parabellum : une campagne WH40K complète 92
Cryptozoologie : le rumanac 94

Scénarios
Nephilim : cadavre exquis de Benoît, au pied levé ! 27
L5A : une campagne pour cat-lover 32
L'Appel de Cthulhu, des mythes à gogo 75

Cahier D20
D&D3 : le Synode, encore des copains pas cools 44
D&D3 : Lux Draconis, ton corps change 50
D&D3 : Guêpes & Mille-pattes pour Oriental Adventures 57
D&D3 : meurtre chez les nains 60
D&D3 : Toi, tu creuses ! 66
D&D3 : Wanted 74

Critiques

Jeux de Rôles
Pour la petite liste 97

Plateau & Figurines
Ça va peser lourd dans la hotte 107

Jeux Vidéo
Silent Hill 2 débarque sur PS2 ! 108

Divers

Abonnement 26
Anciens numéros 106
Concours Le Seigneur des Anneaux 114
Dork Tower 90
Entre nous 110

Courrier

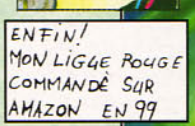
Bonjour,

J'apprécie assez les plaisanteries, mais les vôtres sont nulles et se traînent en longueur. En effet, annoncer un nouveau supplément est toujours un bon coup de pub pour un éditeur de JDR. Sauf quand on annonce ce même supplément tous les deux mois dans les magazines, et cela sur une période de deux ans (en effet la parution de Ligue Rouge a été annoncée pour la première fois en octobre 1999). C'est d'autant plus dommage quand il s'agit d'un jeu original dont l'univers sort de l'ordinaire (med-fan, Space Op). Mais bon, je ne pleurerais pas devant autant de bêtise. Enfin je m'étonne simplement que votre patron ne vous ait pas encore tous virés !!! Parce que payer une pleine page dans un magazine tous les deux mois pour rien, perso ça me ferait bien chier ! D'autant plus qu'au final vous avez fini par couler un bon jeu ! Pour ma part, ce supplément pourrait sortir demain que je ne l'achèterais pas, car s'il faut attendre le prochain encore deux ans ça vaut pas le coup !!!

P.S : Ah oui, au fait c'est bien sûr de Backstab que je parlais plus haut. Et si vous n'avez pas tous été virés, c'est peut-être parce que le magazine en question appartient au même groupe !!!

Laurent (Le Havre)

Ah mais je le connais lui, c'est le genre à manger ses crottes de nez séchées sur le bord du cendrier après avoir discuté toute la nuit avec son meilleur pote de savoir s'il vaut mieux que ça crée de l'énergie dans la centrale thermique la plus proche, ou si en la mangeant il va augmenter l'entropie de sa vie de merde. Bon, tu vas pouvoir ne pas acheter Ligue Rouge parce qu'il sort, c'est dommage. Autre mauvaise nouvelle, Polaris va très bien malgré cette interruption inopinée de la production. Je pense qu'il s'agit d'un genre de conspiration tout à fait classique : on fait croire aux gens que ça vient, on les chauffe à blanc, pendant ce temps les auteurs crèvent la dalle et font tout pour que le prochain supplément les rende riches. Et soudain… rien du tout, juste de la pub pour ces salauds de Backstab, qui sont de mèche, tu vois. Il suffit de répéter ce processus six ou sept fois, et on obtient un supplément trop bien, une société qui double sa capitalisation boursière et un magazine qui triple ses ventes. C'est l'autre paranoïaque bipolaire de Lecteur qui t'a soufflé ? En ce moment, il essaye de monter un groupe de pression pour discréditer mon illustre et génial collègue Monsieur $alade. Ça me rappelle la fois où il a pris une pleine page dans Libé pour annoncer qu'il avait démasqué le chanteur de ZZ Top qui n'était autre que Croc. Ah, au fait Kannibal, je voulais te dire : t'es viré.



PS: la culture, quand on en n'a pas, on mange des merles.

James Batavia ou Monsieur $alade, je ne sais plus, évinçant Kannibal Lecteur

Visuel de couverture du Seigneur des Anneaux, La communauté de l'anneau © New Line Production 2001 Aimablement fourni par Kinema Film

Rédaction
Backstab
39A rue de La Grange aux Belles
75010 Paris, France
Tél. : 01 53 19 85 50
E-Mail : backstab-mag@wanadoo.fr

Rédacteur en chef : Patrick Renault

Responsable Éditeurs U.S. : Cyril Pasteau
Responsable Graphik : Bertrand Bès (illustrateur@bertrand-bes.com)

Relectures et corrections : Société KANEDA

Rédacteurs : François Alix, Benoît Attinost, Jean-François Beney, Julien Blondel, Gaëtan Bothorel, Silent Ced, Olivier Collin, Croc, Michaël Croitoriu, Romain d'Huissier, Loïc Feitz, Olivier Guillo, Sandy Julien, Philippe Lecomte, Cyril Pasteau, Geoffrey Picard, Monsieur $alade, Johan Scipion, Philippe Tessier, Léonidas Vesperini, Pierre-Alexandre Vigor, Maurice Viz., et 7.7.

Illustrations : Bertrand Bès, Aleksi Briclot, Vincent Dutrait, Benjamin Fracasso, Gregory Gerig, Grrr, L. Hendricks, John Kovalic, Éric Liberge, Joël Mouclier, Swal, Anne Rouvin.

Remerciements : merci à Kinema Film, à Glenn Fabry et Arkham, à Monica Jones et Christian Moore de Decipher, à Clément de l'agence Mercredi, à Téhfaine Locqueneux, à Isabelle Rive et Sébastien Célerin, à Joël Mouclier, à Alain et Stéphane de Bragelonne, à Fred et Greg de l'Œuf, au 7e Cercle, à Egone et aux gens du Koslow, à FedEx, aux crapauds, à Maurice le tigre, et à tous nos potes.

Musique d'ambiance : Bizounours vs MC Hammer
Site du mois : www.pixar.com

Production
backstab
17, rue de Clignancourt
75018 Paris, France
E-Mail : backstab-régie@wanadoo.fr
Directeur de la Publication : Christian Imhoff
Abonnements, V.P.C. : Karine Fournier
Maquette : Bertrand Bès, Sylvain Pilet, Laurent Merillou (25 ans, désolé il est en main !)
Impression : Assistance Printing (France)

Publicité / Advertising
Modules / Classified
Chef de publicité : Benoît Attinost
Tél : +33 (0)1 53 19 85 50
Fax : +33 (0)1 42 01 45 44

Backstab est édité par Darwin Project, SARL de Presse au capital de 7.700 Euros. RC : Paris R.C.S. (2001B13510)
Siège social : 17, rue de clignancourt
75018 Paris, France.
Gérant : Christian Imhoff
Dépôt légal : à parution

ISSN : 1276-9436
Commission paritaire : 77-510
Diffusion : NMPP
Abonnements 11 numéros - France métropolitaine : 50 Euros, étranger : 60 Euros

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.

Un peu de tout !

Et oui ! Un peu de tout ce mois-ci dans les news, la production de JDR étant en stand-by après le rush des salons d'automne. Les petits jeux débarquent pour Noël, la figurine et le comics underground passent à l'offensive, c'est l'actu quoi...

Rumeurs

- Asmodée/Siroz récupère la licence D&D en v.f. (85%)
- Drakon devrait sortir sous peu chez Halloween Concept. (50%)
- Cyberpunk 3 devrait sortir au printemps en v.f. (22%)
- Le Yéti prépare un nouveau JDR, c'est confirmé. (54%)
- WotC lance Magic On Line. (85%)
- La deuxième édition de Prophecy sera en avance. (12,3%)
- L'Œil Noir vient d'être réédité en allemand. (48%)
- Bloodlust vient de sortir en allemand : Hyperborea (75%)
- Paraît que c'est pas mal : www.rpgnow.com (24%)
- Paraît que c'est pas mal aussi : http://mageos.ifrance.com/secretum (33%)
- Ligue Rouge serait sorti. (13%)

She watches...

Il y a quelques années de cela, fut édité par Image un *comics* qui disparut dans les bacs à ball'deux, sans avoir le temps de s'imposer. C'était pourtant un chef d'œuvre, artistique comme politique, de Brian Wood, un graphiste issu du monde du zine new-yorkais, loin des courants *mainstream*. *Channel Zero*, au long de sa centaine de pages d'un noir et blanc implacable, vous entraînera dans un monde malheureusement trop proche du nôtre, où la communication télévisuelle est devenue une forme de totalitarisme. *Channel Zero* est autant un cri de lutte pour la libre expression qu'un travail graphique, et vous vous enfoncerez dans la noirceur de son récit en suivant les pas de son héroïne, qui tente d'émettre des émissions de TV pirates. La plus belle surprise de cette fin d'année ! À l'image d'un *V pour Vendetta* ou d'un *Kill your boyfriend* : quand la BD se souvient qu'elle peut délivrer un message... 100 balles, en anglais, chez AiT Planet Lar.

Polaris refait surface

Quand on vous disait qu'il allait sortir ! *Ligue Rouge* marque la renaissance de la gamme *Polaris* en frappant fort. Description détaillée de ce conglomérat de récupérateurs qui pourrit la vie à l'Hégémonie, suite de la campagne, plein de trucs bien tassés, de quoi jouer en attendant *Volcania 3* qui doit suivre sous peu. Chez Halloween Concept, 140 F

Surfez sur le vague Seigneur des Anneaux

Le film de Peter Jackson, tant attendu du grand public, est accompagné d'une déferlante de produits tous estampillés Seigneur des Anneaux. Dans une autre veine, deux auteurs américains se sont pliés à un exercice de style plutôt sympathique : la parodie. En effet, les éditions Bragelonne proposent *Lord of the Ringards*, un pastiche du célèbre roman de Tolkien. Sans être l'ouvrage de l'année, ce livre peut devenir un excellent cadeau à offrir à vos amis et aux fans inconditionnels de la Compagnie ! Les deux auteurs réussissent à reproduire le schéma du grand ancêtre dans une histoire délirante et délurée. À noter aussi chez Bragelonne la sortie de *Waylander* de David Gemmel, de l'héroïc-fantasy toujours aussi efficace, qui ravira les curieux et les fans de l'auteur anglais. Les idées-cadeaux qu'il vous fallait !

Désolé, j'aime pas la salsa...

Votre campagne piétine et vous cherchez de quoi lui donner un second souffle. Essayez ce petit scénario efficace qui commence au détour d'un chemin forestier, intitulé *The Last Dance*. Invités à un bal fastueux avec un bouffon pour seul guide, les PJ doivent démontrer leurs qualités de danseur, avant de comprendre que quelque chose cloche. Une malédiction, des conspirateurs, et un funeste événement, la tâche des PJ ne sera pas de tout repos pour espérer mettre un terme à cette boucle temporelle. Non, ce n'est pas un épisode de *Star Trek*, mais bien un scénario de *D&D 3*. Chez Atlas Games, 80 F.

Pulpissime !

La bonne claque ! *Superscience* nous présente en un peu plus de 100 pages la technologie SF et les gadgets de l'univers de *Gear Krieg*, motivés par l'effort de guerre fourni par toutes les nations : cryptographie, matériaux synthétiques, défenses électro-magnétiques, rockets, walkers, sonars, etc. Le tout est saupoudré de "biographies" d'inventeurs (Edison, Turing, Oppenheimer) qui donnent un côté plus humain au jeu. C'est d'ailleurs le point fort de cette extension qui, sur un ton toujours sérieux et informatif, donne envie de créer des scénars d'espionnage plus éloignés du front, plus Pulp encore ! Un excellent supplément qui évite d'être insultant et se cantonne à une fiction respectueuse (*a contrario* de certains jeux surfant sur la dangereuse vague de l'uchronie WWII). Indispensable pour les meneurs, et à conseiller à tous les amateurs de jeux Pulp. 160 boules de v.o., chez DP9.

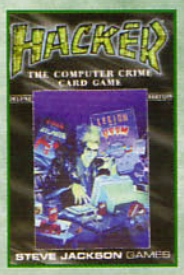
D'Artagnan, Atos, Mao et Aramis ?

Gang of Four, le petit jeu de 64 cartes sur la Chine révolutionnaire, vous invite à des luttes de pouvoir entre amis, à base de combo de cartes. Cette réédition du jeu désormais célèbre a été totalement relookée et est d'ores et déjà dispo en boutique. Chez Asmodée, sous licence Dargaud.

Petit site deviendra grand

Il est tout jeune, mais il grossit vite :
www.fantasy.fr est un site dédié à l'imaginaire, avec une mise à jour plus que régulière : fantasy, BD, ciné, tout ce qui ne relève pas de votre cerveau reptilien s'y trouve, avec news, dossiers et interviews (Eddie Campbell !) à l'appui. Allez-y parce que c'est bien, tout simplement.

Hacker et à cri...



Enfin dans une version Deluxe qui compile le jeu de base et son extension parus au début des années 90, *Hacker* est de retour, et dans un format petite boîte qui le fait plutôt bien. Comment, vous ne connaissez pas *Hacker* ? Dans ce jeu de cartes/plateau, chaque joueur incarne un pirate informatique, qui va se balader sur le Net et qui, à grand renfort de hackings et de bidouilles de matos hardware, va devenir le "Net Ninja" ! ! ! Soit, les pions moches auraient pu être relookés, mais le *gameplay* d'*Hacker* est tellement bon que cela ne vous empêchera pas de passer des soirées endiablées : alliant tactique, gestion, fun et diversité, ce jeu apéritif qui se joue en deux heures est un must, et les parties sont toujours pleines de rebondissements. À vrai dire, il devrait déjà être dans votre collection ! Chez Steve Jackson Games, en v.o. et pour 270 balles.

Buffy-like ?

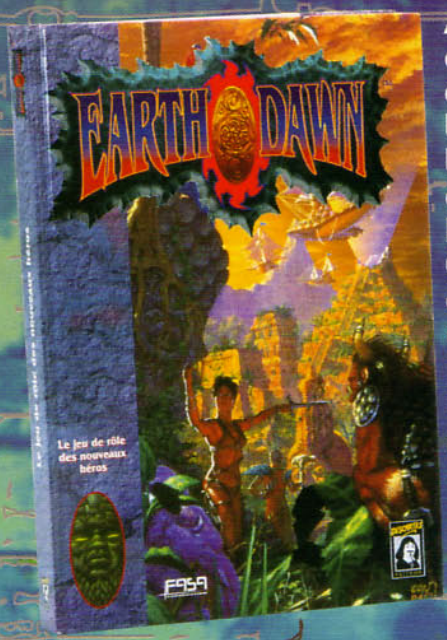
Décidément, côté jeu vidéo, White Wolf a le vent en poupe. Après *Vampire* en pixels, qui connut un succès mitigé, mais un succès tout de même, voici annoncée la version micro d'Écrabouill..., d'Annihilat... , merde... de *Hunter*, quoi, les chasseurs d'abominations du Monde des Ténèbres. Ce sera bien évidemment (on ne rigole pas) un FPS, jouable en mode multijoueur avec quatre potes, dans lequel les joueurs incarneront des persos prédéfinis. Le thème semble tout à fait adapté à un FPS et les graphismes ont l'air plutôt sympa. À surveiller, en gardant son flingue chargé...

Le Seigneur du Plomb...

Coté figurines, les personnages de Tolkien n'ont pas été oubliés et c'est Prince August qui est devenu la référence avec la série Mithril (quatre-cents modèles différents). Aujourd'hui Prince August ne dispose plus que d'une centaine de références, mais certaines figurines épuisées se trouvent encore dans les boutiques. Ajoutons à cela des coffrets avec quelques personnages sympathiques (différents dragons, le Balrog ou Shelob) et une série limitée comprenant maintenant quarante personnages, le choix demeure large, tant pour collectionner que pour représenter les personnages de JDR. On regrettait de voir la production des figurines Mithril ralentir, mais la sortie du film devrait relancer l'engouement du public, et pour l'occasion Prince August nous livre dix nouveautés de taille : des figurines en 54 mm, une pour chaque membre de la Communauté de l'Anneau, la dixième étant Galadriel ! Pour en savoir plus :
www.prince-august.net

PARTEZ À LA DÉCOUVERTE DU PASSÉ MYTHIQUE DE SHADOWRUN

EARTHDAWN®



Après s'être cachée pendant des siècle dans les entrailles de la Terre pour échapper aux Horreurs du Châtiment issue des plus noires dimensions de l'espace astral, l'Humanité s'aventure enfin à l'air libre pour reprendre possession de son monde...

Disponible
dans votre boutique habituelle

Earthdawn® est une marque déposée de FASA Corporation. Copyright © 2001 FASA Corporation. Tous droits réservés.

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

DESCARTES EDITEUR

FASA CORPORATION

Les Bad Girls de Mémé

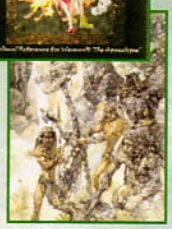
La société Fenryll n'est pas en reste non plus côté nouveautés. Si vous ne les avez pas déjà, pour Noël faites-vous offrir par Mémé les "Bad Girls", qui ont bien fait craquer notre maquettiste, ou les Incubes, dispo depuis quelques semaines. Décidément, le marché de la figurine se porte bien...

Ne parlons pas trop vite...

Cette fois c'est sûr : la seconde édition anglaise de *Nobilis*, édité par Hogshead, est sur le point d'arriver. Pour l'instant on n'a qu'une partie du matos, trop peu pour s'avancer, mais on vous fait profiter des visuels magnifiques avant une prochaine critique, histoire de vous faire saliver... Encore un peu de patience !

Avec des poils, c'est quoi déjà ?

On ne peut pas franchement dire que *Werewolf* soit, graphiquement, le JDR le plus abouti du Monde des Ténèbres. C'est même parfois plutôt moyen, ce qui n'a pas empêché White Wolf, après deux *Art of* sur *Vampire* et *Mage*, d'en sortir un sur les poilus du monde entier. Au final, même si certaines illus "manga" tranchent dangereusement avec le reste, l'ensemble est plutôt alléchant et devrait plaire aux amateurs. La partie noir et blanc se taille la part belle, et ce n'est pas plus mal ! 120 F, en v.o. (mais pour regarder les dessins...).



La mécanique des rêves

Quoi qu'on pense de la vague d20, cette dernière a eu le mérite de redynamiser l'édition de JDR, qui commençait à battre de l'aile. Après le "Di-Twènti" à tout-va, après le délire Pulp des éditeurs US, quelques petites maisons d'édition commencent à annoncer de nouveaux JDR, avec des univers novateurs et originaux. Chez Steam Logic Edition, par exemple, paraîtra en janvier prochain *Mechanical Dream*. Ce JDR vous entraînera dans le monde de Naakinis, un monde hard-steam encerclé de ténèbres, éclairé le jour par un pendule, et qui disparaît au profit du Rêve à la nuit tombée. Ajoutez à cela que les dix races du monde s'affrontent pour la possession d'une denrée indispensable - un fruit dont la consommation est nécessaire pour survivre – et vous obtenez un univers tout à fait singulier. On vous en reparle le plus vite possible.

Les bons petits petits jeux

Voici une nouvelle génération de petits jeux qui, à 60 F pièces, tiennent dans la poche, sont très simples et tous différents. *Les loups-garous de Thiercelieux* est une adaptation très intelligente du classique *Mafia* : il met en scène un groupe de villageois infiltrés par des loups-garous. Chaque nuit, les joueurs ferment les yeux et l'un d'entre eux (désigné par les monstres à un meneur de jeu/arbitre) ne se réveille jamais. Le jour, les villageois votent, désignant l'un d'entre eux qui ne verra pas le soir (coupable ou non). Certaines cartes (petite fille, sorcière, etc.) donnent des avantages dans ce jeu de discussion. Le magnifique *Fantasy* est une merveille pour initier aux petits jeux. Vous jouez chacun votre tour une carte d'une race du petit peuple (fée, gnome, etc.) qui a un pouvoir particulier. On joue jusqu'à épuisement de la main et le joueur ayant le plus grand petit peuple gagne la partie. Simple et plein de rebondissements, son côté aléatoire est compensé par la rapidité des parties (15 minutes). *Le Chat Noir* est l'adaptation de "Qui va faire la vaisselle", un jeu de fripouilles, plus adulte et plus stratégique que les deux autres, dont le but est de refiler le plus de catastrophes possibles à ses camarades. On peut soit transformer un heureux événement en catastrophe, soit en faire profiter un autre joueur. Celui qui a le plus de tôles a perdu ! Des jeux conviviaux par excellence...

Un appel à la tolérance !

Un monde de différence d'Howard Cruse est un récit poignant sur l'homosexualité et la question noire aux USA, durant les années soixante, édité par Vertige Graphique. Cet auteur de comics met en scène dans une ville imaginaire de l'Alabama toute une galerie de personnages, confrontés à l'homophobie ou au racisme. Pour bâtir cette histoire, l'auteur a habilement mêlé fiction et vécu pour nous dévoiler une dure réalité de la société américaine de l'époque. 130 balles.

Le jeu que t'as déjà !

Le nouveau supplément pour *Demonworld* n'en est pas un, c'est un jeu à part entière. C'est une sorte de croisement entre *Demonworld* et *Warcraft*. Il permet de faire des parties rapides, très stratégiques et avec du matos de toute beauté (tous les bâtiments sont en plomb). Les règles sont simples et rapides (c'est plus un grand jeu de plateau qu'un wargame) et mettront plus en jeu vos qualités de gestionnaires et de stratèges que de tacticiens. Cerise sur le gâteau, les figurines utilisées pour représenter les unités ne sont autres que les socles de *Demonworld* : avec une unité de ce jeu, vous avez dix unités d'*Empires*. Autant dire que si vous possédez déjà une armée de *Demonworld*, jouer à *Empires* ne vous coûtera pas cher. Le jeu est déjà disponible en anglais et sort en français au printemps chez Asmodée.

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 + 6 € ou 39,36 F DE FRAIS DE PORT POUR LES COMMANDES < 70 € ou 459,17 F - FRANCO DE PORT EN METROPOLE À PARTIR DE 70 € ou 459,17 F - ENVOIS À L'ÉTRANGER : 12 € ou 78,71 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 07/09/01 et le 21/11/01 sont signalées par une puce « • »

D & D 3ème Edition VF
Manuel des Joueurs 218,50F- 33,31€
• Guide du maitre 218,50F- 33,31€
Feuilles de personnages 99,00F- 15,09€
D&D le jeu d'aventures 159,00F- 24,24€
D & D 3rd Edition VO
Player's Handbook 159,00F- 24,24€
Dungeon Master's Guide 159,00F- 24,24€
Monster Manual 159,00F- 24,24€
Dungeon Master's Screen 76,00F- 11,59€
Character Records 76,00F- 11,59€
Hero Builder's Guidebook 125,00F- 19,06€
• *Enemies & Allies* 115,00F- 17,53€
Psionics Handbook 189,00F- 28,81€
Sword & Fist 145,00F- 22,11€
Defenders of Faith 145,00F- 22,11€
Speaker in Dreams 69,00F- 10,52€
TheForge of Fury 85,00F- 12,96€
The Standing Stone 69,00F- 10,52€
The Sunless Citadel 85,00F- 12,96€
Heart of Nightfang Spire 69,00F- 10,52€
• *Deep Horizon* 69,00F- 10,52€
Manual of the Planes 218,50F- 33,31€
D20 SYSTEM VF
Mort à Freeport 65,55F- 9,99€
Terreur à Freeport 65,55F- 9,99€
Démence à Freeport 65,55F- 9,99€
Le sang d'Oblivion 84,55F- 12,89€
Les enfants d'Oblivion 84,55F- 12,89€
• La danse de fer 93,50F- 14,25€
Le pic de Malmort 65,55F- 9,99€
Witchfire, nuit la plus longue 84,55F- 12,89€
• Akrasia, voleuse d'instants 71,25F- 10,86€
Archipels
La guerre des ombres 119,70F- 18,25€
L'ombre du héros 119,70F- 18,25€
• L'éveil des ombres 128,25F- 19,55€
Les terres balafrées
Encyclopédie monstrueuse 213,75F- 32,59€
• Reliques & rituels 213,75F- 32,59€
Atlas de Ghelspad 102,60F- 15,64€
D20 SYSTEM VO
Deadlands 199,00F- 15,09€
Horrors of the Weird West 149,00F- 22,71€
• *Way of the Huckster* 115,00F- 17,53€
Diomin 155,00F- 23,63€
Dragonlords of Melnibone 165,00F- 25,15€
Kingdoms of Kalamar 279,00F- 42,53€
A foe in Need 35,00F- 5,34€
Root of all Evil 115,00F- 17,53€
Forging Darkness 115,00F- 17,53€
Coins Ends 115,00F- 17,53€
Midnight's Terror 125,00F- 19,06€
Harvest of Darkness 125,00F- 19,06€
Aldriv's Revenge 115,00F- 17,53€
• ***Oriental Adventures*** 249,00F- 37,96€
• *Rokugan* 225,00F- 34,30€
• ***The Wheel of Time*** 280,00F- 42,69€
Weird War II : Blood Rhine 199,00F- 15,09€
Adventure Keep (AEG)
Dungeons 145,00F- 22,11€
Evil 145,00F- 22,11€
• *Dragons* 209,00F- 31,86€
Avalanche Press
Greenland Saga 115,00F- 17,53€
• *Ragnarok* 99,00F- 15,09€
• *Jade & Steel* 99,00F- 15,09€
Green Ronin Publishing
Hell in Freeport 145,00F- 22,11€
Legions of Hell 115,00F- 17,53€
• *Jade Dragons & H. Ghosts* 115,00F- 17,53€
Legends & Lairs
Traps & Treachery 205,00F- 31,25€
• *Mythic Races* 205,00F- 31,25€
Paradigm Concepts
The Spear of Lohgin 89,00F- 13,57€
The Blood Reign of Nishanpur 89,00F- 13,57€
Bloody sands of Sicaris 79,00F- 12,04€
• *Codex Arcanis* 175,00F- 26,68€
Penumbra
Three Days to Kill 65,00F- 9,91€
Thieves in the Forest 65,00F- 9,91€
In the Belly of the Beast 65,00F- 9,91€
Tide of Years 85,00F- 12,96€
Touched by the Gods 189,00F-28,81€
Maiden Voyage 80,00F- 12,20€
• *En Route* 155,00F- 23,63€
• *The Last Dance* 79,00F- 12,04€
Moongoose Publishing
Slayers Guide to Hobgoblin 59,00F- 8,99€
Slayers Guide to Gnolls 59,00F- 8,99€
Slayers Guide to Centaurs 59,00F- 8,99€
• *Slayers Guide to Troglodytes* 59,00F- 8,99€
Ency. Arcane : Demonology 109,00F- 16,62€
• *Ency. Arcane : Necromancy* 109,00F- 16,62€
• *Gladiators : Sands of Death* 135,00F- 5,34€
• *Traveller's Tales : Seas Blood* 165,00F- 25,15€
Mystic Eye games
The Pit of Loch-Durnam 89,00F- 13,57€
Nightmares & Dreams 89,00F- 13,57€
• *Mystic Warriors* 115,00F- 17,53€
Scarred Lands
Crucible of Freya 55,00F- 8,38€
Rappan Athuk 65,00F- 9,91€
Rappan Athuk II 76,00F- 11,59€
Demons & Devils 69,00F- 10,52€
Nature's Fury 76,00F- 11,59€
Creature Collection II 165,00F- 25,15€
Mithril : City of Golem 115,00F- 17,53€
• *Giant's Skull* 65,00F- 9,91€
• *Usual Suspects : Counter s* 95,00F- 14,48€
• *Prisoners of the Maze* 82,00F- 12,50€
Divers
• *Temple of the Troll Gods* 105,00F- 16,01€
• *Dark Tower* 149,00F- 22,71€
• *A Distant Echo* 69,00F- 10,52€
• *The Secret at Greenrock* 69,00F- 10,52€
• *Castle Dunmere* 69,00F- 10,52€
• *Demons & Devils* 225,00F- 34,30€
AD & D
Bestlaire Monstrueux 199,00F- 15,09€
Ecran du Maitre de Donjon 39,00F- 5,95€
Combat et Tactiques 99,00F- 15,09€
Talents et Pouvoirs 99,00F- 15,09€
Magie et Sortilèges 99,00F- 15,09€
Le Livre des Artefacts 79,00F- 12,04€
Les dieux des monstres 69,00F- 10,52€
Guide constructeur de donjon 49,00F- 7,47€
L'épreuve du Guerrier II 29,00F- 4,42€
L'épreuve du Magicien II 29,00F- 4,42€
La nuit des Profondeurs 149,00F- 22,71€
Le Cercle Brisé 39,00F- 5,95€
Le château d'Ambreville 45,00F- 6,86€
Le Sceptre aux 7 morceaux 149,00F- 22,71€
Les donjons du désespoir 94,05F- 14,34€
L'Université de Magie 59,00F- 8,99€
Manuel complet des Elfes 69,00F- 10,52€
Manuel complet des Gnomes 99,00F- 15,09€
Manuel complet du Barbare 69,00F- 10,52€
Manuel complet du Barde 79,00F- 12,04€
Manuel complet du Druide 69,00F- 10,52€
Manuel complet du Guerrier 99,00F- 15,09€
Manuel complet du Prêtre 69,00F- 10,52€
Manuel complet du Rodeur 69,00F- 10,52€
Retour tombe des horreurs 169,00F- 10,52€
CD Dragon Mag Archive 430,00F- 65,55€
A Darkness Gathering 75,00F- 11,43€
A Hero's Tale 90,00F- 13,72€
Axe of the Dwarvish Lords 195,00F- 29,73€
Bastion of Faith 125,00F- 19,06€
Castle Guide 95,00F- 14,48€
Catacombs Guide 89,00F- 13,57€
Chronomancer 115,00F- 17,53€
Complete Book of Villains 125,00F- 19,06€
Coucil of Wyrms revised 175,00F- 26,68€
Dawn of the Overmind 95,00F- 14,48€
Destiny of Kings 65,00F- 9,91€
Evil Tide Monstrous Arcana 68,00F- 10,37€
Eye of Doom 70,00F- 10,67€
Eye of the Wyvern 36,00F- 5,49€
Eye to Eye 115,00F- 17,53€
Jakandor Island of War 149,00F- 22,71€
Jakandor Island of Destiny 149,00F- 22,71€
Jakandor Land of Legend 165,00F- 25,15€
Masters of Eternal Night 75,00F- 11,43€
Monstrous Comp. Annual II 125,00F- 19,06€
Moonlight Madness 82,00F- 12,50€
Myghty Fortress Sourcebook 92,00F- 14,03€
Night of the Shark 68,00F- 10,37€
Reverse Dungeon 129,00F- 19,67€
Road to Danger 89,00F- 13,57€
Sages & Specialists 135,00F- 20,58€
Sea of Blood 95,00F- 14,48€
Tales of the Comet 209,00F- 31,86€
The Apocalypse Stone 119,00F- 18,14€
Lost Shrine of Bundushatur 69,00F- 10,52€
Thief's Challenge II 60,00F- 9,15€
TSR Jam 1999 85,00F- 12,96€
World Builder Guidebook 149,00F- 22,71€
Wrath of the Minotaur 36,00F- 5,49€
Royaumes Oubliés
Catacombes de Soirétoile 49,00F- 7,47€
Empires de la côte 59,00F- 8,99€
La Tour Maudite 25,00F- 3,81€
Le Draconomicon 99,00F- 15,09€
Le Monde des Elfes Noirs 99,00F- 15,09€
Les Carnets d'Elminster App. 1 39,00F- 5,95€
Ruines de chateau Zenthil 149,00F- 22,71€
Marco Volo "Arrivée" 49,00F- 7,47€
Marco Volo "Départ" 49,00F- 7,47€
Marco Volo "Voyage" 49,00F- 7,47€
Religions & Avatars 149,00F- 22,71€
Ruines de Montprofont 149,00F- 22,71€
Une Déesse aux Enfers 49,00F- 7,47€
Forgotten Realms 279,00F- 42,53€
Castle Spulzeer 105,00F- 16,01€
Demihumans of the Realms 125,00F- 19,06€
Empires of the Shining Sea 215,00F- 32,78€
Four from Cormyr 139,00F- 21,19€
Gold & Glory 69,00F- 10,52€
Into the Dragon's Lair 125,00F- 19,06€
• *Lords of Darkness* 235,00F- 5,34€
Monsters of Faerun 159,00F- 24,24€
Pages of the Mages 119,00F- 18,14€
Pool of Radiance 125,00F- 19,06€
Sea of Fallen Stars 185,00F- 12,96€
Secret of the Magisters 145,00F- 22,11€
The City of Ravensbluff 179,00F- 27,29€
The Fall of Myth Drannor 109,00F- 16,62€
The Wyrmskull Throne 95,00F- 14,48€
Volo's Guide to Baldur Gate 119,00F- 18,14€
Warriors & Priests of Realms 139,00F- 21,19€
Wizards & Rogues of Realms 139,00F- 21,19€
Planescape 149,00F- 22,71€
Bestiaire Monstrueux 99,00F- 15,09€
La frontière de l'Infini 39,00F- 5,95€
In the Abyss 90,00F- 13,72€
The Great Mondron March 175,00F- 26,68€
The Well of Worlds 119,00F- 18,14€
Something Wild 115,00F- 17,53€
Uncaged : Faces of Sigil 139,00F- 21,19€
Dark Sun
Tribus-esclaves 69,00F- 10,52€
L'alliance voilée 69,00F- 10,52€
Dragonlance
Chaos Spawn 105,00F- 16,01€
Dragon's Keep 80,00F- 12,20€
Flint's Axe 59,00F- 8,99€
Knight's Sword 49,00F- 7,47€
More Leaves from the Inn... 145,00F- 22,11€
Otherlands 90,00F- 13,72€
Rise of the Titans 129,00F- 19,67€
Seeds of Chaos 105,00F- 16,01€
Wild Elves 59,00F- 8,99€
Dragonlance Fifth Age 185,00F- 12,96€
A Saga Companion 109,00F- 16,62€
Citadel of Light 152,00F- 23,17€
Heroes of Defiance 135,00F- 20,58€
Heroes of Hope 135,00F- 20,58€
Heroes of Sorcery 135,00F- 20,58€
Heroes of Steel 125,00F- 19,06€
Last Tower : Legacy Raistlin 135,00F- 20,58€
Palanthas 89,00F- 13,57€
The Bestiary 179,00F- 27,29€
The Sylvan Veil 139,00F- 21,19€
Wings of Fury 152,00F- 23,17€
Greyhawk
D& D Gazetteer 69,00F- 10,52€
Living Greyhawk Gazetteer 189,00F- 28,81€
The Doomgrinder 79,00F- 12,04€
• ***Ravenloft 3rd Ed.*** 189,00F- 13,57€- 28,81€
Contact mortel 69,00F- 10,52€
Le navire de l'horreur 69,00F- 10,52€
Le guide Van R. des fantômes 69,00F- 10,52€
Iles d'Epouvante 69,00F- 10,52€
Bleak House 225,00F- 34,30€
Champions of the Mists 105,00F- 16,01€
Children of the Night : Ghosts 129,00F- 19,67€
Children of Night : Vampire 89,00F- 13,57€
Children of Night : Werebeast 139,00F- 21,19€
Chilling Tales 90,00F- 13,72€
Circle of Darkness 90,00F- 13,72€
Domain of Dread 209,00F- 31,86€
Forged of Darkness 89,00F- 13,57€
Forgotten Terror 109,00F- 16,62€
Servants of Darkness 99,00F- 15,09€
The Nightmare Lands 139,00F- 21,19€
The Shadow Rift 195,00F- 29,73€
Van Richt. Guide Ancient Dead 95,00F- 14,48€
Van Richten's Guide Created 95,00F- 14,48€
Van Richten's Guide Fiends 95,00F- 14,48€
Van Richten's Guide to Vistani 95,00F- 14,48€
Van Richt. Guide Werebeasts 95,00F- 14,48€
Vecna Reborn 105,00F- 16,01€
When the Black Roses Bloom 90,00F- 13,72€
AGONE 256,50F- 39,10€
Ecran 57,00F- 8,69€
Carte Royaumes Crépuscul. 76,00F- 11,59€
Le monarque des jonquilles 80,75F- 12,31€
Le bestiaire 156,75F- 23,90€
Abyme 266,00F- 40,55€
Codex fée noire 35,00F- 5,34€
Codex nain 35,00F- 5,34€
Codex lutin 35,00F- 5,34€
Codex farfadet 35,00F- 5,34€
Codex satyre 35,00F- 5,34€
Codex ogre 35,00F- 5,34€
Codex géant 35,00F- 5,34€
La sentence de l'aube 185,25F- 28,24€
L'art de la magie 171,00F- 26,07€
L'art de la conjuration 166,25F- 25,34€
AMBRE 236,55F- 36,06€
Chevalier d'Ombre 236,55F- 36,06€
ARS MAGICA (4th Ed.) 229,00F- 34,91€
L'alliance brisée de Calebais 103,55F- 15,79€
La Tempête 116,85F- 17,81€
La Crête des Brumes 170,05F- 25,92€
Un conte d'hiver 122,55F- 18,68€
ATLANTYS 227,05F- 34,61€
Ecran 99,00F- 15,09€
BERLIN XVIII 208,05F- 31,72€
Ecran 104,00F- 15,85€
Marksmen 12.35 144,00F- 21,95€
Berliner Nacht 119,70F- 18,25€
Berlin Confidential 119,70F- 18,25€
BITUME 113,05F- 17,23€
Paris-Brest 103,55F- 15,79€
Pizza - Piquette 103,55F- 15,79€
BLOODLUST 226,10F- 34,47€
Poussière d'ange 136,80F- 20,86€
L'enclume et le marteau 136,80F- 20,86€
Contes et légendes 136,80F- 20,86€
Frères de la nuit 136,80F- 20,86€
Les voiles du destin 198,55F- 30,27€
Chroniques sanglantes 119,70F- 18,25€
Vengeance 198,55F- 30,27€
CHANGELIN 246,05F- 37,51€
Ecran 103,55F- 15,79€
• *Kithbook : Eshu* 95,00F- 14,48€
CHATEAU FALKENSTEIN 236,55F- 36,06€
L'ère de la vapeur 151,05F- 23,03€
CHILL 235,60F- 35,92€
Ecran 83,60F- 12,74€
De chair et de sang 104,50F- 15,93€
Lycanthrope 120,00F- 18,29€
CONSPIRACY X 218,50F- 33,31€
Les ombres de l'esprit 161,50F- 24,62€
Nemesis 142,50F- 21,72€
Exodus 161,50F- 24,62€
CONSPIRATIONS 170,05F- 25,92€
Ecran 104,00F- 15,85€
Al Amarja 113,05F- 17,23€
• *At your Service* 145,00F- 22,11€
CYBERPUNK ÉPUISÉ
Chrome 119,70F- 18,25€
Chrome II 119,70F- 18,25€
Night city 208,05F- 31,72€
Forlorn hope 136,00F- 20,73€
Protect & Serve 136,80F- 20,86€
Les Enfants de la Nuit 136,80F- 20,86€
Corporates book I 119,70F- 18,25€
Eurotour 119,70F- 18,25€
Arasaka Brainworm 94,05F- 14,34€
Wildside 128,25F- 19,55€
Chrome III 136,80F- 20,86€
Home of the Brave 155,80F- 23,75€
Firestorm : Stormfront 155,80F- 23,75€
Firestorm : Shockwave 155,80F- 23,75€
Chrome IV 122,55F- 18,68€
• ***DARK CONTINENT*** 279,00F- 42,53€
DARKEARTH 2ème Edition 247,00F- 37,65€
Ecran 57,00F- 8,69€
Les Marcheurs 118,75F- 18,10€
Croisade Ville Mouvement 175,75F- 26,79€
Les pyramides de Nâh 161,50F- 24,62€
Les Carnets de l'Obscur 161,50F- 24,62€
Artefacts 156,75F- 23,90€
Les Initiés 161,50F- 24,62€
Le Shankr 161,50F- 24,62€
La vapeur 171,00F- 26,07€
Les éclaireurs de Gaïa 171,00F- 26,07€
Les secrets de l'obscur 171,00F- 26,07€
• ***DAWNFIRE*** 199,00F- 15,09€
DEADLANDS (V. F) 190,00F- 28,97€
The Quick & the Dead 175,75F- 26,79€
Le Livre des Morts 161,50F- 24,62€
Le Livre des Hucksters 147,25F- 22,45€
Le Grand Labyrinthe 209,00F- 31,86€
Aller Simple pour l'Enfer 90,25F- 13,76€
Smith & Robards 166,25F- 25,34€
Critters, vermines, abomin. 161,50F- 24,62€
La Croix et le Colt 161,50F- 24,62€
Au nom de la Loi 161,50F- 24,62€
La danse des esprits 171,00F- 26,07€
Grisaille City 161,50F- 24,62€
• *Epitaph #3* 115,00F- 17,53€
• **DONJON CLEFS EN MAIN** 99,00F- 15,09€
EARTHDAWN 274,55F- 41,85€
Accessoires Maître de Jeu 114,00F- 17,38€
Les Brumes de la Trahison 113,05F- 17,23€
Le Compagnon 179,55F- 27,37€
Barsaive 227,05F- 34,61€
Corrompue 109,25F- 16,66€
Horreurs 147,25F- 22,45€
Parlainth 208,05F- 31,72€
Aventures à Parlainth 103,55F- 15,79€
La Trame Brisée 103,55F- 15,79€
Les dagues de Cara Fahd 121,60F- 18,54€
Créatures de Barsaive 179,55F- 27,37€
L'Empire Theran 246,05F- 37,51€
ECRYME 208,05F- 31,72€
Ecran 90,25F- 13,76€
Eole 131,10F- 19,99€
Itinérance 121,60F- 18,54€
ELÉKASE 208,05F- 31,72€
Ecran 104,00F- 15,85€
Le Prophete et le Dragon 133,00F- 20,28€
Magies 133,00F- 20,28€
Entre Ombres et Lumières 133,00F- 20,28€
Carte 65,00F- 9,91€
Armageddon 137,75F- 21,00€
Terre 133,00F- 20,28€
ELFQUEST 160,55F- 24,48€
Ecran Elfquest 94,05F- 14,34€
ELRIC 235,60F- 35,92€
Ecran 94,05F- 14,34€
Démons & Magie 120,00F- 18,29€- 18,29€
Le chant des enfers 120,00F- 18,29€
Le loup blanc 120,00F- 18,29€
Les sorciers de Pan-Tang 137,00F- 20,89€
Périls des jeunes royaumes 137,00F- 20,89€
Les Seigneurs des Mers 137,00F- 20,89€
Melnibone 213,75F- 32,59€
La Nef des Fous 126,35F- 19,26€
Les Versets Impies 133,00F- 20,28€
Est Inconnu 133,00F- 20,28€
Atlas Jeunes Royaumes 202,35F- 30,85€
Les Mers du Destin 179,55F- 27,37€
Les Architectes du Destin 179,55F- 27,37€
Crises Vimiriennes 99,75F- 15,21€
Le sac d'Imryr 94,05F- 14,34€
EXALTED Limited Edition 475,00F- 72,41€
EXALTED 159,00F- 24,24€
Storytellers Companion 105,00F- 16,01€
Scavenger Sons 105,00F- 16,01€
• *Book of Three Circles* 115,00F- 17,53€
• *Caste Book : Dawn* 95,00F- 14,48€
• *Exalted CD-Rom* 110,00F- 16,77€
EXTERMINATEUR 246,05F- 37,51€
Ecran 76,00F- 11,59€
Guide du conteur 94,05F- 14,34€
• Manuel de survie 153,90F- 23,46€
FENG SHUI (V.F.) 216,60F- 33,02€
La nouvelle chair 132,05F- 20,13€
Retour en grâce 132,05F- 20,13€
Ecran 94,05F- 14,34€
Ascenseur pour ailleurs 132,05F- 20,13€
Quatre bâtards 71,25F- 10,86€
L'ombre de la roue 151,05F- 23,03€
Mange ça 119,70F- 18,25€
• *Burning Shaolin* 69,00F- 10,52€
GEAR KRIEG 165,00F- 25,15€
• *Luftkrieg* 149,00F- 22,71€
• *Blueprints* 79,00F- 12,04€
• *Superscience Sourcebook* 149,00F- 22,71€
GUILDES EL DORADO 266,00F- 40,55€
Ecran 57,00F- 8,69€
La route de Syrius 142,50F- 21,72€
L'art Guildien 142,50F- 21,72€
Le rêve de Silec Octalt 142,50F- 21,72€
Les carnets pourpres 35,00F- 5,34€
Les Vennd'ys 119,70F- 18,25€
Le Loom 179,55F- 27,37€
Terra Incognita n°1 35,00F- 5,34€
Requiem des Ombres 217,55F- 33,17€
Atlas Volume 2 179,55F- 27,37€
L'aube des prophètes bleus 166,25F- 25,34€
Les Ashragors 128,25F- 19,55€
L'aventurier 171,00F- 26,07€
Les Kheyza 128,25F- 19,55€
Les Gehemdals 128,25F- 19,55€
L'Automne des Mages 156,75F- 23,90€
L'art étrange 142,50F- 21,72€
• Le triomphe de Beltégeuse 142,50F- 21,72€
GURPS
Horreur 132,05F- 20,13€
Cyberpunk 132,05F- 20,13€
Japon 132,05F- 20,13€
Western 132,05F- 20,13€
Espace 136,80F- 20,86€
Créatures Fantastiques 132,05F- 20,13€
Peuples Imaginaires 141,55F- 21,58€
Psioniques 132,05F- 20,13€
Vampire 179,55F- 27,37€
GURPS (3rd edition rev.) 229,00F- 34,91€
• *Cthulhupunk* 165,00F- 25,15€
• *Underground Lab Floor Plan* 125,00F- 19,06€
• ***Deadlands Weird West*** 175,00F- 26,68€
• *Deadlands Dime Novel #1* 95,00F- 14,48€
• *Monsters* 175,00F- 26,68€
Traveller 155,00F- 23,63€
• *Planet Survey #6 : Darkmoon* 79,00F- 12,04€
HARNMASTER 279,00F- 42,53€
• *Trobridge Inn* 115,00F- 17,53€
• *Web of the Widow CD-Rom* 269,00F- 10,52€
HAWKMOON 239,40F- 36,50€
Ecran 94,05F- 14,34€
L'île brisée 136,80F- 20,86€
La France 217,00F- 33,08€
La Kamarg 120,00F- 18,29€
L'empire ténébreux 136,80F- 20,86€
Les portes du Paradis 136,80F- 20,86€
Chair et métal 136,80F- 20,86€
Seigneur des sans masques 179,55F- 27,37€
L'Espanya 179,55F- 27,37€
Fils de Granbretanne 131,10F- 19,99€
Royaumes de l'Est Tome 1 128,25F- 19,55€
Royaumes de l'Est Tome 2 128,25F- 19,55€
Chroniques : Roy. de l'est 128,25F- 19,55€
HEAVY GEAR (2nd Ed.) 229,00F- 34,91€
• *Tactical Dueling* 145,00F- 22,11€
HERITIERS DE KADESH 140,60F- 21,43€
HERO WARS 180,50F- 27,52€
Glorantha 171,00F- 26,07€
Carte de Glorantha 66,50F- 10,14€
Ecran 76,00F- 11,59€
Hero Wars : Pavis 152,00F- 23,17€
Glorantha : Pavis 152,00F- 23,17€
L'arche d'Anaxial 175,75F- 26,79€
• *The Complete Griselda* 135,00F- 20,58€
• *Trade Talk #9* 48,00F- 7,32€
HYSTOIRE DE FOUS 189,05F- 28,82€
Des Recettes de la Folie 94,05F- 14,34€
Pas de caténaires pour les... 133,00F- 20,28€
IN NOMINE SATANIS 208,05F- 31,72€
Mors ultima ratio 119,70F- 18,25€
Il était une fois 119,70F- 18,25€
Deus ex machina 119,70F- 18,25€
Rigor Mortis 119,70F- 18,25€
Hell on Wheels 119,70F- 18,25€
Le guide des Anges 160,55F- 24,48€
Le guide des Démons 160,55F- 24,48€
Sympathy for the Devil 119,70F- 18,25€
Habeas Corpus 119,70F- 18,25€
New World Order 119,70F- 18,25€
Encyclopedia Spiritis 160,55F- 24,48€
Encyclopedia Spiritis II 165,00F- 25,15€
J.R.T.M 213,75F- 32,59€
Carte des Terres du Milieu 76,00F- 11,59€
Trésors des Terres du Milieu 162,45F- 24,77€
Valar & Maiar 136,80F- 20,86€
La Comté 196,65F- 29,98€
Minas Tirith 196,65F- 29,98€
Les rangers du nord 114,00F- 17,38€
Lorien 111,15F- 16,94€
La porte des gobelins 79,00F- 12,04€
JI-HERP (2ème Edition) 246,05F- 37,51€
• **KULT - Rumeurs** 179,55F- 27,37€
• **L.A. 2035** 179,55F- 27,37€
L'APPEL DE CTHULHU 5.5 189,05F- 28,82€
Les monstres de Cthulhu 94,05F- 14,34€
Créatures contrées du rêve 94,05F- 14,34€
Les mystères d'Arkham 151,05F- 23,03€
Demeures de l'épouvante 113,05F- 17,23€
Kingsport 113,05F- 17,23€
Le manuel du gardien 103,55F- 15,79€
Le guide du Caire 121,60F- 18,54€
Le livre des monstres 84,55F- 12,89€
Guide de Londres 112,10F- 17,09€
L'Aube Dorée 189,05F- 28,82€
L'asile d'aliénés 94,05F- 14,34€
La malédiction des Chtoniens 94,05F- 14,34€
La trace de Tsathogghua 94,05F- 14,34€
Meurtre à Dunwich 46,55F- 7,10€
Terreur sur Arkham 65,55F- 9,99€
Terror Australis 103,55F- 15,79€
Les Grands Anciens 132,05F- 20,13€
Expériences fatales 113,05F- 17,23€
Retour à Dunwich 113,05F- 17,23€
Frères de sang 122,55F- 18,68€
Nightmare agency 122,55F- 18,68€
Destination épouvante 113,05F- 17,23€
Contes de vallée Miskatonic 94,05F- 14,34€
Les astres sont propices 122,55F- 18,68€
La chose sur le seuil 113,05F- 17,23€
L'évasion d'Innsmouth 151,05F- 23,03€
Aventures région d'Arkham 122,55F- 18,68€
Frères de sang II 122,55F- 18,68€
Les sacrements du mal 160,55F- 24,48€
Etranges époques 113,05F- 17,23€
Trois Ombres 84,55F- 12,89€
Les oeufs de Karlatt 132,05F- 20,13€
Orient Express 246,05F- 37,51€
Utatti Asfet 157,70F- 24,04€
Masques de Nyarlathotep 217,55F- 33,17€
Delta Green 246,05F- 37,51€
Contrées du rêve revisitées 170,05F- 25,92€
La Pierre Onirique 80,75F- 12,31€
No Man's Land 113,05F- 17,23€
Royaume des ombres 246,05F- 37,51€
• ***Call of Cthulhu 20th Anni.*** 549,00F- 83,69€
• *Godtswood* 199,00F- 15,09€
CASTE DES METABARONS 236,55F- 36,06€
L'univers des Métabarons 199,50F- 30,41€
Ecran & guide du meneur 113,05F- 17,23€
• Les Maganats 142,50F- 21,72€
LE LIVRE DES 5 ANNEAUX 236,55F- 36,06€
Ecran 114,00F- 17,38€
La Voie de la Licorne 122,55F- 18,68€
La Voie du Crabe 117,80F- 17,96€
La Voie de la Grue 122,55F- 18,68€
La Voie du Lion 122,55F- 18,68€
La Voie du Phénix 151,05F- 23,03€
La Voie du Scorpion 117,80F- 17,96€
La Voie du Dragon 117,80F- 17,96€
Le Voile de l'honneur 75,05F- 11,44€
Le Crépuscule de l'Honneur 75,05F- 11,44€
Nuit résonnera de 1000 cris 75,05F- 11,44€
Kyuden Seppun 117,80F- 17,96€
La Voie de l'Ombre 151,05F- 23,03€
Le Code du Bushido 75,05F- 11,44€
L'héritage des guerriers 122,55F- 18,68€
Les porteurs de Jade 151,05F- 23,03€
Guide marchands Rokugan 117,80F- 17,96€
La Voie des clans mineurs 122,55F- 18,68€
La tombe de luchiban 198,55F- 30,27€
Otosan Uchi 236,55F- 36,06€
Kyuden Kakita 117,80F- 17,96€
La voie du Loup 122,55F- 18,68€
La voie de Shinsei 117,80F- 17,96€
Manuel de survie du maitre 151,05F- 23,03€
La voie du naga 122,55F- 18,68€
Le moindre mal 75,05F-11,44€
• La voie du renouveau 105,95F- 16,15€
• Kyuden Asako 93,50F- 14,25€
LE MONDE DE MURPHY 179,55F- 27,37€
• **LOUP GAROU 3ème Ed.** 247,00F- 37,65€
• Ecran 3ème Ed. 76,00F- 11,59€
La voie des loups 102,60F- 15,64€
Rage sur New York 119,70F- 18,25€
Le livre du Ver 128,25F- 19,55€
Caerns 145,35F- 22,16€
Le Livre du Conteur 145,35F- 22,16€
Umbra, l'ombre de velours 153,90F- 23,46€
Hengeyokai 160,55F- 24,48€
Le guide des joueurs 213,75F- 32,59€
L'age des ténèbres 171,00F- 26,07€
• *Rage across Egypt* 119,00F- 18,14€
LYONESSE 265,05F- 40,41€
Ecran 94,05F- 14,34€
MAGE, L'ASCENSION 3ème 246,05F- 37,51€
Ecran (3ème edition) 76,00F- 11,59€
La trâme du destin 102,60F- 15,64€
Technocratie : Progéniteurs 66,50F- 10,14€
La Toile Numérique 128,25F- 19,55€
Le Livre des Ombres 153,90F- 23,46€
Livre des Fondations 159,60F- 24,33€
Guide du conteur 94,05F- 14,34€
• La longue route 155,80F- 23,75€
• *Book of Madness Revised* 129,00F- 19,67€
• *Cult of Ecstasy Revised* 95,00F- 14,48€
MAGGUS 237,50F- 36,21€
MEKTON Z 236,00F- 35,98€
Ecran 94,05F- 14,34€
Manuel Tactique 94,05F- 14,34€
Mekton Z Plus 132,05F- 20,13€
Bataillon Starblade 179,55F- 27,37€
Invasion Terre 1 122,55F- 18,68€
Invasion Terre 2 122,55F- 18,68€
MILES CHRISTI 236,55F- 36,06€
Ecran Miles Christi 104,50F- 15,93€
La richesse de l'émir 94,05F- 14,34€
Locus Palmarum 137,75F- 21,00€
Assassins 137,75F- 21,00€
MUTANT CHRONICLES 236,55F- 36,06€
• **NEPHILIM** : Livre joueurs 267,95F- 40,85€
• **NEPHILIM** : Livre meneur 267,95F- 40,85€
Le Lion Vert 70,00F- 10,67€
L'Atalante fugitive 70,00F- 10,67€
Les mystères 115,00F- 17,53€
La Dame de 11 Heures 70,00F- 10,67€
Archives de St-Amand 114,00F- 17,38€
Le Livre Noir 70,00F- 10,67€
Arthuriades 179,55F- 27,37€
L'Apprenti 85,00F- 12,96€
Les Rose-Croix 170,05F- 25,92€
Arcanes : L'Etoile 35,00F- 5,34€
Arcanes : Le Soleil 35,00F- 5,34€
Arcanes : Le Jugement 35,00F- 5,34€
L'assemblée du Seuil 170,05F- 25,92€
Les Akasha 121,60F- 18,54€
LOA (campagne Vaudou) 198,55F- 30,27€
Testament 170,05F- 25,92€
Les Templiers 85,50F- 13,03€
Le Compagnon 113,05F- 17,23€
Chroniques Apocalypse I 113,05F- 17,23€
Chroniques Apocalypse II 113,05F- 17,23€
Chroniques Apocalypse III 113,05F- 17,23€
Chroniques Apocalypse IV 113,05F- 17,23€
Chroniques Apocalypse V 137,75F- 21,00€
Selenim 85,50F- 13,03€
Les Figures 128,25F- 19,55€
Exils 170,05F- 25,92€
Hermes Trimegiste N°5, 6, 7 35,00F- 5,34€
Hermes Trimegiste N°8 ou 9 35,00F- 5,34€
OBSIDIAN 227,05F- 34,61€
Arkanes 94,05F- 14,34€
PENDRAGON 235,60F- 35,92€
Ecran 84,00F- 12,81€
Chevaliers Aventureux 199,50F- 30,41€
Sang et luxure 136,80F- 20,86€
L'enfant roi 199,50F- 30,41€
Le roi spectre 136,80F- 20,86€
Au-delà du mur 136,80F- 20,86€
Montagnes sauvages 136,80F- 20,86€
La Forêt Périlleuse 136,80F- 20,86€
Terres des Géants 132,05F- 20,13€
Noblesse oblige 136,80F- 20,86€
POLARIS (2ème Edition) 208,05F- 31,72€
Guide des Profondeurs 94,05F- 14,34€
Pirates 119,70F- 18,25€
Kit de Survie 122,55F- 18,68€
Gaïa 119,70F- 18,25€
Hégémonie 138,70F- 21,14€
Surface 138,70F- 21,14€
Mythes & Légendes 119,70F- 18,25€
Encyclopédie Océano. 119,70F- 18,25€
PREMIERS AGES 255,55F- 38,96€
Feuilles de personnages 55,00F- 8,38€
Ecran 84,55F- 12,89€
PROPHECY N.D.
Ecran 119,00F- 18,14€
Les foudres de Kroryn 94,05F- 14,34€
Les voiles de Nenya 94,05F- 14,34€
Les enfants d'Heyra 94,05F- 14,34€
Les ecailles de Brorne 94,05F- 14,34€
Les grands dragons 151,05F- 23,03€
Les forges de Kezyr 94,05F- 14,34€
Les compagnons de Khy 94,05F- 14,34€
Les orphelins de Szyl 94,05F- 14,34€
Les versets d'Ozyr 94,05F- 14,34€
Les secrets de Kalimsshar 151,05F- 23,03€
R. A. S 217,55F- 33,17€
Ecran 94,05F- 14,34€
RÊVE DE DRAGONS 237,50F- 36,21€
Un rêve en Boldzarie 70,00F- 10,67€
L'oeuf de Psiluma 70,00F- 10,67€
Du voyage & des voyageurs 115,00F- 17,53€
La dame des songes 70,00F- 10,67€
Poussière d'étoiles 70,00F- 10,67€
Château Dormant 70,00F- 10,67€
La ballade de Harpsichore 70,00F- 10,67€
L'Unirêve 159,00F- 24,24€
Trois reflets d'anciens rêves 161,50F- 24,62€
• Le maitre de Shamatoo 74,80F- 11,14€
ONIROS 152,00F- 23,17€
RIFTS MEGA 175,00F- 26,68€
• *The Final Siege* 145,00F- 22,11€
• *Game Master's Guide* 175,00F- 26,68€
• *Rifter #16* 59,00F- 8,99€
ROLEMASTER
Ecran Rolemaster 68,00F- 10,37€
Rolemaster Compagnon 2 139,00F- 21,19€
Rolemaster Compagnon 3 119,70F- 18,25€
Rolemaster Compagnon 4 111,15F- 16,94€
L'horreur d'Orgillon 68,00F- 10,37€
Compagnon VII 140,60F- 21,43€
Compagnon de l'Oriental 111,15F- 16,94€
RUNEQUEST 235,60F- 35,92€
Ecran 84,00F- 12,81€
Les Dieux de Glorantha 199,50F- 30,41€
Monts Arc en Ciel 133,00F- 20,28€
Genertela 199,50F- 30,41€
Les ruines hantées 84,00F- 12,81€
Les Secrets Oubliés 179,55F- 27,37€
Les Guerriers du Soleil 199,50F- 30,41€
Le roi de Sartar 160,55F- 24,48€
Sous le signe du chaos 136,80F- 20,86€
Le maitre des runes 136,80F- 20,86€
La voie du sabre 216,60F- 33,02€
Dorastor 199,50F- 30,41€
Trolls 208,05F- 31,72€
7ème MER : Guide Maitre 170,05F- 25,92€
Ecran 104,00F- 15,85€
Chevaliers Rose et Croix 122,55F- 18,68€
La croix d'Erèbe 151,05F- 23,03€
Avalon 122,55F- 18,68€
Montaigne 122,55F- 18,68€
Rilasciare 122,55F- 18,68€
Eisen 122,55F- 18,68€
Castille 122,55F- 18,68€
Die Kreuzritter 122,55F- 18,68€
Vodacce 122,55F- 18,68€
Le collège invisible 122,55F- 18,68€
Ussura 122,55F- 18,68€
Los Vagos 137,10F- 20,90€
• Vendel Vesten 146,45F- 22,33€
• *Church of the Prophets* 149,00F- 22,71€
• *Tangled Strands* 95,00F- 14,48€
SHADOWRUN 3ème Ed. 236,80F- 36,10€
Ecran 3ème edition 76,00F- 11,59€
Mercurial 84,00F- 12,81€
Samouraï des rues 139,00F- 21,19€
Le grimoire 160,55F- 24,48€
Guide Néo-anarchiste 170,05F- 25,92€
Nations americains origine 204,25F- 31,14€
France 156,75F- 23,90€
Metacréatures Européennes 182,40F- 27,81€
Réalités Virtuelles 2.0 204,25F- 31,14€
Shadowtech 189,05F- 28,82€
Tirez sur le dragon 71,25F- 10,86€
Eclipse totale 71,25F- 10,86€
Le démon dans la bouteille 84,55F- 12,89€
La reine Euphoria 84,55F- 12,89€
Les voleurs de Narcopuces 94,05F- 14,34€
La dame de coeur 79,80F- 12,17€
Alerte rouge 103,55F- 15,79€
Elven fire 103,55F- 15,79€
Tir Tairngire 204,25F- 31,14€
Des pourris et des ombres 94,05F- 14,34€
Chiens de Guerre 141,55F- 21,58€
Témoin Oculaire 103,55F- 15,79€
Glow City Blues 103,55F- 15,79€
High Tech & Low Life 125,00F- 19,06€
Tir Na Nog 204,25F- 31,14€
Premier Run 103,55F- 15,79€
Seattle 2060 179,55F- 27,37€
Corporate Download 168,25F- 25,65€
Cannon companion 146,45F- 22,33€
• La magie du 6ème monde 182,60F- 27,84€
• *Target : Awakened Lands* 109,00F- 16,62€
SLA INDUSTRIES 219,00F- 33,39€
• *The Contract Directory* 175,00F- 26,68€
SORCELLERIE 189,05F- 28,82€
• *Rosicrucian Covenant* 135,00F- 20,58€
SPACE 1889 259,00F- 39,48€
• *Soldier's Companion* 229,00F- 34,91€
STAR WARS, Ed. Révisée 199,00F- 15,09€
Ecran Nelle Edition 45,00F- 6,86€
Le guide de l'empire 59,00F- 8,99€
Le guide de l'alliance 69,00F- 10,52€
Manuel du général Craken 43,00F- 6,56€
Manuel du maitre de jeu 61,00F- 9,30€
Cargos interstellaires 68,00F- 10,37€
Fragment de la bordure extér. 55,00F- 8,38€
Guide héritier de l'Empire 79,00F- 12,04€
La Bataille des Jedi 87,00F- 13,26€
Chasse à l'homme Tatooine 29,00F- 4,42€
Bataille du soleil d'or 33,00F- 5,03€
Outre Espace 34,00F- 5,18€
Pluie d'étoiles 34,00F- 5,18€
Les récupérateurs 34,00F- 5,18€
Le domaine du mal 38,00F- 5,79€
L'étoile de la mort 49,00F- 7,47€
Les coordonnées d'Isis 38,00F- 5,79€
Crise dans la cité des nuages 39,00F- 5,95€
Meurtre ds la cité des profon. 38,00F- 5,79€
L'enlèvement de crying... 39,00F- 5,95€
Supernova 68,00F- 10,37€
Eclaireurs 68,00F- 10,37€
Les étoiles jumelles de Kira 55,00F- 8,38€
Morts ou Vifs 55,00F- 8,38€
Darkstryder 125,00F- 19,06€
Aventures Instantanées 49,00F- 7,47€
STAR WARS (D20 System) 275,00F- 41,92€
Character Records Sheets 76,00F- 11,59€
Secrets of Naboo 145,00F- 22,11€
Living Force Campaign Book 109,00F- 16,62€
Game Master Screen 76,00F- 11,59€
Secrets of Tatooine 152,00F- 23,17€
The Dark Side 215,00F- 32,78€
Rebellion Era Sourcebook 218,50F- 33,31€
• *Alien Anthology* 189,00F- 28,81€
• ***TERRA INCOGNITO*** 175,00F- 26,68€
THOAN 280,25F- 42,72€
Ecran 84,00F- 12,81€
Arwoor 179,55F- 27,37€
TOON 151,05F- 23,03€
Ecran 138,00F- 21,04€
Silence on Toon 119,70F- 18,25€
TRIBE 8 199,00F- 15,09€
• *Adrift on River of Dream* 165,00F- 25,15€
VAMPIRE, 3ème edition 246,05F- 37,51€
VAMPIRE, Initiation 57,00F- 8,69€
Secrets du monde des Tén. 94,05F- 14,34€
Le guide du Sabbat 213,75F- 32,59€
Les liens du sang 69,00F- 10,52€
Chicago by night 162,45F- 24,77€
Manuel du conteur 188,10F- 28,68€
Milwaukee by night 128,25F- 19,55€
Succubus club 149,00F- 22,71€
Eveil : Diablerie au Mexique 95,00F- 14,48€
Le livre du clan Toréador 102,60F- 15,64€
Le livre du clan Brujah 102,60F- 15,64€
Le livre du clan Gangrel 102,60F- 15,64€
Le livre du clan Tremere 102,60F- 15,64€
Le livre du clan Nosferatu 141,55F- 21,58€
Le livre du clan Malkavien 141,55F- 21,58€
Le livre du clan Ventrue 141,55F- 21,58€
Le livre du clan Assamite 141,55F- 21,58€
• Le livre du clan Lasombra 143,35F- 21,85€
Guide joueurs du Sabbat 153,90F- 23,46€
Monde ténèbres : France 189,05F- 28,82€
Les nuits des prophéties 161,50F- 24,62€
• *New York by Night* 129,00F- 19,67€
VAMPIRES D'ORIENT 188,10F- 28,68€
Hong Kong 151,05F- 23,03€
Univers vampires d'Orient 153,90F- 23,46€
• Le sang & la soie 168,25F- 25,65€
VAMPIRE AGE TÉNÈBRES 217,55F- 33,17€
Livre des secrets du conteur 119,70F- 18,25€
Livre du clan Capppadocian 111,15F- 16,94€
Guide des joueurs 162,45F- 24,77€
Liber Constantinopolis 136,80F- 20,86€
Liber Transylvania 162,45F- 24,77€
Marée de Ténèbres 153,90F- 23,46€
Le Fils du Dragon 141,55F- 21,58€
Mauvais augures 141,55F- 21,58€
L'ascendant du dragon 156,75F- 23,90€
Trytique Sanglant I 141,55F- 21,58€
Trytique Sanglant II 145,35F- 22,16€
Trytique Sanglant III 141,55F- 21,58€
• Liber Jerusalem 157,75F- 24,05€
• *Iberia by Night* 129,00F- 19,67€
WARHAMMER 189,05F- 28,82€
P.e.r.s.o.n.n.a.g.e 93,00F- 14,18€
Ecran 38,00F- 5,79€
Premier companion 113,05F- 17,23€
La Campagne Imperiale 151,05F- 23,03€
Mort sur le Reik 151,05F- 23,03€
Middenheim 113,05F- 17,23€
Le pouvoir derrière le trône 132,05F- 20,13€
Kislev 141,55F- 21,58€
Repose sans paix 132,05F- 20,13€
Empire en flammes 141,55F- 21,58€
Le feu dans la montagne 113,05F- 17,23€
Le sang dans les ténèbres 103,55F- 15,79€
La mort sur son rocher 103,55F- 15,79€
Guerre au royaume nains 113,05F- 17,23€
Sombre est l'aile de la mort 122,55F- 18,68€
Chateau de Drachenfels 122,55F- 18,68€
Pour la gloire d'Ulric 167,20F- 25,49€
Le nouvel apocryphe 141,55F- 21,58€
L'agonie du jour 153,90F- 23,46€
Sartosa 178,00F- 27,14€
Marienburg 189,05F- 28,82€
• *Realms of Sorcery* 219,00F- 33,39€
• ***WORLD TREE*** 229,00F- 34,91€
WRAITH : LE NÉANT 208,05F- 31,72€
Ecran 94,05F- 14,34€
Guide du Joueur 160,55F- 24,48€
Midnight Express 103,55F- 15,79€
• ***XRO DINN CHRONICLES*** 199,00F- 15,09€
ZOMBIES 236,55F- 36,06€
Ecran 120,00F- 18,29€
Fait des râles 134,90F- 20,57€
Momies 103,55F- 15,79€
Os et cultes 189,05F- 28,82€
Scenatorium 151,05F- 23,03€

Tous en boîte !

