Cadeau : un jeu en encart HEAVY GEAR

BACKSTAB n°37

Le magazine des jeux de rôles

backstab

Spécial Vaudou !

De bien jolies poupées ...

Pour les joueurs ...

- Des coupons promo pour vos achats JDR ...
- Les disciplines vaudou pour Vampire
- Des objets magiques pour D&D3

Bonus:
Poster Géant

N°37 Janvier 2002 - Bimestriel

M 06485 - 37 - 5,49 €

SCÉNARS : L5A / Shadowrun / D&D3 / Prophecy Warhammer / Horreur Contemporaine ...

CONCOURS : Téléphonez à : & A&G Conseil

dark age of Camelot™

UNE LÉGENDE SE CRÉE : LA VÔTRE

www.camelot-europe.com

JOUABLE EXCLUSIVEMENT SUR INTERNET

MYTHIC ENTERTAINMENT

wanadoo

GOA.com

© 2001 Mythic Entertainment, Inc. Tous droits réservés. MythicEntertainment, le logo Mythic Entertainment, Dark Age of Camelot, le logo Dark Age of Camelot et la boucle Celtique stylisée sont des marques de Mythic Entertainment, Inc. GOA et le logo GOA. com sont des marques déposées de Wanadoo Portails. Exploitation et Animation : GOA. Edition et Distribution : Wanadoo Edition.

Wanadoo Portails RCS Paris B 391 070 992 - Siège social : 48, rue Camille Desmoulins 92791 Issy les Moulineaux cedex 9

Cinq ans déja !

Et oui, avec ce numéro 37 Backstab fête ses cinq ans ! Alors pour marquer l'événement et pour bien entamer l'année, on vous a préparé un numéro aux petits oignons ! En plus des rubriques habituelles, ce mois-ci en cadeau : un Poster Géant de l'affiche du Seigneur des Anneaux, un encart de démo de l'excellent jeu tactique Heavy Gear, des Québécois de DP9... et enfin des Coupons Promo à utiliser dans toutes les boutiques de France et de Navarre !!! Que demander de plus ? Que ce soit comme ça à chaque numéro ? OK, on va essayer ! Et comme une bonne nouvelle ne vient jamais seule, apprenez que l'édition de la gamme D&D3 en v.f. revient finalement à la toute jeune société Spellbooks (Asmodée + Tilsit), Wizards arrêtant ses activités JDR en France. Les deux maisons d'édition ayant déjà fait preuve de leur sérieux, il y a fort à parier que Spellbooks saura redonner à la locomotive D&D3 le dynamisme qu'elle devrait avoir. Décidément, côté JDR, 2002 est une année pleine de promesses...

Patrick Renault

SOMMAIRE N°37

En couverture

Page 14

Amour, santé, chance au jeu...

Page 89

Multisim à la conquête de l'espace

Page 36

Ça vous fait quoi d'être un dragon ?

En encart

Jouez ! au lieu de lire...

Magazine

Édito
Le premier de l'année 3

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

News
Pour bien commencer l'année 6

Dossier Vaudou
Le vaudou c'est pas dur 14

Trouver Objet Caché vaudou
Zombi la mouche ! © (© Benoît Attinost) 17

100% Jeux

Scénarios & Aides de jeu
L5A : la campagne dont vous réviez 19
Horreur Contemporaine : premiers frissons 24
Shadowrun / Cyberpunk : la Loa du plus fort 30
Prophecy : même les dragons meurent un jour 36
Warhammer : vous aimez les brochettes ? 74
Vampire : V comme Vaudou 79

Cahier D20
D&D3 : Lux Draconis, tu viens d'écraser Papa 36
D&D3 : le Synode, on passe à la pratique 45
D&D3 : trafic de PX dans les Royaumes Oubliés 51
D&D3 : héritage et cadeau empoisonné 57
D&D3 : Dans la jungle... 63
D&D3 : Wanted 66

Et en Encart !
Notre poster du Seigneur des Anneaux
Et un jeu de démo Heavy Gear

Critiques

Jeux de rôles
De bien belles nouveautés 84

Plateau & Figurines
XIII zombis dans l'espace infini... 90

Jeux Vidéo
Marines, Alien ou Predator ? 91

Divers

Abonnement 18
Anciens numéros 83
Concours Fenryll / A&G Conseil 100
Dork Tower 82
Entre nous 94
Les Coupons Promo 96

Courrier

Si t'aimes pas, tu lis pas

Cette rubrique contient de l'humour

Voilà c'est décidé :

je vous écris un petit mail pour vous féliciter. Je dois dire que votre mag est super (mais je vais pas me la jouer super-fan lèche-botte, patati patata...). Mais celui que je voudrais réellement féliciter, c'est l'auteur des scénarios La forteresse de Dagorim et Sang et Glace, parus respectivement dans les Backstab 28 et 35, c'est-à-dire Gaël Oizel. Je dois dire que ces deux petits scénars sont superbes, et le mot est faible : je dirais que c'est de la tuerie de la brouette ! (qu'est-ce que je raconte moi ?) Voilà. J'en dis pas plus, de peur de me faire descendre en flèche, comme vous avez l'habitude de le faire ! J'espère que je n'ai pas fait de fautes d'orthographe, sinon là j'y aurais droit ! Sur ce, bonne continuation.

Arnaud (59)

Merci cher Arnaud,

Quelqu'un qui aime les scénarios de Gaël Oizel et qui a compris que la rubrique du courrier est un pur moment de mauvais goût ludico-délirant, ne peut être foncièrement mauvais. Et si tu désires t'adonner à la position de la brouette avec Gaël (c'est bien ce qu'il fallait comprendre, non ?), je peux, moyennant finance, t'envoyer discrètement ses coordonnées. Encore bravo Arnaud, t'es sur la bonne voie. Toute l'équipe de Backstab se joint à moi pour t'embrasser très f... Comment ça, je suis pas crédible en mec sympa ? Ah bon, vous aussi vous trouvez ça gavant un courrier des lecteurs consensuel ? C'est d'ailleurs pour ça que vous la lisez tous cette rubrique ! Pour rire des masochistes qui s'y aventurent, pour vous dilater le boyau de la rigolade sur les gens qui se vautrent dans leurs lettres, pour voir Mr $alade ou notre stagiaire-roumano-rôlistique, Mickaël C., se faire crucifier ou assaisonner... Ben nous aussi, c'est pour ça qu'on l'a conçu ce courrier. D'ailleurs on a bien averti tout le monde avec un gros macaron "Contient de l'humour", histoire que le lecteur qui n'a pas de second degré (tu sais, le degré après le premier, quand il faut réfléchir avec ses deux hémisphères dans la tête pour comprendre que c'est drôle) ne lise pas ces lignes par hasard. Genre : "p'tain, j'ai failli lire un truc drôle dans mon magazine de JDR... Quelle horreur ! Ma SAN vient de descendre de 10 points !". Ainsi, ceux qui n'aiment pas rire peuvent passer la page, comme on zappe une émission de Lagaffe ou une interview de J.C. Van Damme. C'est simple pourtant... Non ? ... C'est toujours pas assez clair ? OK ! Alors on va rajouter un coup de tampon pour les malcomprenants : "Si t'aimes pas, tu lis pas". Voilà, ça devrait éviter à certains fâcheux de se tromper de rubrique...

Kannibal Lecteur, évinçant James Batavia ou Mr $alade, selon l'humeur

Visuel de couverture d'Aleksi Briclot Prophecy 2nd Edition, Aimablement fourni par Darwin Project

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

Rédacteur en chef : Patrick Renault

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

Relectures et corrections : Société KANEDA

Rédacteurs : François Alix, Benoît Attinost, Jean-François Beney, Nicolas Benoît, Gregory Bouet, Silent Ced, Olivier Collin, Croc, Michaël Croitoriu, Fab-FredToto, Olivier Guillo, Hiëronymus Kartak, Romain d'Huissier, Sandy Julien, Philippe Lecomte, Cyril Pasteau, Geoffrey Picard, Frédéric Roméro, Johan Scipion, Léonidas Vesperini, Pierre-Alexandre Vigor, Maurice Viz, et 7.7.

Illustrations : Bertrand Bès, Aleksi Briclot, Vincent Dutrait, Benjamin Fracasso, Grrr, John Kovalic, Éric Liberge, Thierry Masson, Laurent Merillou, Jérome Simon, Anne Rouvin.

Remerciements : merci à Aleksi Briclot pour le visuel de couverture, à Kinema Film pour le poster SdA, à Robert Dubois de DP9 (Thanks Robert !) pour le jeu en encart, à l'équipe Yeti pour le cadeau d'abonnement, et à Fenryll/A&G Conseil pour le concours. Et merci encore (ils savent pourquoi), dans le désordre, à : Benoît, Mike, Croc et Nico, Sandy, Isabelle Rive, le 7ème Cercle, Fred et Greg, Pascal, Yann, Cyril, Geof, Gaëtan, John Kovalic, Karine, Sylvain, GGN, Jeff, Laurent, Alain, toutes les boutiques ayant participé, Nurofen© et Allo Royal Pizza !

Musique d'ambiance : rien de spécial
Site du mois : www.barbelith.com

Production
backstab
17, rue de Clignancourt
75018 Paris, France
E-Mail : backstab@darwin-project.com
Directeur de la Publication : Christian Imhoff
Abonnements, V.P.C. : Karine Fournier
Maquette : Bertrand Bès, Sylvain Pilet, Laurent Merillou
Impression : Assistance Printing (FR)

Publicité / Advertising
Modules / Classified
Chef de publicité : Benoît Attinost
regiepub@darwin-project.com
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 6 numéros - France métropolitaine : 29 Euros, étranger : 35 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.

2002 !

Bonne année à tous ! Un début d'année plutôt calme côté actu, après la déferlante de Noël. Qu'à cela ne tienne, on vous a préparé une petite sélection de nouveautés JDR, BD et jeux vidéo, pour bien démarrer 2002...

Rumeurs

- Le 7ème Cercle devrait éditer Little Fears en v.f . (75%)
- Decipher a perdu la licence du CCG Star Wars, au profit de WotC (85%)
- Casus va très bien, même s'il n'a plus de rédac'chef. (44%)
- La date annoncée de Cyberpunk 3 v.f. est totalement bidon. (87%)
- Darwin Project se recentre sur les P'tits Jeux. (43%)
- Hexagonal prévoit 46 produits D20 pour 2002. (47%)
- Soit presque un par semaine ! (7%)
- Cendres serait en boutique. (75%)
- Il est prévu que Cthulhu D20 soit traduit en v.f. par... (21%)
- Une version D20 de Rolemaster serait en chantier chez No One Games. (31%)
- Multisim relance les traductions Deadlands (nan, on déconne).

Les p'tites perles de la rédaction

Trop de pub tue la pub. Léo

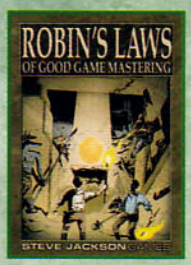
On sait jamais parce qu'on peut pas savoir. Bébert

Hum, c'est bon tes pastilles de vitamine C : on dirait... du Fanta tout séché. 7.7

Dîtes pas à Benito que j'ai confondu sa musique avec le bruit de la cafetière. Cyril

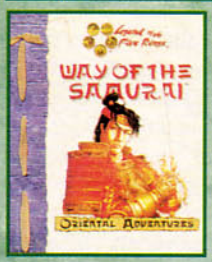
Mais c'est très bien, c'est la musique de Icewin Dale. Benito

Une bien bonne idée



Dans les semaines qui viennent, vous allez pouvoir devenir le meilleur meujeu du monde, et pour cause : les grandes pointures du JDR américain se lancent dans l'édition de "guides" pour apprendre aux jeunes meneurs à mener leurs parties. Le premier devrait déjà être dispo : c'est une réédition intitulée *Game Mastering Secrets* (Par Aaron Rosenberg, avec Matt Forbeck et Ken Hite, 31 Euros). Le second, *Robin's Laws of good game mastering* (12,5 Euros), est l'œuvre de Robin D. Laws et sortira courant février chez SJ Games. Pour des débutants qui maîtrisent bien l'anglais, donc !

Way of the Samurai



En février devrait débarquer dans vos boutiques la nouvelle extension pour *Oriental Adventures*. En espérant qu'il sera aussi bien fait que ses prédécesseurs, *Way of the Samurai* a pour vocation de vous fournir toute info utile sur les personnages samourai de Rokugan, en système D20 bien sûr ! En v.o. chez AEG, pour 31 Euros environ.

Des dragons et des hommes ...

Oyez ! Oyez ! Elle est enfin arrivée ! La Seconde Édition de Prophecy tant attendue est enfin prête et devrait se trouver en boutique courant février. Règles retravaillées, maquette et couverture rajeunie, pour un jeu qui a trouvé son public au point d'être en rupture de stock. Si vous en redemandez, c'est chez Darwin Project, pour environ 30 Euros, et en français bien sûr !

De Profundis

La collection New Style d'Hogshead Publishing continue à produire des aliens dans le paysage rôlistique et le dernier en date, *De Profundis*, n'est pas le plus abordable du lot ! Dépeignant l'univers d'HP Lovecraft et proposant une forme de jeu difficile à cerner (jeux de rôles, collaboration, lettres), il demeure un peu brouillon et énigmatique, mais saura donner quelques idées (ou un objet original) à un meneur de *L'Appel de Cthulhu* (s'il parle anglais et est prêt à claquer 9 Euros). Pour les amateurs de curiosité.

Le Grand Kumite

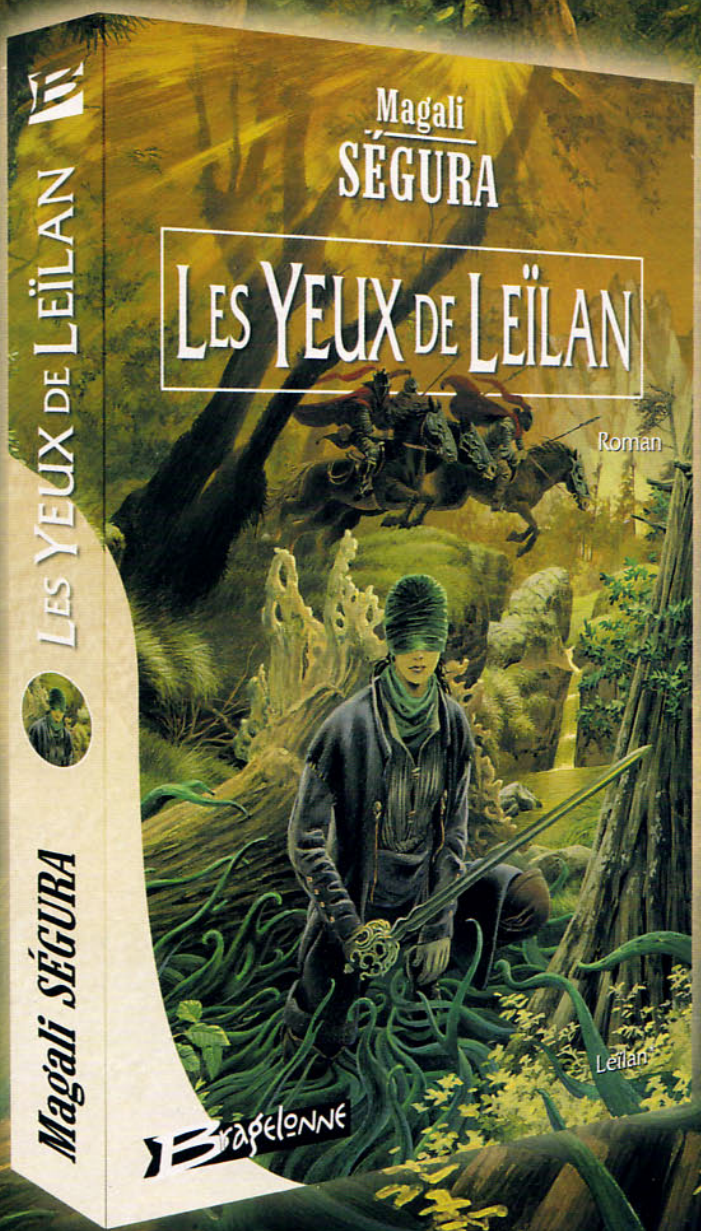
Le premier Kumite L5R Asmodée ! Samedi 2 et dimanche 3 mars aura lieu, à Paris, le premier grand tournoi du jeu de cartes *L5R*, organisé par Asmodée éditions. Au programme des festivités, un tournoi en format 40/40 Or strict, se déroulant sur les deux jours, ainsi qu'un tournoi en 30/30 Or strict et des tournois en formats parallèles qui se dérouleront le dimanche. Une avalanche de lots récompensera les meilleurs joueurs, mais aussi ceux dotés des jeux les plus originaux... Pour une participation de 12 Euros pour les deux jours, vous aurez la possibilité de confronter vos jeux aux meilleurs de France et de pouvoir profiter de cartes promo et d'une multitude d'autres lots. Les cartes seront bien évidemment autorisées en version originale et française.
Il est toutefois important de noter qu'Asmodée offrira un lot particulier au meilleur joueur doté d'un jeu entièrement composé de cartes françaises.
Contact : Geoffrey chez Asmodée Éditions Tél : 01 39 56 06 07 - www.asmodee.com.

Du côté de chez Mage

Le dernier *Convention Book* en date chez White Wolf sort sous peu : sous une superbe couverture de Christopher Shy, on a cette fois droit à l'édition révisée d'*IterationX*, entre cyborgs tueurs et drones humanisés. On en reparle en détail dès qu'on le reçoit, à la grande joie de Bénito ...

Vous n'en croirez pas vos yeux...

La nouvelle révélation de la Fantasy française : Magali Ségura.



ATTENTION !

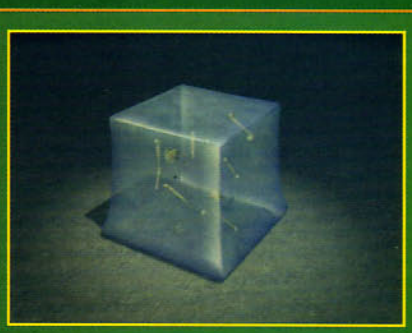
En février découvrez le nouveau DAVID GEMMELL

L'Homme de Jérusalem

Toute la Fantasy est chez Bragelonne EDITION

Retrouvez tous les auteurs et les livres sur www.bragelonne.fr

harmonia mundi
diffusion livres

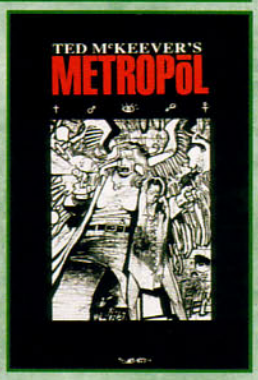


Plein les yeux

Prenez une louche de *Baldur's Gate*, les graphismes et les musiques de *Icewin Dale*, la jouabilité d'un *Diablo 2* et un scénario béton. Vous faites rentrer ça de force dans une PS2 et vous avez le dernier rejeton des *Baldur : Dark Alliance*. L'histoire commence plutôt mal puisqu'à peine en ville, vous vous faîtes agresser et laisser pour mort au coin d'une ruelle sombre. Une nouvelle guilde de voleurs sévit dans les rues et ne ménage pas ses victimes. Les autres guildes la combattent vainement. On murmure qu'elle serait logée dans les égouts, ce qui explique l'affluence des rats géants dans les caves des particuliers. Armés d'une

simple dague rouillée, avec un ou deux joueurs, vous partez dératiser une cave... Et là, un seul mot... Mortel ! Fluide, beau, plein de trouvailles, parfois flippant (le premier cube gélatineux est un bonheur), *Dark Alliance* n'a rien à envier à ses cousins sur PC/MAC, au contraire. On en reparle au prochain numéro. 60 Euros, chez Virgin Interactive.

Apocalypse maintenant !



Les aficionados de la collection Vertigo de chez DC comics le connaissent bien, car il est l'un des créateurs les plus originaux de la bande dessinée américaine. Avec *Metropol*, dont le deuxième tome vient de sortir aux éditions Sorhenn Grafiks (15 Euros), Ted McKeever casse tout, au sens propre comme au sens figuré. En effet, quand une épidémie ravage la ville et que des démons arpentent ses rues, c'est bien de l'Apocalypse - la vraie, celle de la Bible - qu'il s'agit. Vous jouez à *Obsidian* ou à *Kult* ? Alors c'est un must !

Les Dieux, mode d'emploi

La gamme des Terres Balafrées n'a cessé de s'étendre en laissant étrangement de côté l'élément fondateur de l'univers, à savoir la guerre qui opposa dieux et titans. Raison de plus pour se réjouir de la publication d'un exposé complet sur ces divinités, en couverture cartonnée s'il vous plaît ! Après un rapide point sur la genèse du monde, créé par les titans, *The Divine and the Defeated* s'emploie à nous expliquer les interactions existantes entre mortels, dieux, demi-dieux et titans, hiérarchie de serviteurs à l'appui. Pour en faciliter l'utilisation en jeu, le supplément intègre les domaines respectifs de chaque déité, mais aussi les pouvoirs spéciaux, les sorts et quelques artefacts et créatures (les gens qu'on envoie à votre aide en cas de soucis). Une attention toute particulière a été portée à Denev, unique titan à s'être rangé aux côtés des dieux pendant la guerre. C'est indéniable, *The Divine and the Defeated* comble un gros vide ! En v.o . chez Sword & Sorcery, 33 Euros.

Nurgle online

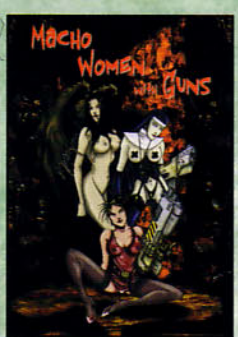
Games Workshop se porte bien, merci pour eux ! Et *Warhammer*, un peu délaissé ces derniers temps, revient sur le devant de la scène avec deux bonnes nouvelles ! Tout d'abord, le *Warhammer Recueil 2002* est dans toutes les boutiques de jeu (en v.f., 35 Euros). Il propose une compilation de tous les articles sur la quatrième édition de *Warhammer* parus dans White Dwarf durant l'année écoulée. Rien de neuf donc,

mais si vous n'achetez pas le mag ou si vous êtes ultra-fan, la réalisation est impeccable. Autre bonne nouvelle, on peut enfn voir sur le net les premières images de Warhammer Online, le jeu vidéo tiré de l'univers games-workshopien. À surveiller.

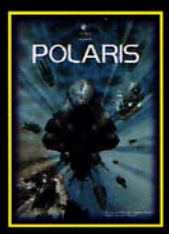
www.warhammeronline.com

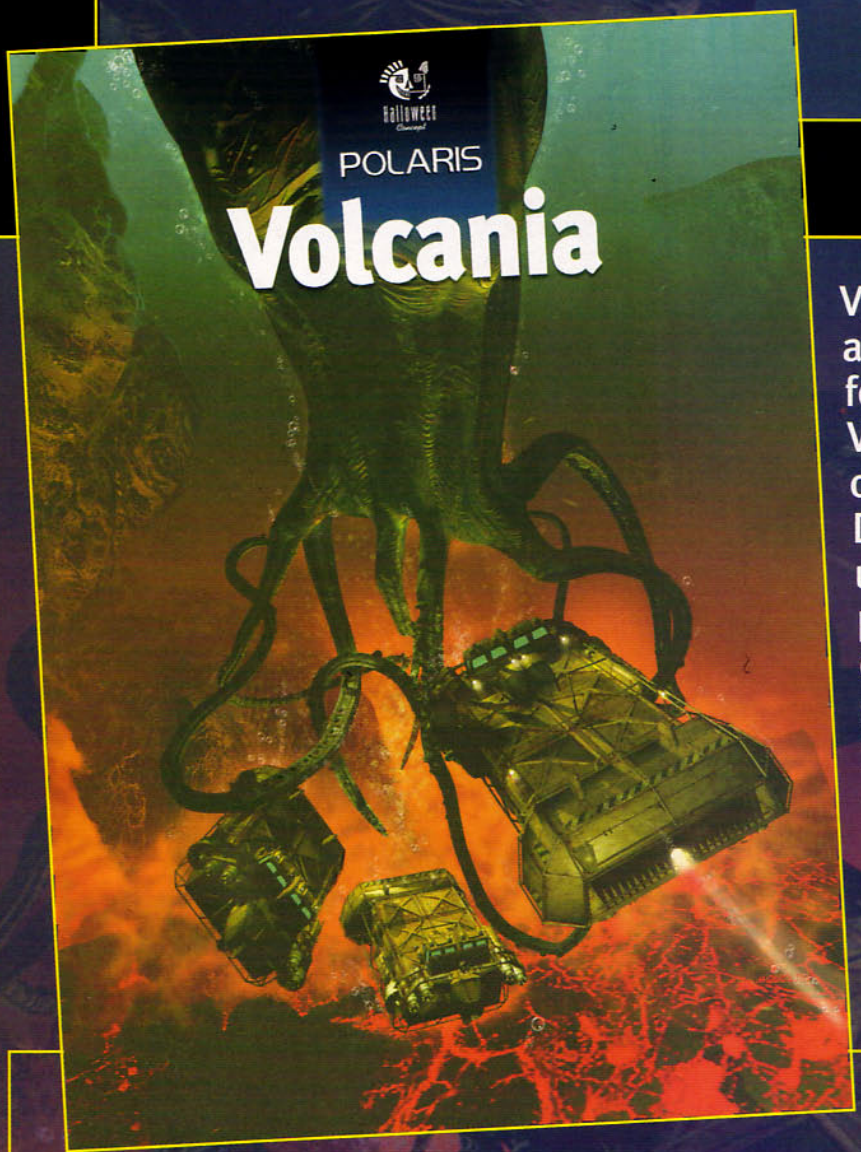
Du rififi à bimboland

Le 7ème Cercle continue sur sa lancée et, après *Kult*, nous propose une v.f. de *Macho Women With Guns*, le jeu cultissime de Greg Porter qui vous permet d'incarner des bimbos guerrières en tout genre ! Les fans se précipiteront sur cette version dans la langue de Dumas, qui compile du matos et, tout en reprenant les bonnes vieilles illustrations de l'édition américaine, s'offre une nouvelle couverture et une maquette... étrange. On dissèque les demoiselles au prochain numéro. Chez le 7ème Cercle, pour 35 Euros.



DÉCOUVREZ VOLCANIA
LE NOUVEAU SUPPLÉMENT
POLARIS





Ville franche au coeur d'une fosse imprenable, Volcania 3 vous ouvre ses portes. Décors de campagne urbaine, refuge pour aventuriers en fuite, mine d'informations inégalée : tout se vend et tout s'achète ici, même votre âme.

Halloween Concept

POLARIS SUR LE WEB

Sites web

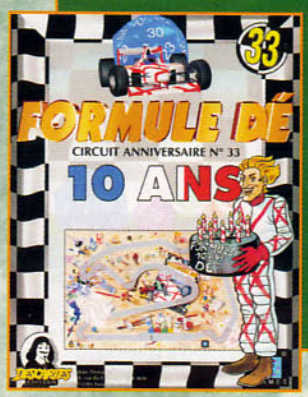
www.multimania.com/fmenneteau/polaris.htm ● www.multimania.com/maierste/
www.multimania.com/nlejeune/ ● perso.club-internet.fr/leynadie/polaris/polframe.html
www.chez.com/trident/ ● home.worldcom.ch/monnard/polaripr.html
www.sden.org/jdr/polaris/index.html ● altern.org/sabatier

Mailing list

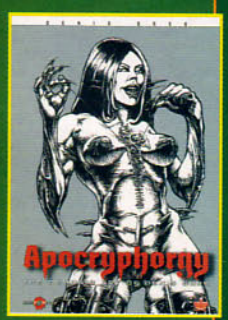
majordomo@eurenet.com en indiquant "subscribe polaris"

Joyeux anniversaire !

Formule Dé a 10 ans, alors Jeux Descartes profite de cette occasion pour sortir un nouveau plateau de jeu. Ce circuit, issu de l'imagination débridée des stands des créateurs, est plutôt sympa. Peu de chance de pluie et de nombreux virages, avec la possibilité d'enchaîner de belles cinquièmes et de belles sixièmes. Il est conseillé de bien observer le plateau de jeu qui peut faire penser à *Micromachines*. L'équipe de Backstab souhaite un bon anniversaire à *Formule Dé*. Il ne reste plus qu'à enfiler sa combinaison et mettre son casque, bonne course !



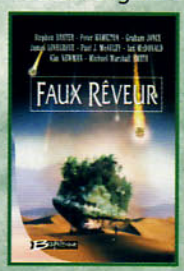
999



Depuis le temps qu'on vous en parlait, le *art-book* de GRRR est enfin disponible. Un bien bel objet qui, sur 100 pages, regroupe une centaine d'illustrations N&B de l'artiste, bien connu des joueurs de JDR. Toutes les époques et tous les styles sont représentés. Il s'agit d'une édition limitée à 999 exemplaires, alors si vous désirez en acquérir un ne traînez pas trop ! 36 Euros, sorti chez Mondo Bizzarro et Last Gasp. Dispo à Pal-Wed, 69 rue d'Avron, 75020 Paris (chèque à l'ordre de "week end doux").

À lire

La maison d'édition Bragelonne commence bien l'année elle aussi, avec la parution de pas moins de trois nouveautés, dont deux ouvrages qui sortent du créneau med-fan. Cette dernière n'est pourtant pas en reste avec l'arrivée dans la collection du cycle de Leïlan, dont le premier tome, *Les yeux de Leïlan* (17 Euros), est l'œuvre d'une jeune écrivaine française, Magali Ségura. La qualité est au rendez-vous, tout comme dans *L'Homme de Jérusalem* (20 Euros), le dernier Gemmel (désormais une valeur sûre), un western fantastico-religieux dont l'ambiance colle parfaitement au style de l'auteur anglais. Ce sont les fans de Clint ou de *Deadlands* qui vont être aux anges ! Enfin, l'éditeur s'offre une anthologie SF à tendance onirique, regroupant huit grandes pointures de la SF/Fantasy, intitulée *Faux Rêveur* (22 Euros). Un début d'années bien chargé donc, et plein de bonnes surprises...

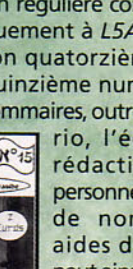


Et encore un pour Le Ronin

Le fanzine à parution régulière consacré uniquement à *L5A*, propose son quatorzième et son quinzième numéro. Aux sommaires, outre un scénario, l'équipe de rédaction (deux personnes) propose de nombreuses aides de jeu. On peut ainsi découvrir une organisation terroriste nommée Le souffle du dragon, le descriptif de la Voie du Chien, un précis consacré à l'art du seppuku, etc. Ce fanzine est à conseiller à tous les meneurs de *L5A*. Qu'on se le dise !

Kohan : Immortal Sovereigns

Kohan nous propose un background assez marrant : vous êtes un Dieu, mais comme vous avez pioncé pendant longtemps, vous avez tout oublié de vos pouvoirs. Petit à petit, au fur et à mesure des scénarios, la mémoire vous reviendra, ainsi que les pouvoirs qui vont avec. Mais c'est surtout le système même du jeu qui est remarquable : ergonomie parfaite, gestion des villes inventives, système de combat très fin (zones de contrôle, système de retranchement des troupes en défense, formations de combat, etc). Tout se gère à coup de clics bien sentis, et il est possible de ralentir le jeu à 25% pour donner ses ordres. Et le côté graphique n'est pas en reste ! Un point noir cependant, la magie est gérée automatiquement par le jeu. Il le fait bien, mais on aurait aimé tout de même lancer quelques boules de feu de temps en temps ! Dernier défaut, le jeu est vraiment trop court et il vous faudra attendre la sortie de la première extension, *Arhiman's Gift*, déjà sorti aux USA mais interdit à la vente en France par les sympathiques Ubisoft, qui comptent ainsi nous refiler leur v.f.. Il n'y a pas de petit profit...



Volcania 3 : Le miracle permanent

La ville marchande, devenue ville fantôme, ressort des profondeurs et fait suite à *la Ligue Rouge*. Volcania 3 est une ville franche, un repaire de crapules où vos personnages trouveront informations, refuge, matériel et aventures. Cadre générique et pourtant particulier pour commencer un scénario, il vous faudra beaucoup de temps avant d'en découvrir tous les secrets. Mars/Avril 2002 chez Darwin Project, 21 Euros.

Vampire pour les moins de 12 ans

La boîte américaine Eden Prod a acquis il y a peu de temps les droits pour adapter la série télé *Buffy* en JDR. Le jeu sera en Unisystem, compatible avec les autres jeux Eden (*WitchCraft* et *All Flesh*) et sortira l'été prochain. Idéal pour initier votre petite sœur !

Nocturnes Foréziennes

7° Edition

ACTIVITES

Jeux de rôles
- Plusieurs tournois sur 1 ou 2 jours
- Initiation et Parties libres
- Parties avec des créateurs

Wargames
- Tournoi Warhammer Battle
- Démo et Initiation Historique

Figurines
- Tournoi en temps limité
- Concours en exposition

Magic
- Tournoi type III
- Démo et Initiation

Semi-Réel
- Huis clos en nocturnes

Zoondo
- Tournoi officiel
- Démo et Initiation

Et bien d'autres ...
- Formule dé, Elixir, etc...

INVITES

Des créateurs de jeux
- Thoan, Dark earth, Néphilim, Métabarons.

Des auteurs de SF,
Des illustrateurs (JdR et BD),
dont notre parrain : R. Barthélémy

STANDS

Editeur : Multisim,
Fédérations : FFJDR, FFGN
Magasin : Phénix, L'Arène
Autres : Greenelven

ET PLUS....

Tournois
+ Initiations
+ Invités
+ Parties Libres
= LA convention des jeux de simulation

16 et 17 Février 2002

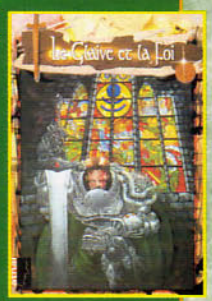
à Firminy (Proximité de St Etienne LOIRE)

RENSEIGNEMENT : 06.70.75.68.95
Wargame : 06.74.52.76.89 - Magic : 06.62.78.92.08
E-Mail : nocturnes@free.fr - Site : http://nocturnes.free.fr

Avec la participation de :

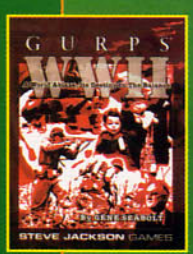
Et aussi de Games workshop - Hexagonal - Oriflam - Siroz/Asmodée - Nestivequen - Backham - Prince August - Semic - Fleuve Noir - Tilsit - 7e Cercle - Yeti entertenmaint.....

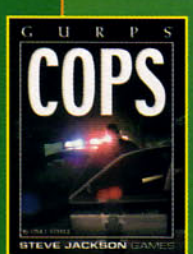
De la foi, il en fallait...



On y croyait plus et les rumeurs les plus folles couraient à son sujet ! (bloqué chez l'imprimeur, détourné vers le Sri Lanka, saisi par la DST, interdit par le Vatican...) *Le Glaive et la Foi*, pour *Premiers Ages*, est enfin sorti ! 160 pages bien remplies, bien illustrées et avec une carte couleur en prime. On en reparle le mois prochain. En v.f., chez Athal.

SJ Games toujours au front



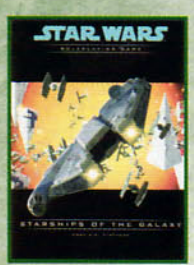


Steve Jackson a toujours un rendement d'enfer et nous offre pour cette nouvelle année quatre suppléments *Gurps* de qualité, en v.o. bien sûr. Tout d'abord, *Gurps Steam-Tech*, une compilation incontournable de matos *steampunk* de plus de 125 pages, dans laquelle on découvre autant de gadgets "classiques" que d'innovations franchement bien vues. Un bijou pour tous les meneurs de jeux *steam-age*, qui a en plus le mérite d'être superbement illustré (28 Euros). Par ailleurs est enfin sorti le *Gurps WWII* annoncé depuis bien longtemps, et qui fait ses 200 pages bien tassées (37 Euros). Pour les vrais joueurs de *Gurps* uniquement, les autres trouveront tout autant leur bonheur dans les livres d'histoire. Sont à noter aussi la sortie de *Gurps COPS* (28 Euros), à la hauteur de ses promesses, et *le Gurps Best of Pyramid Volume 2* qui reste une mine d'idées honorable et n'a rien à envier à son premier tome (28 Euros).

Après l'effort...

Qui se souvient de *Teenage Ninja Mutant Turtles RPG*, sorti en 1985 par Palladium ? Et de l'extension *After the Bomb* de 1986 ? Il se trouve que 2002 nous gratifie de la sortie en jeu complet de cet univers post-apocalyptique, où des animaux plus ou moins humanoïdes luttent pour survivre dans les décombres de la civilisation et résistent à l'oppression de l'Empereur Christian, chef suprême de l'Empire de Humanité : du pur Norman Spinrad ! Mélange de *Mad-Max* et de *L'Ile du Docteur Moreau*, ce nouvel *After the Bomb* est de très bonne qualité et d'une facture assez agréable. Tout ceci ajouté à l'efficacité du système Palladium permet une grande flexibilité dans la création des personnages et des scénarios... Du tout bon. En v.o. chez Palladium, pour 26 Euros.

Espaces, frontières de l'infini...



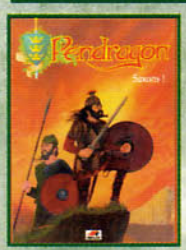
Ah, les explosions dans l'espace, les rugissements des moteurs de vos poursuivants, les vibrations sensuelles du joystick de votre poste de combat, comment pourriez-vous oublier tout cela ?! Une guerre se joue dans les étoiles et l'Alliance a besoin de machines perfectionnées pour défaire l'Empire. Voici donc *Starships of the Galaxy*, 112 pages bourrées de vaisseaux spatiaux, de transports, de chasseurs et de bombardiers... Tout

chromé, comme celui d'Amidala, ou encore énormes, comme l'inusable *Exécuteur* de Darth Vader. Hé, Darth, regarde, ils ont aussi mis huit pages de plans. Utile et concret ! Il y a des règles pour gérer beaucoup de situations, y compris créer de A à Z son astronef personnalisé et gérer de grosses batailles. Bref, de quoi intéresser à la fois les joueurs et le maître de jeu. Tout bien pesé, ce supplément est un des plus intéressants de la nouvelle version de *Star Wars*. En v.o., pour 27 Euros.

Un coup d'épée sur le coin de la gueule

Il y a des petits nouveaux qui ont tout compris ! Comme les petits jeunots de Fastforward Entertainment qui se lancent dans le D20 en proposant le Saint Graal du Gros-Bill : *Swords of Power*, où comment faire un supplément de 224 pages uniquement sur les épées magiques célèbres, de leurs origines mythiques à leurs pouvoirs, en passant par leurs gardiens... Si vous tiltez aux noms d'Excalibur, Stormbringer ou autre Durandal, jetez un œil à ce drôle d'ouvrage. En v.o., pour 37 Euros tout de même !

Saxons !



Ce nouveau supplément pour *Pendragon* détaille la culture saxonne. Le meneur de jeu va y trouver le détail de cette culture, que l'on peut étendre aux peuples germaniques. On a aussi droit à une chronique saxonne qui ajoute de nouvelles phases historiques à celles qui sont décrites dans *L'enfant roi*. Ce supplément dresse aussi le panorama des royaumes saxons situés dans le Sud-Est de la Bretagne. Enfin, un chapitre présente les règles de création de PJ saxons qui permettent de mettre en place une campagne centrée sur cette culture. À noter aussi que ce supplément introduit de nouvelles règles concernant l'expérience. *Saxons !* est donc une extension utile et pratique. Elle contient de nombreuses données que le meneur pourra utiliser pour donner du relief à ses PNJ ou pour mettre en scène une campagne rompant avec le cadre classique de *Pendragon*. En v.f ; chez Oriflam, 21,5 Euros.

Un écran d'Enfer !

L'écran d'*Obsidian* en v.f. est sorti et il est booôôôoo avec ses teintes vertes et grises. Voilà qui rend bien l'ambiance du jeu, qui permettra au meneur de se cacher sournoisement, et qui, en prime, est livré avec un scénario. N'hésitez pas ! 15 Euros, chez le 7ème Cercle.

Return to Castle Wolfenstein

Et dire qu'on a dit du mal de GW pendant des mois en les accusant d'apologie au nazisme ! Et voilà qu'ID Software nous sort un *doom-like* avec des croix gammées, des portraits d'Hitler et des nazis armés à tous les coins de rue. Autant dire que c'est de très mauvais goût et que cela fait doucement penser à un

gros gag potache bien gras. Mais la sauce prend et les quelque 10 heures qu'il vous faudra pour terminer le jeu (dans le rôle d'un américain, bien entendu) combleront les plus violents d'entre-vous. Après, il vous restera le *multiplayer* et là, vous pourrez jouer les nazis... *No comment*. 57 Euros. (ND Maquettiste : et ça sort également sur Mac !)

À la vie à la mort...

La patience finit toujours par payer, pour preuve ce scénario pour personnages de niveau 8-9, *Deathright*, intelligemment construit et rondement mené. L'idée centrale consiste à décrire une petite région du centre du continent de Kalamar frappée par une épidémie, des disparitions d'enfants et d'inévitables problèmes d'espionnage, et d'y parachuter quelques héros. La sauce prend instantanément, et peut facilement donner lieu à une mini-campagne digne de ce nom. En effet, l'auteur n'a pas lésiné sur les intrigues secondaires et les PNJ, un argument de poids pour prolonger encore le plaisir. Cerise sur le gâteau, le livret compte pas moins de deux nouvelles classes de prestige spécifiques à l'aventure, mais aussi une petite dose de romance sur laquelle le temps ne semble pas avoir prise... En v.o. chez Kenzer & Co, 19,5 Euros.

Power and Privilege : les R+C au naturel...

Les rosicruciens sont souvent abordés dans différents jeux de rôles (de *Nephilim* à *L'Appel de Cthulhu*). On en dit généralement n'importe quoi mais toujours dans l'optique de rendre ludiquement le sujet intéressant. Et il l'est. Ce petit *clanbook* pour *WitchCraft* nous montre que l'on peut faire à la fois faux et sans intérêt. Irréprochable au niveau de la forme (texte, mise en page et illustrations), il n'en est pas moins d'une totale vacuité. Dès la première page, on apprend que les rosicruciens sont ce qu'ils paraissent être (c'est-à-dire une fraternité de mages) et... rien d'autre. Voilà le résumé du supplément. Le chapitrage est le même qu'un *clanbook* White Wolf (au point de retrouver "*How to use this book*") ce qui incite à reposer la question : pourquoi jouer à *WitchCraft* alors que *Mage* existe, qu'il est plus fourni et mieux traité ? Pour les fans donc. En v.o. chez Eden Studio, pour 18 Euros.

Tumult dans ton slop...

Après une série de suppléments plus ou moins réussis, voici *Time of Tumult* la première extension de scénarios pour le petit dernier de chez White Wolf. On nous y promet du voyage, du mystère, de l'aventure et la mort pour ceux qui n'assurent pas. Espérons qu'il y aura un peu plus d'éléments sur le Nexus. On vous en parle, si ça vaut le coup. En v.o., 27 Euros.

TROPHÉE DIANE DE POITIERS
11ième édition

OBSIDIAN
DUNGEONS & DRAGONS
SHADOWRUN
SorCellerie
LES COLONS DE KATANE
2e COUPE de FRANCE
Les Secrets de la 7ème Mer
Mare Tenebrosum

RENSEIGNEMENTS : 06 15 97 51 51
WWW.MULTIMANIA.COM/ORDALIE
ASSOCIATION.ORDALIE@CARAMAIL.COM

16 et 17 MARS 2002
A LA MCL / LE LOCAL - POITIERS -
16 RUE ST PIERRE LE PUELLIER

Fiches d'inscriptions à retirer dans les boutiques EXCALIBUR et DÉ À TROIS FACES

Voodoo People

Pour :

D&D3

Les Secrets de la 7eme Mer

Guildes El Dorado

L'Appel de Cthulhu

Shadowrun

Religion désormais reconnue, mystique et occulte, exhalant les fragrances lourdes d'un mystère moite et fascinant, le Vaudou ou Vodoun a longtemps été victime d'une réputation diabolique... pour le plus grand plaisir des cinéphiles et des amateurs d'occultisme factice (même si d'excellents films comme *L'Emprise des Ténèbres*, alias *The Serpent and the Rainbow* de Wes Craven lui rendent justice). Une approche plus subtile peut s'avérer intéressante dans un scénario de *Conspiracy X*, voire des *Secrets de la 7ème Mer*.

Histoire du Vaudou

Le vaudou naît officiellement au XVII[e] siècle, avec l'occupation européenne d'Hispaniola et la déportation de populations africaines. Ces esclaves que l'on mêle les uns aux autres sans se soucier de leur origine, pour leur ôter tout sentiment d'appartenance à une culture, vont développer une religion qui résistera pendant les siècles à venir aux persécutions esclavagistes et catholiques.

Un syncrétisme religieux

La mythologie des Fons du Bénin explique comment les principes originels Mawu et Lissa (la lune et le soleil) engendrèrent quatorze dieux, ou *vodun*, que les Yoruba appellent *orisha*. Influencé par le catholicisme, ce panthéon va prendre une forme nouvelle : au sommet, le Gran Mêt, dont sont issues les deux familles de dieux, les loas (aussi appelés zanges ou mystères) Rada et Pétro. Tandis que la tradition Fon va devenir le vodoun haïtien, les yoruba engendreront la santeria cubaine. Pour pouvoir accomplir en secret le culte des loas, ceux-ci seront assimilés à certains saints catholiques : bien souvent, une prière à Saint Antoine sera en réalité dirigée vers Papa Legba, sans que le clergé soit au courant.

Ainsi, les nombreux rituels et pratiques isolées des esclaves sont devenus un culte unique, une religion qui naissait dans les chaînes et allait se développer dans le sang. Le Vaudou allait aussi se développer à Trinité, au Brésil et en Louisiane : partout où l'esclavage avait voulu ôter son humanité à un peuple enchaîné, des dieux anciens s'étaient réveillés sous des masques nouveaux.

"Haïti est à 60 % catholique, à 40 % protestant, et à 100 % vaudou."

Quand les Français d'Haïti réalisèrent que le vaudou était une menace pour le système colonial, ils prohibèrent la religion, dont les pratiquants furent persécutés. La lutte religieuse dura trois siècles. La révolution des esclaves de Toussaint Louverture (1791-1794) commença par un rituel vaudou et la création du congrès politique et rituel du Bois Caiman Vodou. La révolte mena à l'abolition de l'esclavage en 1793, étendue à toutes les colonies françaises en 1794. L'indépendance de Haïti fut proclamée en 1804, mais les croisades de l'Église contre les vaudouisans continuèrent (la plus célèbre étant la "campagne anti-superstitieuse" de 1941), aboutissant à de véritables massacres, en vain. La religion avait pris corps dans son peuple. Ce que l'esclavage avait réveillé, aucune persécution ne pouvait désormais l'éteindre.

Les loas

On retrouve dans le panthéon vaudou des dieux de diverses origines, voire l'esprit de certains morts célèbres. Il existe probablement des bokkors pour invoquer le loa Papa Doc, par exemple. Voici une liste non exhaustive de loas : si la tradition vaudou est plus ou moins unifiée, ses diverses branches ont toutes développé des aspects nouveaux de certains loas.

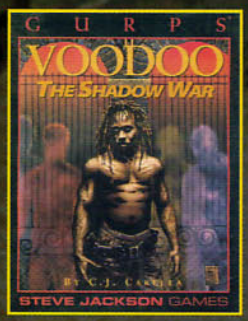
Legba (le Ellegua de la santeria), identifié à Saint Antoine : interprète des dieux, toujours honoré en premier lors des cérémonies, car sans lui, pas de communication possible. C'est un vieillard muni d'une canne qui garde les portes et les carrefours. Ses cadeaux favoris sont les sucreries, les bougies, le rhum et les cigares.

Damballa-wedo et son aspect féminin Ayida-wedo : le serpent et l'arc-en-ciel, souvent considérés comme les créateurs du monde. Ils comptent parmi les dieux les plus puissants du Vaudou.

Chango (alias Shango, quatrième roi des Yoruba) : dieu du tonnerre, force incontrôlable, symbolisé par la hache à double tranchant et la couleur rouge. Il est identifié à Sainte Barbe, patronne de la poudre (que les marins et les mineurs connaissent bien).

Yemalla : déesse de la mer de la santeria, c'est également la mère, et la détentrice de la sagesse, invoquée lors de rituels de fertilité. À Cuba, lorsqu'on revient de la mer, on remplit souvent une bouteille qu'on laisse se vider au retour par la vitre de la voiture, pour l'honorer, de même qu'on ne vide jamais un verre d'alcool sans laisser se répandre quelques gouttes sur le sol pour les loas.

Les Guédé, esprits des morts : Baron Samedi, Baron Cimetiè', Baron-la-Croix… Cette famille de loas singulière, à la fois effrayante et grotesque, capable des pires facéties lors des rituels, est dominée par le Baron Samedi, tout de noir vêtu, avec son haut de forme et ses lunettes noires, le visage semblable à un squelette, singé par les sbires de Duvalier. Cette famille compte d'autres membres, comme maman Brigitte, la femme de Samedi, qui font toujours preuve d'un humour à la fois jouissif et effrayant.



À l'origine instrument de résistance, le vaudou devint l'arme de la tyrannie sous le régime de Duvalier, alias Papa Doc, médecin charismatique élu à la présidence d'Haïti en 1957, et qui devint un personnage effrayant, entouré de légendes maléfiques. Sous sa dictature, véritable "kleptocratie", renforcée par les Tontons Macoutes (sa police dont le nom est issu de celui des "démons" du Vaudou), l'île d'Haïti prit des allures de royaume du mal, pillée, privée de services de santé. Avait-il été chevauché par un loa maléfique ? Sa mort en 1971 était-elle une juste punition du Gran Mêt ? Son fils, "Baby Doc", ne lui succéda pas longtemps, mais laissa derrière lui une terre exsangue, qui semblait avoir payé aux loas le prix du sang. D'abord fragile, religion-bouclier, le vaudou devenait le Vaudou, religion écrasante. En gagnant sa majuscule, perdait-elle ses lettres de noblesse ?

Fondements du Vaudou

Le Vaudou repose sur la notion d'échanges entre univers spirituel et monde matériel. Les offrandes, les sacrifices, les échanges littéralement sensuels entre les loas et leurs "montures" lors des rituels participent de cette notion.