Et comme chaque mois, les nouveautés Rackham sont belles ! Tout d'abord, vous découvrirez dans vos boutiques les boîtes de clans des Thermo, des nains de Midnoor et des Gobelins Pirates, qui déformeront la hôte du barbu ! Arrive aussi un Razheem dont nous n'avons malheureusement pas eu les caractéristiques de jeu, mais qui est d'une rare beauté, même pour du Rackham.

Dark Age of Camelot

Massivement intéressant ?

Dark Age of Camelot, le nouveau jeu MMORPG, concurrent direct de *Everquest* est en beta-test pour l'Europe. Nos meilleurs agents du moment ont débarqué sur Midgard et vous feront part de leurs remarques dès le prochain numéro. Sachez simplement que c'est beau, rapide, fluide, que le *gameplay* est bon et l'ambiance sympa. Bien entendu, c'est encore primitif, c'est pas vraiment peuplé, mais les montées de niveau s'enchaînent sans temps mort. Il est évident que les créateurs ont beaucoup joué à *Everquest* et qu'il ont enlevé le mauvais pour garder le bon. Reste à savoir si les promesses faites par les concepteurs (PvP délirant, gestion d'une campagne, attaque des autres royaumes, etc.) seront tenues.

WH40K, avec ou sans carte bleue ?

On l'attendait depuis un paquet de temps et il arrive enfin, le jeu de cartes à collectionner de *WH40K*. Il n'est pas édité par GW mais par Sabertooth Games. Ça se ressent dans certains dessins, mais c'est tout de même assez joli. Ce jeu est fun, facile à apprendre et respecte bien l'ambiance du jeu de combat avec figurines. La partie se déroule en quatre tours de quatre batailles et démarre direct sur les chapeaux de roues : pas de mana, pas de cartes arrivant en jeu petit à petit ! On fait atterrir ses troupes sur Pandora Prime et on tape direct dans le gras. Le jeu alterne phases de déploiement et phases de combat (où le tir et les corps à corps s'enchaînent à grande vitesse). Votre main de départ n'a que très peu d'importance : vous en changez à chaque bataille car les cartes présentent deux sens de lecture : d'un côté les troupes et de l'autre divers bonus que vous leur accorderez. On est donc très loin des mécanismes habituels des JCC et commencer une partie en moins de cinq minutes est appréciable. Néanmoins, certaines cartes sont franchement plus balaises que d'autres et les joueurs riches auront toujours plus de chance de gagner que les autres. C'est moche, mais c'est comme ça. La version de base du jeu nous propose quatre paquets de base préconstruits : Space Marines, Chaos Marines, Eldars et Orks. La Garde Impériale et les Tyranides sont prévus pour février… En v.o. : 80 balles le starter, 22 brouzoufs le booster.

Tolkien Connection !

Chaque éditeur ne veut être en reste et y va de son produit afin de pouvoir bénéficier des retombés de la manne créée par la superproduction du *Seigneur des Anneaux*. À côté des céréales et des yaourts, on trouve aussi quelques beaux produits. Ainsi Soleil propose un ouvrage intitulé *Le Seigneur des Anneaux, l'art de Tolkien* consacré aux peintures et à la méthode de travail des frères Greg et Tim Hildebrandt. Ces deux dessinateurs ont livré de nombreuses illustrations tirées de l'œuvre de Tolkien : ils utilisaient des photos mettant en scène les personnages incarnés par leur famille ou des amis. Après un travail de croquis, ils passaient au dessin à proprement parler. Un très bel ouvrage à réserver aux fans de Tolkien. 220 F

Benito n'a pas d'amis

Au grand désespoir de Benoît, on peut noter un certain dédain parmi les rôlistes quant à la série TV *Star Gate SG1*. Alors non seulement, cette série s'améliore au fil des saisons, précise Benoît, mais en plus le jeu de plateau qui en est tiré, *Stargate : La vengeance d'Apophis*, est vraiment bon. Certes, vous n'allez pas le sortir tous les soirs, mais il mérite une bonne place dans votre collection. Le principe est simple : SG1 a disparu, il faut explorer des planètes inconnues pour le retrouver. Attention de ne pas ramener une maladie, un envahisseur ou de ne pas tomber sous les coups de l'adversaire. S'il y a un seul gagnant, une erreur de jugement peut faire perdre tous les joueurs d'un coup (la terre est envahie via la Porte des Étoiles). À base de cartes, de dés et de pions, le jeu se prend en main après une simple lecture des règles. En v.f. chez Tilsit, pour 250 balles.

Bluette

Filipo est un personnage atypique de bande dessinée. Un peu naïf, il découvre le monde aidé par quelques amis. Pour cette aventure, le jeune Filipo découvre l'amour. Une histoire pleine de poésie et d'humour dont la chute risque de surprendre plus d'un lecteur. Ce personnage a été créé par un jeune auteur du nom de Ludovic Pedrocchi qui, après avoir auto publié deux histoires, voit son premier album professionnel édité par les éditions Les oiseaux de passage. Un bel ouvrage couleur sérigraphié à la main. À noter que pour Noël, un autre album en noir et blanc est prévu, intitulé *Le noël de Filipo* édité par Le 9e monde. Un auteur à suivre et un personnage à découvrir rapidement ! Pour plus d'informations, une adresse : lpedrocchi@hotmail.com

Bond, James...

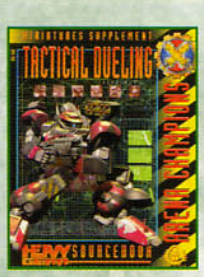
007 est à l'honneur sur la PS2. À l'heure où vous lisez ces lignes, *Espion pour Cible*, la dernière adaptation en jeu vidéo des aventures du célèbre agent de la Couronne, est dispo. Ce jeu d'Aventure/FPS vous offrira des séquences de shoot, d'infiltration et de pilotage de véhicules, et vous permettra de jouer en multijoueur avec vos amis. On vous en reparle dès qu'on peut le tester, en attendant c'est en v.f. chez Electronic Arts.

Le rôliste, sa vie, son œuvre...

Après la BD en JDR avec les *Méta-Barons*, le Yéti nous la refait à l'envers : *Knigths of the Diner Table*, le JDR en BD. Cette adaptation en v.f. du célèbre *comics* sur les rôlistes et leurs travers devrait déjà être dans vos boutiques, en format BD noir et blanc, et pour 65 balles. Bref, une BD sur vos copains...

Le sport, ça a du bon

Tactical Dueling Arena Champions fait suite au *Tactical Dueling* et à *Life On Caprice* qui donnaient déjà d'amples détails sur les règles de combat de gears et sur la vie des pilotes. *Arena Champions* concentre une bonne partie de ses pages à la création de pilotes de duels et aux organisations dont ils sont membres. De nouvelles règles ont été ajoutées pour donner plus de relief aux combats à petite échelle et vous pourrez lancer vos gears dans des courses effrénées grâce au chapitre qui y est consacré. Les deux dernières parties du livre sont consacrées à la mise en place technique des duels, avec le découpage du tour de combat, et les règles pour gérer les joutes des robots. Un supplément utile pour ceux qui souhaitent explorer ce côté sportif et précis d'*Heavy Gear*. Pour anglophones, chez DP9, 160 boulons.



L'Eveil des Ombres

Le troisième et dernier épisode de la Trilogie des Ombres est paru. C'est toujours édité par Oriflam et c'est intitulé *L'éveil des Ombres*. Vos personnages vont enfin pouvoir conclure la campagne et sauver les Archipels du désastre qui les menace. 135 balles.

Le HOBBY CAFE ouvre ses portes !

Le sanctuaire de la figurine et de la maquette vous propose un grand choix de la gamme complète des figurines FENRYLL..

En exclusivité, le HOBBY CAFE vous propose le Club Fenryll

Les 500 premiers adhérents au Club Fenryll recevrons une figurine collector tous les trimestres et bénéficierons de 10% de réduction sur les achats en magasins et par correspondance.

Etre adhérent, c'est aussi être content !!!

FA88 Les Barons II (25 mm)

(Ouvert tous les jours sauf le dimanche de 10H00 à 19H00)

Avec la participation d'A&G Conseil : 01.30.30.66.40/Création : Bar Séverine

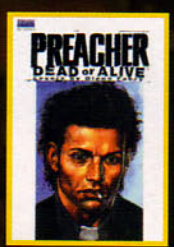
Interview... ... Glenn Fabry

Un sermon coloré...

Si pour les fans de bande dessinée américaine, il demeure l'inoubliable illustrateur des couvertures de la série Preacher, Glenn Fabry, qui a ces derniers temps réalisé plusieurs illustrations pour Werewolf et Hunter, commence également à se faire connaître des rôlistes. Invité au troisième Collectors Rendez-vous, une convention de comics organisée par la librairie Arkham, il y présentait Preacher : Dead or Alive, un superbe art-book regroupant l'ensemble de son travail sur cette série définitivement culte.

Backstab (BS) : Comment as-tu débuté ?

Glenn Fabry (GF) : J'avais vingt ans lorsque j'ai commencé à dessiner des comics en tant que professionnel. C'étaient des planches en noir et blanc pour 2000 AD, le plus important magazine de bande dessinée de science-fiction en Grande-Bretagne. Lorsqu'ils sont passés à la couleur, ils ont eu besoin d'un nouveau genre de couvertures, et il se trouve que, ayant étudié la peinture aux Beaux-arts, je savais un peu comment m'y prendre. J'ai donc réalisé un certain nombre de peintures pour eux, ce qui m'a permis de me faire un peu connaître dans ce domaine, et c'est à partir de là que ça a commencé à vraiment décoller. En 1992, j'ai signé ma première couverture pour un comic book américain, c'était pour Hellblazer. Ça fait neuf ans maintenant, et depuis c'est toujours ma principale activité. Ce qui est rigolo, c'est qu'avec le nouveau départ de The Authority chez Wildstorm, je vais de nouveau me retrouver à travailler en noir et blanc, puisque que je vais réaliser toutes les couvertures de cette série.



BS : Mais ce sont celles de Preacher, le comic book de Garth Ennis et Steve Dillon, qui t'ont fait connaître du grand public. Comment t'es tu retrouvé à travailler avec eux ?

GF : Parce que je connaissais Garth, qu'on s'était rencontré à plusieurs reprises auparavant, et que c'est vraiment quelqu'un de super. Je me rappelle qu'on a bu pas mal de bières, et que je suis allé le voir en Irlande une ou deux fois. C'est comme ça que ça fonctionne dans ce métier : on rencontre des gens, on s'entend bien avec, et on finit par travailler avec eux. Par la suite, sa carrière a décollé d'une manière absolument fantastique, et il m'a fait profiter de cet élan. Chaque couverture de Preacher représentait deux semaines de travail, ce qui est relativement long, mais c'est parce que je voulais faire au mieux de mes capacités. Je dois dire que lorsque la série s'est arrêtée, ça a été une sorte de petit choc pour moi, parce que je me suis retrouvé sans travail pour la première fois de ma carrière. Il a donc fallu que je me remette à chercher du boulot, mais ça s'est plutôt bien passé.

BS : C'est à ce moment que tu en es venu à travailler pour White Wolf je suppose. Mais tu n'es pas rôliste me semble-t-il, alors comment travailles-tu sur ces livres et ces univers auxquels tu ne connais pas grand-chose ?

GF : Je n'y connais pas grand-chose, c'est vrai, mais à mon niveau, il n'y a pas vraiment de différence à travailler sur la couverture d'un comic book, d'un supplément de jeu de rôles, ou sur celle de toute autre sorte de jeu, parce que je me contente simplement de répondre du mieux que je le peux à la commande que je reçois. J'ai donc fait des illustrations pour des jeux vidéo comme Arcanum et Desperados, et j'ai aussi travaillé pour Wizards of the Coast sur Magic.

Quant à White Wolf, si j'ai effectivement illustré certains livres des gammes Werewolf et Hunter, c'est surtout par l'intermédiaire de Maria Cabardo, une graphiste que j'ai rencontrée à New York. C'est elle qui, par la suite, m'a contacté de nouveau. J'adore Maria, c'est une personne merveilleuse, aussi, à chaque fois qu'elle m'appelle, je réponds présent. Au téléphone, elle m'explique exactement l'image dont elle a besoin. Pour le Players Guide de Hunter par exemple, je me rappelle qu'elle m'avait demandé de dessiner une chasseuse de vampire à la Buffy, mais avec un look plus proche de Christina Aguilera ou de Britney Spears. Alors, c'est ce que je lui ai fait ! (rires)

Propos recueillis et traduits par Johan Scipion (jscipion@free.fr)
Photos de Richard Blin, aimablement fournies par la librairie Arkham

Monsieur $alade

Spécial Net !

Ce mois-ci Monsieur $alade a découvert Internet. Pas de chance pour vous, il a persuadé le rédac'chef que le Wouvvaib c'est la culture du troisième millénaire ! Et voilà ses sites préférés...

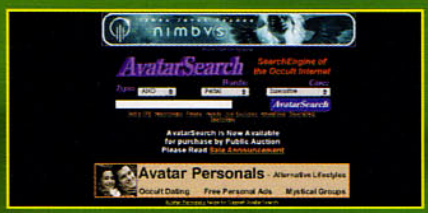
Moyennement ultime

Je pense qu'il est de notre responsabilité d'alerter la population, Everquest c'est vraiment chiant. De passage tardif chez un ami que je respectais plutôt beaucoup, je lui demande de me montrer le jeu sur lequel il a déjà passé quelques milliers d'heures. Et puis quand même, j'en étais resté à Ultima Online qui marchait assez moyennement, j'avais hâte de voir en vrai ce succès international du "jeu de rôles". D'abord, qu'on se mette bien d'accord, massivement online ça veut dire 2000 joueurs par serveur, c'est tout. C'est pas de leur faute, on ne sait pas faire tellement mieux pour l'instant, les difficultés augmentent de façon exponentielle avec le nombre d'informations à synchroniser. Admettons donc qu'il faille choisir entre une quarantaine de serveurs identiques, avec deux variantes possibles : vous avez le droit de tuer les autres joueurs ou pas. Mon pote choisit donc son serveur habituel sur lequel les player killers sont interdits et commence à m'expliquer. Son magicien est plutôt de haut niveau, il connait bien le système, je sens qu'il va me faire aimer ça. Et c'est parti ! Vous voyez Flight Simulator ? Prenez un Cessna, bloquez le manche vers l'avant, le moteur à 3% de puissance et éclatez vous. Aaah mais en plus on a les boots of courir super vite et un sort de run comme l'éclair. C'est vraiment très très lent et laid, mais au bout d'un quart d'heure d'hyperluminic translation, nous voilà à l'endroit où ça se passe. Aarrrggg un géant ! merde je suis plus invisible, merde merde. Bon on se casse pour rejoindre d'autres joueurs tout en attirant les géants vers eux. Début de combat minable, on se casse en laissant les autres dans la merde et voilà. Et mon pote de m'avouer que oui, c'est un peu comme les collec, il s'agit juste d'amasser des points d'xp pour changer de niveau, oui c'est exactement pareil que Bard's Tale ou Phantasy sur Atari ST. Mais ça va venir, il faut encore attendre un peu, genre dix ans, et ça va commencer à le faire : on pourra peut-être jouer dans un vrai monde persistant et tout, avec des gens que tu croises tous les deux ans, un canal audio pour discuter et un background évolutif.

Va voir le docteur

Pour ceux qui viennent juste d'installer leur télé interactive d'Internet, un petit tour des dernieres trouvailles pour tous ceux qui ont besoin d'aide pour leurs scénars.
Des listes de bizarres sites : 🌐 altervistas.com et 🌐 randysweb.com, des tas de sites soit volontairement marrants, soit vraiment mis en ligne par des purs tarés. Enfin je dis ça, je sais pas vraiment, j'ai pas été contacté par des aliens, j'ai pas trop de problèmes de mind-control.

N'oubliez surtout pas 🌐 avatarsearch.com, le site des magiciens vrais, ainsi que son pote 🌐 paraseek.com, des heures d'amusement.



Vous venez de rejoindre une association de cryptozoologie parce que vous êtes amoureux de la trésorière ? Passez pour un vieux briscard du milieu en consultant régulièrement 🌐 paranormalnews.com.

Mon préféré du monde entier : 🌐 jesus.com. Pas de commentaire, je vous laisse découvrir.

Superproduction

Le gars est webmaster d'une institution internationale de régulation du commerce fort connue, ce qui lui laisse le temps de se faire un bon gros site rempli de tout un tas de merdier. Allez en particulier voir le Donjon de Naheulbeuk, une aventure audio entièrement disponible en mp3, il est pas bien ce type. Pour ceux qui ont aussi du temps au travail et qui sont pas très doués, il fournit même des boutons tout prêts. Par contre tu vas cesser d'être fan de Laetitia Casta, la déguiser en succube ne te sauvera pas. 🌐 www.penofchaos.com

Et vous là, vous faites quoi comme métier?

Ils sont deux mais c'est vraiment très rempli de matos pour *Warhammer* JDR. Je vous conseille de bien chercher, c'est un peu dur de naviguer. Qu'est ce que je pourrais dire de désagréable à part ça ? Oui, vous partez de chez.com, c'est vraiment lourd les popups. Oui, y'a des hébergeurs gratuits sans popups.
🌐 www.chez.com/hachman

Mise au point

Pour l'histoire de Batavia, ça va être très clair : vous voyez avec mon avocat. Ou mon avocat risque de voir avec vous si vous continuez.

Monsieur $alade

Le Seigneur des Anneaux, le film

Il est assez ardu de parler de ce que l'on a pas vu, surtout quand on doit écrire la critique d'un film aussi attendu que l'est celui-là. Pas découragé pour un sou, je vous ai concocté cet article un peu particulier, où nous allons beaucoup conjecturer, mais surtout se donner matière à rêver. Voici donc quelques infos pour attendre, quelques interrogations pour s'en faire, quelques photos pour baver.

Chose au point

Tout le monde le sait ou presque, donc je ne m'attarderai pas dessus : la société New Line produit une trilogie du *Seigneur des Anneaux* réalisée par Peter Jackson, et cela en une seule cession. Le premier volet, intitulé La Communauté de l'Anneau, sort le 19 décembre partout dans le monde. C'est vraiment au cas où vous débarqueriez fraîchement de la galaxie voisine, parce que là, franchement, j'ai presque fait du social !
Mais ce ne sont pas là les questions que tous se posent ; Jackson saura-t-il recréer l'ambiance de la Terre du Milieu ? Saura-t-il adapter le roman en film ?

Le deuxième monde

Une notion qui est chère à Tolkien est "l'illusion d'historicité". La quête de l'Anneau n'est qu'un événement de la très riche histoire de la Terre du Milieu. Cette épopée prend sa place dans une civilisation, des cultures, des histoires… Il suffit de reprendre les appendices et annexes du livre pour s'en rendre compte et je ne parle même pas du *Silmarillion* ! Comment rendre à l'écran ce qui n'est que détails, phrases de contextes et de description ? Peter Jackson a, semble-t-il, essayé de ne jamais oublier ce besoin "de faire vrai". Et cela de différentes manières.

Le casting

Leurs noms ne vous disent peut-être rien : Cate Blanchett, John Rhys Davies, Ian Holm, Sean Bean, Elijah Wood ou bien encore Hugo Weaving. Ils seront Galadriel, Gimli, Bilbo, Boromir, Frodon et Elrond. Je ne les cite pas tous bien sûr, mais l'évidence est là. Pas de star dans cette adaptation. Pourquoi ? Pour des raisons de budget évidemment ; et l'on verra un peu plus loin que c'est grâce aussi à l'argent que prend forme le second monde, celui que l'on ne voit pas et qui donne toute cette illusion de réalité. Mais c'est également pour éviter que l'acteur qui incarne un rôle soit la vedette d'un film où c'est l'histoire qui doit avoir cette place. Il ne faut pas que vous voyiez Elijah Wood jouant Frodon, mais Frodon lui-même. Si l'on ne connaît pas cet acteur, cela semble plus facile. Mais la réflexion est encore plus poussée. Car mine de rien, si leur nom ne vous parle pas, leur visage, c'est une autre histoire. Hugo Weaving est le méchant agent de *Matrix*, vous avez pu mater Elijah Wood dans *Deep Impact*, Ian Holm dans *Frankenstein* ou *Existenz*. John Rhys Davies est le Sallah des *Indianas Jones*. Bref, le casting regroupe des seconds rôles (je schématise bien sûr). D'où une impression de déjà vu qui marquera peut-être les images du film. On connaît ces gens qui évoluent dans cette Terre du Milieu. Ce sentiment de familiarité que fera peut-être passer le film renforcera sans nul doute l'illusion de réalité, ce doux sentiment de connaître les personnages, de connaître leur histoire et celle de la Terre du Milieu. Le cas de Liv Tyler est un peu à part et rejoint le choix de Jackson quant à son personnage, Arwen. Nous en reparlerons un peu plus loin.

Le décor

On le sait, *Le Seigneur des Anneaux* sera un film bourré de vues extérieures, toutes issues du cadre grandiose qu'offre la nature sauvage de Nouvelle-Zélande. Tourné en haut d'une montagne enneigée (transport de tout le monde en hélicoptère), au sein d'un village où l'on cultive vraiment la terre (Hobbittebourg), au cœur d'un site protégé, ce film mettra en avant des paysages, des impressions visuelles qui donneront, semble-t-il, l'idée que les personnages n'évoluent pas dans un décor, mais sur la Terre du Milieu vue par Jackson.

Les objets

Imaginez seulement, certains parchemins sont bardés d'inscriptions en langue elfique telle que la définit Tolkien, mais on ne verra même pas ces parchemins à l'écran. Tout comme on ne saisira pas les inscriptions en rune sur les murs de la Moria, et pourtant elles y sont et correspondent

aux données fournies par Tolkien. Le détail a son importance ici. Tous les détails, que ce soit pour que les acteurs rentrent plus dans leur rôle ou pour que les spectateurs, inconsciemment, y croient encore plus. Des meubles furent réalisés, suivant la culture à laquelle ils se rattachent : ils sont gravés, sculptés… La liste est trop longue et le travail de WETA, la société chargée des décors, armes, maquillages, etc., semble vraiment énorme. Richard Taylor de WETA déclare que "ce genre de détail est nécessaire pour instaurer un réalisme sous-jacent : ce contexte si détaillé façonne et soutient le jeu des acteurs." (1)

La musique

C'est Howard Shore qui se colle à la bande originale du film. On le connaît ce Shore, il a signé la BO du *Silence des Agneaux*, de *Seven*, de *The Yards*, etc. Il a utilisé un chœur de trois cents Maoris pour les scènes de la Moria, et certains poèmes du livre sont intégrés à cette BO. Mais ce que Jackson lui demande, c'est de créer la musique des Ainur, la musique de la Terre du Milieu, et non pas la BO du film *Le Seigneur des Anneaux*. Et ça partait bien jusqu'à ce que l'on apprenne que la chanteuse Enya, très populaire aux USA, serait de la partie pour deux titres. Cela peut certes être très beau, mais comment rentrer dans le deuxième monde si l'on pense au Top 50 ?

L'adaptation du roman : un challenge très personnel

Le Seigneur des Anneaux, le film, ne sera pas identique au livre ; ce n'est tout simplement pas possible, pour des raisons toutes plus évidentes les unes que les autres. Jackson doit faire des choix au vu de la profondeur de l'œuvre de Tolkien. Saura-t-il faire les bons choix et ne pas trahir des millions de fans, même s'il peut très bien séduire des millions de spectateurs qui ne connaissent pas le livre ?

Les Héros, les Méchants et Gollum en short !

La quête est en elle-même le héros du livre. Les personnages secondaires sont un peu "vides" dans le livre, ce qu'on a souvent reproché à son auteur, plus accroché aux aspects romanesques et mythologiques du récit qu'aux personnages. Mais cela laisse justement au lecteur une place pour sa propre imagination qui, secondée par les détails qui créent le second monde, entrevoit toute la réalité d'un univers où il peut lui-même penser les personnages. Dans un film, financé par Hollywood qui plus est, les personnages secondaires se doivent d'avoir les traits appuyés. D'où peut-être ce Gimli, que toutes les infos recueillies sur le net semblent nous présenter comme le comique de service (Legolas le sauve d'une chute dans la Moria par la barbe, il parle de lancer de nains, il tente même de détruire d'un coup de hache l'Anneau unique !). D'où peut-être cet Aragorn, attachant et mystérieux dans le roman, voir fantomatique, que l'on va sans doute voir comme un héros plus traditionnel. Ou bien encore cette Arwen, jouée par une Liv Taylor que l'on connaît, que l'on trouve belle, et qu'on aura du mal à oublier au profit de son personnage. Sa place dans le livre est presque anecdotique (même si des lettres de Tolkien montre son importance, de par son choix final de renoncer à son immortalité par amour pour un humain), mais pouvait-on décemment l'apercevoir trente secondes dans le premier volet pour la voir se marier avec Aragorn (sans trop savoir pourquoi) dans le troisième ? Certes non. Mais était-il alors utile d'en faire une puissante sorcière comme cela semble être le cas ? C'est elle, et non Glorfindel, qui se trouve au gué de Bruinen et qui provoque la crue du fleuve.

D'ailleurs, cette magie "de combat" sied-elle à ce qu'elle représente dans le livre ? C'est une magie qui n'a rien de spectaculaire, pourtant pour Peter Jackson, Saruman invoque une tempête sur le Caradhras, Arwen bloque les neuf serviteurs de l'Anneau et vas-y que je m'y mette ! Fallait-il forcément sacrifier au spectaculaire pour expliquer ce qui n'est pas dit dans le livre, mais qui doit être précisé dans un film ? C'est un choix, évidemment, une adaptation. Tout comme le fait d'avoir un méchant. Dans la Communauté de l'Anneau, le livre, le méchant c'est en quelque sorte l'Anneau lui-même, qui pervertit les âmes. Pour le film, Saruman tient plus ce rôle de méchant. Pas trop, c'est à espérer. Car même si le voir combattre Gandalf à Orthanc et diriger son armée d'Uruk-Hai est cohérent pour un film, il ne faudrait pas que Carandini soit obligé de le jouer à la Profion (vision de malheur !).

Les langues

Bill Welden de la Mythopeic Society est un spécialiste des langages de Tolkien. Il constate que sur le tournage il y a deux répétiteurs de dialogues et "sur un même film c'est exceptionnel [...] Andrew et Roisin sont non seulement responsables de l'Elfe en tant que langue, mais aussi de la prononciation et des dialectes" (1). Par exemple, les acteurs anglais ont tendance à étouffer le deuxième a de Gandalf, et donc à le prononcer Gandoff. Il paraît donc que ça ne se produira pas !

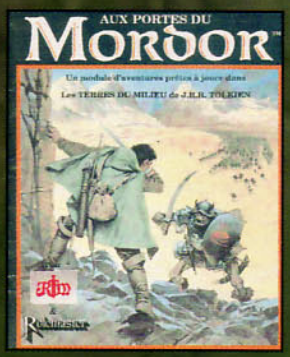
Les effets spéciaux

Le fait le plus marquant est à mon avis la présence d'acteurs de taille "normale" pour jouer des personnages tels que des nains ou des hobbits. Réduits par logiciel, ces races gagnent en crédibilité. Autre détail important, les batailles. On dit même que ce n'est que parce que la technologie nécessaire a été trouvée que Jackson s'est décidé à faire le film. En tout cas, grâce au procédé MASSIVE, on pourra voir des scènes où deux cent cinquante mille combattants s'étripent de façon réaliste, car chaque protagoniste virtuel combat de manière indépendante, suivant une I.A. À cela s'ajoute la participation de vingt mille figurants (issus surtout de l'armée néo-zélandaise).

(1) (propos copyright New Line 2001)

Auteur : Pierre-Alexandre Vigor - Photos © New Line Production, aimablement fournies par Kinema Film.

JRTM toujours vivant ! ?

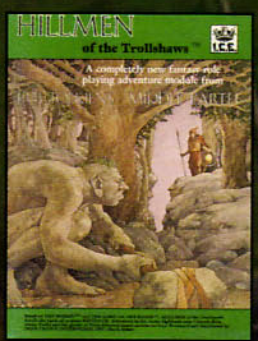


Le nouveau jeu de rôles du Seigneur des Anneaux est attendu et remplacera le Jeu de Rôles des Terres du Milieu sur le déclin. Faut-il voir dans "l'oubli" relatif de JRTM par nombre de rôlistes son âge, le jeu lui-même, son thème ou seulement la disparition de l'éditeur américain ?

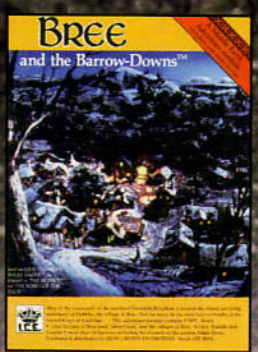
Nul doute que la sortie du film risque de relancer chez les rôlistes l'envie de vivre des aventures dans la Terre du Milieu, et susciter des vocations chez de nouveaux venus. Malheureusement, la sortie du film tombe dans une période de transition pour le jeu de rôles, le nouveau jeu n'ayant pu être prêt pour l'événement. Vous risquez de devoir patienter près de six mois pour le jeu en anglais, et six mois de plus pour la version française. En attendant, le *Jeu de Rôles des Terres du Milieu* est encore disponible et toujours d'actualité, d'autant qu'il dispose de suppléments génériques. Il ne faut donc pas l'enterrer tout de suite…

Petit retour en arrière

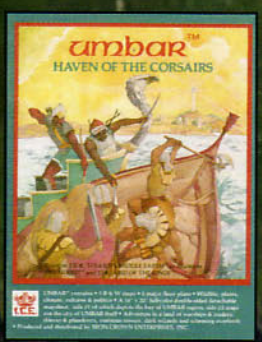
Si *JRTM* ne fait plus partie des jeux "à la mode", il est toujours pratiqué et continue à se vendre (à ce jour 30 000 exemplaires selon l'éditeur). On peut quand même le considérer comme un grand classique puisqu'il a été édité en français en 1986 pour la première édition et 1996 pour la seconde. Le système de jeu est hérité de *Rolemaster*, créé par Iron Crown Enterprises au début des années 80. L'éditeur américain a ensuite obtenu la licence pour créer des suppléments sur la Terre du Milieu en 1982 puis le jeu de rôles en 1984, en allégeant heureusement les règles.



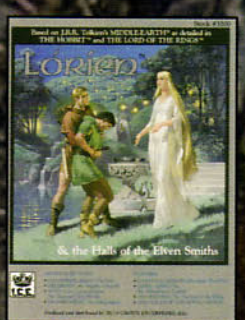
On pourrait s'imaginer qu'un système remontant à vingt ans est un peu périmé, mais ce grand ancien tient toujours la route chez les amateurs de simulation. Basé sur un système de dés à 100 faces, additionné à des scores et des bonus/malus dont le résultat est lu sur des tables correspondant à chaque cas de figure, il demande une petite gymnastique mentale mais donne un ensemble souple et réaliste. Toutefois, l'application des règles ralentit fortement les scénarios, c'est donc une affaire de goût ; des jeux aux règles complexes pour amateurs d'actions détaillées sortent encore de nos jours…



Par contre, l'adaptation de ce système de jeu au monde de Tolkien n'a pas été trop soignée, surtout du coté de la magie, et il se prête bien au grosbillisme avec ses points d'expérience et ses niveaux. Mais ce qui a sans doute le plus handicapé ce jeu, c'est la pauvreté des scénarios proposés dans les suppléments, obligeant les meneurs de jeu à se débrouiller eux-mêmes ou les laissant s'embarquer dans des campagnes monstres-trésors… Mais ne nous voilons pas la face, nous savons très bien que nombre de joueurs adorent ça. Dommage pour les autres, notamment les débutants, mais espérons que Decipher saura mieux faire.



La disparition de I.C.E. en 1999 a entraîné la perte de la licence pour le jeu de rôles, interdisant aussi aux éditeurs étrangers de poursuivre traductions et publications. Hexagonal diffuse toujours les stocks déjà imprimés, mais aucune réédition ne sera possible. Il reste encore de quoi patienter jusqu'à la sortie du nouveau jeu, et dès que nous prendrons connaissance de la future édition anglaise, Backstab proposera des scénarios utilisables pour les deux versions. En attendant, l'engouement que risque de générer le film devrait relancer la mode, en espérant que cela n'aille pas trop loin au point de nous en lasser…



Auteur : Olivier Guillo
Visuels © Hexagonal et © ICE

Produits en voie de disparition…

La gamme *JRTM/MERP* a été très étendue, les plus anciens suppléments étant absolument introuvables, comme *Umbar la cité des Corsaires*, *Ardor* (région imaginaire loin au sud) *ou Bree and the Barrows Downs*. Hexagonal dispose encore du jeu de base, de deux guides (*Trésors des Terres du Milieu* et *Valar & Maiar*), ainsi que des suppléments régionaux : *La Comté*, *Minas Tirith*, *Les Rangers du Nord*, *La Lorien* et *La Porte des Gobelins*. En anglais, seule *Lake Town* (la ville d'Esgaroth décrite *dans Bilbo le Hobbit*) est encore disponible. Les boutiques peuvent encore posséder d'autres suppléments épuisés mais vous êtes donc avertis, n'attendez plus car vous ne pourrez pas les commander.

Decipher lève un coin du voile...

... sur le jeu de rôles du Seigneur des Anneaux. On aurait rêvé d'une sortie synchronisée entre le film et les différents jeux sur le Seigneur des Anneaux, mais il faudra patienter, tant pour les V.O. que les V.F., Decipher ayant un planning assez chargé entre le jeu de cartes, le jeu d'aventure et le jeu de rôles ! Interview de Christian Moore, responsable du Studio JdR et figurines de Decipher.

Backstab (BS) : quand le jeu de rôles du Seigneur des Anneaux sera-t-il disponible ?
Christian Moore (CM) : au printemps 2002, mais nous n'avons pas encore de date précise.

BS : qui participe au game design du jeu de rôles ?
CM : Steve Long, John Rateliff et moi-même. Mais nous utilisons le système de jeu développé par toute notre équipe pour le jeu de rôles Star Trek et cette équipe inclut Owen Seyler, Ross Isaacs, Matt Colville et Ken Hite.

BS : avez-vous étudié l'ancien jeu de rôles des Terres du Milieu (MERP/JRTM) avant de vous lancer dans le nouveau jeu, ou êtes-vous parti d'une feuille blanche ? Que pensez vous de MERP et du travail d'Iron Crown Enterprise (NDLR : éditeur de MERP & Rolemaster) ? Travaillez-vous avec des anciens d'ICE ?
CM : je ne suis pas un grand spécialiste de MERP, mais j'ai toujours eu une grande admiration pour ICE et leurs travaux. J'ai un bon nombre d'amis qui ont travaillé pour ICE par le passé. Nous avons voulu faire du nouveau pour notre jeu, mais nous travaillons toutefois avec quelques personnes qui ont aussi écrit pour ICE.

BS : devez-vous rendre compte de votre travail auprès de ceux qui possèdent les droits sur l'œuvre de Tolkien ou avez-vous carte blanche ? Avez-vous des relations avec le film ou la création du jeu de rôles est-elle totalement indépendante ?
CM : nous devons tout montrer à Tolkien Enterprises. Si nous empruntons des choses au film (comme notre prochain jeu d'aventure), nous devons aussi avoir l'accord de New Line Cinema. Le noyau du jeu reposera essentiellement sur les livres, et nous utiliserons avant tout des illustrations originales. Pour l'instant, je peux vous dire que Michael Kaluta sera l'un des dessinateurs du livre de base. Cependant nous avons aussi les droits sur les films et nous travaillons actuellement sur un jeu d'introduction "Le jeu d'aventure du Seigneur des Anneaux" qui reprendra les visuels et les personnages du premier épisode.

BS : quelle orientation donnerez-vous aux règles ? Simulation, ambiance... ? Quelles seront les bases du système de jeu ?
CM : les règles ont été conçues pour demeurer très proches de la vision du Professeur Tolkien. Je pense que les fans seront satisfaits. Le système est une évolution de celui que nous avons créé pour Star Trek RPG. Le mécanisme essentiel est très simple : un jet de deux dés à 6 faces modifié par différents facteurs selon le type de situation.

BS : allez-vous tenter de rapprocher au maximum le jeu de l'œuvre de Tolkien, ou prendrez-vous des libertés pour tenter de plaire à un maximum de joueurs ? Par exemple, les personnages pourront-ils avoir facilement accès à la magie (comme dans l'ancien jeu) ou non?
CM : nous avons essayé de demeurer plus proches des écrits de Tolkien que ne l'avait fait ICE et c'est spécialement vrai pour le système de magie. Évidemment, lorsque vous tentez de recréer un monde pour des joueurs, vous avez besoin de prendre quelques libertés, mais à chaque étape du développement du jeu nous avons tenté de ne pas perdre de vue la pensée de Tolkien.

BS : quelle forme aura le jeu ? Quels types de suppléments publierez-vous ensuite ?
CM : l'édition de base sera un grand livre, à couverture rigide, intégralement en couleurs. Nous comptons publier de six à huit suppléments par an. Il y aura de grandes campagnes, des "livres de royaumes", des "livres de ruines" et des "livres de cultures".

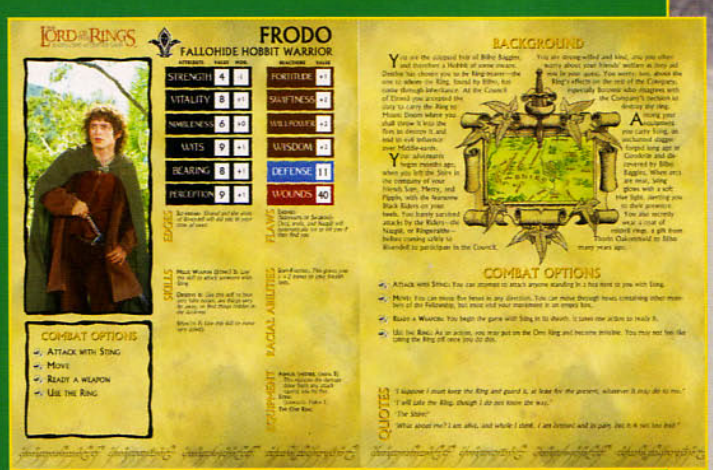
BS : destinez-vous ce jeu à des rôlistes, au grand public ou essayez-vous de contenter les deux ?
CM : le jeu de rôles est réellement conçu pour les joueurs, bien qu'il soit rédigé sur un ton convivial et qu'il utilise un système simple. Le jeu d'aventure est conçu pour des novices en jeu de rôles. Nous espérons qu'il amènera les fans de Tolkien au jeu de rôles.

Propos traduits par Olivier Guillo
Photo et visuels aimablement fournis par Christian Moore

*Visuels © Decipher, © 2001 New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. *The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. © 2001 Decipher, Inc. Authorized User.*

Dans les mines de la Moria

Ce devrait être le titre du scénario du jeu d'aventure du *Seigneur des Anneaux*. Il reconstituera en partie la traversée de la Moria par la Communauté de l'Anneau, les joueurs dirigeant les membres de la Communauté, le meneur de jeu jouant toutes les créatures ténébreuses. Il sera accompagné d'un guide présentant la Terre du Milieu à l'attention de tous ceux qui n'auront vu que le film, ainsi que de neuf feuilles de personnages, quatre plans et une carte. Donné pour quatre à dix joueurs de douze à seize ans, il devrait être une introduction au jeu de rôles mais sous un angle plutôt tactique. Une partie devrait durer entre trois et quatre heures et le scénario est proposé avec des variantes pour qu'il puisse être rejoué deux ou trois fois. Un excellent principe, mais on espère malgré tout que ce jeu aura un prix raisonnable car sa durée de vie semble limitée.



Le Seigneur des Anneaux :

La Communauté de l'Anneau : Le jeu de cartes

Comme vous le savez déjà tous, le premier film de la trilogie adaptée des célèbres romans de J.R.R. Tolkien sort le 19 décembre dans les salles obscures. À cette occasion, Decipher nous propose un jeu de cartes sur ce thème, avec un set assorti de deux extensions chaque année, un peu avant la sortie de chaque film en France.

Principe

Chaque joueur incarne la Communauté de l'Anneau, Frodo en tête, composée des héros de votre choix, qu'ils soient issus des livres ou des films. Votre objectif est de parcourir un long périple truffé de dangers, tout en protégeant le Porteur de l'Anneau (Frodo ou Sam) des Créatures des Ténèbres et de l'emprise corruptrice de Sauron. Chaque joueur représente tour à tour les Peuples Libres ou les Créatures des Ténèbres, à la manière du Tarot à trois ou quatre, seul contre tous les autres. Vous gagnez si vous êtes le premier à atteindre l'ultime étape du voyage, ou si vous êtes le dernier à avoir un Porteur de l'Anneau vivant et non corrompu.

Contenu

Les cartes sont illustrées d'images du film et sont absolument magnifiques ! Elles appartiennent à trois catégories principales : cartes "Peuples Libres", cartes "Ténèbres" et cartes "Sites". Elles sont aisément reconnaissables par leur coin en haut à gauche (rond blanc ou losange noir, avec un chiffre à l'intérieur : le coût de la carte), ce qui facilite grandement la construction de votre jeu, puisqu'il doit comporter exactement autant de cartes blanches que de cartes noires. Les Sites constituent un paquet à part, le chemin d'aventure, et représentent par des paysages (horizontaux sur les cartes) les lieux successifs que la Communauté traversera.

Originalité

Le joueur dont c'est le tour s'efforce d'améliorer et de faire avancer sa Communauté. Il peut jouer des cartes blanches en ajoutant un nombre de compteurs correspondant au coût de la carte dans une réserve commune au milieu de la table (la Twilight Pool). Puis les autres joueurs puisent dans cette même réserve pour jouer leurs cartes noires, en enlevant un nombre de compteurs correspondant au coût de chaque carte. C'est là toute la subtilité du jeu : plus la Communauté d'un joueur devient puissante, plus ses adversaires ont de ressources pour l'empêcher d'avancer ! Chaque décision est une question d'équilibre et de prise de risques, et les épreuves qu'affronte la Communauté sont de plus en plus dangereuses au fur et à mesure de son avancée. L'esprit des livres est ainsi très bien représenté dans cette mécanique de jeu originale.

Pour commencer

Vous pouvez essayer ce jeu en achetant un des paquets de base. Au nombre de trois, ils représentent des exemples de Communautés (avec Gandalf, Aragorn ou les Hobbits). Relativement équilibrés entre eux, ils vous permettront de vous familiariser avec ce jeu riche en tactique et en stratégie, surtout en multijoueur : les joueurs devront s'allier tour à tour entre eux contre un seul, sans cependant épuiser toutes leurs ressources, sinon la table se déséquilibrerait en faveur d'un seul joueur… Les jeux de base vous donneront un bon aperçu de ce qu'il est possible de faire pendant une partie. Il ne vous restera plus qu'à améliorer chaque jeu à votre sauce avec les cartes incluses dans les pochettes recharge, et par la suite à l'aide des extensions proposées l'année prochaine.

En attendant…

Si vous êtes un fan du Seigneur des Anneaux, si vous avez aimé le film, si vous aimez les jeux de cartes à deux ou à plusieurs, ou tout ça à la fois, ce jeu est fait pour vous. Et si vous êtes patient et non-anglophone, la traduction française de ce jeu de cartes ne saurait tarder !

Auteur : François Alix

Visuels tirés de Lord of the Rings © Decipher, aimablement fournis par Decipher.

Le Seigneur des Plateaux

Avec le film on voit arriver deux jeux de plateau censés refléter l'esprit des romans. Backstab a joué pour vous, et voilà ce que l'on en pense.

Le Seigneur des Anneaux
Jeu de plateau en français
Édité par Hasbro
350 F environ

Carte d'identité

Herr Knizia est un créateur de jeux connu : *Tigre et Euphrate*, par exemple, c'est lui. C'est surtout un créateur de systèmes de jeu développés, complets et intéressants. Ce n'est certes pas ce que l'on remarque en premier dans un jeu ; cette place est généralement réservée au look. Et de ce côté, rien à dire. Un plateau de jeu principal (le plus petit), deux plateaux scénarios double faces (les plus gros), des cartes en nombre et jolies, voir très jolies ; des jetons de toutes sortes, un dé spécial… et un Anneau unique gravé (en plastique quand même !). Le jeu est cher (environ 350 francs !), mais le matos est de qualité. D'autant que les illustrations sont de John Howe, bien connu des amateurs d'illus' tolkieniennes, et qui a travaillé avec Alan Lee sur le graphisme du film.

Alors comment ça marche ?

Après une mise en place assez fastidieuse du fait du nombre de pions et de cartes, on peut enfin se mettre à jouer. À noter que même si les règles sont claires, il manque une phrase pour dire que les cartes action doivent être classées par nom de site (Moria, Rivendell, etc.). Ceci étant dit, vous n'aurez pas à chercher, merci qui ? Revenons au jeu.
Chaque joueur entame son tour alors que l'action se situe sur l'un des sept "lieux" de jeu. Trois sont représentés uniquement sur le plateau principal et quatre ont droit à une face des plateaux-scénarios. À son tour, on tire un carré événement, qui peut être positif ou négatif pour vous et les autres joueurs. Si c'est négatif, on applique les effets du carré et on en retire un autre, jusqu'à en tirer un positif. Un marqueur avance sur une échelle événementielle, trois ou quatre autres sur des échelles d'activités qui représentent les "choses" à faire par les joueurs pour finir ce scénario. Une partie vous fera jouer sur les quatre scénarios si vous arrivez au bout, ce qui n'est pas évident vue la difficulté du jeu.

Avis

Ce jeu est basé sur un concept original qui se veut très lié à l'esprit des romans. Ainsi, il n'y a pas vraiment de compétition entre les joueurs pour savoir quel sera le gagnant, car dans ce jeu, il faut s'entraider pour essayer d'arriver à le finir, pour compter les points et savoir qui, quand même, gagne la partie. Tout en sachant que lorsque le Porteur de l'Anneau meurt, le jeu s'arrête. Tous les joueurs (de deux à cinq) combattent Sauron et doivent détruire l'Anneau, ou aider le Porteur à le détruire. Sauron est présent tout le temps, car l'échelle de corruption présente sur le plateau principal le rapproche inexorablement de vos figurines, qui elles aussi risquent d'être corrompues et donc de s'approcher plus vite du méchant Maya. De plus, sur le dernier plateau-scénario, vous perdrez si l'échelle des événements est achevée, ce qui arrive vite. Il faut donc une véritable entraide devant cet ennemi qui n'est pas là (pas de joueur en face de vous). En cela, Reiner Knizia colle vraiment aux romans. Sinon, les choix tactiques sont nombreux, difficilement compréhensibles dès la première partie, ce qui est bon signe sur sa durée de vie. Certains joueurs risquent d'être déstabilisés par la non-compétition, mais une option de jeu vient rectifier le tir. Bref, un jeu novateur qui ravira les fans de Tolkien, et qui permettra aux amateurs de jeux de plateaux de tester de nouveaux concepts.

Le Seigneur des Anneaux,
La Quête
Jeu de plateau en français
Édité par Tilsit Éditions
150 F

Quid ?

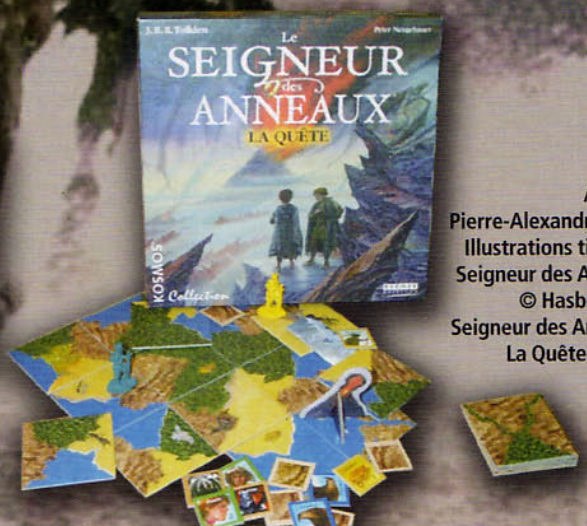
Ce jeu est, comme son nom l'indique, l'histoire d'une quête. Deux joueurs (pas plus, pas moins) incarnent Frodon et Sam cherchant le Mont du Destin afin de détruire l'anneau. Bon, le but du jeu semble coller à l'œuvre de J.R.R., coltinons-nous donc les règles.

Le bât blesse

Autant vous le dire tout de suite, les règles sont imbitables ! C'est mal expliqué, limite tordu et on ne sait pas si l'on va seulement être capable de jouer une partie, vous savez, rien que pour avoir un avis. On y est quand même arrivé (après une heure et demie de dévouement) et ce que j'ai a en dire c'est que ce jeu n'est vraiment pas top.

En résumé

Il y a 48 cartes terrain que les joueurs vont poser tour à tour, après avoir préalablement créé une "croix" de 8x6 avec ces mêmes cartes. À partir de là on peut déplacer sa figurine, tout en créant donc le terrain et en découvrant des petits jetons que l'on place quand il le faut. À un moment le Mont du destin apparaît. Alors les deux joueurs se dépêchent d'y aller et celui qui a le plus de point l'emporte.
Vous aurez sans doute compris que je n'ai pas aimé ce jeu et que je ne vous le recommande pas. Faute à la traduction, aux illustrations laides ou à un concept trop novateur pour moi ?



Auteur :
Pierre-Alexandre Vigor
Illustrations tirées du Seigneur des Anneaux © Hasbro et du Seigneur des Anneaux, La Quête © Tilsit

Le jeu de batailles des Terres du Milieu

Le nouveau jeu de Games Workshop

Profitant de la licence du film Le Seigneur des Anneaux, Games Workshop vient de sortir quelques semaines avant Noël le jeu officiel de combat avec figurines. Êtes-vous prêts pour les batailles des Terres du Milieu ?

Les règles

Le concept général est un jeu de combat d'escarmouche se déroulant avec les personnages présents dans le premier film de la trilogie de Peter Jackson. Je dis escarmouche pour bien certifier que vous n'avez pas dans le jeu de notion d'unité ou de formation. Car si l'on peut jouer avec cinq figurines dans chaque camp, un scénario du livre propose quand même de placer sur la table cent elfes et humains contre deux cent quarante-huit orques ! Sinon, les batailles proposent l'affrontement des forces du Bien contre les forces du Mal. Chaque armée comprend des Héros et de simples guerriers. Chaque figurine possède six caractéristiques (Combat, Force, Défense, Attaque, Point de Vie et Bravoure).

Trois petites phases et puis s'en vont...

Chaque tour de jeu est décomposé en cinq phases. L'initiative (1) et la fin du tour (5) sont très rapides. Pour l'initiative, on jette chacun un D6 et le plus fort l'emporte ! Deux règles viennent tempérer ce hasard. Le Bien commence toujours, et quand les dés font égalité, on pratique l'alternance. Vu que celui qui a l'initiative se déplace en premier, décide dans quel ordre sont résolus les tirs puis les combats, on aurait aimé que le choix soit un peu plus dépendant de... bah de quelque chose quoi !

Phase de mouvement : chaque joueur déplace ses figurines d'un maximum de centimètres fixé suivant les races (dix centimètres pour les hobbits). Les notions de terrain difficile (moitié de mouvement), d'obstacle et de saut, d'escalade, de ligne de vision (à noter qu'une figurine "voit" à 360 degrés) et de charge viennent grossir les possibilités de base. On peut également s'allonger et ramper, non pas pour s'adonner à des pratiques SM, mais pour se camoufler.

Phase de tir : chaque type d'arc a une Portée de tir et une valeur de Force. Le camp qui a l'initiative résout en premier ses tirs. Chaque figurine peut tirer et a une valeur (4+, 5+, etc.) que le tireur doit obtenir sur un D6. Si c'est bon, on compare la Force de l'arc et la Défense du mec qui se prend la flèche. De nouveau, une valeur est à obtenir sur un D6 (voire deux). Si ça passe, le gus se prend une blessure et s'il n'a qu'1 Point de Vie, il est retiré du jeu. Sinon, c'est un Héros et il faudra lui remettre une ou plusieurs couches. On peut se déplacer et tirer sans malus si le déplacement est inférieur de moitié à son maximum. D'autres règles complètent cette base (cibles multiples, tirer à couvert, ligne de vue, etc.).

Phase de combat : le combat, c'est surtout du un contre un. Parfois du deux ou trois contre un, mais normalement pas de plusieurs contre plusieurs. Chaque adversaire tire un D6. La plus haute valeur remporte le combat. Si égalité il y a, la figurine avec la plus forte valeur de Combat l'emporte. La figurine perdante est reculée de deux centimètres puis le vainqueur tente de blesser : c'est le même système et la même table de résolution que pour les tirs. Quand une figurine possède plusieurs attaques (Héros), elle jette autant de dés que sa valeur pour savoir si elle remporte le combat (donc statistiquement elle a plus de chances de le faire). On garde le meilleur dé. Ensuite, si elle gagne, elle peut blesser autant de fois que sa valeur.

Voilà pour les règles de base.

Les règles avancées introduisent la Bravoure et la Terreur, bref rien de bien compliqué quand on a déjà joué à ce genre de jeu. Le point original tient dans les capacités spéciales des Héros. Chaque Héros possède trois valeurs : Puissance, Volonté et Destin. Ce sont des points à dépenser. Ceux de Puissance permettent d'augmenter un résultat de dé, ceux de Volonté de lancer des sorts et de résister à des sorts et ceux de Destin de récupérer des points de vie.

Mon avis, mon Kiki ?

Bon, le livre est clair mais il a été réalisé pour des débutants : comment peindre, comment floquer, comment faire un décor, etc. Les règles sont à l'avenant. C'est-à-dire simples. Mais pas simplettes ni mal faites. Ce jeu de batailles des Terres du Milieu est un jeu pour les Héros. Le plaisir de manœuvrer la Communauté de l'Anneau ou le Balrog est le principal motif pour se lancer dans ce "hobby". Les figurines sont assez jolies et fidèles à l'esthétique du film, qui lui-même est plutôt bien en rapport avec celle de Tolkien.

Quelques petits points sont à noter : si les boîtes sont superbes, elles font souvent double emploi. Si vous voulez toutes les figurines, vous risquez de vous retrouver avec deux Gandalf et quatre Frodon ! Le nombre de figurines est également très réduit. Et puis le manichéisme latent (le Bien, le Mal) est une caricature du roman où le sujet est traité bien plus finement.

Mais bon, ne boudons pas notre plaisir. D'autres figurines viendront en même temps que les autres films. Et puis ce jeu est facile d'accès et permettra de nombreuses parties pendant lesquelles l'épique prendra le pas sur les règles, et ça, c'est assez dans l'esprit du roman.

Auteur : Pierre-Alexandre Vigor

Visuels tirés du Seigneur des Anneaux - La Communauté de L'Anneau, Le Jeu de Batailles des Terres du Milieu © Games Workshop, aimablement fournies par Games Workshop.

Traîneau à vendre !

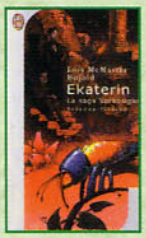
Bon, pour une fois à Noël, qui arrive bientôt au cas où vous ne vous en seriez pas encore rendu compte, essayez de demander autre chose qu'un jeu PS2, ça nous fera des vacances. Je ne sais pas moi, commandez des bouquins, des BD . . . des trucs sérieux quoi. En plus le Père Noël est un fan d'Asimov, alors . . .

Romans

On parle rarement des romans LanceDragon dans cette rubrique. **Le pacte de la forge** (Fleuve Noir, 252 pages, 35 F) est le trente-huitième opus du célèbre univers mis au point par Weis et Hickman. On suit la pérégrination d'une partie des nains calnars qui quittent le royaume de Thorin pour se lancer à la découverte de Kal-thax. Sans être exceptionnel, ce roman se laisse lire, peut satisfaire les amateurs de nains et peut aussi servir de source d'inspiration à un meneur en mal d'idées.

Après les vampires et les loups-garous, la nouvelle anthologie de Barbara Sadoul publiée par Librio s'intéresse aux fantômes. **Un bouquet de fantômes** (119 pages, 10 F) regroupe onze textes nous présentant les différentes facettes des revenants. Un choix exhaustif de textes d'auteurs classiques (Zola, Maupassant, Tourgueniev) et d'auteurs plus récents (Simak, Bloch ou encore Sturgeon). Un tour d'horizon qui s'adresse autant au néophyte qu'à l'amateur du genre.

La reine de Vendôme (238 pages, 110 F) édité par Mnémos est le premier ouvrage d'un jeune auteur du nom de Colin Marchika. On découvre l'univers de ce premier opus au travers du récit du personnage principal. Un monde étrange où des humains côtoient des animaux anthropomorphes. Le lecteur est projeté au cœur de ballets diplomatiques et de machinations politiques. L'auteur a fait le choix d'écrire à la première personne ce récit qui déstabilise le lecteur durant les premières pages. Un auteur à surveiller.



Ekaterin (J'ai Lu, 607 pages, 60 F) le nouvel opus de Lois McMaster Bujold apporte une pierre importante à l'édifice littéraire monumental qu'est la saga Vorkosigan. Déjà quatre Prix Hugo au compteur, et toujours cette incroyable capacité à nous tenir en haleine avec les aventures d'un nain difforme mais charmant, très intelligent et ex-membre de la SecImp. Alors avant, Miles, il gambadait dans l'espace, on avait des vaisseaux et des E.T. Mais là, tout se passe avant le mariage de l'empereur, sur Barrayar, et on n'y parle presque que d'amour ! C'est là tout le génie de cet auteur, et je ne saurais trop vous conseiller de vous laisser séduire.

Pratchett a beaucoup situé l'action de ses livres dans l'étrange Disque-Monde, mais il a commis il y a plus d'une dizaine d'années trois opus se déroulant sur notre bonne vieille Terre, *Les camionneurs*, *Les terrassiers* et *Les aéronautes*. J'ai Lu ressort en un volume cette œuvre, sous le nom du **Grand livre des gnomes** (510 pages, 50 F). En effet, tout ça tourne autour de ces petits êtres de dix centimètres de haut qui vivent dix fois moins longtemps que nous, mais dix fois plus vite. C'est l'histoire d'un grand magasin et d'un exil, une histoire d'amour aussi et une histoire sur la valeur de l'humanité. Un grand et beau récit qui souligne tout le génie de Pratchett.

Jean-Marc Ligny est certainement le spécialiste des anthologies francophones sur l'amour en SF. Faut dire qu'il doit être le seul ! Après *Cosmic erotica* il y a quelques temps déjà, il revient avec le même concept et **Eros Millenium** (J'ai Lu, Millénaires, 446

La folie de Dieu

Juan Miguel Aguilera

Le diable Vauvert, 529 pages

Dispo -95F

Ce jeune auteur espagnol célèbre de l'autre côté des Pyrénées a écrit un roman exceptionnel nommé La folie de Dieu. Le docte Ramon Llull, homme de Dieu et savant, accepte l'invitation d'un célèbre catalan au service de l'empereur byzantin. Ce dernier règne sur les miettes de ce qui fut un des empires les plus puissants. Ramon Llull va se trouver entraîné dans une expédition militaire dont l'objectif est de découvrir la cité du prêtre Jean. Les habitants de cette cité devraient pouvoir aider les byzantins à lutter contre les turcs. Un voyage extraordinaire qui va mener la petite troupe jusqu'aux secrets du monde. On découvre un récit agréable à lire et on reste surpris par le travail érudit de l'auteur. Il réussit à ressusciter les mystères du Proche-Orient pour notre plus grand plaisir. On plonge avec délectation dans ce récit de voyage, oubliant notre propre réalité pour nous immerger dans un âge sombre et sauvage. Ce livre est un ouvrage de référence que les meneurs de jeu se doivent de lire. Que vous soyez amateur de *Vampire Dark Ages* ou de jeux méd-fan, *La folie de Dieu* ne vous décevra pas.

Dispo - 80F

Krän, Le grand tournoi
Vents d'Ouest, 48 pages

Éric Herenguel est un peu notre chouchou à la rédaction de Backstab. Avec sa série *Krän*, il tape à grands coups de hache dans les archétypes rôlistiques de base, avec une pointe d'humour et de cinquième degré (au moins) qui lui donnent toute sa saveur. Ce quatrième tome, *Le grand tournoi*, souffre d'un début un peu raté, alourdi par les nombreuses interjections peu recommandables du sieur Kunu. Bon sinon, côté scénar y'a de la baston lors d'un tournoi : mais vous aurez compris que tout cela est secondaire. À noter que la fin réserve quelques passages d'anthologie (la Vachette !).

pages, 110 F). Cette fois, ce sont dix-huit mâles qui ont pris leur plume SF pour parler d'amour, d'érotisme, de cul, de la vie quoi. L'ensemble des nouvelles est bon, on ne peut pas vraiment dire qu'il y en ait de mauvaises. Mais une sort du lot, c'est celle de Clive Barker. *Le récit de Haeckel* est un joyau littéraire, ciselé avec tout l'art de ce grand écrivain/cinéaste. Pas indispensable, ce recueil se laisse cependant agréablement parcourir.

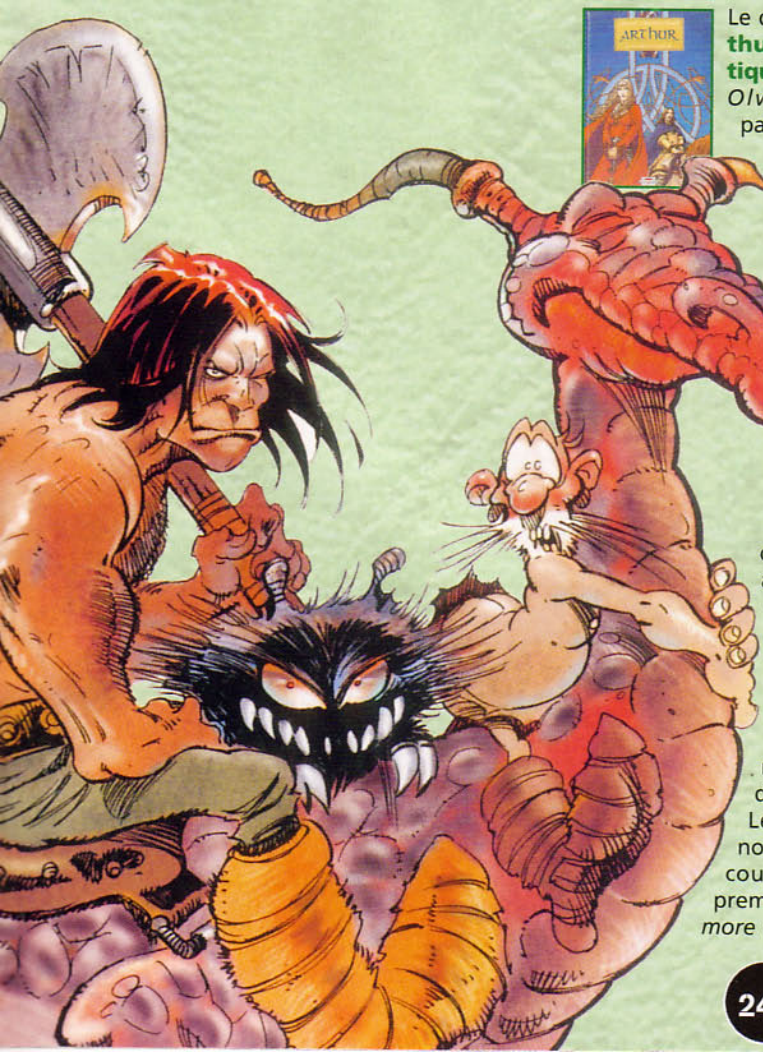
Planète rebelle (Fleuve Noir, 35 F) peut faire un très bon scénario pour des joueurs de *Star Wars*. Mais en faisant un roman de genre, Greg Bear en a adopté tous les défauts : verbiage jedi, remplacement de l'originalité par l'exotisme, histoire sans surprise, etc. Quatre cent dix-sept pages d'ennui, mais idéal pour quelques séances de jeu.

"N'est pas mort qui à jamais dort" écrivait Lovecraft, et il semblerait bien que ce vers célèbre du *Necronomicon* s'applique en réalité à lui-même, tant son œuvre, à force de rééditions, de plagiats et d'hommages, semble désormais véritablement immortelle.

Voyez par exemple Colin Wilson qui, avec **La Pierre philosophale** (288 p, 95 F), enrichit la très belle collection du Grand Cabinet Noir (éditée aux Belles Lettres) d'un roman très intéressant, oscillant entre alchimie et Grands Anciens. Et si le Mythe existait bel et bien, s'interroge Wilson ? Une lecture absolument incontournable pour tout Gardien des Arcanes qui se respecte.

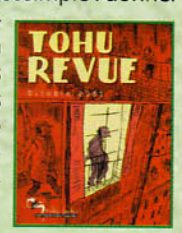
La Clef d'Argent (🌐**www.clef-argent.org**), qui publie la revue *Le Codex Atlanticus*, édite également deux petits ouvrages absolument passionnants. Le premier, **Nostalgie de l'Inconnu** (80 p, 120 F), est un recueil des poèmes en prose de Clark Ashton Smith, un auteur que les fans de l'Appel de Cthulhu connaissent bien puisqu'il était ami et correspondant de Lovecraft (la campagne *Le Royaume des Ombres* est d'ailleurs très largement inspirée de certains de ses textes). Le second, **Clark Ashton Smith, poète en prose** (28 p, 50 F), est un essai dans lequel Donald Sidney-Fryer décrypte le précédent ouvrage. Très chaudement recommandé !

BD



Le quatrième tome d'**Arthur, une épopée celtique** intitulé *Kulhwch et Olwen* (Delcourt, 48 pages, 75 F) est paru. Sur un scénario de Chauvel et des dessins de Lereculey, nous redécouvrons le mythe arthurien. Ce nouvel album nous narre les extraordinaires quêtes que durent accomplir Arthur et ses compagnons pour aider le cousin d'Arthur à épouser Olwen la fille d'Yspaddaden le roi des géants. Une aventure haute en couleurs qui peut tout à fait inspirer un meneur de jeu. À découvrir absolument. Les éditions Delcourt nous gâtent en publiant coup sur coup les deux premiers volumes (*Nevermore* et *La sphinge à deux têtes*, 48 pages, 75 F chaque tome) d'un cycle nommé **Gothic**. Ce récit moderne créé par Rodolphe et mis en scène par P. Marcelé nous plonge dans les tréfonds de l'horreur. Un tout nouveau spectacle nommé *Gothic* doit bientôt débuter. Un des auteurs disparaît, on retrouve son corps peu de temps après. Cette mort étrange a-t-elle à voir avec le thème du spectacle fortement inspiré d'Edgar Allan Poe ? Voilà une saga qui flirte avec l'étrange pour notre plus grand plaisir. On se laisse absorber par le récit en attendant avec impatience la suite. À réserver aux fans d'horreur et de mysticisme.

La collection Tohu Bohu aux Humanoïdes Associés vient de lancer le premier tome d'une revue/BD du nom de **Tohu Revue** (96 pages). Le concept est simple : donner les pinceaux aux dessinateurs de la collection pour des histoires courtes, et des crayons aux scénaristes pour de brefs récits. L'ensemble est assez frais par rapport à la production actuelle. Même si le niveau est inégal, on peut trouver de très bonnes choses, comme *Quatre putains de sacs poubelles* de Christian de Metter



ou les huit planches de Michaël Sterckeman. À découvrir.

Womoks est une nouvelle série de la collection Tchö ! dont le moteur est le best-seller *Titeuf* de Zep. Ce tome 1 (Boulet/Reno, Glénat, 48 pages, 55 F) donne donc le ton : gag en une planche, humour satirique, univers futuriste à la *Starship Troopers*. L'ensemble n'est pas mauvais du tout. On sent poindre, derrière cette BD parue dans une collection pour jeunes, des esprits acerbes, critiques envers la société actuelle, le militarisme, la colonisation et la bêtise humaine. Graphiquement c'est bien, donc à essayer.

Outremer (Beretta/Alessandrini, Albin Michel, 56 pages, 90 F) est une BD méd-fan de facture assez classique. Le monde semble intéressant, mais n'est pas correctement exploité. Le dessin est assez moyen et la mise en page ne révolutionnera pas le genre.

Rabaté nous livre enfin le dernier tome d'**Ibicus**, d'après le roman de Tolstoï (Vents d'Ouest, 144 pages, 120 F). C'est toujours aussi parfait graphiquement.

On suit les dernières aventures de ce malchanceux Nevzorof, qui finira d'ailleurs par avoir un peu de bol : pas trop tôt. Ce dernier tome est peut-être un peu moins tenu au niveau du déroulement du récit, mais c'est juste pour pinailler. Courez-y, je vous dis, courez-y donc.