L'homme en cinq parties

Taye lode

(remettre de l'ordre)

C'est un pacte fragile, une alliance, une promesse qu'on ne peut briser. À la moindre infraction, les pires calamités peuvent s'abattre, et la seule expiation possible passe par des offrandes.

Un des aspects les plus originaux du vaudou est la distinction qu'il établit entre cinq différents aspects de l'être humain. Le *Ko kadav* est l'enveloppe charnelle. Le *n'âmm* est la force vitale qui l'anime et retourne à la terre à la mort, comme le corps qui disparaît. Le *zétoil* ou *lombraj* est la destinée, protégée par les loas. Enfin, le *ti-bon-nanj* est la source du savoir, de la personnalité et de l'expérience. Il peut quitter le corps durant le sommeil ou la possession. Après la mort, il survole le corps pendant neuf jours avant de retourner au royaume des morts si les rites appropriés sont accomplis. Le *gro-bon-nanj* est l'essence de la personne après son baptême, substance spirituelle en contact avec l'ensemble des vivants, conscience collective appelée *Ginen*, où vivent les loas, et où il retournera pour en devenir un lui-même.

Les zombis

"J'ai rien contre les morts. Certain de mes meilleurs amis le sont. Mais ça me paraît pas normal que les morts se baladent partout."
Mémé Ciredutemps, têtologue, à Mme Togol, so'cière vodoun

Les zombis sont indissociables du mythe vaudou. Un zombi est un corps tombé en esclavage, sous la coupe d'un bokor, un mage maléfique. Le bokor met du poison sur la peau de sa victime (substances végétales et sécrétions animales, dont celles du poisson-globe, contenant de la tetrodotoxine, une des substances les plus dangereuses au monde). La victime est paralysée et tombe dans le coma. Enterrée à tort, elle se réveille ensuite sans volonté, soumise aux caprices du bokor. Évidemment, c'est ce que nous appelons l'explication Scully. L'explication Mulder implique l'effective résurrection des morts et l'emprise maléfique d'un vivant sur un esprit resté à la lisière entre le mort et le vif. Au final, le zombi n'est pas si effrayant par sa propre malveillance que par ce qu'il représente : la crainte de devenir soi-même une créature esclave, sans âme. Pour se prémunir contre le retour des morts, qu'il s'agisse de spectres ou de zombis, leur cercueil est tourné et retourné lorsqu'on se rend au cimetière, afin que le mort ne puisse plus retrouver le chemin de la maison.

Rada et Pétro

Nou gwo, nou ko

(nous sommes forts ensemble)

Le vaudou n'a à l'origine aucune connotation maléfique. Les clichés du genre (poupées, coq égorgé devant la porte, etc.) tirent parti de l'exotisme et du secret de cette religion. Sans se laisser prendre au piège du manichéisme, il faut distinguer deux types de rites vaudou, associés à deux types de loas, bien que certaines traditions donnent à penser qu'en réalité certains loas disposent des deux aspects, l'un Rada, l'autre Pétro (on dit de ceux-ci qu'ils sont en "andezo", ils participent des deux aspects). Toutefois, il semble que l'idée selon laquelle il existerait des houngan (prêtres) bénéfiques, et maléfiques (ces derniers se servant de la main gauche lors du rituel) semble exagérée.

Le rite Rada est le vaudou familial, celui des loas heureux, le plus élaboré et le plus proche des pratiques d'origine du Dahomey. Les esprits Rada sont plus dignes, plus disciplinés, et les esprits Pétro plus violents, moins prévisibles, parfois dotés d'un douteux sens de l'humour.

Les rites Petro (parfois appelé Kongo car ils incluent des éléments de cette culture), souvent assimilés à tort à la "magie noire", sont nés pendant la période d'esclavage. Ils sont plus violents, puissants et risqués. Les sacrifices y sont plus importants (chèvres, voire vaches plutôt que poulets pour les rites Rada). On s'y habille de rouge. Le plus important des Pétro est Papa Legba, que les vaudouisants identifient au Christ. Erzulie et le Baron Samedi font partie de la clique des Pétro, qu'on appelle aussi les "Loas cho" (loas chauds, en raison de leur caractère violent, passionné et vengeur).

Manichéisme quand tu nous tiens

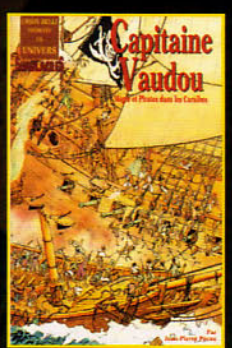
Petite idée de scénario mystique… Des événements "maléfiques" se déroulent dans une petite communauté où les joueurs doivent enquêter. Un mage noir, un bokor, semble être à l'origine des mystérieux événements : le bétail est malade, la terre stérile, etc. Un autre mage, adepte des rites Rada (et donc de "magie blanche"), est malade et impuissant contre la magie Pétro du bokor. Les PJ choisiront sans doute leur camp. Mais s'ils renversent cet équilibre, les symptômes persisteront : la seule manière de soigner le pays est de rétablir une balance entre les deux pouvoirs, l'équilibre cosmique, en soignant le mage sans pour autant lui donner l'ascendant sur son adversaire. La seule solution consistera à faire se rencontrer les deux mages, et à les amener à accomplir ensemble un rituel… au terme duquel les PJ se rendront compte que les deux mages sont depuis toujours les meilleurs amis du monde, et que toute cette mascarade était symbolique, visant à soigner la terre en rejouant à l'échelle humaine le théâtre de l'équilibre cosmique. Au terme du scénario, les PJ réaliseront que cette aventure ne visait pas à leur faire soigner le pays, mais à laisser l'univers les soigner de leurs préjugés manichéens…

La cérémonie vaudou

Le rituel vaudou est une véritable messe, donnée par une équipe d'officiants appelée Eskot (escorte), chacune pratiquant selon un rituel particulier. Les croyants vaudouisans restent membres de l'Église catholique romaine. Les loas sont invoqués par le prêtre, le houngan (appelé aussi bokor quand il a une petite tendance à la nécromancie, Pè-Savan, Ati, Anpérè, Prézidan-Sosyete) ou la prêtresse (mambo) durant des cérémonies au cours desquelles les membres de la congrégation entrent en transe. Le houngan et la mambo sont aidés par des apprentis.

Un temple vaudou (houmfort ou caille mystère, sachant qu'en créole la caille est la maison) dispose d'un péristyle (le poteau-mitan, qui représente le loa Damballah ou Dangbé des Dahoméens, ou Ogou/Oggun selon les versions) duquel les loas descendent pour "che-

vaucher" les disciples. Dans le sanctuaire se trouve aussi le chef des chœurs appelé hougenikon et les boulaye, joueurs de tambours bénis dans lesquels on trouve souvent de petits sachets au contenu mystérieux.



La cérémonie commence par le traçage du vévé, dessin triangulaire représentant des "V" entrecroisés, avec de la farine et de la poudre d'écorces par le houngan ou la mambo, symbolisant le loa et l'union des sexes.

Le rythme lancinant des percussions et l'absorption d'alcool facilitent l'état de transe des participants, caractérisé par des vertiges et une fatigue musculaire, puis un poids écrasant qui semble comprimer la colonne vertébrale. L'initié se plie en deux, et est agité de convulsions, ou de gestes parfois obscènes. Le loa est alors identifié par le Hounssi (initié) qu'il "chevauche", et peut prédire l'avenir. Ce qui est essentiel ici, c'est la communion entre le peuple et le loa, le pont tendu entre mortels et dieux.

Devenir initié vaudou implique des rites d'initiation dont les épreuves varient en fonction de l'origine de l'initié : scarification, absorption de sang à même une veine tailladée… mais tous pratiquent le boule-zin, l'épreuve du feu : tenir des braises, sortir un objet de métal chauffé à mains nues.

Marie Laveau

She'll put a spell on you
She's the witch queen of New Orleans

La Nouvelle-Orléans vit naître Marie Laveau (1794-1881), "le pape du Vaudou", surnom qu'elle s'était donnée dans les années 1830. Cette jeune coiffeuse mulâtre, au sang africain, indien, français et espagnol, sans véritable charme, apprit à jouer des informations qu'elle apprenait dans son salon, et à déterrer les squelettes des placards plutôt que des cimetières pour asseoir son pouvoir. Ses potions et ses charmes, toujours efficaces, grâce à l'utilisation subtile du chantage, lui assurèrent la richesse. Mère de quinze enfants qu'elle eut d'un second mari dont elle ne reconnaissait même plus l'existence (elle se nomma "veuve" bien avant la mort de ce dernier), elle allait à la messe, donnait aux œuvres de charité. Crainte et respectée par l'Église catholique, elle obtint la permission de faire des rituels derrière la cathédrale de St Louis. On la payait pour faire basculer des élections, des jugements, etc. Sa fille, aussi prénommée Marie (Philomene Laveau Glapion), lui succéda et on disait qu'elle était revenue d'entre les morts pour perpétuer sa magie. Sa tombe au cimetière de St Louis est toujours couverte d'offrandes.

Surprendre vos joueurs *cé çà qui ka fé moun fémi* (c'est ce qui fait peur à tout le monde)

L'aspect occulte du vaudou n'est qu'une surface, fascinante, certes, mais sans réelle profondeur. Mais le culte vaudou peut devenir une *terra incognita* digne d'être découverte. Je ne saurais trop vous conseiller l'excellent *GURPS Voodoo*, qui n'est pas exempt de quelques "interprétations", mais qui reste incontournable. Ne vous privez pas non plus de l'exploration des racines du vaudou. Pensez à ces dieux que les Yoruba et les Fons ont emmené avec eux, des dieux fragiles, dont le peuple avait été vaincu, des dieux qu'ils ont soignés dans leurs cases, auxquels ils ont donné de nouveaux visages, et qu'ils ont nourri au sein d'une religion qui les écrasait, pour les voir enfin renaître, forts, mais aussi exigeants et cruels. Quel Grand Ancien se cache derrière Papa Legba ? Les loas que vous ne manquerez pas de faire intervenir dans une campagne vaudou des *Secrets de la 7ème Mer* (basée sur l'indispensable *Sur des mers plus oubliées* de Tim Powers, qui deviendra votre bible du vaudou, ou dans une campagne de *Capitaine Vaudou* (pour *Simulacres*) ont-ils quelque chose à voir avec le Pacte ?

Et c'est ainsi que Papa Legba est grand.

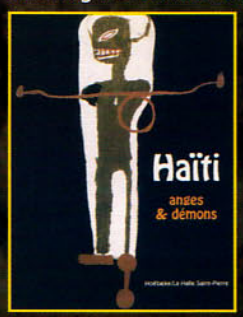
Auteur : Baron Sandy, avec l'aide de Mam'sell' Alicia – *suicideking@ifrance.com*
Illustrations tirées de Gurps Voodoo © Steve Jackson Games, Capitaine Vaudou © Jeux Descartes

TOC Spécial Vaudou

C'est un TOC un peu étriqué qui vous est proposé ce mois-ci. Mais il a l'avantage d'être hautement spécialisé, histoire de coller au dossier. Dès le numéro prochain, vous retrouverez des nouveautés et autres joyeusetés. Et d'ici là, comme on dit chez nous, méfiez-vous du Baron Samedi . . . même le dimanche !

À lire

Pour une approche assez scientifique du vaudou, on ne saurait que trop conseiller l'ouvrage d'Alfred Métraux intitulé Le vaudou haïtien (Gallimard, 357 pages, 9,5 Euros). Cet ethnologue s'est intéressé de prêt à cette religion, contribuant ainsi à sauvegarder une religion victime de persécution. Son ouvrage publié en 1958 présente une étude expurgée de ces clichés. Il replace le vaudou dans son contexte et en présente l'histoire. Il décrit le monde surnaturel et ses rituels ainsi que la pratique de la magie. Une étude érudite et agréable à lire.



Haïti, moitié d'île nichée au cœur de la Caraïbe, véritable creuset culturel qui plonge ses racines aussi profondément en Afrique qu'en Europe. Marqués par la revendication d'une certaine spiritualité vaudou, les peintres haïtiens nous ont livrés des toiles fortes, de ce qu'André Malraux a appelé "l'expérience la plus saisissante et la seule contrôlable de la peinture magique de notre temps". Découvrez Robert Saint Brice ou Hector Hypolite dans un très beau livre : Haïti, anges et démons. Coédition Halle Saint-Pierre et Editions Hoëbeke, 160 pages, 38 Euros.

Valério Evangelisti est vraiment un auteur qui peut beaucoup se permettre en littérature. son Métal Hurlant (Rivages, 221 pages, 16,80 Euros) en est le parfait exemple. Quatre nouvelles liées par une même dynamique : le heavy metal, et avec en toile de fond l'incarnation sur terre des dieux vaudou. Même si ce livre est plus une réflexion sur le métal et la chair, il n'en reste pas moins un bon exemple de l'intégration des mythes vaudou dans un récit, sans pour autant tomber dans les clichés.

L'auteur de fantastique, Graham Masterton, s'est aussi intéressé au vaudou. Dans Magie vaudou (Pocket, 250 p, 5,50 Euros), premier volet de la série Rook. Le professeur d'une classe difficile de Los

Angeles découvre que l'un de ses élèves a été tué par un sorcier vaudou. Il va chercher à arrêter ce mauvais homme. Ce n'est certainement pas le meilleur roman de Masterton : il reprend de nombreux clichés et reste dans la veine bien pensante. Un livre qui n'exploite malheureusement pas suffisamment le vaudou.

Au Ciné-Club

I walked with a zombie de Alain Tournuer est ce qu'on appelle un film de l'Age d'Or Hollywoodien. Tourné en 1943, ce court film met en scène James Ellison et Frances Dee dans une histoire assez simple, mais qui a le mérite de ne prendre la tête à personne. Reposant sur le doute (l'héroïne est-elle un zombie ?), Vaudou (c'est son titre en français) ne présente pas cette religion de manière péjorative. La vision du zombie y correspond plus aux véritables croyances qu'au modèle assoiffé de sang qui sévit dans tant de réalisations. Vaudou est un classique que je recommande à tous ceux que les vieux films ne rebutent pas.

Notre 007 préféré s'est aussi collé aux mystères vaudou dans Vivre et laisser mourir. James se voit chargé d'enquêter sur les meurtres de trois agents britanniques. Il croisera sur sa route le Docteur Kananga, alias Mister Big, et le très

pincé Tee Hee. Ainsi que Docteur Queen, pardon, Jane Seymour, dans le rôle d'une voyante qui sait très bien dans quel lit elle veut finir ! Ce premier épisode tourné par Roger Moore, en 1973, n'est pas le meilleur de la série, mais la musique de Paul Mac Cartney est terrible. Le vaudou est un prétexte, mais la scène avec le Baron Samedi est correcte.

En DVD

The serpent ans the rainbow, L'Emprise des Ténèbres en v.f., réalisé par Wes Craven en 1988 met en scène un scientifique qui enquête en Haïti, au sujet d'une drogue qui transformerait les morts en zombies. Sur fonds de lutte politique, l'action se déroule durant la révolution contre le dictateur Papa Doc. Un film qui, sans être exceptionnel, propose une véritable descente dans l'univers malsain du vaudou.

Alan Parker signe avec Angel Heart (Studio Canal+, Zone 2, 30,35 Euros) un film extraordinaire, avec pour principaux acteurs Michey Rourke et Robert De Niro. Harry Angel est un détective privé, il est chargé par un mystérieux Louis Cypher de retrouver un ancien chanteur disparu en 1943. Harry Angel va plonger dans les tréfonds de l'horreur pour mener à bien son enquête. Alan Parker réussit à récréer des ambiances glauques, le vaudou n'est pas à proprement parler le sujet du film, mais il est présent et plutôt bien rendu. Un scénario de qualité qui peut devenir une aventure de jeu de rôles.

Auteurs : Olivier Collin et Pierre-Alexandre Vigor

Abonnez-vous à BACKSTAB et recevez un cadeau !

Recevez chez vous les 6 prochains numéros de BACKSTAB

au prix de 29 € + un cadeau

France et DOM TOM uniquement

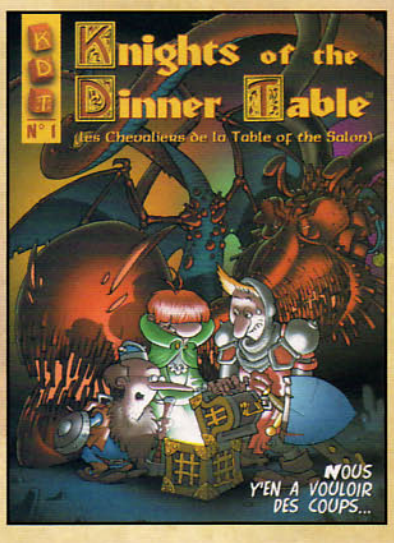
ABONNEMENT ÉTRANGER / FOREIGN SUBSCRIPTION :

One year subscription $35 US or 35 €

6 numéros de Backstab = 4 € d'économie + 1 cadeau

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

Yéti Entertainment



Knights of the Dinner Table (tome 3)

Le JDR avec humour !

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) ou par carte bleu à l'ordre de DARWIN PROJECT du montant de votre commande.

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

Je règle par ☐ Chèque ☐ Carte bancaire

Date de validité : | | | |

☐ **OUI, je m'abonne 29 €** (ou 35 € pour l'étranger)

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____ **Ville :** _____

Pays : _____

Âge : _____

Tél. : _____

Email : _____

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

BS37

Offre valable jusqu'au 15 mars 2002

BACKSTAB n°37
Le magazine des jeux de rôles
backstab

Scénars

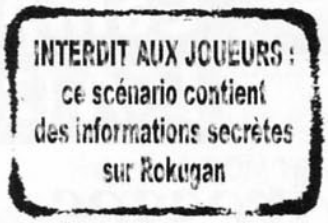
Campagne
L5A (2/2)

Un millier de poings dressés

Ce scénario ne nécessite pas de personnages particuliers mais ne prendra sa véritable saveur qu'avec un groupe de joueurs connaissant bien l'Empire d'Émeraude. Il peut s'étaler sur de nombreuses séances de jeu. Le décor peut en effet se prêter à de multiples extrapolations, mais il demandera un peu de travail au meneur.

Synopsis

Après avoir rencontré la dernière détentrice d'une magie noire encore inconnue à Rokugan, les PJ vont voir l'Empire d'Émeraude transformé par l'enchantement d'un rêve, et devront lutter contre un sorcier immortel pour rétablir l'équilibre de l'univers entier...



Précisions utiles...

La majeure partie de ce scénario se déroule dans un rêve, et vous pourrez donc vous y autoriser toutes les exagérations. Si vous avez l'habitude des séries télévisées, vous savez qu'on y trouve toujours un épisode qui se passe dans un "monde parallèle", où un détail modifie le destin de l'univers. Ce scénario en est un parfait exemple.

Si vous avez manqué le début

Jadis, après avoir été vaincue par son amant Ushiwara, la "maho-tsukai" Reiki entra dans un temple et retourna du côté du bien. Elle et Ushiwara y furent transformés en statues de chat. Mais récemment, Kuro Sensei, un ignoble individu (qui n'était autre que le nouvel abbé du temple), fit enlever Ushiwara et entraîna Reiki redevenue humaine hors du temple pour la faire revenir du côté de la Voie Obscure ou Voie des Chaînes, une forme de maho extraordinairement puissante. Il savait en effet que Reiki était l'ancienne élève de son propre maître, Fura-Kazo, mage de la Voie. Lors du premier épisode, les PJ ont affronté Shûken, un inquisiteur corrompu et (je l'espère) fait échouer ce plan.

Léthargie

Lors du dernier scénario, les PJ ont eu affaire aux disciples de la Voie Obscure, menés par Kuro Sensei, qui n'était autre que l'abbé du monastère où ils enquêtaient. Quand ils reviennent au temple, ce dernier a disparu sans laisser de trace. De plus, la statue de Shinsei (en position couchée, caractéristique du temple) a les yeux à demi-ouverts, alors qu'ils étaient fermés. Comme les deux statues qui protégeaient le temple ont également disparu, les PJ arrivent dans un monastère en pleine effervescence, que les moines, apeurés, sont en train de déserter.

Le temple maudit

Quoi que fassent les PJ, la terreur règne sur le temple, et les paysans de la région sont horrifiés par les événements : assassinats, disparition d'un inquisiteur...
Bientôt, à l'exception de quelques moines trop vieux ou novices, le temple est vide. Les PJ doivent faire leur rapport à leur seigneur, mais s'ils restent une nuit dans le temple, leur sommeil sera agité, hanté de songes où des heimin se rassemblent, le poing dressé, haineux. Ce début de scénario doit engendrer un certain malaise. Reiki et Ushiwara accompagnent les PJ. Si ces derniers entretiennent de bonnes relations avec Reiki, celle-ci leur révélera qu'elle ressent la présence de son ancien maître, mais elle ne prononcera en aucun cas son nom "qui ne doit pas être proféré, fût-ce en rêve". Ushiwara, lui, restera presque muet.

Rêveurs sacrifiés

Sur le chemin, les PJ croisent un village où règne une inhabituelle agitation. Un homme fiévreux, les yeux boursouflés, délire dans son sommeil. Les villageois laissent échapper quelques informations : ce Toki n'était pas un mauvais bougre, même si ses jérémiades contre les "oppresseurs samurai" finissaient par inquiéter. Si un shugenja ausculte le paysan, il ne reconnaîtra aucune maladie. Le malade ne fait que répéter faiblement "l'âge de l'homme" (jet de Perception ND 10 pour entendre). Son poing est serré. À ces mots, Reiki blêmit. Sous les yeux des PJ, le malade meurt, comme vidé de sa substance. À cet instant, chaque individu dont le Vide dépasse 3 ressent une "perturbation dans le Vide". Tous entrevoient, l'espace d'un instant, un autre monde (voir plus bas)...
Le voyage des PJ continue, ponctué d'autres phénomènes de ce type : des heimin, qui avaient tous en commun la haine des samurai, meurent dans leur sommeil, parfois avec un sourire aux lèvres. Dans un village, ils apprennent qu'un moine de haut rang (l'abbé en fuite) est passé dans la région. Les paysans parlent également de chevaux noirs comme la nuit, qui hanteraient le pays. À la nuit tombée, Reiki et Ushiwara disparaissent. En réalité, l'abbé fuit, car Fura-Kazo, depuis les songes, tente d'achever par le sacrifice de ses disciples le rituel du Rêve d'un Millier de Poings Dressés.
Et le lendemain matin...

Sommeil

Désormais, les PJ vont être plongés dans une autre réalité, celle dont le Rêve d'un Millier de Poings Dressés a fait la réalité absolue.

La Voie des Chaînes

Lors du retour à Rokugan du Clan de la Licorne, ses membres découvrirent Rubbayat al Djizaïr (Robu Hayato Haji Sahira en Rokugani), que les chroniques de ce clan nomment le Palais des Chaînes. Là, vivait un puissant magicien, un Seigneur des Chaînes, ordre ancien qui avait appris à plier les esprits du désert à sa volonté. Shinjo Fura-Kazo l'affronta, et l'emporta sur le mage noir. Malheureusement, il étudia ses grimoires maléfiques et comprit que la magie des chaînes permettait d'enchaîner toutes sortes d'esprits... y compris des kami.
De retour à Rokugan, Fura-Kazo fut assailli à l'orée de l'Outremonde par des kansen, et en soumit deux grâce à la Voie des Chaînes. Ce pouvoir le pervertit. Une fois revenu à Rokugan, il s'en prit à des kami bénéfiques, de plus en plus puissants, et fut corrompu par l'obscure Voie des Chaînes.
Fura-Kazo eut de nombreux disciples, mais aucun d'aussi doué que Reiki. Tandis que lui-même apprenait à maîtriser et enchaîner les rêves eux-mêmes, elle devenait de plus en plus douée dans l'art d'enchaîner les kami du vent. Mais Fura-Kazo fut vaincu par le Clan du Phénix, ses grimoires brûlés, et son élève soumise par Ushiwara. Son corps incinéré, l'esprit de Fura-Kazo s'était réfugié dans le monde des rêves, attendant son heure, l'heure du Rêve d'un Millier de Poings Dressés, l'heure de l'Âge de l'Homme. L'heure du Kolat. Il récréerait le monde sans samurai, sans kami, un monde où l'homme dominerait toute chose, un monde nouveau. Il lui suffisait pour cela de trouver un millier de disciples prêts à donner leur vie pour rêver de ce monde et en faire une nouvelle réalité. Dans ce monde, il aurait à nouveau un corps, et serait le maître, à la tête d'un conseil composé de ses pairs. Bientôt un monde dominé par l'idéologie du Kolat prendrait forme, et tout autre réalité ne serait plus, n'aurait jamais été.
Si vous ne connaissez pas le Kolat, peu importe. Il vous suffit de savoir que Fura-Kazo veut établir l'Âge de l'Homme, la libération de l'homme vis-à-vis des kami et des fils du Soleil et de la Lune.

L'orée du Rêve

Lorsque les PJ se réveillent, le monde autour d'eux a changé. Couverts de boue, ils se sentent affamés et faibles (malus de +5 au ND de tous leurs jets jusqu'à ce qu'ils aient trouvé de quoi se nourrir). Leurs armes sont abîmées, rouillées. Leurs chevaux ont disparu. Leurs vêtements ne comportent plus aucun signe de l'appartenance à un clan. Le soleil est pâle. Si un shugenja utilise ses pouvoirs, il aura un malus supplémentaire de +10 au ND : les esprits semblent sauvages, comme des bêtes qu'il faudrait dompter. Ils ne répondront aux questions que par quelques mots brefs et agressifs… Les PJ ont l'impression d'être dans un rêve. Ne les laissez pas trop s'en persuader : il s'agit bien de la réalité, et ils sentent bien qu'ils sont dans le monde réel… un monde qui semble avoir changé pendant la nuit.

Les cavaliers

À peine les PJ ont-ils pris conscience de cet état de fait que surgissent quatre chevaux noirs, montés par des cavaliers presque invisibles, qui semblent faits de vent et de tourbillons. Les chevaux, rapides, commencent à les encercler : les PJ n'auront guère d'autre issue que la fuite. Insistez sur l'urgence : le but est de susciter immédiatement un sentiment de peur vis-à-vis de ces cavaliers (très facile si vos joueurs sont fans du *Seigneur des Anneaux* !). En leur échappant (une poursuite mouvementée, où il n'y aura aucun affrontement, c'est important), les PJ arrivent dans le petit village vers lequel ils se dirigeaient le jour précédent.

Sept mèches de cheveux pour les rassembler tous…

Du temps où elle étudiait la Voie des Chaînes, Reiki avait maîtrisé sept puissants esprits du vent : quatre pour les quatre points cardinaux, un pour le jour, un pour la nuit, et un pour le sud-ouest et le pays de l'Outremonde où s'étendent les ombres. Chaque cheval était intimement lié à une mèche de ses longs cheveux de nuit. Quand Ushiwara l'amena au temple, elle se rasa les cheveux, libérant les esprits. Mais dans le monde créé par le Rêve, Reiki a repris ses pouvoirs. Elle a récupéré les Sept Vents, et tente grâce à eux de ramener les PJ… qui bien évidemment les prendront pour de terribles démons. Assurez-vous que vos PJ échappent aux chevaux tout au long du scénario, afin qu'aucun dialogue ne s'instaure et qu'ils demeurent persuadés du côté maléfique de ces créatures. Comme ils ont été enchaînés par magie, tout sort ou pouvoir détectant la maho les désignera comme corrompus. Quoi qu'il en soit, en utilisant ses anciens pouvoirs, Reiki est retournée du côté du mal et n'en reviendra pas. À vous de lui concocter une fin tragique, selon l'issue de votre scénario. Reiki se sait perdue, bien qu'elle œuvre pour le bien.

Le village du cauchemar

Au début, tout paraît normal, à quelques exceptions près : aucun signe du Tao ou du culte des kami n'apparaît nulle part, et on ne voit aucun samurai. Si les PJ ont perdu ou dissimulé leurs armes, on ne s'en prendra pas à eux, et ils pourront découvrir un village étrange, où nul n'invoque les kami. Ils y trouveront un chef de village obèse, et un collecteur d'impôts qui est l'incarnation de la bureaucratie. Il est évident que les paysans du coin croulent sous les taxes (ce qui était peut-être le cas auparavant, mais "du temps des PJ, on avait des samurai au moins !"). Si les PJ connaissent certains habitants, aucun ne les reconnaîtra, et certains iront jusqu'à les dénoncer à la milice, un groupe de guerriers portant un uniforme marqué d'un poing. Si, à un moment ou un autre, on découvre que les PJ sont des samurai, c'est la panique. Tous les hommes prendront les armes, la milice sera alertée (trois ou quatre hommes par PJ), et un personnage tout de noir vêtu se précipitera pour les affronter.

Ce personnage est un Maître des Esprits. Dans ce monde, les shugenja n'existent plus : l'homme ne pactise plus avec les esprits, il les dompte, les domine, et les enchaîne. Nul doute qu'un combat s'ensuivra. Le Maître des Esprits laisse échapper : "Rattrapez-les ! Ce sont les étrangers de la prophétie !" C'est alors que son manteau à capuchon laisse apercevoir le visage de l'abbé, alias Kuro Sensei, l'âme damnée de Fura-Kazo et le maître de la secte de la Voie Obscure.

Libre à vous de considérer cet épisode comme suffisant ou de laisser errer vos personnages d'un village à l'autre pour y découvrir la même situation.

De l'autre côté du Rêve…

Le monde tel que vous le connaissez n'est plus, et n'a jamais été. La société est un empire gouverné par le Conseil des Dix (que vous pouvez nommer si vous avez le *Guide des Marchands*…). Ils ont partout des agents équivalents aux magistrats, les Émissaires, que vous pouvez tous considérer techniquement comme étant des bushi du Clan du lion. Chaque village est protégé par une milice et quelques-uns disposent d'un sorcier, un Maître des Esprits, accompagné de ses kami enchaînés. Une lourde administration s'est mise en place, et les paysans souffrent autant que dans le monde des samurai, ni plus, ni moins. Mais ce monde semblera une hérésie à n'importe quel Rokugani. Une prophétie parle de plusieurs individus (les PJ) : un jour, ils rassembleront "une armée de rêveurs" et menaceront l'équilibre de l'univers lui-même. Pour les gens de ce monde, les PJ sont l'incarnation du mal !

De même, tous les PNJ importants de Rokugan sont désormais des parias, des exclus… Vous en trouverez quelques exemples dans le scénario. Tous se souviennent vaguement d'un autre Empire, où ils avaient un autre destin…

Rêves

À partir de cet instant, la campagne devient très libre. Plutôt que de déterminer une trame précise, je vous suggère plutôt une liste d'événements, tous liés à un personnage de Rokugan, qui a beaucoup changé dans l'Empire de l'Âge de l'Homme.

L'espion

Un certain Shinjo Yokatsu, modeste commerçant, aborde les PJ. Il semble que Yokatsu dispose d'un réseau qui est au courant de "l'ancien Rokugan" et veut le rétablir… Mais Yokatsu est en réalité membre du Conseil des Dix, et il essaiera simplement de faire capturer les PJ pour les interroger et retrouver Reiki, devenue l'adversaire de Fura-Kazo.

Le Souffle du Dragon

Dans une fumerie d'opium, vit la plus belle femme du monde, une certaine Kachiko. Elle a fait un rêve interdit, un jour, et des Émissaires spéciaux du Conseil des Dix, les Inquisiteurs du Rêve, l'ont su. Ils l'ont alors enfermée dans cet établissement, où une vieille femme acariâtre la drogue afin qu'elle n'ait plus jamais ce rêve. Si elle n'a pas été tuée, c'est parce que Fura-Kazo aime à pervertir les choses qui lui rappellent cet autre monde où il a tant souffert. Mais en réalité, Kachiko prend des doses de moins en moins fortes, et organise une résistance secrète, avec l'aide d'un client de la fumerie, un certain Hoturi…

Les Souillés

Au sud-ouest du pays, là où devrait se trouver l'Outremonde, on trouve une tribu isolée, les Souillés. Tous portent la marque de leur seigneur, la Souillure. Celui-ci, le Prêcheur, est un homme qui erre dans le désert du sud-ouest depuis que le monde est né. Rares sont ceux qui le voient, mais il parle d'un autre monde. On dit qu'il a parfois voyagé vers les montagnes du Dragon… Cet homme est-il Fu-Leng ? Shinsei ? Les Souillés ont bâti un mur pour se protéger du reste du monde, car beaucoup parmi eux sont difformes, au point que certains n'ont plus rien d'humain. Parfois, les tribus qui vivent dans ce qui était les terres du Clan du Crabe se rendent chez les Souillés et les chassent comme des bêtes sauvages. Mais un certain Yori a rassemblé les Souillés et projette de les lancer à l'assaut de la forteresse de Fura-Kazo.

Lionnes

Dans la jungle qui se trouve à l'emplacement des terres du Clan du Lion, vivent les Fauves, une tribu d'amazones, mi-femmes, mi-lionnes, menées par la terrible Tsuko. Une seule loi pour elle : la loi du sang. Ces terribles créatures s'en prennent aux tribus avoisinantes et les déciment littéralement. On dit qu'elles vénèrent une déesse-lionne, Matsu, et qu'elles attendent qu'un étranger devienne leur seigneur et maître. Il devra pour cela vaincre leur reine, Tsuko, en combat singulier.

Et les vôtres…

Dans le style de ces mini-aventures, vous pouvez replacer la plupart des PNJ qui peuplent l'Empire d'Émeraude, en particulier ceux que vos joueurs ont déjà rencontrés. Ont-ils été victimes d'un membre du Clan du Scorpion particulièrement vil ? Ils devront s'allier à celui-ci, car c'est ici un rebelle qui a rassemblé beaucoup d'exclus sous sa bannière. Ont-ils martyrisés quelques heimin ? Capturés par la milice, ils seront torturés par l'un de ceux-ci, et ridiculisés devant une foule qui les prend pour des monstres. L'un d'entre eux a-t-il perdu un être cher ? Celui-ci est bien vivant… Reprenez l'histoire de vos personnages, faites la liste des PNJ qu'ils aiment et adaptez-les, version "de l'autre côté du miroir".

Songe du Dragon corrompu par les ombres, quelques secondes avant l'éveil

Quelle que soit la façon dont vous mènerez cette campagne, il faudra bien que le Rêve prenne fin et qu'ils restaurent l'équilibre de l'Empire. Il y a deux étapes obligatoires.

L'ombre du Dragon

Durant leurs pérégrinations dans l'Empire, les PJ apprendront qu'un vieil homme, perdu dans les montagnes, a prêché dans l'Empire en parlant d'un Rêve magique. Cet homme, que tous nomment Vieux Maître Dragon, vit dans les montagnes, entouré d'une secte de moines guerriers.

En réalité, cet homme n'est autre que Yokuni. Sa nature l'a protégé de l'oubli, mais il n'a plus la force (la volonté ?) de restaurer l'Empire. Si les PJ parviennent jusqu'à lui, il leur accordera un entretien. Cependant, le chemin des montagnes est plein de périls, et les ise zumi de ce monde protègent leur maître jusqu'à la mort. Mais le pire, c'est que Yokuni a été corrompu par un mal qui le ronge : il a pactisé avec la Ténèbre. Ses ise zumi portent tous des marques d'ombre, et non des tatouages.

Dans une atmosphère de malédiction, Yokuni laissera les PJ accéder à la grotte qui contient ses parchemins, où tout ce qui se passe dans l'Empire est consigné. Yokuni leur confie sept lampes à huile, qui brûleront durant sept heures. Chaque fois qu'une lampe s'éteindra, les PJ verront les ombres ramper sur les murs et s'approcher d'eux. Aucune autre lumière, magique ou non, n'éclairera quoi que ce soit. Les PJ devront réussir trois jets de Calligraphie/Intelligence ou d'une compétence appropriée (ND 30) pour y retrouver des informations sur le moment où le monde a changé. Ils pourront remarquer que ce qui se passe avant ce moment est écrit d'une écriture différente, mais s'efface peu à peu pour se synchroniser avec la nouvelle réalité. S'ils s'attardent, ils trouveront aussi beaucoup d'informations… toutes les informations. Un jet contre un ND de 40 permet de retrouver n'importe quelle information, mais chaque jet perd une heure sur les sept… qui sont en réalité six. En effet, à la fin de la cinquième heure, une bourrasque de vent éteint la sixième mèche, et c'est la septième qui se met à brûler. Il n'y a pas de réel danger si les PJ se pressent, mais s'ils sont encore dans la grotte quand la septième mèche s'éteindra, ils seront dévorés par la Ténèbre. Sinon, ils auront appris qu'un Rêve est à l'origine de ce monde… et donc qu'un rêve, fait par mille personnes, avec le rituel approprié, peut le faire redevenir "normal".

Le Seigneur des Chevaux

Tout au long de leurs péripéties, les PJ sont pourchassés par les Nazg… pardon : par les esprits des Sept Vents. Si l'aventure retombe, si vos PJ se sentent en sécurité, ces esprits apparaissent et se lancent à leur poursuite. Quand vous estimerez qu'ils en savent assez, vous pourrez révéler la vérité : ce sont les émissaires de Reiki. Dans ce monde où Fura-Kazo est tout puissant, elle s'est réfugiée sur le lieu du temple de Tekigawara. Le temple n'existe plus, mais on y trouve un arbre qui pousse presque couché, et qui a une allure d'homme assoupi… Reiki envoie ses serviteurs pour retrouver les PJ : en effet, elle connaît le rituel du Rêve d'un Millier de Poings Dressés. Pour ce rituel, elle doit aller chercher mille âmes pures, qui aspirent toutes à la même chose, au même monde. Ces âmes doivent toutes se sacrifier en rêvant un autre monde. Pendant ce temps, le corps de Reiki

se détériorera et mourra. Sa tâche sera facilitée si les PJ réussissent à convaincre de nombreuses personnes que le monde dont ils viennent est "possible". Ils devront donc retrouver le maximum "d'ex-samurai" et leur donner l'envie de rêver ce monde, et d'y sacrifier leur vie. Désormais, les Sept Vents, les sept chevaux, seront de leur côté, et vous serviront de *deux ex machina* si les choses tournent mal à un moment ou à un autre.

Éveil

Il existe deux manières de terminer ce scénario.

La façon onirique

Les PJ peuvent rassembler assez de rêveurs pour atteindre le Rêve d'un Millier de Poings Dressés. Chaque fois qu'ils rallient quelqu'un à leur cause, cette personne commence à faire le Rêve. Un jour, quand mille rêveurs seront prêts, ils rêveront, en une nuit, d'un autre monde. Les PJ peuvent aider le rêve à se répandre en le représentant par des œuvres d'art, en se faisant prêcheurs, en rassemblant une armée de disciples, en fondant un temple de guerriers… Un soir, Reiki leur apparaît en rêve, et leur dit qu'il ne manque qu'un rêveur. L'un d'entre eux se sacrifiera-t-il pour le rêve ? Devront-ils convaincre quelqu'un de très particulier (par exemple, cet homme nommé le Lion noir, un bandit du nom de Toturi qui hante la région et qui ne croit en rien si ce n'est le pillage et le vol) ? Ceux qui se seront sacrifiés pour le rêve revivront-ils dans le nouveau monde ? Vous seul en déciderez. Mais la plus grande question restera en suspens : quel était le monde réel ? Rokugan… ou l'autre ?

La façon épique

Pour rétablir l'équilibre, il faut vaincre Fura-Kazo. Les PJ devront rassembler une armée de guerriers, qu'ils formeront, et qu'ils enverront à l'assaut du Palais des Chaînes, la gigantesque forteresse du mage. Ce scénario peut s'achever sur une bataille rangée épique, un affrontement gigantesque entre samurai et milice, entre les kami domptés par les nouveaux shugenja et ceux enchaînés par les Maîtres des Esprits. Il reste aux PJ à affronter Fura-Kazo lui-même, accompagné de son serviteur, Bahi-barazo (Baïbars, alias la panthère des sables, dans le langage des Terres brûlées). Ce dernier est un djinn très puissant, qui a les mêmes caractéristiques qu'un kyoso no oni, mais n'est vulnérable qu'à l'eau, à cause de laquelle il a du mal à se concentrer. C'est un adversaire exceptionnel, qui joue avec ses ennemis et se rit d'eux, mais les félicite pour toutes leurs feintes réussies. Il a l'eau en horreur. Sa peau absorbe l'eau comme du sable, et tout endroit touché par au moins un litre d'eau devient vulnérable aux armes. Un jet d'eau très puissant pourrait le dissoudre entièrement, mais il finirait par se recomposer lentement… il faudra éparpiller ses restes. Une fois son génie vaincu, Fura-Kazo n'est en lui-même pas bien puissant. Libre à vous de laisser vos joueurs le tuer (considérez qu'il a 2 dans toutes les caractéristiques, anneaux, compétences : il n'a pas eu le temps de se refaire un corps physique efficace et compte sur son génie pour le protéger), de lui adjoindre d'autres serviteurs, ou de le faire disparaître, peut-être pour hanter à jamais les cauchemars des PJ.

Difficile, à la fin d'un tel scénario, d'attribuer des points à vos joueurs de manière finie. Considérez que chaque séance de jeu rapporte 3 points.

Une fois le scénario terminé, tout rentre dans l'ordre… mais qui sait, peut-être un autre rêve peut-il menacer l'Empire…

Et c'est ainsi que Shinsei est grand.

Auteur : Sandy Julien – suicideking@ifrance.com
D'après The Dream of a Thousand Cats de Neil Gaiman
Illustrations : Benjamin Fracasso

PNJ

Pour ce scénario, pas de PNJ individualisé, mais plutôt des types de PNJ adaptés à cette campagne. Libre à vous d'y ajouter vos PNJ ou ceux des suppléments de *L5A*.

Maître des Esprits standard

Les Maîtres des Esprits sont les sorciers du monde du Rêve. Plutôt que de pactiser avec les kami, ils les réduisent en esclavage.

Terre	2
Volonté	4
Eau	2
Perception	3
Feu	4
Air	2
Intuition	2
Vide	3

Compétences notables : Calligraphie 4, Connaissance : magie des chaînes 3, Défense 2, Droit 4, Histoire 3, Méditation 4, Tantojutsu 3

Magie des Chaînes : chaque Maître des Esprits peut invoquer la magie des chaînes un nombre de fois par jour égal à son rang dans l'anneau invoqué. Les maîtres ne contrôlent qu'un seul élément, pour lequel ils ont un rang 4. L'exemple ci-dessus est un maître du Feu. Chaque invocation nécessite un jet de Connaissance : magie des chaînes/Élément, avec un ND égal à 10 x le nombre d'esprits invoqués. Le nombre maximum d'esprits invoqués par un Maître des Esprits est égal à son rang de Vide. Si le jet de dés comporte plus de trois 1, un esprit se retourne contre son maître et l'attaque. S'il le tue, il est libre, et se transforme la plupart du temps en esprit sauvage et destructeur.

Chiens de Feu d'un Maître des Esprits

Les esprits enchaînés peuvent prendre de nombreuses formes et les caractéristiques de divers éléments. Inspirez-vous de ceux-ci pour créer les vôtres. Chaque type d'esprit possède à peu près les caractéristiques d'un monstre ou d'un animal, ainsi qu'un petit pouvoir supplémentaire.

Terre	4
Eau	2
Force	5
Feu	1
Agilité	3
Air	2

Jet d'attaque : 4g3
Jet de dommages : 5g3
Spécial : si le chien fait un 0 aux dés, le dé n'est pas compté dans le total des dommages, mais le personnage prend feu. Il subit 1g1 de dommages à chaque tour jusqu'à ce que le feu soit éteint. Par ailleurs, toute attaque due à l'eau fait 1g1 de dommages supplémentaires aux chiens de feu.
ND pour être touché : 20
Blessures : 20/-1 ; 40/Mort
Compétence : Chasse 5

Membres de la milice

Les membres de la milice sont des soldats entraînés à combattre toute menace dirigée contre les paysans ou les mages.
Tous les anneaux : 3
Jet d'attaque : 5g3
Jet de dommages : 5g2
ND pour être touché : 15 (20 pour ceux qui ont une armure de cuir… quelle horreur pour un Rokugani !)
Blessures : 10/-1 ; 18/-3 ; 30/Mort
Compétences notables : Athlétisme 2, Chasse 3, Défense 2, Enquête 1, Lance ou Kenjutsu 3

Le Producteur
Partie 1 : le Bourreau de Baltimore

Ce gros scénario en deux parties est une enquête occulte contemporaine dans la lignée des Tableaux de Chasse (édités par Nestiveqnen). Vous pouvez donc l'utiliser avec les règles de l'Appel de Cthulhu, Extincteur . . . heu . . . Exterminateur, Hall of the Arcanum ou n'importe quel système de simulation. Prévoyez deux bonnes séances de jeu (une première partie enquête, l'autre plus orientée action). Vous trouverez des petits encadrés intitulés "Notes de jeu" qui seront autant de conseils pour installer l'ambiance. Pour ceux qui en désireraient d'autres : Elysium@club-internet.fr

Synopsis

Les personnages vont devoir enquêter sur une série de meurtres à Baltimore, à notre époque. Voici donc les premiers éléments de leur investigation et les premiers indices leur montrant qu'ils sont loin d'être les chasseurs dans cette histoire, mais bel et bien les chassés.

Introduction

12 juillet, 23h30
Baltimore, Frankford Avenue
Le soldat de seconde classe Josua Philips accompagne, résigné, l'officier Belmond. Malgré la pluie, malgré la nuit, on avoisine les 30°C et l'humidité est proche du 100%. Le jeune militaire s'est porté "volontaire" dans le cadre du programme d'entraide fédéral créé par le président Galway. L'armée prête main-forte aux services de police pour combattre la criminalité urbaine. L'opposition s'indigne de voir les militaires dans la rue mais le président est un conservateur qui justifie son programme électoral paranoïaque. La voiture de patrouille file vers Easton, l'ancien quartier des docks, une zone industrielle délabrée trop proche de la ville pour intéresser les militaires d'Annapolis, mais trop vaste pour avoir été rénovée au début des années quatre-vingts comme le reste du centre ville. Ni les prostituées, ni les gangs, ni les clochards ne traînent dans les rues sans lumière, dont le goudron fondu par la chaleur estivale ouvre des plaies que remplissent les pousses de ronces. Easton est un sale quartier et Philips comme Belmond le savent. Mais la voix dans la radio a été claire et précise. On a signalé un incident au croisement de Fox et Meltown, le coin le plus reculé d'Easton. Sur place, Belmond donne vainement de la sirène et du gyrophare. Avec cette pluie battante aucun son ne perce et encore moins les lumières de sa rampe. C'est Philips qui remarque la lumière au loin dans l'entrepôt, là-bas. Les deux hommes sortent, l'arme déjà au poing, non sans avoir prévenu le central. Belmond explique au soldat qu'ici, il faut toujours rester ensemble, que le quartier est pourri, qu'il ronge tout, le béton comme les hommes. Ils s'enfoncent dans le noir et avisent un trou dans le grillage couvert de lierre, qui protège symboliquement la porte principale de l'entrepôt.

12 juillet, 23h50
Baltimore, au croisement de Fox et Meltown
Enregistrement du soldat de seconde classe Josua Philips. "Venez vite, par pitié ! Il y en a quatre au moins ! Ici unité 17..." Émission brouillée par la pluie "Venez vite ! Y'en a une qui bouge encore ! Ici Philips ! Que Dieu nous garde ! Il s'est fait sauter la tête ! Que Dieu nous garde tous !"

Notes de jeu

Lisez bien l'introduction, enrichissez-la de nombreux détails (impossible à mettre ici) et entraînez-vous à la raconter. Comme dans un épisode de série TV (les *X-Files*, par exemple), elle va vous servir pour poser l'ambiance et accrocher vos joueurs. La musique du *Prince des Ténèbres* de Carpenter vous aidera à rendre l'atmosphère encore plus lourde.

Faites une pause et comme si de rien n'était embrayez sur la vie de tous les jours des personnages. Une petite musique classique illustrera parfaitement l'enchaînement. Lisez avec attention l'encadré : la Loge d'Hermès.

Le Bourreau de Baltimore

13 juillet, 17h30, le Manoir des Hamsfield, Alexandria, Virginie. Les personnages sont interrompus dans leurs activités. Idéalement, il est préférable qu'ils habitent non loin de la capitale. L'homme qui les invite à se rendre d'urgence au manoir se nomme Willbert. C'est le domestique de Bishop, presque aussi aimable qu'une porte de prison. Pour les invités qui viendraient en transport en commun, c'est lui qui viendra les chercher, habillé en chauffeur. Les éditions des journaux du soir de Baltimore sont posées sur la plage arrière et font état de la découverte la plus macabre de toute l'histoire de la ville. Pour le moment, la police, aidée du F.B.I., est restée très discrète mais il semble qu'au moins cinq cadavres aient été retrouvés dans un entrepôt désaffecté du quartier de Easton. Le maire et le chef de la police organiseront une conférence de presse aussitôt qu'ils auront de nouveaux éléments. Tous les journalistes soulignent que cette découverte tombe plutôt mal, quatre jours avant la finale interligue qui va opposer les Orioles chez eux aux Pirates de Pittsburgh, dans le tout nouveau stade William Stardust (du nom d'un phénoménal batteur des années 50).

Ces nouvelles, Bishop les donne rapidement aux personnages qui n'ont pas encore lu les journaux ou écouté la radio. Déjà, le nom de "Bourreau de Baltimore" apparaît un peu partout. Puis, il explique que la Loge est concernée par cette affaire à deux niveaux. Premièrement, le bureau fédéral a contacté Bishop ce midi, pour avoir son avis sur cette affaire. Bishop ouvre un dossier contenant des photographies numériques montrant des policiers aux visages déconfits. L'ensemble est très sombre mais on arrive à voir, peints sur les murs, d'immenses pentacles dégoulinants, dont le plus grand mesure au moins quatre mètres de haut. Dans un coin, les personnages peuvent deviner des hommes en blouse s'affairant autour d'une forme en hauteur. Un bras étrangement courbé dépasse du groupe. Les autres photos montrent des inscriptions ésotériques peintes à même le sol et sur des pylônes. C'est au titre de connaisseur de ce type de symboles que la Loge a été contactée. Les personnages se rendront officiellement sur place pour photographier et filmer la scène de crime.