Mangas et Comics

On vous a déjà longuement parlé de la série **Vagabond** (60 F) de Takehiro Inoué édité par les Éditions Tonkam dont le tome quatre est déjà paru. Cette saga est inspirée de l'œuvre d'Eiji Yoshikawa intitulée *La Pierre et la Sabre*. Elle relate la vie de celui qui fut le plus fameux des samouraïs. Ayant survécu à son duel avec les frères Yoshioka, Miyamoto se rend au temple Hozoin célèbre pour l'enseignement du maniement de la lance. Bien décidé à devenir le meilleur escrimeur, s'il veut réussir dans la voie qu'il s'est tracée, Musashi doit lutter contre lui-même pour ne pas céder aux sentiments qu'il éprouve pour Otsu. Un manga de qualité alliant un graphisme superbe à un récit parfaitement bien maîtrisé. Les amateurs de *L5A* se doivent de découvrir ce récit qui peut devenir une vraie source d'inspiration tant pour le meneur que pour les joueurs. Une saga à suivre !

En attendant de découvrir sur nos écrans le fabuleux *From Hell* d'Alan Moore, les éditions Semic nous régalent en publiant coup sur coup les deuxièmes tomes de trois sagas toutes signés du maître du scénario. On peut ainsi se replonger dans la vie délirante du dixième commissariat de la ville de Néopolis avec **Top 10** (55 F). Ces flics aux pouvoirs de supers héros doivent veiller au maintien de l'ordre dans une ville habitée uniquement par des supers héros. Un vrai régal pour tous les fans de comics qui peuvent s'amuser à chercher les clins d'œil lancés par Alan Moore et Gene Ha le dessinateur. Dans un tout autre genre jonglant sur la vague *pulp*, Alan Moore signe **Tom Strong**, une histoire originale mise en images par Chris Sprouse. Tom Strong est un super héros né du mariage de la technologie et des croyances ancestrales d'une culture du pacifique. Ce redresseur de torts accumule les ennemis et n'hésite pas à plonger dans notre passé pour y combattre les vilains. Ce deuxième tome (55 F) nous permet de retrouver Tom Strong alors qu'il a été victime d'un piège de l'immonde égérie nazie Ingrid Weiss. Mêlant aventure, fantastique et humour, *Tom Strong* renoue avec la littérature populaire d'avant et d'après guerre. Un héros au cœur pur combattant sans relâche le Mal où qu'il se cache. Enfin pour finir, le deuxième tome de **Promethea** (55 F) nous permet de découvrir que les mythes peuvent avoir une réelle existence. Sophie Bangs en a fait l'amère découverte. Devenue la nouvelle Promethea, elle va devoir affronter de nombreux ennemis issus de dimensions que les humains ignorent… peut-être pour leur plus grand bonheur. La plus surprenante des trois séries.

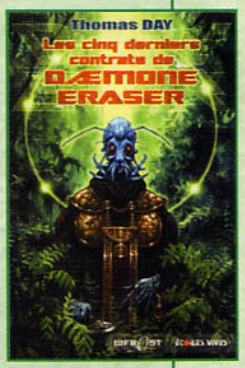
Olivier Collin (hardchem@hotmail.com),
Pierre-Alexandre Vigor (pavigor@club-internet.fr)
avec la collaboration de
Johan Scipion (jscipion@free.fr)
et Cyril Pasteau.

Les cinq derniers contrats de Daemone Eraser

Thomas Day
Bifrost/Étoiles vives, 113 pages

Dispo -60F

Daemone Eraser fut David Rosenberg. Avant. Avant que Susan, la femme qu'il aime plus que tout, ne sombre dans un coma dont elle ne peut pas revenir. Daemone Eraser est un guerrier qui combat dans l'Arène, un tueur sur commande, dans un jeu où la violence est l'étalon de la réussite. Mais Daemone n'est plus David, il est mort dans l'Arène une première fois (sa mémoire sauvegardée fut réintroduite dans un nouveau corps) et une seconde fois devant le corps inerte de sa femme. Quand un étrange personnage qui se veut guerrier du temps vous propose un marché pour faire revenir votre aimée, vous acceptez, n'est-ce pas ? Même si le prix à payer est l'assassinat de cinq personnes ? Ce livre est un - court - récit de SF violent, réaliste, parfois à grand spectacle et toujours humain. Thomas Day assume ses influences, les digère : son histoire est originale en ce sens. Deux petits regrets : 1/ le prix est un peu élevé vu le nombre de pages, 2/ le nombre de pages justement, on aurait tant apprécié qu'il y en ait plus.



Abonnez-vous à BACKSTAB et recevez un cadeau !

Recevez chez vous les 11 prochains numéros de **BACKSTAB** au prix de 50 € (soit 327,95 F) + un cadeau au choix

France et DOM TOM uniquement

ABONNEMENT ÉTRANGER / FOREIGN SUBSCRIPTION :

One year subscription $60 US or 60 €

11 numéros de Backstab = 10,5 € d'économie + 1 cadeau

Cadeau d'abonnement exceptionnel ce mois-ci, offert par

MASTER Casus

ÆDEN

Découvrez cette toute nouvelle gamme D20 !

Offre valable uniquement ce mois-ci !

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 15 déembre 2001 à :

Backstab, Abonnement
39A rue de La Grange aux Belles
75010 PARIS FRANCE

☐ **OUI, je m'abonne 50 €** (ou 60 € pour l'étranger)
☐ **OUI, je m'abonne 327,95 F**

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____ **Ville :** _____

Pays : _____

Âge : _____

Tél. : _____

Email : _____

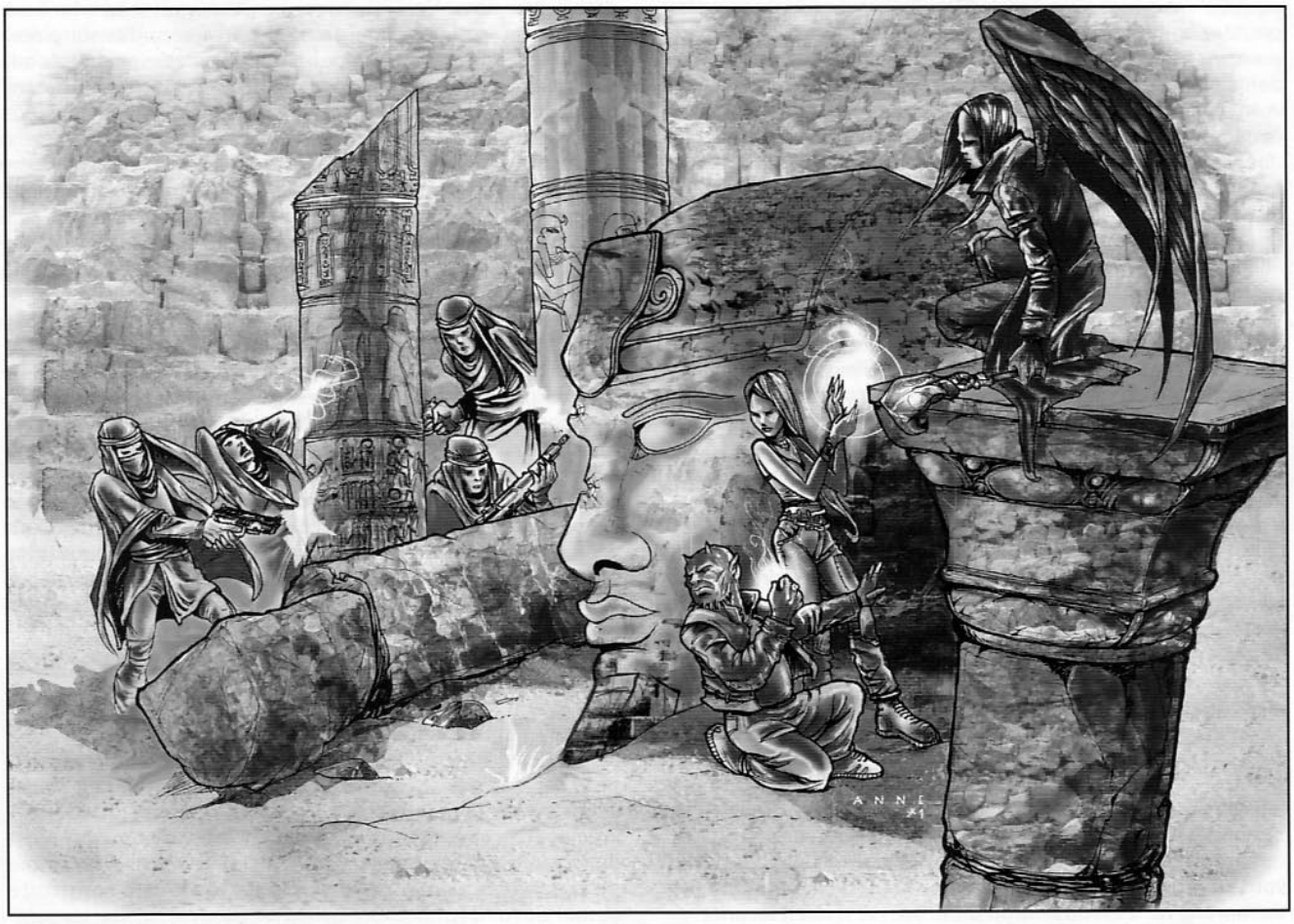
Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

BS36

Campagne Nephilim (2/2)

Cadavre exquis

Faute de suite (merci bien au concerné), je reprends la campagne Nephilim publiée dans le numéro précédent. Dans le contexte politiquement instable de l'Égypte moderne, les nouveau-nés vont devoir tirer leur épingle du jeu dans le combat sanglant opposant plusieurs de leurs frères. La fin de ce scénario ouvre vers d'autres perspectives que vous aurez plaisir à développer. Le Guide du Caire pour l'Appel de Cthulhu vous sera d'une aide précieuse pour donner vie à votre Égypte occulte.



Synopsis

Les Nephilim vont enquêter sous le soleil égyptien pour remonter le fil du temps et aider à la conclusion d'événements qui se sont déroulés sous le règne pour le moins étrange d'Oumathotep. Des Templiers vont s'y opposer et faire, sans le savoir, le jeu des adversaires des personnages.

Le retour de la momie

Nos personnages sont donc dans un avion pour le Caire avec un Damien en transe qui vient (en même temps que l'Alpha) de revivre une scène du passé. Si on laisse une hôtesse s'inquiéter de son état, il devient rapidement agressif et doit être calmé par la parole sinon par la menace. Puis, d'un coup, il redevient très froid, distant et nie avoir eu un comportement étrange. À partir de ce moment, il profitera du moindre moment d'inattention pour prendre la tangente et poser un maximum de problèmes aux Nephilim. Sa transe l'a convaincu que lui seul (et personne d'autre) doit retrouver Kalandra. Il la considère comme la responsable de maux vécus dans une autre vie et pense que les personnages, Adrien ou même Gendaël sont ses alliés. Il interviendra par la suite dans le domaine des Huxley.

Le reste du voyage se déroule dans le plus grand malaise. L'arrivée et le passage de la douane sont assez difficiles (le 11 septembre n'a pas encore eu lieu, mais les autorités cairotes ont tendance à se méfier de tout ce qui ne ressemble pas à un touriste de base). Si les personnages ont eu l'imprudence de prendre des armes avec eux, le Moukhabarat el-Amman va les prendre en filature croyant avoir affaire à des espions ou des assassins du Mossad. Deux agents les suivront partout se fondant dans la foule et utilisant surtout des petits indics qui les suivront toujours à la trace. Tout comme les Enfants de Tubalcaan, ces agents peuvent intervenir à tout moment pour retourner une situation à l'avantage ou au désavantage des joueurs.

Gendaël n'est pas présent à l'Alamza Airport comme il avait été convenu. Il n'y a ni message, ni indication d'un lieu de rendez-vous. En fait, il est présent, mais observe les nouveaux venus pour étudier leur comportement. S'il est satisfaisant, il intervient et prend contact. Si les Nephilim paraissent étranges (pour un Nephilim, cela va de soi), il les laissera mariner un peu plus de temps avant de se montrer. Les personnages peuvent louer des voitures à l'aéroport (des 4x4 pour touristes, des grosses voitures allemandes, mais rarement des pots de yaourt. Tous ces véhicules sont puissants et tout confort tout en restant abordables au niveau du prix) et se diriger vers le centre ville. Le centre ville est saturé du début à la fin de la journée, mais trouver un hôtel est très simple. Sauf dans les banlieues pauvres cairotes (qui ressemblent à nos banlieues), toute l'activité est tournée vers le tourisme et les affaires. Ce début 2001 est plutôt clément au niveau du temps et les personnages ne devraient pas trop avoir à en souffrir. Une fois à leur hôtel, c'est Adrien qui va les contacter par téléphone. Il est déjà au Caire, lui aussi mais va le cacher le plus longtemps possible. Si Damien a déjà mis les bouts, il ne cachera pas sa contrariété. De même si Gendaël n'a pas donné signe de vie, Adrien signifiera aux personnages qu'ils doivent être un peu plus efficaces car le temps presse pour eux !

Ma cabane au Canada...

Il n'est pas impossible que les Nephilim prennent un peu le temps de visiter le Caire en attendant d'être contactés. C'est justement dans la rue que se montrera Gendaël. Il donne rendez-vous au groupe au musée d'art islamique (l'un des plus grands du monde) car c'est un endroit dit-il, où il se sent en sécurité.

Sur place, il fait un bref topo. Depuis son arrivée au Caire, il a pris contact avec un Nephilim de la Terre du nom de Jamaël, rat de bibliothèque et érudit en ce qui concerne l'histoire occulte égyptienne. Le résultat a été assez mitigé. Pour l'historien, il est évident qu'il y a moyen de retrouver la trace de la fameuse Selenim. Malheureusement, pour en savoir plus, il faudrait se rendre dans la banlieue sud d'une petite ville du nom d'Abu an-numrus, là où sa piste s'arrête, dans le lieu-dit du domaine des Huxley, une ancienne propriété datant de l'empire britannique. L'emplacement géographique correspond au dernier endroit où Kalandra a été vue. Or cette demeure est privée, voire très protégée (à la fois contre les touristes car les fameuses pyramides ne sont qu'à une quinzaine de kilomètres au nord-ouest, mais aussi contre les pilleurs car le manoir est une merveille du style impérial). Jamaël s'est renseigné et a appris que la propriété appartenait à une famille britannique proche du pouvoir en place, les Woodmark. Ces derniers ont la réputation de traiter assez vigoureusement les malheureux qui approcheraient trop de leur domaine. D'autre part, ils semblent être sur place depuis plusieurs générations, voire plusieurs siècles. Woodmark fut l'un des opposants à Napoléon lors de sa campagne d'Égypte et ses hommes chassèrent les Français peu de temps après. Bref, des gens influents, discrets et qui n'aiment pas les curieux. Ça ne vous dit rien ?

Pour le moment, l'Ange n'a pas réussi à prendre contact avec les Woodmark. Ils gèrent leurs affaires par le biais de sociétés financières un peu partout dans le monde et apparaissent rarement dans le grand monde. Téléphoner sur place, c'est se heurter à un majordome "*so british*" qui raccroche aussi sec. Aller sur place, c'est longer une grande avenue bordée de grandes propriétés qui n'ont rien à envier à Hollywood. En arrivant du côté d'Abu an-numrus, elles sont de plus en plus espacées et la rocaille remplace peu à peu les paysages encore verdoyants en cette saison. Dans la petite ville, la police locale est assez coulante si on se comporte en bon touriste. Sinon, les fonctionnaires ne s'embarrasseront pas pour arrêter les Nephilim au moindre faux pas. Sur place, il est évident qu'on n'aime pas parler des Woodmark à des étrangers. Non que la population craigne des représailles, mais tout le monde sait que ces Britanniques n'aiment pas être dérangés. À noter que pour les autochtones, il n'y a rien de particulier à dire à propos de cette famille qui subventionne l'école locale, qui organise une fête dans le domaine deux fois par an et qui n'est soupçonnée d'aucune collusion avec le pouvoir même si elle en est proche.

La propriété borde la route qui plonge dans le véritable désert au sud-ouest. Un mur longe cette route, mais s'arrête aussitôt, ne laissant place pour protéger le reste du domaine qu'à un grillage en partie défoncé et parfois même ouvert sur plusieurs dizaines de mètres. Bien entendu, ce n'est qu'un leurre. Tout le domaine est surveillé par un ensemble de caméras très perfectionné dont une partie (les caméras les plus importantes) fonctionne aussi à l'infrarouge. Sitôt l'alerte donnée, des chiens sont lâchés sur les intrus avec la mission de les empêcher de fuir. Les molosses n'attaquent que si on les menace ou on les attaque. Ils ne sortent jamais des limites du domaine. Quelques minutes plus tard, un majordome armé est censé arriver. Or, dans le cas présent, personne ne vient et personne ne répond au portail. Les chiens attendent sagement qu'on vienne récupérer leurs prisonniers mais rien ne se passe. Nos héros vont devoir trouver un moyen de bloquer les quadrupèdes pour explorer plus avant la propriété.

Première constatation, la cage des chiens était ouverte. C'est donc par eux-mêmes qu'ils sont sortis. Si on appelle, personne ne répond. La demeure est immense, en partie construite autour de ruines antiques. Au loin, on peut même voir les pyramides (illuminées de mille feux si c'est la nuit). En s'approchant, il est possible de remarquer que toute la bâtisse (une sorte de collège anglais au milieu d'une oasis) est vraiment construite pour englober les ruines. Ainsi, un pan de mur englobe l'arrière d'un sphinx, fusionnant presque avec l'effigie.

Les portes sont grandes ouvertes et une flaque de sang frais macule le perron. Il n'y a pas de cadavre. À l'intérieur, des hommes armés attendent en embuscade dans l'entrée et à l'arrière de la demeure.

Reprenez les caractéristiques classiques des Manteaux Noirs dans *Le Livre du Meneur de Jeu* page 269 (tout comme celles des chiens). Ils sont cinq en tout, à répartir à votre guise et sont armés de fusils à pompe. Le combat n'est pas bien dangereux car les Enfants de Tubalcaan ont déjà essuyé une première rouste (quatre cadavres cachés dans un coin en témoignent) et ils sont rapidement à court de munitions. Après avoir arrosé pour la forme, ils prennent la fuite sans demander leur reste. En capturer un ne sert à rien puisqu'ils sont totalement fanatisés, et que le prisonnier préférera se briser lui-même la nuque plutôt que de parler.

Dans le domaine, il y a une dizaine de cadavres, dont certains sont armés. Tous sont des gens de la maison (des serviteurs) mais l'un d'entre eux semble être celui de la maîtresse de maison (tuée à son bureau alors qu'elle travaillait). Si Damien est présent, il s'effondre à la vue du corps. L'Alpha qui a fait le rêve dans l'avion reconnaît le visage : c'est la femme onirique. C'est à ce moment que des hommes (à sa solde) débarquent à leur tour. Les Nephilim risquent de se méprendre sur son effondrement (qui est de joie). Gendaël aussi est effondré. Il explique que cette femme est Kalandra. En fait, il se trompe lourdement, car ce n'est pas le Selenim mais sa descendante directe (plusieurs dizaines de générations et pourtant une ressemblance troublante).

En revanche, si Damien n'était pas resté avec les personnages, il arrive avec une petite dizaine d'hommes lourdement armés et cherche à faire le plus de dommages possible. Contrairement aux Enfants de Tubalcaan, ses hommes de main (subjugués) sont très motivés et en pleine forme. Là, le combat va être d'un coup beaucoup plus inégal. Les Nephilim vont devoir comprendre qu'il faut trouver un moyen de fuir au plus vite.

Dead again

Mettez la pression sur vos joueurs pour qu'ils comprennent que s'ils tombent, c'est un peu plus qu'une incarnation (pour les Nephilim) qu'ils vont perdre. Les hommes de Damien sont prêts à tout pour les éradiquer complètement. L'arrivée d'un nouveau protagoniste va changer le cours de cette histoire. En effet, comme sortie de nulle part, Kalandra va faire son apparition et indiquer d'un doigt fin le meilleur moyen de s'échapper de ce piège. La femme semble plus jeune que celle trouvée dans le bureau mais la ressemblance est frappante. Un Nephilim usant de la Vision-Ka verra qu'il ne s'agit pas d'un Selenim mais bien d'un humain. Elle montre un passage dérobé dans le mur donnant sur des escaliers qui s'enfoncent sous terre. Les personnages devront slalomer entre les balles pour la rejoindre. Ils peuvent aussi tenter de fuir par le jardin, se cachant derrière les rochers ou les statues. S'ils y arrivent, ils pourront reprendre la fouille des lieux plus tard, lorsque tout le monde sera de nouveau parti.

S'ils choisissent l'option de suivre le sosie de Kalandra, une course-poursuite s'engage alors dans un dédale sous le domaine. C'est un complexe aménagé pour être habitable (meubles, lourdes tentures aux murs, sanitaires), mais rempli d'effigies égyptiennes géantes parfaitement conservées (c'est-à-dire avec la peinture pour certaines). Les poursuivants, peu au fait de la valeur de ces reliques vont tirer dans le tas sans aucun remords. Le tout est éclairé au néon et de nombreuses salles peuvent rendre la traque intéressante (surtout si les Nephilim se séparent). Parmi les pièces que peuvent découvrir les joueurs, celle des portraits devrait leur donner une petite explication sur la multitude de Kalandra. En effet, c'est une grande salle dont les murs sont couverts de gravures, dessins, peintures et photos de la même personne à différentes époques : les descendantes de la Selenim (les Selenim peuvent se reproduire à des dates fixes dictées par l'éphéméride de la Lune Noire). Est-ce dû à la nature particulière de leur ancêtre, mais toutes ces femmes se ressemblent.

Autre pièce particulière, celle d'une arche donnant sur une paroi naturelle (il n'y a donc pas de passage secret de l'autre côté). En son sommet doit être fixé (dans une alcôve ayant la même forme) le sceptre récupéré au Louvre. Il faut récupérer une échelle ou utiliser un meuble pour le fixer.

Si la nouvelle Kalandra est présente (vous pouvez tout à fait la tuer pour montrer aux joueurs la motivation de Damien et de ses hommes), elle explique que depuis que le sceptre est parti pour la France, le "passage" n'a plus été ouvert. Seul un homme puissant peut l'ouvrir à nouveau (elle fait référence à l'Alpha même si elle en ignore la présence. En revanche, l'Ange lui, sait que l'Alpha est la bonne personne). Elle dit aussi que son nom est effectivement Kalandra tout comme celui de sa mère et de sa fille et qu'elles ont toute vocation à garder le passage (même fermé).

Deux possibilités alors, soit les personnages ont le sceptre avec eux et ils peuvent le placer eux-mêmes et Adrien fera son apparition peu de temps après. Soit le sceptre est aux mains d'Adrien et là il arrivera comme une fleur, ordonnant à l'Alpha de faire son office et félicitant les autres personnages pour avoir "nettoyé" les lieux (il cache son agacement quant au comportement de son protégé et se vexera si on lui fait la remarque. Il prend ce dérapage pour un échec personnel). Gendaël, lui, est obnubilé par l'idée de retrouver la Selenim après tout ce temps. Dès que le passage sera ouvert, méfiant, il va menacer les gens présents de son arme en les accusant de servir ce traître de Janus. À ce moment de l'histoire, les joueurs devraient être un peu perdus. En effet, ils ne détiennent pas toutes les clefs de l'histoire (la vision menaçante de l'Ange, les manipulations annexes d'Adrien, les crises de folie de Damien et la furieuse envie de retrouver le sceptre de Janus). Et surtout, c'est à ce moment, qu'ils vont comprendre que tout le monde a commis une sorte de monumentale bourde en ouvrant le passage.

Mais que se passe-t-il ici ?

Les recherches de l'Ange autour du domaine des Huxley avaient attiré l'attention des Templiers locaux. Un petit coup de téléphone anonyme (Adrien) a achevé de les convaincre qu'il fallait agir. Quelle ne fut pas leur surprise en devinant à juste titre que ces murs cachaient un monstre d'un autre temps !
Ils attaquèrent donc peu avant l'arrivée des personnages, assassinant des innocents. Les personnages arrivent juste après le massacre mais juste avant le piège tendu par Damien.

Croiser les effluves, c'est mal

L'ocre de la roche semble s'effriter, remplacé par une ombre donnant sur une pièce plongée dans l'obscurité (évitez absolument la comparaison avec *Stargate*, sinon vous allez mettre en péril l'ambiance de cette scène). Une odeur de poussière, de renfermé, mais aussi d'encens arrive jusqu'aux futurs explorateurs de ce petit royaume secret. Gendaël va y entrer en premier et disparaître dans

Qui fait quoi ?

Voici ce qui motive les PNJ de cette histoire pour le moins complexe.

Damien : manipulé par Adrien, il saute les élastiques et cherche à nuire à tous ceux qu'il pense être des connaissances possibles de celle qui fut peut-être sa maîtresse dans une autre vie : Kalandra. Il va engager des mercenaires pour éliminer les personnages (et faire passer ça pour un crime de fanatique) puis, voyant qu'il a échoué, il prendra la fuite pour revenir se venger à la première occasion. Ses hommes de main sont asservis à sa volonté. Un futur adversaire.

Adrien Huchenault : de la Maison du Verseau, il cherche à créer un nouveau messie occulte en la personne de Damien. Les révélations de Gendaël sont pour lui une manne (il a assez conspiré pour ça). Malheureusement Damien est un psychopathe mystique et il va en perdre le contrôle à peine arrivé en Égypte. Il cherchera à le faire capturer et surtout à éviter que les personnages ne s'intéressent trop à lui. À terme, il veut trouver d'autres objets comme le sceptre et exploiter les expériences de Gendaël pour les appliquer à Damien. Il compte manipuler les personnages jusqu'à leur mort.

Gendaël : plus paranoïaque que tous les autres, l'Ange est convaincu qu'on lui en veut personnellement et que les personnages eux-mêmes peuvent avoir été retournés par Janus pendant leur brève période en France. Il les fera suivre et éliminer au premier faux pas.

Janus : il est furieux mais moins vindicatif que les autres protagonistes. Il veut le sceptre et parler à Gendaël. Même s'il risque d'être un peu fâché au début, il est l'un des rares à pouvoir aider les personnages à la conclusion de cette histoire.

Les Enfants de Tubalcaan : ils n'aiment pas qu'on vienne régler des comptes sous leur nez. Ils vont chasser tout ce petit monde à vue, intervenant parfois sans le vouloir au bon moment. Après la débâcle du domaine des Huxley, ils reviennent en force. Ils sentent qu'il y a une catastrophe qui s'y prépare.

Kalandra : c'est une victime aussi puisque pendant son isolement un changement s'est opéré en elle au point qu'elle s'est transformée en vortex ! Il se pourrait qu'une quête ultérieure des Nephilim consiste à l'aider à retrouver une stabilité.

le noir. Il est impossible de voir ce qui se passe de l'autre côté car le voile d'ombre dissimule tout. En Vision-Ka, il est juste possible de repérer une sorte de mouvement aspirant qui se concentre en vortex sur l'arche (en fait, le royaume de Kalandra pompe toutes les énergies possibles pour reprendre consistance). Si les personnages n'entrent pas de suite, le corps sans vie de Gendaël est "recraché" de l'arche, brisé comme un jouet et vidé de toute substance. Son visage émacié est figé en un masque de pure terreur. Si les Nephilim au contraire le suivent, ils peuvent découvrir la terrible vérité.
Loin de toutes les ambitions de chacun (faire un messie, fusionner avec un nouveau Ka, etc.) personne n'a pensé que l'entreprise pourrait être périlleuse, surtout pas l'Ange. Nul ne sait pourquoi, l'isolement de Kalandra dans sa cachette l'a transformée en une sorte de créature assoiffée d'énergies de toutes sortes (tous les Ka, l'Orichalque, la vie, le sang, l'électricité, etc.) Elle est le centre du vortex évoqué plus haut. Oubliés les rêves de secrets révélés, les Nephilim vont devoir trouver le moyen de survivre à cette aberration. Physiquement, elle est la même, si ce n'est qu'une multitude de pseudopodes de Ka-éléments négatifs cherche les précieuses énergies à pomper. On ne peut les voir qu'en Vision-Ka. La solution est de retirer le sceptre et refermer le passage à jamais en le brisant. Le problème c'est que sitôt l'Ange vidé, elle va s'en prendre à quelqu'un d'autre. Pousser Adrien dans ses bras permet de gagner un peu de temps. Si personne n'est entré, c'est elle qui sort et là, c'est beaucoup plus grave car les personnages auront lâché une créature indicible dans la nature.
Elle n'est pas sensible aux armes car elle pompe l'énergie développée par l'envoi des projectiles. D'ailleurs, rapidement, le reste de la scène va se passer dans le noir puisque à grands coups d'éclairs, elle va dévorer l'électricité autour d'elle. Idem pour la magie, qu'elle aspire de façon impressionnante (au moment où la magie d'un sort se concentre, elle disparaît, renforçant Kalandra et affaiblissant le personnage !). Sa victime privilégiée sera l'Alpha (comme avait supposé Gendaël). Ce dernier devra choisir entre fuir et donc favoriser la sortie du monstre dans notre monde, soit retourner dans l'antre et donner la possibilité aux autres de fermer le passage mais en se sacrifiant.
On peut aussi chercher à la pousser en utilisant des armes sans énergie (faire tomber un meuble sur elle ou un rideau, etc.) Elle n'est pas beaucoup plus forte et n'utilise aucune magie. Elle est donc sensible aux attaques à l'arme blanche ou au corps à corps (ce qui est suicidaire car entrer en contact direct signifie perdre toute son énergie).

Conclusion

Il n'y a pas de bonne fin à ce scénario. L'Alpha peut se sacrifier, Kalandra peut partir à la conquête du monde (Damien tiendra les Nephilim pour responsables de sa libération), Adrien peut avoir obligé les personnages à rester dans le royaume de la Selenim pervertie, les condamnant ou bien Kalandra peut avoir été repoussée tout simplement dans sa cage pour un autre moment d'éternité (elle n'est pas forcément mauvaise, c'est son état qui la rend dangereuse).
Il n'y a plus rien à trouver ici et le poison utilisé par Adrien ne semble pas faire beaucoup d'effet pour le moment. Les personnages auront du temps pour trouver l'antidote. Beaucoup de questions restent en suspend. Pourquoi Kalandra est-elle devenue un vortex (au contact de son amant ?) ? Que cherchait réellement Adrien ? Comment va-t-il gérer le problème de Damien ? Janus a une part des réponses, mais acceptera-t-il d'aider les Nephilim ?

Note : un immense merci de l'auteur à Multisim pour nous avoir fourni des livrets de règles en urgence pour nous dépanner et pour la relecture.

La petite histoire de la petite histoire

Adrien Huchenault est à l'origine de tous les événements récents. C'est grâce à lui que Janus a retrouvé la stase de Gendaël. C'est lui qui est intervenu pour provoquer la vision de Janus poignardant l'Ange. C'est lui qui a manipulé Gendaël pour qu'il vole les stases et prenne la fuite en Égypte. Il compte encore manipuler son cobaye à ses fins, mais doit gérer les crises extatiques de Damien en même temps. Il a tout prévu sauf l'état de Kalandra et la folie de Damien. Bref, il est dépassé par les événements.

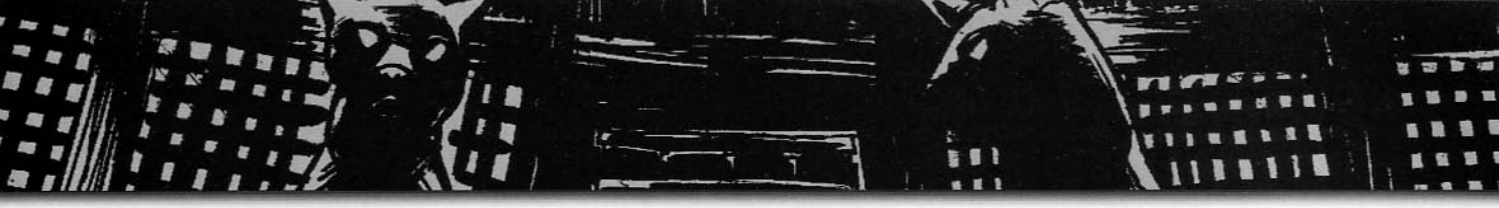
Auteur : Benoît Attinost
Relecture technique : Sébastien Célerin
Illustrations : Anne Rouvin

Le Chat du Shintao

Ce scénario très axé sur la maho est destiné à des personnages aguerris, qui savent se faire discrets à l'occasion, et qui sont attirés par l'aspect mystique de Rokugan. Il nécessite donc un groupe qui dispose de compétences d'enquête et de connaissances en matière de magie, voire de maho. Le niveau des personnages n'a guère d'importance, car c'est leur interprétation plus que leurs caractéristiques qui aura de l'impact sur les moments clefs du scénario.

Synopsis

Alertés par des meurtres au temple de Shinsei de Tekigawara, le seigneur des PJ les envoie y enquêter... Leur incursion va révéler l'existence d'une secte malfaisante.



"Qui protège le Tao ?
Qui pose les questions ?
Qui connaît les réponses ?
Qui dévore l'ignorant ?
Le Chat du Shintao"
- Comptine des novices de la province de Tekigawara

Introduction

Le bruit court que plusieurs meurtres d'origine inconnue se sont produits au temple de Tekigawara, un temple du Shintao très particulier. Il peut se trouver n'importe où dans la province où se trouvent les PJ, mais il est relativement isolé, ce qui permet de respecter les règles inhérentes aux scénarii "en huis clos". Par ailleurs, il serait plus logique qu'il soit proche des terres du Clan du Crabe.
L'abbé refuse toute intrusion dans les affaires du temple, mais l'atmosphère sinistre qui plane autour commence à inquiéter les paysans de la région. Le seigneur de cette province (il peut s'agir du daimyo des PJ) désire savoir le fin mot de l'histoire, mais il ne veut pas brusquer les choses. Il y a deux façons pour les PJ d'intervenir : en tant que représentants officiels du seigneur, ou de manière plus nuancée… Si vos PJ sont ronin, ils pourront se faire passer pour des moines. S'ils se refusent à ce stratagème, ils pourront jouer la suite d'un ise zumi en visite, si l'un d'entre eux fait partie de cet ordre réputé. Quoi qu'il en soit, la meilleure méthode pour résoudre les problèmes du temple est l'infiltration.

Enquête au temple

"Le dormeur que je veille,
C'est lui qui me protège
De moi-même"
- Koan des moines de Tekigawara

La première partie de ce scénario est consacrée à l'enquête concernant les meurtres. Il s'agit de poser l'atmosphère et de permettre aux joueurs de se mettre dans le bain, tout en leur donnant toutes les informations nécessaires pour apprendre le fin mot de l'histoire. Vous trouverez donc ici une description de l'ambiance, des personnages, et des événements qui accéléreront les choses. Pour le reste, il n'y a aucune chronologie précise : à vous d'introduire les PJ dans le cadre et de les laisser enquêter ici et là.
S'ils se font passer pour des moines en visite, les PJ seront accueillis avec bienveillance, mais un peu mis à l'écart, à moins qu'ils ne fassent preuve de prouesses physiques, que les veilleurs (c'est ainsi que se nomment les moines du temple) respectent par-dessus tout. Il ne s'agit pas forcément de prouesses guerrières, mais une démonstration de force vaudra tous les sauf-conduits…

Les veilleurs de Tekigawara

Le décor est le temple Tekigawara, aussi appelé le temple de la veille de Shinsei. La statue de Shinsei qui se trouve dans la grande salle du temple est en effet couchée, les yeux fermés. Son corbeau est perché au-dessus de lui, comme pour le veiller. Les moines de Tekigawara sont considérés comme une secte à part, en raison de leur philosophie particulière. Ils pensent en effet que Shinsei est endormi, et qu'ils veillent sur lui, sur son enseignement, sur son héritage. Lorsque Shinsei ouvrira les yeux, c'est-à-dire lorsqu'il reviendra à Rokugan, ils auront l'Illumination immédiate. Leur corps doit y être préparé, et leur esprit clair. Les moines sont donc avant tout des protecteurs, et leur doctrine s'est rapidement plus tournée vers les arts martiaux et l'entraînement physique que vers la méditation.

L'abbé est un ancien bushi du Clan du Crabe qui recherchait la sérénité. C'est un homme amer et inaccessible. Si les PJ veulent un entretien avec lui, il leur faudra montrer patte blanche, et il les soumettra probablement à une épreuve (probablement un affrontement contre l'un des moines. Considérez que les moines aguerris ont 3 dans tous les anneaux, 4 en Vide, et 4 en Jiujutsu, et comptez un rang de moins partout pour les moines ordinaires). Quoi qu'il en soit, il apparaît comme un homme assombri, bien loin de la sérénité à laquelle on pourrait s'attendre de la part d'un homme de son statut. Il sera assez brusque, et semblera perturbé par les événements récents.

Le moine et la sorcière

Il y a quatre siècles, Doji Ushiwara et Agasha Reiki s'aimaient. Mais leur amour fut trompé, déçu, bafoué. Reiki se réfugia dans les arts noirs de la maho. Ushiwara se fit moine. Longtemps, il chercha Reiki, la pourchassant sans relâche. Il finit par la retrouver et l'affronter. Il simula sa mort, et la ramena au temple… Un sanctuaire fut bâti en son honneur et il disparut de l'histoire officielle de Rokugan.
Au temple de Tekigawara, il soigna Reiki, la débarrassa de la Souillure, et la guérit. Elle serait guérie à jamais de la Souillure tant qu'elle resterait avec lui et dans le temple (ces deux conditions étant indispensables). Elle se fit passer pour un moine. Quand ils moururent, ils se transformèrent en protecteurs, deux chats de bronze, féroces comme des lions, à l'entrée du temple. Dès qu'ils sentaient à l'intérieur du temple des adeptes de la maho, ils reprenaient vie à la nuit tombée et les détruisaient sans pitié. Le reste de la journée, ils étaient figés, en méditation éternelle.
Cette histoire, peu de gens la connaissent. L'abbé est au courant, ainsi qu'un vieux moine du nom de Usuki, qui est proche de la mort. Tous les novices le connaissent, et il a raconté cette histoire à certains, en leur faisant promettre de ne pas en parler à des gens de l'extérieur : en effet, si le secret des chats du Shintao venait à être révélé, le temple perdrait ses protecteurs et serait détruit. Tout ce qui filtre de l'histoire est une comptine que chantonnent les plus jeunes novices.

Éléments d'enquête : les trois meurtres

Les victimes étaient trois novices, Jin, Mako et Tetsugiyu. Ils ont tous les trois participé à l'enlèvement du chat-Ushiwara (cf. encadré *Ce qui s'est vraiment passé*). Ils étaient accompagnés de Ken-O et de Tanaka, deux moines, qui seront les prochaines victimes. C'est Reiki qui les a tués, car elle a été le témoin muet de l'enlèvement de Ushiwara : en effet, les deux chats du Shintao ne prenaient vie que la nuit. Elle désire savoir où se trouve son aimé, mais malheureusement, n'a pu obtenir aucune information des novices, qui sont littéralement morts de peur. Cependant, dès qu'elle aura tué Tanaka, celui-ci lui révélera que Ushiwara a été emmené au Sanctuaire du Sacrifice. C'est l'étape cruciale du plan du Maître, qui désire que Reiki quitte le temple et ne soit plus protégée par son aura bénéfique. Ainsi il pourra l'amener à lui et la corrompre à nouveau. Il sacrifie donc Tanaka, qui mourra sous les griffes du chat pour donner cette information.
Seul le cadavre de Tetsugiyu n'a pas encore été incinéré. Si les PJ veulent l'examiner (et s'ils n'ont pas le dégoût pour les cadavres que partagent la plupart des samurai…), ils liront sur sa face une peur hideuse, qui lui crispe les traits. L'horreur est telle qu'un jet de Vide ND 15 est nécessaire, ou les PJ ne dormiront plus pendant trois nuits,

durant lesquelles ils ne récupéreront plus ni Vide, ni magie, ni santé. Un jet d'Intelligence + Chasse (ou une connaissance liée aux animaux) montre que Tetsugiyu a été victime d'une créature qui a joué avec lui, le projetant dans les airs, le mordant et le griffant… comme un gigantesque chat le ferait avec une souris. Bien que les effets personnels des trois novices (fort rares) aient disparu, un œil exercé pourra remarquer que Tetsugiyu tient encore un minuscule morceau de papier déchiré (un parchemin de sortilège maléfique) et qu'il a une blessure qu'il s'est lui-même infligée. En effet, c'est l'utilisation de maho dans le temple qui a réveillé Reiki.

Eléments d'enquête : lieux importants

Les statues

Le temple est entouré d'une enceinte fortifiée : l'idéal guerrier des moines les a amenés à concevoir le temple comme une forteresse contre le mal. Parallèlement, les dévotions de la communauté ont amené les kami du lieu à devenir très protecteurs : le temple est entouré d'une aura bénéfique. Quiconque entre dans le temple porteur de la Souillure ressent un étrange malaise : il lui faut alors faire un jet de Vide ND 30. Si le jet est manqué, des flammèches commencent à lécher la peau du personnage, occasionnant 1g1 de dégâts à chaque tour jusqu'à ce qu'elles soient éteintes. Le phénomène ne se produit que lorsqu'on passe les portes de l'enceinte extérieure (ce qui fait que certains membres malfaisants de la communauté, les disciples de Kuro-Sensei, refusent absolument de sortir du temple).
À l'intérieur, aux portes du temple lui-même, on trouve une statue de chat en bronze, à gauche de l'entrée. Elle regarde vers la droite, là où on pourrait s'attendre à trouver une autre statue. Si on interroge les moines, ils seront un peu réticents mais finiront par avouer que la statue de droite, qui était là depuis des temps immémoriaux, a disparu lors d'une grande cérémonie à laquelle tous les membres de la communauté assistaient. Tous ? Pas tout à fait. Il apparaît que les victimes des meurtres n'étaient pas présentes, mais il sera difficile de l'apprendre. En effet, lors de la cérémonie, tous les moines ont ressenti une grande torpeur, et leurs souvenirs sont flous.

La cellule interdite

L'ancienne cellule où vivaient Ushiwara et Reiki est désormais scellée. C'est une petite pièce isolée, aux murs en dur, dont la porte est fermée à clef. En passant devant, un odorat exercé y sentira une odeur d'encens qui prouve que quelqu'un y a toujours accès. La clef de la porte, ouvrant une serrure ouvragée aux marques étranges, est en possession de Tanaka (l'abbé la lui a confiée). Elle orne l'anneau de fer qui couronne son bâton. Un jet de Perception + Enquête ND 15 suffit à déterminer qu'il s'agit de la clef, en raison des motifs qui la décorent. Il faudra la dérober pour entrer sans effraction. Dans la cellule, on ne trouve rien. Cependant, les murs sont marqués d'étranges griffures, et d'empreintes de mains, très profondes. Si un PJ a un rang de Vide d'au moins 4, ou un rang de Shintao ou de Méditation de 5, il ressentira une curieuse fascination pour ces marques. En y posant la main, en suivant les marques du doigt, et en faisant un jet de Vide + Shintao ou Méditation ND 30, il pourra revivre des événements du passé, liés à Reiki et Ushiwara (cf. encadré). En particulier, il aura des visions de Ushiwara soignant Reiki. On ne peut avoir qu'une vision par jour, et celle-ci fait perdre une blessure, causant une affreuse migraine. Les visions seront de plus en plus détaillées, et vous permettront de guider les PJ s'ils s'égarent un peu.

Éléments d'enquête : PNJ

Ken-O

C'est l'idiot du temple, muet et complètement abruti. Il obéit cependant scrupuleusement aux ordres de Tanaka, dont il est le disciple. Difficile de tirer de lui quelque information que ce soit, mais il éprouve beaucoup d'animosité à l'égard de la statue de chat. Il vient régulièrement la regarder, avec une fascination et un mépris évidents. Il mourra quelque temps après l'arrivée des PJ, tué par Reiki, laquelle ne sera qu'une ombre insaisissable dans la nuit (profitez-en pour effrayer un peu les PJ).

Tanaka

Ce dernier moine est à la solde d'un individu qu'il appelle Kuro-Sensei, le Maître de la Voie Obscure. Visiblement, il a été visité en songe par ce maître, et lui est devenu entièrement dévoué. Il sait comment s'est passée la cérémonie. Dès que les PJ l'auront un peu cuisiné (il n'avouera pas tout), il tentera une fois seul d'invoquer un protecteur par la maho… Malheureusement pour lui, cela éveillera immédiatement l'attention de Reiki, qui se précipitera sur lui et le tuera, après lui avoir fait avouer la destination des voleurs de Ushiwara. À ce moment, plusieurs choses se passent : Tanaka, agonisant, peut parler aux PJ et leur avouer les derniers renseignements qu'il cachait. Le chat-Reiki s'élance au-dehors et sort de l'enceinte du temple. L'abbé jubile, car elle n'est plus sous la protection de l'aura du temple. En réalité, Kuro-Sensei n'est autre que l'abbé lui-même. Attention à ce PNJ, qui sera en réalité le grand méchant du reste de l'histoire : s'il vient à être découvert, il s'enfuit sans laisser de trace. Par ailleurs, deux individus arrivent au temple, Kuni Yoroiko et Isawa Shûken. Le chat disparaît dans la nuit, et Reiki reprend immédiatement forme humaine, pour la première fois depuis quatre siècles, dès les premières lueurs de l'aube. Elle se transformera en chat de bronze vivant à la nuit tombée.

Ce qui s'est vraiment passé

L'abbé du temple est en réalité un puissant maho-tsukai. Sous le nom de Kuro-Sensei, il a rassemblé des adeptes de sa Voie par l'intermédiaire des songes. Il possède en effet le pouvoir d'envoyer des rêves aux individus faibles (il fait un jet d'opposition de 6g3 contre le Vide + Méditation de sa victime), pour les séduire et les attirer à lui. Il a pénétré dans la cellule de Ushiwara, et appris son histoire. Mais il a aussi compris que Reiki possédait des pouvoirs incroyables, au-delà de la maho traditionnelle (nous laisserons cet aspect de côté dans ce scénario, mais sachez d'ores et déjà que la magie de Reiki est plus puissante que la maho). Son désir est donc d'attirer Reiki au-dehors, là ou l'influence purificatrice du temple ne pourra plus la protéger, et de l'amener à rejoindre sa cause. Pour cela, il a corrompu certains moines, et a appelé l'un de ses disciples de l'extérieur, un inquisiteur du Clan du Phénix. À l'occasion d'une grandiose cérémonie en l'honneur de Shinsei, il a rassemblé tous les moines dans le temple, à l'exception de ses sbires. Ceux-ci ont pu, de jour, enlever la statue du chat. Ils l'ont confiée à des disciples de l'extérieur qui l'ont emmenée à l'endroit où Ushiwara vainquit Reiki, et ils l'attendent pour la faire tomber dans un piège. Ils seront très patients, car le jeu en vaut la chandelle. Lors de la cérémonie, l'abbé utilisa les arts noirs pour endormir tous les moines et brouiller leurs esprits. La disparition du chat ne fut donc découverte que bien plus tard. Comme beaucoup de superstitions sont attachées aux deux chats, on croit que le chat disparu reviendra de lui-même, qu'il a été volé par un oni, ou qu'il s'agit d'une malédiction. En règle générale, les moines évitent le sujet.

Le chat qui s'en va tout seul

Kuni Yoroiko et Isawa Shûken arrivent au temple, ayant eu vent d'accusations de maho. La scène peut être très intense à jouer, entre les moines bouleversés par le meurtre de Tanaka, la disparition du deuxième chat, l'irruption de deux étrangers et la disparition de l'abbé, qui refuse toute entrevue pour l'instant, mais recevra néanmoins Shûken. Pendant ce temps, Yoroiko mène une brève enquête et détermine que de la maho a été utilisée ici. Lorsque Shûken revient, il annonce à tous que l'abbé lui a avoué que les moines qui ont été assassinés avaient réveillé les monstres que contenaient les deux statues. Selon l'abbé, ces statues emprisonnaient en réalité deux puissants maho-tsukai, et leur surveillance était le secret de tous les abbés de ce temple. Désormais, les créatures sont à nouveau en liberté, et il appartient à Shûken de les retrouver.

Les chasseurs de sorciers

Kuni Yoroiko est un individu grossier, sale et fruste, mais extrêmement loyal. Il croit au mal, mais il croit surtout au bien : c'est pourquoi il a une confiance absolue envers Shûken. Si les PJ apprennent à le connaître, ils découvriront une âme solitaire, un être blessé qui, bien qu'ayant perdu tout espoir de bonheur pour lui-même, protège farouchement celui des autres, quitte à apparaître brusque et rude. Il éprouve une admiration sans borne pour Shûken, qui est noble, séduisant et plein de bonnes manières, et dont il ignore le sombre secret.
Isawa Shûken est souillé. Ses recherches sur la maho ont eu raison de lui, et il a contracté la Souillure. Peu après, il a été contacté en rêve par Kuro-Sensei, qui lui a promis monts et merveilles en échange de son allégeance. Le Maître a expliqué au shugenja qu'il avait mis au point un plan permettant de faire renaître une des plus grandes maho-tsukai de Rokugan, Reiki. Il appartient à Shûken de la poursuivre, de la protéger, et éventuellement de la guider là où le Maître veut la recevoir. Shûken est atteint par la Souillure, qui se manifeste de la plus étrange des manières : le shugenja devient de plus en plus androgyne, et il arrive que son visage prenne des traits entièrement féminins à la lumière de la lune... Le plus étrange, c'est que cette deuxième personnalité féminine commence à manifester une volonté qui lui est propre...

Sur ces entrefaites, le chasseur de sorciers et l'inquisiteur se lanceront tous les deux à la poursuite du chat. Cette poursuite devrait leur prendre quelques jours et quelques nuits. Les PJ les accompagneront sans nul doute. Durant tout le voyage, Shûken sera des plus serviables, mais tentera néanmoins de les mettre en mauvaise posture. Il doit retrouver seul Reiki, et la soumettre au pouvoir de son maître.
La traque peut être une bonne occasion de *roleplay*, si vous savez alterner les séquences d'action et les séquences de discussion. Voici quelques exemples de rencontres :

- Un groupe de bakemono s'en prend à la troupe. Ils sont deux ou trois par PJ, et ne représentent pas une réelle menace. Cependant, Shûken déchaîne contre eux tous ses pouvoirs. En effet, le chef du groupe, un magicien, l'appelle "mon frère" et fait des allusions à sa Souillure.
- Un groupe de paysans fait appel à Kuni Yoroiko pour déterminer si l'un d'entre eux est un maho-tsukai. Ils l'accusent d'avoir jeté des sorts sur les récoltes. Le pauvre est un simple d'esprit, qui, battu et torturé, avoue tout ce qu'on voudra lui faire dire. Comment les PJ réagiront-ils ?
- Un tigre qui a croisé le chemin de Reiki a fait les frais de sa fureur. Sa femelle, protégeant deux petits, est littéralement enragée. Cette scène est hautement symbolique. À Rokugan, le tigre est symbole de honte et de déshonneur... La femelle tigre

démontrant des vertus extraordinaires devrait montrer aux PJ qu'il ne faut pas juger sur les premières impressions.

Finalement, au cours de leur périple, les PJ rencontreront une jeune femme qui dit être une musicienne voyageuse. Il s'agit de Reiki sous sa forme humaine, le jour. Shûken l'identifie immédiatement pour ce qu'elle est. Lorsque la jeune femme joue de la flûte, un jet de Perception + Musique (ou une compétence adéquate) permet de déterminer qu'elle joue une musique qui date de l'époque de Ushiwara et Reiki, et qui est complètement tombée en désuétude aujourd'hui.
À partir de cet instant, on ne trouve plus la piste de Reiki... du moins, personne ne semble la trouver, sauf Shûken (qui sait où elle doit se rendre) et Reiki elle-même, qui trouve des "indices" qui aident les PJ. Car si Shûken a découvert qui était la musicienne, Reiki sait également qui il est... Elle désire l'emmener jusqu'à l'endroit où elle sait qu'elle retrouvera la statue d'Ushiwara, afin d'apprendre qui l'a enlevé et pourquoi. Commence un jeu du chat et de la souris jusqu'au terme du voyage.

Les pierres qui mentent

"Souvenir corrompu
Mensonge des pierres
La vraie beauté est inconnue de tous"

Le groupe arrive au Sanctuaire du Sacrifice, un petit autel sanctifié à la mémoire de Ushiwara. Cette scène est déchirante pour Reiki. En

effet, on y a aussi érigé une statue de Ushiwara soumettant Reiki. Ushiwara, noble, compatissant, y est représenté pourfendant une femme d'une grande beauté, mais d'une cruauté exacerbée, qui lui plante un tanto dans le dos.
On y voit également la statue de chat volée au temple, entourée d'un cercle magique de maho (l'équivalent d'un "Glyphe de protection contre le mal", mais tourné contre les forces du bien : il faut pour le traverser faire un jet de Volonté ND 35, sinon il est impossible d'y entrer). Les disciples de la Voie Obscure l'attendent pour la soumettre à la volonté de leur maître.
C'est ici que se résout cette première partie de la campagne.
Shûken va tenter de soumettre Reiki à son pouvoir, en utilisant un sortilège particulier. Celle-ci va se défendre, et il faut espérer que les PJ auront alors compris de quel côté se ranger. Quoi qu'il en soit, des disciples de Kuro-Sensei (3 par PJ) ne tarderont pas à venir en aide à Shûken, qui n'hésitera pas à tuer Yoroiko et les PJ pour parvenir à ses fins. Il combattra jusqu'à la mort et ne se laissera pas prendre vivant, pas plus que les autres disciples de la Voie Obscure.
Reiki, elle, veut savoir qui veut tellement la retrouver. Elle a eu autrefois un maître qui savait pénétrer dans les songes, et se demande si toute cette histoire est issue de son influence néfaste. Elle essaiera de faire parler Shûken avant de s'en prendre à lui, mais ne se justifiera aucunement de ses actes. Cependant, elle répondra sincèrement à toute question.
En théorie, les PJ devraient se ranger aux côtés de Reiki, tout en la tenant sous surveillance. L'idéal est, bien sûr, qu'ils lui permettent d'échapper à Shûken, et qu'ils se posent la question suivante : pourquoi les disciples de la Voie Obscure ont-ils pris tant de risques, dévoilant leur existence, pour retrouver une ancienne maho-tsukai ? Ushiwara reprendra forme humaine dès que le glyphe maléfique aura cessé d'agir (au petit matin). Les PJ devraient être le témoin de retrouvailles poignantes, et dramatiques : maintenant que Reiki n'est plus dans le temple, l'influence de la Souillure peut la reprendre. Et il est évident que celui qui tire les ficelles essaiera de la faire venir à lui d'une autre manière...
Vous pouvez accorder trois points d'expérience à vos personnages, un de plus si Yoroiko est encore en vie, et un autre si Reiki n'a absolument pas été souillée par le sort de Shûken.

PNJ

ISAWA SHÛKEN
Terre 4
Eau 2
Feu 2
Agilité 3
Air 3
Vide 3
École/Rang : Isawa (shugenja) / 3
Compétences notables : Calligraphie 4, Connaissance : maho 4, Défense 2, Histoire 3, Kenjutsu 3, Méditation 4, Shintao 4. Par ailleurs, Shûken est un érudit : on peut considérer qu'il a 1 dans toutes les compétences liées au savoir.
Avantages : Bénédiction de Benten, Clairvoyant
Désavantage : Sombre secret
Souillure : 1.0
Spécial : Shûken n'a pas de sort de maho, mais peut alimenter sa magie par son sang. En s'infligeant 1g1 de blessures, il peut lancer un sort même s'il a déjà lancé tous ses sorts dans cet anneau.
Sorts notables :
- Terre : Paralysie de la Terre, Tremblement de terre
- Feu : Feu intérieur, Katana de feu
- Air : l'Art de la Tromperie, Écho messager, Percer l'esprit

Si vos PJ sont particulièrement forts, vous pouvez ajouter quelques autres sorts, ou de véritables sorts de maho à cette liste.
Shûken dispose également du sort de maho suivant :
Viens à moi
ND de base : 25
Temps d'incantation : 3 tours
Effet : ce sort ne peut être lancé que contre une créature qui a été frappée par la Souillure et s'en est guérie (entièrement ou partiellement). La victime doit faire un jet de Volonté contre un ND égal à 5 x la Volonté du maho-tsukai qui le lance (chaque augmentation augmente ce ND de 5). Si le jet est manqué, à chaque tour, la victime regagne un point de Souillure qu'elle avait perdu, et ce jusqu'à ce qu'elle réussisse le jet de Volonté, qui peut être tenté une nouvelle fois à chaque tour. Les effets de la Corruption permettent de faire rapidement basculer à nouveau dans le mal un personnage qu'on croyait guéri. Seul inconvénient, le parchemin du sortilège est immédiatement consumé par des flammes noires... Il ne peut donc servir qu'une fois.

REIKI
Terre 5
Eau 3
Force 5
Feu 4
Air 3
Réflexes 4
Vide 4
École/Rang : Agasha (shugenja) / 4
Compétences notables : Athlétisme 5, Chasse 5, Combat à mains nues 5 (sous sa forme de chat), Méditation 5, Musique 5, Shintao 5, Tanto 4
Avantage : Lien karmique (Ushiwara)
Désavantages : Amour sincère, Sombre secret (ancienne maho-tsukai)
Spécial : comme certaines créatures de l'Outremonde, Reiki n'est vulnérable qu'aux armes de jade, de cristal et à la magie. Ceci n'est valable que sous sa forme de chat de bronze, qu'elle ne peut prendre que la nuit.
Jet d'attaque : 5g4 (griffes, sous sa forme de chat)
Jet de dommages : 5g4 (griffes, sous sa forme de chat)
Sorts : Reiki possède tous les sorts de maho en Maîtrise innée. Cependant, elle n'utilise plus ses pouvoirs que dans des situations extrêmes. Dans ce scénario, elle n'en fera étalage que dans les toutes dernières secondes.

KUNI YOROIKO
Terre 3
Eau 3
Force 4
Feu 3
Air 3
Réflexes 4
Vide 2
École/Rang : Kuni (chasseur de sorciers) / 2
Compétences notables : Athlétisme 5, Chasse 3, Connaissance : Outremonde 3, Défense 3, Herboristerie 3, Tanto 3, Tetsubo 4
Avantage : Rétablissement rapide
Désavantages : Malchanceux (3 PP), Malédiction de Benten

DISCIPLES DE LA VOIE OBSCURE
Considérez que les disciples ont un rang 2 dans tous les anneaux, 2g2 en attaque et font 2g2 de dommages. Leur ND pour être touché est de 10.

Auteur : Sandy Julien
Illustrations : Benjamin Fracasso

Tolkien Père Noël, le mini JDR

Avant de créer la Terre du Milieu, Tolkien a inventé de nombreuses histoires bien moins connues que *Le Seigneur des Anneaux*. Des histoires pour ses enfants pour qui il créa un imaginaire féerique qui forma les racines du monde qui passionne tant de lecteurs. Il coucha certaines d'entre elles sur le papier, à commencer par *Bilbo le Hobbit* dans lequel on devine déjà la dimension et les mystères de la Terre du Milieu, même si Tolkien allait mettre encore vingt ans avant d'achever *Le Seigneur des Anneaux*. D'autres n'avaient rien à voir avec la Terre du Milieu, et si certaines ne sont que des contes sans suite ou peuvent nous sembler puériles, leur lecture nous fait découvrir de-ci de-là une idée reprise ensuite dans *Le Silmarillion* ou *Le Seigneur des Anneaux*.

Tolkien Père Noël

On pourra donc penser que si Tolkien n'avait pas inventé ces histoires, il n'aurait sans doute pas développé la mythologie de la Terre du Milieu, changeant ainsi la face du monde de l'imaginaire. Ces quelques ouvrages méritent donc que l'on s'y intéresse un peu, pour nous permettre de mieux connaître le cheminement de l'auteur mais aussi parce que replonger dans les rêves d'enfance ne fait pas de mal. Après tout, n'est-ce pas un peu pour ça que l'on fait du jeu de rôles ?

Parmi les nombreux écrits de Tolkien (dont vous pouvez trouver la liste chronologique à l'adresse suivante : 🌐 : www.forodrim.org/arda/tbchron.html) quelques histoires n'ont pas de lien avec la Terre du Milieu. On peut trouver en français *Feuille, de Niggle* ; *Le fermier Giles de Ham* ; *Smith de Grand Wootton* ; *Les Lettres du Père Noël* et *Roverandom*. À l'exception de *Smith, de Grand Wootton*, dans lequel Tolkien laisse transparaître le pressentiment d'une vie qui touche à sa fin et de son œuvre imaginaire impossible à achever, tous ont été écrits bien avant *Le Seigneur des Anneaux*, dès les années 20, comme *Roverandom*, histoire écrite pour consoler son fils qui avait perdu son jouet, le chien Rover. C'est peut-être la moins captivante, ce qui explique peut-être pourquoi il a fallu attendre la fin des années 90 pour qu'elle soit éditée.

Nous pouvons toutefois regretter que toutes les œuvres de Tolkien n'aient pas été traduites en français par une seule et même personne experte. On se demande toujours pourquoi Bilbo devient Bilbon dans la traduction du *Seigneur des Anneaux*, mais d'autres écarts bien plus importants dans d'autres ouvrages rendent parfois nécessaire le recours à la version anglaise pour mieux comprendre les rapports entre certains écrits... Mais on entre ici dans le domaine des spécialistes et ce n'est pas le but de cet article. Car toutes ces histoires, comme n'importe quel conte de fées, peuvent très bien servir d'inspiration à de petits scénarios. Alors, en bonus extra spécial pour Noël, Backstab vous offre en exclusivité la lettre du Père Noël 2001 à jouer en famille, ou entre joueurs pour une partie qui pourrait ressembler à un scénario *Toon*. Tolkien ne l'aurait peut-être pas vue ainsi, mais elle est pour petits et grands et, comme tout bon conte, elle porte un message et se prête à une morale et à une réflexion. Comptez trois à quatre heures pour la mener à son terme. Un petit système de jeu et des personnages tout prêts vous sont proposés pour l'organiser facilement. N'oubliez pas de présenter au préalable l'univers du Père Noël que les enfants connaissent grâce aux lettres qu'ils ont reçues les années précédentes et dont voici l'essentiel si vous ne pouvez trouver l'ouvrage.

Les *Lettres du Père Noël* de Tolkien ne sont pas un roman fleuve. Ne vous attendez pas à des journées de lecture, mais dans cet ouvrage se retrouvent certains classiques de l'imaginaire Tolkienien ainsi que des illustrations de la main de l'auteur qui allait jusqu'à dessiner les timbres sur les enveloppes. Il a le charme de nos souvenirs d'enfance, et l'on se dit que l'on aurait bien aimé avoir un papa comme M. Tolkien. Cela inspirera peut-être ceux d'entre vous qui ont ou auront des enfants.

Le monde du Père Noël de Tolkien est situé au pôle nord, où il vit toute l'année. Il a pour principal compagnon l'ours du pôle nord, qui l'aide mais qui est très maladroit et provoque des catastrophes. Ainsi, en 1925, il a fait tomber le pôle nord sur la maison du Père Noël qui a dû en reconstruire une autre un peu plus loin, sur une falaise dans laquelle il a creusé des pièces ou se trouvent les ateliers et les salles pour l'expédition des cadeaux. Le Père Noël a aussi un secrétaire, Elbereth, un elfe des neiges. Autour d'eux vivent des elfes des neiges, des hommes des neiges, et ils ont souvent la visite des neveux de l'ours du pôle nord et des gnomes rouges qui les ont souvent aidés contre les gobelins qui vivent sous le pôle nord.

Le système de jeu

Les scores vont de 1 à 10. Pour réussir une action, il faut que le total d'un jet de deux dés à six faces soit inférieur ou égal au score. Ajoutez un ou deux points au score si l'action est facile, enlevez-en un ou deux si l'action est difficile.

Combats :

Pour attaquer : Force ou Adresse selon l'arme utilisée
Pour esquiver : Adresse
Dégâts : 1d6 pour toutes les armes simples, 2d6 pour les armes puissantes (bazooka, explosifs, etc.)
Les gentils ne meurent pas, ils sont juste blessés pour une durée de 1d6 jours (2d6 jours en cas de blessure par des armes puissantes).

Les héros

Adeline, 8 ans

Force	3
Adresse	9
Scolarité	7
Perception	8
Look	6

Points de vie : 10

Adeline est une petite fille sage, qui essaye de faire plaisir à ses parents. Elle travaille plutôt bien à l'école mais elle n'est pas sportive. Elle est surtout très adroite de ses mains, elle sera sans aucun doute artiste quand elle sera grande.

Antoine, 11 ans

Force	9
Adresse	5
Scolarité	3
Perception	6
Look	7

Points de vie : 15

Antoine est un gars sportif, c'est lui le plus grand et le plus fort. Par conséquent, c'est souvent lui le chef. Il ne travaille pas beaucoup et a déjà redoublé, mais ce n'est pas important car pour s'imposer il vaut mieux être costaud et habillé à la mode, avec les grandes marques de sport. Il sera plus tard footballeur dans l'équipe de France.

Julien, 9 ans

Force	4
Adresse	7
Scolarité	9
Perception	6
Look	3

Points de vie : 10

Julien n'est pas très grand, il a de grosses lunettes et un appareil dentaire. En plus il n'est pas costaud, ce qui fait qu'il est souvent l'objet des moqueries des autres. En fait ce sont des jaloux car il est toujours premier de la classe. Il sait plein de choses et a souvent raison, enfin, quand on veut bien l'écouter. Plus tard, il sera un grand scientifique et il fera des tas d'inventions, par exemple pour aller dans l'espace.

Margot, 11 ans

Force	6
Adresse	6
Scolarité	4
Perception	7
Look	9

Points de vie : 12

Margot est une Lolita qui se préoccupe surtout de son image, car elle est très jolie. Elle fait un peu de sport pour avoir la pleine forme et elle lit *Jeune & Jolie* et *Biba* au lieu d'apprendre ses leçons, ce qui fait qu'elle a beaucoup de mauvaises notes. Elle est toujours habillée à la mode et vole les produits de beauté de sa maman. Plus tard, elle veut être top model et elle regrette d'être trop jeune car elle n'a pas pu participer au casting de *Pop Stars* et de *Star Academy*.

Pierre, 10 ans

Force	8
Adresse	4
Scolarité	6
Perception	9
Look	6

Points de vie : 14

Pierre est un garçon sensible, rêveur, étourdi et parfois gaffeur. Il s'intéresse à plein de choses et s'entend en général bien avec tout le monde. Il a beaucoup d'imagination et il aimerait voyager, et particulièrement rencontrer le Père Noël. Il ne sait pas encore ce qu'il voudrait faire plus tard, pourquoi pas réalisateur de cinéma, ou encore remplacer le Père Noël si celui-ci prend sa retraite.

Les PNJ

Le Père Fouettard

Force	9
Adresse	9
Scolarité	7
Perception	8
Look	3

Points de vie : 17

Dégâts : 1d6, sauf chasse neige 2d6

Gobelins moyens

Force	7
Adresse	7
Scolarité	3
Perception	6
Look	2

Points de vie : 11

Armes : épée courte, 1d6-1 dégâts

Enfants gobelins

Force	4
Adresse	5
Scolarité	2
Perception	6
Look	3

Points de vie : 6

Armes : jouets, 1 pt dégât

Gnomes moyens

Force	7
Adresse	7
Scolarité	5
Perception	7
Look	4

Points de vie : 14

Elfes moyens

Force	6
Adresse	8
Scolarité	6
Perception	7
Look	6

Points de vie : 12

Ours des cavernes

Force	10
Adresse	6
Scolarité	2
Perception	6
Look	3

Points de vie : 18

Ours polaire

Force	9
Adresse	3
Scolarité	4
Perception	5
Look	5

Points de vie : 16

Scénario

À la rescousse du Père Noël

Synopsis

Les enfants reçoivent une lettre du Père Noël qui leur demande de l'aide afin que les enfants du monde puissent recevoir leurs cadeaux à Noël. Les enfants vont devoir comprendre l'origine de la catastrophe qui vient de toucher la maison du Père Noël et trouver des solutions pour retrouver les cadeaux et les faire expédier, mais devront faire face à un cas de conscience.

Une visite inattendue

Noël approche et les enfants, qui sont tous frères, sœurs, cousins et cousines, viennent de se retrouver le 21 décembre pour les vacances de Noël. Celles-ci s'annoncent pour le mieux car la neige est exceptionnellement abondante et un tapis blanc recouvre les rues de la ville. La nuit est déjà tombée et les grandes personnes ne sont pas encore rentrées des courses. Alors qu'ils sont occupés à divers jeux, la sonnette retentit. Celui qui va ouvrir a la surprise de découvrir un petit personnage aux grandes oreilles habillé de vert : un elfe... Celui-ci entre poliment et tend une lettre que les enfants reconnaissent facilement car elle vient du pôle nord. Voici ce que les enfants vont lire :

Tolkien Père Noël

Mes chers enfants,

Ce sont des circonstances particulières qui m'amènent à vous écrire aujourd'hui. Je sais bien que certains vous disent que je n'existe pas, et d'ailleurs seuls Adeline et Pierre m'ont écrit cette année. Autrefois, vos parents ont été les enfants qui m'ont écrit les plus belles lettres et j'ai été heureux de recevoir de leurs nouvelles grâce à vous. C'est pourquoi je m'adresse à vous ce soir car des circonstances très graves pourraient empêcher tous les enfants d'avoir leurs jouets par Noël. Vous seuls pourrez peut-être trouver la solution car je suis moi-même dans l'incapacité d'agir. Mais je vous expliquerai tout cela de vive voix car par la première fois je vais inviter des enfants au pôle nord. Suivez donc sans attendre l'elfe qui vous a porté ce message, je compte sur vous.

Père Noël

L'elfe n'est pas très bavard mais les enfants devraient le suivre sans trop hésiter. Laissez-les emporter des affaires s'ils y pensent, il leur faut au moins un pull mais s'ils arrivent au pôle nord sans rien, des hommes des neiges leur donneront quelques vêtements.

Alors les enfants, on n'est pas sages ?

Les enfants suivent donc l'elfe dans les rues enneigées et silencieuses. Soudain apparaît un engin vrombissant et crachant une fumée noire : un chasse neige qui occupe toute la largeur de la rue, repoussant sur les trottoirs de gros paquets de neige noircie qui bloquent l'avancée du groupe. Que les enfants tentent de lui échapper ou non, l'engin s'arrête en arrivant à leur hauteur et un homme en bleu de travail en descend. Il a une barbe et de longs cheveux noirs surmontés d'un bonnet bleu, une grande bouche et de grandes dents ; les enfants pourront le reconnaître par le fouet qu'il tient en main : c'est le Père Fouettard ! Il vient pour les empêcher de s'en aller car ils sont partis sans l'autorisation de leurs parents et son rôle est de punir les enfants qui ne sont pas sages et obéissants. Il leur faudra donc trouver un moyen de neutraliser ou contourner le Père Fouettard pour poursuivre leur chemin. L'elfe n'est pas en mesure de les aider. Ils pourront, une fois débarrassés du Père Fouettard, reprendre leur route jusqu'à un cours d'eau ou une rivière, où derrière de hautes herbes se cache un splendide bateau blanc en forme de cygne. Peu après l'embarquement, un brouillard très doux se lève et les enfants se retrouvent perdus dans la brume, perdant toute notion du temps.

Le Père Noël dans le plâtre

Le brouillard se lève et découvre un ciel sombre, éclairé par la lune et les étoiles qui brillent bien plus intensément que dans nos contrées. Ils se trouvent sur un océan glacé et devant eux s'étend une vaste banquise à laquelle accoste le bateau. Les enfants sont alors accueillis par les hommes des neiges qui les conduisent en traîneau jusqu'au pôle nord. Ils ont alors une vision d'horreur : la falaise sur laquelle se trouve la maison du Père Noël est presque effondrée, la maison elle-même est partiellement ruinée. Ils découvrent aussi, comme sur le dessin du Père Noël, son ancienne maison abandonnée. On les conduit alors auprès du Père Noël, installé dans une chambre encore intacte du premier étage. Allongé dans un grand lit, il est évident qu'il est totalement immobilisé puisque ses bras et ses jambes sont dans le plâtre. Dans un lit voisin se trouve l'ours du pôle nord, dans le même état.

Après les avoir accueillis et remerciés, le Père Noël leur raconte les faits :

"Nous étions en avance cette année, les cadeaux étaient déjà tout prêts et empaquetés et nous étions en train de vérifier les listes de livraison avec l'ours du pôle nord et Elbereth quand soudain une grande explosion a retenti, et nous avons été emportés vers le bas tandis que les murs de la maison s'écroulaient. Nous nous sommes retrouvés dans un éboulement au milieu des roches et de la glace de la falaise. Les elfes nous ont immédiatement secourus car nous étions tous les trois dans l'incapacité de faire quoi que ce soit. Jamais depuis deux mille ans la situation n'a été aussi grave et je ne sais pas si une solution peut être trouvée pour que les cadeaux soient livrés le soir du 24 décembre. Aussi ai-je fait appel à vous car vous êtes notre seul espoir. Il faut trouver ce qui s'est passé - l'ours du pôle nord n'y est pour rien cette fois-ci puisqu'il était avec moi - et voir si certains cadeaux peuvent être récupérés, sinon en commander de nouveaux. Les elfes pourront refaire les paquets mais ne peuvent retrouver les cadeaux et ou s'occuper seuls des listes d'expédition. Je vous aiderai en fonction de mes possibilités mais je ne pourrai bouger avant le 24 décembre, aussi vous faudra-t-il faire tous les préparatifs des livraisons. Les rennes ont également été pris dans l'éboulement, il faudra aussi que vous alliez les voir…"

Une horrible conspiration

Les enfants vont donc pouvoir inspecter les environs de la maison du Père Noël et interroger les elfes qui vivent auprès de lui. Dans les amas de glace et de rochers éboulés, déjà recouverts d'une fine couche de neige, il est possible de découvrir (faites des jets de Perception pour voir ce que les enfants découvrent) :

- Il y a un gros cratère noirci sur le flanc gauche, à mi-hauteur de la falaise. Le Père Noël pourra alors indiquer aux enfants que c'est l'emplacement de ses réserves de feux d'artifice. Un jet de Perception difficile laissera toutefois penser qu'une explosion a eu lieu à l'extérieur car la colline est aussi couverte de traces de brûlé à l'extérieur.
- Les rennes ont été dégagés des débris par les elfes, mais ils sont en piteux état : ils ont les bois brisés, plusieurs pattes dans le plâtre et leur pelage montre aussi des traces de brûlures. Ils ne sont absolument pas en état de pouvoir tirer le traîneau du Père Noël pour distribuer les jouets.
- Deux cadavres de petits êtres noirâtres, en piteux état, gisent au milieu des décombres. Ce sont des gobelins.
- Il n'y a pas de traces du traîneau du Père Noël, mais un jet de Perception difficile pourra permettre de trouver des débris de bois provenant du traîneau parmi les décombres. Ils sont aussi un peu brûlés.
- Il n'y a aucun cadeau intact, il y a d'ailleurs très peu de cadeaux dans les décombres (Perception facile).
- Des traces recouvertes par la neige mènent vers l'ancienne maison du Père Noël, a l'abandon depuis des années.
- Enfin, toujours parmi les décombres, les enfants vont trouver un livre avec de curieux caractères et des dessins dans un style très primitif. On y voit notamment des animaux qui ressemblent à des rennes. En le montrant au Père Noël, celui-ci reconnaîtra l'écriture des gobelins, que l'ours du pôle nord a identifié le jour où il s'était perdu dans leurs cavernes. Il comprendra tout de suite quelle est la nature de ce livre : c'est un traité sur le dressage des rennes écrit en gobelin, et des pages cornées à la fin semblent correspondre au chapitre expliquant comment diriger les rennes volants du Père Noël…

Les enfants devraient alors être en mesure de comprendre ce qui vient de se produire : les gobelins se sont emparés du traîneau du Père Noël, ont chargé des explosifs et se sont envolés, précipitant les rennes dans une attaque suicide contre la falaise, à l'endroit le plus sensible. Le traîneau et ses occupants ont alors sauté avec toute la poudre, provoquant un effondrement généralisé. Les pièces sous la maison sont détruites, sauf celles qui étaient sous le niveau du sol mais elles ne sont accessibles que par des cavernes sous terre. Seule l'arrière de la maison tient encore debout.

Une troupe de gobelins qui se tenaient cachés dans l'ancienne maison du Père Noël a immédiatement surgi pour s'emparer des cadeaux encore en bon état, tandis que d'autres passaient par les cavernes pour dévaliser les pièces dorénavant inaccessibles depuis le haut, emportant encore plus de cadeaux que les autres.

Mais pourquoi ont-ils fait ça ? Car ils sont méchants ! Les gobelins sont depuis toujours les ennemis des enfants et des hommes qui les pourchassent et les obligent à se terrer sous la surface du monde. Ils se nourrissent de racines, d'insectes et de rats, sont sales, pauvres et incultes. Leurs enfants n'ont jamais droit à des cadeaux car leurs parents sont trop pauvres et qu'ils ne savent pas en fabriquer, ils doivent se contenter d'os et de cailloux. Alors, ils jalousent les hommes, surtout au moment de Noël quand ceux-ci font la fête autour d'un bon repas. Et ils ont même appris que les plus pervers des humains avaient créé des jeux imaginaires où les gobelins se faisaient massacrer pour quelques pièces d'argent qu'ils n'ont même pas, ou pour "monter de niveau", une notion encore très abstraite pour eux.

Ils ont alors décidé de frapper un grand coup, pour détruire la maison du Père Noël, une idée de leur plus grand cerveau qui se fait appeler Sauron II.

Comment faire ?

De nombreuses possibilités s'offrent aux enfants, il va leur falloir imaginer les meilleures solutions mais ils n'ont que trois jours pour tout faire. Leur mission est donc de :

- Construire un nouveau traîneau
- Trouver des rennes
- Avoir tous les cadeaux
- Faire les paquets
- Préparer les expéditions

Construire un nouveau traîneau ne devrait pas être trop difficile, le Père Noël a gardé un plan et il faudra que deux enfants s'y attaquent, avec du bois qu'il faudra ramener d'une expédition en Scandinavie. Attention, il n'est pas possible de ruser et d'en acheter un car le traîneau du Père Noël est spécial et a une capacité magique. Construire le traîneau demandera de l'adresse et un bon niveau en scolarité pour comprendre le plan. Il faut une journée de travail à deux pour construire le traîneau. Selon les résultats des enfants, vous déduirez l'aspect et la fiabilité de ce nouveau traîneau pour savoir si tous les jouets arriveront à bon port le soir du 24 décembre.

Trouver des rennes demande les mêmes conditions que pour construire le traîneau : il faut aller dans le pays où vivent les rennes, la Laponie. Mais les rennes capables de voler sont dressés par les elfes des forêts avec qui il va falloir négocier.

Avoir tous les cadeaux sera la partie la plus difficile, car ils sont entre les mains des gobelins. Ils en ont pris 80%, les 20% restants ont été détruits dans l'attaque. Il faudrait en théorie récupérer les premiers et faire fabriquer les seconds, mais en l'espace de trois jours cela est impossible, d'autant qu'il faudrait faire la liste des cadeaux disparus. Les enfants devront, avec le Père Noël, trouver le meilleur compromis avec ce qu'ils récupèreront et donner moins à chacun. Mais leur rencontre avec les gobelins risque de changer certains paramètres. Ils ne peuvent de plus se débrouiller seuls dans cette partie.

Ils peuvent vouloir se rendre dans l'ancienne maison du Père Noël pour suivre les traces. Celles-ci disparaissent dans les cavernes et s'ils tentent de s'aventurer seuls, ils ont de fortes chances de se perdre et d'être capturés par les gobelins. Dans ce cas, ils passeront directement à la phase de négociation avec ceux-ci (voir plus loin), puis verront arriver l'ours des cavernes et les gnomes rouges venus les délivrer à la demande du Père Noël.

Avant d'explorer les cavernes, il est préférable qu'ils fassent appel à l'ours des cavernes, ce que le Père Noël et l'ours du pôle nord leur conseilleront. Celui-ci pourra les guider vers les pièces sous la falaise, où ils ne pourront que constater la disparition de tous les cadeaux, et les nombreuses traces de gobelins. Mais il leur déconseillera de tenter de récupérer seuls les cadeaux, car ils ne pourront pas faire le poids face aux gobelins, même avec lui ou les neveux de l'ours du pôle nord qui arrivent bientôt pour proposer leur aide.

Refaire les paquets des cadeaux qui ont été abîmés ou ouverts par les enfants gobelins est la partie la plus facile, car se sont les elfes des neiges qui s'en chargeront, le Père Noël les a formés. Il leur faudra une demi-journée.

Préparer les expéditions demande de l'organisation. Il faut faire des tas par pays et par ville en vérifiant bien que les étiquettes correspondent aux listes des commandes qui ont été faites. Comme il n'y aura pas assez de cadeaux par rapport aux commandes, vous verrez si les enfants trouvent des idées (ne pas donner de cadeaux aux enfants qui n'ont pas écrit au Père Noël ou à ceux qui n'ont pas été sages, leur mettre un mot pour expliquer pourquoi ils n'ont pas tous leurs cadeaux…). Ils devront faire cela avec les elfes des neiges, et comme ce sera sans doute le dernier jour, le Père Noël, l'ours du pôle nord et Elbereth pourront les aider à s'organiser. On leur confiera les expéditions de leur pays, et au moment de passer au tas de leur ville ils découvriront les commandes

Tolkien Père Noël

de tous leurs petits camarades (préparez une liste et inventez des noms et ce qu'ils pensent d'eux, nul doute qu'ils s'amuseront un peu). Il faut là aussi une demi-journée.

L'expédition en Scandinavie

Le seul moyen d'entreprendre une expédition contre les gobelins est de demander le renfort des gnomes rouges, qui vivent dans les montagnes de Norvège. Les enfants peuvent envoyer un messager elfe ou s'y rendre eux-mêmes. Les montagnes sont d'ailleurs toutes proches de la Laponie, où ils vont devoir se rendre pour trouver de nouveaux rennes, sans oublier le bois pour construire le traîneau. Cette expédition va durer environ une journée (aller-retour). Des elfes des neiges vont les conduire en traîneau sur la banquise et ils pourront alors rencontrer les rois des elfes et des gnomes. Plus tôt les gnomes rouges seront avertis, plus tôt leur armée pourra partir dans les cavernes des gobelins ; ils se mettront donc en route dès l'arrivée d'un messager ou sans attendre que les enfants reviennent avec eux. Ils se déplacent de toutes les façons moins vite. Il est possible de prendre le bois du traîneau dans les montagnes des gnomes rouges ou chez les elfes des forêts, il suffit de leur demander l'autorisation et ils aideront même pour les couper.

Les elfes sont tout aussi disposés à fournir seize rennes au Père Noël, mais ne veulent pas les conduire au pôle nord où il fait trop froid pour eux en hiver. Les enfants devront donc se débrouiller pour les y amener (jets de Scolarité ou de Look pour se faire obéir), et ils pourraient très bien faire quelques détours en cas d'échec (à vous d'inventer des destinations farfelues, par exemple les rennes volants pourraient avoir envie de rendre visite à leurs cousins, les cerfs volants…). Si les enfants demandent de l'aide contre les gobelins aux elfes, ceux-ci ne peuvent envoyer une troupe mais leur donneront alors une épée magique +1 contre les gobelins…

L'expédition va pourtant subir un contretemps. Les enfants indiqueront probablement aux elfes ou aux gnomes qu'ils se rendent chez les autres. Le premier roi rencontré leur remettra une lettre à l'intention de l'autre. Mais il s'agit d'une lettre d'insulte, car les rois elfes et gnomes sont fâchés depuis que l'un d'eux a oublié d'envoyer un cadeau d'anniversaire à l'autre et ils s'insultent régulièrement. Le roi ouvrant la lettre, vexé, fera jeter les enfants au cachot, mais ses conseillers, qui se moquent de cette querelle personnelle, interviendront pour eux. Le roi demandera toutefois, pour prouver leur bonne foi, qu'ils réussissent des épreuves. Toutes les épreuves sont destinées à prouver la supériorité des elfes sur les gnomes, ou l'inverse. On leur demandera par exemple de raconter des histoires sur l'autre peuple (il suffit par exemple de s'inspirer de blagues connues et de remplacer "belge" ou "blonde" par "gnome" ou "elfe"). Préparez deux ou trois autres épreuves de ce style et si les joueurs arrivent à vous faire rire, vous pourrez considérer qu'ils ont réussi. Une fois le roi satisfait, ils peuvent poursuivre leur périple. Le roi leur confiera une autre lettre pour son voisin, mais ils devraient logiquement ne pas oser la porter…

Cas de conscience chez les gobelins

Si les enfants attendent les renforts des gnomes rouges, ils vont pouvoir mener une expédition punitive chez les gobelins. Il leur suffit de rentrer dans l'ancienne maison du Père Noël pour trouver l'accès aux cavernes par les anciennes caves. Ils rencontreront d'abord l'ours des cavernes, réveillé par le remue-ménage. Il les conduira vers les couloirs qui mènent vers les plus grandes profondeurs et ils seront bientôt harcelés par des hordes de gobelins. Laissez-les en massacrer allègrement si cela les amuse, à moins qu'ils ne cherchent à parlementer, ce que les gobelins accepteront. Les ennemis reculent peu à peu et, si le massacre continue, ils verront ensuite surgir des gobelins plus petits, munis d'armes terrifiantes, des pistolets qui crachent de la lumière et font un bruit strident. D'autres ont des fusils plus classiques. Mais aucun ne touche de cible, car ce ne sont que des jouets que les enfants gobelins ont pris dans les cadeaux. Ils peuvent aussi massacrer les plus petits gobelins, ceux-ci ne résistent pas beaucoup, crient, pleurent, s'enfuient. Les gobelins sont contraints de battre en retraite et tous s'enfoncent dans les profondeurs de la terre. Ils parviennent bientôt dans une grande salle, où arrivent d'autres couloirs. Au centre se trouve un énorme tas de cadeaux, mais aussi de nombreux gobelins en armes, prêts à un ultime combat. On devine que d'autres se tiennent prêts dans les couloirs. Les enfants sont accompagnés d'une armée de gnomes, ce sera un massacre. Devant le tas de cadeaux se trouvent de nombreux enfants gobelins qui pleurent, et des femmes gobelins qui pleurent aussi, mais qui sont prêtes à défendre leurs enfants. Les joueurs devraient alors comprendre, s'ils n'avaient pas encore réalisé, qu'il est peut-être possible de parlementer. Ils pourraient même faire preuve de pitié face au malheur de ces enfants gobelins innocents qui s'accrochent à leurs jouets. Le chef, Sauron II, s'avance pour parlementer. Il est vêtu d'une grande capuche noire qui masque son visage (mais c'est un gobelin comme un autre). Il explique qu'ils sont pourchassés par les hommes, tyrannisés par le Père Noël, obligés de se terrer et qu'ils sont trop pauvres pour offrir des cadeaux à leurs enfants qui souffrent. Ils accepteront de restituer 60% des cadeaux si une paix est signée et si à chaque Noël les enfants gobelins reçoivent aussi des cadeaux du Père Noël. Si les enfants et le Père Noël refusent cette proposition, ils combattront pour défendre leurs cadeaux, et lorsqu'ils ne seront plus que quelques-uns, le tas de cadeau explose (2d6 points dégâts). Aucun enfant n'aura alors de cadeaux cette année à Noël et c'est peut-être la fin du scénario si les enfants se retrouvent grièvement blessés. Les elfes les ramèneront alors chez eux…

Si au contraire tout le monde est raisonnable, comme il faut l'espérer, le Père Noël comprendra l'acte suicidaire des gobelins, leur pardonnera et acceptera de partager les cadeaux avec les enfants gobelins. La paix sera alors signée, et même s'il y a moins de cadeaux cette année que d'habitude, la joie devrait être plus grande. Le Père Noël décidera même de supprimer les jouets militaires et les armes dans les cadeaux.

Retour au bercail

Il leur faut rentrer chez eux le 24 décembre au soir, quel que soit l'avancement des choses. Qu'ils aient échoué ou réussi, que tout ne soit pas encore prêt, il n'est plus possible de rester. Le Père Noël et tous ses amis les remercient chaleureusement et l'elfe les raccompagne de la même manière qu'il les avait conduits au pôle nord.

La nuit est déjà tombée quand ils approchent de leur maison, la neige recouvre toujours les rues et les étoiles sont un peu éclipsées par les lumières qui scintillent dans toutes les maisons. Soudain surgit de nouveau le chasse-neige du Père Fouettard qu'il leur faudra encore affronter. Si celui-ci arrive à les attraper, il les conduit directement chez leurs parents. Ceux-ci seront soulagés de les voir revenir, mais le Père Fouettard leur conseillera de les punir… S'ils échappent au Père Fouettard, ils arrivent à la maison et se font punir, à moins d'inventer un baratin plausible. S'ils racontent leur aventure au pôle nord, ce qui serait le plus logique, les parents refusent de les croire, à moins qu'ils n'aient pensé à rapporter une preuve, mais ils douteront quand même. Ils sont privés du réveillon et des cadeaux. Pourtant, le lendemain matin, à la grande surprise des parents, de nombreux cadeaux sont entassés devant le sapin sur lequel est accrochée une lettre de la main du Père Noël…

Auteur : Olivier Guillo
Illustrations : Joël Mouclier

backstab

Index - Tome 36

Liber I : Le Cercle Intérieur II (Synode) 44

Liber II : Les Dragons de Lumière (Lux Draconis) 50

Liber III : Le Clan de la Mante (Oriental Adventures) 57

Liber IV : La lueur de la flamme (Greyhawk) 60

Liber V : Histoire de mines 66

Le Cercle Intérieur, deuxième partie

Passent les années, meurent les conspirateurs, le Synode et son très secret Cercle Intérieur, survivent. Dans notre précédent numéro, nous vous présentions trois des six dangereux personnages qui le composent, voici donc comme promis, les trois derniers. Il s'agit encore une fois de PNJ hauts en couleurs, conçus pour animer en coulisses une campagne médiévale-conspirationiste.

Résumé des épisodes précédents

Backstab n°33 - La Cyrélie vit une dangereuse proximité avec le Gris Pays, plan infernal habité par les Teraphim, de mystérieuses entités spirituelles. Il y a trente ans, un groupe de jeunes magiciens, emmenés par leur mentor Iram Magnus, tenta d'ouvrir un portail avec le Gris Pays, mais ce Grand Rituel tourna au désastre. Magnus disparu, ses élèves, comprenant qu'ils avaient été manipulés, constituèrent le Synode, une organisation destinée à lutter contre l'influence grandissante des Teraphim en Cyrélie.

Backstab n°35 - Aujourd'hui, Anton Séranis, magicien infirme soutenu par un harnais mécanique, dirige toujours le Cercle Intérieur du Synode. À ses côtés, Isadora Aldovrandi, une nécromancienne vampire, qui se baigne dans le sang humain pour conserver sa jeunesse, et Jacob Reiff, un jeune moine-guerrier.

Kaddour Khan

Docteur Frankenstein, je présume ?

Ombre parmi les ombres, l'homme se faufile, un sac de toile à la main, dans les allées de la nécropole. Il s'arrête devant un tombeau abandonné, tire un scalpel de la poche intérieure de sa redingote, et incise son index jusqu'à ce que le sang perle. D'un geste rapide, il trace un symbole écarlate sur la porte du petit édifice, désactivant ainsi les glyphes qui en protègent l'entrée. Il se glisse à l'intérieur, allume une bougie, et descend la volée de marches humides qui mène au caveau. Le sol de la crypte disparaît sous un épais tapis vaporeux, conséquence de la puissante magie à l'œuvre dans la pièce. L'air est glacial. Étendu sur un bloc de granit brut, le corps d'un jeune homme nu se découpe à la lueur vacillante de la bougie. L'homme s'approche du cadavre, le palpe, l'observe, vérifie son état de parfaite conservation. Satisfait, il s'avance vers l'autel, et y ouvre son sac. Le bébé, drogué, ne bronche pas. Sans

perdre de temps, car l'aube est proche, il le dépose sur la pierre froide. La lame du scalpel étincelle un instant dans sa main, avant de s'enfoncer dans les chairs tendres de l'enfant. Un geyser écarlate jaillit de sa gorge tranchée.

Biographie

Avec un père chirurgien-barbier, arracheur de dents, et guérisseur à ses heures, rien d'étonnant à ce que Khan se soit dès son plus jeune âge intéressé à la médecine. L'anatomie surtout le passionnait. Il passait ses journées à disséquer les petits animaux qu'il capturait ici et là, au gré des déplacements de sa famille. De fait, les Khan avaient toujours vécu en roulotte, parcourant en tous sens la Cyrélie et les royaumes voisins, installant leur petit commerce sur leurs foires et leurs marchés. Lorsque Khan, âgé d'à peine plus de cinq ans, eût appris à lire tout seul, son père, parfait illettré, réalisa que son fils était exceptionnel, et ne cessa par la suite de favoriser ses études, dans la limite de ses maigres moyens. C'est ainsi que Khan finit par installer un laboratoire de fortune dans sa roulotte, pour y conduire ses premières expériences médicales et alchimiques.

Il en serait probablement resté là si la chance ne lui avait souri. Un matin que les Khan et leurs roulottes cahotaient sur une route boueuse, ils tombèrent sur les restes d'une petite caravane de marchands, décimée par des bandits de grand chemin. Au milieu des cadavres, un jeune homme, laissé pour mort par les brigands, était pourtant encore en vie. Il survécut et, en remerciement des soins qu'il avait reçus, assura que sa famille, de riches négociants en tissus, prendrait à sa charge les frais des études de Kaddour, si celui-ci voulait en faire. C'est ainsi qu'il entra à la prestigieuse université d'Ingolstadt, dont il sortit huit ans plus tard diplômé de médecine. Entre-temps, sa réputation avait fait plusieurs fois le tour de la vénérable institution. Outre ses origines modestes, qui l'avaient toujours empêché de trouver sa place dans la société estudiantine, il n'avait cessé de se distinguer par ses idées avant-gardistes, sa fascination pour les techniques magiques - unanimement méprisées par ses professeurs -, et ses protocoles expérimentaux contraires à l'éthique médicale. Après plusieurs scandales, étouffés à grand-peine par l'administration, la véritable nature de ses travaux sur les cadavres commençait en effet à être connue.

Khan comprit bien vite que s'il voulait ouvrir un cabinet médical, et ainsi gagner suffisamment d'argent pour financer son obsession de la réanimation des corps, il devait d'abord se faire un peu oublier. Il choisit de retourner en Cyrélie pour y entamer un nouveau cursus, de magie celui-ci, au Phalanstère, la célèbre école fondée par Iram Magnus. Plus âgé que ses condisciples, principalement intéressé par les applications médicales de la magie, et d'un naturel plutôt renfermé, il éprouva de nouveau les pires difficultés à se faire accepter des autres élèves. L'aura de mystère qui l'entourait, sa maturité et la finesse de ses traits, attirèrent cependant l'attention d'Isadora Aldovrandi, à une époque où elle n'était pas encore devenue la maîtresse de Magnus. Lorsque Khan lui appris qu'il était homosexuel, l'histoire d'amour tourna très vite court, remplacée bientôt par une solide amitié. Renforcé par leurs peines de cœurs respectives, ce lien est aujourd'hui plus fort que jamais. Khan est le médecin personnel d'Aldovrandi, le seul homme qui soit autorisé à la toucher. C'est lui également qui l'a aidée à améliorer les rituels bathoriques, qui relèvent de sa spécialité, la magie du sang. Il s'agit d'un ensemble de rituels fondés sur des sacrifices sanglants, plus ou moins importants selon les effets recherchés. Ces techniques permettent au docteur Khan de soigner par des saignées, des immolations d'animaux, voire même en versant son propre sang, une pratique dont il a une longue habitude. Pour preuve, ses bras, couverts de menues cicatrices, marqués d'incisions fréquentes à la lancette. Ces capacités magiques, associées à de solides connaissances anatomiques et une longue expérience de la médecine conventionnelle, font de lui un chirurgien exceptionnel.

Tel n'était cependant pas encore le cas il y a trente ans, lorsqu'il participa au Grand Rituel. Après le drame, il quitta un temps la Cyrélie pour s'établir à l'étranger, mais lorsque le Synode commença à prendre tournure, Séranis eut tôt fait de lui rappeler son serment, l'obligeant ainsi à revenir. Khan ne se fit d'ailleurs pas prier, dans la mesure où ses expériences de réanimation de cadavres avaient de nouveau attiré sur lui l'attention de ses concitoyens. Ces braves gens ne comprenaient guère en effet que, s'il avait dû se résoudre à profaner les tombes de certains de leurs proches, c'était avant tout dans l'intérêt supérieur de la science. Pour tout dire, son retour en Cyrélie tint plus de la fuite précipitée que du déménagement soigneusement préparé. Par chance, il était alors accompagné de Thomas Sandoval, un jeune homme plein de ressources, à la fois domestique, disciple, assistant et amant, qui lui sauva la vie en plus d'une occasion. Le couple s'installa dans un manoir de la périphérie de Centamine, la nécropole de Davos, dans lequel Khan ouvrit un cabinet de médecine chirurgicale et de thanatopraxie, les caves du bâtiment lui servant de morgue. Il fait d'ailleurs encore aujourd'hui fonction de légiste, lorsque le prévôt de Davos fait appel à lui.

Centamine est l'un des endroits les plus singuliers de toute la Cyrélie. Ce vaste cimetière, certainement plus ancien que Davos elle-même, couvre les flancs de l'une de ses sept collines. Son sommet est couronné par le tombeau monumental de Karl Wilhelm Naundorff, duc d'Artiges, premier roi de Cyrélie, et, si l'on en croit la légende, fondateur de Davos. Réputé hanté, l'édifice domine l'ensemble de la nécropole. Centamine est un inextricable labyrinthe de pierres tombales mangées par la mousse, de mausolées en ruines, de gisants aux visages effacés par les pluies, et d'allées envahies d'herbes folles et de brouillard. On s'en doute, l'endroit, sinistre au possible, a fort mauvaise réputation. On parle de souterrains creusés sous la Colline du Tombeau, d'adorateurs du Ver, de sacrifices humains, de créatures surnaturelles aperçues entre les tombes. Ces rumeurs éloignent les curieux et font l'affaire de Khan, qui peut grâce à elles, se livrer en toute quiétude à certaines activités fort peu recommandables. En premier lieu, le bon docteur est un trafiquant de cadavres. C'est par lui que Séranis se procure la plupart de ses sujets d'étude, dépouilles de Saints escamotées de leurs cercueils avant leur enterrement, ou déterrées à la nuit tombée. Il lui arrive également de prélever des organes sur les corps qu'on lui confie, pour enrichir sa collection anatomique personnelle. Mais il y a pire. Son intérêt pour la réanimation post mortem ne l'a pas quitté, il est même devenu une obsession de chaque instant depuis le décès tragique de Sandoval, bru-

talement emporté par une attaque cérébrale. Le jeune homme s'est en effet écroulé, victime d'une rupture d'anévrisme pendant qu'ils faisaient l'amour. Pour Khan, le choc fut terrible, mais il réagit bien vite en scientifique, décidant de préserver le corps de son amant le temps de mettre au point une technique suffisamment fiable pour le ramener à la vie. Pressé par le temps, il fut contraint d'utiliser un rituel de stase qu'il maîtrisait mal, mais qui, sur le moment, s'est avéré être le seul moyen de plonger le cadavre en état d'animation suspendue. L'opération fut un demi succès : la stase est effective, mais pas permanente, et doit donc être régulièrement réactivée. Pour ce faire, Khan a aménagé un autel sacrificiel dans la crypte où il conserve le corps de Sandoval. Il y égorge des animaux errants et, parfois, des vagabonds que la misère pousse à s'abriter dans les mausolées de Centamine. En parallèle, il poursuit fébrilement ses expériences, avec des résultats encourageants mais encore très insuffisants, les quelques sujets qui se sont effectivement réveillés souffrant d'importants dommages neurologiques.

La cinquantaine bien tassée, Kahn demeure un très bel homme. À peine voûté par ses longues années d'étude, il s'habille le plus souvent de costumes noirs à la coupe très stricte. Côté accessoires, il porte le lorgnon et se déplace rarement sans sa sacoche médicale, pleine à craquer de remèdes en tous genres et d'une impressionnante collection d'instruments chirurgicaux, dont une bonne partie de sa propre conception. Absolument dépourvu d'humour, il est sans conteste l'un des cerveaux les plus brillants de Cyrélie, comme le démontre la manière dont il concilie sans effort rationalisme scientifique et empirisme magique.

Kaddour Khan
Expert/magicien niveau 10/7 :

TA M (humain) ; pv 58 ; VD 10
CA 10 ; Init +4
Att : *bâton +3* (+10/+5, 1d6+3/1d6+3)
JS Vig +5, Réf +5, Vol +15
For 11 Dex 11 Con 10 Int 17 Sag 17 Cha 16
AL N ; FP 17
Compétences : Alchimie +18, Bluff +11, Concentration +10, Connaissance des sorts +9, Connaissances (anatomie) +25, Connaissances (mystères) +18, Détection +11, Diplomatie +11, Dressage +9, Langue (commune, elfique, gnome, halfeline), Perception auditive +11, Premiers secours +16, Profession (chirurgien) +25, Profession (médecin) +27, Psychologie +16.
Dons : Création d'objets merveilleux, Écriture de parchemins, Maîtrise des sorts (au choix du MJ), Préparation de potions, Science de l'initiative, Talent (Connaissances), Talent (Premiers secours), Talent (Profession), Vigilance.
Sorts de magicien (4/5/4/3/1) : Kaddour a accès à tous les sorts de niveau 0 à 4.
Objets notables : *bâton +3*, plusieurs potions et parchemins.

Bela Chandris
Narcisse en son miroir

C'est une très belle psyché, un petit chef-d'œuvre d'ébénisterie aux très élégants décors floraux. Bela pivote lentement sur lui-même, remonte ses cheveux, s'observe, le regard critique. "Dis-moi Camille, tu n'as pas l'impression que mes oreilles sont un peu plus petites aujourd'hui ?" demande-t-il soudain. "Pas vraiment, non", répond la jeune femme en riant. C'est une Sainte à la peau d'un noir de jais et aux yeux de métal liquide. La pièce, une chambre très confortable, glisse sur le vif-argent de ses iris. Allongée sur le lit, elle est nue. "Arrête de faire le beau, et vient plutôt me rejoindre". Bela recule d'un pas, la psyché lui renvoyant toujours le reflet de ce corps qui ne cesse de l'émerveiller, et dont le changement lui paraît un peu plus perceptible chaque jour. Sa poitrine commence à s'alourdir, son scrotum s'est entièrement résorbé, et son pénis n'est plus qu'un clitoris en devenir. Plus question désormais de satisfaire sa sœur comme le ferait un homme ordinaire. "Heureusement qu'il me reste la langue et les doigts" pense-t-il en allant la rejoindre. "Qu'est-ce qui te fait sourire ?" glousse-t-elle, tandis qu'il entreprend de couvrir de baisers chaque centimètre carré de sa peau sublime.

Biographie

Il y a trois générations, les Chandris n'étaient encore qu'une famille de simples pêcheurs, originaires de Madalène, un petit village de la côte cyrélienne. L'arrière-grand-père avait néanmoins réussi, à force de travail, à s'élever un peu dans l'échelle sociale. À sa mort, il possédait en effet trois bateaux, et employait quatre personnes en plus des hommes de sa famille. Mais c'est son fils Théobald, qui allait tout changer. L'histoire de sa réussite, devenue avec le temps quasi légendaire, commença un jour de violente tempête, l'un de ces jours où aucun pêcheur saint d'esprit n'aurait osé défier la mer déchaînée. Les Chandris pourtant, entraînés par Théobald, avaient bravé les éléments, et bien leur en avait pris, car lorsqu'ils rentrèrent au port, leurs cales étaient pleines à craquer. C'était une véritable pêche miraculeuse, dont on parle encore aujourd'hui à Madalène et ses environs, et sur laquelle les plus folles rumeurs n'ont cessé de courir. On a même été jusqu'à raconter que Théobald avait passé quelque pacte diabolique avec des créatures impies, vendant son âme et celle de ses descendants en échange de la réussite. Ragots sans doute que tout cela…

Quoi qu'il en soit, cette pêche exceptionnelle, et le petit pactole qu'elle rapporta, marque bien le véritable début de l'irrésistible ascension du clan Chandris. En quelques années, Théobald était à la tête d'une véritable petite flottille de bateaux de pêche, et devint bientôt le principal fournisseur des poissonniers de Davos. Il continua à développer son entreprise, d'abord par l'exportation, en conquérant de nouveaux marchés hors des frontières de la Cyrélie, puis en se diversifiant dans le commerce maritime et la construction navale. Il a si bien géré sa fortune naissante qu'aujourd'hui, les Chandris sont les armateurs les plus importants de Cyrélie. En dépit des pirates et de ses multiples autres dangers, leurs navires sillonnent en tous sens la mer cyrélienne, généralement sous la protection de leur milice privée ou de contingents de mercenaires. C'est d'ailleurs dans les rangs de l'un d'eux que Reiff, à l'occasion d'un abordage pirate, s'est distingué par sa bravoure, ce qui lui a donné le droit de faire graver l'un de ses bracelets.

C'est Otto, le fils aîné de Théobald, qui a fait l'acquisition du fief de la famille, racheté une petite fortune à un noble désargenté. Les Chandris sont donc les heureux propriétaires de plusieurs centaines d'hectares irrémédiablement stériles, perdus au milieu des Terres Noires, l'une des régions les moins accueillantes de la Cyrélie. Inutile de dire qu'ils n'ont jamais envisagé, ne serait-ce un seul instant, de s'installer sur leur domaine. La manœuvre était en effet purement politique, car, devenu marquis de Malaterre, Otto pouvait désormais siéger de plein droit au Conseil des Familles, l'assemblée de nobles et de grands bourgeois qui dirige l'oligarchie cyrélienne. Évidemment, à forcer ainsi les portes du pouvoir, il ne s'est pas fait que des amis, en particulier dans l'ancienne noblesse, excessivement jalouse de ses privilèges. C'est donc pour renforcer son réseau d'influence qu'Otto s'est marié trois fois, ou du moins était-ce le cas en ce qui concerne ses deux premiers mariages, l'un et l'autre de savants calculs stratégiques. Ses deux premières femmes mortes en couches, il se mit à la recherche d'une troisième épouse, pensant sceller par ce biais quelque nouvelle et profitable alliance. Mais il n'avait pas prévu qu'il tomberait follement amoureux d'une jeune magicienne rencontrée dans une soirée de gala, par ailleurs parfaitement sinistre. À l'époque, Alexine von Gratz sortait du Phalanstère, qu'elle avait quitté quelques semaines après avoir participé au Grand Rituel. Qui aurait pu prévoir qu'une passion dévorante unirait deux êtres aussi dissemblables ? Sans doute, le cœur a-t-il des raisons que la raison ignore… Toujours est-il que leur décennie de vie commune fut la période la plus heureuse de leurs deux vies, quelques années de bonheur brutalement interrompues par la mort d'Alexine, emportée par la Peste Grise, qu'elle avait contractée durant le Grand Rituel.

Elle laissait derrière elle plusieurs enfants, dont un couple de faux jumeaux, Bela, un garçon aux traits fins et à l'intelligence vive, et Camille, une Sainte douée de légers pouvoirs empathiques. Inséparables dès le berceau, ils commencèrent à entretenir une relation incestueuse à l'adolescence. Aujourd'hui, Bela est, en dépit de sa jeunesse - il n'a pas encore trente ans -, l'un des hommes de confiance de son père. À quatre-vingt-dix ans révolus, Otto, toujours en pleine possession de ses moyens, demeure le chef incontesté du clan Chandris. S'appuyant sur ceux de ses enfants, petits-enfants, et arrière-petits-enfants qu'il considère les plus capables, il continue de gérer les affaires familiales. Évidemment, il n'ignore rien de l'existence du Synode, et c'est lui-même qui a manœuvré pour que Bela remplace sa mère au sein du Cercle Intérieur, un choix qu'il n'a depuis jamais eu l'occasion de regretter, le jeune homme ayant toujours su se montrer à la hauteur de ses lourdes responsabilités. Les Chandris apportent beaucoup au Synode, dont ils sont les banquiers, mais y trouvent plus que largement leur compte, la société secrète leur permettant d'étendre leur réseau d'influence et de rassembler une masse énorme d'informations hautement stratégiques, qu'il s'agisse de finance, de politique ou de magie.

Le phénomène n'est pas encore véritablement perceptible, car il y a toujours eu quelque chose de très féminin chez lui, mais Bela est en train de se transformer. Pour tout dire, il change de sexe. Lorsqu'il a commencé à s'en

Bela Chandris, expert niveau 12

TA M (humain) ; pv 50 ; VD 10
CA 13 ; Init +1
Att *dague +2* (+11/+6, 1d4 +2)
JS Vig +4, Réf +5, Vol +13
For 10 Dex 13 Con 11 Int 18 Sag 16 Cha 17
AL LN ; FP 12
Compétences : Bluff +20, Connaissances (noblesse) +8, Contrefaçon +14, Détection +8, Diplomatie +20, Équitation +5, Estimation +16, Fouille +9, Intimidation +13, Langues (commune, elfique, gnome, halfeline, nains), Lecture sur les lèvres +15, Perception auditive +8, Profession (banquier) +20, Psychologie +15, Renseignements +20.
Dons : Prestige, Talent (Bluff), Talent (Diplomatie), Talent (Profession), Talent (Renseignements), Volonté de fer.
Objets notables : *dague +2, anneau de protection +2.*

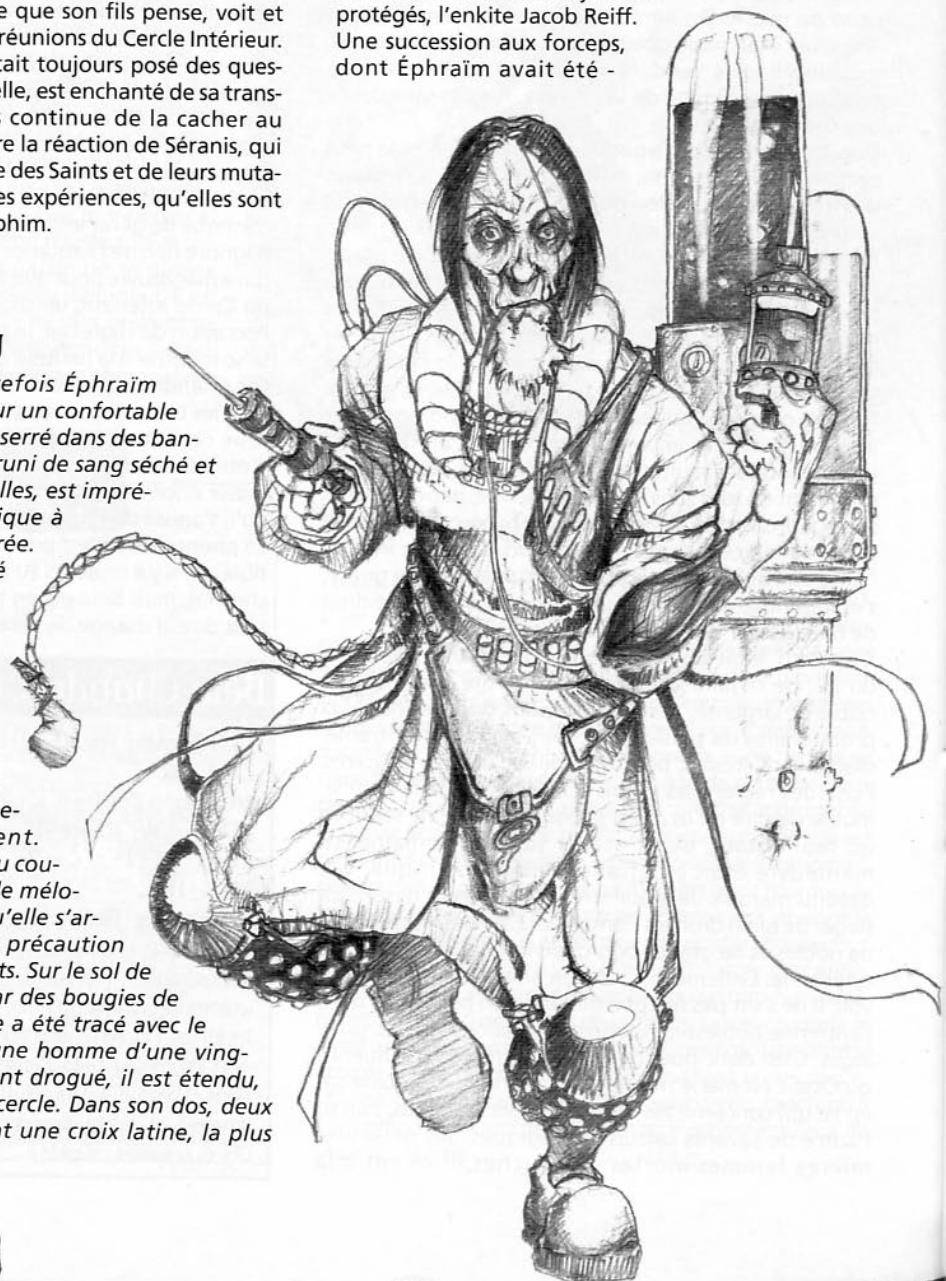
apercevoir, il a aussitôt pensé que, puisque sa jumelle est une Sainte avérée, il devait lui aussi avoir été béni, mais que, pour une raison inconnue, la métamorphose avait pris chez lui beaucoup plus de temps. Il n'est pas si loin de la vérité, puisqu'il est effectivement, au même titre que Camille, porteur de l'héritage génétique teraphim, ce qui explique certainement sa tendance naturelle à l'androgynie. En revanche, la phase hermaphrodite qu'il traverse actuellement n'est pas, contrairement à ce qu'il peut penser, le résultat d'une mutation spontanée, elle est la conséquence de la possession dont il est victime. À son insu en effet, un Teraph s'est logé au plus profond de son esprit. Ce n'est d'ailleurs pas n'importe lequel d'entre eux, puisqu'il s'agit ni plus ni moins de sa mère, Alexine elle-même. En position dormante pour éviter d'être détectée trop facilement, elle se contente pour l'instant d'un rôle passif, et n'agit sur Bela que pour l'empêcher de prendre conscience de sa présence. En revanche, elle ne perd pas une miette de ce que son fils pense, voit et fait, en particulier lors des réunions du Cercle Intérieur. De son côté, Bela, qui s'était toujours posé des questions sur son identité sexuelle, est enchanté de sa transformation actuelle, mais continue de la cacher au Synode. Il craint à juste titre la réaction de Séranis, qui se méfie comme de la peste des Saints et de leurs mutations, dont il sait, de par ses expériences, qu'elles sont intimement liées aux Teraphim.

Éphraïm Coray
La danse du sang

La créature qui fut autrefois Éphraïm Coray repose, alanguie, sur un confortable sofa, le corps étroitement serré dans des bandelettes de lin. Le tissu, bruni de sang séché et d'autres humeurs corporelles, est imprégné d'un baume analgésique à l'entêtante odeur camphrée. Temporairement soulagé de ses souffrances, Coray s'abandonne avec délices au coma soyeux de l'opium. Il prend bien garde cependant à ne pas perdre tout à fait pied, craignant qu'à trop chasser le dragon, il ne finisse par compromettre le Dépeçage, à présent imminent. Depuis l'autre extrémité du couloir, lui parvient une sourde mélopée incantatoire, et lorsqu'elle s'arrête enfin, il se lève avec précaution pour rejoindre ses assistants. Sur le sol de la petite pièce, éclairée par des bougies de graisse humaine, un cercle a été tracé avec le sang de la victime, un jeune homme d'une vingtaine d'années. Lourdement drogué, il est étendu, inconscient, au centre du cercle. Dans son dos, deux profondes incisions tracent une croix latine, la plus grande descendant la colonne vertébrale de la nuque au coccyx, tandis la plus courte joint les deux omoplates. Sous l'influence du rituel, la peau commence déjà à se décoller du corps. Coray sourit : bientôt elle sera sienne.

Biographie

Les Coray sont une très ancienne et très influente famille cyrélienne, qui, au fil des générations, a produit de nombreux et puissants magiciens. Rien d'étonnant dans ces conditions à ce qu'Éphraïm et Hermann Coray aient suivi l'enseignement de Magnus, rien d'étonnant non plus à ce que les deux frères aient compté parmi ses meilleurs disciples. L'un et l'autre ont participé au Grand Rituel, y ont été gravement irradiés, et ont développé la Peste Grise. Hermann, le plus atteint, est décédé des suites de la maladie, laissant sa place au sein du Cercle Intérieur à l'un de ses jeunes protégés, l'enkite Jacob Reiff. Une succession aux forceps, dont Éphraïm avait été -



Éphraïm Coray, magicien niveau 15

TA M (humain) ; pv 40 ; VD 10
CA 15 ; Init +0
Att *dague +3* (+10/+5, 1d4+3)
JS Vig +5, Réf +5 ; Vol +14
For 12 Dex 11 Con 11 Int 18 Sag 16 Cha 14
AL CN ; FP 15
Compétences : Alchimie +24, Bluff +8, Concentration +10, Connaissance des sorts +19, Connaissances (mystères) +14, Diplomatie +10, Langues (abyssale, commune, elfique, infernale, nains), Profession (herboriste) +18, Psychologie +9, Renseignements +7, Scrutation +12.
Dons : Création d'anneaux magiques, Création d'objets merveilleux, Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Extension de durée, Extension de portée, Incantation rapide, Préparation de potions, Quintessence des sorts, Talent (Alchimie), Volonté de fer.
Sorts de magicien (4/5/5/5/5/4/3/2/1) : Éphraïm a accès à tous les sorts de niveau 0 à 5, plus *analyse d'enchantement, bannissement, champ de force, changement de plan, contrat intermédiaire, contrat suprême, dédale, désintégration, dissimulation suprême, dissipation suprême, esprit impénétrable, glissement de terrain, globe d'invulnérabilité renforcée, grande magie des ombres, inversion de la gravité, localisation suprême, mythes et légendes, pétrification, porte de phase, prévoyance, projection d'image, renvoi des sorts, scrutation ultime, suggestion de groupe, téléportation sans erreur, traversée des ombres, vision lucide, zone d'antimagie.*
Objets notables : *anneau de contresort, anneau de protection +5, dague +3,* très nombreuses potions et parchemins.

c'est un euphémisme - très contrarié. Il aurait en effet largement préféré que le siège de son frère revienne à l'un de ses enfants ou neveux, ce qui lui aurait permis d'être en position de force par rapport à Séranis. Les deux hommes se détestent en effet cordialement, et ce depuis leurs années d'étude au Phalanstère. À l'époque, Coray était l'un de ces jeunes nobles qui prenaient un malin plaisir à humilier les domestiques, dont Séranis faisait partie. Ce dernier ne le lui a jamais pardonné.
Avec la création du Synode, ces vieilles rancœurs ont pris une tout autre tournure, car, en dehors d'être les magiciens les plus puissants du Cercle Intérieur, une situation qui prête naturellement au conflit, ils se distinguent par une conception radicalement différente de la politique à tenir vis-à-vis des Teraphim. Tandis que Séranis est partisan de la guerre à outrance, Coray penche pour une approche plus douce. En particulier, il a compris que le stade terminal de la Peste Grise est la métamorphose en Teraph, une réalité que Séranis se refuse absolument à accepter. Lui-même atteint par le mal, Coray n'aurait rien contre ce genre d'immortalité spirituelle que lui promet la transformation en Teraph, pourvu cependant qu'il ait la certitude de conserver son intégrité psychologique. Certains indices en effet lui font craindre que les Teraphim ne vivent quelque esclavage mental, ce qui le pousse à retarder par tous les moyens la progression de la Peste Grise dans son organisme.
Coray, devenu baron de Castel-Amith à la mort de son père, est un narcomancien. Tout à la fois magicien et alchimiste spécialisé en toxicologie, il use et abuse d'une grande variété de drogues pour affiner la puissance et l'effet de ses sorts. C'est par ce moyen qu'il a pu circonscrire jusqu'à présent la progression de la Peste Grise à la seule nécrose de son épiderme. Écorché vivant, il ne peut survivre désormais qu'en s'appropriant la peau d'autres hommes, procédé qui lui permet de passer pour une personne ordinaire aux yeux d'un observateur non averti. Pour ce faire, il utilise un rituel de magie noire, dont le principal défaut est qu'il le contraint à découper sa nouvelle peau, de manière à pouvoir ensuite l'enfiler comme un vêtement. Les incisions ont beau être soigneusement suturées, elles ne cicatrisent pas, et finissent donc par s'infecter, ce qui l'oblige alors à changer de peau. Celle qu'il porte actuellement appartenait autrefois à l'un de ses neveux, Nathaniel.
Las de n'exister que dans l'ombre de Séranis, Coray songe sérieusement à le remplacer à la tête du Synode, car s'il reconnaît à son rival le mérite d'avoir construit une organisation redoutable, il considère qu'il en gâche le potentiel en se focalisant sur la guerre contre les Teraphim. Coray quant à lui, préfèrerait utiliser tout ou partie des ressources du Synode à son profit personnel. Il est convaincu en effet que la Cyrélie a été trop longtemps privée de chef, qu'elle a besoin d'un régent, voire d'un nouveau roi, et qu'il est l'homme de la situation. Pour concrétiser ses ambitions, il s'apprête à prendre de gros risques, par exemple en établissant secrètement le contact avec Ismaël Kalim, l'un des plus importants leader teraph, celui-là même qui avait arrangé le Grand Rituel. Il veut estimer par lui-même le potentiel des Teraphim, et voudrait également en apprendre plus sur la Peste Grise et ses conséquences. La démarche est très risquée, il le sait, car il ne fait aucun doute que si Séranis en était informé, il n'aurait de cesse de le faire éliminer. En fait, il attend depuis trente ans qu'une occasion se présente. Aussi Coray porte-t-il un soin maniaque à sa protection, ne se déplaçant jamais sans une escorte de ses plus fidèles Invisibles. Ces assassins, formés et entraînés par ses soins dans le cadre de la milice privée du Synode, sont de précieux auxiliaires dès lors qu'il s'agit de faire disparaître un témoin gênant, d'organiser un chantage, ou de voler quelque document important.
Le décor est planté, certains acteurs sont déjà en scène, et d'autres attendent leur heure en coulisses, il est temps à présent de lever un coin du rideau. Rendez-vous donc au prochain numéro pour un petit topo sur le Synode, les Teraphim, la Cyrélie, et la manière de bien s'en servir.

Auteur : Johan Scipion (jscipion@free.fr - feedback, idées et suggestions bienvenues !)
Partie technique : Michaël Croitoriu
Illustrations : Bertrand Bès
Un grand merci à Valérie Lahanque

Les dragons de lumière

À la fois support technique et encyclopédique sur la classe des dragons de lumière, cette aide de jeu s'adresse avant tout aux meneurs du scénario "Diversion" paru dans Backstab n°35, mais peut servir aux meneurs improvisateurs désireux de faire intervenir cette nouvelle espèce dans des créations de leur cru.

Mémoire d'écologie draconique avancée
Par Wottan Larjîn, archiduc de Caliésie, chef d'état-major de Ses Majestés

"Je me propose ici de partager l'ensemble des connaissances observées, empiriques et théoriques, sur ces créatures de lumière récemment apparues sous nos latitudes et dont l'origine demeure jusqu'alors inconnue. J'espère que mon initiative saura éveiller la clairvoyance de Ses Majestés dans leurs édits et leurs mesures contre ce qui pourrait s'avérer un ennemi potentiel pour le royaume. Mon chapitre se découpe en dix-sept points.

"Pendant ce temps, à Vera Cruz..."

Chronologiquement, le récit du narrateur prend place environ un an après la tragédie de Telsadoum décrite dans le scénario "Diversion". Vos joueurs n'en sont pas encore là bien évidemment et il se passera un ou deux scénarios avant qu'ils ne franchissent la frontière du royaume de Caliésie Méridionale et que vous ne retrouviez l'archiduc Wottan Larjïn. En revanche, ce bref saut dans le temps peut vous être utile pour scénariser un interlude de votre cru pendant la campagne et les considérations prises en compte vous permettront de gérer les problèmes quotidiens de vos jeunes dragons et l'impact de leur apparition sur les populations locales.
En prélude à la suite de la campagne, libre à vous de jouer un épisode de découverte et d'apprentissage. Les personnages viennent de s'envoler d'une île en perdition mais il ne fait aucun doute que leur envol n'était majestueux que pour la galerie : à quelques encablures de là, une petite île perdue au milieu des récifs sera le théâtre de leur atterrissage en catastrophe, digne d'un albatros dans ses œuvres ! Selon votre inspiration, il est ensuite facile de se livrer à une aventure en huis clos utilisant les capacités mal maîtrisées des personnages. La conclusion de cette première expérience devrait invariablement se solder par un départ de ce refuge pour le continent afin de rejoindre l'ouverture du deuxième scénario de la campagne.

Morphologie

Il ne fait désormais aucun doute que ces êtres de lumière appartiennent à la classe draconique. Les ailes ne sont pas sans rappeler celles d'une chauve-souris et sont parfaitement fonctionnelles. La gueule est caractéristique de l'espèce, prolongée par une colonne vertébrale hérissée d'une crête cartilagineuse très solide qui se prolonge en rétrécissant jusqu'à l'extrémité de l'appendice caudal. La bête se tient sur quatre pattes puissantes munies de trois phalanges griffues plus une en opposition, facilitant ainsi la préhension de proies et d'objets ; le pouce des membres postérieurs est remplacé par un ergot permettant d'assurer une prise sur des surfaces plus difficiles. L'épiderme tout entier est couvert d'écailles formant une cuirasse très résistante. Les parties les plus charnues, et par conséquent les moins protégées, sont bien entendu l'aine et l'aisselle ainsi que plus globalement, la partie ventrale de la créature.
En dépit du caractère inédit de leur apparence, le doute n'est plus permis : il s'agit bien de dragons ! Mais l'espèce est comparativement très petite. La plupart des spécimens observés ne dépassent pas les deux mètres de long pour une envergure de six mètres cinquante, ailes déployées. Leur taille proche de la nôtre peut s'expliquer par leur origine ou, plus vraisemblablement par leur âge. Cela dit, une telle créature pèse tout de même environ six cents kilos, ce qui montre bien qu'elle n'est pas simplement faite de lumière. Pour en avoir fait l'expérience, le toucher d'un tel monstre offre les mêmes sensations que sur une autre espèce draconique et une chaleur modérée émane de l'épiderme telle une aura, ce qui devrait couper court aux rumeurs d'intangibilité spectrale qui circulaient il y a quelques jours. Ma seule remarque sur la question consistera à souligner l'impossibilité de classification du dragon de lumière dans la hiérarchie métallique ou chromatique.

Sang

Blessé, l'animal perd son sang comme tout autre. Celui-ci possède une curieuse alchimie puisqu'on peut à la fois le qualifier de fluide (il s'écoule), de translucide (il n'occulte pas ce sur quoi il se déverse) et de lumineux (il irradie une lumière blanche irrégulièrement teintée d'une pointe de rouge, un peu comme si vous laissiez tomber une goutte de sang dans du lait). L'illumination est cependant sacrifiée sur l'autel du cycle biologique et prend donc fin avec la coagulation du fluide vital qui dessèche le sang. Sa forte teneur en fer engendre une oxydation rapide et une coloration entre le rouge et la rouille. Par l'examen attentif d'animaux charognards, nous avons pu constater que l'ingestion de ce sang provoque des crises de tétanie passagères qui peuvent s'avérer mortelles ou du moins lourdes de séquelles selon la quantité de sang absorbée.
Vos Majestés seront ravies d'apprendre que grâce au concours d'un alchimiste de ma connaissance, apothicaire de renom dans cette cité, nous sommes parvenus à empêcher la coagulation et par conséquent à préserver la lumière du sang draconique. Cette expérience ne s'applique malheureusement qu'au sang, les autres parties organiques de la bête ne possédant pas cette propriété. Contenu dans un ballon de verre pour l'instant, le précieux fluide est mélangé à une recette alchimique peu coûteuse à base d'ail et adjoint d'un gaz qui stabilise l'ensemble et préserve le mélange des écarts de température. Le procédé de mise en bouteille et de bouchonnement est un peu complexe mais il assure une étanchéité parfaite au flacon. La lumière diffuse un éclat comparable à celui d'une flamme, ce qui peut donc permettre de remplacer les torches, particulièrement dans les édifices fermés s'accommodant mal de la fumée. D'après nos calculs, le mélange pourrait se maintenir pendant un à trois mois pour une dose de cinquante centilitres de sang. Au-delà la luminosité devrait décroître jusqu'à devenir tout à fait négligeable, simple phosphorescence. Les douze litres d'un seul individu pourraient suffire à éclairer la salle de bal du palais de Ses Majestés...

Dissection

La mort d'un dragon de lumière entraîne une dissolution du phénomène lumineux sur tout son être. En seulement quelques minutes la créature s'est aux trois quarts évanouie. De son corps ne restent qu'une structure squelettique fragile, une cuirasse à peine plus solide que du sucre, quelques lambeaux de tissus et vestiges d'organes. Le sang s'évapore lui aussi en grande partie et ce qu'il en reste coagule très vite. Alchimistes et magiciens n'ont pour l'instant trouvé qu'un intérêt extrêmement limité à l'emploi de ces parties résiduelles. Le sang et les os réduits en poudre sont les ingrédients ayant conservé le plus de puissance mais, même dans ce cas, ses usages demeurent bien moins rentables que s'il s'agissait d'un quelconque dragon. La disparition de l'essence draconique nous a tout de même permis d'échafauder des théories sur le devenir spirituel du dragon après sa mort. Les magiciens estiment aussi qu'il faudrait pouvoir conserver certaines parties vivantes afin de pouvoir produire des ingrédients puissants et efficaces, mais malheureusement, l'amputation conduit aux mêmes résultats que la mort.

Origines

Avant de poursuivre cet exposé je crois utile de lever le voile sur l'origine des dragons de lumière. Ses Majestés sont certainement au courant de la rumeur qui prétend que, parmi ses sujets, plusieurs auraient été assassinés ou enlevés par ces créatures. Les premiers témoignages de l'existence des dragons de lumière sur les terres de Ses Majestés remontent à plusieurs mois, mais les rumeurs en provenance de nos cousins septentrionaux rapportent leur apparition depuis plus d'un an, soit environ deux mois après la tragédie de Telsadoum. Nous n'avons aucun moyen de contrôler la véracité de ces informations mais tout nous porte à croire qu'il y aurait un lien entre cette apparition et l'engloutissement de l'île. Certains érudits ont des murmures inquiets sur cette affaire, sans pouvoir toutefois apporter de réponse satisfaisante. Les vieux livres des bibliothèques du pays de Ses Majestés ne font état d'aucune mention concernant ces dragons et les scribes que j'ai dépêchés dans les contrées voisines n'ont à ce jour pas rapporté davantage d'informations.

Cependant, nous sommes certains que les disparitions et assassinats ne sont que fantaisies. Les meilleurs éléments du régiment de maraudeurs de Ses Majestés nous ont été prêtés par le capitaine Lafs Metrengis afin d'analyser et de suivre les traces laissées sur les lieux des crimes supposés. Les conclusions rejoignent nos théories et démontrent que dans pratiquement neuf cas sur dix, tous les dragons de lumière aperçus étaient des individus transformés. Notre enquête confirme que tous possédaient le talent d'ensorceleur et je ne vous cacherai pas que la communauté des mages de Ses Majestés ne s'en est que plus prestement penchée sur la question, anticipant en cela ses désirs.

Motivations

Nous restons dans l'obscurité la plus totale en ce qui concerne les motivations et les processus mis en œuvre dans ces actes mais nous gageons que certains n'étaient pas volontaires. Notamment lors de la destruction de l'hôtel de Pyrée, où le sujet semblait être une fillette de seulement huit ans. La panique engendrée par sa transformation a bien provoqué de sérieuses blessures sur les habitants de l'hôtel et de son voisinage, mais la plupart étaient dues à l'effondrement de l'édifice et les autres aux réactions de défense du dragon avant qu'il ne parvienne à s'enfuir vers la forêt. Le capitaine Lafs Metrengis nous a lui-même confirmé que la créature agissait comme un animal effrayé.

Si d'un côté cette conclusion nous rassure en écartant la théorie d'un complot d'origine extérieure contre le royaume de Ses Majestés ; d'un autre côté nous demeurons impuissants face à un phénomène qui pourrait s'apparenter à une épidémie. À ce titre et en tant que chef de l'état-major de Ses Majestés, je sollicite l'autorisation de décréter la loi martiale dans la capitale et d'organiser une première conscription de trois milles soldats supplémentaires. Nous n'avons pas connaissance de cas de transformation dans l'autre sens, mais c'est une possibilité à ne pas négliger. Par conséquent, j'ai pris l'initiative de faire placer les ensorceleurs connus sous observation. Ceux qui séjournaient en ville ont été placés en quarantaine dans le bastion de la porte du couchant.

Intellect

À la lumière de ces expériences, vous comprendrez donc que nous ne pouvons pas considérer ces créatures comme des dragons. Leur raisonnement est celui d'un humain et aucun changement notable n'est à signaler sur ce point après leur transformation - du moins pour un certain temps. On remarque ainsi une difficulté d'adaptation flagrante de l'ensorceleur au corps draconique : pendant les premiers jours l'animal est gauche, ses mouvements sont mal maîtrisés, il peine à s'envoler et à se servir des courants aériens. Si le dragon se blesse fréquemment, il s'avère aussi incapable de chasser avec efficacité et subit une faiblesse conséquente qui pourrait suffire à donner l'avantage à nos maraudeurs si le besoin s'en faisait sentir. Peu familier de ses possibilités offensives et défensives, le jeune dragon est une cible de premier choix, au pire facile à mettre en fuite.

Cet état de faiblesse relative ne dure que pendant quelques jours, deux semaines au maximum chez les sujets observés. Les habitudes sont en revanche beaucoup plus lentes à mourir et beaucoup de dragons cherchent à retrouver un environnement familier, des objets et des individus qui les rapprochent de leur apparence humaine. Ce genre de détails porte à croire qu'ils sont effectivement incapables de se retransformer. Tous ces paramètres sont autant d'indications que nous pouvons utiliser pour évaluer l'âge relatif d'un spécimen.

La métamorphose a pour effet de limiter l'usage des langues au seul draconique. Cette limitation n'est due qu'à un manque de pratique et disparaît donc assez rapidement, mais les jeunes individus (y compris ceux ne possédant pas de connaissances dans ce langage) ne semblant pas affectés par ce changement, nous en avons déduit que le draconique devait être immanent à leur nouvelle forme de pensée.

Alimentation

La milice des campagnes nous a rapporté un certain nombre de cas d'agression sur les fermes isolées et certains petits villages de l'arrière-pays. La nouvelle s'est propagée de hameau en hameau et s'est vue enfler jusqu'à semer un vent de panique sur la région. Ces attaques - si je puis dire - n'ont pourtant provoqué aucune perte humaine et assez peu de dégâts matériels : les cibles étaient les greniers à grain, le bétail et les tables paysannes !

Les dragons de lumière sont carnassiers. Ce sont également des charognards qui peuvent se satisfaire de chair et d'autres matériaux organiques fermentés mais dans une moindre mesure. L'alcool, l'huile et l'huile noire (le pétrole) semblent également pouvoir répondre à leur faim. Comme nous, ils tirent de la nourriture une partie de leur énergie et s'affaiblissent en cas de manque. Leurs besoins sont aussi proportionnels à leur taille. En d'autres termes, cela signifie qu'avec une brochette de lapins ou une génisse les jeunes dragons comblent leur appétit pour deux jours et quatre avec un bœuf entier. Bien entendu, ce n'est pas

un problème à l'heure actuelle : nos forêts sont vastes et giboyeuses. Mais si la population draconique devait s'accroître ou si des spécimens beaucoup plus mâtures devaient se manifester, nous pourrions connaître un appauvrissement du gibier et une menace pour nos troupeaux.
Un loup affamé ne se rapproche des zones habitées qu'en cas de famine, ce qui n'est évidemment pas le cas à l'heure actuelle. Les jeunes dragons transformés cherchent simplement la nourriture dont ils sont familiers : leur nouvelle forme les empêche de dépiauter correctement un lapin, d'allumer un feu et de le préparer. Imaginez l'impression que doivent ressentir ces créatures face à un simple mouton, elles qui n'ont jamais été habituées à manger de la viande assaisonnée de laine ! C'est donc tiraillés par la faim qu'ils ont rebroussé chemin vers les villages, mais cette attitude ne dure pas longtemps. Le seul danger potentiel concerne nos troupeaux qui constituent des proies faciles pour les dragons encore peu sauvages. À l'approche de l'hiver nous risquons de devoir mener des battues pour rassurer la population des campagnes et assurer l'acheminement de l'impôt vivrier jusqu'à la capitale.
Les maraudeurs de Ses Majestés nous ont également fait remarquer que les dragons de lumière ne produisaient aucune déjection. Leur cycle digestif semble se terminer par une réaction exothermique, un dégagement de chaleur émanant de leur corps environ douze heures après leur repas. Apparemment, cette chaleur n'aurait aucun effet particulier hormis celui de provoquer une légère nappe de brume à la nuit tombée.

Sens

Les dragons de lumière possèdent des sens remarquablement affûtés et certains nous sont étrangers. Il est par exemple certain qu'ils sont capables de ressentir et d'identifier les obstacles sans les voir. Une milice du village de Barhamar en a fait la douloureuse démonstration en pensant pouvoir s'attaquer à un spécimen rendu aveugle par une profonde blessure à la gueule. Nous pensons qu'il ne s'agit pas d'un odorat ou d'une ouïe particulière mais plutôt un sens comparable à celui de la chauve-souris. Ces caractéristiques interdisent toute tentative d'attaque surprise pendant leur temps de veille et probablement pendant leur sommeil.
Nous sommes également persuadés que ces créatures possèdent un sens de l'orientation inné basé sur la position des astres dans le ciel, ce qui leur permet de se repérer avec précision sur les points cardinaux aussi bien de jour que de nuit. À l'étude de leur vol, nous sommes aussi en mesure d'affirmer qu'ils maîtrisent les courants aériens aussi bien que n'importe quel oiseau, nous supposons même que leur connaissance des vents doit leur permettre de prévoir les changements climatiques à court terme.