La seconde raison de leur départ vers Baltimore est plus grave. Bishop a été contacté par l'un des donateurs principaux de la Loge, Elias Green, car ce membre honorifique est tombé par le plus grand des hasards sur un exemplaire original des *Heures de Saint Donatien d'Avilla*, un livre de prière du XIV[e] siècle réputé pour être un recueil ésotérique très rare. Bishop précise qu'il n'en existe que deux connus, dont un a disparu de la bibliothèque des Habsbourg durant la Seconde Guerre mondiale. L'ouvrage est chez Miss Lise Morrow, veuve d'Abner Morrow, un industriel de Baltimore et ami de Green. Bishop envoya immédiatement l'une de ses étudiantes de la bibliothèque du Smithonian Institut, Anna Mc Dowell, spécialiste de la reproduction photographique des manuscrits anciens, avec le matériel de la Loge. Le 1[er] juillet, madame Morrow a téléphoné à Green, s'étonnant de ne pas voir Anna alors qu'elles avaient fixé un rendez-vous chez elle à Colombia. Bishop a tenté vainement de la joindre et Green de son côté a fait appel à ses relations dans la police pour qu'un avis de recherche officieux soit lancé. En fait, conclut sombrement Bishop, le Bourreau de Baltimore n'a pas fait cinq victimes mais six, la dernière

ayant survécu et s'appelant Anna Mc Dowell. Elle est actuellement tenue au secret dans une section spécialement isolée de l'hôpital fédéral. Green a fait venir sa mère et finance entièrement les frais hospitaliers. La raison officieuse de la présence des personnages à Baltimore est de tenter d'en savoir plus à propos de ce qui est arrivé à l'étudiante de Bishop, membre active, elle aussi, de la Loge d'Hermès.

La Loge d'Hermès

Dans les Tableaux de Chasse, la Loge d'Hermès est une association de chercheurs dont la volonté est d'étudier tout ce que l'univers compte d'étrange et d'inexplicable (On pourra donc la remplacer par l'Arcanum, la S.A.V.E. ou n'importe quelle organisation de ce type). Elle travaille depuis plus d'un siècle avec ou contre les gouvernements, avec le souci permanent de ne jamais chasser le surnaturel mais de l'étudier. En 1973, la Loge disparaît lorsque la majorité de ses dirigeants se fait assassiner. On suppose qu'un de leur sujet de recherche n'apprécia pas leur travail indiscret. Les archives furent détruites, sauf celles du manoir des Hamsfield, à Alexandria au sud de Washington D.C. (à deux pas du Pentagone). Alexandre Bishop, professeur de lettres anciennes à l'université de Georgetown et conservateur honorifique au Smithonian Institut, fut contacté par un survivant de l'ancienne Loge et accepta de reprendre le flambeau. Au début de ce siècle, la nouvelle Loge, plus secrète, très riche et très organisée, fête ses quinze ans. La discrétion, la neutralité et le secret sont les trois axes de l'association. Le hibou en est son symbole et Bishop (un savant mélange entre le Higgins de *Magnum* et Henry Jones, le père d'Indiana) dirige l'ensemble avec efficacité.

Green's village

Le voyage vers Baltimore se fait en train, car deux voitures (une voiture classique et un 4x4) attendent les personnages à la gare et que les abords de la ville sont saturés la majorité du temps. La grande gare de Washington D.C. est bondée de monde, mais rapidement les personnages vont s'apercevoir que deux couleurs dominent : le vert d'eau et l'orange. En effet, les supporters des Orioles sont partout, un hot dog dans une main, un sac de voyage dans l'autre et le fanion entre les dents (avec un roulement cyclique). Les cornes de brume rugissent un peu partout et les gamins bousculent tout le monde en postillonnant des pop-corn et d'autres matières alimentaires indéterminables. L'un d'eux, Kevin, accompagné de sa probable génitrice (ce qui n'est pas le cas, nous le verrons plus tard), s'entiche d'un des personnages (voire de plusieurs) et les agresse à l'aide de sa caméra numérique couverte de taches de barbe à papa. Il hurle quand on le touche et ne comprend pas qu'on puisse ne pas vouloir grimacer dans son objectif. Une heure et demi d'enfer (surtout lorsqu'une farandole de supporters passe dans tout le train... trois fois). À Baltimore, c'est encore pire malgré la chaleur et l'orage qui gronde. Une jeune femme en tailleur attend le groupe dans un espace réservé aux V.I.P. (la trentaine, le carré noir, plutôt belle et sympathique). Elle se nomme Sonia Betty et est l'assistante directe de Green. Ce dernier étant l'organisateur principal de la finale de baseball, elle sera le contact des personnages à Baltimore.

Notes de jeu

Sonia va être l'une des victimes dans ce scénario. Il faut impérativement qu'elle soit sympathique auprès de vos joueurs pour que sa mort soit encore plus terrible. Prenez comme modèle (physique) Loïs Lane de la série *Loïs et Clark* (NDLR : c'est pas possible Benoît, t'as aucun amour propre...).

Apparemment elle ignore la raison de leur venue. Elle les mène à Green, leur confiant les fameuses voitures de location (dont Green est le propriétaire). L'ami de la Loge est le plus gros industriel de la ville. Sa tour, dans le centre, est la plus haute. Son activité couvre à peu près tous les domaines : média, électronique de pointe (pour les militaires d'Annapolis), finance, conception et fabrication de voitures et *entertainement* à tous les niveaux (douze chaînes de télévision dont une nationale, radios et journaux). La politique ne l'intéresse pas même si sa voix pèse lourd dans les décisions de la mairie. Il est aussi connu pour être un philanthrope et un amateur de sport. À ce titre, il a fait construire le Stardust Stadium, qui remplace de façon écrasante l'ancien stade de baseball de Baltimore. L'homme a des côtés plus sombres. Il n'aime pas les journalistes et le fait savoir à coup de poing. Outre la Loge d'Hermès, il finance aussi la National Rifle Association (présidée par Charlton "Ben Hur" Heston) militant pour le port d'arme libre sur le territoire.
L'homme attend les personnages dans son bureau en compagnie de quatre protagonistes importants. Le jeune adjoint au maire, Simon Parkley, complètement inféodé à Green, qui a l'unique avantage de hocher la tête pensivement et de toujours donner raison à l'homme d'affaire. Il peut être une gêne considérable mais est sensible à la menace. Si vous voyez que vous n'en aurez pas l'utilité, trucidez-le devant les personnages. Prenez n'importe quel jeune politicien obséquieux comme modèle.
Le deuxième invité est l'inspecteur Kath O'Brian. Elle est en charge de l'affaire pour la criminelle de Baltimore. C'est une dure mais elle n'est pas fermée à la discussion tant qu'elle respecte son interlocuteur. Sinon, en bonne Irlandaise de souche, elle cogne vite et bien. Elle respecte Green comme n'importe qui en ville mais sans plus. Elle considère que les personnages peuvent lui être d'un grand secours pour comprendre le sens des écritures retrouvées sur la scène du crime. S'ils font le moindre faux pas, elle se chargera de les mettre à l'ombre. Elle n'a aucune animosité envers le F.B.I. au contraire, c'est elle qui a fait appel à eux car leurs laboratoires sont meilleurs que les siens. Sympathique, elle peut redonner un peu d'espoir aux joueurs avant de terminer, la tête en moins. À leur première rencontre, elle a un terrible secret qu'elle ne partage qu'avec l'agent Edouard (voir plus loin). Reportez-vous à l'encadré : les antécédents de l'affaire. Après la visite de l'entrepôt, elle continue à diriger l'enquête mais de l'hôpital (voir plus loin).
Le troisième invité a contacté Bishop lui-même, suivant les conseils d'un supérieur. L'agent Edouard n'est pas un *profiler* agréé mais s'inspire de leurs méthodes. Tout comme Ramsey, il attend beaucoup des personnages, même s'il ne leur passera aucune erreur. Contrairement à Ramsey qui se la joue solitaire, il n'hésite pas à mettre en branle toutes ses ressources pour obtenir une information et peut la partager s'il juge cela utile. Fox Mulder est un bon exemple pour l'interpréter au plus juste (en beaucoup moins naïf).
Le dernier porte un uniforme, ne serre pas la main des personnages. Noir américain, il appartient à la police des armées et considère les membres de la Loge comme des gêneurs. Denzel Washington comme modèle vous aidera à l'incarner. Le capitaine Miller ne fait qu'une déclaration avant de prendre congé. L'une des victimes étant militaire de carrière, il considère que l'affaire doit revenir aux services de police criminelle de la marine (Annapolis étant la base la plus importante sur cette côte). Il a fait une réclamation officielle doublée d'une plainte pour récupérer le dossier au plus vite. S'il obtient gain de cause, il fera expulser les personnages de l'État manu-militari, les journalistes et toute forme d'interférence avec sa propre enquête.

Les antécédents de l'affaire

La découverte des corps n'est pas vraiment une surprise pour les équipes de la police criminelle. Depuis un mois, chaque semaine, ils reçoivent une cassette vidéo montrant les différentes étapes de l'agonie d'une des victimes (les attentes comme les "moments forts"). Ne voulant pas provoquer une panique généralisée, ils ont opté pour lancer conjointement avec le F.B.I. un ratissage de grande envergure. Green lui a donné accès à toutes les caméras de surveillance privée que ses compagnies possèdent dans toute la ville, mais en vain (et pour cause). Les policiers ne pensaient pas retrouver les corps maintenant. C'est un coup de fil impossible à localiser qui a guidé les policiers vers les entrepôts, à la surprise générale.

L'enfer par la grande porte

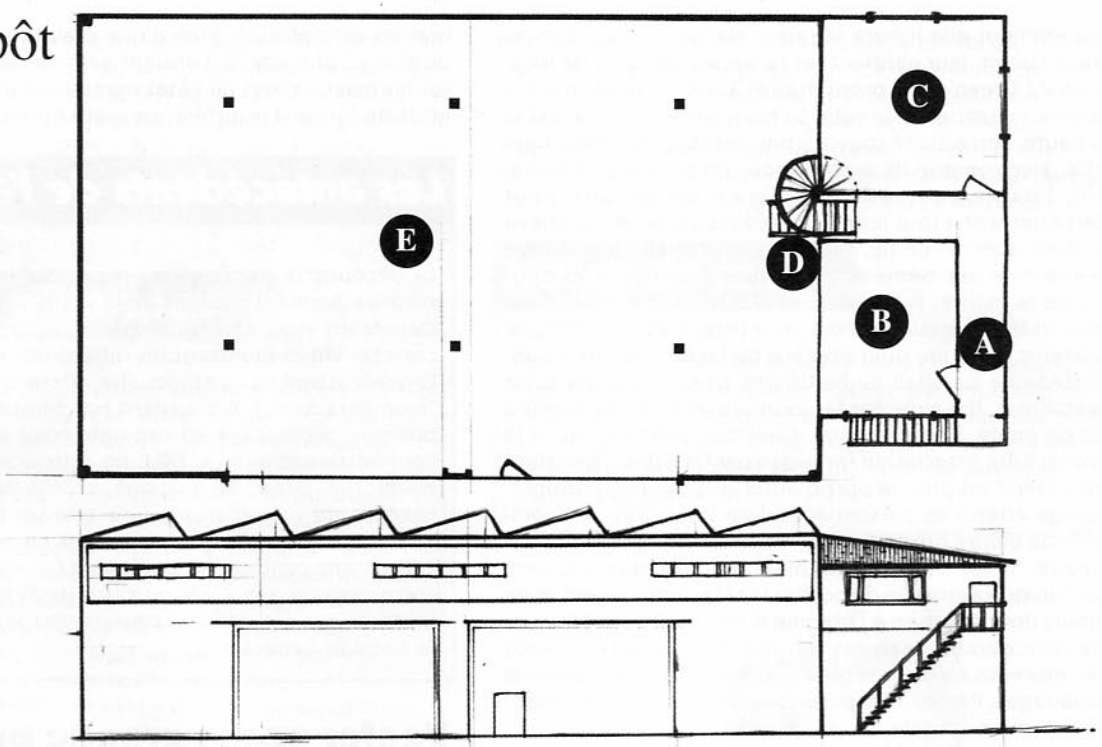
Les personnages arrivés sont présentés, la réunion peut commencer (sans le capitaine Miller qui a donné son point de vue et quitte la pièce aussitôt). Cette scène permet de présenter les différents protagonistes de ce scénario. On leur explique qu'on attend deux choses des membres de la Loge. La première, c'est une totale discrétion sur ce qu'ils vont voir, entendre et penser de l'affaire. Green met à leur disposition tout le matériel photographique et cinématographique possible (il possède, comme de juste, quelques entreprises assez compétitives dans le domaine). La seconde mission consiste simplement, en restant en liaison avec Bishop, à analyser au plus vite toutes les informations qu'ils pourront obtenir sur la scène du crime. Pour le moment, cela n'est pas possible à cause de l'entrave au bon déroulement de l'enquête que fait le capitaine Miller, mais le lendemain au plus tard, ils auront accès, si nécessaire aux rapports des légistes.

Notes de jeu

Ne dites rien des victimes pour le moment à vos joueurs. Ils vont se rendre sur la scène du crime et, sans rien voir de concret, vont imaginer ce qui a bien pu se passer sur place. C'est bien pire.

Leur programme, outre leur installation dans les suites réservées par Sonia Betty (suivant les consignes de Green), est de se rendre le plus rapidement possible dans l'entrepôt d'où ont été déplacés les corps. Ils font leurs premières observations puis, à l'hôtel, en vidéo conférence avec Bishop, ils font leur rapport. Le policier estime qu'il faudra trois jours au plus avant que les journalistes n'arrivent par un moyen ou un autre à y

L'entrepôt



pénétrer. La seule nouveauté en ce qui concerne les pentacles, c'est qu'ils ont été faits à la peinture et non au sang et qu'on suppose (mais c'est à vérifier), qu'ils sont l'œuvre de deux personnes.

L'agent du F.B.I. se retire rapidement, suivi de sa collègue de la criminelle, non sans avoir donné badges et accréditations aux personnages (Kath O'Brian se rend sur la scène du crime et attendra les personnages sur place avec le matériel). Sonia Betty qui découvre toute l'affaire (elle ouvre de grands yeux affolés) va les accompagner jusqu'à l'entrepôt avec les voitures prêtées (plus discrètes que des voitures de police). Dans Easton, c'est la cohue. Des camionnettes de la télévision bloquent les accès principaux, elles-mêmes bloquées par la police. Une fois passée la cohue, au contraire, c'est un calme plat, une tension perceptible sur les visages.

C'est dans un silence de mort et sous une pluie battante (insistez sur la chaleur et les odeurs) que les personnages vont croiser des hommes en combinaisons blanches. Sonia les laisse sur place, on leur donne des chaussures et ils peuvent entrer dans l'entrepôt (où attend O'Brian avec le matériel fourni par Green). Référez-vous au plan.

A) Le couloir principal. Une fois les petits escaliers en ferraille branlant passés, il faut pousser une bâche de plastique noir. Trois accès sont alors visibles (le bureau, le local commun et le couloir donnant sur les escaliers en colimaçon). Une odeur rance et âcre à la fois agresse les personnages. Un vrombissement sourd vient du bureau. Les murs sont couverts de graffitis (rien d'ésotérique) et le sol jonché de détritus. Une caméra invisible si on ne la cherche pas permet de suivre la progression des visiteurs.

B) Le bureau est lui aussi protégé par une bâche, et pour cause. C'est de là que le vrombissement vient. Un personnage qui entre là doit obligatoirement résister à l'odeur et à ce qu'il va découvrir, ou sortir pour vomir. Dans un coin, un tas de cadavres de chiens torturés sert de festin à des milliers de mouches. Il s'élève d'un bon mètre cinquante et compte toutes les races possibles. Si quelqu'un a le courage d'approcher, il va être attiré par un élément brillant, avant d'être victime d'une hallucination (provoquée par un gaz discrètement libéré). Il aura l'impression que toutes les gueules putréfiées se tournent vers lui et que la masse de chair va l'écraser. À vous de gérer la résistance psychique du personnage (du simple vomissement à la peur panique des chiens jusqu'à la fin de ses jours). Par la suite, nos héros trouveront une petite caméra dans le tas. Comme les autres, elle sera reliée au bâtiment voisin (cf. l'encadré : une scène de crime piégée).

C) Le local commun. Placé plus loin que le bureau et lui aussi protégé par une bâche, il ne contient rien. Il va de soi que vous devez laisser les joueurs s'en assurer eux-mêmes. Après l'épisode du bureau, ils doivent s'attendre à n'importe quoi et justement, cette pièce est une pause avant la grosse surprise de l'entrepôt.

D) L'escalier en ferraille. Il est branlant, en colimaçon, entouré d'un grillage rouillé sur lequel sont collés des papiers adhésifs.

E) L'entrepôt est immense, très sombre et fermé par de grandes portes coulissantes. Sa toiture est haute d'une vingtaine de mètres et soutenue par un enchevêtrement de poutres et de chaînes rouillées. À ces chaînes pendent des centaines de lames, de crochets, de pointes. Ces armes sont reliées à un système qui permet d'en lâcher certaines (ce qui va arriver). Les murs et le sol sont couverts de pentacles que Bishop qualifiera lui-même de charlatanisme. Si un personnage a quelques notions ésotériques, il en arrivera à la conclusion que celui qui a dessiné ces symboles a trop regardé les films du soir à la télévision. Des projecteurs installés par la police indiquent les lieux importants de la scène de crime, mais surtout les chemins que les visiteurs doivent

emprunter pour ne pas piétiner les indices. L'inspecteur O'Brian sera là pour donner le matériel aux personnages. Ces derniers peuvent remarquer six emplacements particulièrement éclairés. Tous ont en commun d'être tachés.

- Le premier est un pilonne d'acier de sept centimètres de diamètre enfiché dans le béton et coupé à la scie (récemment) à trente centimètres du sol (la victime a été empalée mais comme précisé plus haut, plutôt que de faire dans le gore, laissez vos joueurs deviner seuls ce qui a pu se passer). Il y a des éclaboussures de sang trois mètres autour du bout de métal.
- Plus loin, une baignoire en fonte rongée par l'acide est renversée. Des lanières en cuir y sont encore reliées.
- Dans un coin reculé, au milieu d'un enchevêtrement de poutres écroulées, un ensemble de lanières barbelées, de chaînes et de poulies forment un écarteleur qui semble avoir servi.
- Le quatrième est un billot muni de lanières qui semble avoir été en partie brûlé. Une forte odeur d'essence règne dans cette partie de la pièce.
- Une table d'autopsie (avec un bac) est basculée pour tenir à la verticale. Des aiguilles, des écarteurs et de nombreux scalpels jonchent le sol, maculés. Sur une planche à côté a été dessinée la forme d'un corps (la victime a été écorchée, mais une fois encore, laissez les joueurs imaginer le pire, ils seront toujours plus forts que vous).
- La dernière zone, la plus complexe, est un ensemble de barbelures, de crochets et de lames formant une toile d'araignée. Des fils ont été sectionnés par la police pour dégager la victime mais si un personnage touche la toile ou s'approche trop, elle fonctionne encore et grâce à des nœuds particulièrement vicieux, elle peut encore se refermer sur une victime.

Notes de jeu

Cette scène est la première confrontation entre les personnages et leur adversaire, le premier piège d'une longue série. Soignez bien la mise en scène.

L'accident

Laissez les personnages faire leur enquête, en paix, qu'ils prennent toutes les photos qui leur semblent nécessaires. Puis, lorsqu'ils seront bien pris dans l'ambiance de ce lieu (rappelez-vous l'antre du tueur dans *Seven*), les lumières s'éteignent d'un coup alors qu'un générateur grille dans une grande gerbe d'étincelles. Les plus observateurs verront alors deux choses. La première, c'est que, légèrement photoluminescents, des pentacles invisibles à l'œil nu vont apparaître sur certains murs. La seconde sera un ensemble de déclics au-dessus de leurs têtes. En effet, une pluie de lame va s'abattre sur eux, ou plus précisément autour d'eux (leur adversaire ne désire pas les tuer). O'Brian n'aura pas cette chance puisqu'une pointe va la toucher au bras, la lacérant profondément. Heureusement, il n'y a personne d'autre sur place. La lumière revient comme par enchantement et il faut évacuer le policier qui saigne abondamment.

Ensuite, à l'aide d'une lumière noire prêtée par les équipes techniques, il est possible de découvrir les véritables pentacles cachés un peu partout. Ceux-là sont plus sérieux que les premiers. Pourtant, il faudra juste un peu plus de temps à Bishop et aux personnages pour se rendre compte qu'une fois de plus, ils n'ont aucun sens. Ils sont juste plus travaillés.

S'approcher des murs permet aussi de remarquer un des œilletons de caméra et de découvrir que tout l'endroit est piégé (cf. l'encadré). Pendant que le lieutenant O'Brian est évacuée, les personnages peuvent alerter ses collègues et remonter avec une équipe d'intervention de type S.W.A.T. vers la console dans le bâtiment voisin.

Peut-être que les personnages vont faire rapidement le lien entre le gamin qui les a filmés dans le train et ces caméras cachées. S'ils virent trop rapidement à la paranoïa, ne leur faites découvrir les caméras que lors d'une seconde visite et calmez le jeu en les orientant vers deux pistes encore inexploitées : le livre de Miss Morrow et leur collègue Anna Mc Dowell, dont Sonia Betty leur apprend qu'elle vient de sortir du coma. De plus, l'assistante de Green donne des invitations pour le soir suivant, le 14 juillet (ou le 15 si les personnages ont traîné après la convocation de Bishop). Une soirée caritative aura lieu à l'aquarium géant de Baltimore. Les deux équipes de baseball qui s'affronteront le 16 juillet à 17h00 y seront ainsi qu'un grand nombre de figures importantes du sport, du show-business et de la politique. Green leur fait préciser qu'il tient à leur disposition les meilleurs tailleurs de la ville.

Une scène de crime piégée

Tout l'entrepôt est piégé, truffé de caméras reliées par des fibres optiques du dernier cri et rempli de micros. Le matériel est relié à un central, caché dans l'un des murs et dont les câbles filent dans une bâtisse non loin. Une fois la première caméra repérée (attendez un maximum avant de donner l'information aux joueurs) les autres sont facilement décelables.

Dans la bâtisse voisine, une console très sophistiquée et dotée d'une dizaine d'écrans permet de surveiller tous les recoins de l'entrepôt et de déclencher certains pièges (la vision des pentacles cachés, l'hallucination des chiens et surtout la pluie de couteaux dans la grande pièce). De quoi faire cogiter un peu les personnages et renforcer leur paranoïa ! La console a été "nettoyée", il n'y a pas d'empreintes. En revanche son utilisateur s'est connecté au net pour y chercher des articles à propos des procès militaires et des jugements rendus par les cours martiales de la marine ses dix derniers mois. Certains articles, concernant notamment la désertion ont été sauvegardés.

À suivre...

Voici les premiers éléments de l'enquête posés. Déjà, vos joueurs devraient se douter que quelque chose cloche. Bientôt, ils vont découvrir que toutes les victimes filmées pendant leur agonie ont été créditées de 10 000 US$ pour leur bien involontaire prestation. Est-ce bon signe si les personnages viennent à leur tour d'être crédités de la même somme ? La suite au prochain Backstab...

Auteur : Benoît Attinost
Illustrations : Thierry Masson

Bad Karma

Cette aventure est destinée à un groupe de quatre à six personnages possédant un minimum d'expérience. Elle peut aussi bien être jouée avec les règles de Shadowrun qu'avec celles de Cyberpunk ; le scénario ne demandera que peu de modifications...

Synopsis

Les PJ sont contactés par une huile corpo afin d'éliminer une femme. Après quelques recherches, la cible s'avère être une sorcière vaudou plutôt mystérieuse. Celle-ci prévient ses assassins par des moyens inhabituels qu'ils risquent de mourir, suite à une traîtrise de leur employeur. Les choses se compliquent lorsqu'une deuxième équipe intervient pour nettoyer toute trace de sorcière et de tueurs !

L'histoire

Vince Remano est un cadre corporatiste qui se sert de tous les moyens à sa disposition pour gravir les échelons au sein de sa corporation. Mentir, voler et même tuer sont des procédés courants pour lui. C'est un perfectionniste qui ne laisse rien au hasard. Ses plans sont toujours prévus à plusieurs niveaux, afin de retomber sur ses pieds si ses premiers plans venaient à échouer.

Cette fois, Remano s'attaque à un gros et dangereux morceau : Roger Destone, son supérieur direct. Sachant pertinemment qu'il n'a aucune chance contre lui dans une confrontation directe, Remano a choisi un moyen détourné : un de ses contacts lui a conseillé une Houngan de talent capable d'infliger à distance les pires maux à une cible désignée. Malgré les réticences de cette dernière, il l'a convaincu par la force d'utiliser ses pseudo-pouvoirs contre Destone. Satisfait de sa magouille, il fera intervenir une équipe non affiliée à la corporation pour faire taire à jamais cette maudite sorcière lorsqu'elle aura fini son travail. C'est là qu'interviennent les personnages...

Une rencontre inhabituelle

Les PJ sont une fois de plus fauchés et prêts à commettre quelques bassesses afin d'obtenir de quoi subvenir à leurs besoins. C'est généralement à ce moment que leur fixer habituel les contacte pour leur fournir un job. Cette fois encore, ils devront rencontrer un émissaire de leur employeur dans un lieu glauque pour négocier le prix de leur travail. Aujourd'hui, c'est dans un quartier du port de la ville qu'ils devront se rendre. Une seule information : Dock 27, Bâtiment 3, Porte A1 à minuit, Code FZ002.

Le lieu en question est un entrepôt gigantesque composé d'une multitude de salles séparées. Les portes sont blindées et possèdent toutes un digicode ou un scanner rétinien. À cette heure les quais sont vides, il n'y a pas âme qui vive mis à part quelques sans-abri qui traînent ici et là, à la recherche de marchandises oubliées par les dockers. La porte A1 est entrouverte. Elle donne sur une petite salle dotée d'une table et de six chaises. Un écran et un clavier sont posés sur la table. Apparemment, il n'y aura pas de commanditaire présent cette fois. L'écran est bloqué par le mot de passe que les PJ ont reçu de leur fixer. Une fois débloqué, une photo et quelques informations s'affichent sur le moniteur. Les instructions sont claires : il faudra localiser et abattre, dans les plus brefs délais et le plus discrètement possible, Jennifer Obgbado, une belle et jeune métisse pratiquant les arts magiques vaudou. Une avance conséquente sera versée sur le compte des PJ si ceux-ci acceptent la mission. Les frais sont entièrement couverts et une prime de discrétion est proposée. Comme il n'y a personne en face d'eux pour négocier, l'offre est à prendre où à laisser, mais celle-ci est exceptionnellement conséquente. Remano peut proposer des avantages importants et une somme finale astronomique puisque, dans ses plans, les PJ ne toucheront pas un sou (mis à part leur avance). Reste maintenant à trouver la fille...

Trop facile

Si vous voulez rajouter un peu de piment à cette introduction, vous pouvez faire intervenir le gang des GOD (Gentils Organisateurs des Docks). C'est un gang motorisé qui fait régner la terreur dans le quartier. Ils sont fans de tout ce qui fait du bruit et de tout ce qui crache du feu.

Cela va du lance-flammes au cocktail Molotov en passant par les grenades et le napalm. Selon la force de votre groupe de joueurs, mettez un nombre suffisant de gangers pour que la rencontre soit intéressante mais largement en faveur des PJ. Le tout est de ne pas les envoyer tout de suite à l'hôpital, ils en auront bien le temps plus tard.

Sur la piste

Les PJ se retrouvent devant une situation compliquée : ils sont en possession d'une photo avec un nom et une profession comme seuls indices pour retrouver une personne dans une grande ville comme la leur. Il est temps de faire jouer les contacts. Il existe deux lieux où la future victime pourrait avoir été vue : la Hounfor de la ville (lieu de communauté vaudou) et les quartiers consacrés à la vente de produits occultes. Ces recherches devraient prendre plusieurs jours afin de permettre à d'autres évènements de prendre place pendant l'enquête. Effectivement, la cible principale de Remano, Destone, a eu vent des magouilles de son collègue et, avant que les premiers symptômes d'envoûtement vaudou n'apparaissent, il a lui aussi dépêché une équipe d'enquête. De plus, les questions des PJ ne passeront pas inaperçues dans la communauté vaudou. Ce sera le moment d'ajouter un peu de couleur locale dans la vie de vos personnages ; une aile de corbeau clouée sur la porte d'entrée de la chambre, un énorme symbole Loa peint sur le mur de la chambre avec du sang ou, plus méchant, une vipère glissée dans le lit ou dans la douche...

La Hounfor

C'est un lieu difficile d'accès. Elle est placée au centre d'un quartier noir où il ne fait pas bon traîner lorsqu'on n'est pas de la bonne couleur. Au mieux, on obtient des regards suspicieux jetés de derrière les portes, au pire, on se fait malmener puis jeter en dehors du quartier par la milice locale. La Hounfor est placée en plein cœur du quartier. C'est un grand bâtiment de style colonial qui parait complètement hors du temps par rapport aux immeubles des alentours.

Les PJ auront la possibilité d'y apercevoir leur cible lors d'une des cérémonies rituelles, quelques jours après le début de leur mission. Il y a deux moyens évidents d'infiltrer la Hounfor ; être noir et prétendre appartenir au culte avec toutes les difficultés que cela comporte ou pénétrer dans les locaux de nuit et attendre la prochaine cérémonie caché à l'intérieur. Pas question pourtant d'abattre la cible au milieu de la cérémonie. Une exécution publique déroge à la close de discrétion réclamée par l'employeur. Il est en revanche possible de suivre la sorcière jusqu'à son officine.

Trop simple

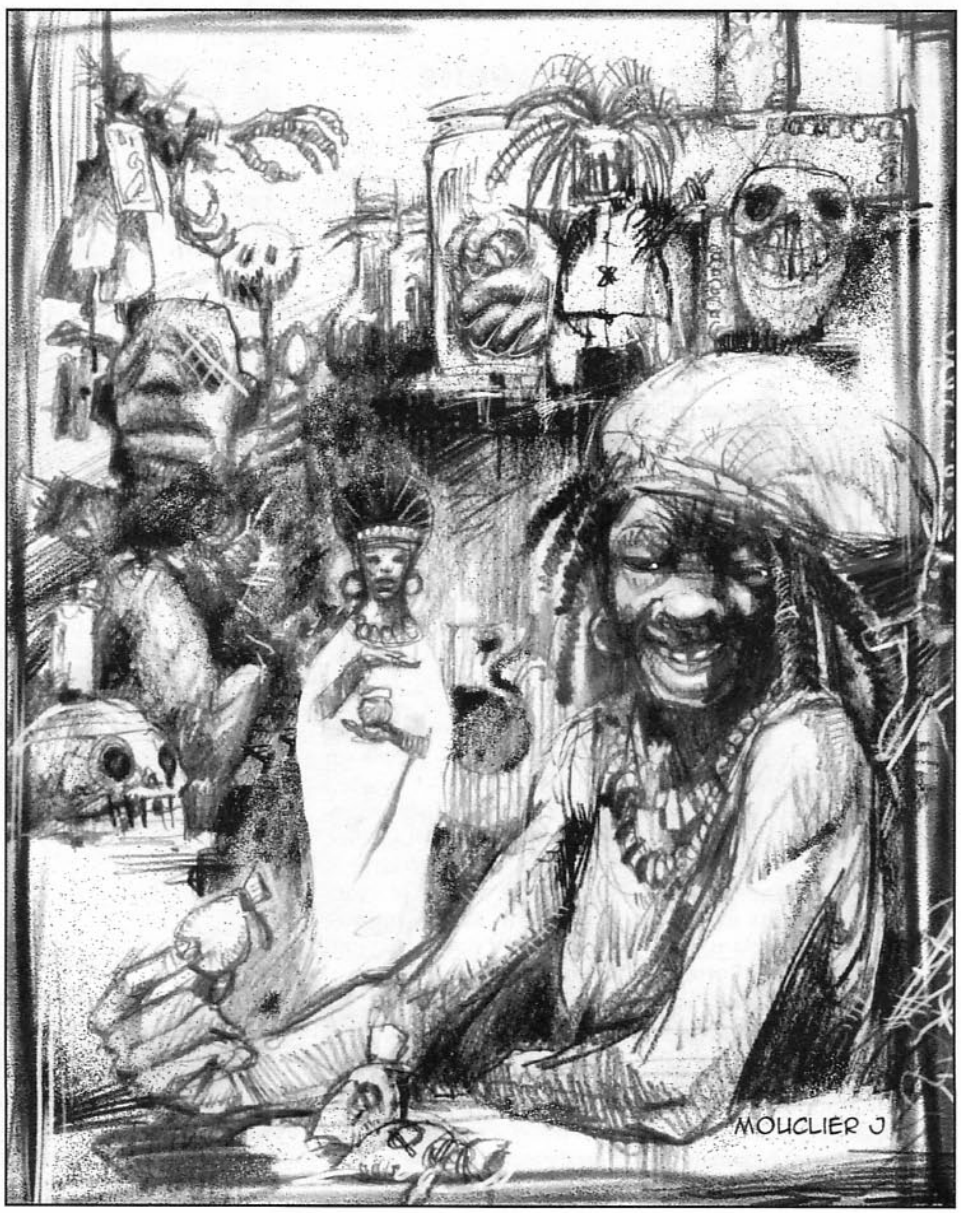
Il n'y a peut être rien ici pour faire peur à vos joueurs qui font griller les vipères à la broche et torturent les pauvres habitants pour avoir des renseignements. Dans ce cas, vous pouvez faire intervenir un des Houngans de la communauté ainsi que sa garde personnelle de zombies. Ces bêtes-là continuent à rire quand vous leur avez vidé votre chargeur à bout portant dans la poitrine, et le sorcier semble ne jamais vouloir mourir définitivement.

Les boutiques occultes

Une des rues de la ville est particulièrement indiquée pour les recherches. C'est là où toutes les transactions matérielles et paranormales concernant le vaudou, et les médecines parallèles en général, ont lieu. On trouve de tout ici, du sophrologue reconnu par la médecine légale au rebouteux doté d'un talent mystique. Chaque effet désiré par le consultant ou le patient a un prix et chaque prix a un cours donné parmi les boutiques concernées. Tout le monde connaît tout le monde si on paye un prix correct. Bien entendu, la grande majorité des commerçants sont des charlatans qui cherchent à gagner leur vie en arnaquant leur prochain. Certains sont foncièrement bons, d'autres sont des crapules finies. Les PJ devront arpenter les rues et visiter les boutiques, à la recherche du petit renseignement qui leur permettra d'avancer. Profitez-en pour vous lâcher et interpréter brillamment les gens du folklore local : le petit vieux chinois sage, roi de l'acupuncture qui veut absolument faire un essai sur un des PJ pour le détendre. Ou le recruteur satanique qui leur parlera des bienfaits des messes noires. Ou encore, la vieille diseuse de bonne aventure qui lit dans les lignes des mains, annonçant des catastrophes à venir.

Le lieu à trouver est en fait une sorte de boutique de souvenirs plutôt qu'une boutique de grigris. C'est un lieu miteux tenu par un jeune rasta. Son échoppe est remplie de gadgets ressemblant de loin à des vrais objets magiques. En vrac, on peut voir des serpents dans un aquarium, des bouteilles remplies de faux sang et de faux organes, des corbeaux et des rats empaillés, du maquillage blanc et noir à appliquer sur le visage, des craies pour dessiner les pentacles... La plupart des autres marchands savent que Lanfor, le propriétaire des lieux, a eu des problèmes avec une puissante Houngan. D'après la description ou la photo de la femme que peuvent leur montrer les PJ, les commerçants confirmeront son identité et son lien avec le jeune homme.

Lanfor n'a jamais eu de chance dans la vie. Paumé depuis sa plus tendre enfance, il n'a même pas eu le courage de rentrer dans un gang. Il a servi de larbin pendant un bon nombre d'années à l'ancien propriétaire de la boutique avant que celui-ci ne meure. Il s'est ensuite arrangé pour falsifier quelques papiers afin que le bazar lui revienne. Peu de temps après, il a commencé à remonter son business en se faisant passer pour un Houngan de renom. Les affaires fonctionnaient correctement jusqu'à ce que la poisse s'en mêle encore. Une Houngan, une vraie, vint le voir et le menaça de représailles s'il continuait à se faire passer pour ce qu'il n'était pas. Son erreur a été de ne pas croire à ces menaces. Il n'arrivait plus à trouver le sommeil et rêvait même de tombes et de morts vivants alors qu'il était éveillé. Il commença alors à croire "à toutes ces sornettes" et alla faire repentance chez la Houngan qui l'avait damnée. Depuis, il peut revivre normalement mais il ne veut plus entendre parler de cette maudite Jennifer Obgbado. Pour le faire parler, les PJ devront suffisamment impressionner Lanfor qui, il faut le reconnaître, est un sacré lâche. Se faire passer pour un Houngan est un bon moyen d'y arriver. Lanfor avouera connaître la planque de la sorcière et donnera volontiers l'adresse contre l'assurance qu'aucun mal ne lui sera fait.



Jennifer Obgbado

Jennifer est une Houngan (sorcière) réputée, et même crainte, dans le milieu vaudou. Personne ne la connaît réellement. Pas d'ami, pas de relation connue. Cette belle jeune femme métisse possède des pouvoirs non négligeables que le meneur doit gérer. Pour *Shadowrun*, Jennifer est un très puissant esprit libre qui adore prendre forme humaine. Pour *Cyberpunk*, les pouvoirs de la sorcière tiennent plus de faits inexplicables et de mythes (comme dans les bons épisodes de *X-Files*...). Les dons les plus évidents qu'elle possède sont : invincible (chance incroyable ou disparition soudaine), passe-partout (aucun lieu n'est inaccessible pour elle), prédictions malsaines. Au meneur de faire découvrir les autres aux joueurs...

C'est trop simple

Les PJ vont directement à la bonne boutique et dégote l'adresse très facilement ? C'est peut-être le moment de faire intervenir une partie de l'équipe de Destone. Eux n'ont pas reçu l'ordre d'être discrets et balayent la vitrine du magasin à grandes rafales de fusils-mitrailleurs, puis, pour faire bon effet, lance quelques grenades pour achever les survivants. Après tout, ils ont entendu Lanfor donner l'adresse (micro à distance oblige) et ils n'ont plus besoin de lui ou des PJ pour mener l'enquête à leur place.

Le repaire

Après ce petit jeu d'enquête, les PJ devraient avoir localisé le refuge de la sorcière vaudou. Celle-ci s'est aménagée un petit local dans un immeuble en ruine dans un quartier mal famé de la ville. Elle est la seule occupante de l'édifice ce qui est étonnant au vu de la surpopulation des immeubles alentours. Dans ce quartier, il y a peu de raisons possibles pour qu'un immeuble ne soit pas squatté ; on peut payer un gang pour une protection locale, l'immeuble est véritablement instable ou la personne qui y habite est suffisamment puissante et charismatique pour se réserver le droit d'y habiter seule. En interrogeant les clochards du voisinage, on apprend effectivement que personne n'habite là, mais personne ne semble savoir pourquoi.

Trouver un poste de sniper ou monter un assaut dans l'immeuble devrait être une chose aisée dans un quartier comme celui-ci, plein de petits murets, de fenêtres délabrées, et où personne ne pose de question. Laissez les PJ monter leur coup. Jennifer ne se cache pas, elle vaque à ses occupations comme si rien ne se passait. Elle reste dans son taudis et semble se préparer pour un rituel durant plusieurs jours. Au moment où les PJ veulent lancer l'offensive, il se passe deux choses en même temps. Tout d'abord, leur action est avortée par quelque chose d'incroyable : par exemple un sniper ayant sa cible en pleine mire voit sa balle déviée au dernier moment par un corbeau de passage. Les grenades lancées dans la pièce exploseront correctement, soufflant presque tout l'étage mais alors que la fumée retombe, on n'aperçoit aucun cadavre. Bref, ne faites pas mourir la Houngan, quel que soit le stratagème mis en place par les joueurs. Au besoin, elle peut parfaitement simuler la mort ou aussi bien disparaître de façon mystérieuse. Le deuxième événement d'importance est l'arrivée du reste de la deuxième équipe, celle de Destone chargée de mettre fin à l'envoûtement jetée par la sorcière. Toujours aussi subtils que lors de la première rencontre, ceux-ci ont posté deux tireurs embusqués dans les hauteurs des immeubles des alentours et envoyé une escouade d'assaut équipé de fusil à pompe pour réduire la Houngan au silence. Les snipers seront sûrement remarqués par des PJ attentifs, car ils ne prennent aucune précaution. C'est une fois que les PJ seront à l'intérieur de l'immeuble que l'escouade corporatiste donnera l'assaut. Ce combat peut donner lieu à des scènes intéressantes : combat au corps à corps sur des vieilles poutrelles rouillées à une cinquantaine de mètres au-dessus de la rue, fusillade de snipers entre les différents immeubles, embuscade dans les multiples débris qui jonchent le sol de chaque étage... Cette fois, ce sont les corporatistes qui devraient avoir l'avantage. Modifiez donc leur force en fonction de vos joueurs, de façon à ce que cette scène leur donne du fil à retordre. La Houngan interviendra pendant ce combat à divers moments clefs, pour aider un PJ en difficulté ; elle l'aidera par exemple à remonter sur une corniche après une chute, lui fournira une arme s'il est désarmé, et disparaîtra de sa vue dès qu'il aura tourné la tête.

Plus dur...

Si vos joueurs se marrent en massacrant vos pauvres corporatistes sans effort particulier, il peut être intéressant de faire venir une escouade aéroportée (AV ou hélicoptère) en soutien. Le véhicule tournera autour du bâtiment en mitraillant tout ce qui bouge après avoir déposé son équipe sur le toit. Plus haut, il est précisé que certains immeubles du quartier étaient réellement instables : cela peut aussi être le cas de celui dans lequel se trouvent les PJ. Cela placerait les PJ dans une situation malencontreuse, il faut s'échapper du bâtiment tout en se frayant un passage à travers les adversaires.

La rencontre

Il faut qu'ils se fassent une raison, les PJ n'ont pas pu remplir leur contrat pour le moment. De plus, ils ont perdu la trace de la Houngan. Certains d'entre eux seront même peut-être obligés de faire un séjour à l'hôpital afin de se remettre de leurs émotions. C'est à ce moment inopportun que la sorcière vaudou choisira de se manifester. Elle choisira le PJ qui est dans le plus piteux état ou celui qui lui paraîtra le moins dangereux pour parlementer. Elle se placera dans une position de force, afin de limiter les risques. Deux exemples : un des PJ est à l'hôpital, immobilisé sur un lit. Jennifer entre dans sa chambre et lui parle tout en jouant machinalement avec les câbles qui le relient à la vie. Ou encore, le PJ choisi se réveille en sursaut après un affreux cauchemar pour trouver la Houngan assise en face de son lit. Juste devant son visage se dresse un énorme cobra royal posé sur sa poitrine. La discussion peut maintenant commencer...

La Houngan explique alors l'histoire qui la relie à l'employeur des PJ. Elle est aussi au courant qu'une deuxième équipe engagée par Destone est chargée de l'assassiner. Elle expliquera cela au PJ qui sera sans doute surpris d'avoir été doublé durant cette mission. Jennifer explique alors sa théorie sur la magie vaudou ; une personne foncièrement mau-

vaise utilisant un envoûtement influencera les Loas (esprits) défavorablement et, bien que sa requête soit souvent accordée, elle devra payer en retour une influence malsaine sur son karma. Dans le cas de Remano, c'est de son sang qu'il devra payer. Il a irrité les Loas en imposant ses décisions à une pratiquante du vaudou. Les PJ se sont aussi placés dans une situation périlleuse par rapport aux Loas en s'attaquant à une de leurs fidèles. Les Loas ne savent pas quoi penser et attendent une réaction des PJ face à leur destin. La Houngan explique ensuite au PJ comment Remano compte se débarrasser d'eux une fois leur mission accomplie. Leur employeur leur donnera rendez-vous pour soi-disant leur confier une nouvelle mission en ayant bien pris le soin de piéger le lieu de réunion prévu. Jennifer compte bien pouvoir utiliser les PJ pour se venger de Remano. Elle espère que la loi du milieu influencera leur décision - un employeur qui vous plante un couteau dans le dos ne doit pas pouvoir le faire une deuxième fois (et ce à qui que ce soit) ! La sorcière lâchera même une information qui pourrait s'avérer utile pour les PJ ; Remano a un rendez-vous important au Kingspear Hotel dans quelques jours. Pour cette entrevue, sa garde personnelle sera réduite au minimum. La Houngan fera tout pour persuader le PJ qu'il faut se venger de Remano afin de laver l'affront qu'a subi son équipe, y compris le menacer d'un des pires envoûtements qu'elle connaisse.

Vengeance ?

Les PJ sont maintenant face à une solution délicate. S'ils ne font pas payer leur employeur, ils seront la risée du milieu. Ce qui n'est pas très bon pour les affaires. Ils peuvent aussi se mettre à dos une puissante sorcière vaudou qui a derrière elle toute une armée de Loas prêts à leur mettre la pression nécessaire. D'un autre coté, effectuer une mission pour du beurre, même pour la vengeance, ne plaira indubitablement pas à certains membres du groupe. Enfin, il est aussi possible que la sorcière ait menti au sujet du piège qui leur sera tendu par leur employeur.

Ce dernier élément sera rapidement vérifiable. Quoi qu'il arrive, Remano veut se débarrasser de l'équipe qu'il a engagée. Il existe deux possibilités à ce stade du scénario : soit les PJ tentent de vérifier la crédibilité de leur employeur, soit ils attendent la suite des évènements. Des moyens intelligents peuvent être mis en place pour mettre à jour les véritables plans de Remano. Les PJ peuvent par exemple vouloir encaisser leur salaire en prétendant qu'ils ont réussi à se débarrasser de la sorcière. Dans ce cas, Remano aura prévu une petite sauterie dans les docks du début du scénario, comme l'a prédit la Houngan. N'oubliez pas de récompenser vos joueurs à la fin du scénario, s'ils arrivent à trouver des solutions originales pour confondre leur employeur et s'en tirer sans trop de mal. En revanche, s'ils décident de laisser cette encombrante affaire derrière eux, ils s'exposent à deux problèmes : leur groupe est affecté d'une malédiction à la discrétion du meneur et Remano dépêchera une ou plusieurs équipes d'assaut pour faire table rase sur cette histoire.

Le final

Cette satanée sorcière a vraiment un don de voyance. Trois jours après l'attaque des PJ contre la Houngan, Remano arrivera à bord d'une limousine dans le grand Kingspear Hotel. Seulement deux gardes du corps et une charmante créature blonde tout en fourrure l'accompagnent. L'hôtel est un lieu de grand luxe et les PJ ne passeront pas inaperçus s'ils essayent de s'y introduire par la porte principale. Tout est là pour les dissuader de rentrer : service de sécurité armé jusqu'aux dents, portillon de détection des métaux, caméras de surveillance, etc. Les grandes vitres qui composent les parois extérieures du bâtiment sont une cible de choix pour un sniper. Mais tout est prévu pour la sécurité : elles sont blindées et plus résistantes qu'un bon mètre de béton. Faites en sorte que la petite vengeance concoctée par les PJ ne soit pas une partie de plaisir, mettez-leur des bâtons dans les roues : un serveur passe au mauvais moment au mauvais endroit, des laveurs de carreaux à l'extérieur du bâtiment aperçoivent un des PJ assommer un garde de l'hôtel... Il faut aussi préciser que les gardes du corps de Remano sont à la pointe de la technologie, autant du côté cybernétique que du côté matériel. Mais le pire de tout, c'est la femme blonde qui l'accompagne : elle est équipée d'une bombe corticale que Remano n'hésitera pas une seule seconde à utiliser si les PJ s'approchent un peu trop d'elle.

Conclusion

Les PJ ont rayé de la surface un employeur véreux, ce qui leur rapporte un peu de gloire et de reconnaissance aux yeux des autres mercenaires. De plus, les Loas sont satisfaits et pourront peut-être donner un coup de pouce aux PJ dans un futur scénario. Destone, quant à lui, décidera de ne plus chercher à éliminer le groupe qui l'a débarrassé de son principal rival. Si vous êtes un meneur vraiment gentil, il pourrait même offrir une jolie récompense aux PJ.

Si au contraire les PJ se sont montrés violents de quelque façon que ce soit avec un des cultistes vaudous, les Loas ont toutes les chances d'être irrités et de suivre le groupe pendant quelque temps. Dans des cas extrêmes, la Houngan pourrait même intervenir pour punir les PJ coupables d'exactions. Se réveiller dans un cercueil enterré ou finir ses jours en tant que zombie serait vraiment désagréable, n'est-ce pas ?

Victory

La question de la récompense des PJ peut se poser. Effectivement, ils se sont encore fait avoir par leur employeur. Certains joueurs pourraient se lasser du jeu si vous enchaînez plusieurs scénarios sans que leurs personnages gagnent quelque chose. Ici, le mieux serait de leur faire sentir que leur réputation a augmenté grâce à leurs actions. Leur prochain emploi pourrait par exemple être une mission de haut vol très bien payée. On parle d'eux partout dans le milieu et ils peuvent avoir des retours. La réputation, même temporaire, aide à beaucoup de choses : acheter du matériel rare, obtenir des contacts impossibles en temps normal, ouvrir des portes jusqu'à présent fermées, etc. Bien sûr, un meneur intelligent trouvera aussi comment exploiter les mauvais côtés de la renommée...

Auteur : Philippe Lecomte
Illustrations : Joël Mouclier
Hellspawn1@caramail.com

backstab

Index - Tome 37

Liber I : Assassins (Lux Draconis) 36

Liber II : Campagne médiéval-conspirationiste (Synode) 45

Liber III : L'élixir jaune (Forgotten Realms) 51

Liber IV : Arnaques, Crimes et Nécromancie 57

Liber V : Vodoulvodun 63

A

Pourrons-nous seulement les faire fléchir, monsieur ?