Sorcellerie

Passons, si vous le voulez bien, à des considérations plus poussées sur le potentiel des dragons de lumière. La sorcellerie, tout d'abord, est un facteur à ne pas négliger car les ensorceleurs qu'ils étaient ont conservé toute l'étendue de leurs pouvoirs. Certes, ainsi que nous l'avons déjà démontré, leurs difficultés d'élocution et de maîtrise corporelle gênent considérablement le lancement d'incantations pendant les premiers jours. Mais c'est une faculté qui leur revient très vite et il ne semble pas que leur nouvelle forme freine l'évolution de leurs pouvoirs, ce qui est susceptible, à plus ou moins long terme, de nous amener à une position d'infériorité. J'ajoute à cela que leurs capacités particulières sont imprévisibles : elles varient d'un individu à l'autre et ne sont pas sans rappeler celles détenues par les autres familles draconiques. Devant un tel potentiel, Ses Majestés comprendront aisément que je ne prêche pas en faveur de la tolérance : mon conseil est mieux vaut prévenir que guérir !

Puissance

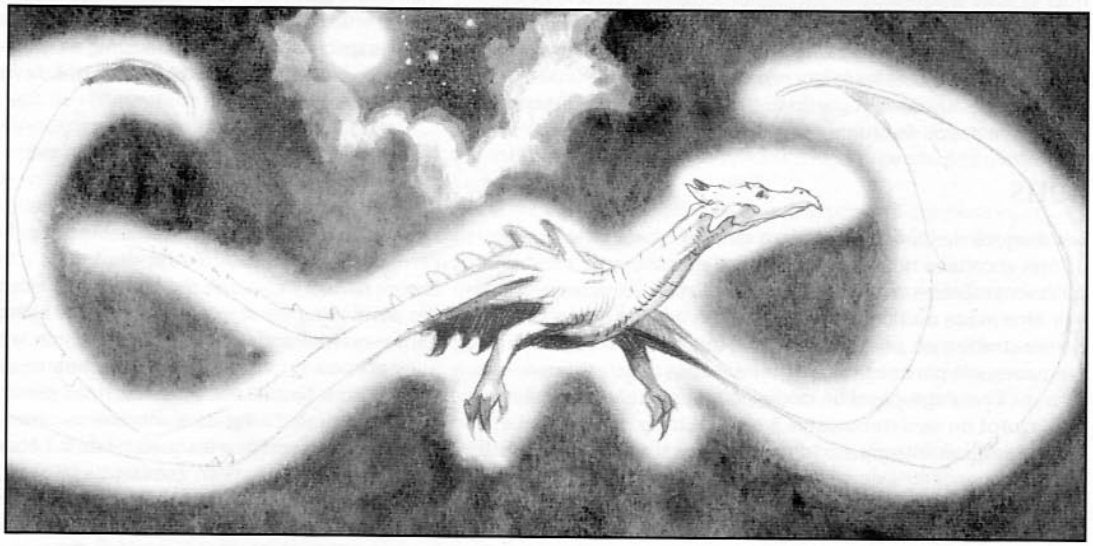
Si nous devons livrer bataille nous pouvons déjà nous attendre à une forte résistance. Les dragons de lumière sont très vite capables d'utiliser tout leur armement en combat : les griffes bien sûr, mais aussi leurs ailes, leur terrible morsure et leur souffle dévastateur ! Ce dernier consiste en une puissante exhalaison calorifique, seulement visible par la déformation de l'air par la chaleur. Il chauffe intensément les matériaux rencontrés et brûle les chairs. Pour parer au pire j'ai déjà envoyé des messagers dans les contrées voisines à la recherche de mercenaires spécialistes de la chasse au dragon. Les techniques de ces hommes nous permettraient d'éviter des pertes inutiles.

Lumière

L'élément caractéristique de l'espèce à laquelle nous sommes confrontés reste bien évidemment sa lumière. Parmi les propriétés de l'éclat dont nous n'avons pas encore parlé il y en a une qu'il convient d'ajouter à la liste des périls : leur corps lumineux n'est pas aveuglant, cependant certains dragons parviennent à utiliser la majesté de leurs ailes afin de provoquer un rayonnement particulièrement gênant pour l'assaillant. En outre, nous pensions dans un premier temps que l'effet de transparence observé, qui permet à l'occasion de distinguer le squelette de la bête en filigrane, permettrait à nos experts en combat de viser plus facilement les points vitaux. Malheureusement il n'en est rien : nos guerriers se heurtent au spectre lumineux de leur épiderme qui rend ses limites difficiles à deviner en combat. Dans un rapport complètement différent, les expériences auxquelles se sont livrés les mages de Ses Majestés ont démontré que leur éclat restait insurpassable même par des procédés surnaturels. Les sortilèges d'assombrissement n'ont, par exemple, aucun effet et sont instantanément dissipés. En revanche, leur halo possède les mêmes propriétés sur les morts-vivants que la lumière du jour, mais la portée effective (l'horizon d'illumination) varie en fonction de la puissance du dragon et ne dépasse pas le rayon d'une torche chez les jeunes transformés.
À titre anecdotique j'ajouterai que les flacons de lumière que les alchimistes de Ses Majestés ont expérimentés ne possèdent pas cette faculté - probablement à cause des mélanges qui ternissent un peu cet éclat.
Ses Majestés me pardonnent, le temps manque, hélas, pour vous présenter notre théorie sur les éclipses : un coursier m'apprend à l'instant que cinq dragons de lumière ont franchi la frontière par le mont Vitupérant il y a deux jours en direction du sud-est…"

Et pour la technique...

Encore une nouvelle classe pour *D&D 3* ! Oui, mais cette fois, il ne s'agit plus de jouer des apprentis sorciers ou des voleurs rusés. Place au dragon et à ses capacités de combat capables d'exterminer une armée entière en moins de deux... Campagne Lux Draconis oblige, nous avons vu grand, peut-être même trop, raison de plus pour les meneurs de jeu d'y regarder à deux fois avant de l'accepter dans leur univers de jeu, à moins évidemment qu'ils aient maîtrisé le scénario "Diversion" (cf. Backstab n°35).



Aux meneurs de Lux Draconis

Comme vous l'avez si bien compris, à la fin du scénario "Diversion", les PJ deviennent tous des dragons de lumière niveau 1. Ce cadeau de 3000 PX est un petit coup de pouce qui, contrairement à ce que les joueurs pourraient penser, ne va pas immédiatement faire d'eux des gros bills. Après tout, ils ne maîtrisent pas encore le pouvoir de *métamorphose*... Et puis la lumière, ça sert à voir, mais surtout à être vu !

Informations techniques

Les dragons de lumières ont les particularités suivantes :

Prérequis. On ne naît pas dragon de lumière, on le devient. Seuls les personnages qui ont commencé leur carrière en tant qu'ensorceleur (dès le niveau 1) ont une chance de se métamorphoser. Un rituel ancestral leur permet de réveiller le sang de Baïkamath qui dort en eux. La découverte de ce rituel doit à elle seule constituer une aventure.

Exemple : en tant qu'ensorceleur niveau 1, Elizar a toutes les chances de devenir un jour dragon de lumière. En revanche, Zial qui a commencé sa carrière en tant que magicienne niveau 1, ne pourra jamais bénéficier des effets du rituel de réveil du sang de Baïkamath.

Âge et données techniques. La catégorie d'âge du dragon de lumière est fonction de l'âge du personnage (cf. table 1). De nombreuses données techniques en découlent, parmi lesquelles l'espace occupé, l'allonge, et les attaques (cf. *Manuel des Monstres*, pages 58 et 59).

Exemple : Elizar est un homme de vingt-six ans. C'est donc un dragon de lumière adolescent.

Augmentation de caractéristiques. Avec l'âge les dragons de lumière deviennent de plus en plus puissants. Les augmentations de caractéristiques de la table 3 sont cumulatives.

Exemple : en tant que dragon de lumière adolescent, les caractéristiques d'Elizar sont modifiées comme suit : For +7, Con +3, Int +3, Sag +3, Cha +3. Elles progresseront à nouveau à son cinquantième anniversaire : For +3, Con +2, Sag +1.

Dons. En plus de ceux décrits dans le *Manuel des Joueurs*, les dragons de lumière ont accès aux dons suivants : Attaque en vol, Capture, Pouvoir magique

rapide, Virage sur l'aile, et Vol stationnaire (cf. *Manuel des Monstres*, page 60).
Expérience. Devenir dragon de lumière donne accès à des capacités bien au-dessus de celles des classes de personnage du *Manuel des Joueurs*. Pour compenser ce déséquilibre, la progression a été revue à la hausse. Ainsi, pour accéder aux deux premiers niveaux de la classe de dragon de lumière, vous devrez accumuler autant de PX que si vous progressiez de deux niveaux.
Exemple : Elizar, un ensorceleur niveau 1, a accumulé 3000 PX avant d'effectuer le rituel de réveil du sang de Baïkamath. Il devient donc dragon de lumière niveau 1. Pour atteindre les niveaux 2, puis 3 de cette nouvelle classe, il devra posséder respectivement 10000, puis 15000 PX.
Alignement. Au choix.
Dés de vie. d12.

Compétences de classe

Les compétences du dragon de lumière (et la caractéristique dont dépend chacune) sont : Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (Int), Détection (Sag), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag).
Points de compétence pour chaque niveau : 2 + modificateur d'Int

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de dragon de lumière :
Armes et armures. Sous une forme humanoïde, le dragon de lumière sait manier toutes les armes courantes. En revanche, il ne sait pas manier le bouclier, pas plus qu'il n'est habitué au port de l'armure.
Immunités (Ext). Le dragon de lumière est immunisé contre la lumière, le feu et les effets magiques de type paralysie et sommeil.
Présence terrifiante (Ext). À partir de la catégorie d'âge jeune adulte, le dragon de lumière peut décourager ses adversaires par sa seule présence, pour peu qu'il attaque, charge ou survole ses proies. Les créatures ayant moins de dés de vie que lui et se trouvant à moins de (10 x catégorie d'âge) mètres doivent réussir un jet de Volonté (dont le DD est fonction de la catégorie d'âge ; cf. table 2) pour résister à cet effet de type terreur. En cas d'échec, les créatures ayant 4 DV ou moins cèdent à la panique pendant 4d6 rounds, tandis que celles qui ont 5 DV ou plus sont secouées par l'expérience pour 4d6 rounds (cf. *Guide du Maître*, page 84 et 85). Tout adversaire réussissant son jet est immunisé à la présence terrifiante du dragon de lumière pendant une journée.
Exemple : la présence terrifiante d'un dragon de lumière adulte porte à 70 mètres à la ronde.
Résistance à la magie (Ext). À partir de la catégorie d'âge jeune adulte, pour déterminer si un sort ou un pouvoir magique fonctionne contre le dragon de lumière, celui qui l'utilise doit effectuer un jet de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts). Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de résistance à la magie du dragon de lumière (cf. table 2), ce dernier est affecté normalement (à noter qu'il a tout de même droit à un jet de sauvegarde si l'effet magique en autorise un).
Souffle (Sur). Tous les 1d4 rounds, le dragon de lumière peut cracher un souffle d'énergie calorifique dont la taille et la forme dépendent de sa taille de dragon (cf. *Manuel des Monstres*, page 59). Les créatures prises dans la zone d'effet subissent des dégâts fonction de sa catégorie d'âge. Un jet de sauvegarde contre les sorts permet de réduire de moitié ces dégâts (cf. table 2 pour le DD).
Sens surdéveloppés (Ext). Le dragon de lumière voit huit fois mieux qu'un humain en cas de faible luminosité (vision nocturne), et quatre fois mieux dans des conditions de luminosité normale. Il bénéficie également de la vision dans le noir jusqu'à (60 x catégorie d'âge) mètres.
Exemple : un jeune dragon de lumière voit dans le noir jusqu'à 180 mètres.
Vision aveugle (Ext). Le dragon de lumière repère et localise les créatures sans avoir besoin de les voir (principalement grâce à son odorat et son ouïe, mais aussi en se basant sur les vibrations et autres détails en apparence anodins) dans un rayon de (10 x catégorie d'âge) mètres.
Exemple : un dragon de lumière jeune adulte localise les créatures dans un rayon de 50 mètres.

Pouvoirs spéciaux au choix

Au niveau 3, 6, 9, 12, 15 et 18, les dragons de lumière développent de nouvelles facultés. Les joueurs peuvent d'ailleurs choisir plusieurs fois le même pouvoir spécial (le chiffre indiqué entre parenthèses précise le nombre de fois que le pouvoir a été choisi).

Les pouvoirs magiques

Ils fonctionnent comme des sorts lancés par un ensorceleur dont le niveau est égal à (niveau d'ensorceleur du personnage + niveau de lanceur de sorts du dragon de lumière). S'ils s'accompagnent d'un jet de sauvegarde, celui-ci a un DD de 10 + modificateur de Charisme + niveau du sort.
Bénédiction (Mag). (1) Trois fois par jour. (2) À volonté.
Communication avec les animaux (Mag). (1) Deux fois par jour. (2) Trois fois par jour. (3) À volonté.
Détection de la magie (Mag). (1) À volonté.
Détection des pensées (Mag). (1) Deux fois par jour. (2) Trois fois par jour.
Feuille morte (Mag). (1) Trois fois par jour. (2) À volonté.
Localisation d'objet (Mag). (1) Deux fois par jour. (2) Trois fois par jour. (3) À volonté.
Métamorphose (Mag). (1) Une fois par jour. (2) Deux fois par jour. (3) Trois fois par jour.
Pattes d'araignée (Mag). (1) Trois fois par jour. (2) À volonté.
Rapidité (Mag). (1) Une fois par jour. (2) Deux fois par jour. (3) Trois fois par jour.
Respiration aquatique (Mag). (1) Une fois par jour. (2) Deux fois par jour. (3) Trois fois par jour. (4) À volonté.
Suggestion (Mag). (1) Une fois par jour. (2) Deux fois par jour. (3) Trois fois par jour.

Les pouvoirs surnaturels

Absorption de lumière (Sur). L'utilisation de ce pouvoir nécessite une action simple. En se concentrant et en ouvrant ses ailes, le dragon de lumière absorbe toute aura lumineuse dans un rayon de (2 x catégorie d'âge) mètres pendant (catégorie d'âge) rounds. L'absorption de lumière remplit la même fonction que le sort *ténèbres*. (1) Une fois par jour. (2) Deux fois par jour. (3) Trois fois par jour.
Lumière céleste (Sur). L'utilisation de ce pouvoir nécessite une action simple. En se concentrant et en ouvrant ses ailes, le dragon de lumière dégage soudainement une puissante aura lumineuse dans un rayon de (2 x catégorie d'âge) mètres. Toutes les personnes situées dans cette zone sont éblouies et subissent un malus de -1 au jet d'attaque pendant un round. Les morts-vivants subissent (1d6 x catégorie d'âge) points de dégâts. (1) Une fois par jour. (2) Deux fois par jour. (3) Trois fois par jour.
Réduction des dégâts (Sur). (1) 5/+1. (2) 10/+1. (3) 15/+3. (4) 20/+3.

Les pouvoirs extraordinaires

Chaleur (Ext). L'utilisation de ce pouvoir nécessite une action simple. Après avoir absorbé suffisamment de nourriture pour subvenir à ses besoins quotidiens, le dragon de lumière peut maintenir une température de 37°C pendant huit heures dans un rayon de (3 x catégorie d'âge) mètres autour de lui.
Immunité contre un élément (Ext). (1) Froid. (1) Électricité. (3) Acide. (4) Son.

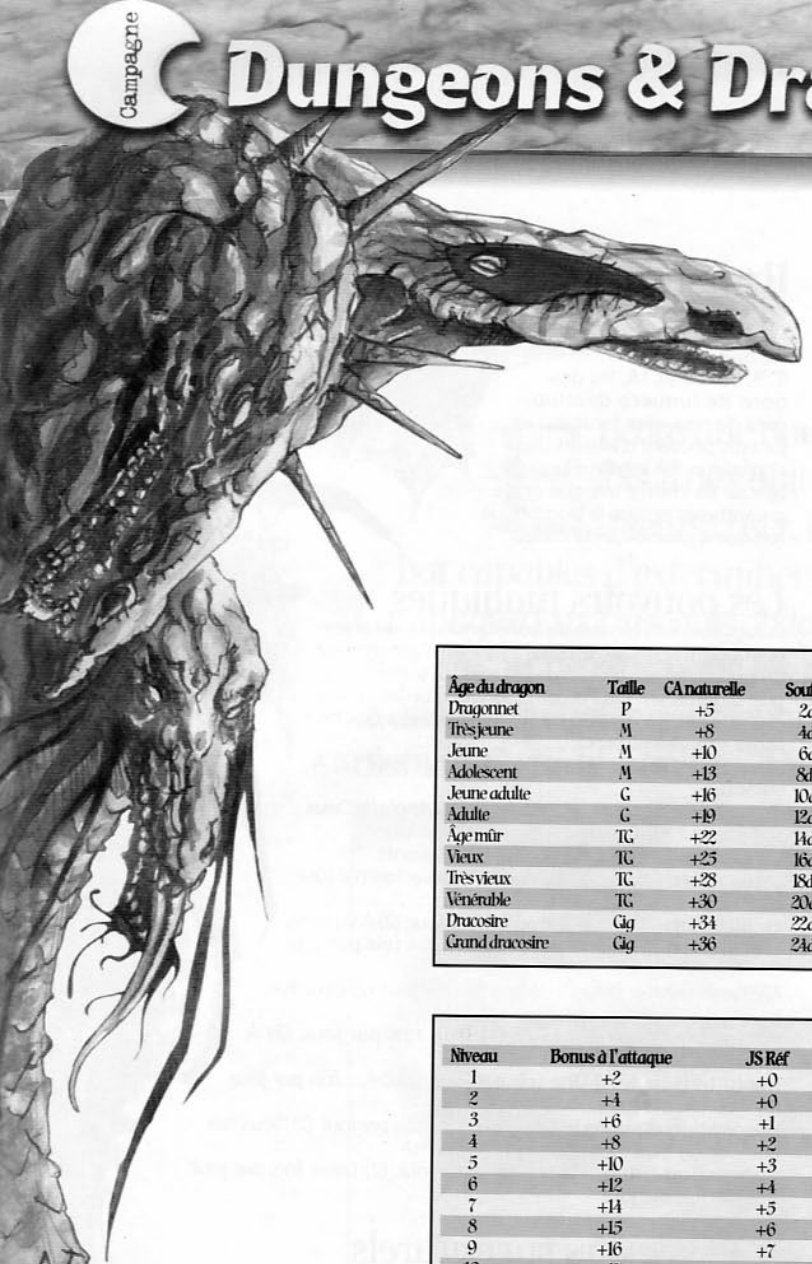


TABLE 1 - CATÉGORIE D'ÂGE DES DRAGONS DE LUMIÈRE

Âge du PJ	Catégorie
0-4	Dragonnet
5-14	Très jeune
15-24	Jeune
25-49	Adolescent
50-99	Jeune adulte
100-199	Adulte
200-399	Âge mûr
400-599	Vieux
600-799	Très vieux
800-999	Vénérable
1000-1199	Dracosire
1200 et plus	Grand dracosire

TABLE 2

Âge du dragon	Taille	CA naturelle	Souffle (DD)	DD Terreur	RM	Niveau de lanceur de sorts
Dragonnet	P	+5	2d6 (14)			
Très jeune	M	+8	4d6 (16)			
Jeune	M	+10	6d6 (18)			
Adolescent	M	+13	8d6 (20)			1
Jeune adulte	G	+16	10d6 (22)	21	19	3
Adulte	G	+19	12d6 (24)	23	21	5
Âge mûr	TG	+22	14d6 (26)	25	22	7
Vieux	TG	+25	16d6 (28)	27	24	9
Très vieux	TG	+28	18d6 (30)	29	25	11
Vénérable	TG	+30	20d6 (32)	31	27	13
Dracosire	Gig	+34	22d6 (34)	34	28	15
Grand dracosire	Gig	+36	24d6 (36)	36	30	17

TABLE 3

Niveau	Bonus à l'attaque	JS Réf	JS Vig	JS Vol	Spécial
1	+2	+0	+1	+0	Immunités, Sens surdéveloppés, Vision aveugle
2	+4	+0	+2	+0	
3	+6	+1	+3	+1	1 capacité spéciale au choix
4	+8	+2	+4	+2	
5	+10	+3	+5	+3	
6	+12	+4	+5	+4	1 capacité spéciale au choix
7	+14	+5	+6	+5	
8	+15	+6	+7	+5	
9	+16	+7	+8	+6	1 capacité spéciale au choix
10	+17	+7	+9	+7	
11	+18	+8	+10	+8	
12	+19	+8	+10	+9	1 capacité spéciale au choix
13	+20	+9	+11	+10	
14	+21	+9	+12	+10	
15	+22	+10	+13	+11	1 capacité spéciale au choix
16	+23	+10	+14	+12	
17	+24	+11	+15	+13	
18	+25	+11	+15	+14	1 capacité spéciale au choix
19	+26	+12	+16	+15	
20	+27	+12	+17	+15	

TABLE 4

Âge du dragon	Vitesse de déplacement	For	Con	Int	Sag	Cha
Dragonnet	15 m, vol 30 m (moyenne)					
Très jeune	15 m, vol 45 m (médiocre)	+2	+1		+1	
Jeune	15 m, vol 45 m (médiocre)	+3	+1	+1	+1	+1
Adolescent	15 m, vol 45 m (médiocre)	+2	+1	+2	+1	+2
Jeune adulte	15 m, vol 45 m (médiocre)	+3	+2		+1	
Adulte	15 m, vol 45 m (médiocre)	+3	+2	+2	+1	+2
Âge mûr	15 m, vol 45 m (médiocre)	+3	+1	+1	+1	+1
Vieux	15 m, vol 45 m (médiocre)	+2	+1	+1	+1	+1
Très vieux	15 m, vol 45 m (médiocre)	+2	+2	+2	+2	+2
Vénérable	15 m, vol 60 m (déplorable)	+2	+1	+1	+1	+1
Dracosire	15 m, vol 60 m (déplorable)	+2	+2	+1	+1	+1
Grand dracosire	15 m, vol 60 m (déplorable)	+3	+1	+2	+2	+2

Auteur : Michaël Croitoriu & Maurice Viz
Illustrations : Vincent Dutrait
Frise et logos : Bertrand Bès

Le Clan de la Mante

La storyline du jeu de cartes L5R a bouleversé de nombreux acquis rokugani, notamment avec l'avènement du Clan de la Mante au rang de clan majeur. Pour vous permettre d'incarner n'importe quel membre de ce clan, Backstab vous propose deux nouvelles classes de prestige.

Caractéristiques des membres du Clan de la Mante

Famille Moshi
- Connaissance des sorts est une compétence de classe.
- Classe de prédilection : shugenja (cf. *Oriental Adventures*, pages 24 à 27).

Famille Tsuruchi
- Sens de la nature est une compétence de classe.
- Classe de prédilection : guerrier.

Famille Yoritomo
- Profession (marin) est une compétence de classe.
- Classe de prédilection : guerrier.

Dons ancestraux du Clan de la Mante

Dons ancestraux du Clan de la Mante

L'étoile du matin
Les PJ descendant de Moshi Azami parviennent à entrer en contact avec facilité et assurance avec Dame Soleil.
Avantage : une fois par partie, le PJ bénéficie d'un bonus de +4 à n'importe quel jet de compétence dépendant de la Dextérité.

Le dard de la guêpe
Pour les fidèles de la voie tracée par Tsuruchi, l'arc devient le prolongement de leur corps.
Avantage : les chasseur de primes de la famille Tsuruchi bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque effectués avec leur arc ancestral.

Volonté inflexible
Les PJ descendant de Kaimetsu-uo ne fléchissent jamais.
Avantage : le PJ bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Volonté.

Shugenja de la famille Moshi

Le Clan du Mille-pattes est toujours resté très discret même depuis que la famille Moshi a rejoint le Clan de la Mante. En raison de l'isolement de ses terres, cette modeste famille de shugenja n'a guère entretenu de relations qu'avec les Clans du Phénix et de la Mante. À l'instar des familles Otaku et Matsu, la famille Moshi est dirigée par les femmes, toutes de puissantes shugenja. La rumeur prétend que la magie qu'elles pratiquent a un éclat unique à Rokugan. Certains l'attribuent même à Dame Soleil en personne. Une chose est sûre, les shugenja de la famille Moshi ont une préférence très prononcée pour les sorts de l'Air et du Feu - ils privilégient la rapidité et la magie à longue portée. Ils entendent ainsi imiter Dame Soleil et son parcours quotidien dans le ciel.

Dés de vie. d6.

Conditions

Pour devenir shugenja de la famille Moshi, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : loyal
Race : humain (famille Moshi)
Focus élémentaire : Air ou Feu (cf. *Oriental Adventures*, page 26).
Sorts : faculté de lancer des sorts divins de niveau 3.

Compétences de classe

Les compétence du shugenja de la famille Moshi (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (Int), Diplomatie (Cha), Profession (Sag), Scrutation (Int).

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de shugenja de la famille Moshi :

Armes et armures. Le shugenja de la famille Moshi sait manier toutes les armes courantes et le wakizashi. Il ne sait pas manier le bouclier, pas plus qu'il n'est habitué à porter une armure.

Sorts. Le shugenja de la famille Moshi lance ses sorts de magie divine de la même façon que les shugenja décrits dans le supplément *Oriental Adventures* (cf. pages 24 à 27).

Dons supplémentaires. Au niveau 1, 3 et 5, le shugenja de la famille Moshi gagne un don supplémentaire. Ce don doit obligatoirement être un don de métamagie ou un don de création d'objet.

Focus élémentaire. Au niveau 1, le shugenja de la famille Moshi choisit exceptionnellement un deuxième Focus élémentaire (Air ou Feu, selon celui qu'il possède déjà). Désormais, la moitié des sorts de chaque niveau qu'il connaît devra appartenir à ces deux éléments.

Sorts secrets de la famille Moshi

Flammes de la déesse
Transmutation
Niveau : Shugenja 4 (Feu)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 2 actions complexes
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : 1 esprit/2 niveaux
Durée : 3 rounds/3 niveaux
Jet de sauvegarde : spécial
Résistance à la magie : non

Ce sort permet au shugenja de conjurer à partir d'un feu des esprits élémentaires qui semblent réels et de les lancer contre une cible particulière. Le shugenja peut faire apparaître un esprit par foyer de la taille d'un feu de camp (au moins 30 cm de diamètre). L'esprit invoqué est fait de feu et peut revêtir n'importe quelle forme de taille humaine ou inférieure. Il obéit aux ordres du shugenja et peut mettre le feu à des matières inflammables telles que le tissu, le papier, le parchemin et le bois s'il les touche. Toutes les créatures touchées par ces esprits de feu subissent 1d6 points de dégât de type feu par niveau (jusqu'à un maximum de 8d6), réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi.

L'allié de l'archer
Transmutation
Niveau : Shugenja 3 (Air)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action complexe
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cibles : 1 arme + 1/2 niveaux
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

En lançant ce sort, le shugenja fait appel à la puissance du vent pour allonger la portée d'armes de jet ou à projectiles. Les flèches portent plus loin qu'à l'accoutumée, mais frappent avec la même force et la même précision. Le facteur de portée de l'arme ou du projectile est doublé. L'utilisateur de l'arme ne subit aucune pénalité du fait de l'allongement de cette portée, mais les malus liés à la visibilité, la protection de la cible, etc. s'appliquent toujours (cf. *Manuel des Joueurs*, 132 et 133).

TABLE 1 - LE SHUGENJA DE LA FAMILLE MOSHI

Niveau	Bonus de base	JS Réf	JS Vig	JS Vol	Spécial	Nombre de sorts	
1	+0	+0	+0	+2	Don suppl., focus élémentaire	+1 niveau (shugenja)
2	+1	+0	+0	+3		+1 niveau (shugenja)
3	+1	+1	+1	+3	Don suppl.	+1 niveau (shugenja)
4	+2	+1	+1	+4		+1 niveau (shugenja)
5	+2	+1	+1	+4	Don suppl.	+1 niveau (shugenja)

TABLE 2 - LE CHASSEUR DE PRIMES DE LA FAMILLE TSURUCHI

Niveau	Bonus de base à l'attaque	JS Réf	JS Vig	JS Vol	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Arc ancestral, Pistage
2	+2	+3	+0	+0	esquive totale
3	+3	+3	+1	+1	Don supplémentaire
4	+4	+4	+1	+1	Sens du danger (bonus de Dex à la CA)
5	+5	+4	+1	+1	Spécialisation martiale

Chasseur de primes de la famille Tsuruchi

Créé plusieurs décennies avant la Guerre des Clans par Tsuruchi, le Clan de la Guêpe était jadis un clan sans samurai, un clan de mercenaires qui faisaient passer leur honneur avant toute chose, un clan d'hommes à l'allure noble qui méprisaient tout ce que la noblesse chérissait. Son fondateur n'accordant aucune valeur aux liens du sang, il recrutait uniquement ses membres selon leurs mérites et il plaçait la barre très haut. Tout adulte, quelle que soit sa condition sociale, pouvait demander à rejoindre le clan. Pour cela, il devait participer au grand tournoi organisé chaque année et au cours duquel les meilleurs archers de tout Rokugan venaient s'affronter et se mesurer aux membres du Clan de la Guêpe. Pour espérer se joindre à ce groupe d'élite, le candidat devait battre au moins un des archers du Clan de la Guêpe, puis se mesurer à Tsuruchi en personne. À l'issue du tournoi, ce dernier choisissait dix archers au maximum qui subissaient l'apprentissage dispensé par l'école du clan. Au terme d'un entraînement rigoureux et difficile de plusieurs mois, les rares candidats à avoir satisfait leurs sensei recevaient le mon du clan. Après avoir juré fidélité à Tsuruchi et au clan, ceux qui possédaient un sabre à leur arrivée le brisaient finalement en deux, coupant à jamais tout lien avec la caste des samurai. Depuis que le Clan de la Guêpe a rejoint le Clan de la Mante, les méthodes ont guère changé, mais tous ses membres portent désormais le nom de Tsuruchi.

Dés de vie. d8.

Conditions

Pour devenir chasseur de primes de la famille Tsuruchi, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : loyal
Race : humain (famille Tsuruchi)
Bonus de base à l'attaque : +5
Dons : Arme de prédilection (n'importe quel type d'arc), Tir à bout portant, Tir de précision

Compétences de classe

Les compétence du chasseur de primes de la famille Tsuruchi (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (fabrication d'arcs) (Int), Connaissances (géographie) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équitation (Dex), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Sens de l'orientation (Sag), Sens de la nature (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de chasseur de primes de la famille Tsuruchi :

Armes et armures. Le chasseur de primes sait manier toutes les armes courantes et de guerre, mais refuse d'utiliser d'autres armes que son arc. Il ne sait pas manier le bouclier, mais est habitué à porter une armure légère ou intermédiaire. Notez qu'une armure plus lourde que l'armure de cuir impose un malus aux jets d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Équilibre, Escalade, Évasion, Saut et Vol à la tire. Les jets de Natation s'accompagnent d'un malus de -1 tous les 2,5 kilos d'équipement transporté (armure comprise).

Arc ancestral. À l'instar de la classe de samurai, les chasseurs de primes reçoivent une arme au terme de leur cérémonie d'intronisation. Il s'agit d'un arc et de vingt flèches de qualité supérieure. De la même façon qu'avec un daisho ancestral, le chasseur de primes peut éveiller les pouvoirs de cette arme par la prière et des dons d'objets de valeur aux kami (cf. *Oriental Adventures*, page 21).

Pistage. Le chasseur de primes reçoit gratuitement Pistage comme don supplémentaire.

Esquive totale. Au niveau 2, le chasseur de primes acquiert le pouvoir d'esquive totale. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Ce pouvoir extraordinaire ne peut être utilisé que si le chasseur de primes porte au maximum une armure légère.

Don supplémentaire. Au niveau 3, le chasseur de primes peut choisir un don supplémentaire. Il doit forcément être choisi dans la liste suivante : Science de l'initiative, Tir de loin, Tir en mouvement, Tir monté, Tir rapide.

Sens du danger. Au niveau 4, le chasseur de primes acquiert un pouvoir extraordinaire lui permettant de réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. À partir de ce moment, il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

Spécialisation martiale. Au niveau 5, le chasseur de primes peut choisir le don Spécialisation martiale, qui lui confère un bonus de +2 aux dégâts avec un arc de son choix. Il doit déjà avoir Botte secrète pour cet arc avant de pouvoir prendre Spécialisation martiale. Le bonus aux dégâts ne s'applique que si la cible se trouve à moins de 10 mètres.

Auteur : Michaël Croitoriu
Illustrations tirées du supplément Oriental Adventures
© Wizards of the Coast

La lueur de la flamme

Un scénario un peu particulier qui privilégie l'ambiance et l'enquête, délaissant quelque peu la baston. Votre équipe de joueurs, réduite si possible (pas plus de quatre), aura la lourde tâche de démêler un écheveau socialo-religieux dans une comunauté naine très spéciale...

Synopsis

Vos joueurs, de niveau moyen (4-6), vont devoir mener une enquête sur un crime étrange perpétré au sein d'une communauté naine mystico-artisanale ! Le temps est compté, le lieu est clos, et le meurtrier ne va pas s'arrêter là... Un gros travail est demandé au meneur de jeu pour préparer l'ambiance et gérer l'enquête.

Le Portier, guerrier/prêtre niveau 6/1

Nain âgé de 140 ans
Points de vie : 59
Initiative : +4
CA : 15 (armure de cuir +2)
Attaques : hache d'arme +10/+5, arbalète légère +7
Dégâts : hache d'arme 1d8+3, arbalète légère 1d8
Attaque spéciale : sorts (domaines : Protection, Terre)
Qualité spéciale : renvoi des morts-vivants.
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +9, Vol +9
Caractéristiques : For 17, Dex 12, Con 14, Int 15, Sag 16, Cha 10
Compétences : Alchimie +6, Artisanat (fabrication d'armes) +8, Artisanat (fabrication d'armures) +8, Concentration +3, Connaissance des sorts +3, Connaissances (mystère) +3, Connaissances (religion) +3, Diplomatie +1, Équilibre +2, Escalade +5, Estimation +3, Perception auditive +4, Profession (mineur) +4, Renseignements +1, Saut +5
Dons : Arme de prédilection (armes de nain), Attaque en puissance, Destruction d'arme, Enchaînement, Esquive, Science de l'initiative, Volonté de fer
Alignement : loyal neutre
Équipement : laissé à l'appréciation du meneur de jeu

Pour y voir plus clair...

Religion
Erath : disciple, tout nain de la Communauté est un Erath
Brem : sorte de prêtre qui se charge des cérémonies journalières
Breth : sorte d'évêque qui s'occupe des rituels
Serrurier : il y en a quatre, ce sont des Breth à qui l'on a confié les clefs de la Sublime Porte et qui sont une sorte d'autorité religieuse et morale.

Forge
Apprenti : chaque nain de la Communauté est un apprenti, travaillant sans relâche.
Thyr : contremaître qui organise le travail dans les ateliers
Kor : Maître de forge. Les Kor se regroupent dans une assemblée, le Korthain.

Intrigue

Vos joueurs commencent à avoir leur petite réputation. Plusieurs fois ils ont réussi des missions qu'on leur avait confiées et quand Korthaïn le Deirdre, le juge de la Communauté de la Sublime Porte les a contactés, ils ont certes tiqué sur le fait qu'aucune autre race n'était en général admise au sein de la Sublime Porte, mais ils se sont convaincus que leur réputation avait fait voler en éclat cet interdit. En gros, arrangez une rencontre entre vos joueurs et Korthaïn. Si l'un des PJ est un nain, cela facilitera la tâche du Deirdre, qui pourra arguer qu'ils étaient les seules personnes disponibles en lesquelles il puisse avoir confiance, du fait de la présence du nain. Korthaïn promet une très forte récompense, ou des objets d'une grande puissance, au choix. Bref, que du très classique, en apparence.
Korthaïn va donc leur parler d'un crime affreux commis au sein de la Communauté cinq jours plus tôt. Un nain du nom de KorKhan aux longs poils a été retrouvé mort un matin par l'un de ses apprentis. Il était Kor, c'est-à-dire maître de forge, et n'avait pas de fonction administrative. Et il était disciple du Dieu, comme tous les nains de la Communauté. A priori il n'avait pas d'ennemis, en tout cas pas dans le sens où on l'entend là-bas ! Le problème est que le Dieu, parlant au travers de la bouche d'un chef religieux, a refusé l'âme du défunt lors de la cérémonie funéraire. Or la fête du Renouveau doit avoir lieu sous peu, et on prédit les pires choses si une telle infamie n'est pas réparée. Le Deirdre a fait ce qu'il a pu, mais il s'est résigné à demander de l'aide. Ceci montre d'ailleurs la portée de l'affaire, car c'est effectivement la première fois que des humains vont rentrer dans ce que l'on peut appeler un sanctuaire inviolable.
Quoiqu'il en soit, s'ils acceptent (z'ont pas intérêt à dire non, de toute façon ils ont bloqué leur samedi soir et ils n'ont pas de copines !), ils se rendent en deux jours aux portes de la Communauté, où ils sont accueillis par le Portier (voir plus bas), qui est présenté comme un nain pouvant les aider. Ils sont alors conduits dans une grotte du quartier de la Source. Puis le Deirdre leur demande de venir les voir dès qu'ils ont du nouveau, afin d'aviser. Si les PJ demandent des précisions, Korthaïn leur dit de se renseigner auprès des gens, de ne pas hésiter, et qu'ils ont carte blanche pour voir les lieux du crime. La porte est fermée jusqu'au lendemain, de toute façon.
Voici, avant de reprendre le fil de l'histoire, plus de détails sur cette étrange communauté.

La Sublime Porte

Cette communauté naine est assez particulière. En effet, elle est construite à la fois sur le principe de la religion et sur celui de l'artisanat. Donc tout nain en faisant partie est à la fois membre du clergé et artisan. Les deux sont imbriqués d'une manière complexe qui influe sur leur mode de vie, leurs mœurs et leur mentalité. La population est d'environ six cents nains.

Le système religieux

Chaque nain est un Erath, un disciple. C'est la base de la Communauté. Ils n'ont pas d'obligation vis-à-vis des autres, mais ils doivent évidemment accomplir toutes les étapes du culte. Au-dessus, on trouve les Brem, les officiants qui sont chargés de diriger les cérémonies journalières. Ensuite, la hiérarchie compte les Breth, qui sont les nains qui accomplissent les rituels de passage. Enfin viennent les quatre Serruriers, qui forment en quelque sorte un collège de sages chargé de statuer sur le religieux et qui dirige les grandes cérémonies, comme la fête du Renouveau. Les Serruriers sont actuellement ThorBreth, ManithBreth, AyhBreth et SyBreth. On accole toujours l'expression "Le Serrurier" à leur nom, pour signifier qu'ils ne sont pas que des Breth. On les nomme ainsi car ils gardent les clefs de La Sublime Porte, qui ne s'ouvre que lors d'une des quatre grandes fêtes de l'année, et qui permet de communiquer avec le Dieu.

La journée de tout Erath est ponctuée par l'une des trois cérémonies religieuses. Il lui faut assister à au moins l'une des trois, voire les trois. Plus on assiste à des cérémonies, mieux on est vu, et plus les chances de devenir Brem deviennent grandes (c'est toujours un choix qui revient aux Breth, lors d'une des grandes fêtes). Et plus on se libère pour diriger une cérémonie journalière, plus on a de chances d'être nommé Breth. Quand un Serrurier meurt, on nomme à sa place celui qui avait été choisi par le défunt lui-même, dès le jour de sa propre intronisation, mais dont le nom n'est révélé qu'en ce jour. Si le Breth désigné ne peut satisfaire à ses nouvelles fonctions (s'il est mort par exemple !), ce sont les autres Serruriers qui décident.

Les cérémonies ont lieu dans une des sept salles de prières. Elles ne durent qu'une demi-heure environ. Le Brem choisi par les Breth présents assure l'office qui est divisé en deux temps : le sermon, pendant lequel le Brem sermonne (!), et les conseils, où le Brem répond aux questions des Erath à la place du Dieu. Les questions sont souvent d'ordre pratique et un Brem qui ne peut répondre à de telles questions risque fort de "chuter" dans la hiérarchie de la Forge.

Les rituels de passage comprennent les événements tels que les mariages, les bûchers funéraires, la cérémonie d'intronisation d'un nouveau Brem, d'un nouveau Breth, et toutes les cérémonie liées aux productions de la forge (voir plus bas). Ils ont lieu à l'endroit le plus approprié (atelier de forge, domicile du futur marié le plus riche, de l'impétrant, etc.) et sont donc dirigés par les Breth, désignés par les Brem présents qui choisissent par vote à main levée parmi les Breth présents. La durée de la cérémonie varie selon l'importance du rituel.

Le système repose donc sur ce fait simple : pour progresser, il faut d'abord être présent aux divers évènements liturgiques, ce qui n'est pas donné à tous car la présence à la forge est obligatoire toute la journée, et même la nuit quand on dort le jour. On peut donc, si l'on est plus riche, si l'on a rendu service à un autre nain... se faire remplacer pour son travail à la forge le temps d'aller à la cérémonie. Plus on y va, plus on a de chances d'être remarqué, notamment grâce à de pertinentes questions lors de la phase des conseils. Quand on est Brem, il faut nouer des alliances avec des Breth, pour que ceux-ci vous désignent. En échange, vous les désignez lors des rituels de passage. C'est donc du donnant-donnant. Les Breth nomment des Brem qui satisfont les Serruriers (genre le gendre ou le fils) et les Serruriers vous désignent comme l'un des leurs s'il y a un problème de succession (les Breth désignés par les Serruriers qui viennent à mourir meurent souvent prématurément.)

La Forge

La Sublime Porte est une forge permanente : à tous les niveaux de la hiérarchie, on est forgeron, ou au moins apprenti. Les ateliers de forge sont partout, à l'entrée, à côté des salles de prière, entre deux grottes/maisons. Le bruit du martèlement du métal est omniprésent, de la vapeur s'échappe des ateliers quand le métal est refroidi dans l'eau...essayez de faire ressortir cette ambiance.

Chaque nain est apprenti. Il doit travailler dix heures par période de vingt-quatre heures. Il organise son temps, mais ne peut faire moins de quatre heures d'affilée. Son contremaître (Thyr) lui donne des tâches à faire, qu'il doit accomplir dans le temps qu'il souhaite. Évidemment, plus sa tâche est réalisée bien et vite, mieux c'est. Il doit apprendre du Kor, le maître de forge, sa façon de travailler, mais uniquement hors de ses heures de travail. Car tout nain qui rentre au sein de la Sublime Porte connaît déjà les bases du métier de forgeron. Il peut donc travailler sans que le Kor n'ait besoin de lui enseigner quoi que ce soit. Les Kor choisissent les Thyr, mais ce sont les apprentis, réunis en Conseil Plénier une fois l'an, avant la fête du Renouveau, qui élisent les nouveaux Kor, parmi les Thyr jugés dignes par le Korthain, ou assemblée des Kor, qui les comprend tous. Parfois, aucun Thyr n'est désigné et aucun nouveau Khor ne rejoint le Korthain.

Les Thyr sont chargés de donner des tâches à accomplir aux apprentis. Eux-mêmes servent d'assistants aux Kor. Les Kor sont chargés de développer leur art au maximum et de créer des objets aux qualités exceptionnelles, mais qui ne seront jamais vendus, au contraire des objets fabriqués par les Thyr et les apprentis, qui sont "commandés" par de puissants rois ou de riches aventuriers.

Le Système administratif

Tous ceux cités ci-après sont bien entendu tous apprentis et Erath, au-moins.

La Justice : le juge, ou Deirdre, est désigné par tirage au sort une fois l'an, à la fête du Renouveau. Il statue sur tout problème qui n'a pas trait à la forge ou à la religion, comme les meurtres. Quand il rend un jugement, les personnes concernées par celui-ci peuvent se défendre par l'intermédiaire des avocats, ou Darn. Ceux-ci sont douze, et ce sont les douze derniers Deirdre. (Chaque année, un nouveau Darn remplace le plus ancien) À noter qu'un Darn peut être de nouveau tiré au sort pour être Deirdre. Cela arrive plus souvent que les statistiques ne le laisseraient penser car on en soupçonne certains de truquer le tirage au sort.

La guerre : même si les attaques extérieures semblent improbables, il y a des guerriers au sein de la Commu-

nauté. Peut-être plus pour appliquer les décisions du Deirdre qu'autre chose. Le Chef est désigné par le Deirdre pour deux ans. Il dirige vingt guerriers qui montent la garde et font office de milice. Tout nouveau membre de la Sublime Porte est guerrier les trois premières années passées en son sein.

L'intendance : le Portier est le personnage chargé de l'entretien de la Sublime Porte et du portail de fer de l'entrée. Il est aussi l'intendant en chef qui gère les ressources du domaine, communiquant avec l'extérieur pour l'importation des matières premières qui ne peuvent être trouvées au fond des grottes, et l'exportation des armes et objets de forge réalisés par les apprentis et les Thyr. Il est nommé par le KorThain et les Serruriers à vie. Il est aidé par dix nains que l'on nomme les arpenteurs, car ils ont toujours quelque chose à faire, et qu'on en voit toujours courir dans les enchaînements de couloirs.

Divers

Les noms : vous pouvez inventer des noms comme il vous plaira. Simplement, la règle est la suivante. Un nain choisira de mettre en avant la fonction qu'il exerce dans la Communauté. Si c'est sa fonction religieuse, elle sera accolée à son nom, mais après (ManithBreth). Si c'est par rapport à la forge, le titre est placé avant (Korthaïn). Les fonctions administratives sont rajoutées après le nom (le guerrier, l'arpenteur, le Chef). On ne prononce pas toujours le nom complet, et les surnoms sont fréquents. On clame sa valeur quand on se présente avec toutes les formes, et cela peut amener à des joutes verbales où chacun énonce comment il a gagné son poste, comment il a réalisé tel objet...

Les mariages : il y a des naines dans la Communauté. Le mariage est possible, mais les enfants ne restent jamais dans la Sublime Porte, ils sont confiés à des parents adoptifs à l'extérieur. De toutes les façons, les vrais parents n'auraient pas le temps de s'en occuper !

Les lutins : les Serruriers et les Kor ont des lutins à leur service. Ce sont les seules créatures non-naines à être tolérées de manière permanente. Elles semblent comme envoûtées et obéissent aveuglement.

Les jeux : très friands de jeux de réflexion, les nains sont plus volubiles après une bonne partie (pas après une bonne bière car ici ils ne boivent jamais).

Les lieux

La Communauté de la Sublime Porte se trouve sous une montagne, au cœur d'un labyrinthe minéral. Une seule porte s'ouvre sur ce monde souterrain renfermé sur lui-même. Enchaînement de grottes communes et privées, de salles de culte et d'ateliers de forge reliés par un réseau de tunnels plus ou moins larges et hauts, ce lieu est une épreuve en lui-même.

Les salles de prières : au nombre de sept, elles sont réparties partout, de manière à peu près égale. Un "quartier" est mieux loti que les autres, la Source, car il possède deux salles, ce qui représente plus de cérémonies journalières pas trop loin, et par conséquent plus de possibilités d'y assister. Tous les nains veulent habiter là.

Les ateliers de forge : disséminés partout, ils portent le nom de leur Kor. Même à l'entrée il y a un atelier. Les ateliers sont de taille variable, pouvant contenir de trois personnes à cinquante.

Les quartiers : il en existe six. Par ordre de qualité : la Source, le Lichen, le Cristal, le Soufre, le Fond et la Fosse. Les noms renvoient à une idée forte qu'on ne retrouve que dans cette partie du réseau : la seule source qui alimente la Communauté, le lichen fluorescent qui permet de voir partout mais qui ne pousse qu'à cet endroit, le cristal qui orne les plus beaux ouvrages, le soufre qui crée le feu, les terrains les plus profondément enfouis et difficilement accessibles, et la fosse, trou sans fond où des nains habitent et travaillent à flanc de précipice.

Les personnages principaux

KorThaïn le Deirdre : fourbe, détaché des événements bien qu'il soit lui-même venu chercher les joueurs. Se révèle être un magouilleur de première.

KorGonathbreth le Darn : rival de KorThaïn. Un rien présomptueux, très fervent religieux. Il peut apprendre beaucoup aux joueurs sur le fonctionnement de la Communauté, mais pas sur ses travers.

ThyrDokBrem le Chef : brutal, ambitieux, prêt à tout. N'aide pas les PJ.

KorFaâlBrem, le futur nouveau Serrurier : jamais hostile aux PJ, ne semble pas être ambitieux, il a l'air lisse comme le galet. Trop peut-être, au point d'en devenir mielleux, et donc soupçonnable. Il n'aime pas les étrangers, mais c'est un couard.

Le Portier : il n'a pas d'autre nom car il est élu à vie. Taciturne, serviable, mais à contrecœur.

Le timing

Les heures sont indicatives, cela permet juste de jouer en temps réel si on le souhaite

- 17H00 : arrivée des PJ
- 18H00 : deuxième meurtre

Lieu : quartier de la Fosse

Circonstances : le corps vient d'être découvert, pendu au-dessus du vide, enchevêtré dans des lichens lianes. La victime se nommait ThyrThraûnBrem le trapu. L'atelier de son Kor était à quelques mètres de là. Il venait d'assurer une cérémonie très appréciée.

- 19H00 : troisième meurtre

Lieu : quartier le Soufre

Circonstances : Kar le guerrier vient d'être retrouvé mort par le guerrier censé le remplacer pour son tour de garde dans cet endroit particulièrement dangereux qu'est la soufrière (on est obligé d'y porter des masques).

- 20H00 : tirage au sort du Deirdre

Lieu : quartier le Lichen, grotte du Juge

Circonstances : tous les membres de l'administration sont présents, au moins un Serrurier et des Kor influents. Dans une grande urne que l'on dit magique, de petites plaquettes de fer gravées au nom des nains de la Communauté sont introduites. Le Deirdre sortant tire au sort. Son remplaçant est un Darn (tiens, tiens...) : KorGonarthbreth.

- 20H30 : Conseil Plénier des apprentis pour désigner les nouveaux Kor parmi les Thyr nommés par le Korthain. Seul ThyrDokBrem le Chef est élu. Il y avait cinq Thyr désignés.
- 21H00 : Début de la cérémonie du Renouveau

Lieu : La Sublime Porte
Circonstances : la cérémonie commence par la nomination des nouveaux Brem et Breth (comptez une dizaine de minutes). On attend le quatrième Serrurier, SyBreth, tous les nains sont dans la grande salle qui abrite la Sublime Porte, au cœur du réseau de grottes. Puis un lutin arrive en criant. En le suivant on retrouve le corps de SyBreth dans le quartier du Fond. Après l'agitation qui en découle, on reporte la fête, qui aura lieu à une heure plus tardive, quand un nouveau Serrurier aura été désigné.

- 22H30 : fête du Renouveau. Ce qui la caractérise le mieux, c'est le silence, car plus aucun atelier n'est ouvert. Bien montrer aux PJ le contraste avec le vacarme habituel. Elle ne dure pas très longtemps et se termine par l'ouverture de la Sublime Porte. C'est assez impressionnant, car une porte magnifique se matérialise au centre de la grotte, flottant dans l'air. Les Serruriers brandissent leurs Clefs et psalmodient quelques incantations. L'encadrement de la Porte s'illumine et le Dieu parle pour dire que la Communauté devra se dissoudre si les âmes ne sont pas rendues avant une heure. Il ajoute qu'elles sont emprisonnées dans la Communauté même. Personne ne comprend sauf peut-être les PJ. Il faut agir et choisir où aller, vite.
- 23H00 : les bougies d'âme sont allumées par le Portier. Son rituel dure une quinzaine de minutes. Il en faut dix environ pour rejoindre sa grotte.

L'enquête

Le Deirdre a fait venir les PJ surtout pour mettre en fâcheuse position son successeur. En effet, d'une part il faut savoir que les actes d'un Deirdre qui ont des répercutions après son mandat ne sont plus de sa responsabilité (un Darn sera le plus à même de délivrer cette information). D'autre part, KorThaïn s'est arrangé pour savoir quelle plaquette il allait tirer. Il s'est pour cela arrangé avec SyBreth et on a beaucoup vu les deux hommes ensemble. Du moins c'est ce que diront des arpenteurs interrogés sur le sujet. Ainsi les PJ seront en fait considérés comme étant des "boulets" récupérés par Gonarth. Car Thaïn pense que les étrangers ne vont pas résoudre cette énigme. Il ne le dit pas ouvertement bien sûr, mais il ne montre pas un grand enthousiasme quand les PJ viennent lui parler de ce qu'ils ont découvert. Peut-être même que Thaïn a lui-même manigancé cette série de crimes ? Ce qui est étrange, c'est qu'après les autres meurtres, il ne fasse rien d'autre de spécial que laisser les PJ continuer leur enquête.

Le Chef a bataillé ferme parmi les Kor pour être désigné. On le dit dévoré par l'ambition. Afin d'être élu, il a beaucoup usé de ses guerriers pour influencer le plus grand nombre, parfois par la force. Aurait-il fait assassiner des opposants ? C'est assez fréquent, mais dans cette enquête, on se rend vite compte qu'il y a un certain malaise lié à ces morts. Une recherche auprès d'un nain du quartier du Fond (ils sont plus enclins à parler de ces choses-là étant donné leur relatif éloignement) pourra peut-être expliquer que la coutume veut qu'on ne tue personne une semaine avant le fête du Renouveau, que cela est presque un tabou. Il demandera sûrement un service pour cela, comme de le remplacer à la forge. En tout cas, c'est assez dur d'obtenir des infos sur le Chef. Tout le monde se refuse un peu à donner son avis à son sujet, ce qui est pourtant une attitude habituelle dans cette communauté. A priori, un nain comme lui ne peut avoir bravé l'interdit. Mais s'il l'avait fait par calcul ? Il n'apprécie pas les PJ en tout cas.
Le nouveau Serrurier, KorFaâlBrem, est celui qui a été désigné par SyBreth dans son testament. Cette information est de notoriété dans les cercles élevés (une information qu'on ne pourra obtenir qu'en battant un dignitaire religieux à un jeu de réflexion) de la Communauté, qui le savent depuis une dizaine de jours, car SyBrteh le leur avait dit. Tout ceci est-il une mise en scène pour ne pas qu'on le soupçonne ? Mais pourquoi aurait-il tué les autres ? Jamais il ne sera hostile aux PJ. Il viendra même vers eux, comme pour prouver son innocence. Cependant, il ne les aide pas vraiment.

Le coupable : le Portier connaît les nains comme personne et personne ne le craint ou ne l'envie car il est nommé à vie. Il aide les PJ dès que ceux-ci le lui demandent, mais il reste taciturne depuis la mort de sa femme, un an auparavant. Elle est décédée de manière naturelle, il n'a donc pas de rancune particulière à avoir. Certains éléments de sa grotte (qui se trouve à l'entrée) témoignent du passage d'une femme. Pour en apprendre plus sur cela, il faudra visiter son frère, qui loge dans le quartier du Lichen. Sa femme était toute sa vie. Le Portier en oubliait presque son travail (chose vraiment exceptionnelle). Il n'est plus vraiment le même depuis. Il ne s'intéresse pas à grand-chose, sauf à un de ses lutins, qui s'est brûlé le bras il y a dix jours de cela. Il semble le protéger. Celui-ci porte un cache de cuir sur sa brûlure (les cadavres portent tous une étrange marque derrière la nuque, une sorte de poinçon. Le lutin du Portier a été amputé de son avant-bras. Il porte à la place un stylet de fer, enchanté, qui lui permet de ponctionner l'âme des victimes. Il a toujours avec lui un encensoir, qui est en fait greffé à sa main droite, et qui permet d'endormir la vigilance des futures victimes). Une bougie assez imposante trône dans un coin de la grotte du Portier. Une odeur un peu entêtante semble perpétuellement envahir l'endroit. Il y a de l'encens aussi, mais c'est un leurre. Si le Portier est interrogé sur cette odeur, il dira que ces bougies lui ont été offertes par sa femme, et qu'en mémoire de sa mort il en allumera quelques-unes ce soir. Le but du Portier est de faire revenir sa femme grâce à un ancien rituel. Il doit pour cela emprisonner des âmes dans des bougies qui devront brûler jusqu'au moment du rituel. La fête du Renouveau, avec l'ouverture de la Sublime Porte, doit permettre au cercle créé par les quatre bougies de capter assez d'énergie divine pour rendre l'opération possible.
Après le deuxième meurtre, environ trente minutes après, une deuxième bougie a fait son apparition, et l'odeur est plus forte. Après le troisième meurtre, de même. Après le quatrième, les quatre bougies sont mises en cercle. Il faut faire un réel effort de volonté pour s'approcher. Il suffit de détruire une bougie pour "casser" le rituel. Mais le Portier s'enfuira avec une des bougies, en hurlant le nom de sa femme, Kara. Une poursuite au travers des différents quartiers peut alors avoir lieu. Le Portier veut se diriger vers la Fosse afin de se jeter vers le cœur du monde avec la bougie, comme clef pour atteindre sa femme. Des paroles lancées en l'air par le Portier peuvent avoir aiguillé les PJ. ("La Fosse est un endroit dangereux, c'est un passage pour les dieux"). Les nains n'ont pas compris ce qui se passait, ils peuvent donc éventuellement vouloir intercepter les joueurs, et les guerriers user de violence. En tout cas, ne pas réussir à reprendre la bougie, c'est échouer à sauver la Sublime Porte, et donc ne rien obtenir d'eux.

Comment gérer l'enquête ?

Créer l'ambiance : c'est presque le point principal. La Communauté est une sorte de ruche où les nains sont des abeilles suractives, ne pensant qu'à leur travail et à leur ascension sociale et religieuse. Les nains de la Sublime Porte n'ont que très peu de temps à consacrer à autre chose qu'à eux. Vos PJ devront attirer l'attention des nains, les vaincre à des jeux, poser des questions pertinentes lors des conseils (cérémonies journalières), proposer leur aide pour des tâches de la vie quotidienne. Vous aurez à inventer une grande partie de cette vie, car la place manque ici. De même pour les quartiers. Gardez en tête les grands principes et imaginez moult détails qui rendront la découverte des lieux passionnante et feront que vos joueurs ne passeront pas leur temps qu'à poser des questions.
Jouez sur l'enchaînement des cérémonies dans les différents quartiers, sur les joutes verbales qui se tiennent en vue des élections et autres nominations. Il faut que les PJ sentent que c'est en passant par la compréhension du système où ils ont mis les pieds qu'ils parviendront à trouver la solution, car très vite il faut qu'ils se demandent ce qu'ils font là, personne ne semblant vraiment vouloir que cette enquête soit résolue. Mais comme les portes resteront fermées jusqu'au lendemain…
Gérer l'avancée de l'enquête : les pistes proposées ne sont pas annexes pour les joueurs, cela doit même être le contraire. Si une piste semble trop évidente, essayez d'orienter les joueurs vers une autre. Car s'ils agissent et qu'ils ont tort, ou qu'ils n'ont pas de preuve, ce sera très mauvais pour eux. L'idéal est qu'à la fin de la fête du Renouveau, ils se disent qu'évidemment, c'est le Portier qui retient les âmes dans ses bougies.

Auteur : Pierre-Alexandre Vigor
Aide technique : Olivier Collin
Illustrations : Gregory Geng

Histoires de mines

Ce module pour *Dungeons & Dragons* est prévu pour un groupe d'aventuriers de niveau 3 à 5. Seul le *Manuel des Joueurs* est indispensable pour faire jouer cette aventure.

Synopsis

Les PJ sont confrontés à trois mines : dans la première ils vivent une folle course poursuite avec des orques pour délivrer des esclaves, dans la deuxième ils mènent une enquête sur des vols et quand, dans la troisième, ils essayent de capturer le responsable, un évènement inattendu les conduit à un secret.

Le cadre

L'action se déroule dans une région dominée par des collines. Durant plusieurs générations des mines y furent exploitées par des nobles et bourgeois voisins, qui avaient payé des ingénieurs nains pour superviser les installations. Mais la région est devenue trop dangereuse suite à l'arrivée de tribus nomades et barbares, et des groupes humanoïdes. D'où le fait que les mines les moins rentables ont été abandonnées et les mineurs remplacés par des condamnés aux travaux forcés. Les nobles rachètent les peines des criminels pour les utiliser comme main-d'oeuvre. Ainsi les mines sont suffisamment rentables pour payer les gardiens nécessaires à la sécurité de la production et des mineurs. Quelques villages qui dépendaient des mines existent encore. Leurs habitants, très attachés à leurs terres, se sont principalement reconvertis à l'élevage. Les représentants de l'autorité locale patrouillant au mieux chaque mois, les gens doivent se défendre seuls et font souvent appel à la bonté des mercenaires de passage.

Jouer dans Living Greyhawk

Ce scénario est initialement prévu pour Ekbir, se situant au nord de la foret Ugdru et au pied des collines Yecha. Les nomades sont les Hommes Tigres et les membres de la secte religieuse (cf. ci-dessous) sont des adeptes de la Vraie Foi. Vous trouverez toutes les informations nécessaires sur le site 🌐 : **www.ekbir.org**, ou dans le chapitre consacré à Ekbir dans le *Living Greyhawk Gazetteer*.

Comment impliquer les PJ ?

Des hommes du hameau de Felgera ont été victimes il y a deux jours d'une rafle faite par une bande d'orques, qui ont ainsi enlevé dix hommes. Les habitants ont désespérément besoin d'aide pour les délivrer. Un des membres de la famille du PJ peut être un des habitants de ce hameau. Les PJ peuvent aussi avoir été recrutés pour suppléer à la milice dans la région et se charger de cette affaire.

On est reparti pour une ballade à la Indiana Jones

La piste des kidnappeurs est facile à suivre et mène dans une petite vallée des collines du nord. Une ancienne mine d'argent se trouve au fond de la vallée. Aucun des anciens bâtiments en bois situés à l'extérieur n'a survécu. L'entrée est une large caverne artificielle de vingt mètres de large et de dix mètres de haut, sur trente mètres de profondeur. On y trouve des piles de gravas, des caisses et des barils, dont certains sont en bon état. Les barils contiennent de la nourriture et de l'eau, prouvant que de nombreuses personnes vivent encore ici. Deux caisses contiennent du minerai d'argent brut. Au fond de cette salle, deux chariots reposent sur des rails qui s'enfoncent par une pente douce au cœur de la mine. Trois orques (pv 8), armés chacun d'une arbalète légère et d'une hache à deux mains, gardent en permanence l'entrée. Deux sont cachés derrière les caisses, un près des chariots. Si ses compagnons sont en difficulté, ce dernier fuit en prenant un chariot. Aux PJ de commencer la poursuite pour éviter que l'alerte ne soit donnée. À ceux qui hésiteraient à prendre le chariot restant, précisez-leur que le chariot semble être le seul moyen rapide de locomotion et que ses freins fonctionnent, si on n'insiste pas trop... (quatre personnes peuvent s'y installer, mettez plus de chariots si nécessaire).

Différentes scènes vous sont proposées pour agrémenter la visite de la mine en chariot. Vous pouvez les jouer toutes à la suite, dans n'importe quel ordre, et bien sûr en rajouter. Des torchères éclairent les passages clefs de la mine, qui font entre un mètre cinquante et trois mètres de hauteur et entre deux et cinq mètres de large. Voici une proposition d'ordre des scènes.

Scène 1

Alors que les PJ sont dans le chariot, ils passent une jonction d'où surgit, juste derrière eux, un autre chariot contenant deux orques (pv 5), qui les poursuivent. Les orques sont armés d'arbalètes légères et n'hésitent pas à tirer. (Les PJ dans le chariot bénéficient d'une couverture de 75%, 90% s'ils se couchent).

Scène 2

Alors que les PJ atteignent un aiguillage, un orque armé d'une hache à deux mains surgit de sa cachette pour les frapper. Simultanément un de ses collègues situé au niveau des rails les vise attentivement avec son arbalète légère avant de plonger de côté pour éviter le chariot (s'il réussit).

Scène 3

Les PJ traversent en chariot une salle où se trouvent des échafaudages le long des murs. Sur les échafaudages travaillent cinq esclaves gardés par un orque (pv 8). Ce dernier est plutôt fou et saute dans le chariot des PJ (jet de toucher DD 11). S'il réussit, le choc est violent (1d4 points de dommages temporaires pour tous) et le combat s'engage dans le chariot qui continue sa route. Seules des armes de petite taille sont utilisables et tous les jets de toucher ont une pénalité de -2. Si les PJ reviennent pour délivrer les esclaves, ces derniers les conduisent à la salle principale pour sauver leurs amis (cf. *Le final*).

Scène 4

Le chariot des PJ débouche le long d'un précipice, les rails se trouvant sur une plate-forme fixée contre la paroi. Deux orques sont stoppés dans un autre chariot juste en face. (Si les PJ poursuivaient déjà un chariot, rajouter un aiguillage juste avant le chariot arrêté, afin que les orques poursuivis évitent leur collègue et au pas-

sage changent l'aiguillage) Le choc est inévitable et provoque le déraillement du chariot des PJ (jet de Réflexes DD 15 ou 1d4 points de dommage dus au choc). Les PJ près du précipice, qui ont raté leur jet de Réflexes, risquent de faire une chute mortelle. Un deuxième jet de Réflexes DD 8 leur permet de s'accrocher au bord du chariot ou du précipice. À chaque round, ils doivent faire un jet de Force pour se maintenir (DD 5 +1 par 4 kg d'équipement porté). Alors que les PJ récupèrent ou aident leurs amis, les deux orques (pv 5), qui ont bien tenu le choc, les attaquent avec des haches. Ceux qui se battent près du précipice doivent réussir un jet d'Équilibre DD 5 pour ne pas tomber (à moins qu'on les pousse). Si un orque chute, un jet réussi de Réflexes DD 10 lui permet d'attraper les jambes d'un PJ qui serait encore suspendu, rendant son prochain jet de Force très astreignant (DD base +10, l'orque se retenant avec ses bottes sur la paroi). Laisser votre imagination régler au mieux cette bataille épique.

Fideous Chantlimb

Fideous est un mercenaire dilettante venu de l'est. Il parle plusieurs langues, s'intéresse aux sciences et aime avant tout l'argent. Prudent, il évite les confrontations et se prévoit toujours un moyen de fuir. Fideous travaille actuellement pour le chef d'une tribu nomade alliée à des orques. Sa mission consiste à exploiter à moindre frais ce qui reste des mines abandonnées. Fideous n'a pas accepté uniquement pour l'argent : il possède un étrange médaillon et ses recherches lui indiquent que ce dernier serait lié à un ancien temple dissimulé dans une mine. Dès lors il profite de son travail pour faire des fouilles. Ce médaillon en céramique a la forme d'un disque duquel partent cinq pointes sur une seule moitié du cercle. Une ellipse rouge est peinte sur une des faces. Il est magique (école : enchantement).

Le final

Après leur périple, les PJ finissent par aboutir à la principale salle de travail. Des échafaudages bâtis sur deux étages couvrent les murs. Des esclaves y travaillent, surveillés par deux orques (pv 6). Trois issues sont présentes, l'une rejoint le réseau ferré, une autre mène au lieu de repos des orques et la dernière à la prison des esclaves. Dans la prison, dix esclaves sont enchaînés au sol, gardés par un orque (pv 4). Dans la salle de repos, des orques végètent en permanence (leur nombre est laissé à votre jugement, suivant l'état actuel des PJ). Une cavité de trois mètres sur neuf est aménagée au deuxième étage. Ce sont les "appartements" de Fideous (cf. encadré) : une paillasse côtoie une planche sur tréteaux qui sert de bureau, un coffre à vêtements, une bassine d'eau et un coffret à la serrure finement ciselée. Le coffret contient le médaillon de Fideous, des gemmes et des pièces pour une valeur globale de 800 po. Sur le bureau, des documents rédigés par Fideous traitent de la mine (lieux à prospecter, quantités produites, profits, etc.). Un petit couloir mène de cette salle vers l'extérieur.

Tactique : si les PJ sont repérés, Fideous demande leur reddition en menaçant de tuer les esclaves. Si les PJ obtempèrent, ils ont trouvé un nouveau travail en tant qu'esclave, sinon ils ont deux rounds pour neutraliser les deux orques aux étages. Si des PJ délivrent des esclaves, certains libèrent leurs amis tandis que d'autres utilisent des pioches pour attaquer les orques. En cas de conflit, Fideous fuit immédiatement avec son coffret. Toute personne le poursuivant aboutit à l'extérieur de la mine, sur une corniche, au bord d'un précipice de quinze mètres de haut. Fideous emprunte la corniche pour rejoindre un petit plateau où l'attend son cheval. Pour le suivre il faut réussir un jet d'Équilibre DD 10, à modifier suivant l'équipement et la vitesse du PJ. La capture de Fideous dépend ensuite des projets que vous avez pour lui.

Une embauche

Une fois l'équipe rentrée au village avec les esclaves libérés, une grande fête est organisée pour célébrer sa victoire. Suivant la coutume, le noble Karkul Hassanamaria de la région est invité et exceptionnellement ce dernier envoie un émissaire pour la fête, qui se nomme Fashazir. Impressionné par le récit des exploits des PJ, Fashazir leur propose une mission plus délicate. Une des mines de la famille Hassanamaria produit des gemmes (grenats et onyx). La famille y fait travailler des personnes condamnées aux travaux forcés, "évitant de mettre en danger des innocents". Bien que les risques soient grands, l'ensemble ne marche pas trop mal. Mais, depuis quelque temps, les convois de la mine subissent des attaques plus régulières. De plus, selon le rapport du comptable présent à la mine, des gemmes disparaissent avant même de quitter la mine. Fashazir propose aux PJ d'enquêter afin de savoir qui vole les gemmes parmi les prisonniers ou les gardes et quels sont leurs complices. Afin de faciliter le travail des PJ, il leur propose de se faire passer pour de nouveaux gardes, embauchés ou pour de nouveaux prisonniers, voire les deux. Les PJ pourront faire confiance au chef du camp et au comptable, qui seront au courant de leur mission. Jouer un prisonnier est plus ardu, mais permet d'avoir de meilleurs contacts et est surtout une bonne occasion de faire du *roleplay*.

Le fonctionnement de la mine de gemmes

La mine produit par jour entre 100 et 500 po sous forme de différentes gemmes : des grenats, des onyx, dont principalement des onyx noirs. Elle comporte trois puits où des monte-charge mènent à différentes petites galeries. Des criminels enchaînés s'y relaient toutes les deux heures avec des gardiens (en gros un gardien pour

quatre prisonniers), chacun y travaillant huit heures par jour. À leur sortie les mineurs sont fouillés minutieusement. Quatre bâtiments entourent les puits : le dortoir des criminels, celui des gardiens, le corps de garde et l'entrepôt. Le bâtiment des gardiens sert également de cuisine, lavoir et stockage de nourriture. Le corps de garde comporte un dortoir, la chambre du capitaine et des experts, ainsi qu'un bureau où sont gérées les affaires courantes. Les gemmes à l'état brut sont gardées dans un coffre (jet de Crochetage DD 25) situé au pied du lit du capitaine, qui en possède la clef. L'entrepôt comprend tout l'outillage nécessaire au bon fonctionnement de la mine. L'ensemble est protégé par une palissade. Les criminels n'ont aucun droit de visite, cependant leurs familles peuvent leur envoyer des cadeaux, qui sont soigneusement fouillés et triés avant d'arriver jusqu'à leur destinataire.

Les pensionnaires

Une cinquantaine de prisonniers, condamnés aux travaux forcés pour un mois à dix ans, y travaillent en compagnie d'une dizaine de gardiens et d'une dizaine de soldats de l'armée du propriétaire. La plupart des gardiens sont des brutes qui ont choisi ce travail pour pouvoir gueuler et frapper sans être punis. Ils sont vêtus de cuir et armés de massues (gardien, guerrier niveau 2, pv 20, CA 13, Force entre 14 et 17, parmi les dons Science du combat à mains nues). En revanche, les soldats sont des hommes disciplinés et bien payés. Ils sont équipés d'armures d'écailles, de grands boucliers, d'arcs courts, de lances et de cimeterres (dix soldats, guerrier niveau 1, pv 10, CA 17, Force entre 12 et 16. Ils sont encadrés par deux guerriers niveau 3, pv 29, CA 17, Force 16).

Voici quelques pensionnaires intéressants :
- Lopom (expert niveau 3, pv 15, AL CN, For 10, Dex 12, Con 11, Int 13, Sag 9, Cha 8) est l'ingénieur de la mine. Il a perdu des paris qu'il rembourse en travaillant ici.
- Itak Zodocon (guerrier niveau 7, pv 74, AL CB, For 15, Dex 10, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 12) est le chef du camp. Engagé depuis deux ans, il a été volontaire pour ce poste, où il peut enfin jurer, péter, boire avec ses amis, porter des vêtements crasseux, sans que sa femme ne lui pourrisse la vie. Quand il rentre chez lui en permission, il joue au héros meurtri par le devoir et se fait cajoler par toute la famille.
- Kellimin Nerofex (expert niveau 4, pv 20, AL LN, For 9, Dex 8, Con 10, Int 15, Sag 10, Cha 10) est le savant du camp : il est comptable et expert en gemmes. Kellimin a brillamment réussi ses études jusqu'à ce qu'il tombe amoureux d'une femme qui ne l'aimait pas. Son insistance lui a valu de tels ennuis qu'il se retrouve obligé de passer quelque temps au calme.
- Les frères Rhodamins (gens du peuple niveau 1, pv 4, AL CM, For 15, Dex 9, Con 14, Int 8, Sag 7, Cha 9) sont des cas désespérés de récidivistes. Condamnés pour violence due à l'alcool, ils ont essayé plusieurs fois de s'évader ou de voler les gardiens, aggravant leur cas. Ils sont très bêtes et tout nouvel arrivant ne tarde pas à le savoir.
- Trois nomades (homme d'armes niveau 1, pv 8, AL CN), punis pour leurs pillages, ont rejoint récemment les prisonniers. Ils ne parlent que de la venue prochaine de leurs frères, pour les libérer, et promettent à tous de faire payer leur captivité. Leurs paroles mettent tout le monde mal à l'aise.
- Deux adeptes d'une secte (à votre choix suivant le cadre de campagne) font partie des prisonniers, condamnés pour hérésie. Le premier, Hasami (prêtre niveau 2, pv 14, AL LN, For 10, Dex 8, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 14), cherche en permanence à convertir ses "collègues" et se fait régulièrement réprimander par les soldats. Le deuxième, Furtisom, joue la comédie et est un des responsables des vols (cf. *Le faux prêtre*).
- Boularmi (roublard niveau 1, pv 6, AL CN, For 10, Dex 14, Con 8, Int 13, Sag 9, Cha 10) est un petit escroc, qui vit très mal son incarcération. Il propose aux PJ de le délivrer en payant sa peine (100 po) et en échange il leur donnera un objet précieux. La nature de cet objet est à votre choix, mais peut être un pendentif similaire à celui de Fideous (cf. encadré).

Les informations suivantes sur la situation de la mine sont précédées du degré de difficulté (DD) du jet de Renseignements nécessaire pour les obtenir. N'oubliez pas d'adapter le DD en fonction des circonstances. Par exemple un PJ "prisonnier" qui interroge un garde a un malus de -4.
2 – La famille Hassanamaria a de nombreux contentieux avec d'autres familles sur les possessions minières. Aucun prisonnier n'ose voler des gemmes car ils sont bien fouillés et sévèrement punis.
8 – Les soldats subissent des attaques un peu trop régulières des convois de la mine, sauf pour les convois de Chertum et Jugaram, ce dernier prétendant que son heaume le protège.
12 – Furtisom n'a pas l'air d'être un prêtre : il ne prêche jamais.
18 – Des vols de gemmes sont commis au sein même du corps de garde.
22 – Une ancienne mine a été découverte il y a des années lors des premières prospections. On dit que ce serait une entrée camouflée pour un temple.

Pourquoi ne pas s'évader ?

Le travail est certes ardu, mais les prisonniers ont tous deux repas, de l'eau et une couche. Ils sont enchaînés et bien gardés. Toute tentative d'évasion qui échouerait prolongerait amèrement leur séjour. Enfin, au-delà de la palissade les attend une région sauvage peuplée d'humanoïdes et de nomades belliqueux. Bref, on se sent plus motivé de rester.

Qui est derrière tout ça ?

Likarum, l'ensorceleur, a créé trois filières pour récupérer les gemmes de cette mine. Elle a été choisie en particulier pour sa production d'onyx noirs, composants indispensables pour la réanimation des morts. Cependant, tous les types de gemmes sont volés pour masquer l'usage prévu de l'onyx. Le but de Likarum est de bâtir

un complexe souterrain, caché dans une mine, pour s'en servir de laboratoire secret. Il s'est allié à Porinim, un prêtre de Nerull (le dieu de la mort) en lui promettant d'inclure une chapelle dans les locaux. Porinim anime des squelettes pour faire les travaux.

Le traître

Jugaram est un gradé militaire (équivalent de sergent) qui travaille pour la famille Hassanamaria. Son rôle est de co-diriger l'une des expéditions de ravitaillement des mines. Armé d'une lance et d'une épée longue, il est vêtu d'une demi-plaque et porte un heaume doré avec de grandes plumes multicolores. Il met ce heaume très voyant, soi-disant par superstition, car il n'a jamais été attaqué quand il le porte. En réalité, le heaume est un signal à des complices pour ne pas se faire attaquer. Jugaram ne compte pas passer le reste de sa vie à prendre des risques, ainsi quand un inconnu (Likarum) lui a proposé de se faire de l'argent facilement, l'idée lui a plu. Le rôle de Jugaram est simple : implanter un voleur dans la mine et récupérer les gemmes qu'il vole, pour les vendre dans la ville la plus proche à un joaillier du nom de Gopek. Jugaram ne peut donner qu'une description de son employeur : un homme, la trentaine, la peau mâte, bien vêtu, probablement un mage vu ce qu'il portait à la ceinture. Son employeur lui a expliqué qu'il utilise une bande de pillards comme "second fournisseur". Le heaume est alors un signal qu'ils ont convenu pour éviter leurs attaques. Jugaram sait que ce plan ne peut fonctionner longtemps et il compte prochainement disparaître de la circulation. Son collègue et ami Chertum n'est au courant de rien.

Embuscade programmée

Deux fois par semaine, un chariot amène le ravitaillement et remporte un coffre de gemmes. En plus du conducteur, dix soldats l'accompagnent, dont deux cavaliers qui sont les chefs du convoi (ils ont des caractéristiques équivalentes aux soldats de la mine). Un groupe de quinze bandits (hommes d'armes niveau 1, pv 5) armés d'arcs courts et d'épées courtes, dirigés par un certain Huine, surveille, embusqué, le passage des convois. Ils sont vêtus comme des nomades pour mettre les attaques sur le dos de ceux-ci. Les bandits possèdent un campement dans les collines et changent d'emplacement régulièrement. Leur fortune se monte à 30 po chacun, 150 pour Huine. Le groupe va chaque mois en ville pour vendre le butin à un joaillier du nom de Gopek et dépenser leurs gains dans les bars. Quand le convoi passe, les bandits font tomber des rochers pour le bloquer puis harcèlent de flèches les soldats en s'arrangeant pour qu'ils s'enfuient. Si les gardes cèdent, ils les font partir sans leurs armes et s'emparent du ravitaillement et de la caisse contenant les gemmes. Des PJ prudents peuvent prévenir l'embuscade grâce à de bons éclaireurs. S'ils connaissent l'histoire de Jugaram, ils peuvent utiliser le heaume pour prendre contact (Huine sera surpris par l'initiative et ne saura que faire).

Le faux prêtre

Un des prisonniers, du nom de Furtisom, porte un costume de prêtre avec un symbole sacré qu'il porte en pendentif. Il évite toute conversation et reste très discret. Furtisom profite de tout moment d'inattention des gardes pour dissimuler dans son pendentif une gemme qu'il a extraite. Chaque semaine, lorsque Jugaram distribue les cadeaux des familles que son convoi a ramené, il échange avec lui le pendentif "plein" avec une copie "vide". Furtisom a été condamné aux travaux forcés pour de petits larcins. Jugaram l'a convaincu de voler pour lui des gemmes. En échange de ce travail, la famille du voleur est à l'abri du besoin. En observant et en interrogeant les prisonniers (en particulier Hasami qui doute de la foi de Furtisom), l'attention des PJ peut rapidement se focaliser sur lui. S'ils sont suffisamment discrets, ils sont témoins du vol et/ou de l'échange. Pris sur le fait, Furtisom avoue tout si on lui promet de protéger sa famille. Les PJ peuvent dénoncer Jugaram (qui dément tout), lui proposer de travailler pour lui (il refuse d'abord, mais semble intéressé), etc.

Le petit voleur

La nuit, une fois par semaine, un diablotin invisible (pv 10, cf. Monster Manual) arrive en volant près du corps de garde. Il pénètre dans la chambre du capitaine, en passant par un petit orifice dans le mur du bâtiment grâce à une planche mal fixée. Là, il récupère délicatement la clef du coffre, l'ouvre, prend quelques gemmes dans un des sacs, remet tout en place puis repart par où il est venu. Des PJ bien dissimulés peuvent facilement observer le manège (même s'ils ne voient pas l'intrus, ils peuvent voir la planche bouger, le coffre s'ouvrir, etc.) et essayer d'attraper le voleur. Piéger le coffre est une autre solution. En cas de combat, le diablotin fait tout pour fuir et ne se bat pas à mort. Si le diablotin est capturé, il est facile de le convaincre de les mener jusqu'à son maître (cf. *Et la suite ?*). Il est en revanche quasi impossible de suivre le diablotin.

Remonter à la source

Par Jugaram ou la bande de Huine, les PJ peuvent remonter jusqu'à Gopek, le receleur (expert niveau 4, pv 20, AL CN, For 8, Dex 14, Con 9, Int 14, Sag 10, Cha 12). Gopek ne connaît pas le client pour qui il taille les gemmes et donne sa description (qui est la même que celle faite par faite Jugaram de Likarum, sauf que Gopek a remarqué que sur ses bottes se trouvait la même terre que dans les mines des collines). Les gemmes qu'il taille disparaissent deux jours après qu'un paiement soit arrivé chez lui, "comme par magie". Les PJ peuvent attendre la prochaine venue de Likarum, mais ce dernier utilise un sort de *clairvoyance* avant de venir et visite toujours les lieux en étant invisible. S'il voit les PJ, il ne viendra pas. Likarum ne prend qu'une partie des gemmes, certains de ses confrères, de vrais nécromants, se chargeant du

reste. Gopek est au courant, mais ne dira rien s'il n'est pas "pressé". Retrouver ces personnes peut être l'objet d'autres scénarios.

Et la suite ?

Grace au diablotin ou à Gopek, les PJ se doutent qu'un sorcier se cache dans une mine de la région. Ils peuvent demander l'aide des milices locales ou de la famille Hassanamaria pour cerner mieux les lieux potentiels. Après quelques fouilles ils tombent sur la troisième mine de l'aventure.

La troisième mine

Sans le savoir, Likarum a choisi comme future base une mine qui a servi il y a bien longtemps à la même chose : camoufler un temple. Différents puits sont reliés à la galerie principale, des pitons rouillés devant permettre d'accrocher des cordes pour descendre. Un jet réussi de Sens de la nature DD 15 permet de remarquer des traces récentes menant à un des puits. Au fond du puits s'éparpillent différentes galeries, un bruit régulier de piolets se fait entendre et guide les PJ vers une zone réaménagée. Dix squelettes (pv 7) y sont présents, dont cinq qui travaillent (c'est le nombre que contrôle Prosinim). Quatre salles de six mètres de côté et trois de haut ont été taillées et ont pour seuls meubles la paillasse de Prosinim, son coffre à vêtements, ainsi que diverses caisses de matériel et un sac de nourriture. Prosinim s'éclaire avec une lanterne et passe ses journées à lire, à peindre des scènes sur les murs et à diriger les travaux. Contrairement à lui, Likarum ne vit pas ici, mais vient rendre des visites régulières (il laisse sa monture magique dehors puis utilise une *porte dimensionnelle*). Prosinim a fait installer un piège rudimentaire à l'entrée, qui consiste à faire tomber une partie du plafond (jet de Fouille DD 15, jet de Désamorçage/sabotage DD 15, jet de Réflexes DD 10 ou 3d6 points de dégât). Deux squelettes sont en permanence à l'entrée et attaquent quiconque passe. Prévenu de la présence d'intrus, Prosinim dirige au mieux ses squelettes contre les PJ et lance des sorts de protection.
Quel que soit le déroulement de la bataille, Likarum arrive par une *porte dimensionnelle* (les deux groupes sont surpris). Il déclenche alors le piège ou lance une *boule de feu* dans la mêlée. La *boule de feu* ne fait que 14 points de dégât (jet de Réflexe DD 16 pour la moitié). Cependant la déflagration provoque un tremblement dans la salle et soudain le sol s'écroule : tous ceux qui ratent un jet de Réflexes DD 20 chutent de trois mètres (1d6 points de dégât), puis glissent le long d'une pente mousseuse pour plonger de six mètres dans l'eau boueuse de la pièce n°1 (2d6 points de dégâts temporaires). Aucun squelette n'a survécu à cet évènement.

Salle 1 - La salle d'eau

Cette caverne irrégulière, d'une vingtaine de mètres de diamètre, est remplie d'eau croupie (trois mètres de profondeur). À une extrémité se trouvent de larges escaliers qui mènent à une arche. Des runes dans une langue ancienne sont inscrites le long de l'arche et souhaitent la bienvenue dans le temple du secret. Au-dessus, un ancien balcon permet un accès à l'étage supérieur. Après la chute, le premier danger est le risque de noyade pour les PJ lourdement équipés : ils peuvent s'accrocher à des rochers en attendant de l'aide. Un jet réussi de Natation permet d'atteindre la rive. Si Prosinim est présent, il s'enfuit par l'arche. Likarum a la chance de lancer *feuille morte* qui lui évite les dégâts de la deuxième chute et s'enfuit par le balcon. Deux jets réussis d'Escalade DD 15 (DD 10 avec une corde) permettent de monter/descendre sans encombre.

Salle 2 - Le temple

Cette salle rectangulaire de six mètres sur quinze, et de quatre mètres de haut, comprend trois issues : une arche à l'ouest, un escalier au nord-est et une étrange ouverture à l'est. Le plafond est couvert d'une plaque de verre qui retient un liquide bleuté où courent des volutes noires. Le long des murs, quatre statues représentent chacune un colosse masqué, torse nu, les jambes pliées, qui retient avec ses mains la plaque de verre. Des bancs de pierre placés sur deux rangs traversent la salle et font face à un crâne de pierre blanchâtre, de quatre mètres de haut, dont la gueule ouverte semble mener à une autre pièce. Un jet de Fouille DD 10 permet de trouver six emplacements (un au niveau du nombril de chaque statue et un au niveau de chaque pommette du crane) qui ont la même forme que le médaillon de Fideous (cf. encadré). L'escalier monte vers les six anciennes chambres des prêtres, complètement vides, sauf une, où se trouve un autre médaillon. Placer un médaillon ne déclenche rien, tant que les six clefs ne sont pas insérées. Des inscriptions indiquent que le crâne est un passage vers le gardien des secrets. Le crâne est piégé magiquement : quiconque entrant dans cette pièce par sa bouche subit un jet de flammes venant de la gueule, qui inflige 5d4 points de dégât (jet de Réflexes DD 16 pour la moitié). Le DD pour le dissiper est de 28.

Salle 3

Le passage par la bouche du squelette mène à une salle de quatre mètres de côté et de deux mètres de haut. Un coffret en bois rustique semble flotter à un mètre du sol. En fait il se trouve sur un piédestal invisible (le DD pour dissiper l'invisibilité est de 28). Le coffret est fermé à clef (jet de Crochetage DD 20) et piégé (jet de Fouille DD 20, jet de Désamorçage/sabotage DD 20, un gaz empoisonné se projette dans la salle, jet de Vigueur DD 12 sinon perte de 1 point de Constitution au premier round, 1d4 après 1 minute). Il contient une carte indiquant en langue commune l'emplacement d'un grand temple du secret.

Sur les murs, des fresques abîmées décrivent des hommes dissimulant des coffres, lors d'un étrange rituel - jet de Connaissances (religion) ou (histoire) DD 16 pour reconnaître sur les fresques des signes du dieu Vecna. Sur les fresques, deux emplacements permettent d'insérer un médaillon. Si les deux clefs insérées sont tournées dans des sens opposés, un pan de mur se soulève pour dévoiler une niche, à un mètre du sol, de soixante centimètres de côté. Simultanément, un mur descend pour bloquer l'entrée. Les PJ ont trois rounds pour sortir (attention au piège magique de l'autre salle), sinon il leur faudra de longues heures pour détruire le mur. Dans la niche se trouve un coffret identique au premier mais vide.

Il y a pourtant un trésor dans cette salle : un panneau du piédestal invisible cache un troisième coffret, fermé et invisible (jet de Crochetage DD 30), qui contient un *anneau de protection +1*, un *anneau mineur de résistance au feu*, deux *potions d'héroïsme*, une *masse +1* et une *dague +1* qui permet de lancer le sort de *lumière* trois fois par jour au niveau 15. Trouver le panneau nécessite du temps ou un jet de Fouille DD 20 réussi.

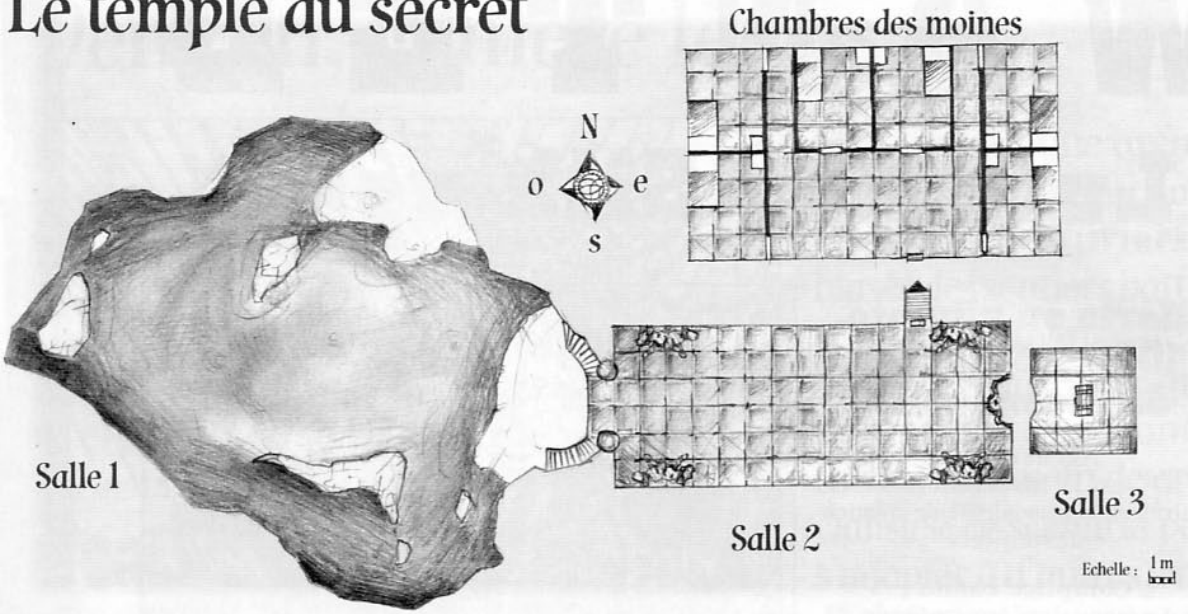
Les réactions des "ennemis"

Si Prosinim est présent, il se rend aux PJ dès qu'il ne peut plus fuir, à moins que Likarum n'intervienne. Ce dernier passant par le balcon, récupère la clef-médaillon puis propose une trêve aux PJ pour déterminer où ils sont, en précisant qu'il possède quelque chose qu'il pense leur être utile. Attaqué, il se défend au mieux avec ses sorts, avant de s'enfuir. Si des fouilles communes sont organisées, il partage ses découvertes, en comptant bien en tirer seul les bénéfices. Ainsi, si un trésor est trouvé, il essaie de s'enfuir avec. Son familier est parti se réfugier à la surface.

Conclusion et développement : qu'est-ce qu'un temple du secret ?

Ce temple est un ancien lieu de culte de Vecna, le maître de tout ce qui est caché et secret. Afin de raviver son pouvoir, ses disciples ont décidé de relancer l'intérêt des gens en Vecna, par la diffusion de rumeurs sur ses temples cachés, d'où la soudaine réapparition de ces médaillons et le "réaménagement" du temple. Le temple peut ouvrir une porte magique si six clefs sont placées aux bons endroits. Cette porte permet un accès à un temple principal, celui de la carte, mais à partir de là ce sera votre histoire.

Le temple du secret



PNJ

FIDEOUS CHANTLIMB, expert/roublard niveau 3/2
TA M (mâle humain) ; pv 10 ; Init +2 (Dex) ; CA 14 (+2 armure de cuir, +2 Dex) ; Att mêlée (+2, selon arme) ; AL CN ; JS Réf +5, Vig +3, Vol +1 ; For 11, Dex 14, Con 12, Int 15, Sag 13, Cha 14 ; Compétences : Artisanat (charpentier) +6, Bluff +8, Connaissances (géographie) +7, Connaissances (histoire) +7, Connaissances (religion) +6, Crochetage +8, Déplacement silencieux +7, Désamorçage/sabotage +8, Détection +6, Diplomatie +6, Discrétion +8, Équilibre +6, Fouille +8, Intimidation +6, Maîtrise des cordes +6, Perception auditive +6, Profession (chercheur) +6, Profession (ingénieur) +6 ; Dons : Esquive, Science de l'initiative, Vigilance

FURTISOM, roublard niveau 2
TA M (mâle humain) ; pv 10 ; Init +2 (Dex) ; CA 12 (+2 Dex) ; Att mêlée (+2, selon arme) ; AL N ; JS Réf +5, Vig +2, Vol -1 ; For 12, Dex 14, Con 12, Int 9, Sag 8, Cha 10 ; Compétences : Acrobaties +7, Crochetage +7, Déguisement +5, Déplacement silencieux +7, Discrétion +9, Fouille +4, Perception auditive +4 ; Dons : Talent (Discrétion), Vigueur surhumaine

HUINE, guerrier niveau 3
TA M (mâle humain) ; pv 22 ; Init +1 (Dex) ; CA 15 (+3 armure d'écaille, +2 Dex) ; Att 2 épées courte (+5/+5, 1d6+3), arc court (+5, 1d6) ; AL CN ; JS Réf +3, Vig +4, Vol +2 ; For 17, Dex 15, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 12 ; Compétences : Détection +4, Discrétion +5, Perception auditive +4 ; Dons : Ambidextrie, Arme de prédilection (épée courte), Combat à deux armes, Dirty Fighting (cf. supplément *Sword and Fist*), Esquive

JUGURAM, guerrier niveau 3
TA M (mâle humain) ; pv 30 ; Init +1 (Dex) ; CA 18 (+6 demi-plaque, +1 bouclier, +1 Dex) ; Att épée longue (+6, 1d8+2) ; AL LM ; JS Réf +2, Vig +5, Vol +3 ; For 15, Dex 13, Con 14, Int 13, Sag 11, Cha 12 ; Compétences : Bluff +4, Détection +5, Équitation +5, Escalade +6, Perception auditive +5 ; Dons : Arme de prédilection (épée longue), Attaques réflexe, Expertise du combat, Vigilance, Volonté de fer ; Équipement : 35 po dans une bourse

LIKARUM, ensorceleur niveau 8
TA M (mâle humain) ; pv 42 ; Init +6 (Science de l'initiative + Dex) ; VD 6,50 ; CA 17 (+4 *armure de mage, anneau de protection +1*, +2 Dex); Att dague (+3, 1d4) ; AS sorts ; AL LM ; JS Réf +4, Vig +4, Vol +6 ; For 10, Dex 14, Con 14, Int 15, Sag 11, Cha 17 ; Compétences : Alchimie +10, Concentration +12, Connaissance des sorts +10, Connaissances (histoire) +4, Connaissances (mystères) +10, Diplomatie +7, Fouille +5, Profession (ingénieur) +5, Psychologie +4 ; Dons : Écriture de parchemins, Improved Familiar (cf. supplément *Tome and Blood*), Magie de guerre, Préparation de potion, Science de l'initiative ; Équipement : *anneau de protection +1*, *2 potions de soins légers* (1d8 +5), 1 *baguette de boule de feu* (20 charges), 300 po en monnaie et bijoux
Sorts (6/7/7/6/3) à choisir parmi : niv 0 - *détection de la magie, détection du poison, hébétement, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, signature magique* ; niv 1 - *armure de mage, couleurs dansantes, feuille morte, monture, projectile magique* ; niv 2 - *flèche acide de Melf, flou, invisibilité* ; niv 3 - *clairvoyance, lenteur* ; niv 4 - *porte dimensionnelle*

PORINIM, prêtre niveau 5
TA M (mâle humain) ; pv 45 ; Init +1 (Dex) ; CA 17 (+5 cotte de maille, +1 bouclier, +1 Dex) ; Att scythe (+4, 2d4+1) ; AL NM ; JS Réf +2, Vig +7, Vol +7 ; For 13, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 16, Cha 8 ; Compétences : Concentration +11, Connaissance des sorts +8, Premiers secours +7, Profession (peintre) +7 ; Dons : Emprise sur les morts-vivants, Incantation silencieuse, Magie de guerre ; Équipement : une bourse avec 100 po et deux onyx noirs
Sorts (5/5/4/3 - Domaines : Mal, Mort) : niv 0 - *création d'eau, détection de la magie, lumière, purification de la nourriture et de l'eau, réparation* ; niv 1 - *frayeur, imprécation, sanctuaire, soins légers (x2)* ; niv 2 - *aide, endurance, mise à mort, réparation intégrale* ; niv 3 - *cercle magique contre le Bien, dissipation de la magie*

Auteur : Loic Feitz
Illustrations : SWAL / Plan : Bertrand Bès

WANTED

Lucrétia Silkwood

Morte ou vivante, 1000 pièces d'or de récompense

Accusée de :
- vol de livres de sorts
- divulgation frauduleuse de création de sortilèges

Complice connu :
Un jeune singe accompagnant la criminelle

Particularité :
Signe ses méfaits des runes L & S

Pour le meneur de jeu seulement :
Lucrétia Silkwood n'est pas qu'une simple voleuse, elle allie aussi des compétences de mage. De nature bonne et individualiste, elle s'est lancée dans une guerre personnelle contre les mages d'obédience maléfique afin de venger la mort de son mentor. Toutefois, elle préfère désarmer les mages en les dépouillant de leurs livres de sorts. Pour brouiller les pistes aux éventuels chasseurs de primes, elle s'attaque parfois à des mages bons ou neutres. Elle revend les livres de sorts, n'hésitant pas à détruire certains sortilèges qu'elle juge trop dangereux pour l'humanité. Elle peut compter sur l'aide d'une personne, un vieux nain nommé Thrain Poigne de fer autrefois serviteur du mentor de Lucrétia. Vivant reculé dans les montagnes, il fabrique les runes qu'elle laisse pour signer ses vols.

LUCRÉTIA SILKWOOD
Roublard/magicien, niveau 5/3

Points de vie : 59
Initiative : +4
CA : 15 (armure de cuir)

Attaques : épée courte +4, arbalète légère +4
Dégâts : épée courte 1d6, arbalète légère 1d8
Attaques spéciales : attaque sournoise (+3d6)

Particularités : appel de familier, esquive instinctive, esquive totale, sorts

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +5, Vol +7

Caractéristiques :
For 10 Dex 16 Con 16 Int 18 Sag 13 Cha 14

Compétences : Acrobaties +10, Bluff +10, Concentration +9, Connaissance des sorts +7, Connaissances (mystères) +9, Crochetage +10, Déguisement +10, Déplacement silencieux +10, Désamorçage/sabotage +10, Détection +10, Discrétion +10, Équilibre +10, Escalade +6, Évasion +10, Fouille +10, Perception auditive +10,
Saut +7, Scrutation +8

Dons : Écriture de parchemins, Esquive, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Alignement : CB

Équipements : à la discrétion du meneur de jeu

Livre de sorts : à la discrétion du meneur de jeu

Auteur : Olivier Collin / Illustration : Aleksi Briclot

Demain, j'enlève le bas

Voici une aventure atypique qui sortira vos aventuriers les plus blasés des sentiers battus, même si tout commence de manière bien classique pour qu'ils sombrent dans la paranoïa habituelle. Nul besoin de grands spécialistes, ce scénario peut même s'adapter à d'autres jeux comme *Maléfices*. Il est avant tout axé sur le *roleplaying*, c'est pourquoi vous ne trouverez pas les caractéristiques des PNJ. Si vos joueurs n'ont pas de personnages, créez vous-même un groupe cohérent, avec au moins une femme. Deux optiques sont possibles : le groupe "intellectuels" avec des spécialistes (historien, anthropologue, géologue, journaliste, écrivain, etc.) ou le groupe "aventuriers" avec des baroudeurs (explorateur, archéologue, occultiste, sportif, reporter, etc.). Ils peuvent très bien avoir des connaissances du Mythe, qui ne leur seront pas très utiles.

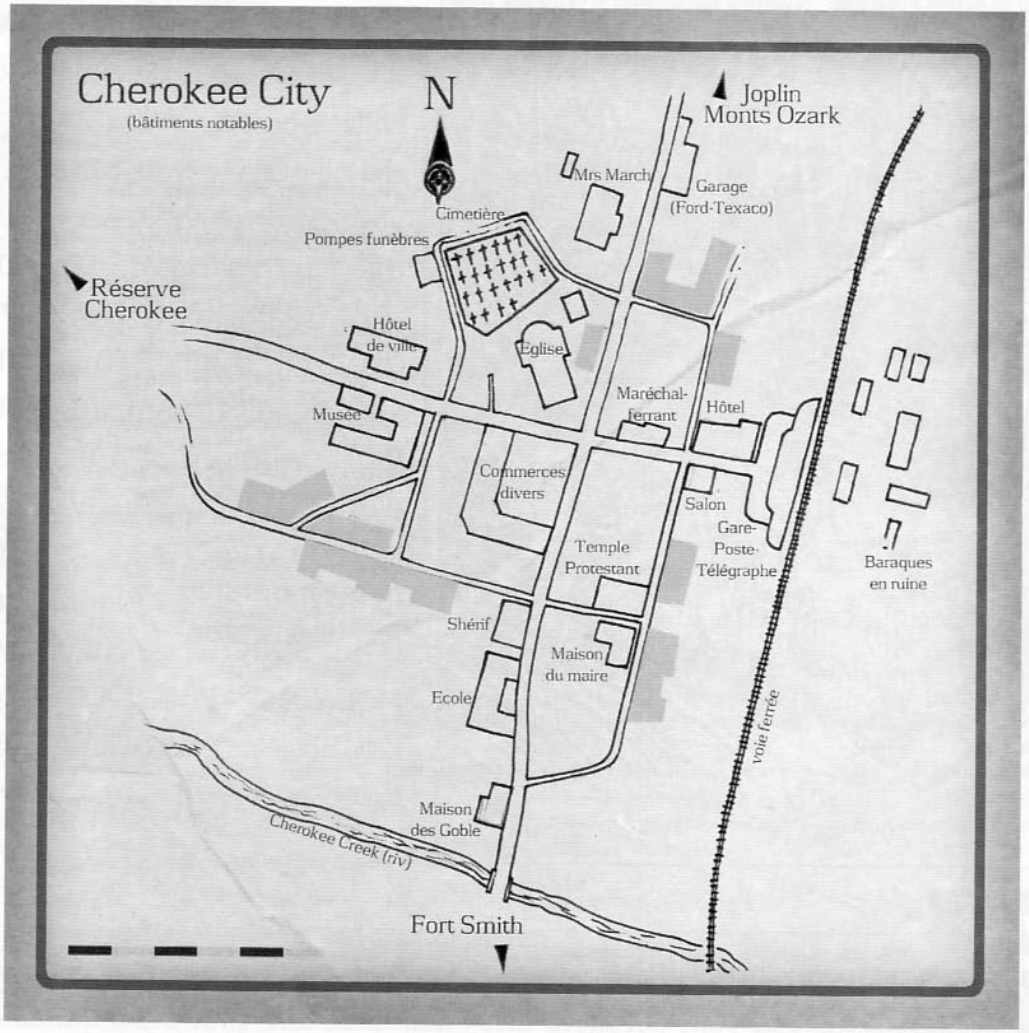
Synopsis

Les investigateurs sont invités dans un village perdu d'une lointaine province pour procéder à l'exploration d'une grotte qui vient d'être découverte. Ils comptent y découvrir des vestiges historiques. Tout semble tranquille, mais ils vont découvrir une menace inédite, plus drôle que le Mythe de Cthulhu, ce sont *les* mites de Cthulhu...

Introduction

L'action se situe à la limite de l'Oklahoma, de l'Arkansas et du Missouri en 1930, mais il est assez facile de la localiser ailleurs, à condition de conserver une région où vivent des Indiens et une époque où l'on ne rigolait pas avec la morale. Si cette histoire est très accessible à des joueurs débutants, elle n'est toutefois pas représentative du jeu et son effet de surprise sera davantage apprécié par ceux qui ont déjà vécu quelques aventures plus classiques.

Nous sommes à la fin de l'été 1930. Depuis près d'un an, la crise économique sévit aux USA, et de nombreux habitants déménagent pour aller chercher fortune ailleurs. Les personnages ne font a priori pas partie des malheureux qui ont tout perdu et disposent de temps pour voyager. Il est nécessaire qu'ils se connaissent, qu'ils aiment mener des recherches ensemble. Au moins l'un d'eux doit avoir une compétence élevée en Histoire, Géologie, Anthropologie ou Archéologie, au point qu'il puisse passer pour un expert et ait été amené à l'enseigner, à faire des conférences ou à écrire des articles sur le sujet. Ce personnage va recevoir une lettre d'un ancien élève ou d'un fidèle lecteur, posté à Cherokee City dans l'Arkansas : "Cher(e) .... Bla bla bla... sachant que vous vous intéressez particulièrement à (la culture indienne, l'histoire des États-Unis, l'archéologie, la géologie, etc.) je tenais à vous faire part d'une découverte dont je voudrais vous donner la primeur, connaissant la qualité de votre expertise et votre probité. Je vais être en mesure, grâce aux renseignements d'Indiens de la réserve voisine, de localiser une grotte encore vierge de toute exploration, qui devrait s'avérer être un sanctuaire cherokee. Il existe encore dans les monts Ozark de nombreuses grottes inconnues, qui recèlent en général des merveilles géologiques, mais plus rares sont celles qui ont été occupées par les Indiens et qui n'ont pas été profanées. C'est pourquoi je tenais à vous informer de cette nouvelle avant d'aller plus loin. J'espère qu'il vous sera possible de venir à Cherokee City pour entreprendre cette exploration qui pourra sans aucun doute, et dans plusieurs domaines, nous permettre de faire avancer la science. Informez-moi par télégraphe de la date de votre arrivée afin que je puisse mettre en œuvre les préparatifs. Dans l'attente de votre réponse, je garde confidentielle cette découverte. Avec mon meilleur souvenir". Greg Goble.



Le décor

Puisque les investigateurs sont censés posséder une certaine culture et chercheront à localiser Cherokee City, vous pourrez leur préparer des cartes et leur donner ces précisions : Cherokee City se situe dans l'Arkansas, juste à la frontière est de l'Oklahoma et au sud du Missouri. Les monts Ozark sont le principal relief des vastes plaines du centre des USA, situés dans le Missouri et le nord de l'Arkansas. Monts anciens, calcaires, ils dépassent rarement cinq cents mètres et sont typiques du relief karstique avec des ruisseaux encaissés, des gouffres et des rivières souterraines. Les forêts y sont nombreuses et certains coteaux du sud sont plantés de vignes. Au sud des monts Ozark, l'Arkansas est principalement constitué de prairies verdoyantes. À l'ouest, l'Oklahoma s'élève peu à peu vers les rocheuses.

L'Oklahoma est un État "jeune" puisqu'il était un territoire réservé aux Indiens jusqu'en 1889 où il fut ouvert aux colons qui purent s'approprier des terrains lors d'un épisode célèbre de l'histoire (la course à la terre). La découverte de pétrole dans l'État permit à certains de faire fortune rapidement, y compris à des indiens.

Cherokee City se trouve juste à la frontière de l'Oklahoma, à moins d'un mile, et de l'autre côté se trouve une réserve indienne avec laquelle les habitants entretiennent de bons rapports depuis longtemps (mais la réserve n'est donc pas sous la juridiction du shérif local). La ville servait souvent de point de rencontre entre les Indiens et les blancs. À l'ouverture de la frontière, une bonne partie de la population est partie pour l'Oklahoma et il ne reste plus que cinq cents habitants, dont des fermiers vivants aux alentours. On aperçoit les contreforts des monts Ozark à quelques kilomètres mais la ville est entourée de champs et prairies.

Il y a une gare, le chemin de fer longeait en effet la frontière de l'Oklahoma pour relier Kansas City à la Louisiane. C'est une voie unique, il ne passe plus qu'un train, en alternance un jour vers le nord (onze heures) et l'autre jour vers le sud (seize heures). Le chef de gare, M. Burton, fait également office de postier et d'agent du télégraphe. C'est un trou perdu ; du côté est de la voie ferrée se trouvent des maisons délabrées dans lesquelles des gens ruinés venus de l'est se sont installés durant l'été.

La population est cosmopolite : on y trouve de vieilles familles de colons, de nouveaux arrivants qui fuient la crise, des noirs, des Indiens. La ville vit surtout d'agriculture et d'élevage, avec les cow-boys comme autrefois, en général armés. La "société culturelle de Cherokee City" a toutefois créé un petit musée consacré à la culture et l'histoire des Cherokees, mais il ne détient aucune pièce d'une grande valeur archéologique. La plupart des habitants du coin repèrent immédiatement les personnages comme étant des pieds tendres.

Tout à l'air normal, c'est louche... (un joueur)

Après plusieurs jours de voyage, les personnages arrivent enfin à Cherokee City. Ils ont dû changer de train à Joplin, Missouri, s'ils arrivent par le nord, ou à Fort Smith, Arkansas, s'ils arrivent par le sud. Décrivez-leur le paysage sur le trajet et citez les noms des stations où le train s'arrête (note : il n'y a pas de réserve d'eau ou de charbon pour la locomotive à la gare de Cherokee City). À l'arrivée, attirez l'attention sur le quartier situé à l'est de la gare où les maisons délabrées semblent habitées. Une fois les personnages descendus du train, trois personnes se dirigent vers le groupe (s'ils ont confirmé leur arrivée) : c'est le comité d'accueil, constitué de Greg Goble, instituteur du village, la trentaine, M. Smith, le maire, la quarantaine, et Mme March, présidente de la société culturelle, la cinquantaine, tous sur leur 31. L'arrivée des personnages est l'événement du mois dans la ville, et la découverte qu'ils feront peut-être sera l'événement de la décennie, aussi sont-ils reçus avec des honneurs présidentiels ; rajoutez-en pour arriver à la limite du ridicule. Le maire et l'instituteur les aident à porter leurs bagages tandis que Mme March leur présente un peu la ville tout en écoutant attentivement ce que chacun veut bien dire de lui. Pas de public en liesse dans les rues quand même, pour les cow-boys et les fermiers ce ne sont que des pieds tendres et ils n'auront donc pas les mêmes types de contacts avec tout ce qui n'est pas de la bonne société locale. Pour décrire la ville, revisionnez quelques épisodes de *La petite maison dans la prairie* ! On les conduit à la mairie où une petite collation les attend, avec une dizaine de notables de la ville dont le shérif, Matt Wilson, la femme de l'instituteur, Laura, la femme du maire, Mary, le pasteur, M. Elliot, le prêtre, M. Allison.

Puis on les invite à s'installer et à prendre un repas, une moitié chez Greg Goble et l'autre chez Mme March, où ils seront plus à l'aise qu'à l'hôtel. Mme March, très B.C.B.G. et croyante, a l'une des plus belles maisons de la ville, mais la maison des Goble est néanmoins très accueillante.

Les investigateurs poseront sans doute des questions à Greg Goble sur la grotte. Celui-ci leur révèlera que ce sont des jeunes Cherokees qui lui ont parlé de l'existence de cette grotte mais ils ne lui ont pas dit exactement à quel endroit elle se trouvait. Il sait qu'elle se trouve près de Noel (Missouri), ville située au début des monts Ozark, à une trentaine de kilomètres de Cherokee City, sur un terrain appartenant à un certain M. Vance. Les Indiens pensent qu'il s'agit d'un lieu sacré et ils ne voudraient pas le voir profané par des pilleurs. Comme ils ont confiance en M. Goble, qui s'intéresse beaucoup à leur culture, ils ont accepté de montrer l'entrée de cette grotte à condition qu'elle ne soit visitée que par des personnes qui respecteront les lieux et qui accepteront de leur remettre toute découverte que ceux-ci voudront conserver. C'est pourquoi M. Goble a invité les personnages, ainsi que M. Vance qui veillera sans aucun doute à ce que personne d'autre ne vienne fouiller sa grotte, qui sera pour lui une source de célébrité ou de revenus.

C'est le lendemain matin que "l'expédition" doit aller explorer la grotte. Les Indiens doivent passer à Cherokee City et M. Goble attend des nouvelles de M. Vance pour le lieu et l'heure de rendez-vous.

En cherchant bien, on trouve toujours des pistes

Les personnages ont donc un peu de temps pour faire connaissance avec la ville et ses habitants et poser des questions. Comme il ne se trame rien de particulier en ville, donnez quand même de quoi alimenter la paranoïa naturelle des habitués de *L'Appel de Cthulhu* à travers des descriptions, des rumeurs ou carrément des fausses pistes :

- Une tension existe entre les Indiens et les nouveaux arrivants. Ceux-ci vivent en partie dans les vieilles baraques près de la gare. Ne connaissant pas les mœurs locales, ils pensaient pouvoir s'installer où bon leur semblait sur le territoire des Indiens, prenant ceux-ci pour des êtres inférieurs. Des rixes ont eu lieu, des bagarres éclatent au saloon ou dans la ville même, où les Indiens viennent acheter de l'alcool. Ce sont souvent les blancs qui passent quelques nuits en prison.
- Si les personnages vont rencontrer quelques immigrés, certains peuvent être originaires d'une ville chère à Lovecraft, rien que pour les rendre louches.
- Il existe un groupuscule du Ku Klux Klan. Il tient des réunions secrètes la nuit mais n'est pas encore passé à l'action violente. Certains notables en sont membres. Des rumeurs au sujet de messes noires, de personnes masquées peuvent très bien circuler, notamment chez les Indiens qui ont l'œil pour observer les agissements des blancs.
- Tout le monde sait qu'il existe des grottes dans les monts Ozark, mais peu de gens ont été en visiter. Il faut dire qu'il faut en général du matériel de spéléologie pour y accéder. Les plus cultivés, dont M. Goble et Mme March, savent que des rivières souterraines coulent au fond de ces grottes. Les Cherokees allaient autrefois dans les monts, certaines grottes leur servaient de refuges, voire de lieux de culte. D'autres ont servi aux soldats pendant la guerre de Sécession. Il y a aussi la légende du trésor de Neosho : un train d'or attaqué, avec succès, par la bande de James The Fox au siècle dernier. On sait que les grottes servent de cachette à des bandits, et la bande de James The Fox avait un repère dans les monts Ozark. Mais après l'attaque du train, on n'entendit plus jamais parler d'eux, et on ne retrouva aucune trace du trésor. On pense qu'il se trouve toujours caché quelque part dans une grotte.
- Avant de partir vers Noel, les personnages croiseront Vautour planant, un Indien d'une quarantaine d'années. Il a perdu la raison à force d'abuser d'alcool frelaté et tout le monde dans la ville sait qu'il est fou ; il aime donc parler avec les gens de passage qui ne se détournent pas en le voyant. Jouez-le bien bizarre, il faut peu de choses pour que la conversation l'amène à parler du trésor de Neosho. Il dit que James et sa bande ont été dévorés par le monstre du gouffre, que tous ceux qui ont tenté de retrouver son trésor ne sont jamais revenus... Bien entendu, tout le monde ras-

surera les personnages : Vautour planant est fou et on n'a jamais entendu parler de monstre dans un gouffre. Si les personnages s'intéressent particulièrement au trésor, qui est une vraie fausse piste, à vous d'improviser si vous souhaitez que vos investigateurs le trouvent. Il existe bien mais n'est pas du tout caché dans la grotte qui les intéresse.

Je claque des dents car il fait froid dans la grotte (un joueur)

Le lendemain matin, après une agréable nuit et un copieux petit déjeuner, les personnages vont retrouver Greg Goble pour préparer l'expédition. Tout le monde devrait penser à se munir d'une lampe et d'une corde, mais d'autres accessoires seront grandement utiles. L'instituteur a acheté une échelle de corde. Il faut éventuellement prévoir un repas. Un télégramme de M. Vance arrive, pour donner rendez-vous à midi à la gare de Noel. Il est donc possible de prendre le train de onze heures si c'est la bonne journée, sinon reporter au lendemain, emprunter des chevaux ou encore tenter de louer une voiture au garage, ce qui n'est pas du tout courant à l'époque. Si on donne au garagiste des garanties, comme la caution du maire ou de Mme March, il acceptera de louer une vieille Ford T pour un dollar par jour (sans l'essence).

Vers neuf heures, trois jeunes Indiens à cheval arrivent chez l'instituteur. Ce sont Wewokas, Tiawah et Pawshuka, ceux qui ont localisé la grotte. Ils viennent rencontrer les personnages pour s'assurer du respect de leurs conditions avant de révéler l'emplacement. Ils possèdent tous au moins un couteau, voire un revolver. Après la discussion, si tout se passe bien, ils acceptent de retrouver tout le monde à la gare de Noel.

Au rendez-vous fixé par M. Vance se trouve aussi un personnage portant en bandoulière un appareil photo. Il s'appelle David Hobbs et est journaliste au Joplin Globe, le journal local qui est diffusé dans un rayon de cinquante miles autour de Joplin. C'est vraiment un journal régional traitant surtout des potins des villages, sans intérêt pour les investigateurs. M. Vance, qui se réjouit d'avance de la découverte sur son terrain, l'a invité pour relater l'événement. C'est un journaliste tout à fait normal, qui interviewera les personnages et prendra de nombreuses photos. James Vance est âgé de trente ans, c'est un fermier qui possède des champs et des forêts ; il espère que la grotte pourra lui rapporter quelques revenus. Il sait en effet que l'on peut trouver des roches de valeur, voire des fossiles, et c'est ce qui l'intéresse avant tout. Faire des visites touristiques n'est pas son optique pour le moment, et il cherchera rapidement à sécuriser la grotte en installant une grille et en dissimulant l'entrée. Quand les Indiens arriveront, ils hésiteront un instant s'ils apprennent que M. Hobbs est journaliste, mais ils laisseront faire.

Après un passage par la ferme de M. Vance, perdue dans les monts, pour y boire une bière, les Indiens sortiront une peau de bison sur laquelle figurent des dessins et des inscriptions en cherokee, mais ils refuseront de la laisser entre les mains de quiconque et n'accepteront même pas qu'elle soit photographiée. Après l'avoir consultée, ils guident le groupe à travers la forêt, sur des sentiers uniquement praticables à cheval. Au bout d'une heure, après avoir quitté les chemins, longé des escarpements et pénétré dans des taillis, ils montrent une crevasse qui s'enfonce sous terre.

Pour y pénétrer, une échelle de corde est préférable car la pente est forte pendant une dizaine de mètres. L'inclinaison est ensuite plus douce et l'on voit nettement un chemin qui ondule sans cesse, s'élargissant ou rétrécissant mais toujours praticable. Le spectacle est magnifique, à la lueur des lampes apparaissent des stalactites et stalagmites dans un jeu d'ombres beau et inquiétant. Quelques chauves-souris frôlent les personnages. Très vite, on remarque des traces d'occupation humaine, des stalactites et des stalagmites peintes en rouge et vert et quelques dessins indiens. À ce moment, les Indiens renoncent à poursuivre l'exploration "pour ne pas déranger les esprits de leurs ancêtres". Ils attendront les personnages au dehors.

Faites monter l'ambiance à travers des descriptions ambiguës ; on trouve plus loin une salle très décorée, où quelques vestiges de feu et de petits objets peuvent être trouvés. Plus loin, un étrange puits (naturel), sorte d'énorme stalagmite au sommet tronqué et creux surmonté de petites stalactites, dans lequel une personne mince pourrait pénétrer, puis des cascades figées, des crevasses nécessitant du matériel de spéléologie. Enfin, au bout d'une demi-heure d'avancée, le groupe arrive dans une dernière grande pièce, avec une énorme crevasse vaguement ovale en son centre, d'où émerge une grosse stalagmite dont le sommet est rougeoyant (laissez vos joueurs penser qu'on y empalait des personnes...).

En dessous apparaît une nouvelle salle dont le fond était autrefois un cours d'eau souterrain, aujourd'hui disparu. Cette salle devait se retrouver souvent inondée. Il faut utiliser une corde pour y accéder. Les personnages remarquent immédiatement une formation de stalactites à la forme étrange, formant une espèce de tête de poulpe avec des tentacules. Faites effectuer un jet de Santé Mentale à tous les investigateurs ayant au moins 1 en Mythe de Cthulhu. En cas d'échec, perte de 1-3 points de SAN. Tout ceci n'est que le hasard de la nature, mais des investigateurs paranoïaques devraient commencer à être mal à l'aise... M. Vance, lui, n'arrête pas de pousser des "ohhh", ramassant quand il le peut quelques belles pierres (onyx, améthystes), ne semblant pas du tout angoissé par le décor.

Derrière la formation calcaire, un escalier monte vers une pièce au-dessus du niveau maximum des eaux. C'est à nouveau une pièce magnifique, qui servait de lieu de culte aux Indiens, ornée de dessins et surtout renfermant de nombreux objets posés dans des anfractuosités. Des poteries (contenant des grains) et des jarres (contenant des boissons éventées) en grand nombre, mais aussi des armes anciennes, en pierre et en bois, des sculptures en bois, des poupées, une espèce de hutte miniature faite de terre et de bois, posée sur une planche d'environ cinquante centimètres de côté et un énorme cristal naturel incolore mais assez opaque (du quartz) qui doit peser plus de trente kilos. M. Vance, qui est donc propriétaire du sous-sol, est prêt à tout laisser aux personnages, à l'exception du cristal, puisque qu'il est naturel et n'a pas été fait par les Indiens. S'ils entreprennent de tout remonter, il faudra bien compter trois heures. Arrangez-vous pour qu'ils prennent au moins les objets les plus rares et les plus fragiles.

Demain j'enlève le bas

À la sortie de la grotte, les Indiens attendent le groupe et examinent les découvertes. Ils n'exigeront de prendre que les armes et la statue d'un dieu, laissant le reste à la garde

des personnages. Ceux-ci peuvent donc rentrer à Cherokee City, accompagnés par le journaliste qui veut couvrir tout l'événement.
Peu après leur arrivée dans la ville, ils croiseront sur leur chemin un vieil Indien très calme, assis sur la place du village, qui s'adressera à eux spontanément en disant "il n'est pas bon de faire ressortir ce qui appartient au passé", mais il s'en ira sans en dire beaucoup plus, en glissant quand même un "les jeunes ont le sang vif et ne réfléchissent pas à ce qu'ils font". Il vient régulièrement en ville, il s'appelle Bison futé et est un sage qui semble avoir pris le destin de son peuple avec fatalité. Il en sait plus, mais voulant éviter les problèmes il préfère ne rien dire avant que ses craintes ne soient vérifiées...
Tous les objets découverts sont absolument normaux, à l'exception de la hutte, qui n'est pas un objet commun pour les Cherokees. Elle a une petite porte et deux petites fenêtres. En les ouvrant, on aperçoit, si l'on éclaire ou si l'on passe la main, un espèce de bloc de terre ayant la grosseur de quatre noix de coco. Il y a des inscriptions gravées dans la terre, mais elles sont illisibles, la terre étant très friable. Mais pour examiner ce bloc, il faut ouvrir la maison, par exemple en la décollant de la planche sur laquelle elle est fixée. Si l'on ôte la terre, qui est peu épaisse, on découvre une roche ovoïde qui est fracturée en plusieurs parties et que l'on peut ouvrir. L'intérieur est creux et la paroi est tapissée de petits cristaux. Un novice pourra penser qu'il s'agit d'une géode mais un personnage ayant au moins 25% en Géologie et réussissant son jet pensera qu'il s'agit d'une météorite. Par contre, un jet réussi ne permettra même pas de savoir quelles sont les étranges pierres qui se trouvent à l'intérieur. Petites, légères, de forme allongée et un peu anguleuses, elles ont une couleur gris argent. Avec de gros efforts il est possible de les découper. Sous une enveloppe très résistante se trouve une pâte bleuâtre et visqueuse sentant comme du pétrole.
Maintenant, faites bien attention à l'endroit où sera conservée la météorite, mais surtout les pierres qu'elle contient. Si l'un des personnages se trouve avec elles le lendemain matin et est éveillé, il entendra un bourdonnement puis verra la pierre/la hutte s'ouvrir et des centaines d'insectes aux ailes membraneuses gris-bleu se répandre autour de lui. Il en sera immédiatement couvert et les sentira grouiller sur sa peau (jet de SAN, perte de 1d6 en cas d'échec). Il se retrouvera bientôt totalement nu, les insectes s'attaquant ensuite à tout ce qui est tissu et cuir pour ne rien laisser... Puis ils s'en iront, en essaim rapide et silencieux, dévorer tout ce qu'ils trouveront dans la ville, grossissant peu à peu, avant de se faire un nid pour la nuit. Si personne ne se trouvait dans la pièce, les personnages seront attaqués par l'essaim à l'endroit et au moment qui vous semblent appropriés, et c'est seulement en trouvant les "œufs" ouverts qu'ils comprendront d'où viennent ces insectes. À part ce qui aura été à l'abri dans des pièces calfeutrées, tout sera dévoré (matelas, sièges de voitures, etc.) et les insectes s'attaqueront ensuite à la réserve indienne... Quand un train arrivera en gare, il y passera à son tour ; il y a fort à parier que les passagers n'oseront pas repartir totalement nus... Ou le train pourrait emmener les insectes et propager le fléau...
Vous voyez tout le cocasse de la situation, les personnages sont un peu responsables de l'arrivée de cette calamité et vont devoir trouver un moyen pour s'en débarrasser, mais en évoluant dans le plus simple appareil... Ils ne sont pas les seuls, aussi imaginez un peu ce qui peut se passer dans la tête des habitants et le comportement de chaque type de population, en tenant compte de la pudeur de l'époque... Certains n'osent plus sortir, d'autres en profitent, c'est le système D.

Tout est possible, ne zappez pas !

Le décor est planté, le scénario devient maintenant ouvert et les réactions des joueurs difficilement prévisibles. Il est donc temps de vous raconter l'intrigue :
Une météorite de près d'un mètre de diamètre s'est écrasée voici quelques siècles dans un marais près du lac Wedington, aux environs de Siloam Springs, au sud de Cherokee City. Fracturée par la chute, elle s'est retrouvée enrobée d'une couche de vase qui a protégé son contenu. Connue des Indiens comme une pierre mystérieuse, son emplacement fut un lieu de culte, jusqu'à l'assèchement du marais par des colons. La pluie finit par venir à bout de la couche de boue pour révéler le contenu : une roche creuse, contenant des sortes d'œufs de petite taille.
Les Indiens voulurent préserver leur pierre sacrée, pour que les colons ne détruisent pas tout. Ils récoltèrent les œufs et les placèrent dans un nid de guêpes en terre séchée. Lorsque vint la saison sèche, ils eurent la surprise de voir de gros insectes inconnus sortir du nid. Ceux-ci se mirent à dévorer les quelques tissus qu'ils possédaient. Ces insectes étaient des sortes de mites géantes et voraces. Les Indiens s'accoutumèrent, et observèrent que les insectes craignaient l'eau et le froid. Pour ne pas être ennuyés, ils déplacèrent l'essaim dans une grotte où coulait une rivière souterraine, et placèrent le nid dans un siphon, empêchant les insectes de sortir et les larves d'éclore. Lorsque des colons vinrent s'installer trop près de leurs campements, un chef eut l'idée de ressortir les insectes pour se débarrasser d'eux. Le résultat ne se fit pas attendre, les colons détallèrent mais rares sont ceux qui relatèrent l'événement. Les Indiens qui vivaient à moitié nus ne furent pas trop dérangés, mais avaient conscience que ces insectes pouvaient être un fléau.
Bien nourris, les insectes se firent plus nombreux et fondèrent d'autres nids. Les Indiens ne pouvaient pas supporter cela plus longtemps. Un hiver, ils réussirent à trouver tous les essaims et les enfermèrent au plus profond des grottes, dans un lieu qui devait devenir sacré et uniquement accessible aux chamans. Au fil des années, tout cela tomba dans l'oubli et la civilisation commença à s'installer partout.
En 1930, de jeunes Indiens, exaspérés par le sort réservé à leur peuple et voyant de nouveaux immigrés envahir leurs terres, ont cherché à en savoir plus sur la légende du fléau passé et ont découvert une peau leur permettant de localiser la grotte. Ils ne savaient pas exactement de quoi il s'agissait, juste que les blancs fuyaient plus que les Indiens et que l'hiver le fléau disparaissait. Ils prirent donc l'initiative d'envoyer des blancs pour le faire ressurgir. Tous les Indiens ne sont pas au courant, ils seront en plus partagés, beaucoup n'ayant pas envie de lutter contre les blancs pour reprendre leurs terres.
Il n'y a donc pas de mythe de Cthulhu dans cette histoire, mais simplement des mites de Cthulhu !!!

La suite des événements est difficilement prévisible, voici donc les paramètres qui vous permettront de gérer au mieux la situation :
- Plus le temps s'écoulera et plus les insectes deviendront nombreux, s'attaquant aux villes voisines.

- La majorité de la population sera incapable de s'attaquer au problème, certains quitteront la ville, d'autres se réfugieront dans des cérémonies religieuses (God bless America !).
- Les insectes ne craignent pas la chaleur ni le feu, mais sont inactifs sous une température de 12°C et peuvent être noyés. Les armes à feu n'ont aucun effet, les tapettes à mouches et les filets à papillons non plus. Il n'y a aucun insecticide approprié.
- Les vêtements en plastique n'existent pas encore.
- De vieux sages indiens, comme Bison futé, connaissent un peu la vérité et sont au courant des plans des jeunes.
- Les Indiens sont la meilleure source de renseignements, mais tous ne sont pas coopératifs. Ceux qui sont à l'origine du coup monté vont proposer leur aide pour éliminer le fléau, mais veulent des concessions en échange : il faudra faire venir des représentants des États voisins (Oklahoma, Arkansas, Missouri, Kansas). Les négociations seront plus ou moins dures en fonction de l'étendue des dégâts.
- Mais tous les Indiens ne tenant pas le même discours, certains pourront raconter les légendes qui permettront peut-être aux personnages de trouver eux-mêmes les points faibles des mites.
- Certaines connaissances occultes des personnages peuvent éventuellement être utilisées. À vous d'apprécier si des Indiens accepteraient de faire une danse de la pluie, et si celle-ci est efficace (tous ne savent pas l'exécuter, ou feront semblant pour que la pluie ne vienne pas...)
- Reste à faire appel à des aides extérieures. La nouvelle se propage vite et les personnages, le maire, le shérif pourront être en contact avec des spécialistes en tout genre, sans doute incompétents, mais aussi des gens bizarres. Pourquoi pas un sorcier adepte du Mythe venu enquêter et récupérer les insectes à des fins douteuses. Ou encore des tas de fous, qui peuvent trouver des usages à ces insectes (prédicateurs illuminés prêchant pour le nudisme, stratèges militaires, etc.).

Le plus simple est d'utiliser la méthode des anciens Indiens au plus vite, sinon plusieurs États voisins seront ravagés avant l'automne. Mais une fois le problème réglé, les investigateurs auront toujours à faire avec les personnages évoqués plus haut, et il faudra prendre une décision sur le devenir de ces insectes : les détruire totalement, les conserver vivants ou dans du formol pour des études biologiques, au risque de les voir resurgir un jour... Les investigateurs devront faire avec leur conscience et les pressions extérieures.

L'improvisation est de rigueur dans une telle histoire qui pourra vite tourner au délire ; tant pis si M. Lovecraft se retourne dans sa tombe !

Auteur : Olivier Guillo
Illustrations : L. Hendricks
Plan : Bertrand Bès

Les unités d'élite et les corps spéciaux

Seconde partie de l'aide de jeu consacrée aux Soldats de Dieu d'INS/MV 3, parue dans le Backstab 31 : Un bras armé de la foi en vaut deux !

Ces unités et corps spéciaux n'obéissent pas aux mêmes types de recrutement et de compétences que les Soldats de Dieu ordinaires. Ils ne se consacrent qu'à leur vie de soldat et vivent en marge de la société, ne sortant de leur casernement que pour leurs missions. Ils disposent d'un armement sophistiqué (voire futuriste) et profitent d'un traitement hiérarchique à part. Ainsi, ils ne sont attribués qu'à des Anges ayant rendu un service spécial à un Archange (de préférence Laurent ou Jean pour les SOG).

Les néo-jésuites

Cette troupe d'élite, réservée EXCLUSIVEMENT (j'insiste) aux plus méritants des Anges de Laurent, est décrite avec précision à la page 96-97 du *Guide des Anges*. Jetez-vous dessus. Ces unités sont le top du top, alors attention car Laurent est très pointilleux : il faut rendre sa section de néo-jésuites aussi propre que quand on l'a reçu. Toute unité perdue rapporte une limitation dans ta face… On vous aura prévenu.

Recrutement : au sein de l'ordre des Jésuites. La recrue est formée par une équipe d'Anges de Laurent grade 2. La formation dure trois ans (dont un au sein d'une section lourde classique). Les meilleurs éléments deviennent Frère Supérieur, ce qui équivaut à sergent. L'Ange qui dirige la section est appelé "Père" dans la hiérarchie des néo-jésuites. Après chaque mission, le squad rejoint sa caserne (le monastère). Un monastère, sous la direction d'un grade 2 de Laurent, abrite jusqu'à cinq squads de néo-jésuites, avec la logistique inhérente aux missions.

Type de mission : correspond aux missions dévolues normalement aux sections lourdes, c'est-à-dire lutte anti-démoniaque (contre grade 1 et grade 2), unité autonome complète pour des opérations de type militaire, mission en terrain ennemi, action coup de poing nécessitant une bonne puissance de feu.

Équipe type :

Frère supérieur Jacques

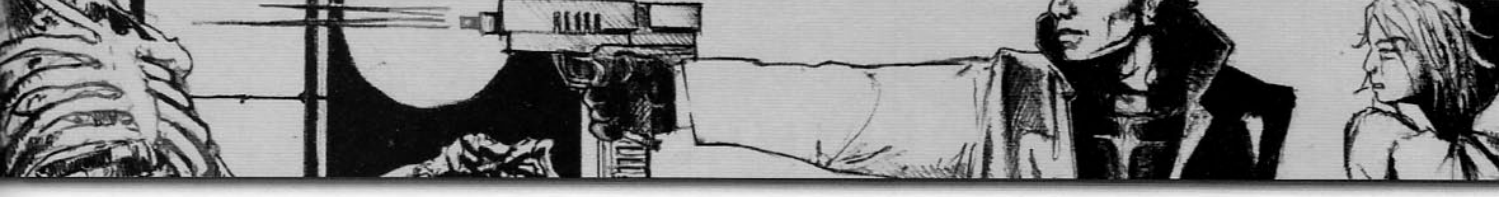
FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	2	2	2	3	1	5

Talents : esquive (2), discrétion (3), arme lourde (3), arme de contact (2), course (1)
Pouvoirs : non-détection (1), dialogue mental (2)
Équipement : combinaison kevlar, masque de survie, incapacitant sonique, mitrailleuse type purification, détecteur de vie, poignard

Les quatre frères de la section Miséricorde

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	2	2	2	3	1	5

Talents : esquive (2), discrétion (2), arme lourde (3), arme de contact (2) grimpé (2) course (1)
Pouvoirs : non-détection (1), champ magnétique (2)
Équipement : masque de survie, incapacitant sonique, mitrailleuse type purification, détecteur de vie, poignard
Équipement spécial : cf. *Guide des anges*, page 97, pour une description complète



Obtention d'un squad d'élite ou corps spécial

Pour disposer d'une section d'élite ou spéciale, l'Ange doit atteindre un nombre total de points égal ou supérieur à 20 chez Laurent (ou Jean pour les SOG).