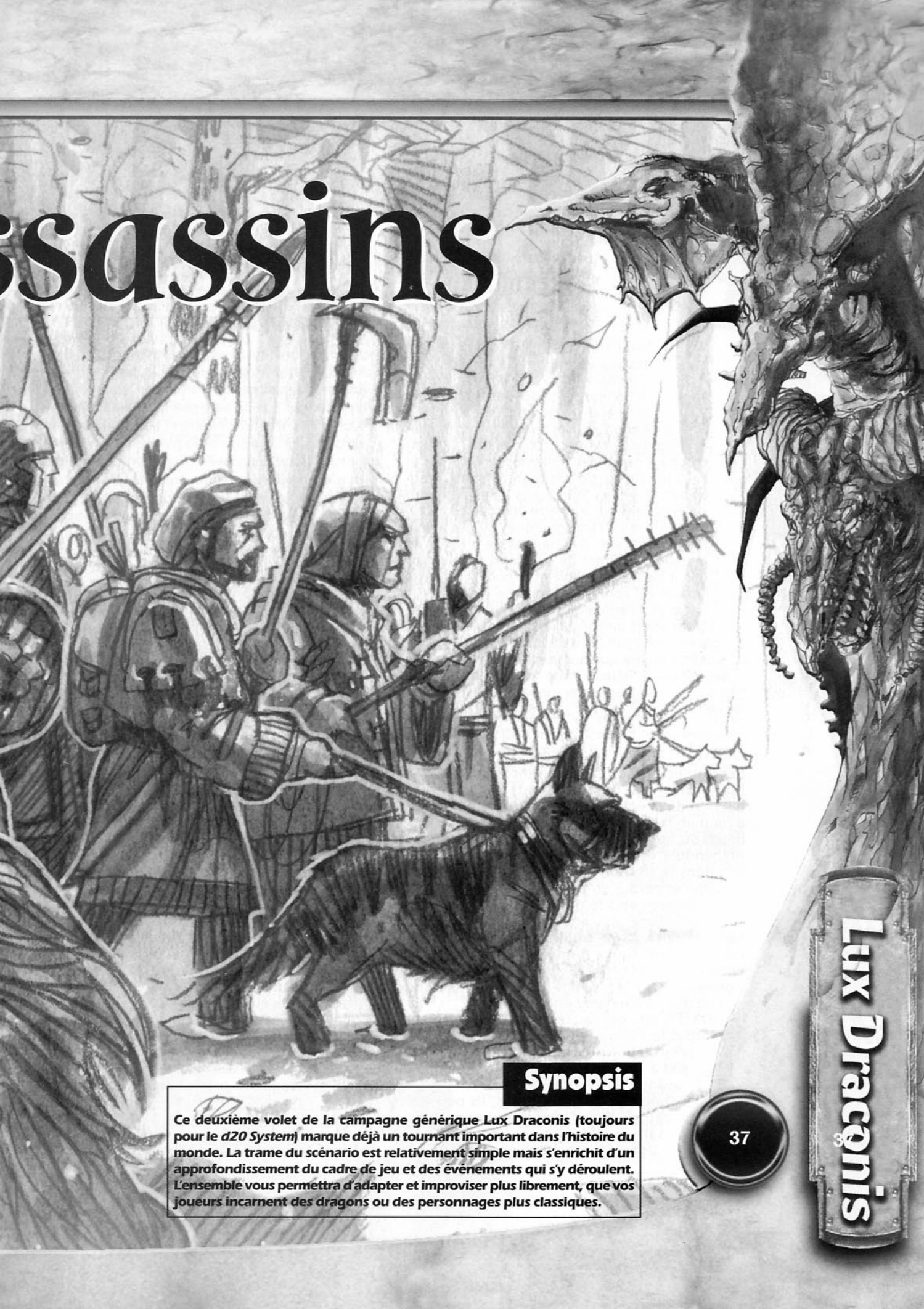
Les rigueurs de l'hiver, si elles nous permettent d'allonger le temps des discours, rendent aussi les hommes austères et moins propices aux changements. Peut-être est-il encore trop tôt pour réussir à les convaincre...

– Ayez foi fils, si le pays de Karkero cède, nous aurons un chemin tout tracé dans notre croisade contre les hérétiques. La roue de l'histoire tourne en notre faveur, rien n'est à craindre. Tout ce qu'il nous manque à présent et tout ce que nous devons apporter, c'est l'impulsion initiale, la main qui lancera le mouvement.

– ...

– Fut-elle innocente.

ssassins



Synopsis

Ce deuxième volet de la campagne générique Lux Draconis (toujours pour le *d20 System*) marque déjà un tournant important dans l'histoire du monde. La trame du scénario est relativement simple mais s'enrichit d'un approfondissement du cadre de jeu et des événements qui s'y déroulent. L'ensemble vous permettra d'adapter et improviser plus librement, que vos joueurs incarnent des dragons ou des personnages plus classiques.

Préambule

Le jour d'après

Telsadoum n'est plus. Loin du regard des jeunes dragons de lumière, l'engloutissement de l'île des magiciens a déclenché des cataclysmes sur les côtes proches du royaume d'Esfern. Un mur d'eau s'est abattu sur les terres, dévastant villes et villages sur près de cinq kilomètres. La catastrophe a causé des centaines de victimes et ravagé une partie des champs et des troupeaux. Quelques jours après les eaux se sont retirées, laissant une terre imbibée où pullulent encore les charognards et où des épidémies menacent. Des bandes de pillards en maraude profitent de l'aubaine, l'armée seigneuriale est en branle et le pouvoir de Jean Sisterce est contesté tandis que ses caisses se vident et qu'affluent des cohortes de réfugiés.
L'hiver étant bien installé, la nouvelle ne s'est pas encore répandue dans les cours des pays voisins et il faudra quelques semaines avant que la disparition de Telsadoum ne soit avérée et que les rumeurs répandues par les survivants fassent couler de l'encre.

L'envol

Les jeunes dragons demeurent bien sûr dans l'ignorance de ces événements et des conséquences qu'ils encourent. Leur fuite précipitée les a conduits loin des côtes, dans un endroit calme et désert où, après un moment de panique bien compréhensible, ils ont pu réfléchir à leur situation.
Pris dans le tourment d'une situation qui leur échappe et perdus en terre étrangère, c'est tout naturellement vers le giron familial qu'ils vont chercher refuge. Au centre de leurs préoccupations devrait aussi se trouver le désir de pouvoir retrouver leur forme humaine si rassurante. Là encore, ce qu'ils connaissent du monde se limite grosso modo à leur village natal, seul endroit où l'on pourra leur venir en aide.
Dans le pire des cas, les dragons ameuteront tout le village, semant la panique et une prise d'arme générale ; ils ne parviendront pas à se faire entendre et devront fuir avant d'être en danger.
Dans le meilleur des cas, ils peuvent réussir à s'infiltrer dans la propriété sans réveiller les gens de maison et user d'un tact sans faille pour convaincre les parents de Fleuri. Ceux-ci seront dépassés par les événements mais pourront offrir de prêter assistance du mieux qu'ils peuvent (tout dépendra de la qualité des retrouvailles).

Assistance ?

Bien qu'elle demande de jolis succès et une interprétation exceptionnelle de la part des joueurs, l'assistance des parents de Fleuri peut être l'un des passages les plus intéressants du scénario. Voici quelques pistes : hébergement discret dans l'enceinte de la propriété (de jolies parties de cache-cache avec les serviteurs sont à prévoir) ; indication d'un refuge dans la montagne (la nécropole) ; ravitaillement en nourriture et objets utiles ; intercession en leur faveur auprès du légat (mauvaise idée) ; envoi d'un messager à la ville pour quérir les services d'un magicien (bonne idée). Cette liste n'est bien sûr pas exhaustive.

Chasse

L'un des problèmes majeurs des dragons à court terme risque d'être la nourriture. Chasser dans la forêt s'avère relativement difficile car le gibier se fait rare et intéresse aussi des trappeurs. Castors, cervidés, lièvres et renards sont parmi les proies les plus courantes. Cela dit, à la différence des villageois, les trappeurs peuvent devenir des adversaires beaucoup plus menaçants. Ils ne se laissent pas si facilement intimider, ils ont le goût du risque et de la chasse ainsi que les compétences adéquates pour débusquer leurs proies et les mettre à mort. Et puis ils se déplacent généralement en groupes de deux à quatre individus. Un affrontement mortel est toujours possible mais n'oubliez pas qu'ici comme ailleurs, les cadavres laissés à l'actif des dragons ne serviront qu'à aggraver leur situation. Même en état de légitime défense.
Un moyen de contourner partiellement le problème de la chasse consisterait à se nourrir sur le bétail mais en cette période de glaces, rares sont les bêtes encore dehors et il faut se rapprocher des habitations. Viser directement les étables, même après la tombée de la nuit reste une très mauvaise idée car les bestiaux prendront peur et réveilleront à coup sûr les fermiers. De plus, l'option du bétail sera toujours beaucoup plus visible que celle de la chasse puisque les bergers tiennent des comptes précis de leurs cheptels.

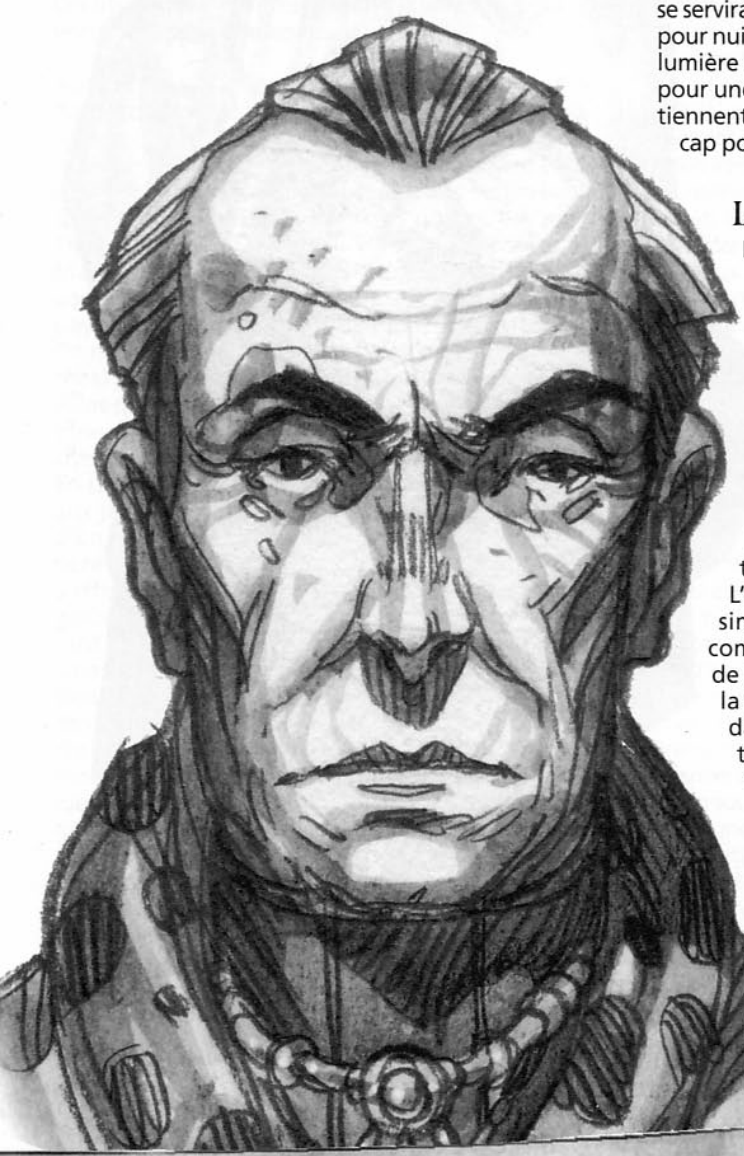
Les loups

Les loups ne représentent pas une menace pour les dragons. En revanche, la présence de ces dernier peut

effrayer le gibier. Outre le fait que l'événement ne passerait pas inaperçu aux yeux des trappeurs qui s'emploieraient alors à découvrir la cause du phénomène, les meutes de loups se retrouveraient affamées par cette désertion et se rapprocheraient dangereusement des villages.
Après avoir subi quelques agressions (pas forcément mortelles), les paysans se tourneront vers le légat Forval qui mènera une prompte battue en compagnie de ses maraudeurs et d'une vingtaine de villageois armés. La responsabilité des dragons ne sera pas longue à établir, ce qui ajoutera encore à la liste des griefs à leur encontre - indépendamment des autres problèmes qu'une confrontation pourrait amener.

Les maraudeurs du légat

Forval emploie une douzaine de chasseurs rustauds en guise d'hommes d'armes. Théoriquement ceux-ci sont considérés comme des mercenaires sans prérogatives particulières, mais il arrive trop fréquemment qu'ils abusent de l'aura de protection du légat et commettent diverses exactions - pour le moment mineures.
Réserver ces hommes expérimentés pour les plus basses besognes n'est pas du plus mauvais goût. En dehors des habituels saccages, parmi les missions qu'ils peuvent se retrouver à exécuter sans le moindre scrupule, il y a la traque des jeunes dragons, l'espionnage (dans la nature ou au cœur du village), le discrédit, l'enlèvement ou l'assassinat d'alliés potentiels et autres coups bas pouvant servir à retourner une situation qui tournerait étonnement à l'avantage des dragons. Car, rappelons-le, Forval se servira de tous les prétextes passant à sa portée pour nuire à Moren et Adélaïde. Si les dragons de lumière devaient remporter l'adhésion générale pour une raison ou une autre, le lien qu'ils entretiennent avec les parents de Fleuri serait un handicap pour l'influence du légat.



Le refuge

L'un des passages importants du scénario est la découverte d'un refuge dans la nécropole de Karkero. Comme nous l'avons vu, les occasions de traquer les PJ ne manquent pas et ceux-ci seront amenés à trouver un endroit où se cacher à un moment ou à un autre. Tous les conseils qu'ils pourraient recueillir finiront invariablement par les conduire jusque sur les flancs escarpés des montagnes. Il y a là-bas des cavernes difficiles d'accès pour des humains et peu osent s'y aventurer car certains lieux seraient hantés.
L'entrée des cavernes où ils pourront se dissimuler n'est pas fixe. Si vos joueurs vous compliquent la vie, rien ne vous empêche de la déplacer sur un relief de plaine ou, à la suite d'un effondrement de terrain, dans la forêt. Dans tous les cas la destination (Karkero) sera la même et si ce ne sont des bûcherons isolés, ce seront les trappeurs ou les maraudeurs qui finiront par retrouver leur trace.
Le refuge se présente donc comme une entrée souterraine s'enfonçant profondément dans la mon-

tagne. Des champignons recouvrent rapidement la majeure partie des parois et après quelques dizaines de mètres et la découverte des premiers ossements humains (encore équipés de vieux objets décrépis et rouillés sans intérêt), les dragons débouchent dans une salle aux proportions titanesques abritant une ville silencieuse qui s'étend à perte de vue. Il n'y a aucune lumière dans les lieux, aucun signe de vie non plus.

Souvenirs de leur enfance, les PJ auront le sang glacé lorsqu'ils se rendront compte qu'ils viennent de retrouver par hasard ce que beaucoup considèrent n'être qu'une légende : la nécropole hantée de Karkero !

Hier et aujourd'hui

Histoire de Karkero

La nécropole hantée ne recèle aucun danger surnaturel pour les jeunes dragons. Vous pouvez cependant jouer avec leurs peurs enfantines en transformant les ombres et les bruits étranges en manifestations spectrales ou monstrueuses. Mais si fantômes il y a, ils resteront de toute manière hors de portée du halo solaire des dragons de lumière.

Les rues fantômes

La cité s'étend en oblongue sur plusieurs kilomètres à travers la montagne. La maçonnerie semble de taille et de facture naine et les rares boiseries sont aujourd'hui pétrifiées, témoignant ainsi de leur âge ancestral. Au centre de la caverne la cité est coupée en deux par une crevasse titanesque dont il est impossible de percevoir le fond. Une pente douce serpente le long de la paroi jusqu'à une profondeur insondable. Le puits paraît être la source de la colonisation de toute la caverne par cette sorte de champignons

vert-de-gris dont la taille peut atteindre quarante centimètres. Sur la plupart des parois, la roche partage son règne avec celui d'un minerai carbonique possédant des propriétés comparables au charbon du village des PJ.
Les salles se comptent par milliers mais la plupart ne comportent rien d'intéressant - tout du moins pour les PJ. Pourtant il reste des centaines de trésors archéologiques, suffisamment pour s'offrir un château ou une armée. Beaucoup de bâtiments donnent l'impression d'être construits en sable solidifié et s'effritent parfois facilement ; des monticules épars renforcent cette impression et les couleurs autrefois ocres, se sont grisées. L'architecture naine faisait montre d'une rigueur et d'une qualité coutumière, s'agrémentant d'un sens artistique des couleurs dont il ne reste plus aujourd'hui que des pigments dégradés par les moisissures.
Les lits de trois rivières aujourd'hui asséchées traversent la ville et disparaissent.

Au sud de la Caliésie Méridionale, bien loin du pays de Karkero, on trouve une grande région sous autorité religieuse. Pas foncièrement belliqueuse, la Théocratie d'Heptérion est une secte monothéiste hérétique aux yeux des cultes habituels en vigueur plus au nord et qui n'a foi qu'en Taïshaku-ten, l'Empereur du Ciel Incarné et le Maître des Sept Vents d'Heptérion. Zaïastre comme tant d'autres considère la richesse de ce pays de cocagne comme insultante et tentatrice. De nombreuses histoires merveilleuses (et exagérées) courent parmi la population des grandes villes qui commencent à chercher des routes maritimes propices ainsi que des moyens de rapprochement commercial vers la Théocratie.
En réponse à cette fascination pour un pays riche aux promesses rêveuses si éloignées de son quotidien sordide, la haine qu'Amor Zaïastre voue à ces hérétiques s'est transformée en discours politique. Suffisamment haut placé dans les sphères religieuses désireuses de mettre un terme à ce courant de sympathie et au pays qui l'a vu naître, Zaïastre est partisan de la fondation d'une inquisition. Il existe déjà des courants de ce genre au sein des cultes mais à l'heure actuelle aucun n'a de réelle influence en dehors de sa paroisse et encore moins les moyens d'imposer le respect. Celle voulue par Zaïastre servirait de ciment à l'unité religieuse. Dans un premier temps l'autorité armée favoriserait la juste ascendance des cultes sur les gouvernements locaux des pays nordiques. Dans un deuxième temps, elle permettrait de recruter et de fanatiser suffisamment d'hommes du peuple et de seigneurs pour partir en croisade contre la Théocratie. Si les seigneurs locaux peuvent être amenés à favoriser la naissance de cette Inquisition, seuls certains dignitaires des différents clergés, comme ceux de Saint Cuthbert, de Pélor ou d'Héronéus, (les moins tolérants et les plus pieux du monde dans lequel se déroule votre campagne) ont une perspective d'une telle ampleur.

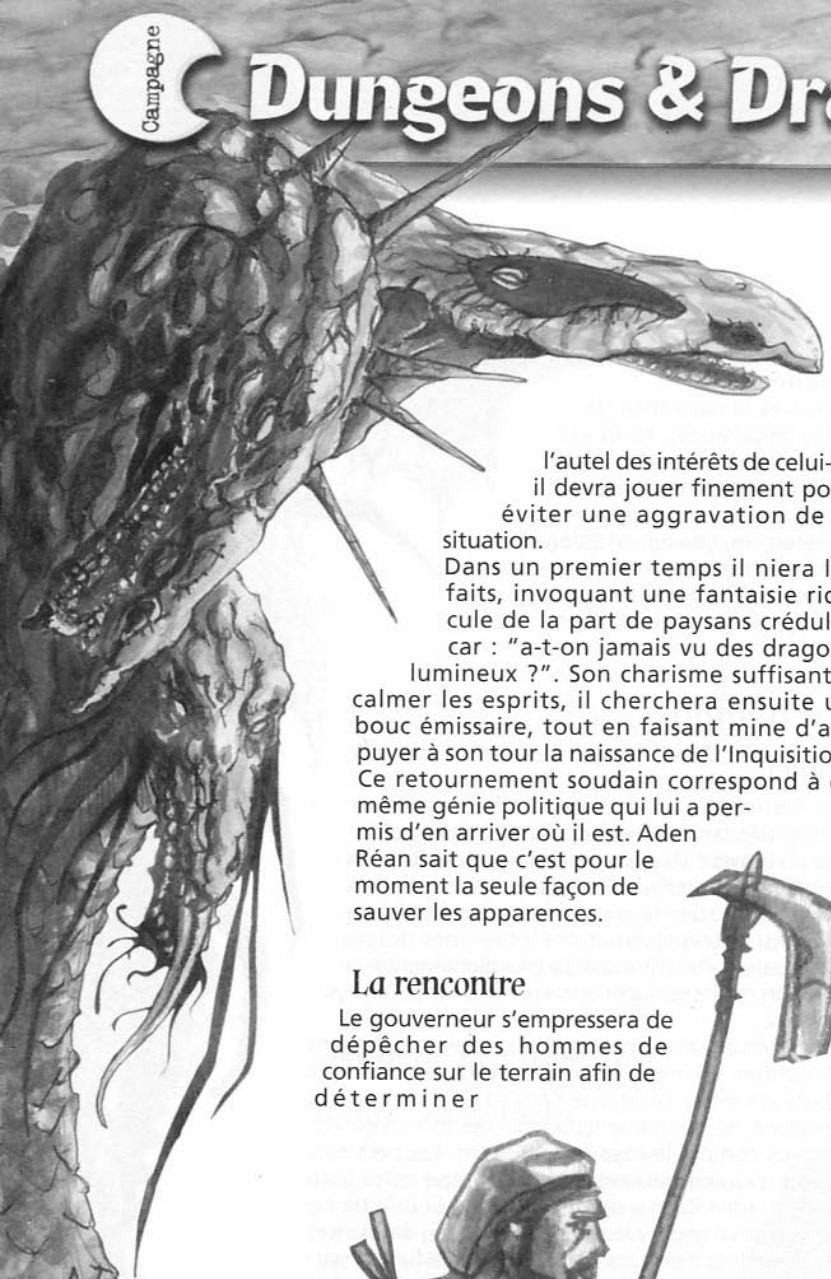
Les démons

Antifer

Parallèlement au retour des jeunes dragons sur leur terre natale, la caravane des prêtres approche d'Antifer en bravant les rigueurs de l'hiver, afin que les prélats tiennent concile. La capitale sera en effervescence, inconsciente de la mission réelle de ces hommes. Les représentations locales des clergés seront parées afin d'accueillir le plus dignement possible leurs confrères supérieurs en provenance de pays lointains.
Aden Réan arborant son aspect le plus pieu s'évertuera à organiser au mieux les cérémonies entourant les débats à huis clos. Le pays de Karkero est un verrou très important - religieusement parlant - des territoires occidentaux comme le royaume d'Esfern. Les prêtres y étaient naguère puissants et ont conservé cette aura même si Aden Réan a changé la donne. Si Zaïastre ne parvient pas à gagner leurs voix, il aura peu de chances de voir son Inquisition aboutir. Aden Réan et lui sont parfaitement conscients de leurs positions respectives et cherchent à prendre l'avantage l'un sur l'autre.

Rumeurs

L'opportunité viendra des jeunes dragons et sera en faveur d'Amor Zaïastre. Lorsque la rumeur de créatures étranges se répandra, Aden Réan sera aussitôt taxé par une partie des prêtres étrangers de mystification ayant pour but de faire capoter le concile ou d'en repousser l'échéance. Zaïastre saisira la balle au bond pour durcir le débat et faire pencher l'opinion en faveur de son nouvel ordre. Prenant une position de neutralité réfléchie, il avancera ses arguments sur le fait que l'Inquisition souhaitée serait parfaitement habilitée à désigner l'hérésie ou non de tels actes, et à les sanctionner comme il se doit.
Aden Réan se retrouvera dans une situation bien délicate après le coup de maître de son adversaire : bien conscient de servir involontairement les plans du moine et du fait qu'il pourrait finir sacrifié sur



l'autel des intérêts de celui-ci, il devra jouer finement pour éviter une aggravation de la situation.

Dans un premier temps il niera les faits, invoquant une fantaisie ridicule de la part de paysans crédules car : "a-t-on jamais vu des dragons lumineux ?". Son charisme suffisant à calmer les esprits, il cherchera ensuite un bouc émissaire, tout en faisant mine d'appuyer à son tour la naissance de l'Inquisition. Ce retournement soudain correspond à ce même génie politique qui lui a permis d'en arriver où il est. Aden Réan sait que c'est pour le moment la seule façon de sauver les apparences.

La rencontre

Le gouverneur s'empressera de dépêcher des hommes de confiance sur le terrain afin de déterminer l'origine réelle de cette psychose. Lorsqu'on lui rapportera les empreintes trouvées dans la neige, Aden Réan se rendra lui-même sur les lieux entouré de ses lieutenants. Organisez une confrontation avec les dragons : ces derniers connaissent le gouverneur de loin, ils savent aussi tout ce qu'il a fait pour le pays et sont conscients qu'il pourrait être un allié déterminant. Ce devrait être une aubaine pour eux d'avoir l'occasion de le rencontrer sans semer la panique.

Passé le premier moment d'émotion dû à la surprise, la discussion peut s'engager. Aden Réan cherchera à gagner leur confiance, allant même jusqu'à expliquer la délicatesse de sa situation. Dans sa position il espère obtenir d'eux toutes les informations possibles et particulièrement à propos des orques et de leur refuge. En définitive, il feintera de bien vouloir intercéder en leur faveur auprès du concile, de leur faire porter des vivres et autres, mais il aurait besoin de leurs services afin d'appuyer sa plaidoirie. Et pour ça, l'idéal serait qu'ils parviennent à ralentir la progression des orques...

L'armée des orques

Les jeunes dragons n'ont aucune chance de parvenir à repousser la tribu de Munshan. En revanche, ils peuvent la retarder lourdement.

En dosant leurs apparitions et grâce à l'aide de leurs artifices d'ensorceleur, les PJ peuvent jouer les monstres errants, incitant les orques à plus de prudence et à l'intervention de leurs chamans. Ils pourront aussi profiter de la vétusté des lieux pour tendre des pièges ; la ville est bien assez grande pour une partie de cache-cache sans fin. Le charbon omniprésent peut également être mis à contribution avec l'aide de leur souffle calorifique et d'un peu de carburant (les champignons vert-de-gris sont particulièrement inflammables). Déclencher un incendie aura pour premier effet de transformer l'intérieur de la montagne en brasier enfumé et rougeoyant, de réduire considérablement le taux d'oxygène présent dans l'air et de porter un coup sérieux aux orques comme aux vestiges nains.

Trahison !

Et ils en auront besoin ! L'incendie causera la fuite massive d'une colonie gigantesque de rats vers Karkero. Ces bestioles causeront des dégâts à Charbon comme dans d'autres villages proches et seront

interprétés comme un mauvais augure facilement imputable aux dragons. Lorsque les PJ auront le sentiment d'avoir fait tout ce qu'ils peuvent pour retarder l'avancée des orques, un bruit assourdissant résonnera dans la caverne et un éboulement scellera le passage vers le pays de Karkero.
Pendant qu'ils luttaient, le gouverneur s'est posé en victime face au concile : le responsable est un de ses sujets, le père de Fleuri, un viticulteur qui s'est attaché depuis des années à séduire la noblesse en la pervertissant par son vin à bas prix. Il s'avère que c'est un démoniste et qu'il a convoqué ces démons à l'apparence draconique pour faire échouer le concile, afin de continuer à se livrer impunément à ses exactions. Aden Réan a donné l'ordre de le capturer afin qu'il soit immolé en place publique à titre d'exemple. Il regrette aussi de n'avoir pu le déceler plus tôt et apporte donc son soutien à l'Inquisition qui seule pourra pallier à ces carences.
Par ailleurs, il soulignera que puisque les dragons se terrent dans un lieu maudit où naissent les démons, il serait sage de les y enfermer à jamais. Le magicien du gouverneur provoquera un effondrement du passage et le pays économisera ainsi ses soldats tout en mettant un terme à la menace.

Le magicien

Thazzar est un puissant magicien dans l'ombre d'Aden Réan et le seul allié véritable que les dragons pourraient trouver. Difficile à mettre en scène, vous pouvez le laisser dans l'ombre ou trouver une bonne raison pour qu'il rencontre les PJ - comme, par exemple, s'ils ont pu envoyer le père de Fleuri quérir de l'aide en ville. Thazzar est intelligent mais très secret. Sans le dévoiler entièrement, disons que c'est un témoin important pour la suite de la campagne. Vous pouvez l'utiliser pour qu'il bluffe l'assistance en ne scellant pas vraiment le passage vers Karkero, permettant aux dragons de fuir.

Épilogue

Dénouement

Vous possédez toutes les cartes en main pour gérer la conclusion du scénario. Celle-ci sera très différente selon les intervenants et les actions qu'auront entreprises les PJ. Les fins possibles peuvent également s'étendre sur de petites aventures apéritives en attendant l'opus du prochain numéro de Backstab. D'ici là n'oubliez pas que les joueurs ne doivent rien apprendre sur leur condition, qu'ils ne doivent pas devenir costauds trop vite (pas de course aux PX merci), que l'opinion populaire doit rester majoritairement défavorable et qu'au bout du compte, ils finiront par aller voir ailleurs s'ils y sont (plus au sud, vers la Caliésie Septentrionale).
Le dénouement de l'histoire doit répondre aux questions suivantes :

Les orques seront-ils déroutés ?
Sinon, une razzia ou une petite incursion est toujours possible.

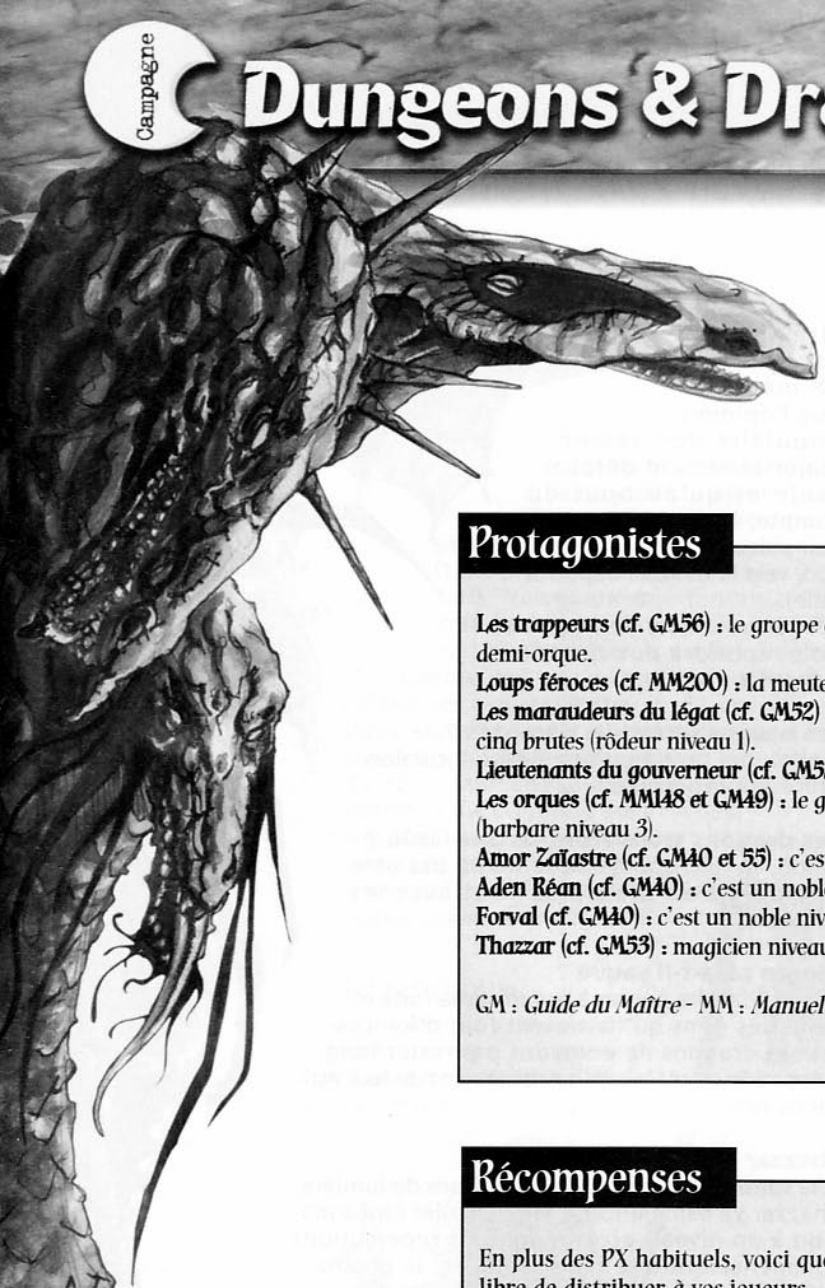
Les dragons trouveront-ils une issue ?
Sinon, la nécropole risque de ne pas être une partie de plaisir, surtout avec les orques...

Moren sera-t-il sauvé ?
Si oui, il faudra penser à organiser sa fuite et celle des gens qu'ils aiment loin d'ici. Les jeunes dragons ne pourront pas rester longtemps à leurs côtés car ils risqueraient de leur attirer de nouveaux ennuis.

Thazzar
À la suite de l'apparition des dragons de lumière, Thazzar va commencer à faire circuler l'information à un niveau occulte dont les répercutions commenceront à se faire sentir dès le prochain scénario. Mais pour le moment, il n'a pas la moindre idée de la nature réelle de ces créatures fantastiques.

Peste
Dans quelques mois les conséquences de l'exode des rats de la nécropole se fera sentir : une épidémie de peste ravagera le pays de Karkero.

Inquisition
Les dragons de lumière vont favoriser sa naissance dans les semaines à venir et s'assurer ainsi un ennemi parmi les plus acharnés. Car si la disparition (provisoire) des PJ signe la première victoire de l'Inquisition d'Amor Zaïastre, leur réapparition prochaine et l'éveil de nouveaux dragons de lumière va remettre en question sa crédibilité et son efficacité, faisant de ces créatures mystérieuses son cheval de bataille et l'épreuve à passer dont le résultat déterminera son avenir.



Protagonistes

Les trappeurs (cf. GM56) : le groupe est composé de trois trappeurs (rôdeurs niveau 2), dont un demi-orque.
Loups féroces (cf. MM200) : la meute est composée de six loups.
Les maraudeurs du légat (cf. GM52) : le groupe est composé d'un chef (rôdeur niveau 3) et de cinq brutes (rôdeur niveau 1).
Lieutenants du gouverneur (cf. GM52) : ce sont des guerriers niveau 5-7.
Les orques (cf. MM148 et GM49) : le groupe de guerre est composé de 7-8 orques et d'un chef (barbare niveau 3).
Amor Zaïastre (cf. GM40 et 55) : c'est un noble/prêtre niveau 10/5.
Aden Réan (cf. GM40) : c'est un noble niveau 10.
Forval (cf. GM40) : c'est un noble niveau 5 (même si ce n'est pas un sang bleu).
Thazzar (cf. GM53) : magicien niveau 11.

GM : *Guide du Maître* - MM : *Manuel des Monstres*

Récompenses

En plus des PX habituels, voici quelques récompenses supplémentaires que vous êtes libre de distribuer à vos joueurs.
- Les PJ ont eu de bonnes idées pour s'infiltrer dans la maison de Fleuri ou pour y rester cachés : 500 PX pour le groupe.
- Les PJ ont eu de bonnes idées pour jouer les monstres errants dans la nécropole : 500 PX pour le groupe.
- Les PJ ont réussi à sauver le père de Fleuri : 1000 PX pour le groupe.
- Les PJ ont réussi à discréditer le légat Forval : 1000 PX pour le groupe.
- Les PJ ont fait fuir les orques de la région : 2000 PX pour le groupe.

Vos joueurs peuvent aussi tout rater...
- Les PJ tuent des paysans : -500 PX pour le groupe.
- Les PJ laissent traîner des cadavres de trappeurs ou de maraudeurs : -500 PX pour le groupe.
- Les PJ discréditent Aden Réan : -1000 PX pour le groupe.

Auteur : Maurice Viz
Sur une idée originale de Michaël Croitoriu, Maurice Viz et 7.7
Illustrations : Vincent Dutrait
Frise et logos : Bertrand Bès

Campagne médiéval-conspirationiste, mode d'emploi

Puisque voici déjà le quatrième article consacré au Synode, il était grand temps de vous proposer une aide de jeu spécialement destinée à faciliter la mise en place d'une campagne utilisant ce background. Au menu donc, quelques bons conseils à l'usage des meneurs aux ambitions conspirationistes, mais également la description d'un lieu, en l'occurrence une taverne du port de Davos, qui sera l'occasion idéale, pour les joueurs qui la fréquenteront, d'établir un premier contact avec la Cyrélie et certains de ses habitants.

Synode

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 tenta d'ouvrir un portail avec le Gris Pays, mais l'opération tourna au désastre. Comprenant qu'ils avaient été manipulés, ils 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, et Jacob Reiff, un jeune moine-guerrier.

Backstab n°36 - Les trois derniers membres du Cercle Intérieur sont Kaddour Khan, tout à la fois médecin, scientifique, croque-mort et mage du sang, Bela Chandris, transsexuel naturel en pleine sexomorphose, et Ephraïm Coray, un puissant narcomancien, condamné à voler la peau d'autres personnes pour survivre.

Les bons conseils

Dans la première aide de jeu qui lui était consacrée, je décrivais le Synode comme un décor de campagne médiéval-conspirationiste. Tout d'abord, et c'est un point important, il faut préciser que la Cyrélie abrite plusieurs groupes de conspirateurs. Les Teraphim sont les plus anciens, les plus mystérieux et les mieux organisés, mais leurs objectifs demeureront encore mystérieux pendant un certain temps. Pour l'instant donc, ils devront s'inscrire en filigrane dans la campagne. Les joueurs ne doivent pas rencontrer de Teraphim dans les premières parties, ou du moins aucun qu'ils ne puissent identifier comme tel. Dans les premiers temps, ils auront de toute façon suffisamment à faire avec le Synode, qui est plus largement plus repérable. Signalons enfin qu'à côté de ces deux conspirations majeures, il en existe également d'autres, moins puissantes, dont l'existence et les buts vous seront révélés dans de prochains articles. Pour gérer l'ensemble, le mieux demeure encore de s'appuyer sur la méthode rodée par Chris Carter dans ses célèbres *X-Files*. Le premier conseil est de prendre son temps. Un univers conspirationiste de qualité ne peut être construit que sur le long terme. Les éléments qui le composent doivent se mettre en place progressivement, et n'entrer en synergie que petit à petit, selon la technique de la pelure d'oignon : telle rumeur amène à rencontrer tel PNJ, qui permet de remonter à tel lieu, où l'on peut trouver tel document, qui renvoie à tel objet, qui finit par apporter une nouvelle information à vérifier, et relance ainsi l'intérêt de la rumeur de départ... On aura donc soin d'organiser la campagne selon une structure modulaire, en croisant différentes intrigues entre elles, et en intercalant des scénarios en rapport direct avec la conspiration avec d'autres qui ne le sont pas ou peu. Les segments conspirationistes permettront de rencontrer des PNJ importants et/ou de découvrir des indices sur la pré-

sence des Teraphim en Cyrélie (cf. encadré), tandis que les autres seront l'occasion de multiplier les fausses pistes et de varier l'ambiance des parties, ce qui évitera la lassitude des joueurs.
Remarquez que la Cyrélie est, en tant que background conspirationiste, spécialement conçue pour générer facilement les intrigues à tiroirs. Toutefois, s'il veut en tirer le meilleur parti, le MJ devra se souvenir que ce décor de campagne est l'antithèse d'un univers manichéen. Ici point de bons ni de méchants, mais des personnages aux buts très différents, antagonistes dans la plupart des cas. Aucun PNJ ne devrait apparaître sous un jour trop ouvertement sympathique ou antipathique, les joueurs ne devant jamais pouvoir déterminer facilement à qui ils peuvent ou non faire confiance. Enfin, il est bon de rappeler que dans un univers conspirationiste plus qu'ailleurs, information signifie pouvoir, ce qui veut dire qu'aucun PNJ ne devrait faire quelque cadeau que ce soit à ce niveau. Si les joueurs recueillent un renseignement, c'est donc qu'ils l'auront volé, extorqué ou échangé, à moins qu'on ne le leur ait transmis dans le but de nuire à un tiers, ou de les induire en erreur. Pour un conspirateur, le secret et la désinformation sont essentiels.
Dernier point, mais il est important : qui dit conspiration dit enquête, et qui dit enquête dit *roleplay*. Pour le préserver, pas d'autre choix que de limiter quelque peu l'usage de la magie, car quel plaisir vos joueurs auront-ils à dénicher telle ou telle information, s'il leur suffit de lancer un sort ou deux pour être renseignés ? Il appartient bien entendu à chaque MJ de gérer le niveau de puissance de ses joueurs, mais il faut savoir que j'écris les aides de jeu concernant le Synode dans l'idée que les PJ sont relativement peu puissants, et en particulier qu'ils ne disposent que d'une magie au mieux très limitée. Ce n'était pas vraiment apparent dans les précédents articles, qui présentaient des sorciers de haut niveau, mais le Synode est, par définition, un décor de campagne *low fantasy*, c'est-à-dire que la magie y est présente, mais en faible quantité. J'insiste : Séranis et consorts étant parmi les individus les plus puissants de Cyrélie, il serait relativement délicat d'impliquer des PJ aussi puissants qu'eux dans leurs petits complots, car ils auraient vite fait de les éventer. Sauf exception, la magie cyrélienne est la marque d'un statut social élevé, et donc l'apanage des riches. Au contraire des pouvoirs psioniques, beaucoup moins puissants mais répandus de manière égale au sein du peuple et des élites. Sur ce point également, il convient d'être prudent. Évitez par exemple de permettre à un joueur d'incarner un Saint télépathe, il serait malvenu qu'il lise directement dans l'esprit de Séranis les solutions des scénarios !
Cela posé, passons maintenant à cet exercice med-fan quasi imposé qu'est la description d'une auberge, un lieu généralement bien pratique dès lors qu'il s'agit d'amorcer des intrigues ou d'introduire en douceur des PNJ pittoresques. L'auberge façon Synode sera donc une taverne, sise sur le port de Davos. D'un très faible standing, elle pourra servir de premier pied-à-terre à un groupe de personnages peu fortunés nouvellement arrivé en ville, et sera l'occasion pour eux d'établir leurs premiers contacts dans les milieux interlopes de Davos.

Le do it yourself de l'intrigue médiéval-conspirationiste

Petit cas concret d'utilisation du background du Synode. Supposons par exemple que le MJ souhaite que les PJ rencontrent Anton Séranis. Voici comment il pourrait s'y prendre : dans un premier temps, les joueurs sont contactés par un malfrat de bas étage, chargé de recruter des mercenaires pour le compte d'un commanditaire aussi riche qu'anonyme. Mais l'opération pour laquelle ils sont engagés s'avère en réalité n'être qu'une diversion, dont le seul intérêt est de servir de camouflage à une autre mission, accomplie, elle, par des hommes du Synode (vol d'un document compromettant, assassinat d'un témoin gênant, etc.). Peut-être même est-il prévu que les PJ servent de boucs émissaires et soient par la suite accusés du crime. Quoi qu'il en soit, n'ayant compris que trop tard qu'on les a manipulés, ils voudront sans doute se venger, ou pour le moins découvrir l'identité du coupable. Après filature, ils remontent depuis l'entremetteur qui les a engagés jusqu'à un riche négociant en tissus et soieries, sorcier à ses heures, et ancien élève du Phalanstère. À ce stade, il y a fort à parier que leur enquête finira d'une manière ou d'une autre par attirer l'attention de Séranis, qui essayera peut-être de tâter le terrain en envoyant un espion, à moins que, jugeant que les PJ représentent une véritable menace pour le Synode, il ne décide directement de les éliminer. Dans ce cas, Coray, qui cherche tous les moyens d'affaiblir la position de Séranis, pourrait très bien les avertir du danger par un moyen détourné, à moins qu'un Teraph ne s'en charge lui-même. Les PJ auraient alors de nouvelles pistes à explorer, qui les rapprocheraient petit à petit de Séranis...

Une taverne du port de Davos

Sur les quais

Davos est avant toute chose une ville d'échanges. Si son port gigantesque est bien plus étendu qu'on ne pourrait l'attendre dans une cité de cette importance, c'est qu'en réalité, il s'agit de la seule infrastructure de ce type sur les côtes orientales de la mer cyrélienne. Davos est donc le point de transit obligé de l'ensemble du commerce maritime des Trois Royaumes, c'est-à-dire de la Cyrélie et de ses deux puissants voisins. Cette situation de monopole assure depuis toujours la prospérité de la ville. Barré d'une immense digue, le port, qui combine pêche et activités marchandes, est éclairé par un phare dont la portée a fait la réputation. La nuit, la lumière de son foyer, habilement réfractée par un complexe système de lentilles, est en effet visible de très loin, tandis que de jour, la direction est indiquée aux marins par un noir panache de fumée.
Le Brancion est le quartier de Davos le plus proche du port. L'endroit, populaire sans être tout à fait misérable,

n'est pas, il faut bien l'avouer, des plus accueillants. Ses habitants ont la mauvaise réputation que l'on fait généralement aux gens que la pauvreté pousse aux trafics en tous genres. C'est un fait qu'on magouille beaucoup au Brancion, la proximité du port et de ses entrepôts de marchandises n'y étant certainement pas étrangère. En réalité cependant, le quartier est plus sûr qu'on ne le laisse généralement entendre dans les hautes sphères… pourvu que l'on prenne tout de même un minimum de précautions. On déconseillera donc d'y traîner ivre mort en pleine nuit, surtout si l'on est richement vêtu ou que l'on porte sur soi quelque bijou de valeur. De même, il ne fait pas bon provoquer ces marins qui, toutes origines et nationalités confondues, s'encanaillent dans les tripots et les bordels du Brancion le temps d'une escale plus ou moins longue. Ils sont généralement prompts à la bagarre, d'autant qu'ils ont cet avantage non négligeable d'être le plus souvent soutenus par plusieurs compagnons d'équipage, de rudes gaillards toujours prêts à dessaouler à grands coups de poings dans la gueule.

La rue Taurine est l'une de ces venelles grossièrement pavées, dont certaines pas plus larges qu'un homme, qui parcourent en tous sens le Brancion. Évidemment, une fois la nuit tombée, elle est aussi sombre que tout le reste du quartier, l'éclairage public n'étant réservé qu'aux rues les plus riches de la ville. C'est à peu près au milieu de la ruelle, que l'on peut apercevoir une maison à colombages de deux étages, qui, si l'on en juge par l'état du toit et de la façade, a connu de biens meilleurs jours. Accrochée au-dessus de la porte, une enseigne de bois vermoulu porte, sous l'image grossière d'un monstrueux animal marin, quelques mots à demi effacés. Il s'agit de *La Taverne du Serpent*, que tous les habitués appellent communément "La Serpe". Son nom fait directement référence au Récif du Serpent, un très dangereux affleurement de rochers situé au large du port. Bien connu des marins du cru, il est extrêmement dangereux, et de très sinistre réputation. Les naufrages y sont fréquents.

La Serpe

Sur la gauche de la maison, un étroit passage couvert, tout juste assez large pour laisser passer un cheval, donne accès à l'arrière-cour et à sa minuscule écurie. Généralement inoccupée, elle sert surtout de remise à outils et de cellier à bois. En cas de nécessité cependant, il est facile de la dégager, ou, au pire, de remiser une partie des chevaux chez un maréchal-ferrant installé à trois rues de là. La taverne elle-même occupe le rez-de-chaussée de l'édifice, construit en léger dénivelé par rapport à la rue, ce qui oblige à descendre une courte volée de marches pour y accéder. Contrairement à ce que pourrait craindre le voyageur, l'endroit est en réalité plutôt chaleureux. Plafond bas, énormes poutres apparentes, murs de guingois, cheminée monumentale et mobilier rustique (tables épaisses et solides tabourets), l'endroit est invariablement enfumé, particulièrement sombre, et très bruyant dès que les clients sont un tant soit peu nombreux, ou joyeux. L'éclairage n'y est dispensé que par quelques mauvaises bougies auxquelles s'ajoute, mais l'hiver seulement, un feu dans l'âtre. La pièce est décorée d'accessoires de pêche, filets, flotteurs de verre, instruments de marine, mais également de plusieurs trophées fatigués, parmi lesquels une mâchoire de requin à laquelle il ne reste plus guère que quelques dents usées, et un gros espadon dont la peau tombe en lambeaux, révélant ainsi largement la paille dont il est rembourré.

La Serpe, qui fait aussi office de pension et d'hôtel, n'est pas qu'une taverne, et ce sont en tout cinq chambres, situées dans les étages supérieurs, qui sont disponibles à la location. À défaut d'être vraiment confortables, certaines ne sont guère plus que des placards sommairement aménagés, elles sont propres et leur prix très raisonnable. Sous cette vitrine légale, la Serpe propose également des services qui le sont moins, avec sa fumerie d'opium en sous-sol et ses deux hôtels de passe dans l'arrière-cour. Les chambres y sont nettement plus sordides qu'à la taverne, les rats et les cafards le disputant au salpêtre, et les prostituées qui les utilisent sont assez misérables. L'ensemble, la taverne aussi bien que les commerces licites et illicites qui en découlent, appartient à un certain Iman Delal, l'un des caïds les plus importants du port.

Bien qu'occupant le sous-sol de la Serpe, la fumerie n'est pas directement accessible à partir de la taverne. En réalité, elle l'est, mais le passage, un escalier dérobé dans un placard de la cuisine, est un secret bien gardé, car il est uniquement destiné à servir de sortie de secours en cas de problème grave, d'autres issues secrètes permettant aussi de passer de la fumerie aux égouts. Quant à l'accès courant, celui des consommateurs, il se fait par les caves de l'un des hôtels de passe de l'arrière-cour, le va-et-vient des opiomanes étant

Ceux qui chassent le dragon

La fumerie est constituée d'une enfilade de petites pièces biscornues, qui ne sont en fait qu'une série d'anciennes caves très sommairement réaménagées. Elles sont effroyablement humides et insalubres, extrêmement sombres, et littéralement envahies par la fumée. Au premier coup d'œil, on se rend bien compte qu'on est très loin de la fumerie de grand standing. Ici et là, des paillasses, pour la plupart infestées de vermine, sont alignées contre les murs. Les couches les plus confortables et les plus propres, isolées par des paravents et des rideaux, sont réservées aux clients qui en ont les moyens. La drogue en revanche, est de très bonne qualité, ce qui a fait la réputation de l'endroit. Les fumeurs, alanguis, tirent sur les pipes, dérivent dans le coma bienfaisant induit par l'opium, certains dorment. Le service et la sécurité sont assurés, selon les heures, par quatre à six personnes, mais les incidents sont très rares, l'opium étant le meilleur des pacificateurs. L'établissement est dirigé par Lin Chen Du, un asiatique d'une quarantaine d'années, aux muscles secs, aux gestes précis et aux cheveux nattés. Il reverse l'intégralité de ses bénéfices à Delal, vis-à-vis duquel il entretient une ancienne et mystérieuse dette d'honneur. C'est lui également qui fournit à Éphraïm Coray l'opium dont il a besoin. Évidemment, le narcomancien n'ira jamais mettre les pieds à la Serpe, et c'est donc l'un de ses valets qui s'en charge.

ainsi beaucoup plus discret. Non pas que la consommation d'opium soit interdite en Cyrélie (à défaut d'être autorisée, elle est tolérée), mais le fait est que la fumerie n'a aucune existence légale. Delal, pour augmenter ses profits, ne paye aucune taxe, ni sur l'importation, ni sur le commerce de cette drogue, qu'il fait entrer clandestinement en Cyrélie par le port de Davos. Bien entendu, il arrose régulièrement de pots de vin la milice du bourgmestre, mais cela serait bien insuffisant pour lui éviter des ennuis sérieux avec les services royaux de l'Impôt, dans le cas où il viendrait à être découvert.

Les habitués de la Serpe

Kenan Dvorak

Le tavernier de la Serpe est un mercenaire à la retraite. Gérant l'établissement d'une main assurée, Kenan Dvorak est une véritable figure du Brancion, et il est pour beaucoup dans l'atmosphère chaleureuse, presque familiale, qui règne à la taverne. Il connaît bien ses clients les plus réguliers, a lié des relations d'amitié avec la plupart d'entre eux, et sait se faire respecter de tous. Physionomiste et observateur attentif, il oublie rarement le visage d'une personne qu'il a déjà servi, sait évaluer une situation au premier coup d'œil, et intervenir quand il le faut. Cela explique que, s'il arrive fréquemment qu'un marin imbibé cherche des poux dans la tête de l'un de ses voisins, il est très rare que ce genre d'incident dégénère en bagarre générale. Les clients visiblement armés sont d'ailleurs civilement, mais fermement, invités à déposer leurs instruments dans un râtelier prévu à cet effet. Pour le reste, et bien qu'il soit manchot, la carrure de Dvorak, sa réputation et ses qualités martiales, en imposent encore suffisamment pour répandre le calme autour de lui.

Kenan Dvorak est d'origine très modeste. Sa mère, morte du typhus alors qu'il n'avait pas dix ans, le laissa, lui et ses frères, à la charge de son père, un docker qui louait ses bras à la journée. La vie était si rude que, sur les huit enfants que comptait la famille, seuls trois fêtèrent leurs quinze ans. Dvorak n'était d'ailleurs guère plus âgé lorsqu'il s'engagea pour la première fois sur un navire. Sa carrure exceptionnelle, autant que sa force peu commune, y firent bientôt merveille. Marin souvent, pêcheur parfois, docker le reste du temps, il se découvrit bientôt des affinités particulières avec le métier des armes. Et c'est grâce au développement des routes marchandes de la mer cyrélienne qu'il réussit à en faire son activité principale, la piraterie demeurant en effet l'un des problèmes majeurs du commerce maritime. En quelques années, sa réputation de bretteur aguerri ne fut plus à faire, et il travailla bientôt pour le compte de certains des plus gros armateurs de Davos. Il servit

notamment trois ans dans la milice embarquée des Chandris, en tant qu'officier subalterne. C'est durant cette période qu'il travailla directement sous les ordres d'Otto Chandris, du temps où celui-ci était encore assez vert pour se permettre de voyager sur ses navires quand l'envie lui en prenait.
Mais une escarmouche plus violente que les autres mit fin à sa carrière. Un coup de hache d'abordage lui entailla cruellement l'épaule droite et, bien qu'un chirurgien du calibre de Khan lui eût sans doute sauvé le bras, il n'y en avait bien entendu aucun sur le navire. La gangrène menaçant, et l'escale suivante n'étant prévue que dix-sept jours plus tard, le médecin de bord dut se résoudre à prendre des mesures radicales. L'amputation fut sauvage, Dvorak échappant cependant à l'infection, mais pas à la fièvre ni au délire. Ce fut sa dernière mission embarquée. Lorsqu'il se fut enfin remis de ses blessures, dont il conserve, on s'en doute, de terribles cicatrices, il chercha un nouvel emploi. C'est Delal, pour lequel il avait déjà travaillé à une ou deux occasions, qui lui proposa de se reconvertir dans le commerce. Depuis, il s'acquitte avec maestria de son nouveau métier, supervisant une équipe d'une dizaine de personnes (cuisine, service, ménage). Cheveux aujourd'hui grisonnants et embonpoint naissant, il n'en demeure pas moins, en dépit de son handicap, un combattant redoutable, bien que quelque peu rouillé.

Salah Hamadi

Avec le recul, Salah ne sait plus trop si c'est l'alcool qui l'a conduite à la prostitution ou l'inverse. Plus sûrement, il s'agit d'un cercle vicieux : elle se prostitue pour boire, et boit pour avoir la force de continuer à faire le trottoir. En fait de tapin, c'est à la Serpe, dont elle est une habituée, qu'elle lève ses clients - elle n'en manque d'ailleurs pas. Issue d'un milieu particulièrement défavorisé, elle n'avait pas encore treize ans lorsqu'elle fit sa première passe - le client était un ami de la famille. C'était il y a plus de vingt-cinq ans, et aujourd'hui, vieillie avant l'âge par l'alcoolisme, avec ses formes fatiguées, ses traits défraîchis, et la moitié des dents tombées, elle est loin d'être ce qui se fait de mieux sur le port. Elle compense cependant par l'expérience, une chaleur naturelle presque maternelle, qui a le don de mettre les hommes très en confiance, et une particularité anatomique assez remarquable.
Salah en effet est une Sainte. La Nature, ou plutôt ses gènes teraph, l'ont dotée d'un double appareil génital - deux vulves et deux vagins parfaitement formés, reliés à un seul utérus. Un avantage professionnel unique, qui s'est cependant révélé plutôt handicapant lors de ses quatre grossesses. Les accouchements, surtout, ont été très difficiles, au point que deux de ses enfants sont morts en couches. Elle a perdu le troisième lors d'un incendie, dans lequel elle a été elle-même assez gravement brûlée sur les avant-bras et le ventre. Elle habitait alors un galetas sordide, et, abrutie par l'alcool, s'était endormie une bougie allumée. Ce sont les pleurs de l'enfant, brûlé vif dans son berceau de fortune, qui l'ont réveillée. Aujourd'hui, elle habite avec Lucie, sa fille de huit ans, une petite chambre au premier étage de la Serpe. Dvorak, qui a un gros faible pour elle, tolère qu'elle y reçoive ses clients. Il a d'ailleurs été l'un d'eux à plusieurs reprises, et il est assez probable que les choses aillent un jour plus loin, car leur attirance est réciproque. Étant donné leurs histoires et leurs situations respectives, ils sont tous deux bien loin de la passion adolescente, mais, l'âge aidant, ils sont plus que jamais à la recherche d'un véritable foyer. Reste que Salah est véritablement alcoolique et que Dvorak, même s'il a un cœur d'or sous ses dehors parfois un peu rudes, est bien loin d'être un homme toujours facile à vivre au quotidien. Lui qui n'a jamais eu d'enfant, du moins pas à sa connaissance, éprouve une tendresse toute paternelle pour Lucie, à laquelle il voudrait bien éviter le destin de sa mère, ce qui est loin d'être assuré. Quant à Salah, elle s'implique de plus en plus dans le quotidien de la taverne, donnant un coup de main ici et là dès que le besoin s'en fait sentir. Bientôt, elle sera devenue indispensable.

Nicolas

Il suppose qu'il a environ treize ans, mais ne connaît pas plus sa date de naissance exacte que ses parents ou sa véritable famille. Nicolas n'avait que quelques semaines lorsqu'il fut abandonné sur les marches d'un sanctuaire cérénide, une pratique très courante en Cyrélie. Élevé au Chêne Rouge, le principal orphelinat de Davos, il fugua dès qu'il fut assez grand pour en avoir l'occasion. L'endroit est en effet un véritable enfer de privations, d'humiliations et de maltraitances, tout simplement parce qu'en dépit de tous leurs efforts, les Saintes Sœurs sont dépassées par l'afflux massif des orphelins, dont le nombre n'a cessé de croître à mesure que la population de la ville augmentait. Livré à lui-même, Nicolas devint aussitôt un enfant des rues, et ce ne sont pas les rudiments d'éducation qu'il a reçus chez les Cérénides (il sait à peu près lire, écrire et compter) qui firent la moindre différence. Délinquant, voleur, déjà victime de l'alcool (souvent) et de la drogue (lorsqu'il en a les moyens), il survit comme il le peut dans les ruelles du port. Ces derniers temps, il bénéficie de la protection de Dvorak, qui l'a un jour surpris à fouiller les poubelles de la Serpe. Le manchot a reconnu dans l'enfant beaucoup de ce qu'il était lui-même à son âge, et a résolu de lui tendre la main. Nicolas, qui traîne désormais souvent du côté de la taverne, lui rend de menus services (courses, ménage, corvées) en échange d'un repas quotidien et d'un coin pour dormir dans l'écurie.

Dans le prochain numéro, le Synode se la joue *Godfather*, avec un article entièrement consacré à la mafia de Davos, et à l'influence que les Teraphim exercent sur elle. Au menu également, de plus amples renseignements sur Iman Delal, ce mystérieux Saint qui possède la Serpe.

Auteur : Johan Scipion (jscipion@free.fr - feedback, idées et suggestions bienvenues !)
Illustrations : Bertrand Bès
Merci à Damien pour sa cordialité, son enthousiasme et ses bonnes idées.

L'élixir jaune

Ce module pour *Dungeons & Dragons* est prévu pour une bande d'aventuriers de niveau plutôt élevé (12 à 16). Le monde est celui des Royaumes Oubliés, mais la trame du scénario peut être adaptée à un autre contexte. *Le Manuel des Joueurs* est indispensable pour faire jouer cette aventure. *Le Guide du Maître* (*GM*), le *Forgotten Realms Campaign Setting* (*FRCS*) et *Lords of Darkness* (*LD*) sont fort utiles, mais le scénario utilise des données techniques venant de multiples sources, et notamment de *Monsters of Faerûn* (*MoF*) et de *Magic of Faerûn* (*MaF*). L'absence d'un ou de plusieurs de ces suppléments n'empêche pas de jouer, moyennant quelques adaptations dictées par la logique.

Synopsis

En quelques mois, des individus inconnus ont monté un trafic secret de potions d'expérience extrêmement fructueux, dans la région où se trouvent les aventuriers. Ceux-ci, mandatés par des organisations ou mus par l'intérêt, tentent de remonter à la source. Le Sorcier Rouge de Thay à l'origine du trafic doit être stoppé avant qu'il ne devienne trop puissant. Ouverture de la chasse au Grosbill !

Trafiquants de PX

L'aventure se déroule en trois parties : 1) les PJ découvrent l'existence du trafic, 2) ils remontent la piste du trafic jusqu'à un "échangeur" anonyme dans lequel ils doivent pénétrer pour atteindre la forteresse du sorcier Warko, où 3) se déroule la bataille finale. Autour de cette trame simple, les PJ comme le MJ peuvent rivaliser d'astuces et d'embrouilles afin de court-circuiter les défenses et les plans des autres. Examinez soigneusement les sorts de Warko : ses options sont nombreuses.

Les PJ doivent réaliser au cours de l'aventure que le destin du monde est en jeu : l'expérience est le nerf de la guerre. Grâce à elle, le cerveau du trafic peut amasser une fortune colossale, fabriquer des objets magiques en nombre et lancer des *souhaits* à volonté. Il a déjà commencé, d'ailleurs. Le pouvoir corrompt. N'hésitez pas à mettre en évidence la folie mégalomaniaque de Warko en montrant les traitements qu'il réserve à ses ennemis. Montrez aussi que le destin du monde peut être bien pire si le Zhentarim ou un zulkir expérimenté fait main basse sur la source d'expérience.

Jouer dans les Royaumes Oubliés

Si vous commencez à jouer dans les Royaumes Oubliés troisième édition, soyez conscient que les PNJ sont ici très puissants. Pour cette raison et pour autoriser les joueurs à incarner des races exotiques, il peut être judicieux d'accorder un facteur de puissance minimal de 4 à la création des personnages. Si le niveau des PJ est inférieur à 10, n'hésitez pas à opposer plus nettement entre eux les PNJ, afin de donner aux joueurs l'occasion de profiter de la bataille pour accomplir leur quête.

Ce qui s'est passé

Thay ressemble à une puissante corporation. Les zulkirs qui dirigent le pays des Sorciers Rouges mettent beaucoup d'application à s'entourer d'incompétents qui ne peuvent pas menacer leur pouvoir. Les serviteurs envoyés au loin sont les plus compétents et sont complètement sous leur coupe : il s'agit de démons liés ou de personnes totalement dénuées d'ambition personnelle. C'est dans cette dernière catégorie que rentrait Warko Khesp. Sorcier Rouge mineur à la solde de Druxus Rhym, le zulkir de la Transmutation. Warko avait renoncé depuis longtemps à toute idée d'ascension sociale au-delà de son poste dans une enclave thayanne.

Un jour, il fut envoyé par la khazark de l'enclave à la recherche d'ingrédients thaumaturgiques rares. Son voyage l'amena à rencontrer un vieux magicien gobelin qui venait d'arriver d'un autre plan d'existence, après avoir appris l'existence d'un accès dans le Plan Astral à une source primordiale d'expérience et de savoir. Belzémox, c'est son nom, monnaya cette information contre sa survie. Warko remonta jusqu'à la source magique et constata que le gobelin n'avait pas menti. L'expérience matérialisée en liquide qu'il but lui permit d'atteindre rapidement le niveau 20 ! Il constata cependant que le liquide de la source ne permettait pas de monter plus haut.

En attendant de trouver une solution à ce problème, il décida de ne pas retourner vers l'enclave thayanne, de crainte que ses supérieurs ne découvrent la situation et ne l'empêchent de progresser en pouvoir jusqu'à devenir incontrôlable. Il entreprit de prendre le contrôle de la guilde de voleurs de la région pour mettre en place un trafic de potions d'expérience. Méfiant, il refusa toujours de se dévoiler ou d'intervenir directement dans les opérations courantes, se contentant de fournir les potions aux voleurs et d'encaisser les dividendes. Il mit en place cette structure afin de pouvoir consacrer plus de temps à ses recherches sur la source et moins à la conduite des affaires. De riches fils de famille achetèrent à prix d'or les fioles qui contenaient l'eau d'expérience. Boire de cette eau est si envoûtant que la plupart devinrent accro et se ruinèrent pour en obtenir toujours plus. L'expérience qu'ils acquéraient, généralement en qualité de nobles, leur conférait une aura de prestance nécessaire pour convaincre d'autres personnes de goûter à cette boisson. Des héritiers désargentés devinrent des intermédiaires dans le trafic d'expérience, finançant ainsi leur propre consommation. L'opération aurait pu se poursuivre sans anicroche durant encore longtemps si les Voleurs de l'Ombre n'avaient entrepris de prendre le contrôle de la guilde. Paniqué à l'idée de voir de mystérieux personnages perturber son trafic alors qu'il n'était pas tout à fait prêt à les combattre, Warko préféra couper la branche malade de son organisation, en détruisant la maison de la guilde lors d'une réunion (une demi-douzaine de *désintégrations* firent l'affaire). La désorganisation du trafic n'est que temporaire : le Sorcier Rouge, par l'intermédiaire de son sbire Thumpus, reprend en main les revendeurs.

Un peu d'alchimie

L'expérience qui coule de la source astrale est pure et n'induit aucune dépendance particulière. Dans un premier temps et afin de conquérir un marché pour son trafic, Warko l'a vendue pure. Une fois que son réseau eut bien gagné sa place dans la cité, il a changé la composition de l'élixir. Il lui fut facile d'y adjoindre divers ingrédients alchimiques qui en firent une drogue jaunâtre insidieusement addictive. Toute personne qui boit une fiole d'eau d'expérience mise sur le marché par l'organisation de Warko s'expose à devenir dépendante. Il lui faut réussir un jet de Volonté DD 20 (la première fois), DD 25 (la deuxième fois) et DD30 (les fois suivantes) ou devenir accro. Le jet doit être répété à chaque consommation d'élixir jaune. Une personne dépendante fait tout ce qui est en son pouvoir pour se procurer de nouvelles doses d'expérience, à moins de réussir un jet de Volonté DD 27 par jour. L'objectif de Warko, à terme, est d'enlever l'expérience des fioles et de ne vendre que la drogue. Il compte se servir des drogués comme d'agents d'un nouvel État qu'il projette de fonder pour conquérir le monde.

L'aventure commence

Les PJ se trouvent dans une cité qui comporte une enclave de Sorciers Rouges de Thay. La plupart des grandes villes du nord de Faerûn en ont une. Celle de Proskur est décrite page 65 de *LD*. Les PJ peuvent apprendre les dernières nouvelles du coin avec des jets de Renseignements.

1) DD15 : un nouvel arrivage de Sorciers Rouges dans l'enclave laisse présager un mauvais coup.

DD20 : quelqu'un a entendu leur leader se disputer avec la khazark.

DD25 : les Sorciers Rouges sont inquiets à propos d'un des leurs qui a disparu il y a quatre mois.

2) DD15 : une maison en ville s'est écroulée hier. Une quinzaine de personnes ont été retrouvées écrasées sous les décombres.
DD20 : les volontaires qui se sont présentés pour déblayer les décombres peu après l'effondrement sont étrangers à la ville ; nul ne sait où ils se trouvent maintenant.
DD25 : la maison qui s'est effondrée était le quartier général de la guilde de voleurs locale, dont tous les membres semblent avoir disparu dans l'éboulement.
3) DD15 : la noblesse locale ne fait plus travailler le petit commerce. Son argent ne va plus dans les boutiques de luxe, mais ailleurs.
DD20 : la plupart des riches dilettantes de la ville se droguent.
DD25 : il est possible de se procurer des potions de plaisir auprès de certains fils de bonne famille. On dit que l'élixir jaune qu'elles contiennent apporte des visions mystiques.

Le flacon de tous les désirs

Tandis qu'ils vaquent en ville à leurs activités habituelles, les PJ sont témoins d'une altercation entre deux habitants de la cité. Il s'agit en fait d'un revendeur d'élixir jaune et d'une de ses victimes, un drogué qui tente de s'emparer de sa dose quotidienne sans payer la somme convenue. Le drogué a vendu tous ses biens et il est désespéré. Le revendeur agit sous les ordres de Dulan Moss, un jeune aristocrate qui dirige le trafic d'élixir jaune dans certains cercles de la cité. Les PJ peuvent interrompre la bagarre sans difficultés. Un jet de Réflexes DD 25 permet de rattraper la fiole que se disputent les deux drogués. En cas d'échec, la fiole se brise en tombant par terre et son contenu se perd dans la terre. La fiole contient quatre doses d'élixir jaune de Warko. Chaque dose donne 1d100 points d'expérience à celui qui la boit.

Main basse sur la ville ?

Les PJ peuvent s'intéresser aux raisons qui poussent les deux hommes à se battre ou pas. S'ils s'y intéressent, ils peuvent intimider (Intimidation DD 18) ou circonvenir (Diplomatie DD20) les drogués afin qu'ils parlent. Le revendeur peut donner le nom de Moss.
Si les PJ ne s'intéressent pas à l'affaire, ils sont contactés peu de temps après par un revendeur qui leur propose une fiole similaire d'élixir jaune contre mille pièces d'or, "satisfait ou remboursé".
Si la curiosité ou la dépendance ne suffit pas à remuer les PJ et à les mettre sur la piste des trafiquants, leur dieu patron ou une organisation à laquelle ils appartiennent leur demande de découvrir ce qui ne va pas chez les riches de la cité.
Bref, les PJ se lancent dans l'enquête. Cette partie du scénario peut être approfondie en faisant jouer l'enquête dans les milieux nobiliaires ou commerciaux de la ville. Voici ci-dessous ce que les joueurs peuvent découvrir.

Le trafic à l'échelle locale

En remontant la piste locale jusqu'à Dulan Moss ou un revendeur du même rang, les PJ peuvent comprendre que le trafic est implanté surtout dans les couches riches de la société. La consommation d'élixir jaune est en pleine expansion et menace de détruire la cité. Environ 20% des dirigeants de la cité sont déjà des consommateurs, même s'ils s'en cachent bien. En conséquence, si les PJ se montrent trop gênants, ils pourraient avoir à affronter des miliciens ou des gardes municipaux.

Le dirigeant du trafic

Dulan Moss et ses semblables ne sont que des intermédiaires. Ils reversent 95% de leurs gains aux vrais dirigeants et utilisent les 5% restant pour payer leur consommation personnelle d'élixir jaune. Ils ignorent l'identité du dirigeant du trafic. Ils croient que c'est l'homme qui les contacte de temps en temps pour vérifier que tout se passe bien. Ils peuvent en donner une description précise. La personne qu'ils décrivent est en réalité Thumpus, un ancien garde du corps thayan au service de Warko que celui-ci a transformé en lieutenant (fiable grâce à beaucoup d'eau d'expérience). Thumpus ne prend jamais l'or lui-même, mais exige qu'il soit déposé dans l'Échangeur, une petite bâtisse cachée dans les bois (ou les marais) hors de la ville. Thumpus n'a révélé l'emplacement de l'Échangeur qu'aux revendeurs les plus fiables, et les a menacés de mille tortures s'ils venaient à le divulguer à des inconnus.

Les dépenses d'or

L'or absorbé par le trafic ne resurgit pas ailleurs en ville. En revanche, une boutique ou une foire de magie qui se trouve à quelque distance a récemment fait des affaires fabuleuses. En fait, Warko a acheté des objets magiques et des livres de sorts qu'il compte étudier dès qu'il en aura le temps. Le propriétaire de la boutique peut décrire Warko.

La concurrence

Les PJ ne sont pas les seuls à avoir été intrigués par l'apparition du trafic. La nouvelle s'est répandue dans les cercles bien informés. Durant l'aventure, des factions diverses vont se mettre à tourner autour des trafiquants, de l'Échangeur et des PJ. Toutes les deux heures de jeu par exemple, faites rencontrer un autre parti aux PJ. Ceux-ci peuvent tenter de s'allier temporairement avec eux pour éviter que Warko ne devienne le

maître du monde - au besoin, suggérez cette idée par la voix d'un PNJ. Ou bien ils peuvent s'attaquer, se fuir, se tendre des embuscades. Les quatre groupes suivants sont les principaux impliqués dans l'affaire, mais n'hésitez pas à en rajouter.

Les Sorciers Rouges

Druxus Rhym et ses séides ignorent tout du trafic d'expérience, les trafiquants ayant reçu l'instruction de ne jamais approcher de l'enclave. Le zulkir est inquiet de la disparition de Warko et cherche à savoir s'il s'agit d'un coup porté indirectement contre lui. Il délègue donc dans l'enclave thayanne où était basé Warko un corps expéditionnaire de niveau 6 (*LD*, page 61), accompagné d'un golem thayan (*MoF*, page 56). Il communique magiquement avec son inspecteur et, si ce dernier découvre le trafic d'expérience, il se téléporte en personne, accompagné d'un cercle de Sorciers Rouges expérimentés (rencontre de niveau 16, *LD*, page 61).

Les Voleurs de l'Ombre

Envoyés pour s'assurer du contrôle de la guilde de voleurs locale, ils ignorent dans un premier temps l'existence du trafic d'expérience. Lorsqu'ils l'apprennent, ils passent à l'action seuls. Ils ne disposent pas des moyens magiques qui leur auraient permis de contacter rapidement leurs supérieurs pour demander de l'aide. En revanche, ils disposent d'une Silhouette, un roublard dont le rôle est d'attirer sur lui l'attention des autres forces en présence, tandis que les véritables criminels accomplissent leurs forfaits dans l'ombre. Tandis que Nahaus Bentled (mêmes caractéristiques qu'Idriane Nethis, *LD* page 174) discute avec les PJ ou tente de recréer une guilde des voleurs, les Voleurs de l'Ombre suivent les revendeurs jusqu'à l'Échangeur et observent le processus. Plus tard, ils capturent les revendeurs et tentent de les remplacer.

Le Zhentarim

Le Réseau Noir a un informateur dans la ville où commence l'aventure. Si les PJ font preuve d'un gros manque de discrétion (par exemple en démasquant ouvertement le trafic d'expérience et en expliquant ses tenants et aboutissants lors d'un conseil municipal), l'agent avertit ses supérieurs. En trente-six heures et avec l'aide de la magie, la nouvelle parvient à Fzoul Chembryl, l'Élu de Baine (*FRCS*, page 163), qui décide de venir s'emparer de la source. Il vient accompagné de prêtres maléfiques et de nécromanciens (niveau 10, cf. *GM*, pages 53 et 55). Il déploie toutes les forces possibles pour vérifier l'information, faire taire les témoins des événements, faire main basse sur la ville et remonter jusqu'à la source du trafic. Bien sûr, si l'aventure se déroule dans une grosse cité comme Eauprofonde, il ne s'attaque pas aux autorités et se contente de viser secrètement les trafiquants. Il opère de préférence la nuit.

Jertva la Rectificatrice

Cette servante d'Azuth a pour mission de rectifier les déséquilibres magiques de Faerûn. Des divinations successives l'ont mise sur le chemin de la cité où commence l'aventure. Sans humour, obsédée par sa loi et dénuée de pitié, elle entreprend de démasquer et de démanteler le trafic d'expérience. Elle sait qu'elle ne peut pas s'arrêter là et qu'elle doit retrouver la source du déséquilibre pour la détruire. Pour cette raison, elle va tenter de pénétrer dans la forteresse de Warko. Elle n'est pas opposée à une alliance avec d'autres factions, mais elle se méfie de leur appât du gain (de PX).

L'Échangeur

Pour garantir son anonymat tout en permettant des transactions de masse, Warko a construit un bâtiment cubique bourré de protections. L'Échangeur, c'est son nom, fait vingt mètres de côté. On y entre par une porte haute de quatre mètres qui mène à une pièce de quatre mètres de côté, dont l'unique autre porte donne sur un mur.

En réalité, l'Échangeur est une simple station pour la forteresse de Warko, qui se téléporte depuis une autre station située en lieu sûr (une forêt ou une montagne lointaine). La forteresse comporte en tout quatre éléments : les locaux astraux où se trouve la source, un module d'accueil à proximité du lieu du trafic, un autre module d'accueil en lieu sûr et une superstructure mouvante. L'objectif de Warko est de construire d'autres modules d'accueil dans les régions où son trafic s'implantera.

Les revendeurs ou les consommateurs qui souhaitent recevoir de l'élixir jaune doivent entrer dans l'Échangeur, déposer leur or, se retirer en fermant la porte et attendre que celle-ci se déverrouille pour rentrer prendre possession des barils ou des fioles que vaut leur argent. L'échange prend généralement une vingtaine de minutes. Les revendeurs qui ont essayé de rester dans la pièce au moment de l'échange ont disparu.

Aux PJ de trouver une solution pour remonter la piste. Ils peuvent se dissimuler dans des coffres apparemment bourrés d'or, passer à l'intérieur en étant invisibles, etc. Le lieu en lui-même n'apporte aucune information. Attention, les PNJ concurrents ne souhaitent pas qu'une autre faction entre avant eux dans l'Échangeur, s'ils en connaissent l'existence. Des négociations peuvent être indispensables pour éviter la bagarre.

À l'intérieur de l'Échangeur

Le module fixe

a) Dépôt des trésors

Prudent, Warko a instauré une procédure de sécurité pour s'assurer de l'innocuité des trésors déposés par les revendeurs. Lorsque l'Échangeur arrive, les vannes du distributeur s'ouvrent et noient le dépôt avec de l'eau (cf. Inondation, *GM* page 115). L'eau n'est évacuée qu'au bout de 10 rounds. Un jet de Fouille DD 15 en inspectant la salle permet de comprendre qu'elle est régulièrement inondée.

Les portes du dépôt sont hermétiques et magiques : solidité 12, 80 points de résistance, DD 40 pour les casser. Elles se verrouillent automatiquement.

b) Espace plein

Cette zone remplie de pierres accueille la superstructure de l'Échangeur. Lorsque celui-ci arrive, toute personne qui se trouve dans la zone (après avoir creusé) est automatiquement téléportée dans une zone identique qui se trouve dans un autre module fixe de la forteresse de Warko.

La superstructure de l'Échangeur

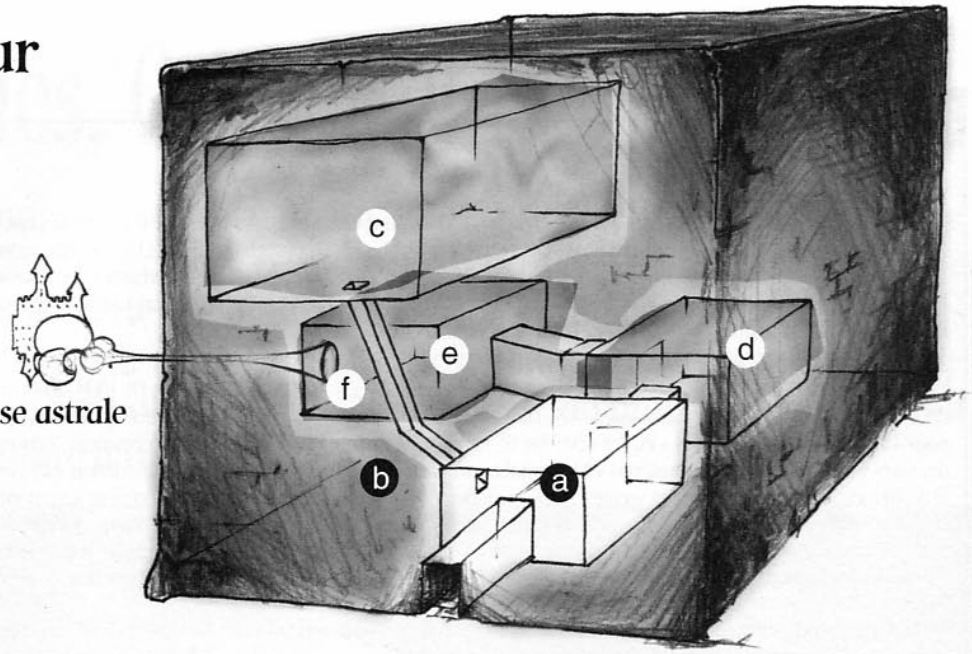
c) Distributeur

Cette pièce contient de gros réservoirs d'eau, ainsi que des barils d'eau d'expérience.

d) Observatoire

Une console de contrôle dotée d'une manette permet d'activer

l'Échangeur



Vers La forteresse astrale

la téléportation. Une lumière magique passe au rouge quand quelque chose se trouve dans le dépôt. Thumpus passe beaucoup de temps ici, afin de réagir promptement si quelqu'un désire faire une transaction. C'est lui qui, après que l'eau a été évacuée du dépôt, vient y récupérer l'or et déposer en échange de l'élixir. Un écran magique permet d'observer en permanence le dépôt, comme avec un sort de *clairaudience/clairvoyance* (mais sans son ni capteur visible). Si un problème survient, Thumpus tente de se replier derrière la porte et d'actionner la manette pour téléporter la superstructure en sûreté. Il fonce ensuite prévenir Warko.

e) Appartements de Thumpus

Thumpus n'y est que la nuit.

f) Salle de transit

C'est par ici que les trésors trouvés dans le dépôt sont enlevés. La salle comporte un *portail* caché vers la forteresse astrale de Warko. Pour l'ouvrir, il faut prononcer un mot de passe, une phrase en mulhorandi connue de Warko seulement. Des PJ parlant le mulhorandi peuvent la reconstituer avec un jet de Connaissance des sorts DD 50 (une minute), 45 (une heure), 40 (un jour) ou 35 (une semaine). Warko peut aussi être espionné par des PJ très malins mais il se méfie.

La forteresse astrale

Salle de garde

Warko y garde huit molosses sataniques à son service, qui ne laissent passer que le sorcier et son sbire, qu'ils reconnaissent à l'apparence et à l'odeur.

Laboratoire d'alchimie

C'est ici que Warko transforme l'eau d'expérience recueillie à la source en élixir jaune. Il est souvent là.

Un gobelin ridé se trouve dans une cage recouverte d'un drap. Il s'agit de Belzémox, affaibli et affamé, et qui peut raconter les méfaits de Warko aux PJ.

Appartements de Warko

C'est ici que se trouve la source d'expérience. Elle se présente sous la forme d'une fissure dans l'astral, au milieu de la pièce, d'où jaillit un liquide incolore.

Un coffre dans un coin contient les trésors de Warko.

La proposition

Warko souhaite identifier et recruter les plus puissants serviteurs des entités qui régissent Faerûn. Il propose aux PJ qui atteignent sa caverne astrale de rejoindre son organisation, en échange de la possibilité de boire librement à la source d'expérience. Si un PJ est consentant, Warko utilise un parchemin de *quête* pour l'asservir. Il retarde ensuite les autres personnages avec des monstres convoqués, le temps de permettre à son nouveau serviteur de boire à la source suffisamment d'expérience pour gagner quelques niveaux. Si aucun PJ ne trahit son camp, un PNJ (chevalier thayan ou Voleur de l'Ombre, par exemple) cède à la tentation et rejoint Warko. Avant de pouvoir détruire Warko, les PJ doivent se débarrasser de tous ceux qui ont accepté son offre.

Le combat ultime

Acculé devant la source, Warko se bat jusqu'à la mort, enivré par sa puissance et persuadé de pouvoir triompher. Il n'a pas fait tout ce chemin depuis la boue de son enclave pour finir en fuyant ! Ce que les PJ ignorent, c'est que Warko a utilisé un *souhait* pour lier son destin à celui de la source : à sa mort, la fissure astrale disparaît et l'expérience devient inaccessible. Si les PJ ne tuent pas Warko mais le neutralisent, utilisez les Sorciers Rouges pour faire disparaître le félon.

Récompense du scénario

Démanteler le trafic d'élixir jaune corresponde à un facteur de puissance 10. Les PJ ont aussi la possibilité de grappiller quelques gouttes d'expérience supplémentaires en absorbant le contenu des barils d'élixir, mais ils prennent alors le risque de devenir des drogués. Il est beaucoup plus judicieux de dépouiller les richesses de Warko et de s'enfuir avant que le Zhentarim, les Sorciers Rouges et autres furieux ne détruisent tout dans les parages.

PNJ

Dulan Moss, revendeur typique (20 ans)
Nob 10 ; humain ; DV 10d8+9 ; pv 45 ; Init +0 ; VD 10m ; CA 10 ; Att épée courte de maître (+8/+3 corps à corps, dégâts 1d6) ; Part drogué ; AL N ; JS Réf +3, Vig +3, Vol +7 ; For 10, Dex 11, Con 10, Int 11, Sag 10, Cha 14 ; Compétences : Bluff +15, Connaissances (noblesse et royauté) +4, Détection +4, Diplomatie +6, Dressage +6, Équitation +6, Estimation +10, Intimidation +5, Perception auditive +3, Psychologie +6, Renseignements +10 ; Dons : Prestige (clique de 8 Nob niv.1), Robustesse (x3), Talent (bluff) ; Particularités : dépendant à l'élixir de Warko ; Possessions : épée courte de maître, 10 000 po et deux fioles d'élixir jaune

Jertva la Rectificatrice (40 ans)
Prêtresse d'Azuth/Tueuse de mages/Ensorceleuse/Disciple divine d'Azuth 8/7/3/2 ; Humaine ; DV 10d8+10d4+40 ; pv 124 ; Init +1 (dex +1) ; CA 17 (armure +6, dex +1) ; Att lance loyale +3 (+15/+10/+5 corps à corps, dégâts 1d8+4, critique 19-20/x3) ; Part *Divine emissary* (cf. *FRCS*, page 44) ; AL LN ; JS Réf +11, Vig +18, Vol +20 ; For 12, Dex 13, Con 15, Int 15, Sag 17, Cha 15 ; Compétences : Concentration +6, Connaissance des sorts +22, Connaissances (mystères) +10, Connaissances (religion) +14, Diplomatie +16, Intimidation +13, Langue (chondathan, commun, draconique, mulhorandi), Premiers secours +9, Renseignements +19, Scrutation +6 ; Dons : *Augment summoning* (cf. *MaF*, page 21), École renforcée (abjuration), École renforcée (nécromancie), Magie de guerre, Pistage, Réflexes surhumains, Science du critique (lance), Vigueur surhumaine ; Particularités : bonus contre les sorts divins ou les attaques surnaturelles ou magiques d'extérieurs +1 ; Familier : rat, bonus de +2 aux jets de Vigueur ; Possessions : *amulette des plans, anneau de renvoi des sorts, bottes de sept lieues, chemise de mailles +2, lance loyale +3*
Sorts divins préparés (niv. de prêtresse 14, peut lancer 6/7/7/6/5/4/4/3, sphères Connaissance, Loi et Sort) : beaucoup de sorts de détection et de combat ; 7e niveau : *champ de force, décret, résurrection*
Sorts profanes connus (niv. d'ensorceleuse 6, peut lancer 6/7/6/3) : 0 - *détection de la magie, détection du poison, hébétement, lumière, ouverture/fermeture, réparation, signature magique* ; 1 - *alarme, bouclier, coup au but, détection des morts-vivants* ; 2 - *invisibilité, toile d'araignée* ; 3 - *dissipation de la magie.*

Thumpus, sbire magiquement augmenté (25 ans)
HdA 20 ; humain ; DV 20d8+86 ; pv 176 ; Init +8 (don +4, dex +4) ; CA 20 (dex +4, armure +6) ; Att épée longue +3 (+28/+23/+18/+13 corps à corps, dégâts 1d8+8) ; AL LM ; JS Réf +14, Vig +20, Vol +8 ; For 20, Dex 18, Con 18, Int 12, Sag 10, Cha 10 ; Compétences : Équitation +21, Escalade +24, Intimidation +23, Natation +15, Saut +28 ; Dons : Arme en main, Combat en aveugle, Course, Réflexes surhumains, Robustesse (x2), Science de l'initiative, Vigueur surhumaine ; Possessions : *cape de résistance +2, épée longue +3, chemise de mailles +2*, 10 000 po

Warko Khesp (51 ans, espérance de vie 98 ans)
Transmutateur/Sorcier rouge 10/10 ; humain ; DV 20d4+40 ; pv 92 ; Init +3 (dex) ; CA 21 (armure +8, dex +3) ; Att bâton de maître (+14/+9 corps à corps, dégâts 1d6+2) ; Part Sorcier Rouge, sorts permanents ; AL LM ; JS Réf +8 ou +9, Vig +8, Vol +17 ; For 13 ou 16 (*force de taureau*), Dex 14 ou 17 (*grâce féline*), Con 14, Int 22, Sag 16, Cha 16 ; Combat : +10/+5, corps à corps +11/+6 (+13/+8), tir +12/+7 (+13/+8) ; Compétences : Alchimie +26, Artisanat (calligraphie) +17, Artisanat (peinture) +18, Concentration +17, Connaissance des sorts +29, Connaissances (architecture et ingénierie) +20, Connaissances (mystères) +18, Connaissances (plans) +29, Intimidation +17, Langage secret +12, Langue (commun, chessentan, chondathan, damaran, draconique, elfique, infernal, mulhorandi), Scrutation +19 ; Dons : Création d'objets merveilleux, École renforcée (transmutation), Efficacité des sorts accrue, Extension de durée (+1), *Greater Spell Focus* (cf. *FGCS*, page 35), Incantation rapide (+4), Maîtrise de sorts (5 sorts), Préparation de potions, Quintessence des sorts (+3), Signature Spell (1 sort), *Tatoo Focus* (cf. *FGCS*, page 38) ; Particularités : jet de sauvegarde contre les sorts de transmutation +5, ajout au DD de ses sorts de transmutation +6, jet de niveau de lanceur de sort contre la résistance à la magie 1d20+24, *Circle Leader, Scribe Tatoo, Great Circle Leader* (cf. *FGCS*, page 51), écoles de magie interdites (Abjuration, Enchantement, Évocation), sorts permanents (*compréhension des langages, détection de l'invisibilité, détection de la magie, don des langues, lecture de la magie, vision dans le noir*) ; Possessions : bâton de maître, *bracelets d'armure +8, anneau de triple souhait*, 3 parchemins de *quête*, 2 potions de *force de taureau*, 2 potions de *grâce féline*, 5 *potions d'héroïsme*, composantes matérielles pour tous les sorts en mémoire, coffre contenant 60 000 po, 10 parchemins de magie profane (cf. *GM*, page 182) et 5 objets magiques divers (*GM*, page 179).
Sorts préparés (5/7/7/6/6/6/5/5/5) : 0 - *manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, réparation, signature magique* ; 1 - *aura indétectable de Nystul, effacement, feuille morte, message, pattes d'araignée, repli expéditif* ; 2 - *convocation des monstres II* (x3), *corde enchantée, déblocage, détection de pensées, modification d'apparence* ; 3 - *analyze portal* (cf. *FRCS*, page 66), *arme magique supérieure, force de taureau à durée étendue, grâce féline à durée étendue, rapidité, respiration aquatique* ; 4 - *spell enhancer* (cf. *MaF*, page 121), *métamorphose, métamorphose provoquée, porte dimensionnelle* (x2), *vol à durée étendue* ; 5 - *contact avec les plans, convocation de monstres V* (x3), *faux-semblant, possession* ; 6 - *contrôle de l'eau, désintégration, energy transformation field* (cf. *MaF*, page 92), *pétrification, remémoration de Mordenkainen, transmutation de la pierre en chair* ; 7 - *changement de plan, forme éthérée, lenteur à incantation rapide, statue, téléportation sans erreur* ; 8 - *contrat suprême, contrôle des morts-vivants à durée étendue, convocation de monstres VIII, écran, corps de fer* ; 9 - *arrêt du temps, dédale à durée étendue, portail, souhait, téléportation à incantation rapide.*
Livre de sorts : contient tous les sorts mémorisés, plus tous les sorts de Transmutation du *Manuel des Joueurs* jusqu'au niveau 3.

Auteur : Cyril Pasteau
Illustrations : Anne Rouvin
Plan : Bertrand Bès

Arnaques, Crimes et Nécromancie

Cette aventure est prévue pour une équipe de trois à cinq personnages de niveau 3 à 4. Il est préférable que le meneur possède une certaine expérience pour pouvoir interpréter les PNJ et gérer les différentes situations. Par défaut, ce scénario est situé dans le monde de Greyhawk mais le meneur pourra décider de changer de monde en y adaptant une divinité similaire à Pélor.

Synopsis

Comment une banale histoire d'héritage se révèle être un chassé-croisé mortel entre plusieurs serviteurs des ténèbres et dont l'enjeu peut changer l'équilibre des forces entre le bien et le mal dans une petite contrée apparemment tranquille !

Introduction

Il y a de cela quarante ans, Darien Médarius, un mage issu d'une longue lignée de "chasseurs de sorcières", réussit au prix de nombreuses vies à vaincre physiquement une liche dénommée Alastar.
Malheureusement le phylactère de cette dernière (un cristal taillé en forme de soleil) ne put être totalement détruit. Darien fragmenta le cristal en dix morceaux afin de prévenir un retour éventuel de cette entité maléfique.
Aujourd'hui encore les fragments semblent posséder une magie de faible puissance et aucun mal ne s'en dégage. Ils furent remis à dix personnes en qui Darien avait toute confiance, sûr de leur discrétion et de leur grande vertu. Darien fut le seul à connaître l'identité des dix porteurs. Se séparer de l'objet, même fragmenté, le libéra de l'influence négative que celui-ci commençait à avoir sur lui. Il continua néanmoins à effectuer des recherches sur cet objet dans le but de le détruire une bonne fois pour toute. Par ses connaissances et ses relations, Darien découvrit que le phylactère employé n'était autre qu'un ancien objet saint dérobé dans un temple de Pélor. Cet objet, une fois désacralisé et maudit durant le rituel visant à transformer le nécromant en liche, lui assura une puissance considérable. Contactant immédiatement le clergé de Pélor, Darien prépara une missive à leur intention, leur confiant le résultat de ses recherches. Le destin voulut que le pli s'égare accidentellement, ne réapparaissant que trop tard ! Fatigué de sa trop longue lutte contre les forces du mal, Darien s'éteignit une semaine plus tard à l'âge vénérable de cent quatre ans... sans avoir rédigé son testament.
Toujours enfermé dans les fragments du cristal, l'esprit d'Alastar continua d'exister dans une sorte de léthargie, ne pouvant corrompre les différents porteurs à l'âme noble. Il en fut ainsi durant presque quarante ans, jusqu'à ce que l'un des porteurs, brisé par le cycle inéluctable qui avait emporté sa femme et chacun de ses enfants, ne devienne obsédé par l'idée de faire plier la mort devant lui, et de devenir immortel. Étudiant les ouvrages de magie, il s'adonna aux arcanes sombres et à la nécromancie.
Peu à peu, le murmure provenant du fragment du phylactère commença à envahir son esprit.
Ainsi, la liche Alastar commença-t-elle à contrôler celui qui allait pouvoir la libérer, en lui susurrant le secret des fragments et l'identité de leurs porteurs (Alastar, étant présente à l'intérieur de chaque fragment, sait qui les possède et où). Bien vite, le nouveau nécromant décida d'éveiller la liche, afin qu'elle lui apprenne le secret de l'immortalité.

Profession nécromant

Persuadé qu'Alastar lui apportera le secret de l'immortalité sur un plateau, Zhar s'apprête à la ramener sur ce plan d'existence.
Se faisant passer pour l'exécuteur testamentaire auprès du bourgmestre de la commune (sous le nom d'Yguern), il dissimula sa nature mauvaise et les émanations magiques de son fragment grâce à un sortilège. Il investit ensuite la demeure de Darien (en conservant les serviteurs restés fidèles et en employant des coupe-jarret pour remplacer le personnel manquant). Il convoqua ensuite les neuf autres porteurs par lettre, à une date précise, leur expliquant que Darien venait de décéder et que chacun d'entre eux est couché sur son testament. Ils doivent, bien entendu, venir avec leur fragment afin de prouver qu'ils sont bien légataires, directement ou par affiliation. Son but est de les faire tuer durant la nuit par ses laquais assassins...

L'escorte

Les PJ sont contactés par un riche seigneur, le baron Guedhrin de Lerne, afin qu'ils l'escortent jusqu'à Geôlefaucon et, une fois là-bas, veillent sur la mystérieuse cargaison qu'il transporte dans un petit coffret de métal. Le baron est un homme généreux qui paye bien les gens qu'il emploie. En outre, il leur assure que la valeur de ce qui est contenu dans le coffret tient plus de l'attachement sentimental que du trésor fabuleux. Mais l'homme a appris à être méfiant car on a déjà tenté de l'assassiner plusieurs fois et la mort de ses quatre enfants au cours des dix dernières années n'a fait que renforcer sa paranoïa latente.

Le coffret

Le coffret de métal emporté par le baron dégage une légère aura magique. Cette dernière est sans doute destinée à dissimuler la nature de ce qu'il renferme. La serrure est constituée d'un habile mécanisme, couplé à un effet magique en empêchant l'ouverture. Le baron est bien entendu capable d'ouvrir le coffret lorsqu'il le désire.

Geôlefaucon et la ville de Clairesource

Au moment où les PJ et leur employeur arrivent, la ville est en effervescence à cause du grand marché annuel, qui attire nombre de marchands, acheteurs, forains et curieux.
Les cirques ambulants, avec leur cortège de dresseurs d'ours, acrobates, cracheurs de feu et phénomènes ajoutent à l'animation des rues, où tous les parfums se mêlent aux couleurs chatoyantes. Les habitants, de nature accueillante, sont au courant de la mort de Darien, car il était une figure connue dans la région, autant respecté pour son grand âge qu'en tant que héros.
Geôlefaucon, quant à elle, est une grande propriété prenant pied dans une clairière située à une demi-lieue à l'ouest de la ville (elle tient en partie son nom du symbole de la famille Médarius : le faucon).
La bâtisse qui s'élève au centre est impressionnante et semble avoir été en perpétuelle construction au fil des générations. Le bâtiment central semble plus ancien que les deux ailes qui l'entourent, d'architecture plus moderne, aux fenêtres de belle taille. Un peu plus loin se trouvent les écuries et le logis des domestiques. Les laquais accueillent les arrivants un par un et les font patienter dans les appartements qui leur ont été attribués, des chambres simples mais confortables. Les PJ bénéficieront

de chambres doubles, situées de chaque côté de la chambre du baron. Cette demeure est riche en décorations diverses, armures et armes anciennes, tapisseries et portraits de la famille Médarius.

Etrange présence

Durant tout leur séjour à Geôlefaucon, les PJ se sentiront parfois surveillés. De plus, ils ressentiront d'étranges sensations, se manifestant par des frissons. Ceci est dû à la présence d'un être maléfique et invisible dont la présence ne sera révélée que plus tard...

Le dîner de c...

En fin d'après-midi, les héritiers (et ceux qui les accompagnent, le baron insistant pour que sa garde reste à ses côtés avec le coffret) sont conviés à se rencontrer : chacun pourra se présenter et découvrir les autres héritiers. Le grand salon est situé dans la partie centrale de la bâtisse, au rez-de-chaussée.
Une immense table a été préparée et les doux parfums des victuailles provenant des cuisines attenantes se font déjà sentir. Tous les convives sont alors présents lorsque Yguern arrive pour se présenter à l'assemblée. S'excusant pour la gêne occasionnée, il demandera à chacun des convives de se présenter et de montrer son (ou ses) fragment(s), afin d'être certain qu'ils se trouvent entre gens de bonne compagnie, puis le dîner commencera, ponctué des convenances habituelles.
Les convives présents sont : Yguern, Armanda, son époux Lher et son jeune fils Thibaud, un dandy prénommé Uriens, un homme d'apparence noble appelé Laurens de Brives, un jeune garçon prénommé Martin, un homme mûr dans la force de l'âge s'appelant Théranis, le baron et les PJ.