Bonus
- **Vous êtes un Ange de Laurent : + 1 point***
- **Vous êtes un Ange de Jean : + 2 points****
- **Grade 1 : + 1 point**
- **Grade 2 : + 3 points**
- **Grade 3 : + 5 points**
- **Nombre de démons éliminés : + 0,5 points/démon**
- **Nombre de démons de Baal éliminés : + 1 point/démon de Baal***
- **Nombre de démons de Vapula éliminés : + 1 point/démon de Vapula****
- **Nombre de morts-vivants et familiers éliminés : + 1 point/pour 30 morts-vivants/5 familiers**
- **nombre de missions accomplies pour l'Archange : + 1 point/mission**

Malus
- **Pour tout squad de Soldats de Dieu déjà sous vos ordres - 5 points**
- **Pour tout squad de Soldats de Dieu détruit sous vos ordres - 10 points**
- **Pour toute mission accomplie allant à l'encontre de l'Archange -3 points**

*** pour Laurent uniquement, ** pour Jean uniquement**

Les Stormtroopers Of God

Les sections SOG sont les plus high-tech de l'armée divine. Imaginez des Terminators de *Warhammer 40K*™ et vous ne serez pas loin de la vérité. Attention, les section SOG sont des serviteurs spécialisés (cf. *Guide des Anges*, page 153). Toute unité perdue rapporte une limitation dans ta face... faut pas non plus casser les jouets de Jean.
Recrutement : les SOG sont choisis parmi les Soldats de Dieu ayant servis sous les ordres d'un Ange de Jean. Promus pour fait d'armes, ils sont détachés de l'armée divine (et n'obéissent donc plus à Laurent) pour ne servir que le corps de SOG. Toutes les sections SOG sont regroupées dans une ancienne annexe secrète et souterraine de l'Agence Spatiale Européenne en région parisienne.
Type de mission : correspond aux missions dévolues normalement aux équipes de soutien, la discrétion en moins ; c'est-à-dire lutte anti-démoniaque (contre grade 1 et grade 2), puissance de feu maximale face une agression démoniaque caractérisée, opération "nettoyage" en cas de foyer très actif de morts-vivants.

Équipe type :
Sergent Piotr et les quatre SOG de la section Oméga Primus

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3(+1*)	2	3	1	2	1	4

Talents : arme de contact lourde (2) arme lourde (2) corps à corps (2)
Pouvoirs : armure corporelle (2)
Équipement spécial : *exosquelette de combat avec +1 en Force intégré, une mitrailleuse (lance-flammes pour le sergent) avec détecteur de vie et visée laser (Puissance +6 et Précision +2). Les gants de l'exosquelette contiennent des lames rétractables pour le combat au contact (Puissance +2)

Les BMV

La création des Brigades Morts-Vivants (ou BMV) remonte à l'intrusion d'Hornet. Ce dernier s'amusait tellement à semer des morts-vivants partout qu'il en résulta une hécatombe de Soldats de Dieu. Après la disparition du sorcier, Laurent décida alors de créer des unités spécialement conçues pour cette lutte et regroupa les soldats survivants au sein des BMV.
Recrutement : au départ, ce sont tous des anciens soldats ayant servi pendant l'affaire Hornet. Aujourd'hui, les Soldats de Dieu ayant survécu à une dizaine d'actions anti-morts sont maintenant cooptés pour les BMV. Hors missions, les BMV travaillent près de lieux "sensibles" à l'activité des morts-vivants (cimetières, morgues, égouts, décharges, etc.) afin de surveiller leur apparition.
Type de mission : la lutte anti-mort-vivants (voire également lutte contre les sorciers et les démons de Bifron)

Équipe type :
5 BMV

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	2	3	2	2	1	5

Talents : esquive (2), discrétion (2), arme lourde (2) arme de poing (2) course (2)
Pouvoirs : détection du mal (1) champ de force (1) immunité (1)
Équipement : combinaison AGM, collier anti-drac, munitions bénites (cf. encadré) mitrailleuse (x3), lance flammes (x1) lance-grenade (x1), cal.44
Note : toutes les soldats des unités d'élite ou des corps spéciaux disposent automatiquement du pouvoir volonté supranormale (2).

Auteur : Jeff
Illustrations : Bertrand Bès

L'équipement spécial des BMV

La combinaison AGM ou anti-griffures et morsures : kevlar avec une couche de cuir spécialement traité pour résister aux attaques coupantes de type morsure ou griffure. En terme de jeu, c'est du kevlar 4 contre toutes les attaques.
Collier anti-drac : collerette de cuir traité. Annule la puissance d'une morsure de vampire.
Munitions bénites : ces munitions ne font pas de dégâts normaux mais empêchent le fonctionnement du pouvoir de Régénération de certains morts-vivants pendant 1D6 round de combat.

Le commando sacrifice ultime (cf. 1ère partie)

Les Soldats de Dieu qui étaient aux côtés de Laurent et de ses Anges lors de la bataille de Poitiers ont également subi les effets du pouvoir de Barbarie de Majûj. Du coup, ils sont aussi devenus totalement psychopathes. Et le pouvoir de Majûj était si puissant à Poitiers que cette malédiction frappe encore les descendants de ces Soldats de Dieu "1%". Récemment, Laurent a donc dépêché un couple de recruteurs pour dénicher ses "perles rares". Cette poignée de tueurs psychopathes fanatiques religieux, sous les ordres directs de Laurent, est réunie au sein d'une unité spéciale appelée Commando Sacrifice Ultime et utilisée pour des missions "très sales" (donc ultrasecrètes) de Laurent. Véritables kamikazes, ils pourraient servir à des missions suicides si leur supérieur le leur demandait.

Note pour les meneurs : Utilisez le CSU <u>uniquement</u> contre vos joueurs, anges ou démons.

Un membre du CSU

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
3	1	2	2	2	1	4

Talents : de poing/arme lourde/arme de contact (6)*, discrétion (3), esquive (3), discrétion (2), course (1) lancer (1)
Pouvoirs : *talent de combat (au choix) (1), armure corporelle (1), non-détection (1).
Limitation : besoin de tuer
Avantage : comme les néo-jésuites, les membres du CSU peuvent invoquer Laurent, mais avec une seule colonne de malus. Et leur limitation leur a valu un pouvoir supplémentaire (mais pas de PP sup.).

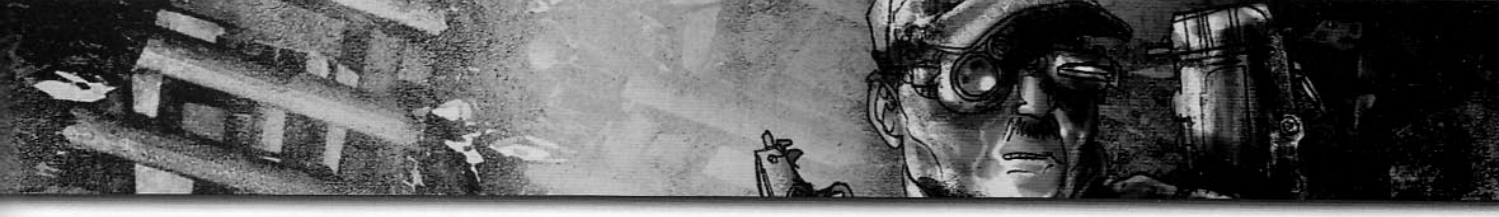
La Caste des Méta-Barons

"L'honneur de ton ennemi !"

Lorsqu'il est question d'honneur, on pense bien trop souvent aux principes vertueux et aux quêtes de toute une vie qui animent les valeureux chevaliers de ce monde. Pourtant, dans la définition même d'un Code d'honneur, les notions de détermination et d'engagement n'excluent en rien des motivations violentes, haineuses ou destructrices. Duellistes assoiffés de victoire, terroristes interplanétaires, prédicateurs apocalyptiques... Plongez dans le côté obscur de l'Amarax !

Créer un nouveau Code

Il est possible d'imaginer autant de Codes d'honneur qu'il existe de motivations, d'hommes et de destinées dans l'univers. Ainsi, en définissant un idéal - traduit par une Valeur et un Interdit - puis en déterminant une catégorie de pouvoirs, il devient facile de concevoir un Code d'honneur suivi par une communauté, un corps armé, un individu solitaire... Les sept Codes majeurs et les six Codes mineurs fournis dans *Les Codes d'honneur* peuvent servir de référence pour éviter tout déséquilibre et fournir une base d'inspiration.



Suppléments de références

Les notions d'Amarax, de Nécrorêve et de Code d'honneur sont introduites dès le *Livre d'Univers*, de la page 209 à la page 215, mais elles ne sont véritablement développées en termes de jeu que dans le *Guide du Meneur de Jeu* - de la page 4 à la page 25. Dans *Les Codes d'honneur*, vous trouverez la description exhaustive des Codes, ainsi que les règles de gestion de l'Amarax et les pouvoirs de chacune des Voies. Ces règles sont assez simples et ouvertes pour vous permettre de créer de nouveaux pouvoirs, voire de nouveaux Codes, et d'adapter les mécanismes de l'Amarax à des intervenants mauvais pour vos scénarios. Dans tous les cas, gardez à l'esprit que l'Amarax reste une force soumise à une démarche active des individus qui le développent, et non simplement une énergie, à l'image de celle que manient les psioniques ou les mages initiés aux secrets des Flux élémentaires.

Valeurs et Interdits

Pour définir une philosophie, un comportement, le plus simple est de créer une Valeur et un Interdit résumant parfaitement le caractère et les limites d'un groupe ou d'un individu. Les Valeurs et Interdits fournis dans la description des *Codes d'honneur* ne sont donnés qu'à titre d'exemple et, pour créer un personnage ou un groupe mauvais, d'autres peuvent être définis - du moment qu'ils n'entrent pas en contradiction avec la mentalité du Code. De même, certains intervenants mineurs peuvent ne suivre aucun Code, mais être décrits par une Valeur et un Interdit propres. Ainsi, "Achève toujours tes ennemis", "Ne connais pas de remords" ou "Fais payer chaque vie au centuple" sont de bons exemples de motivations "mauvaises".

Introduction

S'il est simple de créer des personnages mauvais, nombre de meneurs de jeu souhaiteront justifier cette orientation par un but, une quête, un événement du passé, une ligne de conduite... Tous ces éléments de background peuvent être gérés par le choix des Priorités des personnages, ainsi que par l'orientation de leur Code d'honneur et le rapport qu'ils entretiennent avec cette philosophie.

Classer les Priorités

En jouant sur leur classement et en précisant leur définition, les quatre Priorités - Quête, Guide, Groupe et Soi-même - sont à même d'offrir un grand nombre de pistes, car elles orientent sensiblement le comportement d'un personnage ou d'un groupe.
Pour créer des figures facilement utilisables en scénario, le meneur de jeu peut se contenter de définir la première et la dernière des quatre, en accentuant à l'extrême un défaut lié à chacune. Ainsi, avec la Priorité Soi-même en tête de liste, le personnage pourra être égoïste, paranoïaque, lâche, prêt à tout pour survivre, etc. À l'inverse, un groupe ayant placé le Guide ou la Quête en première Priorité pourra être constitué de fanatiques dévoués à leur mentor ou à leur cause, de rebelles prêts au sacrifice ultime pour leur idéal, etc. En plaçant le Groupe en priorité absolue, les personnages peuvent être si étroitement liés qu'il sera toujours un membre pour venger la mort d'un autre - offrant au meneur de jeu une faction soudée, terriblement efficace, prête à répondre à toutes les offensives.
En reléguant une Priorité en dernière position, il est également possible de jouer sur ce que le personnage ou le groupe considère comme le moins important - définissant ainsi ce qu'il déteste, méprise, cherche à détruire, etc. Par exemple, avec le Groupe en quatrième position, il est possible de concevoir un traqueur solitaire, un individualiste qui achèvera ses compagnons d'un jour pour ne laisser personne dans son dos... De même, le choix du Guide comme dernière Priorité peut signifier une volonté de s'affranchir de l'emprise d'un ancien mentor en détruisant sa réputation, ses disciples, son école, ou traduire la philosophie d'un traître qui trompera la confiance de son employeur pour rallier ses pires ennemis. Plus extrême, l'absence de Soi-même dans les trois premiers rangs peut correspondre à la mentalité d'un kamikaze, là où la Quête, au dernier rang, marquera une volonté de nuire à un ancien serment, en s'opposant à ceux qui s'aventurent sur le chemin ainsi renié.

Définir les motivations

En plus de ce classement, la définition précise de celle qui sera retenue comme la première des Priorités permettra d'accentuer le comportement des personnages, qu'ils soient joueurs ou non-joueurs. La Priorité Soi-même offre peu d'horizons. Sa position en tête de liste suffisant à décrire un personnage ou un groupe paranoïaque, survivaliste, prompt à la trahison et à l'abandon des siens - tandis qu'en dernière position, elle indique un suicidaire fanatique.
Voici quelques exemples d'orientations pour "teinter" les trois autres Priorités :
La Quête : la vengeance, la destruction, le terrorisme, le profit, toute démarche visant à l'élimination d'une catégorie précise d'adversaires, à faciliter la propagation du Nécrorêve, provoquer le déclin d'une famille ou d'une lignée, lutter contre l'Église Neuroémotionnelle, jurer d'être le seul et unique représentant d'une caste ou d'une faction, quitte à tuer tous les autres de ses propres mains...
Le Guide : un pirate sanguinaire, un Paleo-Nobilis déchu, un Skatawah prônant la destruction de toute technologie, un mercenaire de légende réputé pour la violence de ses victoires, toute figure liée à la Ténèbre ou la Sainte Église Industrielle, une abomination venue tout droit des Confins, Diavaloo et ses clones, exhortant les foules à la consommation de drogues et à la violence gratuite...
Le Groupe : un réseau de terroristes, une ligue d'anarcho-psychotiques radicaux, une horde de pirates impitoyables, une triade ou toute autre organisation mafieuse, des éveillés à l'énergie psionique laissant libre cours à leurs pulsions dévastatrices, des chasseurs urbains organisant un tournoi macabre, des adeptes de la cybernétique procédant à des implantations forcées pour transformer les hommes en machines...

Utiliser les Codes d'honneur

Là où les Priorités aideront à orienter le comportement, ce sont les Codes d'honneur qui offriront sans conteste le meilleur support à la création de personnages "mauvais". Les Codes peuvent en effet être perçus comme des lignes de conduite sur lesquelles se greffent tous les actes des adeptes. De plus, l'appartenance à un Code d'honneur permettant de développer des manifestations de l'Amarax propres à chacun, le *roleplay* sera appuyé par

La Caste des Méta-Barons

des capacités techniques et des pouvoirs qui rendront plus crédibles encore les intervenants "mauvais".
Les règles d'utilisation du Niveau d'Amarax n'ont pas besoin d'être modifiées, de même que les pouvoirs proposés par chaque Code - leur seule utilisation suffira à faire la différence. Dans le cas de PJ, utilisez les règles fournies dans le chapitre "Mécanismes avancés" des *Codes d'honneur*, et dans celui de PNJ, attribuez au groupe un Niveau d'Amarax collectif et des pouvoirs possédés par chaque membre - en prenant soin d'équilibrer ce groupe à la puissance des personnages.
Voici, pour chacun des Codes majeurs, des exemples de motivations psychologiques, en fonction de certaines Valeurs et d'Interdits représentatifs. Ces suggestions peuvent être facilement adaptées aux six Codes mineurs, présentés dans le supplément *Les Codes d'honneur*.

Fuga

L'archétype du Fuga "mauvais" est une déclinaison du traître, mâtinée d'un soupçon d'espionnage, d'assassinat par intermédiaire, d'empoisonnement, etc. Opposés au conflit physique et ouvert, les Fuga n'en sont pas tous des pacifistes et des contorsionnistes pour autant - certains développent, pour se protéger, des techniques radicales prouvant à quel point le vieil adage "la meilleure défense, c'est l'attaque" est vrai...
Par la mystification, un Fuga peut se faire passer pour un autre et commettre ses forfaits en toute tranquillité - "Forge dans l'esprit de tous une fausse image de toi". L'utilisation d'assassins pour éliminer les témoins, ennemis en puissance ou rivaux éventuels permet aux Fuga d'assurer leur sécurité - "Préviens à la source tout danger potentiel pour ta vie". De même, un adversaire peut se rendre intouchable, s'il prend soin d'envoyer des hommes de main régler ses conflits à sa place - "Ne te laisse impliquer dans aucune confrontation physique". Les plus grands génies du crime sont connus pour leur sens de la stratégie et leur préparation méticuleuse en toutes circonstances - "N'agis jamais dans la précipitation ou l'urgence". Enfin, un ennemi puissant est encore plus dangereux s'il est invisible, inconnu de tous - "Ne révèle jamais ta véritable identité, ton véritable visage".

Bushitaka

Le Bushitaka est un ennemi en puissance, tant le combat, le conflit, la victoire dans l'adversité sont des piliers de sa philosophie. Du simple guerrier motivé par la vengeance au chasseur solitaire, les Bushitaka peuvent également être mus par des quêtes personnelles de plus grande envergure, et voir en leurs Valeurs et Interdits des préceptes sensiblement plus radicaux.
Qu'il s'agisse d'un défi, d'une vengeance, d'une promesse faite à un ancien compagnon ou d'un simple jeu morbide, certains Bushitaka se font un devoir de désigner leur prochaine victime - "Nomme ton ennemi et sois victorieux". Le diplomate et le politicien ont longtemps été les ennemis des combattants et sont devenus les cibles privilégiées des commandos punitifs - "Refuse le compromis, la concession". Un refus, une présence indésirable, l'amorce d'une rivalité ou une simple démonstration de force peuvent constituer de sérieux griefs, s'ils vont à l'encontre des intérêts du Bushitaka - "Ne laisse rien ni personne entraver ta détermination". Là où certains voient dans la puissance d'un ennemi une occasion de prouver leur bravoure, d'autres y trouvent un prétexte et se ruent à l'assaut de toutes les organisations réputées pour leur assise - "N'hésite devant aucune menace, aucun péril".

Paleo-Nobilis

Les quêtes idéalistes que mènent les Paleo-Nobilis n'aspirent pas toutes à la consécration des valeurs morales. Certaines voient en le combat mené contre les déviances un moyen de chasser, détruire, écraser par la force tout ce que les adeptes considèrent comme hérésies - d'autres, plus extrêmes encore, rêvent du rétablissement des régimes féodaux, prônant l'obéissance, la supériorité des élites - des concepts qui doivent être employés avec précaution, même s'il ne s'agit que d'un jeu de rôles...

Le serment de venger un événement tragique dans le sang est une quête à part entière, tout comme le sont les combats contre des institutions, des lignées ou des castes, s'ils sont menés comme un engagement de toute une vie - "Respecte et honore la parole donnée". De même, rien n'empêche les Paleo-Nobilis de se battre aux côtés d'individus ou de factions dont la "morale" réprouverait les actes, tels que des pirates, des rebelles, des terroristes mus par une cause - "Défends tous ceux qui ont besoin de toi". Les engagements des Paleo-Nobilis peuvent motiver des combats apparemment sanguinaires et aberrants, aux yeux de ceux qui ne partagent pas la même conception de "justice" - "Ne ferme les yeux devant aucune injustice". Le sentiment de culpabilité, tout comme les remords et la certitude d'avoir fauté, peuvent également motiver des combats que les Paleo-Nobilis mèneront en vue de "racheter" une erreur passée, un manquement, un acte déviant - "Ne cherche aucune excuse à tes propres faiblesses".

Veritas

Connus pour incarner le mythe de l'éternel détective, traquant sans relâche la vérité dans les ombres des corporations et des complots modernes, les Veritas sont aussi à l'aise avec le mensonge - deux pendants d'une même réalité, à leurs yeux. Ainsi, il est des adeptes de ce Code qui n'hésitent pas à prêcher le faux pour obtenir, isoler, conserver le vrai, et acquérir sur la vérité un contrôle absolu, en vue de propagande et de désinformation.

Lorsque la "vérité" prend la forme d'informations confidentielles ou de secrets technologiques, les Veritas peuvent devenir des espions et des investigateurs agissant pour leur propre compte - "Devine, traque et révèle la vérité". La propagande est également une arme, pour qui sait répandre de fausses informations et déclencher des conflits diplomatiques, des guerres, des vengeances - "Fais naître la lumière sans quitter les ombres". Tout comme les preuves peuvent disparaître, les témoins peuvent être sujets à des pressions et certains Veritas peuvent faire commerce de leurs informations, devenant des indicateurs de haut vol - "Ne conserve aucun élément pour toi-même". À l'inverse, là où il conviendrait d'étouffer un scandale pour rassurer les foules, d'autres peuvent déclencher de véritables psychoses en répandant des informations terrifiantes ou en protégeant des coupables - "Ne laisse occulter ou disparaître aucune source de vérité".

Skatawah

Le combat de nombreux Skatawah pour la vie sous toutes ses formes, prend parfois des allures de guerre ouverte contre l'oppression technologique. La pollution aidant, les virus proliférant, le progrès devient ennemi et cible privilégiée des assauts de ces défenseurs de la nature. Du respect de la vie au terrorisme écologique, en passant par la destruction des émanations pan-Technos, il n'y a qu'un pas que les Skatawah franchissent de plus en plus facilement. Le combat armé pour la protection de certaines espèces peut transformer un Skatawah en un guerrier redoutable - "Fais-toi le défenseur de la vie". De même, la lutte contre les industries, les centres de production et les émanations du progrès technologique peut prendre des allures de guerre ouverte - "Vénère l'arbre, non le métal", "Ne te fais pas l'instrument de la technologie". Mus par un profond désir de symbiose avec leur environnement, certains Skatawah peuvent développer une empathie, un mimétisme avec une planète corrompue ou une entité venue des Confins - "Observe, comprends, deviens ce qui t'entoure". Des abominations issues de croisements génétiques et autres monstruosités peuvent facilement devenir les guides spirituels, voire les véritables divinités de Skatawah fanatiques qui verront en elles des manifestations du Cycle Primordial - "Ne t'oppose ni à la vie, ni à son évolution".

Rayah

Le crime n'atteint une véritable dimension qu'entre les mains de groupes organisés, planifiant leurs actions et étendant leurs filets sur de nombreux secteurs de la vie quotidienne. Ainsi, mafias, triades, réseaux révolutionnaires, compagnies de mercenaires indépendants et bandes de pirates interplanétaires sont autant d'applications de la philosophie Rayah, adaptées aux intérêts moins nobles de certains.

À la mort d'une ancienne figure majeure, une nouvelle communauté peut émerger, investie d'une mission, détentrice d'un secret, d'une arme ou d'une force oubliée. L'organisation et l'action collective que prônent les Rayah peuvent alors devenir terrifiantes, si elles sont mises au service du crime, du banditisme, du terrorisme - "Fonde, construis autour de toi", "Privilégie le nombre et l'unité". Les revendications de communautés jusqu'alors exclues ou brimées peuvent s'exprimer par la violence, créant une vague d'attentats ou d'actions spectaculaires - "Ne parle jamais en ton nom, mais en celui des tiens". Un seul homme peut, à la façon d'une mère protégeant ses petits, se lancer dans une croisade pour assurer la sécurité des siens ou éliminer une menace pesant sur sa famille - "Ne mets pas les tiens en péril".

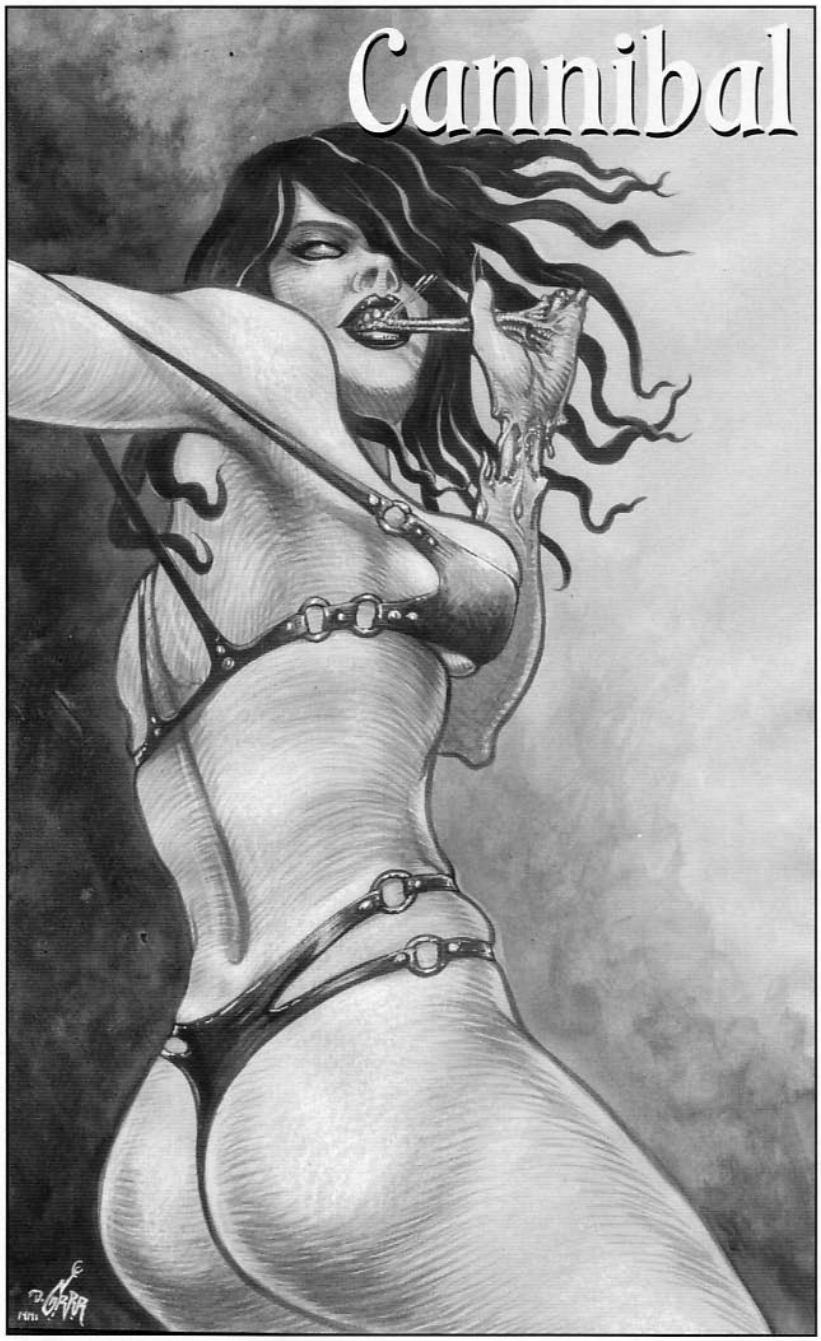
Amôrh

Aussi surprenant que cela puisse paraître, le pacifisme que prônent les Amôrh n'exclue en rien des actions pouvant être jugées "mauvaises", nuisibles ou tout simplement condamnables - le tout est de savoir de quel côté de la morale on se place. Confrontés au dilemme, combien d'Amôrh hésiteront à sacrifier une vie pour en sauver cent, sinon plus ? Combien rechigneront à user de manipulation, de détournement d'informations, de prises d'otage non-violentes ?

Si les Amôrh incarnent l'idéal de pacifisme, ils peuvent également appliquer leur philosophie aux autres et priver de ressources ou détruire le matériel, en vue de rendre tout conflit impossible - "Refuse tout combat, toute violence". Certaines causes peuvent parfois s'attirer le soutien des Amôrh qui, pour rétablir la sérénité, agiront aux côtés de mercenaires ou de mouvements contestataires - "Aide ceux qui oeuvrent pour la paix". Le développement d'armes ou de technologies non létales est une alternative de taille, lorsque l'issue diplomatique n'est plus possible - "Ne verse jamais le sang".

Auteur : Julien Blondel
Illustrations : Éric Liberge

La Petite Boutique de l'Horreur



Cannibal Holocaust

Vous êtes-vous jamais demandé quel goût a la chair humaine, et ce que l'on peut ressentir lorsqu'on en mange ? Tabou essentiel, fondateur même, dans de très nombreuses sociétés humaines, l'anthropophagie nous fascine autant qu'elle nous répugne. Qui aujourd'hui, après le phénoménal succès du *Silence des agneaux* et d'*Hannibal*, pourrait encore prétendre le contraire ? Ce mois-ci, la Petite Boutique explore le garde-manger du docteur Lecter. Bon appétit !

La recette du chef

Au jeu des références, on passera rapidement sur les films cannibales, des plus gores aux plus cérébraux, dont le nombre est bien trop important pour qu'on puisse ici tous les citer. Quelques grands repères tout de même : *Massacre à la tronçonneuse* de Tobe Hooper (1973), *Soleil vert* de Richard Fleischer (1973), *Cannibal holocaust* de Ruggero Deodato (1979), *Le silence des agneaux* de Jonathan Demme (1990), *Les survivants* de Frank Marshall (1993), *Vorace* d'Antonia Bird (1999). Du côté des livres, *Cannibales* de Martin Monestier (Le Cherche Midi Éditeur) est une excellente source d'inspiration. Ce compendium d'anecdotes, faits divers et événements historiques, incroyablement précis et documenté, a d'ailleurs été une source précieuse pour la rédaction de cet article. En fiction, on recommandera *Le corps exquis* de l'excellente Poppy Z. Brite (J'ai Lu), un roman d'horreur inspiré de l'histoire du tristement célèbre tueur en série Jeffrey Dahmer, et bien entendu la trilogie Lecter (*Dragon rouge, Le silence des agneaux, Hannibal*) de Thomas Harris (Albin Michel et Pocket). Et pour ce qui est du jeu de rôles, les meneurs que le sujet intéresse sont invités à jeter un coup d'œil du côté de *L'Appel de Cthulhu,* avec ses goules nécrophages (*Le Royaume des Ombres*) et ses nazis anthropophages (la Karotechia dans *Delta Green*). *Kult* lui non plus n'est pas en reste, puisque son excellent supplément *Les légions des ténèbres* décrit par le menu (!) une secte pratiquant la magie cannibale, et que la campagne *Les anges déchus* s'intéresse, entre autres, à un club très select d'amateurs de chair humaine.

Entrée

Dans les société traditionnelles, l'anthropophagie rituelle sert souvent à s'approprier certaines des qualités d'un ennemi vaincu. Il pourrait donc parfaitement s'agir des PJ, qui font habituellement preuve d'un grand courage, et démontrent généralement une valeur certaine au combat. Mais ils peuvent aussi éveiller l'intérêt de cannibales parce qu'ils possèdent certains pouvoirs surnaturels, ou simplement parce qu'ils utilisent quelque artefact. Cette idée que la chair humaine est source de puissance magique trouvera sans doute une application directe dans *Unknown Armies*, par exemple sous la forme d'une école de magie anthropophage, proche parente de la Thanatomancie. Et dans le cas où les joueurs incarneraient des métahumains, certaines sociétés secrètes pourraient fort bien les traquer pour leur viande, censée transmettre leurs pouvoirs. Imaginons par exemple que des chasseurs de loups-garous consomment la chair de leurs proies pour acquérir la force et la vélocité sans laquelle ils n'auraient absolument aucune chance de lutter contre ces puissants prédateurs surnaturels. Ce serait d'une savoureuse ironie si l'on considère un instant que dans *Werewolf : The Apocalypse* l'anthropophagie est l'un des tabous fondamentaux de la société garou.

Plat du jour

Poursuivons un instant sur ce concept de "métanthropophagie" (consommation de viande métahumaine), avec cette histoire bien connue de la spécialité au troll servie dans une auberge de *Donjons & Dragons*. Une fois ingérée, la créature use de ses pouvoirs de régénération pour se reconstituer à l'intérieur du personnage trop gourmand, avec un final à la *Alien* lorsqu'elle devient trop volumineuse pour l'estomac de son hôte. Pour peu que l'on remplace le troll par quelque autre créature moins typée *fantasy*, voici un épisode aisément transposable dans un environnement fantastique contemporain. Il pourra servir d'amorce à une folle course contre la montre, les joueurs devant trouver le moyen d'extraire au plus vite possible la créature en régénération. Une intervention chirurgicale sera sans doute nécessaire, peut-être accompagnée d'un rituel magique ou d'une drogue particulière, destinés à endormir le parasite ou à ralentir un tant soit peu sa croissance.

Pour poursuivre sur la même idée - tout en reprenant l'argument du film *Soleil vert* - une corpo agroalimentaire de l'univers de *Shadowrun* pourrait fort bien commercialiser un aliment (barre énergétique ou substitut de repas) à base de chair métahumaine. Il s'agirait en réalité d'une vaste conspiration destinée à créer une énorme entité biologique à conscience fractionnée, les cellules métahumaines présentes dans la nourriture transformant ceux qui la mangent en métahumains, en esclaves dociles, ou plus simplement en consommateurs fidèles des produits de la corpo. Dans le même ordre d'idée, mais à plus petite échelle, on pourrait facilement imaginer qu'un sorcier s'automutile, ou ordonne que l'on découpe son cadavre après sa mort, et qu'on en fasse manger des bouts à une ou plusieurs personnes, lui permettant ainsi de se réincarner dans de nouveaux corps, ou simplement de les contrôler.

Fromage...

Depuis George Romero, on sait bien que les zombies se nourrissent de cervelle humaine, mais s'est-on jamais demandé ce qui se passerait si un humain mangeait de la cervelle de zombie ? Voici en tout cas une question qui devrait intéresser au plus haut point les meneurs de *Zombies* et d'*All Flesh Must Be Eaten*. Peut-être l'humain zombiphage se transformera-t-il en un pseudo-zombie, souffrant d'une zombification partielle ? À moins qu'il ne devienne invisible à leurs sens, les zombies "normaux" le considérant comme l'un d'entre eux. À moins encore qu'il ne puisse par ce moyen, et sans doute grâce à quelque rituel de magie noire, gagner une emprise quelconque sur ces morts-vivants, devenant ainsi une sorte de maître des zombies.

Si manger du troll ou du zombie est déjà assez répugnant en soi, réfléchissons à présent ce qui pourrait forcer les PJ à consommer de la viande humaine en toute connaissance de cause. Évidemment, c'est le cannibalisme de survie qui vient aussitôt à l'esprit, celui auquel, torturé par la faim, on ne cède qu'en des circonstances exceptionnelles : famine, guerre, catastrophe naturelle, naufrage ou accident, comme ce fut par exemple le cas de ces rugbymen uruguayens dont l'avion s'était écrasé en 1972 dans la cordillère des Andes. Voilà qui constituerait sans aucun doute un sombre secret idéal pour un groupe de personnages de *Kult*. Mais que se passerait-il si ces survivants y avaient pris goût et se réunissaient de temps à autre pour renouveler ce festin cannibale ? Le trafic de cadavres - ou les kidnappings - nécessaires à l'organisation de ces repas mettront certainement les joueurs sur la trace de cette dangereuse société secrète.

... et dessert

À moins qu'il n'habite quelque région reculée du globe, l'anthropophage moderne ne saurait dissimuler longtemps ses goûts culinaires particuliers. S'il veut éviter la prison, il cherchera donc sans doute le moyen de se procurer sa nourriture de la manière la plus discrète possible, par exemple en prélevant secrètement des organes sur des cadavres conservés dans une morgue ou une école de médecine, à moins que, comble de l'horreur, il ne récupère des fœtus avortés dans une clinique spécialisée. Peut-être même est-il médecin, et en profite-t-il pour faire subir à ses patients, avec la complicité de son équipe chirurgicale, des opérations inutiles (prélèvement d'un rein, de la rate, d'un bout de foie ou d'intestin). Enfin, on ne soulignera jamais assez les vastes perspectives qui s'ouvrent à lui avec les débuts balbutiants du clonage. D'ici quelques temps, lorsque les techniques seront au point (dans des univers cyberpunk ou de science-fiction classique donc), le cannibale pourra à loisir faire cloner les humains ou les métahumains, qui constituent la base de son régime alimentaire, voire même uniquement les organes qui l'intéressent. Il pourra également se faire cloner lui-même, ce qui lui permettra de se livrer à ses immondes pratiques autophages sans rien sacrifier de sa propre personne. Décidément, on n'arrête pas le progrès...

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

Bande Déssinée

Dork Tower

Traduction : Léonidas Vesperini

mithril

Le Seigneur des Anneaux

réalisation loeo concept

Donnez une nouvelle dimension à votre passion...

mithril 54mm

Depuis 1988 plus de 400 figurines Mithril illustrent en 25mm le Seigneur des Anneaux de JRR Tolkien. Les héros et créatures de cette saga légendaire ont ouvert la voie...

En 2001 Mithril crée l'événement en mettant a votre disposition une collection de figurines Métal 54mm offrant un détail encore inégalé avec toujours un respect sans faille de l'oeuvre.

Demandez notre catalogue gratuit et retrouvez l'ensemble de nos gammes sur www.prince-august.net

Prince August, BP 29, 78770 Thoiry Tél. +33 (1) 34 87 40 05 Fax. +33 (1) 34 87 49 91

Dans les griffes du dévoreur

Campagne de Warhammer 40.000 en quatre scénarios

Bien qu'elle soit prévue pour être jouée par des Space Wolves et des Tyranides, cette campagne peut parfaitement être utilisée d'une part par un joueur loyaliste (n'importe quel chapitre de Space Marine ou Garde impériale), d'autre part par un joueur agressif et conquérant (Ork, Eldars noirs, Chaos, etc.).

Rien ne va plus pour un petit contingent de Space Wolves. Bloqués sur une planète hostile après la destruction de leur barge lors d'un échange de tirs avec un vaisseau tyranide monstrueux, ils se retrouvent sur un continent ravagé par la guerre. Après quelques heures de recherches, les Space Wolves se rendent à l'évidence : ils ne pourront jamais réparer leur barge. Ce petit astre mort sera leur cercueil. Mais les fils de Fenris comptent bien emporter avec eux autant d'adversaires que possible. Rapidement, les prêtres de fer parviennent à localiser un ancien bastion impérial abandonné et qui leur servira de quartier général. Dans les profondeurs de celui-ci, ils parviennent à mettre au jour une réserve de missiles dont la puissance est suffisante pour réduire à néant l'astre où ils se trouvent. Les prêtres de fer décident donc de déclencher l'autodestruction de la base mais pour cela, les Wolves ont besoin de gagner du temps. Les prêtres de fer envoient donc leurs hommes à la surface afin de retarder l'arrivée des forces tyranides. C'est à la surface de cette planète ravagée par la guerre que va se dérouler le combat que je vous propose de simuler ici.

Décors utilisés lors de la campagne :
Cratères, ruines de petite taille, forêts éparses, roches escarpées, mares de produits toxiques, pièges à char, tranchées, barbelés, etc. Votre champ de bataille doit ressembler à Verdun après la bataille.

Forces en présence :
Chacun des deux joueurs doit constituer une force de 2 500 points comprenant un ou deux schémas d'armée (pas plus). Cette force doit être la plus polyvalente possible. Le joueur Space Wolf devra cependant privilégier une puissance de feu importante par rapport aux unités rapides qu'il privilégie habituellement.

Principe de la campagne :
En réalité, chaque joueur utilisera deux fois ses 2 500 points. Les 2 500 premiers points seront séparés en trois parties lors des trois premiers scénarios qui sont censés se dérouler simultanément. Les 2 500 autres points (identiques aux 2 500 premiers) seront utilisés lors du dernier scénario. Les résultats des trois premiers scénarios affecteront le déroulement du dernier. Après avoir lu les descriptions, les conditions de victoire et les gains possibles dans les trois premiers scénarios, chaque joueur devra, secrètement, diviser ses forces en trois afin de constituer les trois forces qui participeront aux trois premiers scénarios. Chaque joueur devra opérer comme suit :

- Chacune des trois forces doit comporter au moins 500 points.
- Les choix (QG, Troupes, etc.) ne peuvent pas être divisés entre plusieurs scénarios.
- Au total, les 2 500 points doivent être répartis dans les trois scénarios.

Premier scénario : la colline de Mjolnir

Une patrouille de scouts Space Wolves repère une colline non loin de la base impériale et y localise des pièces d'artillerie de gros calibre encore en état de marche. Le seigneur Loup y dépêche un groupe de combat qui doit remettre en état les pièces et qui devra les utiliser lors de l'assaut final afin de bloquer l'offensive des troupes tyranides. Mais ces derniers les laisseront-ils faire ?

Scénario : sabotage

Effet sur le dernier scénario en cas de victoire des Wolves :
les marines pourront utiliser les pièces d'artillerie pour frapper les Tyranides lors de leur progression vers le bastion impérial. On gère ce bombardement de façon un peu spéciale (voir ci-dessous).

Effet sur le dernier scénario en cas de victoire des Tyranides :
les Wolves ne pourront pas utiliser le bombardement préliminaire lors du dernier scénario.

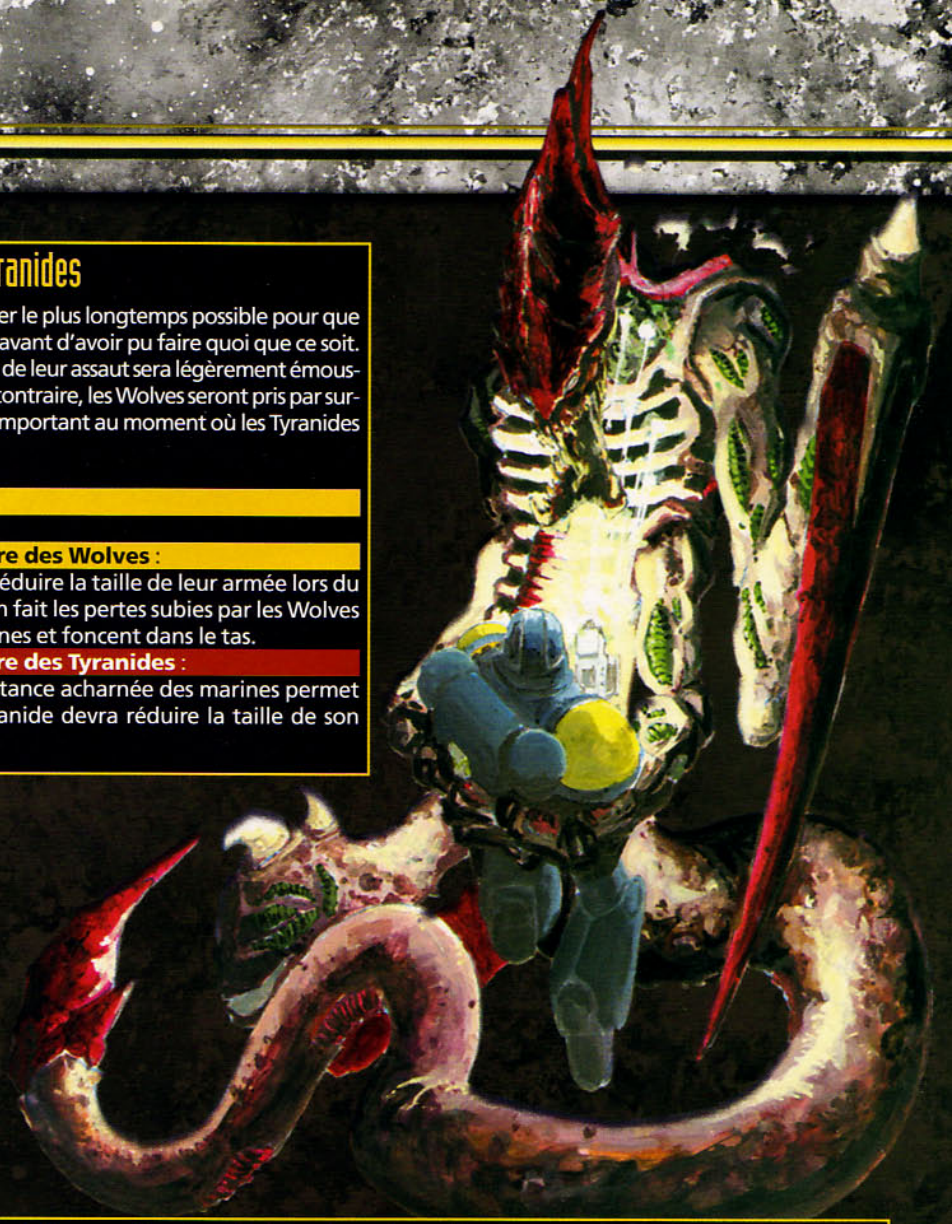
Deuxième scénario : assaut des forces tyranides

Les Space Wolves stationnés au centre doivent résister le plus longtemps possible pour que l'armée tout entière ne soit pas éliminée de la carte avant d'avoir pu faire quoi que ce soit. S'ils retiennent les Tyranides assez longtemps, le choc de leur assaut sera légèrement émoussé et leur puissance future sera moindre. Dans le cas contraire, les Wolves seront pris par surprise et cela déclenchera un nombre de pertes plus important au moment où les Tyranides attaqueront le bastion impérial.

Scénario : boucherie

Effet sur le dernier scénario en cas de victoire des Wolves :
si les Space Wolves perdent la partie, ils devront réduire la taille de leur armée lors du dernier scénario de 250 points. Cela représente en fait les pertes subies par les Wolves tandis que les Tyranides percent les premières lignes et foncent dans le tas.

Effet sur le dernier scénario en cas de victoire des Tyranides :
même si les Tyranides sont innombrables, la résistance acharnée des marines permet de réduire un peu leur puissance. Le joueur tyranide devra réduire la taille de son armée lors du dernier scénario de 250 points.



Troisième scénario : les pièces détachées

Les prêtres de fer ont besoin de pièces détachées très spéciales afin de réparer une partie du système d'autodestruction de la base. Ils peuvent y arriver sans ces précieux éléments, mais ce sera plus long. Les prêtres de fer parviennent à localiser un vieux dépôt qui a été pillé il y a des dizaines d'années. Les Wolves commencent les recherches au moment où les Tyranides lancent l'assaut.

Scénario : sauvetage

Modification du scénario :
les six pions objectifs doivent être répartis équitablement au milieu de la table, dans une zone de terrain difficile n'offrant aucun couvert, de douze ps sur douze ps, et qui représente le dépôt pillé.

Effet sur le dernier scénario en cas de victoire des Wolves :
grâce aux pièces détachées découvertes par leurs hommes, les prêtres de fer parviennent à réduire le temps nécessaire pour mettre en marche le système d'autodestruction des missiles. La dernière partie dure donc un tour de moins.

Effet sur le dernier scénario en cas de victoire des Tyranides :
si les Tyranides gagnent la partie, les Space Wolves, et surtout leurs prêtres de fer, auront bien du mal faire sauter la planète dans les temps. La durée du dernier scénario sera donc augmentée d'un tour.

Quatrième scénario : résister jusqu'aux derniers

Les prêtres de fer s'activent dans les profondeurs de la base pour tout faire sauter mais le temps est compté : les Tyranides sont de plus en plus nombreux et se jettent avec sauvagerie sur les forces des marines. Ils pressentent que leur seul salut est dans la mort de tous les guerriers vêtus de gris. Reste à savoir s'ils vont y parvenir.

Scénario : attaque de place forte

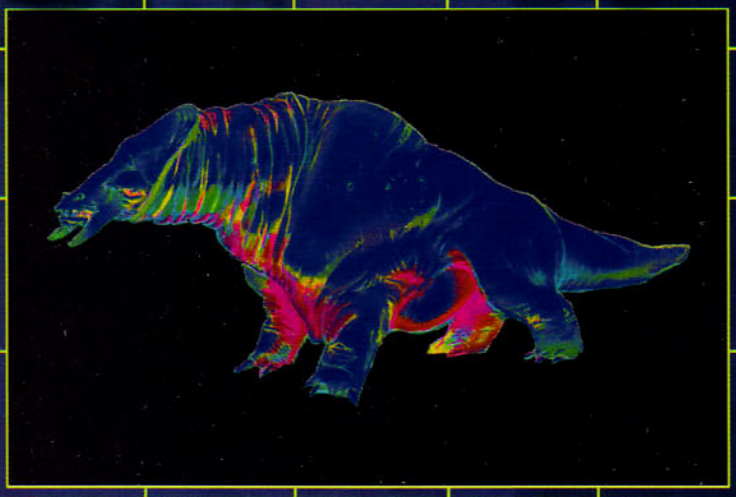
Modification du scénario :
prenez en compte le résultat des trois scénarios précédents. Notez que dans le cas d'un match nul, le scénario n'a aucun effet sur le dernier scénario.

Bombardement préliminaire :
si les marines peuvent utiliser l'artillerie lourde, ils peuvent effectuer un bombardement préliminaire sur les Tyranides qui attaquent. Si c'est le cas, le joueur marine devra opérer comme suit : il jette 1D6 pour chaque unité ou créature monstrueuse (les seules créatures immunisées sont les biovores, les zoanthropes et les lictors qui sont des cibles trop petites pour être prises pour cible). Sur un 6, la créature ou le groupe de créatures subit 1D6 blessures avant le début de la partie (les sauvegardes sont effectuées normalement).

Si les Space Wolves parviennent à remporter la partie, ils parviennent à faire sauter la planète, emportant avec eux un nombre important de Tyranides. Mieux encore, un tel bouleversement permet aux astropathes de l'Imperium de remarquer quelque chose et ainsi de pouvoir faire face plus efficacement aux assauts futurs du dévoreur.

Si les Tyranides gagnent, ils dévorent les Space Wolves survivants et tout ce que la planète comporte comme forme de vie. Le dévoreur peut ensuite poursuivre sa route en quête de nourriture. Il se rapproche de l'Imperium et salive d'envie.

Auteur : Croc
Illustrations : Bertrand Bès



Le rumanac

Pour *D&D 3*

TA TG (créature magique) ; DV 6d10+30 ; pv 63 ; Init +1 (Dex) ; VD 15 ; CA 17 (Dex, taille, armure naturelle +8) ; Att morsure et défenses (+17, 2d6+13) ; Esp 3 x 6 m ; All 6 m ; Part auto-reproduction, vision dans le noir (20 m), vision nocturne ; RM 5 ; JS Réf +6, Vig +10, Vol +5 ; For 27, Dex 13, Con 21, Int 3, Sag 10, Cha 1 ; AL N ; FP3 ; Compétences : Détection +7, Perception auditive +3, Survie +2 ; Dons : Attaque en puissance, Vigilance
Auto-reproduction : s'il est correctement nourri, le rumanac est capable d'accoucher une fois par semaine d'un rumanac autonome dès sa naissance, doté d'1DV et qui gagne 1DV par semaine tant qu'il peut se nourrir. Parvenu à 6DV, le nouveau rumanac est capable d'enfanter à son tour.
Certaines îles exotiques des Archipels seraient infestées par ces créatures.

Pour *Star Wars*

Animal de troupeau 6 ; Init +1 (Dex+1) ; Défense 23 (taille, Dex, armure naturelle +14) ; VD 15 ; *VP/WP* 21/48 ; Att morsure et défenses (+14, 1d8+13) ; Part auto-reproduction, vision nocturne ; JS Réf +3, Vig +12, Vol +1 ; For 26, Dex 12, Con 24, Int 2, Sag 9, Cha 1 ; *Challenge Code* E ; Compétences : Détection +8, Perception auditive +4, Survie +4 ; Dons : Attaque en puissance, Vigilance
Les rumanacs ne se trouvent que sur quelques rares planètes de la Bordure Extérieure. D'après la légende, leur garde monomaniaque a fait mourir de faim les généticiens primitifs qui les auraient créés.

Pour *Hero Wars*

Armes et armures : Morsure et coups de défense 18M^2, Peau d'armure ^4
Capacités importantes : Grand 12M, Fort 10M, Charger 4M, Sentir les mouvements 18, Obtus 18, Agressif 18, Long cou 18, Faire un petit 13
Tactique : le rumanac augmente son attaque avec sa capacité Charger. Il peut aussi augmenter sa capacité Charger avec sa capacité Long cou.
Création des Érudits de l'Ambigu, le rumanac se calme instantanément lorsqu'on lui récite une vieille formule de protection perdue dans les brumes de l'histoire (résistance 10M5 pour la retrouver).

On en sait relativement peu sur cet animal omnivore qu'on trouve parfois en liberte dans des milieux marecageux. Des documents recemment retrouves par un sage prouvent que ce monstre est ne dans un laboratoire. Il y a quelques siecles de cela, un riche erudit, a moins qu'il ne s'agisse d'une societe mystique, crea cette creature pour defendre son ile. Suite a un terrible cataclysme, l'ile en question fut detruite mais, de toute evidence, le rumanac survecut a cet episode. Il semble que quelqu'un, peut-etre un trafiquant de chair ou un allie du pouvoir dominant l'ile, avait vole ou emprunte quelques specimens, et les avait emmenes ailleurs. Le rumanac est donc une des rares merveilles subsistantes de cette epoque peu connue.

Leur instinct pousse les rumanacs a garder la frontiere entre la terre et l'eau. Sans jamais s'eloigner du rivage, ils surveillent l'horizon a la recherche d'envahisseurs. Ils tuent ou repoussent les marins et les creatures marines qui abordent la cote, et aussi les oiseaux qu'ils detectent avec leurs sens aigus. Pour attraper les volatiles imprudents, ils disposent d'un cou extensible qui se deploie tres vite, jusqu'a atteindre une taille surprenante.

De nos jours, les rumanacs restent tres rares. Lorsqu'ils demeurent dans un espace cotier, ils autoregulent leur population. Cependant, si l'un d'entre eux, pour une raison ou une autre, quitte son habitat et decouvre un autre espace cotier, il risque de desequilibrer l'ecosysteme local. Le rumanac est capable de se reproduire sans partenaire, et si personne ne reagit apres son arrivee, il est capable de transformer une cote en barrage de rumanacs en l'espace de quelques mois. En groupe, les rumanacs sont capables d'empecher les bateaux d'accoster.

Il n'est pas interdit de supposer que les rumanacs infestent de nombreuses iles, qui sont privees de tout contact avec l'exterieur par leur presence vigilante. Il faudrait etre bien courageux pour rompre avec des moyens primitifs le blocus instaure par des creatures aussi grandes et terrifiantes.

Auteur : Cyril Pasteau

Illustration : Joël Mouclier

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 Fournarie
34000 - MONTPELLIER
Tél : 04 67 63 41 28

NANTES
- LE TEMPLE DU JEU
8, rue de l'Heronniere
44000 - NANTES
Tél : 02 51 84 05 05
- SORTILÉGES
7, rue des Trois Croissants
44000 - NANTES
Tél : 02 40 12 14 99

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

BELGIQUE

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

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

SUISSE

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

SOMMAIRE
CRITIQUES

Jeux de Rôles

Adventures in fantasy (v.o.) 99
Dark Continent (v.o.) 102
The Wheel of Time RPG (v.o.) 97

Suppléments

Appel de Cthulhu : Ramsey Campbell's Goastwood (v.o.) .. 104
D&D3 : Lords of Darkness (v.o.) 98
D&D3 : Dragons (v.o.) 98
D&D3 : L'ombre de l'exilé (v.f.) 99
D&D3 : Castle Dunmere (v.o.) 99
D&D3 : The secret at greenrock castle (v.o.) 99
Exalted : Caste Book Dawn (v.o.) 99
Gurps Deadlands (v.o.) 101
L5A : La Voie de l'Outremonde (v.f.) 100
Mage : Cult of Ecstasy (v.o.) 104
Mage : La longue route (v.f.) 102
Secrets de la 7e Mer : Les filles de Sophie (v.f.) 100
SLA : The Contract Directory (v.o.) 105
Tribe 8 : Adrift on the river of dreams (v.o.) 105
Vampire - Dark Ages : Iberia by Night (v.o.) 101
Vampire : New York by Night (v.o.) 104

Jeux vidéo

Severance 108
Silent Hill 2 109

Jeux de plateau, figs, murder...

Hacker (v.o.) 107
Galaxy (v.o.) 107
Victory (v.o.) 107

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...

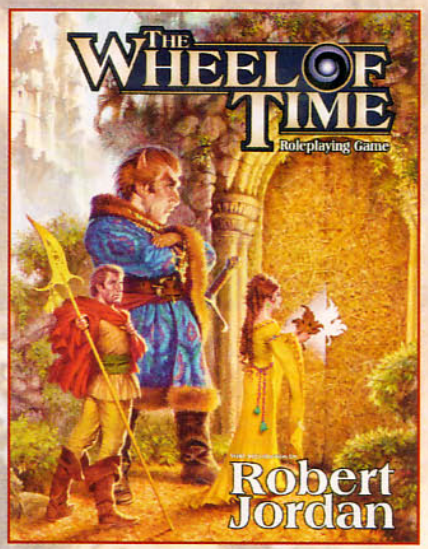
Le poignard d'or

Adrift on the river of dreams

Coup de cœur de la rédaction.

The Wheel of Time

Réputés pour le travail effectué sur les jeux de rôles Star Trek et Dune, les anciens de Last Unicorn Games ont profité de leur court passage chez Wizards of the Coast - ils travaillent désormais chez Decipher - pour signer un jeu de rôles sur La Roue du Temps, une saga med-fan à succès que vous feriez bien de surveiller.



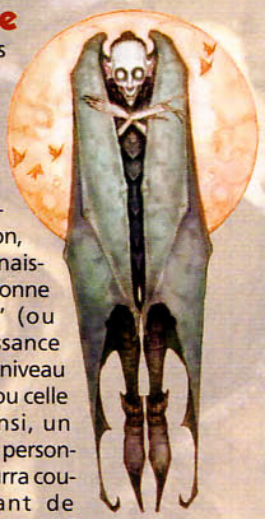
C'est pas trop tôt !

Contrairement aux autres univers *D&D 3* développés par Wizards of the Coast, *The Wheel of Time* ne nécessite pas l'achat des *Manuel des Joueurs*, *Guide du Maître* et autre *Manuel des Monstres*. L'ouvrage se suffit à lui-même ! En effet, les 320 pages de ce pavé intègrent toutes les règles de simulation indispensables (création de personnage, système de combat, monstres, expérience, etc.), la description de l'univers (géographie, histoire, etc.), et même un scénario d'introduction. Il s'agit donc véritablement d'un jeu de rôles prêt à l'emploi, superbement illustré qui plus est !

La création de personnage

Fidèle à l'esprit des romans, *The Wheel of Time* ne propose que deux races de personnages : humain et ogier. Mais pour compenser, les auteurs se sont inspirés du travail effectué sur *Forgotten Realms* pour reproduire les spécificités de chaque nation, à grand renfort de compétences et de dons régionaux. Les classes (de personnage ou de prestige) se démarquent elles aussi du *Manuel des Joueurs* et du *Guide du Maître*. Elles n'écartent aucune voie, et surtout pas celles empruntées par les héros du cycle. Algai'd'siswai, Aes Sedai, Gleeman, Noble, Warder, Wolfbrother, vous avez l'embarras du choix ! Une lecture attentive permet au passage de découvrir une nouvelle caractéristique (la Réputation) et un remaniement très convaincant de la classe d'armure.

La Vraie Source



Pour rendre toutes les spécificités de la magie développée par Robert Jordan, les auteurs ont regroupé les émanations du Pouvoir Unique en plusieurs familles (Guérison, Voyage, etc.). La connaissance de l'une d'elles donne accès à des "sorts" (ou *weaves*) dont la puissance évolue en fonction du niveau d'expérience de celui ou celle qui y fait appel. Ainsi, un brouillard créé par un personnage de niveau 10 pourra couvrir une zone allant de quelques mètres à plusieurs kilomètres de diamètre. Autre originalité du système, les "magiciens" (ou *channelers*) peuvent dépasser leur nombre maximum de *weaves* par jour. Mais ça ne marche pas à tous les coups... Enfin, pour rester exhaustif, des règles spécifiques gèrent la folie qui menace les hommes qui puisent dans la Vraie Source, ainsi que l'utilisation des reliques de l'Âge des Légendes.

Les yeux fermés ?

The Wheel of Time couvre les principaux aspects de la saga de *La Roue du Temps* (l'histoire, les nations, les peuples, le Pouvoir Unique et les Mondes parallèles), mais il ne propose aucun résumé de la saga, ni aucun exposé sérieux sur les objectifs et les moyens du Ténébreux, des Réprouvés et des partisans du Dragon Réincarné. Et comme Wizards of the Coast ne semble pas décidé à assurer le suivi de ce jeu, l'avenir de *The Wheel of Time* est plus qu'incertain. Si, malgré tout, l'expérience vous tente, je ne saurai trop vous conseiller de relire le cycle en prenant des notes, et d'acheter l'excellent *The World of Robert Jordan's The Wheel of Time* (Robert Jordan & Teresa Patterson, Tor Books, 1997). Bâtir une campagne à partir de ces sources est à la portée du premier anglophone venu !

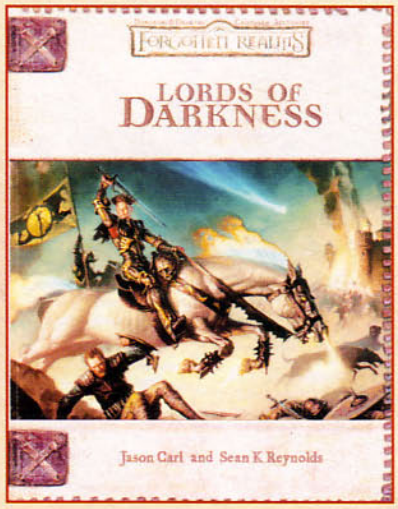
Michaël Croitoriu

Dommage !

Les règles prennent beaucoup de place : deux tiers de l'ouvrage ! Dans ce contexte, n'aurait-il pas été plus judicieux de gonfler l'espace consacré aux background en faisant l'impasse sur les objets magiques, les caractéristiques des héros du cycle, et ces cartes sans légendes de l'atlas des nations ?

Jeu de rôles en anglais
Édité par Wizards of the Coast
315 F - Disponible

Lords of Darkness



Cyric s'en va-t-en guerre...

La formule de la gamme *Forgotten Realms* est conçue pour vous faire cracher le maximum (faut bien vivre). Chaque supplément se focalise sur un thème excitant (monstres, magie, vilains) et présente avec brio une grande quantité de matériel. Il suffirait d'un dixième du livre pour occuper un groupe de joueurs pendant longtemps. Mais c'est plus une somme de cent quatre-vingt-douze pages serrées sur les organisations de méchants à travers Faerûn qu'il faudra acquérir avant de choisir un ou à la rigueur deux groupes que vous allez intégrer dans votre campagne (en faire trop serait sans doute préjudiciable à l'ambiance, à moins que vous ne vouliez que les joueurs, dès qu'une grange brûle, soupçonnent tous les dieux du mal, toutes les mafias et tous les royaumes belliqueux d'avoir fait le coup). Les descriptions comprennent, au moins pour les groupes principaux, des plans détaillés de repaires et autres précisions techniques utiles, comme les classes de prestige ou les caractéristiques des chefs et celles des troupes de base. Au passage, on réalise à quel point les Royaumes Oubliés sont un monde de personnages de haut niveau. Le moindre lieutenant est niveau 20, et les grands méchants dépassent allègrement le niveau 30.

Sept organisations majeures sont présentées dans le détail. Pas de surprise, on retrouve le Zhentarim, le Culte du Dragon et les Sorciers Rouges de Thay. Il y a aussi l'église de Cyric, les ombres venues du passé, les drows et une guilde de voleurs très puissante. Vingt organisations mineures sont présentées avec moins de précision. Il y a de petits oublis comme le Xanathar d'Eauprofonde. Heureusement que le site web de Wizards apporte quelques bonus : www.wizards.com/forgotten-realms.

Cyril Pasteau

Lords of Darkness
Supplément en anglais pour D&D 3
Édité par Wizards of the Coast
235 F - Disponible

Dragons

Dragons
Supplément en anglais pour D&D3
Édité par AEG
220F - Disponible

Classique

Dragons vous propose de faire une petite visite dans l'univers de ces grosses bestioles que sont les dragons (étonnant non !). Tout au long de plus de deux cents pages, vous découvrirez une foultitude de choses pour le moins originales : des nouveaux feats, des nouvelles classes de prestige, de nouveaux dragons, de nouveaux objets magiques…

Bien évidemment, époustouflé par tant d'originalité, je fus contraint de lutter vaillamment contre le sommeil pour parvenir à continuer ce somptueux ouvrage. Heureusement car finalement le meilleur restait à venir. Quelques longs chapitres vous permettront de tout savoir sur l'écologie des dragons (leur organisation sociale, leurs cycles de vie, leur histoire, leur habitat et les relations entre les différentes races…). Au nombre des passages les plus intéressants, je ne saurais trop recommander aux meneurs débutants de s'intéresser au chapitre concernant les tactiques de combat des dragons. Il apparaîtra rapidement que seuls les aventuriers les plus aguerris ou les plus imbéciles peuvent espérer survivre à une confrontation directe avec une créature d'une telle puissance et d'une telle intelligence. Voici une petite chose que nombre d'aventuriers ont la mauvaise habitude d'oublier, ce supplément aura au moins l'avantage de remettre les choses au point.

En ce qui concerne la partie véritablement technique, pas grand chose de bien nouveau : les classes de prestige sont sympas et relativement puissantes à défaut d'être originales, la magie alchimique à base de morceaux de dragons et plutôt amusante et apportera certainement un peu de dépaysement dans vos parties.

Ce supplément est véritablement intéressant sans toutefois parvenir à être original sur un sujet déjà mille fois traité. Vous y trouverez cependant un condensé impressionnant d'informations diverses, il serait donc dommage de se priver du plaisir de découvrir une fois de plus l'univers des dragons.

Au fait, une petite précision qui pourra plaire à certains d'entre vous, ce supplément vous permettra de jouer des dragons : j'en connais à qui ça va faire plaisir…

Geof.

Adventures in fantasy

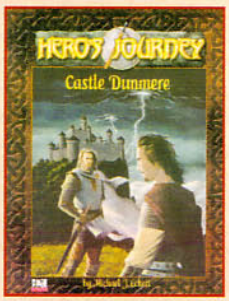
Il s'agit d'un système de jeu générique pour n'importe quel univers médiéval fantastique. Il comprend un livre du joueur et d'un livre du meneur, le tout accompagné de feuilles de PJ adaptées à chaque classe de personnage. C'est un succédané de *Donjons & Dragons* utilisant les niveaux et passant en revue les différentes règles, suivant la mode du *Guide du Maître* première édition. Et ceci est valable tant pour le livre des joueurs, que pour celui réservé au meneur. Il n'y a pas de grandes originalités et l'aspect graphique des versions bétas est plus que moyen. Sur le même modèle que le jeu *Hackmaster*, *Adventures in fantasy* ne persuade pas le lecteur de sa pertinence. Enfin, si jamais vous aviez un univers med-fan décrit mais dont il vous manque les règles, je vous conseille de chercher ailleurs un système générique pour jouer.

Olivier Collin

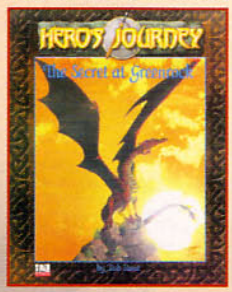
Adventures in fantasy
Sytème de jeu pour univers médiéval fantastique
Édité par ROC Industrie, Inc
Prix non communiqué - Disponible

Heros Journey

Enfin des suppléments pour nos amis mal-voyants !



Nombre d'entre vous connaissent cette fameuse technique d'étudiant fainéant qui consiste à écrire en caractère 14 et en double interligne, de manière à faire passer un devoir anorexique pour une copie d'une densité correcte. Et bien rassurez-vous, vous n'êtes plus seuls au monde : les auteurs de Citizen Games sont vos amis.



Au cours de *The secret at greenrock castle* nos joyeux aventuriers vont pouvoir explorer de biens belles cavernes pour y trouver une grosse bébête endormie qui les y attend sagement. À peine plus dense que son petit copain, *Castle Dunmere* permettra à vos aventuriers d'aller se balader dans un sombre château hanté (oh my god !) et de combattre un méchant sorcier (trop puissante l'idée) après avoir trouvé plein d'objets magiques (enfin un truc original). Le seul intérêt de ces deux machins, il paraît qu'ils portent bonheur (en marchant dedans du pied gauche). Le plus drôle c'est que les types qui ont commis ça osent mettre leurs biographies dans *Castle Dunmere* (j'en ris encore).

Geof.

Castle Dunmere
The secret at greenrock castle
Scénarios en anglais pour D&D3
Édité par Citizen Games
65 F pièce - Disponible

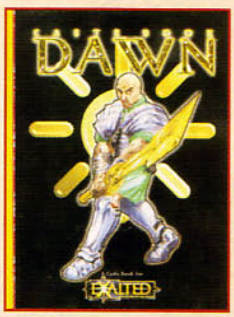
L'ombre de l'exilé

Voici le deuxième épisode de la trilogie *Witchfire* qui présente un monde où la vapeur et les armes à feu sont une réalité. Le contexte repose sur une synthèse réussie d'éléments méd-fan et *steampunk* qui change agréablement des foires aux dragons habituelles. Même si l'aventure peut être jouée indépendamment, il est préférable d'avoir fait connaissance avec les premiers rôles lors du premier épisode. L'intrigue est linéaire, mais demande cependant beaucoup d'attention de la part du meneur de jeu, non pas à cause de sa complexité mais plutôt à cause de l'ambiance particulière de ce monde. Le premier chapitre évoque par exemple *Apocalypse Now* de F. F. Coppola, le deuxième chapitre est un donjon industriel et le troisième chapitre présente une cité à feu et à sang. Le tout est baigné dans une atmosphère assez crépusculaire.

Cyril Pasteau

L'ombre de l'exilé
Scénario en français pour D&D 3
Édité par Siroz Productions
90 F - Disponible

Caste Book Dawn



Faire un supplément concernant la classe de combattant est le lot de tous les auteurs de jeux de rôles. Ceux d'*Exalted* s'y collent et se plantent. En traitant le sujet à travers les yeux de différents personnages (du viking en passant par la kakou ninja), ils réduisent malheureusement le champ des possibilités à quelques archétypes (très fouillés du coup). Le diable sait qu'il y a pourtant une kyrielle de guerriers (du moine à l'assassin en passant par le paladin) et bien là, on ne retrouve qu'un échantillon bien mince de ce pourrait être cette caste. Alors, à la fin, les auteurs nous gratifient de quelques nouveaux *Charms* (sans les arbres), de quelques objets magiques un peu plus puissants à chaque fois et de quelques fautes de frappe ou de maquette pour rester dans la ligne de la gamme. Alors ma conclusion à propos de ce très dispensable supplément ? Booof ! Vivement dans six ans que l'on ait l'édition révisée !