Des pèlerins à Geôlefaucon

Après le dîner, des voyageurs se présentent et demandent l'hospitalité.
Yguern, ne pouvant leur refuser sans attirer l'attention dans cette région de nature hospitalière, décide de leur offrir le gîte pour la nuit.
Ce petit groupe est constitué de quatre hommes et de deux femmes, apparemment des pèlerins.
Ils expliqueront qu'ils se dirigent plus au nord pour affaires et qu'à cause du grand marché, toutes les auberges de la ville sont complètes. Ils seront logés dans la même aile que les héritiers.
En réalité, apprenant la mort d'un richissime vieillard (Darien) et la prochaine lecture d'un testament, des forains ont décidé d'envoyer certains d'entre eux sur place, déguisés en voyageurs, afin de subtiliser un éventuel magot, qu'ils pourront écouler auprès des marchands de la ville, avec lesquels ils entretiennent de fort bonnes relations.

Mauvais rêves

Les nuits des PJ sont ponctuées de mauvais rêves. Il est possible que les lanceurs de sorts aient quelques problèmes à trouver le repos nécessaire pour leur étude, et qu'ils en soient quelque peu diminués. La présence de l'entité maléfique qui hante la demeure influence l'inconscient des PJ.

Une bataille de dortoir sans polochon

Au milieu de la nuit, des bruits se font entendre dans l'aile des invités : des gens se battent !
Les assassins mandatés par Zhar se sont heurtés aux voleurs se faisant passer pour des pèlerins. Les voleurs tenteront de fuir en emportant le maximum de marchandises (les deux femmes ne prennent pas part au combat) alors que les sbires de Zhar (au nombre de six) combattront jusqu'à la mort.
L'intervention des PJ permettra aux deux femmes de s'échapper dans la confusion générale. Si un des sbires de Zhar est capturé d'une façon ou d'une autre, le nécromant s'arrangera pour l'éliminer discrètement, faisant appel à ses capacités magiques.
Lorsque tout semble être redevenu calme, un cri retentit dans une des chambres. Armanda a été sauvagement assassinée et son corps atrocement mutilé, comme déchiré par des griffes énormes. Thibaud, qui partageait la chambre de sa mère, n'a rien vu car il a été violemment propulsé contre le mur et a perdu conscience. Le mari, ayant pris part à l'escarmouche avec les PJ, découvre le corps en retournant dans la chambre.
Après une inspection rigoureuse, il apparaît que rien n'a été dérobé, hormis son fragment.

Mauvais rêves

Suite à la présence d'assassins parmi les employés de maison, Yguern se confondra en excuses et en remords. Il dit être passé par un tiers de confiance afin de recruter du personnel supplémentaire, le temps de régler les derniers détails testamentaires. Ce tiers se nomme Argans et demeure à Claireource.
Argans était à l'écoute de l'offre d'emploi et, moyennant une petite commission, trouvait les personnes les plus qualifiées afin de remplir les tâches confiées. Malheureusement, il semble qu'il ait choisi un groupe à la moralité douteuse.
Si les PJ tentent d'enquêter en ville, ils découvrent qu'Argans a disparu et que sa demeure a été vidée de toutes les richesses qui s'y trouvaient.
Zhar, prévoyant un possible échec lors de la nuit mortelle qu'il préparait à ses invités, a sélectionné un bouc émissaire en la personne d'Argans et l'a éliminé, faisant disparaître son corps en accélérant sa putréfaction (il peut rester des traces très discrètes sur le sol de son bureau). Zhar fait en outre main basse sur tous les biens de valeur d'Argans, ce qui permet d'accréditer la thèse d'une très probable fuite, suite à son coup manqué.

Un nouveau joueur

Ce que tout le monde ignore encore, c'est l'existence d'une puissante entité sous les fondations du manoir de Darien. Cette bête est l'auteur de cet assassinat atroce et c'est également elle qui a volé le fragment.
En effet, l'un des ancêtres de Darien, fondateur de la lignée de "chasseurs de sorcières", réussit à vaincre une créature meurtrière échappée du Plan Négatif.
Afin de la garder emprisonnée, il utilisa un puissant rituel et construisit la demeure familiale au-dessus de la prison magique. Cette demeure permet de renforcer les effets du rituel d'emprisonnement. L'une des conditions du rituel était que l'un de ses descendants habite toujours Geôlefaucon, afin que le même sang familial renforce les effets du rituel.
À la mort de Darien (dont la vie fut consacrée à sa quête) le rituel se dissipa lentement.
La créature, libre d'errer dans la demeure, reste liée par un lien d'énergie positive, tel un fantôme.
Sa faculté à se rendre invisible et à changer d'apparence va lui permettre de découvrir ce qui se trame et mettre la main sur le phylactère dont l'énergie négative, une fois assemblée, pourrait briser les chaînes mystiques qui la retiennent. Malheureusement pour elle, son temps est compté et elle ne peut se matérialiser que pendant très peu de temps sans risquer d'épuiser ses forces encore faibles.

Un lendemain difficile

La journée du lendemain, bien qu'endeuillée, se poursuivra normalement. Le corps d'Armanda a été emmené au temple le plus proche et sera bientôt enterré. La famille est partie en ville - quittant ce lieu "maudit" -, Lher ayant réussi à trouver une chambre dans une auberge miteuse.

Un peu d'animation ?

Afin d'ajouter un élément dramatique, le corps d'Armanda peut revenir à la vie sous forme de zombie, le pouvoir de l'entité pouvant permettre une telle aberration...
De même, le jeune Thibaud peut reconnaître en ville les deux voleuses qui s'étaient introduites à Geôlefaucon avec leurs quatre camarades (s'ils ont réussi à s'enfuir).
L'appât du gain et la folie de la jeunesse pourraient le pousser à les suivre afin d'en récupérer une partie. Si les PJ s'aventurent en ville ils pourraient croiser Thibaut qui n'hésitera pas à les utiliser pour parvenir à ses fins.

Yguern procède à la lecture d'un faux testament, qu'il a rédigé dans l'hypothèse d'un premier échec. Les termes sont simples : en échange d'une somme d'argent conséquente, les fragments doivent lui être remis, Yguern leur expliquant alors que les dernières volontés de Darien sont sous le couvert du secret professionnel, et qu'il ne peut trahir un serment.

Le notaire procède tout de même à un petit rituel, afin de déterminer si les fragments sont les bons ou des contrefaçons.
L'affaire réglée, il leur annonce qu'il procédera à l'échange le lendemain, une fois les sommes vérifiées et augmentées par celle de la défunte Armanda.

Lourde responsabilité

Suite à la menace semblant peser sur les fragments, Guedhrin pourrait décider de les confier aux PJ après les avoir extraits du coffret.

Un étrange incendie

En fin d'après-midi, une explosion se fait entendre dans l'ancienne étude de Darien, une pièce pourtant fermée magiquement.
La pièce commence à brûler, mais les flammes sont rapidement étouffées, grâce à la magie qu'Yguern tire de l'un de ses parchemins.
Les dégâts sont énormes mais, en fouillant, il est possible de découvrir un ouvrage en partie intact, qui est le journal du fondateur du domaine. On y trouve des informations sur la créature emprisonnée sous le bâtiment.
Il est alors possible de réunir certains éléments permettant d'impliquer l'entité dans le meurtre affreux qui s'est produit la nuit précédente.
Dans son souci de faire disparaître les preuves, l'entité a attiré l'attention sur elle...

Pourquoi "Géôlefaucon ?"

Suite à ces nouvelles découvertes, le nom de la propriété prend toute sa signification : il s'agit d'une geôle construite pour retenir une créature maléfique. Un lien réel et mystique relie la créature à la demeure, et l'ouvrage découvert révèlera aux PJ l'histoire et les conditions du rituel.

Le messager des prêtres

Lors du repas du soir, sans doute quelque peu mouvementé, un émissaire arrive afin d'annoncer l'arrivée d'une délégation de prêtres de Pélor, qu'il devance.
Les saints hommes arriveront le lendemain dans la matinée pour récupérer la "dizaine de fragments". Si Zhar est questionné au sujet de l'arrivée des prêtres, il retombera sur ses pieds en leur révélant qu'il s'agissait de la dernière volonté de Darien.
(En fait l'émissaire ne connaît pas le nombre exact de fragments, mais pense qu'il en existe dix).
Uriens semble mal à l'aise l'espace d'un instant, suite à l'annonce de l'arrivé de prêtres de Pélor, mais se ressaisit immé-

diatement, seul un œil averti pouvant sentir son bref changement d'attitude.
Durant la nuit, il fera tout pour quitter la propriété et rejoindre la ville, attendant patiemment que les prêtres soient partis afin de récupérer sa part de magot.

Une nouvelle disparition

Durant la nuit, Uriens est attaqué dans sa fuite par l'entité liée à la demeure. Gravement blessé lors de ce combat, il ne devra son salut qu'à la perte de son fragment, tombé lors de la confrontation et focalisant toute l'attention de son adversaire. Il se rendra en ville, où il s'évanouit après avoir été recueilli par Lher.
Le lendemain, on découvre la disparition d'Uriens, mais nulle trace de son corps ou de son fragment. Le reste de ses affaires demeure cependant dans sa chambre.
Exaspéré, Zhar décide de tout mettre en œuvre pour de se débarrasser des héritiers et rechercher les fragments qui lui manquent, mais dont il est incapable de sentir la présence (la magie de l'entité démoniaque les dissimule).

Pendant ce temps...

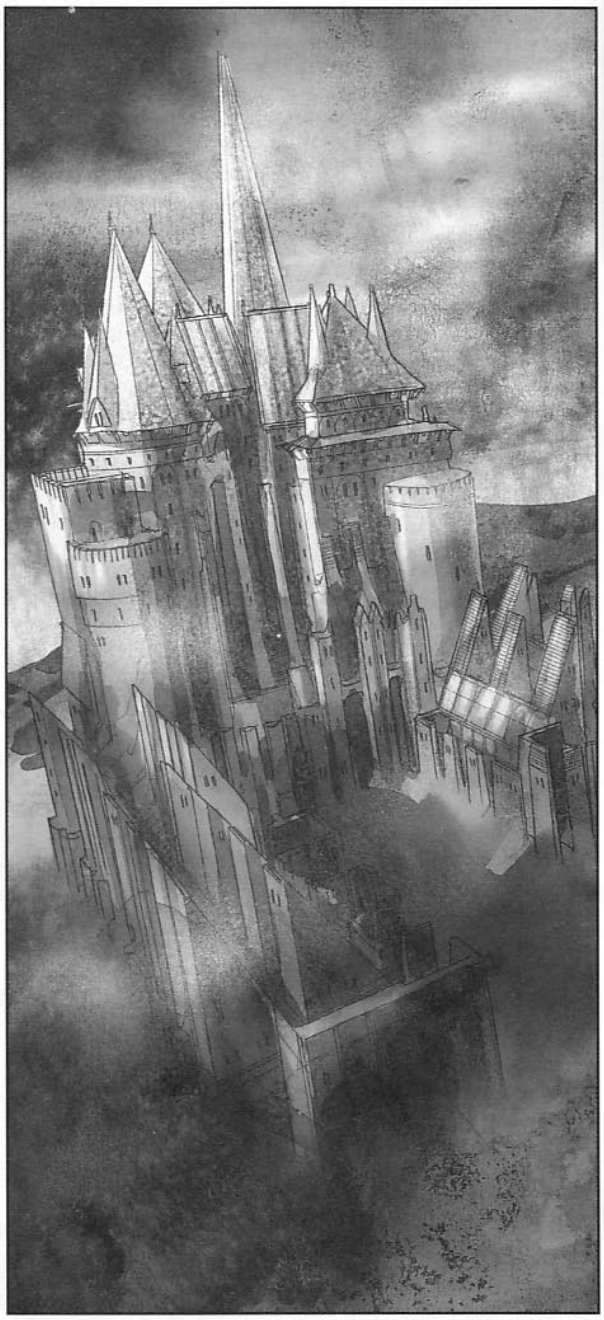
Meurtri par l'assassinat de sa femme, Lher erre comme une âme en peine dans la ville. La nuit, il tombe sur Uriens blessé et perdant beaucoup de sang. Il le recueille et apprend l'existence de la créature responsable de la mort de sa femme, une fois qu'Uriens reprend conscience le lendemain matin. Il part immédiatement avertir les PJ.

Révélations

C'est au moment où Zhar/Yguern réunit tous ses invités afin de les éliminer définitivement (sans doute grâce à la magie d'un parchemin qu'il cache dans la pièce lui servant d'étude) que les quatre prêtres de Pélor arrivent pour "prendre possession des dix fragments".
Cette révélation risque de faire réagir plus d'une personne, persuadée qu'il n'en existait que neuf.
Sentant sa fin proche, l'entité se doit de réagir immédiatement et utilise la force qu'elle a tirée des fragments en sa possession pour relever les morts de la crypte familiale (y compris le corps de Darien). Ce sont une vingtaine de zombies et de squelettes qui erreront à la recherche de victimes dans la demeure.
Zhar essayera de profiter de la diversion, lançant d'abord une attaque contre les prêtres.
Utilisant ses pouvoirs, il fait tomber sa magie de dissimulation, permettant au serviteur de la liche de ressentir le pouvoir de son maître en Zhar. Il intervient donc pour lui prêter main-forte au cœur de la mêlée.
L'entité apparaîtra lorsque le ménage sera en partie fait, heureusement grandement affaiblie par l'utilisation de ses pouvoirs encore trop faibles.
Le combat qui s'ensuivra sera décisif…

Dénouement

Finalement, toute cette histoire n'était qu'une sombre machination ourdie par un esprit malade et manipulé. Bien sûr, la chambre de Zhar est presque vide et les pièces d'or promises n'étaient qu'un leurre.
Si les PJ ont réussi à récupérer les fragments du phylactère, ils peuvent les rapporter au temple de Pélor (ou les donner à l'un de ses prêtres s'ils ne sont pas tous morts). Mais qui sait s'il n'y a pas encore quelqu'un d'intéressé par le phylactère et prêt à tout pour le récupérer ?



PNJ

Zhar/Yguern (magicien niveau 6)
Âgé d'une soixantaine d'années, ce sombre personnage possède tous les atouts pour dissimuler sa vraie nature (non-détection et compétences appropriées). Son apparence sympathique au premier abord et son charisme lui permettent de passer pour un notaire des plus classiques. Son changement d'attitude au cours des évènements pourra être associé à son professionnalisme.

Les "assassins" (roublards niveau 2-3)
Ils sont au nombre de six et momentanément protégés par un rituel de non-détection des alignements (durée prolongée par rapport au sort de niveau 3). Ils craignent Zhar et savent que l'échec leur serait fatal. Ils feront donc tout pour rester discret jusqu'à l'attaque. Leur équipement est des plus standards pour des gens de leur profession.

Laurens de Brives (guerrier niveau 4)
Un homme bien bâti et manifestement noble, il s'agit en réalité d'un serviteur demeuré fidèle à Alastar depuis des années et à la recherche de sa maîtresse. Lié à elle jusqu'aux tréfonds de son âme, il a fini par ressentir l'essence de sa maîtresse autour d'un homme. C'est alors qu'il découvrit que l'homme en question portait un fragment du phylactère. Le serviteur n'eut aucun mal à suivre l'homme, à pénétrer chez lui et à le tuer afin de prendre possession de l'objet. C'est à cet instant qu'il remarqua le pli, arrivé le matin même, posé sur le bureau de la victime : une convocation à la lecture du testament. Comprenant immédiatement que quelqu'un voulait récupérer les morceaux du phylactère pour son compte, le serviteur endossa l'identité de sa victime, afin de se rendre au lieu de rendez-vous. Celui que les gens appellent maintenant Laurens de Brives possède une amulette de non-détection des alignements.

Les prêtres de Pélor (prêtres niveau 3-4)
Ayant réceptionné le courrier émanant de Darien avec plusieurs semaines de retard, les émissaires du temple arrivent sur les lieux deux jours après les héritiers. Leur but est de vérifier la véracité des dires de Darien, à savoir que le phylactère qu'il a fractionné en dix morceaux est bien leur ancienne relique, volée il y a plusieurs siècles. Ils envoient donc un messager avant leur départ, dans le but d'annoncer leur arrivée imminente en la demeure de Darien.

Le jeune Martin
Martin a treize ans. Son père vient de mourir et lui a légué le fragment, un objet très important pour lui. Le jeune garçon, ne pouvant supporter la responsabilité de cet objet encombrant, est soulagé d'apprendre qu'il va peut-être en être débarrassé, et même obtenir une récompense pour avoir veillé dessus. Martin est particulièrement trouillard, au grand dam de son défunt père, qui fut un guerrier émérite. Il n'a jamais connu sa mère (morte en couche) et a une peur panique de l'obscurité. Pire, il croit même voir des monstres terrifiants prêts à le dévorer (à moins qu'il n'ait des dons de voyant). Mais malgré ses peurs, il fera tout pour rester brave jusqu'au dénouement.

Théranis (guerrier niveau 3)
Théranis est un voyageur ayant atteint la cinquantaine, mais qui est encore vif. Il est fort sympathique et saura se faire apprécier des autres héritiers, avec lesquels il ne se juge aucunement en compétition. Il peut intervenir en cas de grabuge durant la partie.

Armanda
Il s'agit d'une femme terriblement avare. Elle ne se déplace qu'avec son couard de mari, Lher, et son jeune fils, Thibaud. Le fils, bien qu'âgé de seulement dix ans, est vif d'esprit et semble partager le goût de sa mère pour l'or.

Uriens (roublard niveau 4)
Uriens est un joueur invétéré et un dandy de première, mais il est financièrement au plus bas. Il compte donc, grâce à son voyage, revenir riche. Il ne connaît pas l'histoire du fragment que lui a légué son oncle. Il a hésité à le revendre plusieurs fois et se félicite de n'en avoir rien fait. Malheureusement, il y a de cela quelques années il eut la mauvaise idée de faire un pari stupide qu'il perdit. Ne voulant pas payer le prix convenu, il accepta de se soumettre à un gage. C'est ainsi qu'il dut pénétrer dans un temple de Pélor et pratiquer un acte de vandalisme. L'offense fut grande et il n'en réchappa que de justesse, malheureusement marqué du signe des hérétiques et des blasphémateurs (visible de tous les prêtres de Pélor).

Le baron Guedhrin de Lerne (guerrier/magicien niveau 3/1)
Le baron est un homme encore robuste, malgré la soixantaine bien passée. Son visage, bien que couvert par une barbe poivre et sel abondante, reste marqué par une profonde douleur. En effet, Darien Médarius remit un fragment à chacun des quatre enfants de son ami Guedhrin. Malheureusement, ces derniers moururent au cours de la dernière décennie (victimes des guerres, des épidémies et, pour son unique fille, d'un accouchement l'emportant elle et son enfant), leurs fragments revinrent donc à leur père, aucun d'entre eux n'ayant eu de descendance. Depuis, Guedhrin considère ces objets comme une malédiction dont il doit absolument se défaire mais, ne pouvant rompre le serment fait par ses enfants à Darien, il dut les protéger jusqu'à ce que son vieil ami en reprenne possession. Un dernier détail à propos du baron : malgré les apparences et sa générosité, il ne possède plus beaucoup d'argent. Un éventuel héritage pourrait sans doute lui permettre d'offrir une meilleure sépulture à ses enfants. De plus, malgré son titre, il ne jouit que d'une importance mineure parmi la noblesse, ce dont il a souvent souffert secrètement.

L'entité
Les caractéristiques de la créature sont libres, c'est donc au meneur de jeu de les fixer. Elle devrait cependant ne posséder qu'entre 6 et 8 dés de vie étant donné son état actuel de faiblesse. Elle peut lancer les sorts suivants une fois par jour : *dissipation de la magie* (comme un magicien niveau 10), *boule de feu* (comme un magicien niveau 5) et *protection contre le bien* (comme un magicien niveau 10). Elle suit les mêmes règles que les ensorceleurs pour ce qui est de lancer des sorts. Elle peut également se matérialiser une à deux fois par jour, durant une heure et changer d'apparence à volonté. Enfin, elle est capable d'animer une fois par jour 1d4 x 5 cadavres ou squelettes. Utiliser cette capacité la draine d'un quart de ses points de vie actuels.

Chronologie

Il y a 40 ans : Darien réussit à vaincre la liche.
Il y a un mois : Darien envoie la lettre au clergé de Pélor.
Il y a trois semaines : Darien meurt, Zhar apprend la nouvelle et ourdit la sombre machination.
Jour 1 : arrivée des héritiers et des PJ.
Nuit 1 : échauffourée nocturne entre les voleurs et les assassins, mort d'Armanda.
Jour 2 : lecture du testament, départ de Lher et Thibaud, incendie dans l'ancien bureau de Darien.
Nuit 2 : annonce de l'arrivée imminente des prêtres de Pélor, combat entre l'entité et Uriens.
Jour 3 : constat de la disparition d'Uriens, arrivée des prêtres, dénouement.

Auteurs : FabFredToto
Illustrations : Éric Liberge
Pour obtenir les caractéristiques complètes des protagonistes, vous pouvez contacter Fab à l'adresse suivante : luctuosys@yahoo.fr

Vodoulvodun

Des aventuriers loin de chez eux espèrent découvrir un trésor fabuleux à l'aide d'une simple carte, un pauvre parchemin griffonné par une main étrangère et à l'écriture inconnue... Et dire qu'il y a encore des cancres prêts à gober ça ! Enfin, c'est au moins l'occasion de les dépayser avec un peu de fétiches vaudou et leurs caractéristiques pour le système d20.

D'abord la jungle...

"J'en ai marre ! Deux semaines qu'on traîne dans cette saloperie de jungle, toujours rien et les porteurs qui n'arrêtent pas de se foutre de nous en plus. J'ai déjà perdu quatre hommes dans cette expédition. D'accord, c'étaient des pieds tendres et ça fera toujours quatre de moins dans le partage du pactole, mais quand même... En plus ce n'était même pas à cause d'une embuscade ou d'un piège : rien que des saletés de moustiques, des pourritures de plantes auxquelles il ne fallait pas toucher et des fièvres à jaunir comme un parchemin au soleil ! Ah si, j'en ai quand même un qui s'est fait étriper par un " rocèl " comme ils disent, un genre de tigre au pelage vert strié de bandes noires."

Les filets de Sakpata

"Les vivres commencent à manquer. On a bien les filets offerts par le roi de la tribu Lokinokaye mais nous préférons crever de faim plutôt que... ça ! Il n'y a que nos porteurs qui osent les mettre : c'est comme une chemise en toile d'araignée dont les mailles seraient très écartées. Ils racontent que ce serait fait par des hounssi possédés par le Roi des Perles, avec des vers évidés, séchés et finement étirés. En quelques heures à peine de grosses verrues blanches se mettent à pousser sur la peau, le long des fils et il faut arracher les furoncles pour s'en nourrir. Les porteurs disent que c'est très nutritif et qu'un homme peut survivre des semaines avec ça, que c'est un cadeau divin de Sakpata qu'il ne faut surtout pas refuser. Moi je trouve que c'est dégueulasse."

Puis encore la jungle...

"Cela fait deux jours maintenant que nos porteurs se sont fait la malle. Ces chiens galeux ne perdent rien pour attendre et ils regretteront les nuages de sauterelles quand on aura rasé leur village en bouses de vaches. Mais pour l'heure nous avons d'autres problèmes. On est finalement tombé sur la mine d'or dont parlait la carte. La jungle s'est entrebâillée sur un flanc de colline abrupt. Là, trente mètres à peine à côté de l'entrée du tunnel se dressait une tour un peu délabrée en pierres sèches. Des elfes à la peau marron, maigres et sales au possible, formaient une chaîne ininterrompue de la tour à la mine, en transportant des sacs de lin remplis de minerai. À peine est-on sorti des fourrés qu'un halfelin noir comme la nuit a jailli de la tour en gesticulant et en criant comme un dément. On n'a rien compris et mes hommes ont bêtement chargé. Enfin, bêtement pour le pygmée surtout..."

Le chwal du bawon

"Curieusement les elfes n'ont pas bougé. Sauf un. Il a immédiatement désigné la petite tête en bois qui venait de rouler sur le sol. La sculpture représentait un visage tout rond aux traits grotesques avec une large bouche qu'ouvraient deux mains. Avant même que mes hommes aient percuté, le corps du halfelin s'est mis à bruisser comme un nid d'insectes. Un filet de fumée fantomatique est monté du cadavre et s'est emparé d'Hernando. L'instant d'après il se retournait contre nous, les yeux injectés de sang, la bave aux lèvres. Pas le choix : nous l'avons refroidi. L'esprit vengeur s'est alors cherché une nouvelle monture et le phénomène s'est reproduit. Cette fois-ci Ringo s'est jeté sur la tête en bois et dans un hurlement de colère le fantôme a disparu, littéralement aspiré par le fétiche. Une dizaine d'elfes sont subitement tombés au sol, les autres ne se sont répandus qu'en remerciements. Sans le savoir nous venions de leur sauver la vie : l'halfelin était un quimboiseur, un genre de sorcier d'une tribu hostile, craint dans toute la région, qui capturait les morts et les vivants pour les réduire en esclavage dans sa mine. Nowin-nowin, l'un des rescapés, nous a expliqué que la tête était un chwal du bawon qui pouvait servir à capturer les fantômes et qu'il fallait maintenant l'enterrer sous une croix pour être sûr qu'ils ne pourraient plus jamais s'échapper. Ben voyons ! On l'a gardée bien sûr..."

Et toujours la jungle... ?

Voyez cette région reculée, pleine de forêts impénétrables ou de jungles inexplorées et de peuplades aux rites inconnus. Vous ne pourriez rêver mieux pour y placer un peu de fantaisie issue d'un simulacre de culture vaudou. La caricature n'est pourtant pas le seul support. Parmi les plus intéressants, il y a le détournement de religion. Historiquement, le vaudou s'est grimé de catholicisme, tout comme la chrétienté récupéra des fêtes païennes qu'elle ne pouvait éradiquer. Il n'est donc pas interdit de considérer que dans une région donnée, l'exercice d'un panthéon prenne une coloration plus locale. Considérant qu'il n'y a pas de manichéisme absolu dans le vaudou, son intégration dans une campagne peut même permettre de nuancer un alignement divin ou du moins de rendre sa présence possible dans tous les panthéons - même si la neutralité d'une Wy-Djaz serait plus appropriée. Le plus gros changement potentiel qu'apporte le vaudou reste l'intervention d'une profusion d'esprits intermédiaires (plus d'un millier de Loas). Que ceux-ci soient des esprits mineurs ou de simples facettes d'une seule et même divinité, n'oubliez pas d'en tenir compte afin de préserver un maximum de cohérence.

Les détails qu'il vous manque, partie I

Filet de Sakpata
1d4+2 dizaines de furoncles poussent en 1d8+2 heures et comblent les besoins quotidiens en nourriture et en eau de son porteur. En laisser est une offense pour Sakpata qui répond par une *malédiction* (niveau 12) sur le porteur du filet : les aliments récoltés ou cueillis se transforment en cendres dans sa bouche, les furoncles deviennent variole, etc. 2000 po.

Chwal du bawon
Doit être porté. Contrecarre 1d8+1 tentatives de possession en capturant l'esprit du fantôme (DV 12) ou du sorcier (Volonté annule la capture). Enterré sous une croix, le fétiche dissipe 1 esprit par semaine. Plein, le fétiche gronde puis explose 1d4 rounds plus tard. Déflagration psychique sur 12 mètres, 2d12 points de caractéristiques (pour 1d20 heures) par cible (Volonté réduit de moitié). Les esprits sont dissipés. 3000 po.

Ici ou là-bas, même combat !

"Et puis on s'est livré au pillage en règle de la tour. Nowin-nowin a servi d'interprète avec les autres et en quelques mots j'avais compris qu'on ne trouverait rien ici. L'halfelin à la peau noire faisait travailler ses esclaves dans le puits au fond de la mine et terrorisait plusieurs tribus des environs. Nowin-nowin avait son idée derrière la tête. Les gobelins à peau mouchetée seraient les premiers à fondre sur la tour désormais orpheline et, plutôt que

de prendre la fuite, il voulait nous engager pour que nous menions le combat auprès de sa vingtaine de guerriers moribonds. Moucheté ou pas, un gob c'est un steak toujours à point et la prime en diamants était à la hauteur. La horde nous attaquerait dans deux jours, à l'aube. J'ai ordonné qu'on répande l'huile de pierre un peu partout. Les soldats resteraient en planque dans la jungle et ne s'occuperaient que des fuyards. Nowin-nowin est venu me voir quelques heures avant l'aube pour me remettre une hache double dont les lames ressemblaient aux cornes d'un bélier et le manche à sa gueule. Je lui ai dit que ça n'avait pas l'air évident à manier mais il s'en fichait, la puissance des Cornes d'Hèbiosso me servirait ailleurs répétait-il. Je n'ai rien dit, je l'ai laissé à ses divagations de taré."

Les tambours d'Hogou-Shango

"L'aube s'est levée, les gobelins mouchetés sont apparus très silencieusement, trop même. Quelques minutes auparavant mes hommes hésitaient encore à se livrer au rituel du Jugement Dangbè - un genre de python sanctifié par le houngan local et qui prêtait soi-disant des bénéfices aux guerriers s'ils méritaient leur combat. Ils sont passés à côté de nous sans nous voir, une bonne centaine : si le stratagème foirait on servirait de dîner à ces chacals puants. Ils sont tous sortis de la jungle en même temps. L'huile s'est embrasée, les flammes sont montées vers le ciel et la messe a commencé ! Les gobelins ont fusé vers la jungle mais pas aussi paniqués qu'on l'aurait souhaité : passé l'effet de surprise, ils se sont rebiffés et ont commencé à nous tailler en pièces. Les tambours de nos elfes ont grondé, Nowin-nowin s'est précipité vers moi tandis qu'autour de nous des figures tribales sortaient des ombres, armées, furieuses et poussant des cris de guerre comme je n'en avais jamais entendus ! Leur simple présence terrorisait les gobelins et me fouettait le sang. J'ai donné le signal de la charge et mes hommes ont foncé, galvanisés par les tambours. Les gob' ne lâchaient pas prise. Ça tournait mal. Et puis l'accident bête, la mort du débutant : je me suis retrouvé seul au beau milieu des flammes, encerclé par huit gobelins. Ils m'avaient piégé. J'ai perdu connaissance. Quand je suis revenu à moi j'étais couché à même le sol, mes hommes me secouaient avec de grands airs triomphants, les gobelins étaient carbonisés, en miettes, broyés. On avait gagné. Je n'en revenais pas. Ils m'ont raconté que j'étais pris de folie furieuse et que je fauchais les rangs ennemis comme les blés, faisant pleuvoir les éclairs comme un orage violent !"

Les détails qu'il vous manque, partie II

Cornes d'Hèbiosso
Hache double +3 (arme exotique 1d10/1d10, crit. x3, 13 kg, Perforant). Les pouvoirs suivants se déclenchent quand le porteur se retrouve à 4 contre 1 : *Rage berserker* (identique à celle du barbare - cf. *Manuel des Joueurs* page 25), *Tempête d'éclairs* (des dizaines d'éclairs jaillissent de l'arme à chaque round et gênent les adversaires, annulant les bonus d'attaque groupée ou en tenaille et augmentant la CA du porteur de +4 , 1d6 éclairs frappent directement les assaillants, jet d'attaque +6 contre CA, esquive impossible, dégâts 1d8). Unique.

Jugement Dangbè
JS Vigueur DD 10 (+ 5 par morsure dans la semaine). Réussite : bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts, et aux JS (1d12 heures). Échec : perte de 2d4 points en Force, Constitution et Dextérité (1d12 heures). 1200 po.

La routine habituelle

"Nowin-nowin nous a ramenés jusqu'à sa tribu, pour célébrer notre double victoire providentielle. La fête a duré pendant trois jours, des représentants d'autres ethnies sont même venus pour voir les champions et nous combler de présents. Je n'ai pas compris la moitié de ce qui s'est dit mais les femmes elfes parlaient le seul langage qui m'intéressait sur le moment. Mes hommes ne voulaient plus repartir. C'est quand quatre d'entre eux ont refusé leur paye en diamants que j'ai soupçonné qu'il y avait anguille sous roche : avec Nowin nous avons fait irruption dans la hutte d'une des hôtesses, pour surprendre un petit congrès de ces catins ! Elles avaient dessiné des formes étranges sur le sol, des vévés d'Erzulie pour envoûter mes soldats. Après avoir dérouillé mes gars histoire de leur redonner le sens de la hiérarchie, on a refait les paquetages, embarqué tout ce qu'on pouvait comme provisions, diamants et fétiches de bonne route. Nowin-nowin et deux chasseurs nous ont accompagnés à la lisière de leur territoire puis indiqué le chemin à suivre. Afin d'être sûrs qu'on ne se perde pas, ils nous ont remis une crosse de Karefou. Ce qui nous a le plus servi c'est surtout l'encensoir : les elfes prétendent que la fumée éloigne les animaux qui pourraient s'approcher malicieusement pendant la nuit pour mordre ou piquer le dormeur. Leurs guerriers en emportent toujours avec eux pendant les chasses. C'est quand quelques gob' revanchards nous ont tendu une embuscade, une nuit plus tard, qu'on a compris de quoi il retournait vraiment : de la fumée jaillit un Pétro très agressif, une sorte de génie qui massacre et dévore en silence la créature importune. Le Pétro est vraiment méchant, même pour un gobelin. Enfin tant pis, ce qui comptait maintenant c'était qu'on retrouve nos anciens potes, les porteurs..."

Les détails qu'il vous manque, partie III

Tambours d'Hogou-Shango
Bonus de +2 aux jets de moral du groupe, +1 aux jets d'attaque. Apparition de 2d12 illusions complètes et autonomes de guerriers tribaux effrayants (JS Volonté DD 15 contre terreur). Les illusions ne disparaissent que lorsque les tambours cessent.

Encensoir Pétro
Allumé près de son maître, l'esprit garde le sommeil du dormeur : en plus d'éloigner les insectes par la fumée, toute créature animale agissant dans les 1 mètre (par toucher ou tir de projectile par exemple) fait apparaître le Pétro. Ce dernier se jette sur la créature pour la manger (la dégustation prend 1d6 rounds, quelle que soit la créature). Si celle-ci lui échappe, le Pétro s'en prend à la créature la plus proche et ne disparaît que lorsqu'il a dévoré une proie ou que son encensoir est détruit. Un Pétro possède les caractéristiques d'un barbare niveau 10 (cf. *Guide du Maître* page 49).

Crosse de Karefou
Plantée en terre après la tombée de la nuit, cette crosse octogonale indique la direction préalablement choisie (personne, lieu, etc.) au lever du jour en se couvrant de mousses sur la tranche correspondante.

Vévé d'Erzulie
Dessin rituel à tracer au sol en hommage à un individu particulier du sexe opposé : équivalent à un sort de *charme-personne* à renouveler toutes les semaines.

Auteur : Désiré Djembélé
Illustrations : Anne Rouvin

WANTED

Azel Malal

Mort ou vif,
4000 pièces d'or
de récompense

Accusé de :
- trafic d'enfants
- meurtres

Complice connu :
Un serpent venimeux

Pour le meneur de jeu seulement :
Azel Malal est un homme damné et rongé par la folie. Alors qu'il n'était qu'un aventurier, il découvrit un ancien sanctuaire indigène. Dévoré par l'appât du gain, il souilla le site sacré et fut maudit. Depuis, une fois par semaine il doit se nourrir du cœur de victimes innocentes, pour éviter que son corps ne se décompose. Poursuivi par des cauchemars sans nom, il erre, proposant ses services en tant qu'assassin. Il exige toujours comme paiement le cœur d'un enfant et la prise en charge de ses frais. Il lui arrive aussi de se livrer au trafic d'esclaves, afin de soulager son appétit. Son corps tout entier pèle, ce qui l'oblige à se couvrir de bandages pour éviter de perdre ses peaux en public. Il n'a pas de complices connus, car ces derniers sont souvent tués durant ses accès de folie et périssent en victimes de sa paranoïa.

AZEL MALAL

Ensorceleur/roublard, niveau 6/4

Points de vie : 64
Initiative : +7
CA : 20 (bracelets d'armure +5, anneau de protection +2)

Attaques : Kukri venimeux +7/+2
Dégâts : Kukri venimeux (+1, délivre 1/jour le sort empoisonnement DD 14) 1d4+1
Attaques spéciales : Attaque sournoise (+2d6)

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

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +6, Vol +6

Caractéristiques : For 11, Dex 16, Con 17, Int 20, Sag 9, Cha 13

Compétences : Alchimie +10, Bluff +7, Concentration +15, Connaissance des sorts +17, Connaissances (mystères) +15, Connaissances (nature) +8, Contrefaçon +9, Déplacement silencieux +9, Détection +6, Diplomatie +3, Discrétion +7, Estimation +11, Intimidation +8, Perception auditive +6, Psychologie +6, Renseignements +6, Scrutation +11

Dons : Efficacité des sorts accrue, Incantation silencieuse, Magie de guerre, Maniement des armes exotiques : Kukri, Science de l'initiative, Vigilance (due à son familier)

Alignements : CM

Équipements : à la discrétion du meneur de jeu

Sorts connus : à la discrétion du meneur de jeu

Auteur : Olivier Collin / Illustration : Jérome Simon

Le cimetière des dragons

Ce petit scénario assez simple mais très dangereux peut être considéré surtout comme une aide de jeu, le moyen de découvrir un endroit un peu exotique de Kor, le cimetière des dragons. À vous de le placer où bon vous semble le long des frontières du royaume ténébreux de Kalimsshar. Pour l'ambiance, inspirez-vous de Blair Witch Project, du détestable Cannibale Holocauste ou de l'ignoblissime Ghost of Mars.

Synopsis

Les PJ vont se mettre à la recherche d'un dragon agonisant pour obtenir un renseignement. Ce faisant, ils vont découvrir le cimetière des dragons et surtout la curieuse communauté qui l'habite. Arriveront-ils à temps ? Obtiendront-ils l'information voulue ? Non. Définitivement non. Le problème n'est pas là.

Prophecy

Introduction

Le groupe est autour d'un des feux d'une petite halte en retrait, non loin d'une route commerçante. Pour être précis, il s'agit d'une clairière dans laquelle les caravanes marchandes font régulièrement des pauses. En l'occurrence, cette nuit d'été, trois d'entre elles y reposent bêtes et hommes. La surveillance est organisée par quelques mercenaires postés aux alentours et dans le camp (les PJ y participent peut-être). La soirée est plutôt calme, chacun profitant de la fraîcheur nocturne pour respirer un peu. La chaleur diurne est en effet accablante.

Les plus charismatiques y vont de leur histoire extraordinaire, hypnotisant leur public par quelque aventure peu crédible mais qui change les idées, le temps d'une pause. Parmi ces conteurs, un serviteur de Szyl accapare vraiment l'attention du plus grand nombre, accompagnant son récit à la harpe. Son nom est Rheiner. Messager de profession, il voyage actuellement pour son plaisir, vivant de ses contes. Or, il explique ce soir comment il fut, pendant de nombreuses années, l'ami et le serviteur fidèle d'un dragon nommé Lyos, enfant de Szyl, et comment ils déjouèrent les pièges de Kalimsshar le fourbe ou "d'Ozyr la sèche". À ces mots, quelques personnes s'éloignent dans les ombres craignant que le conteur n'attire sur lui les foudres des puissances de ce monde. C'est un vieil homme d'armes qui le fait taire le premier. Il s'appelle Kotchak. Il explique qu'il a bien connu lui aussi Lyos. Il confirme le récit de Rheiner mais ajoute que le dragon en question ne désirait plus vivre la dernière fois qu'ils se sont vus. L'immortalité pesait au noble reptile et il évoquait la possibilité de partir définitivement.

Rheiner semble désemparé en apprenant la nouvelle. Il arrête son récit et part se coucher. C'est ainsi que la soirée se termine pour lui. Kotchak explique que Lyos lui a bien parlé du Messager et confirme qu'ils étaient très liés (mais par l'amitié seulement, ils n'avaient pas de Lien). À présent, Lyos doit sans doute être parti dans un lieu surnommé le cimetière des dragons, que la légende place le long de la frontière du pays de Kalimsshar. Kotchak laisse entendre qu'il sait où se trouve ce lieu mais qu'il y a beaucoup plus à perdre qu'à gagner là-bas. En effet, s'il est connu que le cimetière contient de nombreux trésors et des morceaux d'écailles propres à devenir les meilleures armures de tout Kor, il sait aussi que c'est un endroit terriblement dangereux. On dit que les âmes des dragons y restent quelque temps et hantent les lieux, surveillant les téméraires qui en voudraient à leurs trésors. Lui-même pense avoir approché de ce lieu maudit, car un soir il a entendu la complainte des dragons morts.

Le voyage

La soirée se termine peu après ce récit troublant. Le lendemain matin, Rheiner va voir les PJ alors que les caravanes se préparent à repartir et demande leur attention. Il leur parle franchement. Autrefois, Lyos et lui travaillaient ensemble à des affaires plus ou moins secrètes. En fonction de son auditoire, Rheiner choisira un adversaire plausible et glissera que l'essentiel de ses actions visait à combattre ledit adversaire (à défaut, le Fatalisme fera l'affaire). Bref, il doit paraître sympathique aux joueurs. La décision de Lyos, son ami, l'attriste et l'inquiète. Le dragon était dépositaire de nombreux secrets qui ne doivent pas se perdre. La rencontre fortuite avec Kotchak est un signe du destin et Rheiner a décidé qu'il devait se rendre au cimetière des dragons pour parler une dernière fois avec son vieil ami.

Il a déjà convaincu Kotchak de le guider là où se trouve, selon lui, la dernière demeure des dragons. Mais comme la route est pleine de dangers, il cherche des héros à même de l'accompagner dans le cimetière à proprement parler (Kotchak refusant d'y entrer ou même d'en approcher). Ce que les PJ y feront ne le regarde pas. Il n'y va ni pour les trésors hypothétiques ni pour piller les cadavres. Et si les PJ sont comme lui, il leur versera de sa poche un salaire mirifique. Kotchak semble réticent. Il estime la durée du périple à une bonne semaine de voyage soutenu. Il avoue qu'il a un peu peur de ce qu'ils vont trouver là-bas et qu'il ne faudra pas trop compter sur lui s'il y a une menace sur place. D'ici là, il fera son office de guide avec toute la diligence souhaitable.

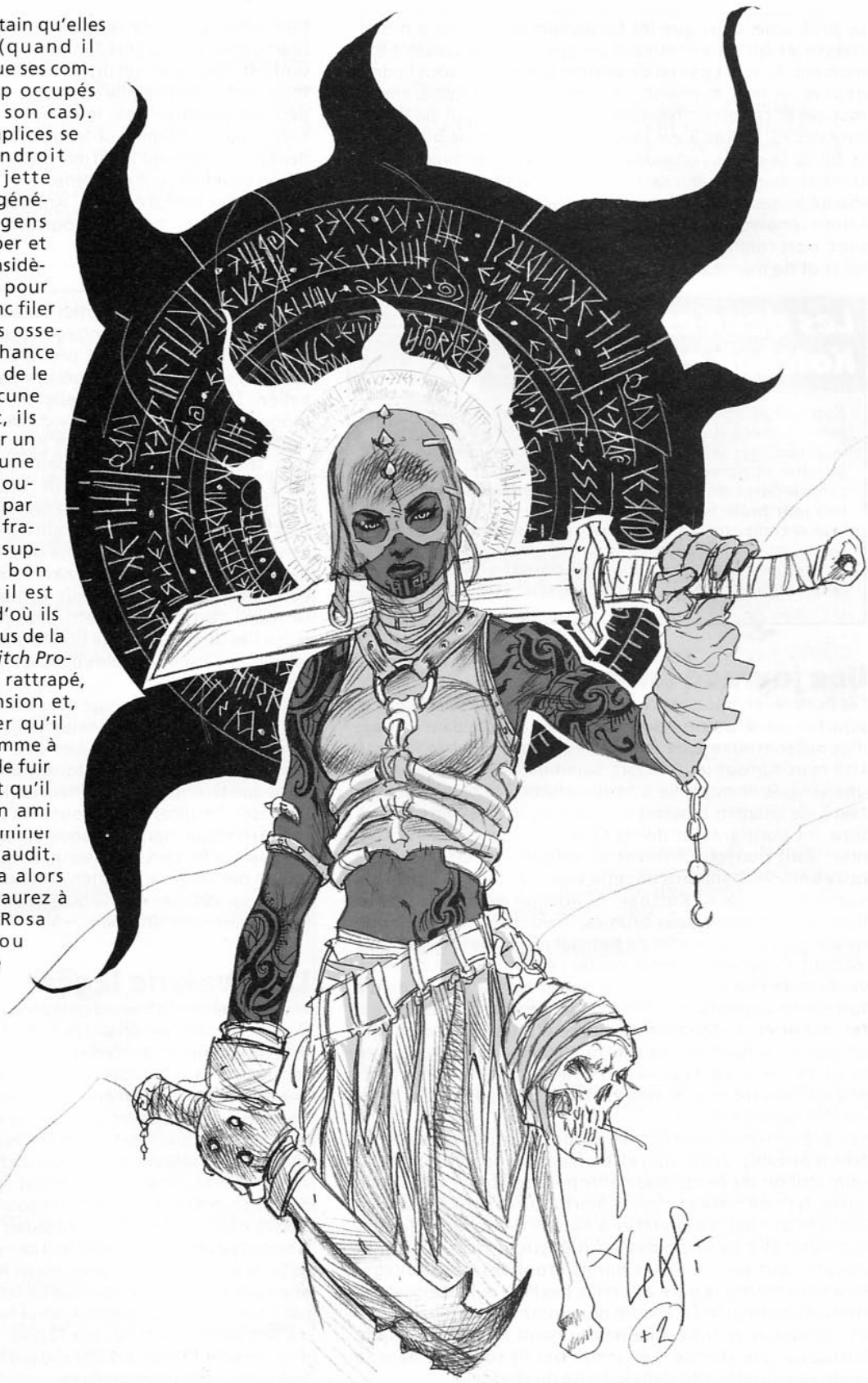
À vous de gérer le voyage. Il faut savoir que longer les terres du Dragon de l'Ombre n'est pas de tout repos. Les rencontres sont funestes, tout le monde n'a pas la chance d'échapper aux embuscades des serviteurs de Kalimsshar. À aucun moment les joueurs ne doivent se sentir en sécurité. Morn est la dernière étape civilisée du voyage. Ensuite, le petit groupe s'enfonce dans la région boisée qui longe la frontière montagneuse. Une route sinueuse dirige les pas des voyageurs vers Maran-Djaar mais Kotchak la quitte rapidement pour descendre à travers les montagnes vers le sud. Les Syrass ont la réputation d'être nombreux et vindicatifs avec les visiteurs indésirables. Vous pouvez organiser quelques rencontres impressionnantes avec ces créatures aux mœurs étranges (processions mystiques, rassemblements autour d'une idole de pierre, chants aux étoiles à glacer le sang). Se déplacer le long de la lande osseuse sans passer par Maran-Djaar est une véritable gageur. C'est non loin de la côte que Kotchak va encore bifurquer vers l'est, comme s'il voulait sortir du pays de Kalimsshar. De retour en pays montagneux, il va indiquer une vallée encaissée au nord du col le plus septentrional, impossible à atteindre autrement. Une brume perpétuelle stagne dans cette vallée rocheuse où la neige le dispute à la poussière sèche. Bref, rien ne pousse ici, sauf les cailloux et les os.

Le chant des dragons morts

Descendre dans la vallée silencieuse prend une petite journée supplémentaire. Idéalement, les PJ devraient arriver de nuit. Les astres veillant sur Kor teintent la brume d'une aura sépulcrale. C'est le moment que choisit Kotchak pour prendre congé. Il explique qu'il refuse d'avancer plus loin et qu'il va doucement repartir. Si les PJ ne traînent pas trop, ils pourront le rejoindre sur la route du retour. Il laisse une partie des rations et disparaît dans la brume. Rheiner, lui, continue son périple. Kotchak, en fait, se précipite dans une cachette connue de lui seul et passe par un long tunnel qui mène directement au cimetière pour donner l'alerte. Il ne sait pas que la situation dans le cimetière a bien évolué depuis son dernier passage. Pour plus de compréhension, reportez-vous aux annexes : *Les deux escrocs : Kotchak et Rheiner* et *Le cimetière des dragons*.

Le chemin qu'emprunte Rheiner est celui de la forêt d'ossements. Habituellement, il perd ses victimes ici et se cache

jusqu'à ce qu'il soit certain qu'elles ont été capturées (quand il entend les cris, c'est que ses commanditaires sont trop occupés pour s'attarder sur son cas). Ensuite, les deux complices se rendent dans un endroit convenu où on leur jette quelques trésors (en général les affaires des gens qu'ils viennent de duper et ce que les Loukita considèrent comme précieux pour des humains). Il va donc filer dans la brume et les ossements. Laissez une chance normale à vos joueurs de le rattraper, cela n'a aucune importance. En effet, ils vont tous être figés par un hurlement atroce : une complainte mêlant douleur et peur, déformée par un brouillard lourd de fragrances. Le cri et les suppliques durent un bon quart d'heure, mais il est impossible de savoir d'où ils viennent (souvenez-vous de la fin du premier *Blair Witch Project*). Si Rheiner a été rattrapé, il joue l'incompréhension et, connaissant le danger qu'il court (à se dévoiler comme à rester ici), il va tenter de fuir à nouveau, expliquant qu'il ne pense pas que son ami draconique ait pu terminer sa vie dans un lieu maudit. Un chant funèbre va alors emplir la vallée (vous aurez à cœur de mettre du Rosa Crux, du Dagaard ou toute autre musique funeste ; NDLR : laisse tomber Benoît, personne connaît...).



Le problème, c'est que les fossoyeurs se sont déjà mis en chasse et qu'ils entourent le groupe depuis un petit moment. N'ayant pas eu de victime à se mettre sous la dent depuis un bon moment, ils vont être particulièrement motivés et certains n'hésitent pas à payer de leur vie la capture des PJ. Offrez à vos joueurs un moment de bravoure : la fuite, la découverte des poursuivants, les pièges et le combat de masse qui se termine par une vague qui submerge le groupe. Bref, ne leur infligez pas la honte de se retrouver pieds et poings liés tout de suite. Quoi qu'ils fassent, c'est comme ça que cela se terminera, mais ménagez-les tout de même un peu.

Les deux escrocs : Kotchak et Rheiner

***Kotchak* et *Rheiner* se connaissent bien et jouent leur petit numéro dans les haltes pour attirer quelques victimes vers le cimetière. Ils sont payés par tête abattue et ne veulent pas savoir ce que les propriétaires des lieux font à leurs prisonniers. Une fois leur proie tombée dans le piège, ils prennent leur récompense et repartent sans demander leur reste.**
Ils ignorent que la situation au cimetière a changé récemment ce qui va sans doute leur être fatal.