Benoît Attinost

Caste Book Dawn
Supplément en anglais pour Exalted
Édité par White Wolf
120 F - Disponible

La Voie de l'Outremonde

Douzième tome de la *Voie des Clans*, ce supplément se classe tout de même à part et serait plutôt à ranger à côté des *Carnets de l'Outremonde* et des *Porteurs de Jade*. Il nous convie en effet à partir à la découverte du territoire jadis corrompu par Fu Leng. Construit comme toutes les autres Voie de..., il commence par une nouvelle d'ambiance très efficace, puis se poursuit avec un historique détaillé des terres corrompues, avec une foultitude de détails sur

la vie par-delà la Grande Muraille, sur l'organisation de l'armée de Moto Tsume, sur les oni... Le chapitre suivant vous offrira l'opportunité, via de nouveaux avantages, désavantages et écoles, de créer des samurai profondément marqués par la Souillure. Citons les Damnés du Clan du Crabe, des bushi corrompus prêts à sacrifier leur vie pour sauver l'Empire et leur âme, et les Innommables de la famille Isawa, des ishiken dont la grande affinité avec le Vide, qui se traduit par des déformations handicapantes, en fait des armes absolues contre l'Outremonde. On poursuit par la description de nombreux PNJ dont le destin paraît lié à celui du Dieu Sombre (tel Yogo Junzo) et quelques archétypes. Enfin, en appendice, on découvre les terrifiants oni élémentaires et les Sombres Oracles, ainsi que de nouveaux sorts de maho et pouvoirs impies.
À l'instar de bien des fans de *L5A*, j'attendais ce supplément avec plus d'appréhensions que d'espoir... Sa lecture m'a fait changer d'avis :

tout cela est fort bien écrit et nous livre d'importants éléments à utiliser dans des scénarios ayant un rapport quelconque avec l'Outremonde ; on a réellement envie d'utiliser toutes les informations apprises en lisant les différents chapitres. De plus, les accrocs de la *storyline* trouveront çà et là quelques informations disséminées au compte-gouttes sur la situation de Rokugan à l'heure de la Guerre des Clans... *La Voie de l'Outremonde* est donc un excellent supplément de plus sur les terres souillées de Fu Leng, dont le seul défaut est finalement l'absence de ce petit scénario français auquel nous avait habitué Siroz.

Romain d'Huissier

La Voie de l'Outremonde
Supplément en français pour L5A (deuxième édition)
Édité par Siroz Productions
130 F - Disponible

Les filles de Sophie

Lorsque la Dame du Lac à la beauté glaciale décida de visiter le monde des mortels, elle n'imaginait pas trouver l'amour dans les bras d'un humain et engendrer une lignée qui devait changer la face cachée de Théah.
Très empreint de la "Soesbee touch", ce supplément joue la carte risquée du romantisme dans l'univers héroïque de Théah. Pourtant, malgré une forte influence poétique (ça sent la Marion Z. Bradley !), il reste très adapté au style de la 7e Mer, grâce à la menace omniprésente des créatures d'un autre monde... mais pas un mot de plus : les nombreux secrets des Filles ne doivent pas être divulgués ici.

La galerie de personnages est comme toujours sympathique, et on y trouve deux exemples de Vilains particulièrement séduisants (Tigran Lorenzo et Reune Vengasdotter).
Côté règles, le jeu s'enrichit de la magie mystique *Mixtio*, d'une école d'assassin et de la possibilité originale d'interpréter une Parque quasi immortelle.
C'est l'atmosphère qui fait la force (et peut-être la faiblesse) de ce supplément : si vous êtes sensible à son mélange de romantisme échevelé, de rituels furieusement New-Age et de lutte apocalyptique contre les forces de Légion, vous adorerez. Si vous avez déjà recyclé votre exemplaire des *Dames du Lac* comme cale-armoire, passez votre chemin. À noter aussi qu'il est nécessaire de bien connaître la gamme pour profiter pleinement de ce supplément.
La cerise habituelle sur le gâteau est ici particulièrement exquise : le scénario *Retour de lames* est un modèle de finesse, ménageant scènes de diplomatie, *role-play*, action, coups de théâtres et scènes à l'atmosphère vivante et soignée. Seul petit défaut : il ne prendra toute sa dimension qu'associé au guide de Vodacce.
Et c'est ainsi que la Dame est grande.

Sandy Julien

si vous avez un côté fleur bleue

Les filles de Sophie
Supplément en français pour Les Secrets de la 7e Mer
Édité par Siroz Productions
145 F - Disponible

si vous êtes un vrai macho

Ibéria by Night

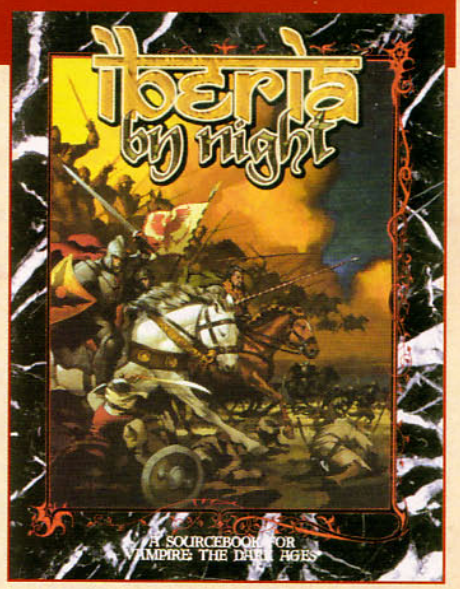
La Reconquista by Night

La péninsule Ibérique est, comme l'Italie et le Saint Empire Romain Germanique, une terre de politique, de religion et de Caïnite. Imaginez : la guerre, une puissance commerciale, trois religions, bientôt l'Inquisition, de grandes villes et la culture atypique qui en découle. Ce supplément est la photographie du début du XIII[e] siècle ibérique (juste après le début de la *Transylvania* et de *Bitter Crusade*). Le clan dominant, sans vraiment de surprise, est celui des Lasombra (pas de chocolat) et on y retrouve avec plaisir l'Archibishop-gros-lard-Monçada, ainsi que Lucita-m'appelle-jamais-poulette-d'Aragon.

De la matière à travailler

Après un historique présentant l'action caïnite sur le destin humain (et inversement) on s'attaque à la description complète de la partie chrétienne, puis de la partie musulmane. Villes, seigneurs, historique des régions, importance politique, vie au quotidien et quelques mots sur les ghettos (inventés à cette époque). J'avoue mon ignorance sur le sujet mais en tout cas, cela ne contredit pas *Veil of Night* (ce qui est déjà pas mal). Les chapitres suivants détaillent les organisations secrètes, les PNJ les plus importants et terminent sur un gros morceau concernant la Reconquista.
Un petit encadré parle du *Meta-game* et de l'idée que tuer un vampire dans une Chronique n'est pas grave. L'histoire continue toujours et les personnages n'ont pas à être témoins ou acteurs de tout ce qui se passe dans le monde. Mener deux chroniques qui se croisent pourtant avec les mêmes joueurs : ils verraient les répercussions des actions d'un groupe sur l'autre. Voilà une idée qu'elle est bonne et applicable facilement sur ce jeu.
Que du bon, que de l'utile, que de l'agréable. Génial.

Benoît Attinost



Ibéria by Night
Supplément pour Vampire : The Dark Ages en anglais
Édité par White Wolf
160 F - Disponible

backstab score

Gurps Deadlands

Alors foi jaune, tu t'es perdu ? Tu te pointes là avec tes cartes à jouer et tes jetons de toutes les couleurs, la gueule enfarinée. Mais t'es donc au courant de rien petit gars : c'est fini le bon vieux temps des cartes cachées dans les manches ! Désormais le Weird West tourne au son précis et régulier d'une mécanique ludique huilée comme une Gatling : Gaouuûrps, tout droit sorti de la fabrique texane de l'Oncle Steve.
Bon alors, plus sérieusement, qu'est-ce qu'elle a dans le ventre cette version *Gurps* de *Deadlands* qu'on nous promet depuis déjà plusieurs mois. La couverture si familière de Brom donne d'entrée une impression de déja-vu (d'il y a quelques années), qui n'est que renforcée au fur et à mesure qu'on tourne les pages. C'est tout en noir et blanc et, si la maquette a complètement changé (moins fun), les illus sont réchauffées (exceptées les superbes têtes de chapitres de Shy !). On est donc en terrain connu et à la lecture, effectivement, tout y est : le Ghost Rock, la Rail War, l'Agency, etc. Pour restituer la richesse et la diversité de l'univers, les auteurs ont même mis le paquet : plus d'une trentaine d'avantages/désavantages, une quinzaine d'archétypes et des gadgets à gogo. À noter aussi dans les trucs sympas, les plans de villes en 3D iso, parfaits pour visualiser les bastons/poursuites en ville. Mais malgré tous ces efforts, *Gurps Deadlands* ne convainc pas : la présentation trop carrée, les infos trop "mécaniques" et la rigidité du système, gomment de manière bien trop importante l'humour et le fun du jeu original. Le travail d'adaptation est fait avec sérieux, mais ce *Gurps Deadlands* tire peut-être un peu trop vers sont cousin *Old West*. Manque aussi un vrai scénario d'initiation, mais cela devient une habitude avec les produits ricains. Bref, après une adaptation D20, *Deadlands* s'offre un nouveau standard : seuls les fans de *Gurps* y trouveront (plus ou moins) leur compte. Les autres peuvent oublier ce supplément de 128 pages, qui ne leur apportera aucune inspi supplémentaire.

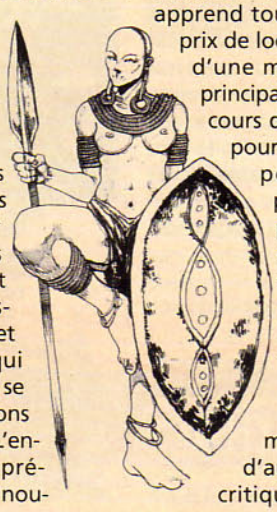
7.7

Gurps Deadlands
Supplément en anglais pour Gurps
Édité par Steve Jackson Games
185 F - Disponible

backstab score

Dark Continent

Franchement, vous devez vous dire, un jeu sur la colonisation de l'Afrique entre 1850 et 1880, on ne va pas se marrer. Eh bien, détrompez-vous, ce jeu est une pure merveille. L'esprit héroïque et aventureux qui manque à pas mal de jeux est bien présent dans *Dark Continent* : on recherche des villes perdues, des animaux mythiques, on trouve des sorciers animistes, des cannibales et des reptiles géants. Le tout servi par un système de jeu qui n'a pas inventé la poudre mais qui tient la route (quelques caractéristiques, très peu de compétences et un paquet de spécialisations qui font que deux personnages ne se ressemblent jamais). Mais les bons côtés du jeu ne s'arrêtent pas là. L'ensemble est relativement bien présenté pour le premier jeu d'une nouvelle maison d'édition (avec les dessins d'époque qui vont bien) et la somme de renseignements pratiques et historiques qu'il contient est proprement phénoménale (on y apprend tout, du prix de location d'une mule aux caractéristiques des principaux guerriers d'Afrique). Un bon cours d'histoire et un paquet d'idées pour créer sa campagne, qu'elle soit politique (les nations européennes luttent d'arrache-pied pour conquérir les pays les plus riches - ivoire, or, diamant, etc.) ou mystique (les esprits ne sont pas tous pacifiques). Mais qui dit cours d'histoire, dit prise de tête ? Que nenni, le tout est écrit dans un langage très actuel avec beaucoup d'humour (anglais) et une sacré dose d'autodérision lorsqu'il s'agit de critiquer le petit monde du jeu de rôles. Pour finir, et ce n'est pas rien, les deux tiers du livret du maître de jeu sont constitués de deux campagnes tout ce qu'il y a de plus jouables. La première est historique, mystique et de très bonne qualité. La seconde est plutôt basée sur l'action et aurait mérité un traitement plus rigoureux. Alors pour ou contre *Dark Continent* ? Pour, bien évidemment, mais encore faut-il que le thème vous branche un tant soit peu et là, c'est à vous de décider !



Drake

Dark Continent
Jeu de rôles en anglais
Édité par New Breed
300 F - Disponible

La longue route

La vie au quotidien

La guerre de l'Ascension est terminée. La Technocracy a gagné ? Oui, et alors. Les Traditions ont perdu ? Oui mais tout le monde s'en moque. Les Dormeurs préfèrent se consacrer à leur petite vie, à leur télévision et au prix des chips. C'est sur ce constat d'échec que commence *La Longue Route*. Le thème ? La survie des Mages après la grosse baffe qu'ont mangée les Traditions. Le Goulet est plus fort que jamais, les Maîtres ont disparu et le chaos règne partout. Les Mages, plutôt que de s'intéresser au destin des hommes, s'occupent d'eux-mêmes et surtout de la façon d'initier les nouveaux Eveillés.

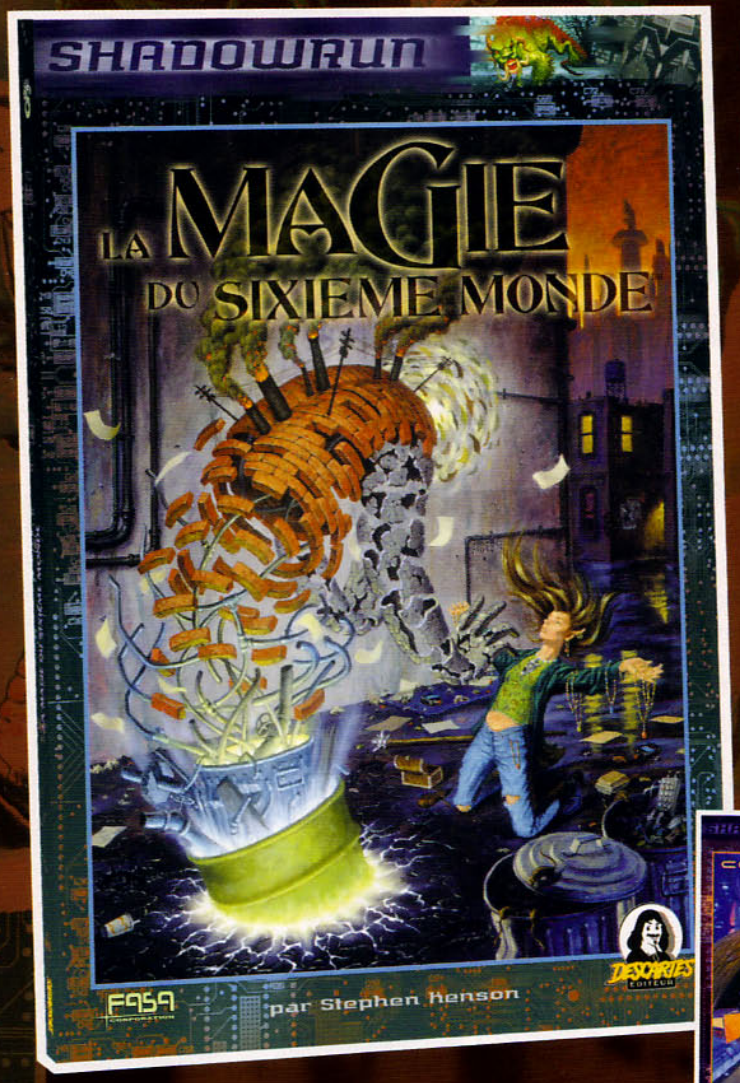
Après un topo (très vague) sur l'ambiance post-apocalyptique de l'univers des Mages, on entre dans le vif du sujet avec un gros chapitre sur la vie cachée des personnages, pour ensuite aborder le plus intéressant, à savoir l'histoire des Traditions jusqu'à nos jours. Les Maîtres ayant disparu, il faut avouer que ces dernières ne réagissent pas de la même façon (on parle même de reddition !). D'où le mode d'emploi pour construire une faction, une fondation et surtout comment empêcher les petits nouveaux de tomber entre les griffes de tous les pas beaux de la planète. Le paradoxe de cette partie (plutôt destinée à des joueurs), c'est qu'on insiste sur le fait que les Mages débutants ne savent rien à rien mais qu'on y trouve l'essentiel des informations importantes. Le Conteur devra donc distiller les renseignements au compte-goutte et interdire la lecture du chapitre 4, qui traite exclusivement de la façon de gérer les personnages dans le Monde des Ténèbres. On termine sur un peu de matière classique pour enrichir le background des joueurs (atouts et handicapes, historiques, etc.).

La longue route
Supplément en français pour Mage
Édité par Hexagonal
165 F - Disponible

Que du bon (ou du très bon) dans ce supplément qui montre bien les nouvelles orientations (introverties comme pour les Vampires) de *Mage*. Si vous débutez, il vous sera d'une grande aide. Si vous jouez déjà depuis longtemps (et que vous n'avez pas *The Bitter Road*), il vous montrera une autre façon d'appréhender cet univers complexe.

Benoît Attinost

SHADOWRUN®



"Tu crois savoir ce qu'est la magie ? Écoute, mon pote, je peux écrire un livre entier sur tout ce que tu ne sais pas..."

Nouvelles traditions magiques, concepts de métamagie et de totems, 75 sorts inédits... Règles sur l'initiation, les esprits, la surveillance astrale...
La Magie du 6e Monde développe les concepts de magie de base et offre des règles avancées pour joueurs et meneurs de jeu.

RÉCEMMENT PARU

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir :

- ❑ La Magie du 6e Monde ..... 192,20 F
- ❑ Corporate Download ..... 177,11 F
- ❑ Cannon Companion ..... 154,15 F
- ❑ SEATTLE 2060 ..... 189,00 F
- ❑ Premier Run ..... 109,00 F
- ❑ Écran SR ..... 80,00 F
- ❑ Shadowrun 3e édition ..... 249,00 F

Total .....

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

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... Ville .....

Offre valable pour la France métropolitaine uniquement

DESCARTES EDITEUR

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

FASA CORPORATION

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.

Shadowrun® est une marque déposée de FASA Corporation. Copyright © 2001 FASA Corporation. Tous droits réservés.

New York by Night

Drôle de coïncidence

Rage across New York, supplément bâtard *Vampire/Werewolf* vieux de quelques années maintenant, nous avait laissé sur notre faim en ce qui concerne la population caïnite et les

intrigues vampiriques de la plus célèbre des villes américaines. Il a donc fallu attendre la troisième édition et le retour de la Camarilla dans la ville pour avoir droit à un panorama plus détaillé de cette cité. Évidemment, au centre de ce supplément, on trouve la confrontation séculaire pour cette ville entre le Sabbat et la Camarilla, jusqu'à un apogée que la bataille de New York va provisoirement clore à l'avantage de la Camarilla. Le supplément a été écrit avant les événements du 11 septembre, et comme Justin Achilli, l'auteur du supplément le précise, il est de bon ton de ne pas tout mélanger. White Wolf a donc choisi de ne pas changer le contenu du supplément et surtout de n'inclure aucune allusion aux événements dramatiques qui ont touché les USA. Libre au meneur d'ignorer la conjoncture actuelle ou de l'intégrer dans son Monde des Ténèbres.

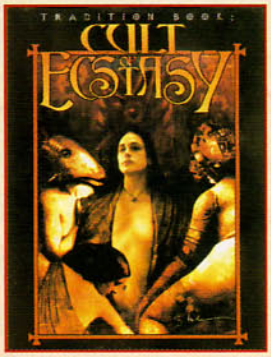
C'est un peu court tout de même

C'est le principal reproche que je ferais au supplément. Une telle ville, un tel potentiel rôlistique et scénaristique méritait bien ses 250 pages, une édition luxueuse et une campagne digne de ce nom. Eh bien non, ce qu'on attendait comme le début d'une fantastique saga fait plutôt figure de cours de rattrapage. On nous explique bien sûr en détail le passé de la cité, les circonstances de la bataille de New York, et on nous jette en pâture les bases de l'intrigue politique principale de la ville (à savoir la conquête du principat) mais ça sent le bâclé. Ce *by Night* aurait pu être le *Chicago by Night* ou le *Constantinople by Night* de la troisième édition, mais on est loin du compte. Le supplément fourmille de bonnes idées et un effort a été fourni sur le background des PNJ pour donner de la consistance à l'ensemble. Je m'attendais cependant à ce qu'on mâche un peu plus le travail du meneur. Le bilan est donc celui d'un gâchis : rien ne distingue *New York by Night* d'un *by Night* déjà paru et c'est vraiment dommage.

Silent Ced

New York by Night
Supplément pour Vampire : the Masquerade en anglais
Édité par White Wolf
145F - Disponible

Cult of Ecstasy (édition révisée)



C'est presque en transe (après deux nuits blanches) que j'ai lu ce supplément et pour tout dire le trip a été assez mauvais. Après un *Akashic* et un *Celestial* plutôt bons, je m'attendais à un supplément de folie avec les cultistes de l'extase. Écrit en gros, espacé, très classique et rempli surtout de matériel sans vraiment d'utilité (des cabales, des PNJ, des archétypes bidons, etc.), il manque ce qui fait l'intérêt de cette tradition védique : le FUN ! Certes, les textes sont intelligents, matures et abordent des sujets délicats (sans pourtant le

disclaimer habituel de début de supplément), mais au final tout cela sonne très creux. J'aurais voulu en savoir plus sur l'histoire torturée de cette tradition, sur les guerres et plus de détails concernant l'état de transe par rapport à la magie (trop court !). Bref, moyen sans plus. Si vous jouez un cultiste et que vous aviez l'édition précédente, acquérir celle-ci relève du luxe.

Benoît Attinost

Cult of Ecstasy (édition révisée)
Supplément en anglais pour Mage
Édité par White Wolf
120 F - Disponible

Goatswood and less pleasant places

250 pages sans intérêt. Voilà ce qu'on peut dire de mieux à propos de ce livret. Le thème ? Des aventures dans la Severn Valley créée par Ramsey Campbell. Le problème ? Tous les apports de cet auteur au Mythe on déjà été intégrés depuis longtemps dans le livre de base. On peut toujours se dire qu'il y a des scénarios... non. Même pas. Tous ont en commun d'être des

resucés sans intérêt d'idées éculées et mal traitées. Je ne parle même pas des illustrations (du jamais vu dans le domaine de la bouse). Non, vraiment, je n'aime pas détruire un produit mais quand on lit qu'il a fallu dix ans à l'auteur pour le produire, on

reste bouche-bée. Si vous êtes collectionneur, vous aurez déjà acheté le produit. Pour les autres, il existe pléthore d'autres produits bien plus importants à acheter (même les peluches sont plus importantes, c'est dire).

Attinost Benoît

Goatswood and less pleasant places
Supplément en anglais pour L'Appel de Cthulhu
Édité par Chaosium
225 F - Disponible

The Contract Directory

SLA Industries n'est pas mort ! Contre toute attente, après des années de disparition (si ce n'est une activité intense des fans et des auteurs sur le net) et une réédition qui, il faut bien l'admettre, n'apportait rien de bien nouveau au jeu (à part peut-être deux ou trois nouveaux joueurs en France) voici enfin LE premier nouveau supplément pour *SLA* (en dehors du court scénario déjà paru). Vous y trouverez tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les *Contract Killers*, ces superstars déjantées arborant des logos publicitaires sur leurs armures énergétiques. Stars médiatisées suivies en permanence par les caméras de télé et s'affrontant en d'apocalyptiques duels à mort, les *Contract Killers* sont un intéressant croisement entre les stars du catch U.S., une horde de *serial killers* en goguette et les acteurs principaux de votre série préférée. Ce supplément indispensable vous apprendra tout ce qu'il est nécessaire de savoir pour les intégrer parfaitement à votre campagne. Un unique regret, quelques *blueprints* mais pas de vrai scénario, tant pis.

Geof.

The Contract Directory
Supplément en anglais
pour SLA Industries
Édité par Hogshead Publishing
190 F - Disponible

Les Codes d'Honneur

Ce nouveau supplément est certainement l'un des plus importants de la gamme. En effet, grâce à ce nouvel *opus* dans la gamme de *La Caste des Métabarons*, la notion de Code de l'Honneur est entièrement détaillée et va plus loin que la partie qui lui était consacrée dans le guide du meneur de jeu. Il revient aussi sur les pouvoirs psioniques, tout juste abordés dans le livre de règles. Enfin, comme c'est devenu une habitude, le supplément se finit sur deux scénarios. Afin de faciliter la gestion de l'Amarax, cette dernière est désormais quantifiée par un niveau allant de 0 à 10, qui du même coup permet de mesurer l'évolution du personnage dans la voie qu'il s'est choisie. Les sept codes majeurs (Fuga, Bushitaka, Palea-Nobilis, etc.) se décomposent en voies. Chaque joueur devra faire un choix entre les différentes voies et en privilégier une, ainsi le Bushitaka se décompose en voie du fer et voie de la pierre, qui sont les deux faces d'un même code. Il existe aussi six codes mineurs qui sont une combinaison de plusieurs voies, qui offrent de nouvelles perspectives de *roleplay*. Quant aux pouvoirs psioniques, les règles ont été revues. Désormais il existe trois disciplines psioniques : l'Aura, L'Emprise, et les Phénomènes, qui se subdivisent en pouvoirs que le joueur peut lancer. Par contre, on se sert toujours des compétences Energie, Maîtrise et Influence pour lancer les pouvoirs, en combinaison avec l'attribut Psionique, indicateur de la puissance psychique du personnage. Les personnages psi s'exposent toutefois à des contrecoups qui peuvent être mentaux ou physiques, voire qui ouvrent la porte au Nécrorêve. *Les Codes d'Honneur* est utile car il clarifie deux points de règles. Toujours aussi agréablement présenté, ce supplément se lit facilement et de nombreux encadrés ponctuent le texte. On peut juste reprocher l'absence d'un index plus pratique que les tables de fin d'ouvrage qui récapitulent les pouvoirs par code et par discipline. Mais c'est juste pour critiquer !

Olivier Collin

Les Codes d'Honneur
Supplément en français
pour La Caste des Metabarons
Édité par Yéti Entertainment
170 F - Disponible

Poignard d'or JDR

Adrift on the river of dreams

Indispensable ! Comme tous les autres suppléments de la gamme *Tribe 8*, *Adrift on the river of dreams* est un régal à lire. Cet ensemble de nouvelles, de récits, de courriers n'est rien d'autre que LE supplément essentiel consacré à la magie et à la spiritualité dans l'univers hautement mystique de *Tribe 8*. Tout au long de ces cent quarante-quatre pages, vous aurez le plaisir de découvrir quantité d'informations sur des organisations pour le moins étonnantes. Vous pourrez aussi vous plaire à explorer les mystères de la rivière des rêves ou encore ceux des différentes formes de magie décrites en détail. Si techniquement il n'y a rien à redire (de nouveaux aspects et quelques règles courtes et précises viennent étoffer la fin de ce supplément), c'est surtout la qualité de rédaction qui m'a immédiatement emballé. Qu'on se le dise, ce supplément fait parti de ceux qui marquent définitivement une gamme.

Geof.

Adrift on the river of dreams
Supplément en anglais pour Tribe 8
Édité par Dream Pod 9
185 F - Disponible

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

N°32 : DISPO

N°33 : DISPO

N°34 : DISPO

N°35 : DISPO

Les ANCIENS NUMÉROS de 1 à 23 sont au prix de 35 F (40 FF pour l'étranger), les n°24, 25, 26, 27 sont au prix de 25 F (30 FF pour l'étranger), les n°28,29,30,31,32 sont au prix dz 29 F (35 FF pour l'étranger), le N°33 à 36 F (40 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 VPC, 39A rue de La Grange aux Belles 75010 Paris, France.

(dans la limite des stocks disponibles)

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

☐ numéro 1	35 FF	☐ numéro 10	35 FF	☐ numéro 17	35 FF	☐ numéro 24	25 FF	☐ numéro 31	29 FF
☐ numéro 03	35 FF	☐ numéro 11	35 FF	☐ numéro 18	35 FF	☐ numéro 25	25 FF	☐ numéro 32	29 FF
☐ numéro 05	35 FF	☐ numéro 12	35 FF	☐ numéro 19	35 FF	☐ numéro 26	25 FF	☐ numéro 33	36 FF
☐ numéro 06	35 FF	☐ numéro 13	35 FF	☐ numéro 20	35 FF	☐ numéro 27	25 FF	☐ numéro 34	36 FF
☐ numéro 07	35 FF	☐ numéro 14	35 FF	☐ numéro 21	35 FF	☐ numéro 28	29 FF	☐ numéro 35	36 FF
☐ numéro 08	35 FF	☐ numéro 15	35 FF	☐ numéro 22	35 FF	☐ numéro 29	29 FF		
☐ numéro 09	35 FF	☐ numéro 16	35 FF	☐ numéro 23	35 FF	☐ numéro 30	29 FF		

TOTAL : ____________

Nom : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Prénom |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Adresse : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Code postal : |_|_|_|_|_|_|_|_| Ville : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Pays : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Âge : |_|_|_|

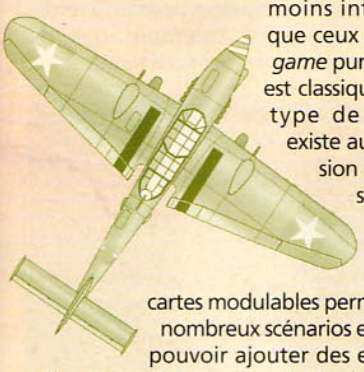
Email : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

BS36

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

Victory (2e Guerre mondiale)

Vous aimez les *wargames* pas trop compliqués ou vous vous laisseriez tenter par un jeu de plateau un peu plus complexe que la moyenne ? *Victory* est pour vous. Règles de simulation simplifiées (même les avancées), jeu en aveugle comme le bon vieux *Stratego*, et gros pions moins intimidants que ceux d'un *wargame* pur. Le design est classique pour ce type de jeu (qui existe aussi en version médiévale sous le nom de *Wizard Kings*), les cartes modulables permettent de nombreux scénarios et le fait de pouvoir ajouter des extensions rallonge sensiblement sa durée de vie. Aviation, chars, sous-marins, porte-avions, toutes les unités sont présentes. *Victory*, s'il est moins fun qu'un jeu de plateau comme *Les voleurs de Bagdad* (chez le même éditeur) est pourtant un bon premier pas dans l'univers austère de la simulation de bataille. Même s'il est indiqué qu'on peut y jouer à trois ou quatre, il est surtout destiné à deux joueurs.

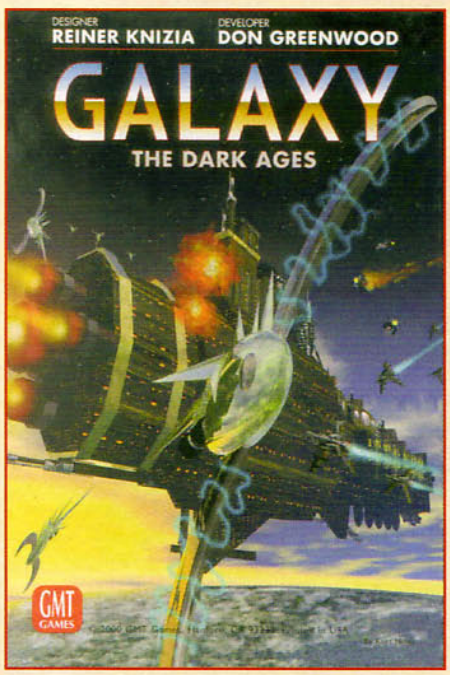


Benoît Attinost

Victory (2e Guerre mondiale)
Jeu de plateau en français
Édité par Tilsit
300 F - Disponible

Galaxy

Basé sur le même principe que *Titan : The Arena* (un de mes jeux fétiches), *Galaxy* m'a tout de suite tenté. Après une lecture rapide des règles et une partie test, il faut bien se rendre à l'évidence : l'auteur (le même que *Titan*) s'est cru malin en rajoutant un paquet de règles à un principe de base très simple, et c'est loin d'être réussi. Au début, il y a neuf mondes extraterrestres. À chaque tour les joueurs tentent de créer des bases sur les planètes, tout en essayant de détruire les autres planètes. À la fin de chaque manche, une planète est détruite et lorsqu'il n'en reste plus que trois, le joueur qui y a les bases les plus développées gagne la partie. Le tout est géré par une série de cartes dont la force varie de 0 à 10. Le monde qui porte le numéro le plus bas lorsque tous les mondes ont reçu une carte est détruit. C'est simple mais de bon goût. Malheureusement, l'addition de règles qui partent dans tous les sens et qui sont censées rendre le jeu plus intéressant ne parviennent qu'à tout embrouiller. Les mondes ont toujours un pouvoir, mais les cartes qui portent des numéros aussi. Ainsi une carte X (la valeur de la carte allant de 0 à 10) peut elle aussi faire varier la valeur d'une base ou la puissance de tel ou tel pouvoir. Ce qui faisait de *Titan* un petit chef d'œuvre était en fait sa relative simplicité. Avec *Galaxy*, on atteint des sommets de lourdeur et on ne peut que le regretter. Notons tout de même que les règles sont très claires, bien expliquées, et qu'elles sont suivies d'un exemple de partie. C'est super, mais cela ne va pas permettre à mes potes de tout comprendre quand je vais leur expliquer. Ce que l'on accepte d'un *wargame* n'est franchement pas admissible d'un jeu de plateau qui dure trente minutes. Mon avis ? Faites votre possible pour trouver *Titan* (chez Avalon Hill, je sais, ils sont morts mais en occase ça existe peut-être encore !).



The Space Hulk

Galaxy
Jeu de cartes en anglais
Édité par GMT
140 F - Disponible

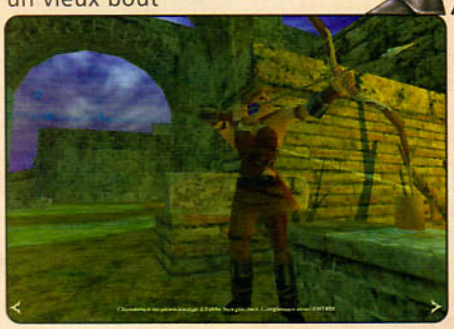
Feeryll
TDM
LA TOUR DES MAGES
Echelle 25 mm
(35 cm de haut)
Maquette résine à monter et à peindre déconseillé aux enfants de moins de 14 ans
Figurine non incluse
EXCEPTIONNEL !
- 10% sur cet article au HOBBY CAFE, sur présentation de ce coupon !
HOBBY CAFE
113, rue de Turenne
75003 Paris - Tél. : 01 44 59 33 43
Avec la participation d'A&G Conseil Tél. : 01.30.30.66.40/Création Bar Séverine

Severance-Blade of Darkness

D'entrée de jeu, on peut classer Severance dans la catégorie des Lara Croft like. Sauf que là, au lieu de jouer une bimbo aux énormes atouts, on peut jouer quatre types de personnages différents issus d'un univers méd-fan.

Les gros pectos

Parmi ces personnages, un barbare, spécialiste de l'utilisation des haches et des épées à deux mains, qui ne pense qu'à pourfendre son adversaire sans se soucier de sa petite personne. Son but est d'obtenir l'aide des aïeux de sa tribu pour résoudre le problème des disparitions récentes auxquelles elle a été confrontée. Ensuite, le chevalier, emprisonné à la suite d'une fourberie d'un baron de la région, qui cherche à prévenir le roi des dangers qui guettent sa personne. Bien blindé dans sa cotte de mailles et derrière son bouclier, ses armes de prédilection sont le glaive et la masse. Il y a aussi le nain qui part à la recherche de la "grande bibliothèque" afin de savoir pourquoi la rivière de son village charrie du sang à la place de l'eau. Fidèle aux traditions de sa race, il porte une grosse armure ainsi qu'un bouclier et manie la hache ou le marteau de guerre. Enfin vient l'aventurière bien galbée, motivée par un plan dessiné sur un vieux bout de parchemin placé dans sa bourse par un mendiant farceur. Moulée dans son armure de cuir, elle utilise la lance et le bâton quand elle combat.



Ombres chinoises

On peut dire que le jeu est graphiquement réussi. La modélisation des personnages est correcte malgré le peu de polygones utilisés. Le point fort du moteur 3D est sans aucun doute la gestion de la lumière. C'est

incroyable l'effet de réalisme que ça donne au jeu. Imaginez la scène : vous êtes au fond d'un sombre couloir et alors que vous avancez, une ombre gigantesque se dessine sur le mur du fond à la lueur d'une torche. Ça a l'air impressionnant comme ça, non ? Le pire dans tout ça, c'est que le truc qui vous a tant fait flipper n'est rien d'autre qu'un vulgaire gobelin qui s'amusait à faire des ombres chinoises plutôt que de monter sérieusement la garde. Les torches sont un peu inutiles dans le jeu lui-même mais c'est quand même un plaisir d'en allumer une, juste histoire de voir les jeux d'ombres. Autre chose aussi avec les torches, on peut mettre le feu à certaines parties du décor (hélas, déterminées à l'avance). Au final, le jeu est donc un peu plus beau qu'un *Tomb Raider* de base.

Un jeu console ?

Au niveau du *gameplay*, le jeu est assez difficile à prendre en main pour un joueur PC. Le fait de ne pas pouvoir *strafer* (se déplacer latéralement) est rageant pour un habitué de *Counter* et autres *Quake*. À cause de cela, l'usage de la souris devient optionnel. Personnellement, j'ai ressorti mon gamepad. C'est bien plus pratique pour ce genre de jeu. Après, mis à part le combat, ce n'est que du connu : sauter par-dessus les crevasses, grimper aux murs, courir pour sauter plus loin, etc. Le combat est innovant pour un jeu PC : vous devrez mémoriser plein de combos de touches selon la classe de votre personnage et l'arme qu'il porte afin d'étoffer son panel de coups. Ça ressemble à un jeu de baston sur console. Les coups sont assez variés, les armes aussi. Il suffit d'appuyer sur un bouton pour locker son personnage sur un monstre et tourner autour en lui faisant face au lieu de se balader au hasard des coups. C'est le même principe que *Zelda 64* pour les connaisseurs. Les effets des coups sont assez surprenants : on décapite et on mutile à tour de bras si je puis dire. Attention, vous êtes aussi vulnérable à ces petits désagréments. Cela fait bizarre de voir son perso s'effondrer, sa tête volant à plusieurs mètres de là dans une superbe gerbe de sang.

Bref...

Au final, je ne suis pas fan de ce genre de jeu où on arpente les mêmes salles heure après heure pour trouver ce $*ù^$ù de levier qui débloquera la porte. Et encore quand on ne se perd pas, parce que, sans carte, il faut tout mémoriser par cœur. L'histoire, quant à elle, est peu folichonne. Ce jeu conviendra donc à un nostalgique des jeux consoles. Pour les autres, ça aura le mérite de vous divertir durant quelques heures.

Philippe Lecomte

Severance – Blade of darkness
Jeu vidéo en français
Édité par Codemasters
330 F - Disponible

Silent Hill 2

Silent Hill, premier du nom, a marqué les esprits. Dans le genre jeu d'ambiance, il fait partie de mes préférés, avec Resident Evil et le redoutable Harvester (le plus ignoble jamais créé). Atmosphère lourde, pénombre omniprésente, musique stressante, le premier Silent Hill était presque un chef-d'œuvre mais il souffrait de quelques erreurs dans le déroulement de l'histoire (le manque d'indices pour sauver la jeune femme et une fin impossible à réaliser sans les outils nécessaires), et surtout d'un graphisme pas terrible du tout. Dissection du deuxième volet . . .

Alors voilà que *Silent Hill 2* débarque sur PS2 et, comme dans le premier, on reste bouche bée devant le petit film d'intro (un peu moins joli et onirique que le premier tout de même). Mais c'est dès que le jeu commence qu'on se rend compte du changement majeur de la bête : le graphisme. Wouah ! C'est beau ! Notre héros, James Sunderland,

se trouve dans des toilettes publiques et, les traits tirés, se regarde dans un miroir. Le reflet est parfait, le personnage est parfait. On commence à le déplacer : les mouvements sont naturels, chaque action du personnage est fluide. Les décors sont superbes, on lit sans problème chaque inscription sur les murs et les panneaux.

Voilà le principal changement de *Silent Hill 2* : une animation et des graphismes vraiment fantastiques. La brume est superbement bien rendue et les ombres contribuent à créer une ambiance à couper au couteau. Elles courent sur les murs, s'allongent ou se rétrécissent en fonction de la lumière et quelquefois c'est l'ombre de votre propre personnage qui vous fera sursauter. Les visages des personnages sont "vivants", ils expriment des émotions et ne sont pas de simples masques figés où l'on ne distingue que vaguement le nez, les yeux et la bouche. La bande son est aussi exceptionnelle ! On discerne parfaitement d'où viennent les bruits ! Un craquement vous fait vous retourner ou vous enfuir en courant ! Une plainte dans un couloir latéral et vous vous demandez ce que vous allez bien trouver par là comme nouvelle horreur. Il paraît même que des sons imperceptibles pour l'oreille humaine ont été ajoutés pour renforcer le stress.

Tout ceci contribue à donner à ce jeu une ambiance exceptionnelle. Car, contrairement à *Resident Evil* plus axé sur l'action, c'est l'ambiance qui est la véritable vedette

de *Silent Hill*. Les combats sont rarement très difficiles. On a presque toujours le temps de voir venir les créatures qui, à l'instar des premiers monstres que l'on rencontre, se traînent dans la brume comme des âmes en peine. Les créateurs du jeu préfèrent nettement vous faire entrapercevoir une chose dans l'obscurité que de vous assaillir de monstres abjects.

Pour le reste *Silent Hill 2* ressemble bigrement à *Silent Hill 1*. Une galerie de créatures bizarres et inquiétantes. Les infirmières sont toujours là mais, cette fois, accompagnées de choses vraiment étranges, comme deux paires de jambes liées par le bassin ou une sorte de monstre boucher. Les personnages secondaires sont tourmentés à souhait et leur présence n'a rien pour vous rassurer. L'aventure se déroule dans la petite ville de Silent Hill. Le héros est, cette fois, à la recherche de sa femme. Problème : elle est censée être morte depuis quelque temps.

Comme on l'aura compris, ce n'est pas du côté du scénario qu'il faut s'attendre à une révolution. Mais, servi par un graphisme irré-

prochable ce jeu est tellement prenant et tellement intéressant qu'on se laisse entraîner par cette histoire avec un certain bonheur. Les Japonais restent les maîtres du jeu d'ambiance et évitent toutes les erreurs commises par leurs concurrents (notamment *Alone in the Dark*). C'est beau, c'est bien fait et ça fait plaisir. Bref, c'est presque la perfection. Et si le jeu n'est pas parfait, c'est uniquement par ce qu'à de nombreuses reprises on a vraiment l'impression de refaire exactement la même chose (et dans les mêmes endroits) que dans *Silent Hill 1*. Mais que cette légère réserve ne vous empêche pas de vous précipiter sur ce pur moment de "bonheur".

Philippe Tessier

Silent Hill 2
Jeu survival-horror sur Playstation 2
Édité par Konami
420 F - Disponible

À l'improviste... Escale à Métropolis

Elle s'est déroulée en octobre dernier à Bordeaux à l'initiative du 7ème Cercle et a laissé un souvenir impérissable à ceux qui y ont participé. Cadre somptueux, organisation carrée, ambiance excellente, cette convention Kult fut une véritable réussite. Bien entendu, Backstab était de la partie.

Le bar, lieu stratégique.
À droite, Christophe du 7ème Cercle

Samedi 13 octobre, en début d'après-midi. Arrivé la veille à Bordeaux, je cherche ce fameux Koslow, dans lequel doit se dérouler la convention. Perdue au milieu d'une zone industrielle absolument sinistre, cette boîte de nuit electro-gothique se dissimule derrière une façade anonyme de béton moche. À l'intérieur en revanche, la déco est absolument somptueuse et je pèse mes mots. Du bar, en passant par la cabine du DJ, et jusqu'à la billetterie de l'entrée, un éclairage tamisé savamment étudié met en valeur de nombreuses (et superbes) œuvres du sculpteur Jean-Louis Ricaud. Résultat, en quelques secondes à peine, on est déjà dans l'ambiance de la convention. Proprement hal-lu-ci-nant !

Disséminées sur la scène et dans la salle, plusieurs tables sur lesquelles des parties sont déjà en cours. Ici David Bauwens mène de main de maître une partie de *Zombies*, là Nicolas de *R.A.S.* fait découvrir son jeu de science-fiction, là encore des parties de *LA 2035* et d'*Obsidian*. Des personnalités invitées, ne manquent que Ghislain Morel de *LA 2035*, malheureusement retenu à l'hôpital, et Julien Blondel du Yéti, qui fera cependant deux courtes apparitions durant le week-end, accompagné d'une version maquette, toute chaude sortie de l'imprimante, des *Codes d'honneur*, le dernier supplément de *La Caste des Méta-barons*. L'ambiance est détendue et bon enfant. Ça cause, ça vanne, ça cogite, ça crie quand les balles fusent et que les monstres sortent leurs griffes. Des rôlistes entre eux, quoi !

Les gentils organisateurs

Backstab (BS) : pourquoi avez-vous choisi le Koslow ?
Neko (7ème Cercle) : nous connaissions les œuvres de Jean-Louis Ricaud de par ses différentes expositions sur Bordeaux et nous avions également des contacts avec Chantal et Christophe, les propriétaires du Koslow, qui nous l'avaient fait découvrir lorsqu'il était encore en travaux. Lorsque nous avions vu l'endroit, nous avions immédiatement pensé à Kult. Vu notre emploi du temps quelque peu chargé cependant, nous n'avons pu commencer à nous occuper de l'organisation de la convention proprement dite qu'à peine quinze jours avant. Mais tout était déjà clair dans notre esprit et ce sont surtout les détails pratico-pratiques qui nous ont pris du temps.

BS : tes impressions sur la nuit Kult ?
Neko : j'avais écrit "Mort d'un Mythe", l'un des deux scénarios, pour une convention qui s'était déroulée à Pau. Nous l'avions par la suite retravaillé, testé et retesté avec succès lors d'autres tournois. L'autre, "Le jour d'avant" nous a été inspiré par un épisode d'*X-files* que nous avions vu peu de temps auparavant. Florent est parti sur cette idée de distorsion temporelle avec écoulement inversé des jours, qui nous avait plu. En ce qui concerte l'ambiance, elle fut excellente. Ce qui m'a frappé, c'est surtout cette atmosphère feutrée, ponctuée par la musique sourde, qui faisait que même pendant les apartés, les joueurs restaient concentrés sur leurs personnages et sur ce qui se passait dans le scénario. Parfois la salle entière faisait silence, et on n'entendait plus que la musique en fond. La qualité du *roleplay* était impressionnante.

BS : seriez-vous prêts à rééditer l'exploit ?
Neko : c'était une parenthèse, un moment particulier dans un endroit spécial, que je ne voudrais pas banaliser. Je ne sais pas si nous recommencerons exactement la même chose, ni quel sera notre prochain coup de cœur, mais il y en aura d'autres, c'est certain. Nous avons adoré l'ambiance chaleureuse de ces deux jours, qui furent une vraie fête autour du jeu de rôles. Je voudrais tout particulièrement souligner l'enthousiasme des joueurs et des meneurs, qui pour certains s'étaient déplacés d'aussi loin que Paris, Lyon, Pau, ou Poitiers, ce qui nous a beaucoup touché. Merci à tous ceux qui ont répondu présents à notre appel.

Le 7ème Cercle au rapport : Séverian, Florent et Aurélia

Le stand du 7ème Cercle

Le Maître des Zombies

Backstab (BS) : qu'as-tu pensé de cette Escale à Métropolis ?
David "Davidou" Bauwens (Juda Prod) : l'ambiance générale était des plus angoissantes, donc excellente pour une convention *Kult*. Les sculptures au look torturé et sombre, ainsi que la musique, étaient du meilleur effet. Les p'tits gars de 7ème Cercle ont su rendre une atmosphère des plus pesantes. Bravo, car ce n'est pas toujours facile. Ils sont même peut-être allés un peu loin au niveau de l'éclairage, c'était si sombre que ça en devenait presque casse-gueule ! Mon vieux, t'avais pas intérêt de rentrer en courant sinon tu risquais de passer ta convention aux urgences ! (rires).

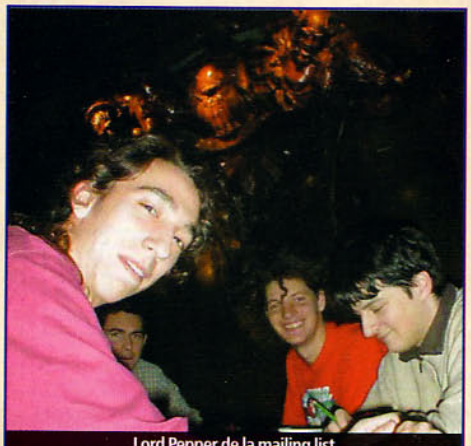
BS : comment s'est déroulée la partie de *Zombies* que tu as menée ?
DB : c'était dans l'après-midi du samedi. Je me suis transformé en horrible meneur de jeu zombiesque, et ce fut une véritable partie de plaisir. Le groupe était bon, l'impro s'est avérée très sympathique et horrible à vivre pour les joueurs. Il paraît que la table fut bruyante, mais j'ai trouvé qu'elle ne l'était pas plus que d'habitude… C'est que ça hurle beaucoup des humains qui paniquent alors qu'ils sont entourés de sympathiques zombies !

BS : tu as aussi joué à *Kult* pendant la nuit, je crois bien.
DB : oui. Cette partie de *Kult* fut, elle aussi, un régal, mais j'avoue que je ne suis peut-être pas très objectif, car ce jeu figure parmi mes préférés. Ah Horreur, quand tu nous tiens ! Dans le scénario-enquête que nous avons joué, nous nous sommes retrouvés face à un choix cruel : renier nos amitiés ou tout faire pour que l'image de nos amis ne soit pas salie aux yeux du monde. Ce fut, au départ, déroutant pour moi car je jouais, pour la première fois de ma vie, une femme, qui plus est amoureuse du personnage principal !

Davidou, Maître des Zombies, et son public captif

Davidou dans ses œuvres

Vous qui entrez ici, abandonnez tout espoir


Lord Pepper de la mailing list JDR-Gironde. T'en veuuuux ?

Après la pause repas, les choses sérieuses commencent. Mise en place des tables (neuf en tout), petit briefing des meneurs sur les deux scénarios proposés et c'est la nuit *Kult* qui démarre. Bon, soyons clairs : question ambiance, ça déchirait grave de chez grave ! Spots rouges dans la salle, éclairage à la bougie sur les tables, musique de fond carrément flippante, avec pas mal de groupes de chez Cold Meat Industry, un label de musique électronique sombre et dépressive. De temps à autre, une giclée de fumigènes parachevait le tableau. Comme décor kultien, on n'aura jamais fait mieux. En sortant le lendemain matin, je me sentais complètement décalé, plus certainement qu'après une nuit de jeu ordinaire. L'effet Métropolis, à n'en pas douter…

CALENDRIER JDR

8-9 décembre 2001 - Chenôve (21)
X[e] convention de La Guilde des Lycanthropes.
Au programme :
- tournois jeux de rôles (*Agone, Prophecy, D&D 3, Berlin XVIII, Vampire, Mage 3*)
- tournois jeux de cartes (*L5R, Zoondo*)
- tournois figurines (*Confrontation*)
- concours de peinture
- démonstrations (*Nephilim 3, Guildes 2, Mage 3,...*)
http://www.lycanthrope.fr.st

8-9 décembre 2001 - Le Puy en Velay (43)
Dans le cadre du Téléthon, l'Orc Bavard propose des activités ludiques afin de collecter des fonds pour la recherche.
Contact : Sébastien Joffre, 12 rue Sarrecrochet, 43000 Le Puy en Velay
☎ 04 71 02 66 71
@ macferty@free.fr
http://perso.respublica.fr/orcbavard

26-27 janvier 2002 - Sévenans (90)
8[e] convention de jeux de simulation, organisée par l'Oricalque (club de jeux de simulation de l'UTBM), autour du thème "Retour au Pays".
Au programme :
- tournois de jeux de rôles (*D&D 3, Guildes 2, Vampire 3, Cthulhu, Prophecy* et *Shadowrun 3*).
- tables libres, et parties de découvertes de jeux de rôles, jeux de cartes et wargames.
Contact : Oricalque, Jérôme Sierant, 3 Rue Marcel Paul appt. 40, 90000 Belfort
☎ 03 84 28 27 44
@ jerome.sierant@utbm.fr ; guillaume.lemasson@utbm.fr

23-24 février 2002 - Pessac (33)
Salon aquitain du jeu de simulation, organisé par "Les Griffons de Pessac"
Horaires : 9h - 22h chaque jour
Au programme :
- Tournois de jeux de rôles : *L5R, Hawkmoon, Nephilim, Cthulhu, Cyberpunk* (samedi) *7ème mer, Warhammer, Vampire, INS, Star Wars* (dimanche)
- Tournoi de *Warhammer Battle*
- Expo, débat, rencontres, parties d'initiation à tous types de jeux.
Contact et préinscriptions : 06 08 05 11 37 (Stéphane), 06 65 25 36 41 (Gwenaëlle)
@ Keldrilh@wanadoo.fr

R.A.S., ça veut dire Rien À Signaler !

Espace, frontière de l'infini...

Backstab (BS) : alors, cette convention ?
Nicolas "Gerboise" Julien-Hollard (R.A.S.) : ce fut très agréable, d'autant qu'elle m'a permis de découvrir enfin ce jeu réputé qu'est *Kult*. Il m'a d'ailleurs détruit bon nombre de neurones, le saligaud (rires). Nous avons également organisé deux parties de démo de *R.A.S.*, qui ont apparemment beaucoup plu aux joueurs. Et, miracle !, presque tous ont survécu, sauf un qui n'a pas compris qu'il faut se cacher quand on vous tire dessus (rires). Je suis aussi très heureux d'avoir rencontré l'équipe du 7ème Cercle au complet ainsi que l'un des membres de Juda Prod, qui m'a d'ailleurs laissé une très bonne impression. Étant nouveau dans le milieu, il m'a été très agréable de côtoyer tous ces professionnels l'espace d'un week-end.

© Jean-Marie Arnouil

© Jean-Marie Arnouil

© Jean-Marie Arnouil

Quelques heures de sommeil bien méritées, et retour au Koslow. Ça joue déjà et ça cause encore. En début d'après-midi, les éditeurs présents ont remis des lots dédicacés à quelques joueurs chanceux. Au fur et à mesure qu'avance la journée, la salle se vide inexorablement, tout le monde rentrant progressivement chez soi. Quelques acharnés tiendront cependant encore jusqu'à vingt-trois heures, autour d'une partie d'*Obsidian*. Pour tous, ce fut vraiment un week-end inoubliable...

Compte rendu : Johan Scipion (jscipion@free.fr)
Photos : Aurélia du 7ème Cercle, et Jean-Marie Arnouil

Un grand merci à toute l'équipe du 7ème Cercle (Neko, Florent, Séverian, Aurélia et Christophe), ainsi qu'aux membres de l'association Egone (Laurent, Blanche et le killer rabbit), pour leur gentillesse, leur disponibilité et la chaleur de leur accueil.

Si vous êtes du côté de Bordeaux, visitez le Koslow (35/37 rue Achard. Tel : 06 72 01 54 58. http://koslow.nexen.net), ça vaut vraiment le détour !

CALENDRIER GN

C'est l'hiver, les amateurs de GN se replient vers les huis clos et les soirées enquête, les associations préparent leurs organisations du printemps…

26 janvier 2002 - Marne la Vallée (77)
Dinathora est un GN en huis clos ambiance *Star Wars* qui se déroule trois ans après *Le Retour du Jedi*. PAF : 220 F
Stéphane Gimenez, association Rôle, 87 rue boileau, 75016 Paris
☎ 01 46 47 71 58 (répondeur), le soir avant 22h ; Itaï Perez 06 63 47 25 86
@ ando@free.fr
http://perso.respublica.fr/dinathora/

2 février 2002 - Port Beaulieu (44)
Baraback est un GN en huis clos ambiance *Star Trek*. Baraback, planète désertique, est le siège d'une rencontre diplomatique… PAF : 100 F
Steve Nouveau, La Guilde d'Avalon, 9 bd Martyrs Nantais, 44200 Nantes
☎ 02 40 20 16 72 (répondeur), 06 85 09 82 49 ou Jean-Daniel Vieux au 06 14 58 03 33
@ : avalon_guild@yahoo.fr

27-28 avril 2002 - Bruyère et Montbérault (02)
Niam la fière est un GN med-fan, ambiance politique, organisé par Orbalia.
Contact : Sébastien Kwiek, 134 rue du docteur Rinuy, 80260 Flesselles
☎ 03 22 93 06 83 (soir), 06 16 17 71 28 (soir)
@ kaleb@orbalia.com
www.orbalia.com

Tous les détails et tous les GN sur www.fedegn.org et www.grandeur-nature.org

Calendrier des manifestations ! backstab

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

FFJDR — Fédération Française de Jeux De Rôle — Entrez dans le jeu !

Calendrier des manifestations
c/o Laurent Barbero, 27 bis rue Vauvenargues
75018 PARIS
Tél : Laurent : 01 40 25 04 23
contactffjdr@club.voila.fr
http://www.ffjdr.org/ressources/calendrier/

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

Calendrier GN
16 rue les Linandes Vertes
95000 CERGY

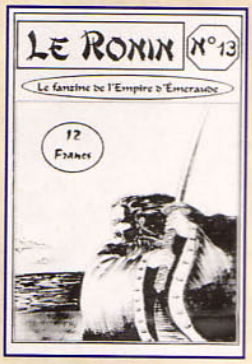
Fédé GN — Le jeu Grandeur Nature

Tél/fax : 01 30 75 01 64
secretariat@fedegn.org www.fedegn.org

Date limite de remise des annonces : le 14 novembre

Mags & Zines

Un choix plus restreint de fanzines pour ce numéro, dû au changement d'adresse et à des problèmes de suivi de courrier. Du coup votre serviteur en profite pour aller voir sur la toile quelques adresses d'e-zines, histoire de découvrir un autre support. Une précaution toutefois pour ceux d'entre vous qui réalisent un zine, si vous désirez nous faire parvenir un exemplaire, une seule adresse :
Backstab, Mags & Zines, 39A rue de la Grange aux Belles, 75010 Paris.
Sinon vous pouvez toujours m'écrire par mail : hardchem@hotmail.com



Pour ouvrir le bal, voilà que j'avance **Le Ronin**. Pour ce treizième numéro, on a droit à deux aides de jeu l'une présentant le temple de l'harmonie avec la nature, l'autre présentant des nemuranai de légendes. Pareillement on découvre un PNJ nommé Akodo Kichigai, un magistrat droit et intransigeant. Pour les meneurs pressés, un scénario intitulé "La grande forge" permettra à vos joueurs de se plonger dans une ambiance proche de celle de *Princesse Mononoke*. Enfin pour finir, ce numéro se clôt sur un récapitulatif des armes que l'on peut trouver sur Rokugan. À noter que l'auteur principal (sur deux) s'excuse du futur retard que pourrait connaître ce fanzine, du fait de la nouvelle orientation de ses études. Tu es tout excusé Romain !
Le Ronin n°13, 12 F – Contact : Romain d'Huissier, 7 place de Lattre de Tassigny, 51100 Reims

Le numéro six du **Hobbit Fataliste** est disponible. Il propose un unique scénario pour *Mage, L'Ascension* intitulé "Jeune Cabale cherche Node". Les joueurs vont devoir faire l'état des lieux d'un node inoccupé se trouvant à Aberdeen. S'il n'y a pas de problèmes majeurs, ils devront fonder une annexe à la Maison d'Edgar, fondation d'attache des PJ. Accompagnant ce scénario, le meneur de jeu trouvera une aide de jeu détaillant la Maison d'Edgar. Un scénario grand écran de qualité pour meneur en manque d'idée ou de temps, le tout pour 8 francs (4,50 francs de frais de port).
Le Hobbit Fataliste n°6, 8 F – Contact : Gwenaël Houarno, 48 rue des meuniers, 91360 Epinay sur Orge.

GN Mag est un nouveau magazine trimestriel, émanation de la Fédération Française des Jeux de Rôles Grandeur Nature, entièrement consacré aux jeux de rôles grandeur nature dont nous avions oublié de parler lors de sa sortie. Ce premier opus présente des articles de fonds (les templiers), techniques (faire un costume années 50), juridique (comment créer une association), etc. Une revue agréable à lire et bourrée d'informations pratiques qui devrait satisfaire les amateurs de GN. Difficile de juger sur un premier numéro, cependant GN Mag offre un panorama varié qui devrait contenter les GNistes. À noter aussi la soirée enquête intitulée "La pension", proposée par le magazine. À découvrir !
GN Mag n°1, 40 F – Contact : Fédération Française des Jeux de Rôles Grandeur Nature, 16 les limandes vertes, 95000 Cergy. Email : gnmag@fedegn.org
EastenWest est un webzine, qui en est déjà à son numéro 5, initié par les compagnons d'Elendil (association colmarienne de jeux de simulations). Au sommaire de ce cinquième opus, un spécial démon du jeu. Les lecteurs trouveront ainsi trois scénarii (*Zombies, AdC/Deadlands, Eschatology*) tournant autour du jeu, ainsi qu'une aide de jeu pour *Virandia* et surtout un gros pavé sur le jeu et la triche (non pas autour d'une table de jeu de rôles mais au casino par exemple) qui peut servir d'inspiration à de nombreux jeux. Un site agréable à consulter avec l'avantage de pouvoir consulter les articles précédents.
EastenWest n°5
Contact: http://eastenwest.free.fr

Toujours sur la toile, **Mornelune** nous propose des aides (la destruction de matériel dans *Warhammer*), des news ainsi qu'un scénario (une première partie de campagne pour l'excellent jeu de rôles *Jorune*), et pour finir un jeu de rôles complet intitulé *Insomnie*, d'inspiration sombre. Un petite e-zine sympathique et qui, une fois encore, permet grâce à la technologie de l'archivage d'avoir accès immédiatement aux numéros précédents.
Mornelune n°5
Contact : http://mornelune.com

Olivier Collin (hardchem@hotmail.com)

Grand Concours

le magazine des jeux de rôles
backstab

Le Seigneur des Anneaux™

À l'occasion de la sortie le 19 décembre 2001 du film
Le Seigneur des Anneaux™, La communauté de l'Anneau™
Backstab propose un concours richement doté.

1er – 3e prix : 1 buste Collector Distribution "Le Seigneur des Anneaux" + 1 livre collector du film + 2 affiches du film (teaser et définitive) + 5 boosters du JCC Le Seigneur des Anneaux + 1 boîte de figurines à peindre Games Workshop "La Communauté de l'Anneau" + 1 scénette à peindre Games Workshop

4e – 7e prix : 2 affiches du film (teaser et définitive) + 1 scénette à peindre Games Workshop + 1 boîte de figurines à peindre Games Workshop "La Communauté de l'Anneau"

8e – 50e prix : 2 affiches du film (teaser et définitive)

Pour participer, c'est très simple : vous devez répondre à la question qui suit en cochant la bonne case, puis de découper, recopier, ou photocopier le coupon ci-dessous et nous le renvoyer à l'adresse suivante avant le 5 janvier 2002 (cachet de la poste faisant foi) :

Backstab - Concours Le Seigneur des Anneaux
39A, rue de la Grange aux Belles 75010 PARIS

Question : Quel est le nom du personnage représenté sur la photo ?

Saruman ❒ Merlin ❒ Gandalf ❒

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : ..... TÉL. (FACULTATIF) : .....

ÂGE : ..... RÉPONSE : .....

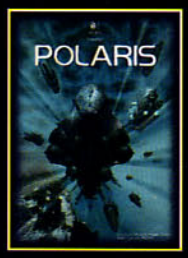
Votre réponse doit nous parvenir avant le 5 janvier 2002, cachet de la poste faisant foi. Une seule participation par foyer (même nom, même adresse). Ce concours vous est proposé par les partenaires de Lotus Noir : Christian Bourgois (trilogie Le Seigneur des Anneaux), Collection Le Pré aux Clercs ("Making of" du film), Collector Distribution (bustes), Games Workshop (figurines à peindre), Agence Mercredi (Calendriers exclusifs "Le Seigneur des Anneaux", affiches teaser du film, livres du film) et Hexagonal (boîtes Le seigneur des Anneaux). Le film Le Seigneur des Anneaux ™ sort en salles le 19 décembre 2001. Le Seigneur des Anneaux est une marque déposée de The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises sous licence New Line Productions.

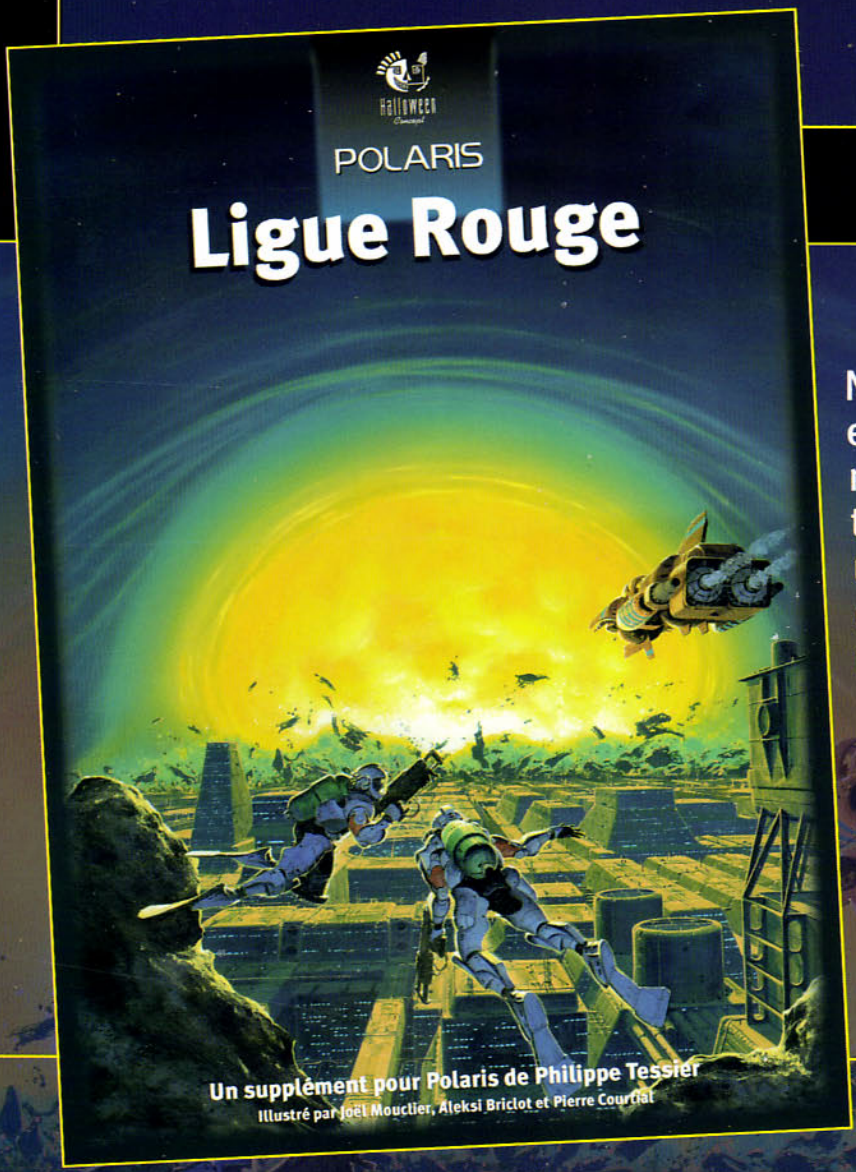
Site officiel : www.leseigneurdesanneaux.com

GAMES WORKSHOP METROPOLITAN FILMEXPORT COLLECTOR DISTRIBUTION NEW LINE CINEMA An AOL Time Warner Company ©2001 NEW LINE PRODUCTIONS, INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS. backstab

LA
LEGENDE
PREND
VIE
LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™
LA COMMUNAUTE DE L'ANNEAU
19 DECEMBRE
www.leseigneurdesanneaux.com
METROPOLITAN FILMEXPORT
NEW LINE CINEMA

DÉCOUVREZ LIGUE ROUGE
LE NOUVEAU SUPPLÉMENT
POLARIS





Nazca, exploitations minières, trafiquants, une république en déclin menacée par les mystérieux Proteus. Un nouveau volet de la campagne d'Équinoxe.

POLARIS SUR LE WEB

Sites web

www.multimania.com/fmenneteau/polaris.htm ● www.multimania.com/maierste/
www.multimania.com/nlejeune/ ● perso.club-internet.fr/leynadie/polaris/polframe.html
www.chez.com/trident/ ● home.worldcom.ch/monnard/polaripr.html
www.sden.org/jdr/polaris/index.html ● altern.org/sabatier

Mailing list

majordomo@eurenet.com en indiquant "subscribe polaris"

Halloween Concept

Polaris © 2001/2002 DARWIN PROJECT