Une journée en enfer

Les PJ se réveillent dans ce matin gris, blessés, dépouillés et attachés dans la tente du chaman, ou plutôt dans la cage d'os qui se trouve juste à côté. Leur venue a excité les Loukita mais surtout les Bassfort, sortis de leurs brumes après une longue et mortelle attente (beaucoup sont morts de faim). Le chaman Bassfort prépare ses instruments de torture, les purifiant par divers rituels mystiques. Les prisonniers vont pouvoir observer les différences de clan et de caste entre les habitants de cette vallée. Et puis, ils vont aussi s'apercevoir que ni Kotchak, ni Rheiner ne sont présents. Rapidement, entre deux brumes, ils vont se rendre compte qu'il n'y a rien à attendre de Kotchak. Sa tête est déjà fichée au bout d'une lance. Laissez planer l'éventualité d'une intervention de Rheiner avant de montrer qu'il a subi le même sort (juste au moment où l'un des PJ va être conduit à l'autel sacrificiel). L'idée de cette scène d'attente est d'obliger les joueurs à inventer une ruse quelconque pour sauver leur peau. Et s'ils ne sont pas motivés, faites, justement, sacrifier Rheiner devant eux. Si cela ne suffit pas, passez vos nerfs sur l'un de leurs PJ.
Les autochtones désirent les garder vivants le plus longtemps possible. Jouer sur cette préoccupation est une solution. Utiliser les petits ossements pour se libérer en est une autre. Ne rien faire et c'est la mort assurée. Ankh, qui joue son rôle de chef, va chercher à temporiser la mort des prisonniers. Elle va s'opposer à un Bassfort trop impatient devant tout son clan. Les mines étonnées des sauvages devraient mettre la puce à l'oreille des PJ. Il se passe quelque chose d'anormal (ou d'encore plus anormal que d'habitude) ici. Lorsque le groupe aura mis au point le plan d'évasion, laissez-lui une chance. Les armes des PJ sont soit dans la tente sacrificielle, soit dans la tente du chef.
Bien entendu, la chasse va être rapidement donnée. Encore une fois, mettez la pression sur vos joueurs pour qu'ils ne se sentent jamais en sécurité. Ils peuvent tomber dans une fosse commune remplie des restes de leurs prédécesseurs, ils peuvent pénétrer dans le domaine d'un mystique Bassfort encore plus difforme que les autres au point qu'ils ne se rendent pas compte qu'ils lui marchent dessus, etc. Réfléchissez-y bien avant de jouer la scène.
Au moment le plus critique, Ankh va sortir de la brume pour sauver les PJ (en tuant un poursuivant)

Guerre civile

Le problème, c'est qu'Ankh va être vue par deux de ses congénères. Dans un langage approximatif, elle va expliquer aux PJ qu'ils doivent prendre en chasse l'un des deux Loukita, sans quoi elle ne pourra pas les aider à sortir de la vallée. S'ils n'en ont pas, elle donne ses armes aux PJ et plonge à la poursuite de sa victime. D'un coup, la situation doit être inversée puisque les PJ se transforment en prédateur. Trichez pour rendre la poursuite haletante.
S'il y a une chance pour qu'ils rattrapent leur proie, c'est Ankh qui va échouer et amener dans sa fuite une bonne part de son propre clan (les autres ne sachant pas s'ils doivent suivre leur chef légitime ou s'en remettre à l'avis des Bassfort qui considèrent Ankh comme une traîtresse). Du coup, profitant du chaos, elle va mener les PJ dans sa tente, la seule construction en (presque) dur, car couverte d'écailles de dragon. Une bonne part du matériel s'y trouve (armes et Clés) et certains proches rejoignent Ankh dans sa petite révolution.
Aux PJ d'organiser le siège qui s'annonce. Ils peuvent compter sur une dizaine de fidèles mais il y a une petite soixantaine d'opposants en face (certains ne combattent pas). L'attente va d'abord jouer en faveur des joueurs (qui disposent aussi du matériel des précédentes victimes pour organiser la défense). Ensuite, quand tout sera prêt, laissez-les mariner. Le Bassfort qui mène l'attaque est celui-là même qui voulait sacrifier les PJ. Lors de l'assaut, le tuer revient à faire fuir la moitié des adversaires. Bien entendu, cela ne sera pas suffisant pour résister aux vagues successives. Seul un miracle pourra sauver la situation.

La cavalerie légère

Elle va arriver sous la forme d'un dragon d'Heyra (tendance féminin) du nom de Natss. La spécialité de Natss est de donner, de réparer ou de rêver la Vie (elle a de nombreuses accointances avec Nenya aussi). Le cimetière l'a attirée (peut-être à cause de la mort de Kotchak et Rheiner) mais il est diamétralement opposé à tous ses principes. Pour elle, c'est une aberration qui doit se terminer. Elle va donc atterrir au plus fort du combat, éparpiller les Bassfort et mettre en fuite les Loukita qui résistent encore. Si le chef opposé à Ankh est encore vivant, il prend le maquis avec ses hommes non sans avoir tenté un dernier coup d'éclat (en tuant le dragon ou Ankh). Les PJ devront alors être très réactifs s'ils veulent sauver la situation.
Si ce n'est pas le cas, ils se seront tout de même ménagé une porte de sortie. Si Ankh meurt, Natss va résister le plus longtemps possible, avant de tomber sous les coups des autochtones rendus fanatiques par le combat. Si Natss meurt, Ankh va tenter une sortie désespérée qui fera gagner du temps aux PJ pour qu'ils prennent la poudre d'escampette. La guerre civile ne va pas durer longtemps du fait de l'inégalité des forces en présence.

Si les deux survivent, les PJ peuvent rester un peu plus longtemps, même si la situation n'est pas sécurisée. De part et d'autre une guerre de position se prépare. Natss décide de changer complètement la nature du cimetière pour en faire un lieu de dernier repos où les dragons ne sont plus massacrés lorsqu'ils atterrissent, mais accompagnés vers la mort dans la sérénité. Bien entendu, tout cela ne va pas changer du jour au lendemain et les tenants des anciennes traditions vont y mettre leur grain de sel pour nuire le plus possible à ce projet. Il est même possible que les PJ entendent pour la première fois le dernier chant d'un dragon mourant.

PNJ

Loukita type

Description
Des guerriers dont la peau se noircit et se renforce peu à peu. Ils parlent un langage guttural à base de cris et de gémissements. Ils se battent avec des gros ossements taillés et, parfois, avec des armes de récupération. Leur force et leur résistance sont phénoménales. Ils n'ont peur de rien et sont motivés car ils n'ont pas sacrifié de victime depuis des lustres.

FOR	12	RÉS	11
INT	5	VOL	6
COO	7	PER	10
PRÉ	5	EMP	5

Physique : 11
Mental : 5
Manuel : 7
Social : 2

Chance : 8
Maîtrise : 8

Armure : 15 (renforcement de l'épiderme)
Initiative : 4d

Seuils de blessure

Égratignure	OOOOOO	
Légère	OOO	-1
Grave	OOO	-3
Fatale	OO	-5
Mort	OO	

Tendances :

Dragon	0
Homme	1
Fatalité	4

Compétences : Corps à corps 6, Discrétion 7, Esquive 4, Pister 5, Pièges 3

Faveurs : Vision nocturne, Frayeur

Note : il va sans dire que vous aurez à cœur de tricher avec ces caractéristiques en fonction de la situation des PJ.

Bassfort type

Description
Les Bassfort n'ont plus grand-chose d'humain puisque leur peau est à présent une carapace noire (à la façon d'un alien) et que leur visage se déforme en s'écrasant complètement au point de n'être qu'une face trouée. Moins forts que les Loukita, ils maîtrisent en revanche la magie grâce à l'âme des dragons morts qu'ils vampirisent. Ils n'ont plus aucune santé mentale.

FOR	4	RÉS	12
INT	6	VOL	9
COO	4	PER	7
PRÉ	4	EMP	3

Physique : 8
Mental : 7
Manuel : 3
Social : 1 (ils n'ont pas d'organisation sociale)

Chance : 8
Maîtrise : 8

Armure : 20
Initiative : 1d

Seuils de blessure

Égratignure	OOOOOO	
Légère	OOOO	-1
Grave	OOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	OO	

Tendances :

Dragon	0
Homme	2
Fatalité	3

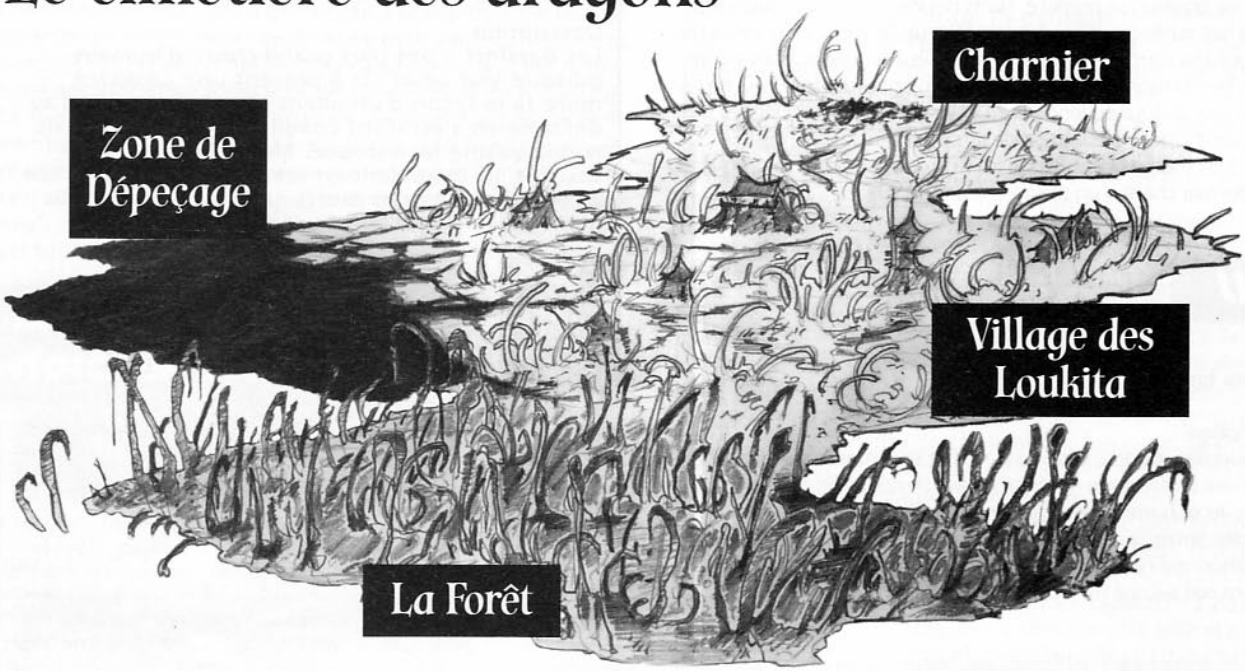
Compétences : Griffes 6 (dommages 4), Magie instinctive 10, Magie invocatoire 10, Sorcellerie 12, Sphère du Feu 3, Sphère des Vents 4, Sphère de l'Eau 1, Sphère de l'Ombre 9

Faveurs : Frayeur (diff. 15), Vision nocturne

Conclusion

Ce scénario peut rapidement basculer dans l'horreur pure pour vos joueurs. C'est voulu. Par contre, s'ils s'en sortent bien, ils peuvent en tirer de nombreux avantages (cf. encadré *Comment réutiliser le cimetière des dragons ?*) et de nombreux trésors. Vous pouvez donc les récompenser avec divers objets trouvés dans la tente du chef et une bonne poignée de Points d'Expérience. Bien entendu, les séides de Kalimsshar ne vont pas apprécier cette petite verrue de bonheur dans leur pied.

Le cimetière des dragons



L'histoire récente

Les victimes se faisant plutôt rares dans cette région reculée, les Loukita font appel à des mercenaires comme Rheiner et Kotchak (mais ils ne sont pas les seuls) pour rabattre un peu de gibier. La religion et les sacrifices sont très importants dans cette société, même si des humains normaux ne pourraient y comprendre quoi que ce soit. Un jour, un couple et leur jeune enfant, tous les trois serviteurs de Nenya, furent pris dans le piège (les deux malfrats inventant une histoire de havre magique au cœur du Royaume de l'Ombre. Les jeunes parents furent massacrés lors d'une cérémonie indicible mais leur fils, âgé de quatre ans, fut tellement traumatisé qu'il déploya toute sa force magique, au point d'attirer sur lui la bénédiction de Nenya. Non seulement celle-ci le protégea, mais elle purifia tout ce qui se trouvait autour de lui. Puis l'enfant disparut, en même temps que la Chimère. Les Bassfort s'enfuirent, hurlant au blasphème. Suite à cet événement, Ankh, la fille du chef, touchée par la grâce de Nenya perdit toute sa puissance magique, mais surtout le goût du meurtre. Elle se rendit compte de l'horreur de ce lieu et, folle de terreur, tua son père pour prendre sa place. Depuis, elle tente de sauver les apparences avec succès pour la simple raison qu'il n'y a eu ni dragon ni victime. L'arrivée des PJ va lui poser un problème. Elle cherchera à les aider, mais piégée par les contraintes sociales et le fait que son peuple ait faim (spirituellement et physiquement) elle se doit de respecter les traditions. Elle redoute que les Bassfort les plus radicaux ne se lancent dans une croisade vers Morn si elle ne les retient pas (ils n'attaqueront pas Kalimsshar et son royaume). Elle ne peut partir mais voudrait arrêter cette abomination sans nuire à son peuple. Lorsque Kotchak vient la prévenir de l'arrivée de nouvelles victimes, sa première décision est de le tuer. L'arrivée impromptue d'un dragon va tout changer.

Le cimetière des dragons, une petite aide de jeu

Historique

Le cimetière des dragons est né d'un hasard. Deux dragons s'y entretuèrent pendant les grandes guerres draconiques et s'écrasèrent, fendant la montagne et formant la vallée actuelle. De leur haine réciproque émergea une aura magique de Fatalité, si forte que les dragons qui la sentaient étaient pris d'une terrible mélancolie. De fait, un dragon vint y passer ses derniers jours, puis un deuxième et ainsi de suite. Des centaines d'années passèrent et l'ombre du Dragon de la Fatalité se posa sur ce lieu du dernier repos. Les âmes des dragons qui y meurent errent quelques instants avant de disparaître à tout jamais, laissant sur leur passage une forte énergie magique (maudite).

Il y a quelques dizaines d'années, des primitifs s'installèrent dans le cimetière des dragons, utilisant les ossements et les carcasses pour monter leurs tentes. Quand un dragon se posa pour terminer sa vie, ils le massacrèrent (les dragons qui viennent mourir ici n'offrent généralement pas de résistance), le dépecèrent et, chargés de la magie dégagée par l'âme du dragon, ils gagnèrent en puissance. Le problème, c'est que la magie en question étant maudite, ils se pervertirent et sombrèrent encore davantage dans la barbarie. Rapi-

dement, ils créèrent un culte innommable et subirent des transformations. Les moins touchés restent humains mais sont plus forts. Les plus pervertis sont couverts d'écailles épaisses, assez similaires à de la chitine, leur exosquelette remplaçant leurs os. Ce ne sont pas des Fenn'dred mais des aberrations que Kalimsshar a laissé se développer. Ils pensent que le fait de sacrifier des victimes attire les dragons (ce qui est vrai : plus le désespoir s'accumule en ce lieu, plus les dragons y sont sensibles). Avec le temps, le cimetière s'agrandit et à présent il couvre une bonne partie de la vallée. Il y a un clan et une caste vivant dans la nécropole : les Loukita et les Bassfort.
Le cimetière est divisé en deux parties distinctes.

Les Loukita

La plus importante est le domaine incontesté des Loukita, ce qui semble désigner les "dépeceurs". Il est divisé en trois sections bien distinctes. La première est réservée au dépeçage et à l'abattage des dragons qui viennent d'arriver (morts ou vifs). C'est donc un endroit dont la pierre est noire de sang, la poussière imbibée et dont l'odeur est à la limite du supportable. Aucun dragon n'est venu depuis une bonne année. Il n'y a donc pas de "reste". Par contre, il règne ici une ambiance sinistre que vous aurez à cœur de mettre en scène. Il n'y a pas de vent (la brume est stable) mais un murmure perpétuel agresse les oreilles des visiteurs. Impossible d'y rester insensible. Des centaines de dragons ont terminé leur vie ici, sous les coups des dépeceurs. Même s'ils n'ont pas résisté, cela ne veut pas dire qu'ils ont apprécié le traitement. Des bribes de leurs âmes rôdent encore ici et là (surtout en ce qui concerne les enfants de Nenya). Les PJ peuvent être victimes d'hallucinations graves au cœur de cette brume malfaisante. Les Loukita s'y retrouvent souvent pour y célébrer des rites impies destinés à invoquer les âmes des dragons les plus puissants morts ici. Deux remarques : d'abord, malgré une puissance magique impressionnante, ces invocations sont vaines (folkloriques pour mieux dire). En effet, aucune âme n'est jamais revenue. Ensuite, détail étrange, parmi les noms invoqués on retrouve Brorne, Kroryn et Nenya (ce qui ne veut pas dire qu'ils sont morts).
La deuxième section concerne l'habitat des Loukita. Les os des dragons sont utilisés pour monter de grandes tentes, dont certaines font deux étages. C'est aussi ici que les prisonniers sont gardés et exécutés devant tout le clan au terme de nombreuses tortures rituelles compliquées (reprenez quelques cérémonie vaudou pour rendre l'ambiance). Les murs sont constitués de peaux tannées, de cuir de dragon mais aussi de larges écailles rendues souples à force de travail. Les décorations se résument principalement à des têtes coupées plantées sur des pieux. Les Loukita n'ont aucune espèce de compassion ou de respect pour la vie (sauf la leur, et encore).
Deux tentes sont plus importantes que les autres. La tente du Zaipl, le chef, et la tente du chaman Bassfort (voir plus bas). La première est gardée tout le temps puisqu'elle contient les trésors récupérés sur les dragons. Tous les bijoux, les griffes serties, les crocs plaqués d'or, bref, tout ce qu'un dragon peut porter de valeur de son vivant (oui, les dragons peuvent porter des bijoux), est amassé ici. La seconde contient l'autel sacrificiel où les victimes des fossoyeurs de dragons sont massacrées par un officiant Bassfort (voir toujours plus bas). C'est aussi ici que se trouvent les objets récupérés sur lesdits prisonniers. Des armes, des vêtements, des jouets, s'entassent, sans que personne n'y prête attention. Les autochtones n'ont pas le même sens des valeurs que les humains et si un jouet leur paraît plus beau qu'un collier de diamant, ils peuvent s'entretuer pour le posséder.
La troisième section est le charnier, bien vide ces derniers temps, où tous les restes des dragons qui ne sont pas utilisables sont stockés et brûlés. Malgré le froid, cet endroit est le domaine incontesté et incontestable des mouches. Impossible d'y pénétrer sans se faire agresser.
Le clan des Loukita compte à présent une centaine d'individus et peut être considéré comme le clan dominant au niveau économique et guerrier. C'est parmi cette population que l'on trouve le plus d'humains normaux. Actuellement, le chef est une jeune guerrière répondant au doux patronyme d'Ankh.

La caste des Bassfort

Elle vit dans ce que les fossoyeurs appellent la forêt. C'est une partie de la vallée dans laquelle les côtes des dragons et les ossements les plus importants sont plantés dans le sol comme autant d'arbres. D'ailleurs, les plus anciens sont couverts de mousse et ressemblent presque à des plantes. Ils sont décorés, eux aussi, de petits bouts d'os pointus, enfichés ou suspendus par des ficelles ou des lanières. Le moindre coup de vent, le moindre faux mouvement, provoque l'entrechoquement de tous ces mobiles, imitant ainsi le rire d'une armée de squelettes (et donnant du même coup l'alerte). Il n'y a pas de découpage précis de cette zone puisque les Bassfort sont trop absorbés par leur vie mystique pour s'organiser en société. Ils vivent à même le sol et pour les plus humains dans des trous, se repaissant d'insectes (des gros scarabées qui éclatent sous la botte).
Véritables chamans pour les Loukita, ils n'en sont pas moins considérés comme des intouchables et des êtres inférieurs pour tout ce qui ne concerne pas les rituels et la magie. Quand un dragon est tué ou qu'un groupe de voyageurs est capturé, les Bassfort sortent de leur domaine pour apporter mort et désolation. S'ils sortent sans raison, ils sont alors impitoyablement massacrés par leurs frères.

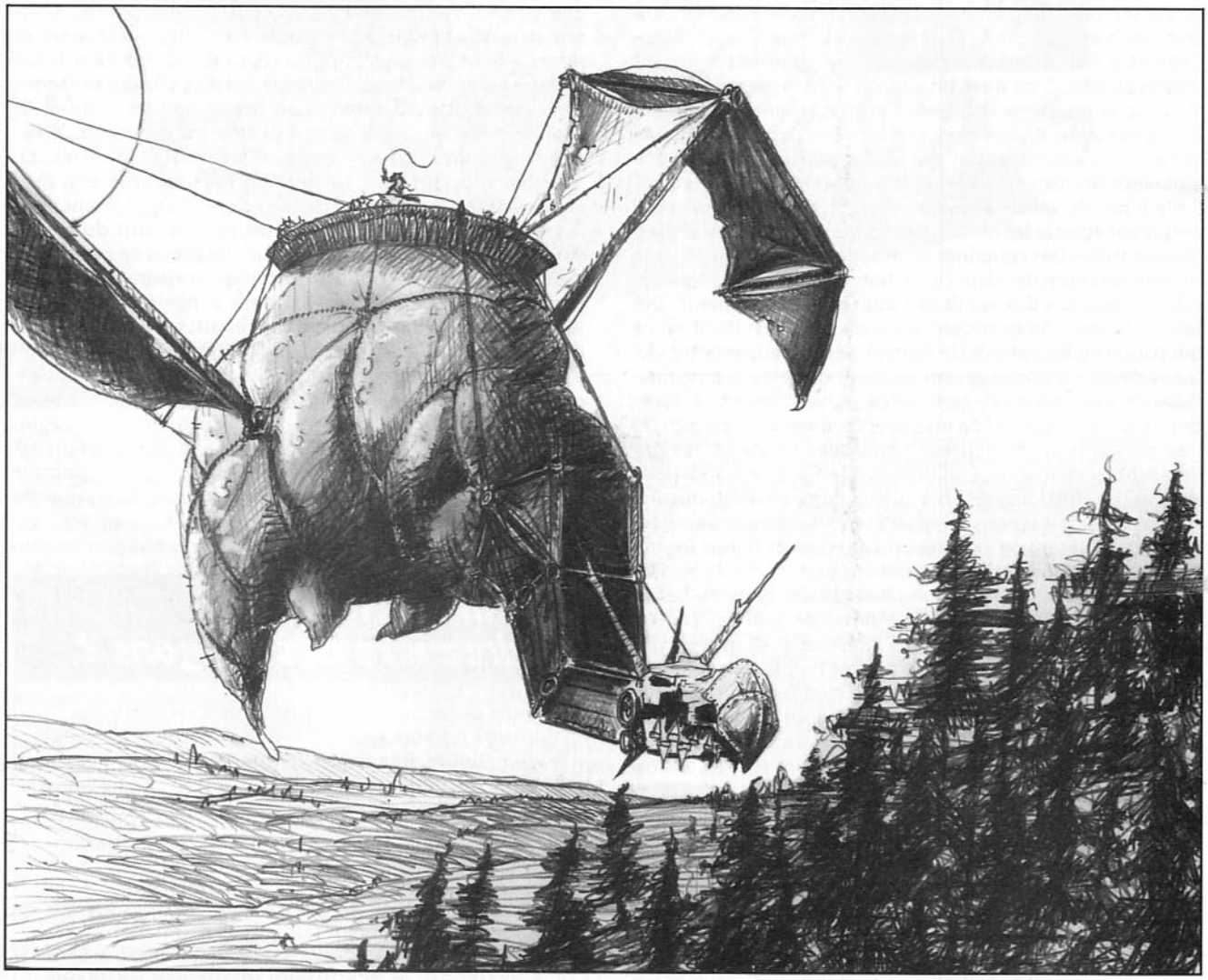
Comment réutiliser le cimetière des dragons ?

Suivant la façon dont les PJ vont s'en sortir, ils pourront revenir dans la vallée de temps en temps pour y glaner des renseignements, y faire une pause ou simplement y trouver refuge lors de leurs excursions dans le royaume de Kalimsshar. Ils peuvent aussi participer à l'affrontement entre les partisans d'Ankh et les rebelles menés par les Bassfort de plus en plus fanatiques.
À présent, Ankh (via Natss) a des relations étroites avec les dragons qui viennent mourir ici. Elle leur parle et ils lui laissent certains secrets parmi les plus importants de tout Kor. Peu à peu, elle deviendra la dépositaire privilégiée du savoir draconique, c'est-à-dire une source d'information isolée et précieuse.

Auteur : Benoît Attinost
Illustrations : Aleksi Briclot
Plan : Bertrand Bès

Rôtir, c'est mourir un peu !

Ce court scénario s'adresse à un meneur de jeu et à des joueurs expérimentés. Il est possible de le jouer avec des PJ débutants. Il demandera un peu d'improvisation et pourra donner lieu à des situations plutôt cocasses. On pourra notamment y apprendre que la couardise peut doper l'inventivité de certaines races chaotiques...



Synopsis

Trois villages du sud de l'Empire ont récemment été ravagés par un dragon. Le baron de Sudenland promet une forte récompense à ceux qui permettront d'éliminer cette menace. Ce qui fait converger sur la région de nombreux fier-à-bras en quête d'argent, de gloire ou des deux à la fois... Et parmi eux, un groupe de PJ courageux et/ou cupides. Mais un dragon peut en cacher un autre...

L'histoire

Pauvre S'kkraas. La vie est dure à Abjectalie. Ce Devin Gris est tombé en disgrâce après avoir essayé d'accroître son pouvoir dans la légendaire capitale skaven. Lui et ses quelques fidèles serviteurs ont été exilés loin de la capitale, sans espoir de retour... Sauf bien entendu si S'kkraas parvient à mettre la main sur quelque chose qui lui permettra de regagner la confiance des grands prêtres du Rat Cornu... Quelque chose comme un gisement de Pierre-Distordante... Au cours de ses erratiques explorations, la chance lui a souri... Son flair lui a permis de localiser un filon important de matière chaotique brute dans les Montagnes Noires. Restait un seul problème, mais de taille XXL : comment négocier avec le vieux dragon qui niche juste au-dessus du gisement, le droit d'exploiter cette veine ? Non pas que S'kkraas soit particulièrement couard... Mais en fait si !
Lui et la vingtaine de skavens qui forment sa suite en étaient presque résolus à tenter une approche directe, quand Urr'slarg, un sorcier-ingénieur du Clan Skryre a eu l'idée de génie qui permettrait à S'kkraas de s'approprier tranquillement le gisement, sans même avoir à combattre...
Après quelques semaines de travail, les skavens ont terminé la construction d'une machine volante ressemblant à un dragon. Il ne reste plus qu'à aller ravager quelques villages humains à flanc de colline et à diffuser quelques fausses informations. Et le tour est joué.

Avis à la population :

"Par cet avis, son Altesse Sigismund von Breitelsmann, Baron de Sudenland s'engage à verser aux âmes courageuses qui pourront justifier de la capture ou de l'élimination du dragon responsable de la destruction des villages de Radsmündorf, Voltigenstein et Sigmarstadt, la prime de 5000 Couronnes d'or. Pour tout renseignement, adressez-vous au Bourgmestre de Pfifferlingstadt. Que Sigmar guide les valeureux héros qui tenteront de circonscrire cette terrible menace."

Implication des PJ

L'hypothèse la plus probable est que vos PJ chassent le dragon pour la prime et la renommée. Voici quelques motivations supplémentaires :
- un PJ natif du sud de l'Empire peut avoir eu de la famille dans l'un des villages détruits.
- vos PJ peuvent être appelés à la rescousse par l'un de leurs amis du Sudenland.
- les PJ peuvent également être engagés par un riche noble pour défendre les couleurs de sa famille dans la chasse au dragon. Ils porteront alors une tunique aux armes d'une riche famille (pourquoi pas les Oldenhaller cf. *Warhammer*, page 306) et toucheront une prime supplémentaire en cas de réussite de la mission (1000 à 2000 CO). Un PJ gentilhomme peut vouloir (ou devoir) défendre l'honneur de sa propre famille.
- Un pourfendeur de trolls ou un massacreur de géants peut rechercher la mort dans cet affrontement.
- Un PJ sorcier peut avoir besoin de composants magiques liés aux dragons. Ou bien vos PJ veulent se lancer dans le commerce de ce genre de composants.
Et enfin, pour ceux qui rechigneraient encore, rappelons que les dragons sont censés amasser d'immenses trésors.

Rumeurs

- Le dragon serait un démon invoqué par un sorcier maléfique ("La preuve : on a pas r'trouvé certains habitants. Y z'ont été sacrifiés par l'sorcier").
À moitié vrai : les habitants dans la force de l'âge d'un des villages détruits ont été faits prisonniers par les skavens pour propulser la machine-dragon.

- Les caisses du Sudenland sont vides, le baron préfère jouer (et perdre) de l'argent, plutôt que de payer les tueurs de dragon.
***Faux : même si le baron rechigne à redistribuer de l'argent aux pauvres, il n'hésitera pas à payer les tueurs de dragon* (voir l'encadré *Récompenses*).**

- Le survivant de l'attaque est totalement fou et marqué par le chaos.
Faux : il est particulièrement choqué, mais ne porte aucun stigmate chaotique.

- Les troupes du baron savent où se terre le dragon, mais n'osent pas y aller, même pour la prime.
Faux.

- On peut faire un pacte avec un dragon si on lui offre une jeune vierge en cadeau.
Faux : si les dragons apprécient les jeunes vierges, ils dévorent aussi les aventuriers crédules.

Depuis quelques jours cette affiche fleurit sur les murs des cités de l'Empire. La nouvelle s'est répandue rapidement, par le biais des voyageurs, marchands et services postaux impériaux. Dans toutes les auberges et tavernes du sud de l'Empire, c'est devenu le principal sujet de conversation. La seule mention du mot "dragon" fait trembler d'effroi et briller les yeux des pauvres. Les familles nobles se défient, par champions interposés, à qui éliminera le dragon le premier. Les PJ ont pu lire l'affiche ou entendre parler de la prime (voir aussi l'encadré *Implication des PJ*) et ils sont eux aussi en route pour la baronnie de Sudenland, parmi un grand nombre d'autres aventuriers, soldats et mercenaires.
Les langues vont bon train au sujet du dragon et il n'est pas trop difficile d'apprendre chemin faisant, dans les auberges-relais et temples de voyageurs, quelques informations simples :
- Trois villages construits sur les premiers contreforts des Montagnes Noires ont été détruits corps et biens.
- Un témoin, survivant d'une des attaques aurait réussi à s'enfuir, sans être blessé par le dragon.
- Les attaques ont toutes trois eu lieu la nuit.
Bien sûr, ces informations sont noyées dans un tissu de rumeurs et d'imprécisions (voir l'encadré *Rumeurs*, mais n'hésitez pas à en rajouter).
Tous les chasseurs de dragon convergent vers la petite ville de Pfifferlingstadt, située sur la branche orientale du Reik supérieur, à environ trois cent cinquante kilomètres au sud-est de Nuln, et une centaine de kilomètres à l'ouest de la passe du Noir Feu. À vous de décider si le voyage se déroule sans encombre ou si cette partie du scénario sert de mise en jambes à vos PJ... Il est certain que les routes du Vieux Monde sont loin d'être sûres, mais étant donné le nombre d'hommes d'armes qui se dirigent actuellement vers le Sud, les brigands et autres monstres errants réfléchissent à deux fois avant d'attaquer les voyageurs.

Pfifferlingstadt

Cette ville de quelques trois mille cinq cents habitants est une petite capitale régionale de la baronnie de Sudenland. Quand les PJ arrivent, la cité est en pleine effervescence. Plus d'une centaine d'aventuriers s'y est installée avant de partir en chasse (voir l'encadré *Les équipes concurrentes*). Trouver une chambre pour passer la nuit s'avère difficile. Beaucoup d'auberges sont complètes. De nombreux hommes en armes et armures rutilantes paradent dans les rues, gonflant leurs muscles pour "brancher de la provinciale". La milice locale voit d'un œil méfiant l'arrivée de tous ces mercenaires et, aux moindres éclats de voix, elle est prête à envoyer les fier-à-bras ivres dormir en prison.

La mairie ne désemplit pas. La file d'attente devant le bâtiment s'étend sur une partie de la Rathausplatz. Tous les nouveaux arrivants viennent demander audience au bourgmestre Thomas Anderer. Celui-ci, bedonnant et jovial, bien qu'un peu excédé par les mauvaises manières des héros venus chercher gloire et fortune, reçoit les aventuriers à la chaîne. Il leur fait signer le contrat de chasse qui leur permettra de retirer leur prime une fois de retour au palais du baron avec la tête du dragon. Il leur donne une carte de la région indiquant les emplacements des trois villages ravagés. Il est également prêt à répondre aux questions de tous, accordant à chacun quelques minutes. S'il est interrogé, il peut apprendre aux PJ que :

- Sa famille va bien, merci.
- On n'a pas trouvé tous les cadavres des habitants du village de Radsmündorf. Ceux des hommes et femmes dans la force de l'âge ont disparu. Certains pensent que le dragon les aurait dévorés.
- Le survivant de l'attaque de Sigmarstadt est un enfant de douze ans, très bouleversé par les événements (il a perdu toute sa famille dans le massacre). Il est parti se reposer chez des cousins éloignés et les PJ ne pourront pas le rencontrer. Il a bien vu un dragon attaquer le village et cracher des flammes sur les habitants et les maisons. La nuit était relativement claire. Il a survécu en se mettant à l'abri dans le four à pain du boulanger, qui l'a protégé de la chaleur et des flammes. C'est là qu'on l'a retrouvé le matin suivant l'attaque.
- Il y a eu trois jours d'intervalle entre les deux premières attaques et une semaine avant la dernière, qui a eu lieu six jours avant l'arrivée des PJ.
- Aussi loin qu'elles remontent, les archives de la ville ne comportent aucune trace d'activité draconique dans la région.

Les équipes concurrentes

Voici quelques autres chasseurs que rencontreront les PJ tout au long du scénario. Libre à vous d'en étoffer certains, d'en créer d'autres, et pourquoi pas d'en faire des alliés ou des ennemis de circonstances des PJ.

D- Gunther Dürenmatt et la compagnie des Crânes d'Acier. Cette compagnie de quinze mercenaires antipathiques et imbus d'eux-mêmes va faire parler d'elle dans la région. Couverts de cicatrices, les Crânes d'Acier portent les couleurs de la famille Gewillschtein de Nuln et sont prêts à tout pour mettre la main sur le dragon.

- Albrecht Von Meterling, chevalier errant. Vieillissant et porté sur l'alcool, Albrecht n'en reste pas moins un redoutable combattant. Toujours prêt à conter fleurette à une belle jeune fille (parmi les PJ ?), il peut s'avérer un allié hors pair. Accompagné par Friedriech Tappert, son écuyer maladroit et boutonneux.

- Adolphus Wiesemberger, érudit, et sa troupe d'engingneurs. Son objectif : capturer le dragon et le ramener dans un chariot construit spécialement pour cela. Un peu pédant et très ennuyeux.

- Et en vrac : un groupe de templiers d'Ulric caractériels ; un puissant sorcier, vieux et distrait ; un groupe de manouvriers inconscients...

Négocier avec le dragon

Vous l'avez compris, les PJ ne doivent pas tuer le dragon, s'ils veulent découvrir le pot aux roses. Trichez un peu : s'ils montent un plan d'enfer afin d'occire cette pauvre créature, débrouillez-vous pour qu'Ehl-Yaut les repère, et engage la conversation.
Si les PJ attaquent le dragon, il n'hésitera pas à se défendre, mais laissera tranquille toute personne inconsciente ou quittant le combat.
Et s'ils le tuent, tant mieux pour les skavens...
En s'alliant avec le dragon, ils pourront obtenir une aide substantielle, mais seront en échange chargés de détourner les chasseurs de la piste d'Ehl-Yaut. Ils peuvent également tenter de convaincre les autorités de fermer la chasse au dragon. Ce qui ne sera pas du goût de tout le monde. Les PJ seront obligés de prendre la défense du dragon face à des chasseurs bornés.

Sagesse populaire

À moins d'être confiant en leur bonne étoile et de partir errer dans la région, les PJ vont avoir besoin d'informations complémentaires pour trouver le dragon.

La visite des ruines carbonisées des villages ne leur apportera aucun renseignement utile (les traces laissées par les skavens sont depuis longtemps effacées par les intempéries).

Un bref détour par les tavernes locales pourra leur apprendre, moyennant quelques chopines ou deux ou trois pistoles, que :

- la plupart des chasseurs font actuellement une battue dans la montagne.
- le vieux Maximilien, chasseur et ivrogne (pléonasme ?), prétend savoir où se trouve la tanière du dragon. On peut le trouver en général à *L'Auberge des Montagnes*.
- certains chasseurs ont dû trouver la tanière du dragon car on ne les a jamais revus...
- tous ces touristes, ça va certainement relancer le commerce de la gnôle locale.

Il est probable qu'au détour d'une taverne, ils rencontrent (et s'embrouillent) avec un ou plusieurs membres des Crânes d'Acier (voir encadré *Les équipes concurrentes*) et terminent la nuit au poste de garde, après une bonne vieille bagarre, quelques pichets qui volent et plusieurs tables cassées...

L'indic

Maximilien sait où se cache le dragon. Et pour cause : S'kkraas, impatient de mettre la patte sur le gisement de Pierre-Distordante, a envoyé un émissaire proposer à un humain une somme rondelette, s'il révélait aux chasseurs l'emplacement de la tanière du dragon...

Maximilien est l'individu sans scrupule qui a eu l'honneur de recevoir une visite nocturne d'Urr'slarg. Celui-ci lui a révélé suffisamment d'informations pour qu'il puisse aider les "touristes" en orientant leurs recherches. Il est d'ailleurs prêt à donner ses informations aux PJ moyennant la somme de 50 CO (négociable par marchandage ou intimidation, mais il ne descendra pas en dessous de 10 CO). Son discours est flou ; il improvise et se contredit parfois. Au cours d'une balade, il y a quelques jours (deux ou trois…), il a vu la grotte du dragon, ou il n'a vu que le dragon, ou il l'a vu rentrer dans une grotte. Il explique qu'il était un peu ivre, qu'il ne se souvient plus de l'endroit précis, et qu'il n'a aucune envie de guider des aventuriers sur place. Mais il sait que c'était sur le versant nord de l'Aiguille Rouge, à hauteur du col du Chouca. Il indiquera grossièrement l'endroit sur la carte des PJ. Maximilien est plus idiot que méchant et les PJ devraient être suspicieux quant à ses dires. Cependant, il ne trahira pas ses commanditaires à moins d'être sérieusement malmené.
N'ayant pas d'autres pistes, les PJ vont sans doute se diriger vers l'Aiguille Rouge.

Advanced Méchoui & Dragon

L'ascension de l'Aiguille Rouge ne devrait pas poser de problème majeur aux PJ (tout au plus quelques tests de risque pour le fun) et peut s'effectuer à cheval jusqu'à mi-hauteur. Ils croiseront sur leur chemin d'autres chasseurs, et peut-être un ours ou un chat sauvage (à vous de voir). Ils arriveront dans la zone indiquée par Maximilien au coucher du soleil. L'Aiguille Rouge mérite bien son nom à cette heure particulière. Le couchant donne une teinte merveilleuse à la roche… Malgré la poésie de l'instant, toujours aucune trace du dragon… La lassitude, le froid et la fatigue commencent à accabler les PJ. L'obscurité rend toute progression hasardeuse et il paraît opportun d'installer un campement. Déchaînez alors sur le flanc de la montagne vos plus beaux effets pyrotechniques : à environ un kilomètre des PJ, des flammes illuminent le crépuscule. Sur place, la compagnie des Crânes d'Acier a découvert la tanière du dragon. Comme elle n'a réfléchi à aucune autre stratégie que l'attaque directe, elle brûle dans d'atroces souffrances… Devant l'entrée d'une grotte, les mercenaires ne sont plus que cendres fumantes et dépouilles calcinées. Seul Gunther Dürenmatt reste debout, sérieusement blessé, engagé au corps à corps avec le dragon. Quand les PJ arrivent sur les lieux, il lance un dernier assaut avant d'être balayé par un coup de queue et de fondre dans un souffle de flammes. Le dragon a mis en miettes une quinzaine d'adversaires sans une seule égratignure, il y a fort à parier que les PJ n'aient pas l'ombre d'une chance… Essayez de réfréner les pulsions violentes de vos joueurs afin d'éviter qu'ils ne se jettent dans un combat perdu d'avance. S'ils s'avancent discrètement avant la fin du combat avec les Crânes d'Acier, le dragon ne les remarquera même pas. S'ils s'avancent pour combattre ou si le dragon les remarque, il les interpellera. Il leur demandera qui ils sont pour vouloir mourir et pour quelles raisons ils lui veulent du mal.
Ehl-Yaut, ainsi qu'il se présentera, est un gentil dragon (alignement Bon), qui déteste tuer. Ces derniers jours une vingtaine d'humanoïdes sont venus l'attaquer pour des motifs aussi obscurs que "la vengeance", "la prime" ou "la gloire". Aucun d'eux n'a expliqué les raisons de la chasse au dragon. Si les PJ le font, il les considèrera d'une manière étrange, avant d'avouer ne pas comprendre. Ehl-Yaut n'a pas quitté son antre depuis plusieurs semaines. Et cela fait plusieurs siècles qu'il n'a pas tué quelqu'un, exceptés quelques voleurs de trésor imprudents.

Autour de minuit

La rencontre avec Ehl-Yaut aura normalement convaincu les PJ que Maximilien leur a menti. La corruption ou le rudoiement leur permettra d'apprendre que l'ivrogne a été payé pour révéler à qui veut bien l'entendre l'emplacement de la tanière du dragon. Les commanditaires sont deux individus à la voix rauque, cagoulés et renaudant comme pas deux. Il n'a pour l'instant touché que la moitié de la somme promise (100 CO) et doit récupérer le reste le soir même,

près du vieux pont de pierre, sur le chemin de l'Aiguille Rouge, autour de minuit.
Le soir venu, Urr'slarg, accompagné par un des champions skavens, vient payer son dû à Maximilien : un bon coup de dague entre les omoplates, ce qui le blessera gravement. Les skavens partiront ensuite, le laissant pour mort (ce qu'il sera d'ici l'aube, si personne ne lui vient en aide). Les PJ pourront alors suivre Urr'slarg jusqu'à son repaire. S'ils interviennent pour aider l'ivrogne, les skavens prendront la fuite, et seront beaucoup plus difficiles à suivre... (mais si les PJ parviennent à en capturer un, la torture peut donner d'excellents résultats. Et torturer un homme-rat, quel plaisir subtil !).

La tanière du dragon

La troupe de skavens s'est installée dans les ruines d'un fortin datant de l'unification de l'Empire, sur une colline à quelques kilomètres à l'est de l'Aiguille Rouge, hors de la zone de traque. Les PJ pourront les observer tranquillement depuis un à-pic rocheux, avant de passer à l'attaque. Au centre des ruines, on aperçoit un gigantesque dragon immobile. Le fortin abrite également une cage de bois où sont enfermés une vingtaine d'humains (les disparus du village de Radsmündorf), ainsi qu'un campement constitué de quatre tentes. Plusieurs gardes patrouillent sur les remparts effondrés. Les PJ pourront dénombrer une vingtaine de skavens, mais la vue du dragon devrait les rendre prudent...

Le dragon

Si elle fait parfaitement illusion de nuit et de loin, la machine infernale skaven paraît grossière en plein jour. C'est un immense sac de peaux cousues, sur lequel ont été fixés deux triangles d'écorces. Ils sont maintenus par des poulies et des cordes, et imitent des ailes écailleuses. Une gueule reptilienne, creusée dans un énorme tronc, est fixée à une nacelle de bois. Elle peut contenir vingt personnes en plus de la vingtaine de "rameurs" qui propulsent le dragon en animant les ailes d'écorce. Une sorte de gouvernail à l'arrière permet de modifier le sens du déplacement. La gueule comporte un canon lance-feu fabriqué à l'aide de Pierre-Distordante, qui possède les mêmes caractéristiques que le souffle d'un dragon (cf. *Warhammer*, page 237). Après l'attaque du troisième village, il ne reste assez de Pierre-Distordante que pour trois utilisations du lance-feu.

Récompenses

Voici, à titre indicatif, les gains de points d'expérience :

- Mettre fin à la machination skaven :	200pts
- Éliminer les skavens :	50pts
- Libérer les prisonniers :	50 pts
- Sauver Maximilien :	25 pts
- Mettre une déculottée aux Crânes d'Acier (à la taverne) :	50pts
- Négocier avec Ehl-Yaut :	100pts
- Tuer Ehl-Yaut :	50pts
- Interprétation des personnages :	0-50pts

Pour ce qui est de la prime offerte par le baron de Sudenland, elle ne vaut que pour l'élimination d'un vrai dragon, et pas celle d'un dirigeable skaven... Mais pour des PJ respectueux et polis, le baron consentira à verser quelques 300 CO par tête à titre de dédommagement. Si les PJ ramènent la tête d'Ehl-Yaut, ils toucheront la prime. Cependant, le voyage jusqu'au palais du baron sera dangereux : la tête du dragon attire la convoitise de nombre de brigands et d'aventuriers sans scrupule... Mais ceci est une autre histoire.

À l'assaut

Avec un minimum de précautions, l'assaut des ruines ne devrait pas poser trop de problèmes aux PJ. N'hésitez pas à rendre le combat épique : décollage du dragon, manœuvré par quelques skavens et propulsé par Urr'slarg (et son sort "Rafale de vent"), PJ accrochés à une corde qui pend, combat final acrobatique à plus d'une trentaine de mètres du sol... Rajoutez-en et amusez vos joueurs, ils sont là pour ça. Des PJ prudents peuvent aussi appeler du renfort : les chasseurs de dragon en maraude apprécieront de venir casser du skaven... S'ils ont négocié l'aide d'Ehl-Yaut, cela pourrait donner lieu à un combat aérien spectaculaire...

Protagonistes

S'kkraas :
Héros majeur skaven — Sorcier niveau 2, Nécromant niveau 1
Pts de magie : 32
Sorts connus(nombre de composants).
Magie de bataille : Aura de résistance (2) Boule de feu (3), Vol (1), Brouillard mystique (2), Frénésie magique (2).
Nécromancie : évocation de squelette (utilisera les cadavres d'un champ de bataille), Main de la mort (2).
Dotations : potion d'invisibilité, épée sacrificielle (magique, +2 aux dommages), Pierre-Distordante raffinée (cf. *Warhammer*, page 229),35 CO 16 /.

Urr'slarg
Héros mineur skaven — Sorcier niveau 1
Pts de magie : 13
Sorts connus(nombre de composants)
Magie de bataille : Débilité(2), Rafale de vent (4), Force de combat (1)
Dotations : cape avec rune de protection sur le fermoir, Anneau de protection contre le feu, dague empoisonnée, 26 /.

La troupe des skavens :
Treize skavens normaux avec arme simple, bouclier et veste de cuir, 1D10 /.
Deux Champions skavens avec épée empoisonnée, queue préhensile avec dague, arc court, 10 flèches, et chemise de mailles, 1d4 CO.

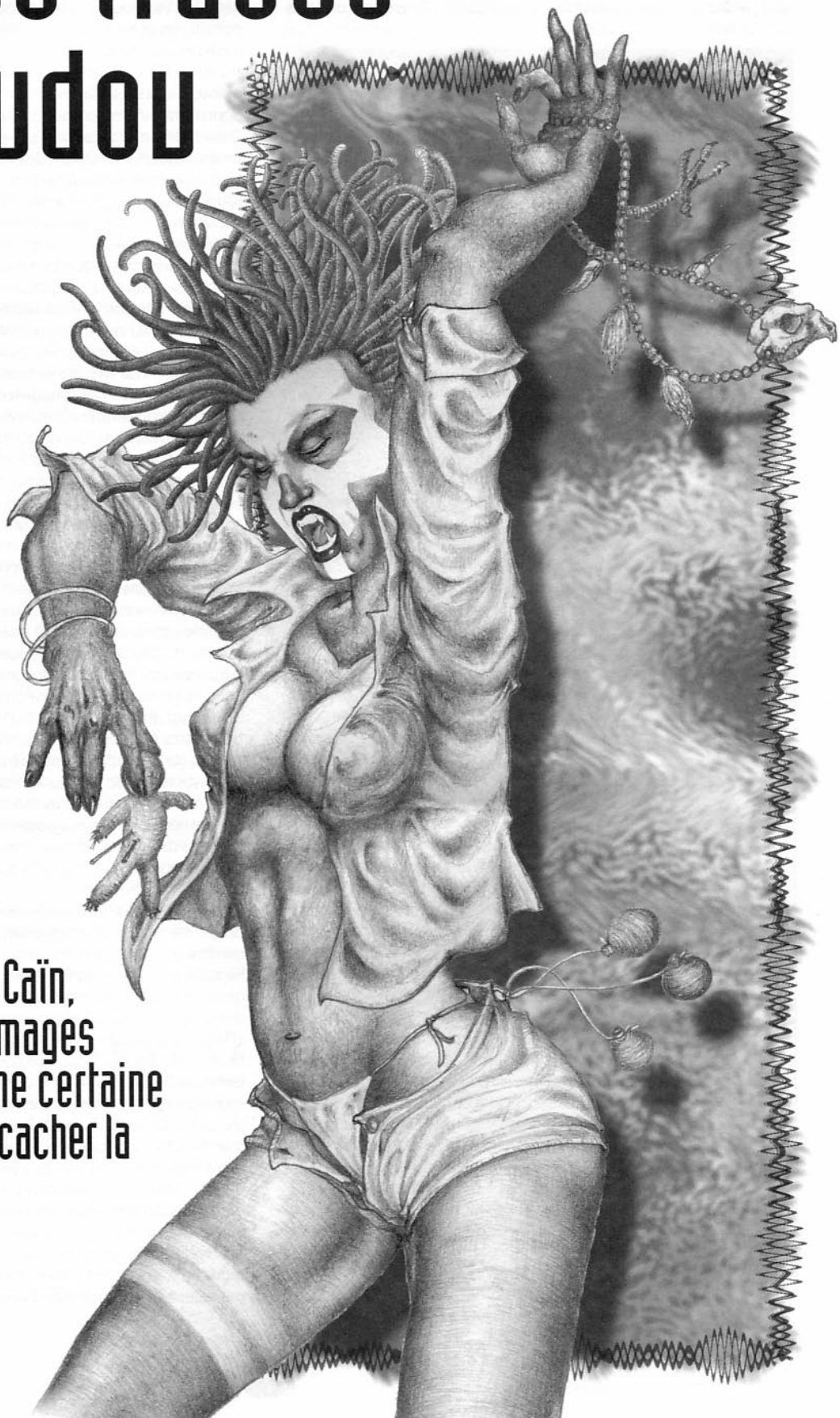
Ehl-Yaut
Héros mineur dragon. Crache du feu.
Pour son trésor voir la table aléatoire (cf. *Warhammer*, page 110).

Les Crânes d'Acier
Gunther Dürenmatt, mercenaire – sergent - capitaine mercenaire
La compagnie : un sergent et treize mercenaires
Dotations : voir plan de carrière.

Auteur : Hièronymus Kartak
(hieronymus.kartak@caramail.com)
Illustrations : Bertrand Bès

Sur les traces du Vaudou

L'imaginaire hollywoodien a eu vite fait de stigmatiser les pratiques vaudou, les apparentant à de sordides pratiques sectaires de magie noire ou encore à du folklore indigène. Nous, enfants de Caïn, savons que ces images d'Épinal sont d'une certaine commodité pour cacher la véritable nature des choses.



On ne peut guère se fier au galimatias du premier Traité vaudou acheté dans une boutique pittoresque de la Nouvelle-Orléans pour commencer l'étude du Vaudou. C'est pourtant à la Nouvelle-Orléans que j'ai débuté mes recherches. J'y ai rencontré Avery, une des plus anciennes Nosfératus de la ville, qui m'a mise en contact avec son sire : Lawrence Meeks. Ces deux vampires m'ont aidé à défricher un certain nombre de lieux communs sur le sujet. Selon Avery, les origines du Vaudou ont surtout des racines africaines mais il a évolué par ailleurs et emprunté à la religion catholique : c'est ainsi qu'il n'y a pas un seul Vaudou mais une centaine de Vaudou.

Au-delà de la connaissance de la pratique même du Vaudou, ce qui m'intéressait était de savoir quelles entités surnaturelles se l'étaient appropriée. Avery savait exactement à quoi s'en tenir à ce sujet. Comme les Lasombras l'ont compris depuis longtemps, la religion est un formidable instrument de pouvoir et le Vaudou ne fait pas exception à la règle. Mes différents interlocuteurs n'ont pas vraiment réussi à me renseigner sur les entités surnaturelles non vampiriques, me laissant l'impression (sûrement fausse) que leur implication dans le Vaudou n'était que marginale. Certains lupins surnommés Uktenas posséderaient des cairns mineurs et des parentèles dans les Caraïbes, mais cela n'a jamais été confirmé par aucune de mes sources. En revanche, il est avéré que beaucoup de mages gravitent dans le milieu du Vaudou, notamment des Onirologues et des Euthanatos. Les communautés humaines dans lesquelles le Vaudou a pignon sur rue sont des endroits où la Technocratie n'a que peu de prise. Il n'est donc pas rare de les trouver mêlés à ces communautés qui offrent un refuge sûr et favorisent leurs pratiques magiques.

Pour ce qui est des vampires, Avery a pu me renseigner de façon assez détaillée sur leurs relations avec le Vaudou. Les clans les plus liés aux pratiques vaudous sont sans aucun doute les Suivants de Set et les Samedi. À Haïti, qui possède sûrement la plus grosse communauté Vaudou, ces deux clans constituent la majorité des caïnites en place.

Les Setites ont effectivement énormément de temples qui vouent un culte au Loa (esprit) serpent dénommé Dangbé par les Dahoméens ou Damballah-Webo par les Haïtiens. Il est édifiant de savoir que si le Vaudou a évolué et intégré d'autres Loas, il était à l'origine le culte du Dieu serpent. Les Suivants de Set ont considérablement influencé et sûrement donné ses bases au Vaudou, dans ses rites ou dans sa philosophie. Ces caïnites avaient trouvé dans le Vaudou beaucoup d'avantages. Tout d'abord c'était un moyen de fédérer des agents humains dévoués, voire fanatiques. Mais c'était aussi le moyen de connaître la volonté de leur Dieu par des possessions ou des divinations de fidèles. Il a été finalement facile à ces manipulateurs nés de masquer leurs machinations et leurs pouvoirs surnaturels derrière des rites magiques ou la volonté d'un puissant Loa. Les Suivants de Set sont donc activement liés au Vaudou, en Haïti bien sûr, mais aussi aux USA, en Afrique, et plus généralement partout où cela sert leurs intérêts.

L'influence vampirique est finalement très marquée dans le Vaudou où le culte des morts est essentiel. Ce culte des morts et de la Mort en général est la marotte des Samedis. En tant que clan vampirique, les Samedis sont une énigme. Ils ne font pas partie des treize clans d'origine, c'est un lieu commun. On n'arrive pas à saisir si ces vampires sont une sous-lignée des Giovannis ou des Nosferatus. Ils empruntent en effet à ces deux clans : la discrétion et le faciès peu ragoûtant des Nosferatus, la passion compulsive pour ce qui attrait aux morts qui caractérise les Giovannis. Je crois quant à moi que les Samedis sont une sous-lignée, voire une extension du clan Cappadocien. Thanatos, la discipline des Samedis, me fait étrangement penser à Mortis dans ses manifestations les plus spectaculaires. Leur faiblesse de clan a également beaucoup de parenté avec celle des Cappadociens. Mais ma théorie est des plus subversives, je vous l'accorde.

Ce n'est pas un hasard si ces vampires ont pris le nom d'un des Loas le plus connu : Baron Samedi, le Loa des morts. Ironie du sort, c'est à ce Loa qu'est dévolue la protection du repos des morts. Perturber le repos des défunts est pourtant l'activité principale des Samedis qui possèdent de très grandes connaissances dans les arts nécromants.

Une voie thaumaturgique vaudou : La voie de Legba

● La Bénédiction du gardien de la porte
Le bénéficiaire de ce pouvoir doit porter sur sa peau le vévé (tracé sacré) de Legba, symbolisé par une crosse. Il doit ensuite appeler à lui la bénédiction de Legba et lui demander de lui ouvrir le passage vers les Loas. L'activation de ce pouvoir coûte un point de Volonté. Pour la scène, le bénéficiaire de la bénédiction baisse la difficulté de ses jets de 2 lorsqu'il interagit avec un esprit (communiquer, l'asservir).

● ● Toucher d'Erzulie
En touchant un sujet, le Hougan peut lui faire ressentir des émotions des plus variées et lui envoyer des images télépathiques. Il peut donc le mettre en transe et lui donner des visions de son choix. Tant qu'il touche sa cible, l'utilisateur du pouvoir possède également deux dés supplémentaires dans l'utilisation des disciplines de Présence et de Domination sur elle.

● ● ● L'avertissement de Maman Brigitte
C'est plus un don qu'un pouvoir. Le possesseur de ce pouvoir a des dons de voyance et de médium. Il pressent les événements avant qu'ils arrivent, ou peut voir et converser avec des personnes défuntes depuis peu. Ces visions sont toujours énigmatiques et elles sont surtout inattendues, assaillant le personnage sans prévenir. La forme que prennent ces visions et la gêne qu'elles occasionnent sont à la discrétion du conteur.

● ● ● ● Le sommeil de Legba
Grâce à une complète concentration, un point de sang et un point de Volonté, le thaumaturge libère totalement son esprit. Ses yeux se révulsent et il semble tituber. Il ne peut plus esquiver ou effectuer d'actions physiques pendant qu'il utilise ce pouvoir. Pour chaque point dans son attribut de Perception, le personnage obtient une action mentale supplémentaire pour utiliser des disciplines mentales (Auspex, Domination, Thaumaturgie, etc.). L'initiative pour ces actions est déterminée de façon habituelle. Ces actions supplémentaires sont simultanées et ne divisent pas le groupement de dés du personnage. Ce pouvoir dure un tour.

● ● ● ● ● Le rire du Baron
Ce pouvoir immunise totalement son utilisateur aux attaques physiques, pendant un tour. Les coups d'épées et les balles rebondissent sur lui, les griffes et les crocs ne l'égratignent même pas. Il faut dépenser un point de Volonté et trois points de sang pour activer ce pouvoir. Il est également nécessaire que son utilisateur se rie et se moque de ses adversaires. Il ne peut pas faire d'action physique autre que railler bruyamment ses ennemis, mais peut tout à fait employer des pouvoirs mentaux le cas échéant.

La Nécromancie utilisée par les Samedis ne diffère qu'en certains détails minimes de la discipline caractéristique des Giovannis. Étonnant, non ? Les Samedi sont, contrairement aux Setites, plus sédentaires et il est rare de les rencontrer en dehors d'Haïti et des Caraïbes. Avery n'en a vu qu'une poignée en près de deux cents ans, aucun n'ayant désiré s'installer sur le continent, contrairement aux Giovannis, rajouta-t-elle ironiquement.
Les Giovannis, quant à eux, n'ont que des liens très lointains avec le Vaudou, même si certains membres de ce clan portent une attention particulière à cette religion en général et aux Samedis en particulier. Certains Tremeres, comme le célèbre Thomas Bremond, ont vu dans le Vaudou un sujet d'étude particulièrement intéressant pour parfaire leurs études thaumaturgiques. Gisèle Hemmet, une Lasombra, s'est également intéressée au Vaudou et a créé au début du XVIII[e] siècle sa propre faction de servants du Loa Baron Samedi : *Les Hougans du Baron*. Elle s'est d'ailleurs longtemps opposée au clan Samedi pour s'attirer, de façon exclusive, les faveurs du Loa des morts. Quant aux Baalis, ils cachent peut-être leur jeu mais le Vaudou n'implique pas implicitement de sacrifices humains et tous ces petits écarts de conduite dont ils raffolent.
Avery m'avait donné toutes les informations fiables que l'on pouvait demander sur ce que le Vaudou avait de plus surnaturel. Ce fut Lawrence, son sire, qui me fit des révélations étonnantes. Il appréciait ma conversation, aussi avons nous abordé des sujets plus sensibles et notamment ma théorie concernant l'origine du clan Samedi. Il m'a exposé sa théorie sur la question.
La quasi-totalité des Nosferatus descend de la puissante Mathusalem Baba Yaga, qui a eu une progéniture malgré l'interdiction de Nosferatu. Même si les rumeurs concernant sa destruction commencent à courir, peu de vampires (ou même d'autres entités surnaturelles) avaient sa connaissance en ce qui concerne les esprits : une force dont elle voulut tirer parti. Elle était bien évidemment consciente de la menace Nictuku, aussi décida-t-elle de resserrer les rangs de son engeance autour d'elle. On croit à tort que les Tremeres sont les seuls à exceller dans les arts thaumaturgiques, c'est faux. Comme il existe une thaumaturgie assamite, setite et tzimisce, il existe également une thaumaturgie nosfératu développée par Baba Yaga et les plus puissants de ses infants. Cette thaumaturgie est essentiellement chamanique et particulièrement liée aux esprits, mais elle ne se limite pas à cela bien évidemment. Lawrence m'affirme que cette caste était composée de sorciers caïnites accomplis, qui opéraient à la fois dans l'armée du Vide et dans l'armée des Arcanes de la Mathusalem. Baba Yaga avait pour habitude de surveiller ses infants et de les lier par le sang afin de s'assurer de leur fidélité et de leur docilité. Pourtant, l'un d'entre eux parvint à se défaire de l'étreinte de la sorcière. Lawrence m'affirma que ce vampire retourna alors dans ses terres natales en Afrique. Fier de bouleverser mes certitudes, il m'annonça que ce vampire, les mortels l'avaient surnommé Papa Legba, et sa descendance les enfants de Legba.

Les enfants de Legba ("les boiteux")

J'ai tenté de réunir ici toutes les informations que je possédais concernant cette faction ou sous-lignée (je ne sais comment les classifier) du clan Nosferatu.

Historique

La culture Vaudou a fait de Papa Legba, un puissant Nosferatu, le Loa le plus important du Vaudou puisque c'est lui qui ouvre les portes vers les esprits, protège et indique la direction à suivre aux Hougans. C'est ce rôle de guide que Legba, le créateur du clan, a décidé de remplir. Guide aussi bien pour ses infants que pour des disciples humains et pour tout "le peuple noir". On ne sait rien du créateur, si ce n'est qu'il parvint à se soustraire de l'emprise de son sire Baba Yaga pour revenir en Afrique, où il s'entoura d'humains et de caïnites pour se préserver à la fois des Nictuku et de son sire. C'est une autre menace qui troubla sa tranquillité avec les premières traites d'esclaves de son peuple. Peu lui importait que ces infamies soient le fait de mortels ou de caïnites avides de richesse, il prit la décision d'envoyer ses infants pour délivrer son peuple. Ce sont les enfants de Legba qui firent du Vaudou le moyen de lutte des noirs et provoquèrent notamment la grande révolte des esclaves, qui donna naissance à la première république noire en Haïti. On peut trouver des enfants de Legba partout dans le monde où réside une importante communauté noire. Ils se comportent généralement comme des Nosfératus, mais ne portent pas beaucoup d'intérêt à leurs congénères. Ils s'occupent surtout de leur communauté et de leur culte. Ils s'opposent également activement aux Setites et leur utilisation "contre nature" du Vaudou.

Faiblesses

Comme les Nosferatus, les enfants de Legba sont hideux et ont 0 en Apparence.

Disciplines

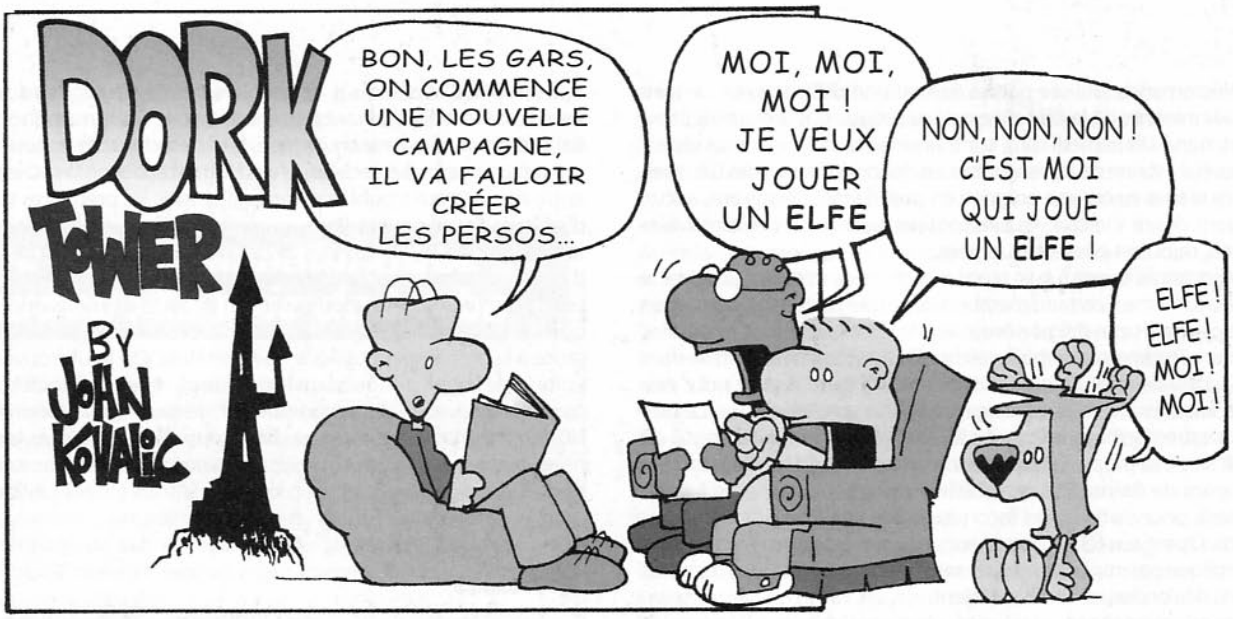
Les enfants de Legba ont bien évidemment des disciplines assez proches de celles des Nosferatus. Ils maîtrisent l'Occultation, l'Animalisme et la Thaumaturgie. Même si toutes les voies thaumaturgiques leur sont permises, ils affectionnent particulièrement celle des esprits qui leur permet de converser avec les plus puissants Loas ou d'asservir des Loas mineurs. Les enfants de Legba peuvent aussi s'associer plus spécifiquement à un Loa. Les Hougans (prêtres vaudous) de Agoué, le maître des mers et des océans, maîtriseront la Voie de Neptune, ceux dévoués à Agaou, le maître du tonnerre et de la foudre, affectionneront quant à eux la Thaumaturgie de contrôle du temps. Les préceptes de Legba poussent ses enfants à la pratique du vaudou Rada (Vaudou Blanc), plus bénéfique mais tout aussi redoutable. Cependant certains Hougans se sont tournés vers le Vaudou Petro (Vaudou rouge) qui repose sur le culte et l'exploitation des morts (avec leur consentement ou pas) et qui comprend également l'art d'envoûter. Ces voies thaumaturgiques de Vaudou Petro sont quasi similaires aux voies nécromanciennes des Giovannis ou des Samedis. Certains Nosferatus pensent d'ailleurs que la lignée des Samedis aurait été créée par un des enfants de Legba ou peut-être par Legba, lui-même, afin de s'opposer plus efficacement aux Giovannis, aux Lasombras et aux Setites.

Organisation

Si la plupart des enfants de Legba sont seuls, ils veillent cependant à rester en contact permanent avec leurs frères (à l'image des réseaux nosferatus). Les enfants de Legba apprécient généralement de se préoccuper du sort d'une communauté. Ils organisent eux-mêmes ou font organiser les rites vaudous et entretiennent la ferveur de cette religion. Ils s'entourent de goules (les tontons makouté) et même parfois d'autres caïnites. Certains Gangrels, d'Afrique notamment, servent Ogou badagri, l'esprit guerrier vaudou.

Auteur : Silent Ced
Illustration : Laurent Merillou
Bibliographie : Vampire 3[e] édition, Le manuel du conteur 3[e] édition, Livre de clan Nosfératu 3[e] édition, Blood magic : secrets of thaumaturgy, Nights of Prophecy, Le guide des joueurs 1[re] édition, New Orléans by Night, Vampire Dark ages.

Dork Tower



Traduction : Léonidas Vesperini

© 2001 Shetland Productions John@Kovalic.com http://www.dorktower.com

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

N°36 : DISPO

Les ANCIENS NUMÉROS de 1 à 23 sont au prix de 5,34 € (6,1€ pour l'étranger), les n°24, 25, 26, 27 sont au prix de 25 F (4,57 € pour l'étranger), les n°28,29,30,31,32 sont au prix dz 3,81 € (5,34 € pour l'étranger), les N°33, 34, 35 à 5,5 € (6,1€ 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	5,34 €	☐ numéro 10	5,34 €	☐ numéro 17	5,34 €	☐ numéro 24	3,81 €	☐ numéro 31	4,42 €		
☐ numéro 03	5,34 €	☐ numéro 11	5,34 €	☐ numéro 18	5,34 €	☐ numéro 25	3,81 €	☐ numéro 32	4,42 €		
☐ numéro 05	5,34 €	☐ numéro 12	5,34 €	☐ numéro 19	5,34 €	☐ numéro 26	3,81 €	☐ numéro 33	5,5 €		
☐ numéro 06	5,34 €	☐ numéro 13	5,34 €	☐ numéro 20	5,34 €	☐ numéro 27	3,81 €	☐ numéro 34	5,5 €		
☐ numéro 07	5,34 €	☐ numéro 14	5,34 €	☐ numéro 21	5,34 €	☐ numéro 28	4,42 €	☐ numéro 35	5,5 €		
☐ numéro 08	5,34 €	☐ numéro 15	5,34 €	☐ numéro 22	5,34 €	☐ numéro 29	4,42 €	☐ numéro 36	5,5 €		
☐ numéro 09	5,34 €	☐ numéro 16	5,34 €	☐ numéro 23	5,34 €	☐ numéro 30	4,42 €				

TOTAL : _____

Nom : I_I_I_

Le Manuel des Monstres

Enfin, les trois livres de base de D&D troisième édition sont parus en français ! Dans le cas du Manuel des Monstres, le retard est d'autant plus dommage qu'un bestiaire concurrent a déjà été traduit en français.

Du classique éprouvé

Sachant que le "Nécessaire de survie" qui conclut le *Manuel des Joueurs* contient la description détaillée de quelques monstres courants (orque, dragon rouge, cube gélatineux), et qu'il n'est pas difficile de créer des ennemis viables avec les deux premiers livres de règles, les 224 pages du *Manuel des Monstres* sont-elles indispensables pour jouer ? Cela dépend de votre style de jeu. Si vous reconstituez *L'Iliade*, c'est superflu. Si vous menez une campagne basée sur *L'Odyssée*, c'est précieux. Certes, il s'agira d'une Odyssée sans cyclopes ni sirènes, mais dix pages expliquent clairement comment créer son propre monstre. Et si Polyphème a été oublié, ce n'est pas le cas de Smaug, de l'Hydre de Lerne, du Lion de Némée, de Dracula ou de Méduse. Bien sûr, outre un nombre conséquent de monstres connus qui constituent d'excellents ennemis classiques (élémentaires, démons, momies, araignées géantes, loups féroces, trolls), le bestiaire contient la description de créatures plus exotiques qui vous permettront de surprendre un peu les joueurs blasés : driders, charognards rampants, tyrannyeux (ou tyrannœils ?), maraudeurs éthérés, naga ou flagelleurs mentaux.

L'aboutissement d'un genre

La plupart des monstres décrits ont droit à de superbes illustrations en couleurs, qui rendent ce bestiaire très agréable à feuilleter. L'illustration, peut-être superflue pour les dragons et les orques, permet vraiment de visualiser les créatures aux morphologies inhabituelles comme le chapardeur éthéré ou le xorn. Le format de description des monstres, ensuite, est très poussé, sans différer beaucoup de celui des précédents bestiaires de TSR, l'ancien éditeur de *D&D* : les points d'expérience sont devenus le facteur de puissance, toutes les caractéristiques sont détaillées... Les règles sont clairement expliquées et ne comportent pas de points prêtant à confusion. Quant à la traduction et la maquette, elles restent dans la lignée des deux autres livres de règles de base : réussies.

Même s'il semble absurde de vouloir " rentabiliser " le *Manuel des Monstres* en faisant rencontrer un maximum de créatures à vos PJ, vous pouvez fort bien en arriver à utiliser le bestiaire comme une mine d'idées pour aventures. Affronter un monstre particulièrement puissant ou pernicieux peut donner des souvenirs mémorables à vos joueurs. (Joueurs, n'hésitez pas à cotiser quelques milliers de pièces d'or pour créer des fonds de résurrection. Un accident bête est si vite arrivé !) Surtout s'ils ont dû élaborer des tactiques subtiles et déployer toute leur malice pour s'emparer des trésors gardés. D'autant que le nouveau système d'expérience de *D&D* ne favorise pas le massacre de monstres dans l'unique but d'obtenir des PX.

Cyril Pasteau

Jouer un monstre

La troisième édition de D&D prend soin de laisser aux joueurs le choix des restrictions qu'ils souhaitent imposer à leurs parties. Rien n'interdit plus à un nain d'être magicien, ni à un homme-lézard de devenir PJ. Du coup, toutes les races monstrueuses intelligentes deviennent potentiellement jouables. Pourquoi pas un dragon adepte du druidisme ? Ou un rôdeur kobold ? L'appendice 3 du Manuel des Monstres présente neuf archétypes, du céleste au vampire, qui peuvent être utilisés comme base pour la création de PJ (ou PNJ). De tels personnages jureraient dans le monde de Faucongris, mais en revanche les Royaumes Oubliés regorgent de bizarreries dans ce genre. Alors, pourquoi ne pas se laisser tenter ? Un petit conseil technique pour la route : évitez de multiclasser des monstres forts, ceux-ci étant déjà pénalisés par leur facteur de puissance.

Le Manuel des Monstres
Livre de règles en français pour D&D 3
Édité par Wizards of the Coast
34,5 Euros – Disponible

backstab Score

Rokugan D20

Le Livre des Cinq Anneaux n'est pas un inconnu en France, raison de plus pour s'attarder sur cette nouvelle adaptation d20 d'un jeu de rôles prétexte à toutes sortes d'aventures : enquête, horreur, intrigues politiques, chasse aux monstres, etc.

Beau, exhaustif...

Deux mois à peine après la sortie de l'*Oriental Adventures*, on prend les mêmes et on recommence, à ceci près que cette fois, ce sont les sensei d'AEG qui nous expliquent comment jouer dans l'Empire d'Émeraude à la sauce d20, et ça fait toute la différence ! Car *Rokugan* est avant tout un bon gros exposé sur l'univers de *L5A*. Les 224 pages du supplément abordent tous les aspects essentiels pour bâtir une campagne, à savoir l'histoire (jusqu'à la période de l'édition Or du jeu de cartes), la géographie (avec des cartes autrement plus lisibles que celles de l'*Oriental Adventures*), la société (économie, justice, coutumes, etc.), les différentes puissances (familles impériales, clans, nezumi, naga, etc.), sans oublier la cosmologie et les principales organisations qui intriguent en toile de fond (Kolat, adeptes du sang, etc.). Pour bien faire, les auteurs prennent même le temps d'aborder les problèmes que pourraient causer l'arrivée de joueurs archétypiques de *D&D* dans l'Empire d'Émeraude.

Place aux professionnels !

Mais *Rokugan* consacre aussi beaucoup d'espace aux règles. Le supplément corrige notamment de nombreux éléments issus de l'*Oriental Adventures*, que ce soit au niveau des classes de personnage (samurai, shugenja, ninja, moine, etc.), des sorts (renommés et augmentés) ou de la Souillure de l'Outremonde. Il enterre surtout définitivement le système d'alignement de *D&D 3*, franchement inadapté à l'Empire d'Émeraude (retour de l'Honneur en tant que caractéristique comme dans *L5A*).

Jusqu'au boutiste ?

Non pas exactement, car *Rokugan* ne compte aucun système de bataille de masse. Mais est-ce vraiment un mal ? Le principal n'est-il pas plutôt que les auteurs n'aient pas oublié de présenter tous les clans et familles, PNJ à l'appui, de faire des naga des personnages jouables, d'aborder les principales formes de magie pratiquées (rituels, tatouages, Ombre, etc.), et de reprendre la codification de l'atlas géographique du *Guide du Maître* de *L5A 2* ?

Pour élargir les possibilités de jeu, *Rokugan* propose une palanquée de nouvelles classes (courtier, butei, dragon ,swordmaster, etc.) et de compétences (*battle, mimic, poison,* etc.) savamment équilibrées, pour la plupart issues de la deuxième édition de *L5A*. La métamorphose ne s'arrête évidemment pas là, car les auteurs ont trouvé le moyen de réintroduire les points de Vide, les kiho et les techniques d'école dans la mécanique d20 (merci les dons !), quand ils ne comblent tout simplement pas les lacunes de l'*Oriental Adventures* (les sorts de la magie du Vide font leur grand retour !).

Toujours pas convaincus ? Jetez donc un œil aux appendices où, aux côtés d'un précieux index, figurent des règles de conversion de personnage de *L5A* pour le système d20.

Qu'en penser ?

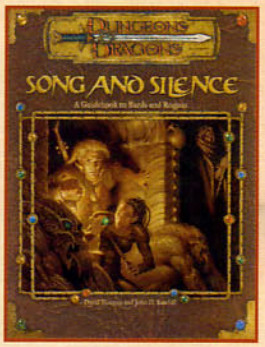
On s'est bien foutu de notre gueule ! Pour preuve, il faut désormais acheter deux manuels pour monter sa campagne *D&D 3* dans l'Empire d'Émeraude ! Il n'empêche qu'à choisir, je préfère de très loin *Rokugan*, qui trouve même le moyen d'être aussi beau que l'*Oriental Adventures* ! Par ailleurs, la présentation de l'univers est exclusive (elle ne s'encombre pas de *Kara Tur*) et directement utilisable (quelle que soit la période historique choisie). Évidemment, un bestiaire et un supplément consacré à la magie suivront sous peu. La philanthropie à la mode américaine...

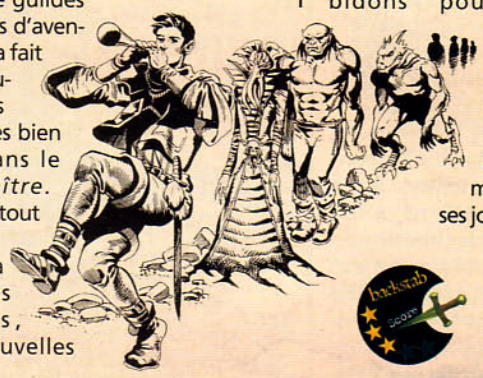
Michaël Croitoriu

Rokugan Campaign Setting
Supplément en anglais pour D&D 3
Édité par AEG
35 Euros - Disponible

Song and Silence

L'avant-dernier supplément officiel consacré aux classes de personnage *D&D 3* s'attache au barde et surtout au roublard, le roi incontesté des compétences et des pièges, apprenti assassin à ses heures perdues : dix nouvelles classes de prestige (voleur acrobate, espion, explorateur, pirate, *tomb raider*, etc.), une trentaine de dons, une copieuse liste de matériel, d'instruments de musiques et d'armes, sans oublier quelques objets magiques et sorts pour élargir l'éventail de notre musicien itinérant, tous soigneusement équilibrés pour ne pas mettre à mal la campagne de votre meneur de jeu (dommage seulement qu'ils n'aient pas repris le quart de ce qui avait déjà été fait pour *AD&D 2*). Mais ne vous réjouissez pas trop vite car *Song and Silence* fait surtout la part belle au monsieur derrière le paravent : règles de création de pièges (bien moins détaillées et illustrées que dans *Traps & Treachery*), de poisons, ou encore description d'une quinzaine de collèges de bardes et de guildes de voleurs, idées d'aventure à l'appui. Ça fait finalement beaucoup de pages qui auraient très bien pu figurer dans le *Guide du Maître*. Mais ne soyons tout de même pas ingrats, car il y a aussi d'autres trouvailles, comme ces nouvelles utilisations des compétences Discrétion et Acrobatie et ces quelques précisions sur la façon de gérer les attaques sournoises ou de flanc (en revanche, on se serait bien passé des conseils bidons pour joueurs débutants). Il n'empêche que, l'un dans l'autre, mieux vaudrait réserver l'achat de *Song and Silence* au meneur de jeu, qui ne manquera pas de le prêter à ses joueurs en cas de besoin.

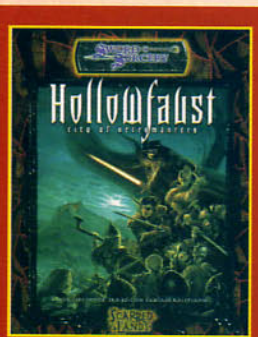




Michaël Croitoriu

Song and Silence
Supplément en anglais pour D&D 3
Édité par Wizards of the Coast
17,5 Euros - Disponible

Hollowfaust

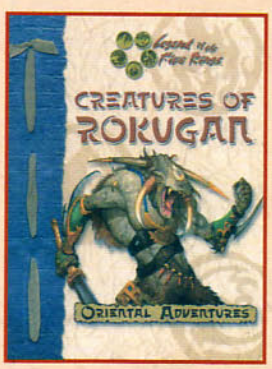


Le moins que l'on puisse dire c'est que les créateurs des Terres Balafrées ne sont pas conformistes, pour preuve cette cité-État dirigée par des nécromanciens créée au lendemain de la guerre des Titans. Car Hollowfaust n'a rien d'une nation dirigée par le Malin (une liche LB y siège !). C'est une entité à deux niveaux, avec d'un côté des citoyens comme vous et moi, et de l'autre des nécromanciens installés sous terre pour y mener leurs expériences. Ce supplément couvre tous les aspects coutumiers (histoire, géographie, organisation, PNJ, etc.) avec une mention spéciale pour le système juridique qui, à lui seul, justifie le bien fondé d'une telle nation. Il y a même quelques idées d'aventures, classes de prestige, monstres, sorts et objets magiques pour couronner le tout. En y réfléchissant bien, la seule chose qui manque à *Hollowfaust*, c'est un chapitre plus conséquent sur l'Underfaust, la cité souterraine dans laquelle résident les autorités locales.

Michaël Croitoriu

Supplément en anglais pour D&D 3
Édité par Sword & Sorcery Studios
24,5 Euros - Disponible

Creatures of Rokugan



Depuis les débuts de la *storyline*, seul Fu Leng connaissait le nombre exact de créatures ayant arpenté Rokugan. Cet ajout à l'*Oriental Adventures* compile les caractéristiques de l'ensemble d'entre elles, oni, Terreurs élémentaires, tsuneo et shuten doji compris. Personne ne manque à l'appel, et surtout pas les seigneurs oni, les kansen et autres guerriers déchus de la famille Moto. Le tour d'horizon s'agrémente des archétypes nécessaires pour incarner samurai de l'Ombre, Déchus, Oracles et shiryo. Rajoutons à cela quelques notes sur les différents royaumes des esprits, les effets du jade et du cristal, une poignée de classes de prestige (issues de *L5A 2* et de *Way of the Ratling*), et vous voilà avec un supplément indispensable pour monter une campagne *D&D 3* dans l'Empereur d'Émeraude, quelle que soit la période de jeu choisie.

Michaël Croitoriu

Creatures of Rokugan
Supplément en anglais pour D&D 3
Édité par AEG
32 Euros - Disponible

L'ère du Vide

Voilà enfin ce supplément tant espéré qui détaille l'histoire de Rokugan du début de la Guerre des Clans jusqu'au Jour des Tonnerres. Il est composé de cinq chapitres organisés comme suit : une nouvelle d'introduction, excellente et idéale pour se mettre dans l'ambiance ; une chronologie des événements de la saison (environ cinq mois), absolument passionnante mais hélas bien trop concise ; de nombreuses nouveautés, tels que des sorts, des techniques inédites, des compétences, etc. ; de nouveaux PNJ, la plupart issus du JCC ; des idées d'aventure sous la forme Défi/Focus/Frappe ; et une campagne en cinq parties, très intéressante mais qui demandera du travail pour être utilisée, surtout dans un contexte autre que la Guerre des Clans. Enfin, un appendice contenant un épilogue, la description des parchemins noirs et une mise à jour des PNJ majeurs viennent clore le tout. *L'Ère du Vide* tient toutes ses promesses, même si l'on ne peut que regretter la brièveté de la chronologie. Néanmoins, n'importe quel meneur doté d'un peu d'imagination devrait pouvoir tirer de ce supplément des milliers d'idées pour sa campagne. Et n'est-ce pas là l'essentiel ?

Romain d'Huissier

L'Ère du Vide
Supplément en français pour L5A 2
Édité par Siroz Productions
22 Euros - Disponible

Old School

Old School
Supplément en français pour INS/MV 3
Édité par IN Studio, sous accord Siroz Productions
20 Euros - Disponible

Voilà un supplément qui porte bien son nom. Et qui aurait une très jolie couverture si un des maquettistes n'avait pas parié qu'il pouvait faire une couv' en scannant une tablette de Crunch© (je me comprends...). Quoi qu'il en soit, le contenu de cette dernière extension d'*INS/MV* par IN Studio renoue avec la simplicité qu'eut le jeu à une certaine époque, et qui participa grandement à son charme de base. Vous y découvrirez donc six scénarios "de proximité", bien franchouillards et satiriques comme il se doit, et quelques aides de jeu utiles (un topo sur les égouts de la capitale, du matos à friter...) ou inspi rigolotes (les MIB !). Finalement on se prend au jeu et on retrouve un parfum d'*INS/MV* à la *roots*, d'autant plus que les auteurs ont abandonné le ton un peu forcé qu'on sentait parfois dans les dernières extensions. Pari gagné !

7.7

Libération

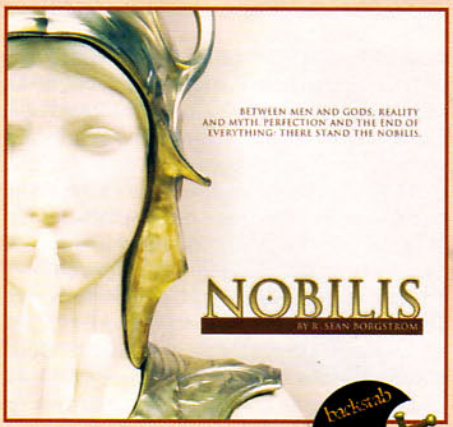
Vous ne pouvez pas imaginer à quel point c'est fatigant de dire du bien d'un supplément toujours aussi excellent d'une gamme toujours aussi excellente. Les amateurs de *Tribe 8* comprendront aisément. Comme d'habitude, dans ce *Liberation* les scénarios sont des petites merveilles qui permettent de plonger plus profond au cœur de l'Histoire et de l'horreur que sont les Z'bri. Comme d'habitude, ce supplément est excellemment écrit et il alterne habilement entre des moments où l'ambiance et la tension aux tables de jeu atteindront des sommets, avec des moments de pure boucherie, d'une violence et d'une intensité qui pourrait donner des frissons à Ted Bundy. En bref, si vous aimez *Tribe 8* ne ratez pas ce supplément et si vous ne connaissez pas *Tribe 8*, jetez-vous dessus car vous êtes déjà passé à côté de ce que le JDR peut proposer de meilleur.

Geof.

Liberation
Supplément en anglais pour Tribe 8
Édité par Dream Pod 9
24,5 Euros - Disponible

Nobilis

Chapeau bas ! Nobilis inaugure quasiment à lui tout seul une nouvelle catégorie de jeux de rôles : le philosophico-poétique. Et avec un système de règles sans dés, s'il vous plaît.



Nobilis
Jeu de rôles en français
Édité par 2d Sans Faces
45 Euros - Disponible

Pour intellos

Pour maître de jeu aguerri

On connaissait déjà *Ambre* qui permettait de se prendre pour le roi du monde et d'organiser des repas de famille ; on connaissait aussi *Mage : L'Ascension* et ses subtilités métaphysiques. Vous êtes familier de ces deux œuvres rôlistiques ? *Nobilis* pourrait alors vous plaire. Sinon, vous risquez de le trouver prise de tête. Le jeu propose d'incarner des Nobles, serviteurs d'un Imperator. Les Imperators sont, en gros, les dieux de la Création et ils en incarnent les concepts : la pluie et le beau temps, l'été et l'astuce, la stérilité et la couleur bleue, la peau et les machines à laver, tout quoi. Comme les pouvoirs miraculeux des Nobles sont liés à ces concepts, on imagine que le style de jeu doit varier dans d'énormes proportions selon les concepts choisis par les joueurs. Les Nobles sont censés défendre ces concepts face aux Tourmenteurs venus d'au-delà du monde, mais c'est un aspect qui n'est pas fondamental au jeu. En fait, les possibilités sont immenses. Un groupe de Nobles, associés au sein d'un même Sanctuaire au service de leur Imperator, peut conspirer, s'amuser, délirer, gérer ses possessions, surveiller ses aires d'influence… Avec des concepts un peu terre à terre, il doit être possible de jouer sans tomber dans le satirique ou l'expérimental.

Aimez-vous les fleurs ?

La Terre repose sur un grand frêne appelé Yggdrasill. Le Paradis se trouve au sommet et l'Enfer dans ses racines. De nombreux autres mondes se trouvent sur l'arbre, des endroits qui peuvent être visités par les Nobles. Le frêne a été créé il y a huit mille ans avec le reste de la Création. Ce syncrétisme bucolique nordico-judéo-chrétien baigne dans une soupe symbolique où le langage des fleurs prend une grande importance. Une annexe entière lui est consacrée ! Chaque Noble a son blason floral. Avec des rites floraux, il est possible de détruire ses ennemis. Dans ce décor champêtre, les jeux de l'amour peuvent intéresser les joueurs en raison des dangers qu'ils comprennent : les Nobles se sont vu interdire d'aimer par Seigneur Entropie, un bonhomme peu sympathique qui dirige la Terre Mythique et le Tribunal des Sauterelles, un genre d'Inquisition pour Nobles déviants. Ça fait très chinois : on vous juge pour une broutille et puis on vous fait subir des tas de supplices raffinés.

Un jeu d'art et d'essai

Nobilis parle beaucoup de cruauté et de beauté, dans un style pompeux, ampoulé, voire abstrus, mais on s'y fait et si vous pouvez supporter les dix premières pages, vous pourrez supporter les 290 autres. Une foultitude de citations de livres imaginaires donne un excellent aperçu de l'ambiance très particulière.
L'expérience d'*Ambre* prouve que ça peut marcher mais, faute de tests poussés en groupe, je n'ai pas pu évaluer l'efficacité du système de règles sans dés. Il semble un petit peu confus dès qu'on accomplit des exploits divins, du style boire un lac (niveau 6 ou 8 ?), mais la pratique doit régler le problème. Les Nobles sont très puissants mais c'est plus l'inventivité des joueurs qui fera la différence.
Alors, coup de maître ou œuvre philosophique à côté de la plaque ludique ? À vous de décider, mais si vous êtes en ce moment dans un trip très *rôle* plutôt que *jeu* et que vous n'avez pas peur des énigmes, cela vaut le coup d'essayer, non ? Pour un premier coup d'œil, je suggère la lecture du mini *Guide pratique à l'usage des personnes récemment exaltées* disponible sur le site de l'éditeur.
http://www.2dsansfaces.com

Merci à 2d Sans Faces pour la version maquettée.

Cyril Pasteau,
Baronnet de l'Humour à Deux Euros

Fading Suns

Il arrive enfin des presses de Multisim, Fading Suns est accessible aujourd'hui aux plus anglophobes d'entre nous. Très "White Wolfien" dans l'âme, il fut à la base créé pour combler un manque face à l'hégémonie manichéenne de Star Wars. Mais sur le marché français, aura-t-il le même succès ? Il y a toutes les chances.

La Bête

Trois cents pages, superbement illustrées, une maquette simple et claire, la première chose que l'on peut dire (malgré le fait que cette critique soit faite à partir d'une préversion juste avant son départ chez l'imprimeur), c'est que Multisim frappe fort une fois de plus au niveau de la forme.

Le jeu s'ouvre sur la description de l'univers via une lettre d'un aventurier à son oncle mais aussi avec un historique (très) complet depuis l'apparition de l'homme jusqu'aux temps présents. Il se continue par la description des xénomorphes mais aussi des liens géopolitiques des différentes parties de l'univers. On y découvre que l'humanité, mue par l'argent, le pouvoir, la foi et la curiosité, a envahi le cosmos, d'abord à l'aide de gros vaisseaux "aller simple", ensuite, via des "portes de saut", identiques à celle du film *Stargate* (pour simplifier, mais l'idée est là). Ces portes furent l'une des preuves de l'existence d'autres races (plus ou moins puissantes et parfois disparues) que l'homme s'est empressé de combattre avec plus ou moins de bonheur. Des républiques fantoches suivies d'empires éphémères se succédèrent sous le joug de religions vindicatives, isolant des parties entières de la galaxie et oubliant des mondes au fin fond de l'univers connu. Un âge de ténèbres commence alors fait d'obscurantisme, de xénophobie (concernant les races extraterrestres comme les humains d'autres planètes), mais aussi d'aventure et de politique.

Comment ça marche ?

Simple : Compétence + Caractéristique + bonus/malus. On lance un 1d20 (décidément !) et si le score est inférieur ou égal, ça marche. On affine ensuite avec un degré de réussite. Pour les combats, on ajoute la notion de dés d'effet (à l'aide d'un d6) qu'on confronte à des dés d'armure (éventuellement).

Vos chances de succès sont liées à vos origines et une fois le moteur du jeu assimilé, vous pourrez vous attaquer à la création du personnage. Serez-vous un noble de la maison Li Halan, un spationaute en fuite, un duelliste ou un prêtre inquisiteur ? Si ce n'est le cas, vous ferez partie d'une guilde, d'une délégation xénomorphe ou bien un peu de tout cela, cachant à vos compagnons vos véritables origines. Vous déterminerez tout cela grâce à des points donnés d'office et des points Joker (les *freebee points* de White Wolf). Bref, tout comme l'univers, la création du personnage est d'une grande richesse. Bien entendu, il vous faudra aussi compter avec la magie (quelles que soient sa forme et son origine).

À ne pas manquer !

Le livre est tellement riche que je n'ai pas pu vous en critiquer plus de la moitié dans cet article. Ajoutez à cela de la technologie, des arts martiaux, un arsenal, un scénario, des conseils de jeu, etc., et vous aurez le jeu de ce début d'année (voire de l'année tout court). Une magnifique adaptation française pour un grand jeu... vivement la suite !

Benoît Attinost

backstab Score

Jeu de rôles en français
Édité par Multisim
43 Euros - Disponible

Fading Suns vs Shaan vs Métabarons vs Star Wars ?

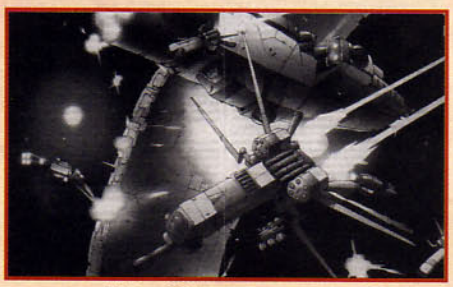
Au niveau de l'univers (marchands, religieux, nobles et extraterrestres) *Fading Suns* est très proche de *Shaan* mais ne concentre pas son action sur une seule planète. *Métabarons*, développe un aspect décalé (exception culturelle francophone oblige) dont le background, du coup est plus riche mais aussi plus complexe à cerner dans son ensemble. Enfin, *Star Wars* est trop manichéen (malgré les suppléments proposant de jouer des raclures), et trop lié à l'image du film pour vraiment rendre, comme le fait *Fading Suns*, tous les aspects économiques, politiques ou religieux d'un univers à (re)découvrir.

Définitivement le cadre le plus proche de *Fading Suns* est celui de *Dune*. Il suffit de remplacer quelques mots ici ou là et vous avez un vrai bon jeu de rôles sur le monde d'Herbert.

Distant Shores

Cinquième volet de la *storyline* du jeu *Heavy Gear*, *Distant Shores* vous plonge dans les troubles événements qui se déroulent dans les années 1943 à 1948. Le supplément s'attaque à de nombreux aspects du jeu qui sont exploités au fil des autres livres de la gamme. Ainsi, de nombreuses informations sur des lieux tels que Caprice, sur des groupes tels que les Black Talons et des éléments de background utiles permettent d'étoffer l'univers de jeu très rapidement. Il est à noter que le supplément dispose d'une chronologie détaillée, d'un *who's who* des principaux personnages de *Heavy Gear* ainsi que d'un résumé des "épisodes" précédents. Le tout est constitué sous forme de petits articles, de rapports ou autres fichiers dont la lecture se révèle passionnante. Son seul défaut est de nous faire désirer un plus grand nombre de pages.

Gaëtan Bothorel



Distant Shores
Supplément en anglais pour Heavy Gear
Édité par Dream Pod 9
22 Euros - Disponible

XIII, le complot

Fans de jeux de stratégie, ne cherchez plus comment dépenser le chèque de Noël de votre grand-mère ! Ce jeu de plateau pour trois à cinq joueurs est de fort belle facture et son contenu ne vous laissera pas en reste. La boîte contient des cartes, une foultitude de pions cartonnés et en plastique, des règles claires, un plateau sympa, le tout illustré d'images de la célèbre BD. Le but du jeu est d'obtenir le maximum de points d'enquête au bout d'un nombre de tours prédéfini. Vous avez pour cela à votre disposition un personnage, lequel peut recruter des troupes et d'autres personnages. Chaque tour se compose de huit phases de jeu bien distinctes, pendant lesquelles les joueurs jouent à tour de rôle. Vous devez effectuer les missions proposées en empêchant les autres joueurs de résoudre ces missions avant vous, négociations serrées et combats tactiques à la clef ! Une partie dure environ

XIII, le complot
Jeu de plateau en français
Édité par Week End Games
45 Euros - Disponible

une heure trente, et c'est un véritable régal pour les mordus de jeux comprenant stratégie, tactique et calcul mental. Amoureux de jeux basiques et rapides s'abstenir...

François Alix

Imperial Armour II

Imperial Armour II
Codex en anglais pour WH40K
Édité par Black Library
24 Euros - Disponible

Voilà une aide de jeu qui va satisfaire tous les joueurs Orks et Eldars qui en ont marre de jouer d'une manière subtile. Ici, on parle de gros véhicules. Et quand je dis gros... Je vous laisse imaginer la tête de votre adversaire lorsque vous poserez votre (énorme) véhicule sur la table et que vous lui expliquerez les règles le concernant. Oui, oui, c'est un Vampire Eldar : il ne peut transporter que trente figurines à la fois...

Non ! Ça ne peut pas être un bombardier Ork ! Si, si... Vous comprenez maintenant à quoi se destine ce supplément : les batailles de grande envergure. Comptez un véhicule par tranche de 2000 points sauf pour ceux qui rentrent dans la catégorie Soutien. Si vous ne pouvez résister à la beauté des figurines en résine proposées (malgré un prix assez élevé), soyez au moins bon joueur : évitez d'aligner tout le temps votre dernière acquisition qui résiste à quarante coups de canon laser tout en dévastant tout sur la table. Vos adversaires vous en remercieront.

Philippe Lecomte

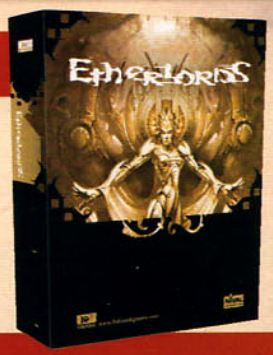
Zombies !

Zombies !
Jeu de plateau en anglais
Édité par Journeyman Press
32 Euros - Disponible

Ce petit jeu de plateau sans prétention contient, dans une petite boîte format *Isis et Osiris*, pas moins de 106 figurines (dont 100 zombies), un paquet de pions (munitions et vie), des cartes "chance" et des cartes "terrain" qui permettent de créer la ville dans laquelle se déroule le jeu. Votre rôle ? Un être humain encore vivant entouré de centaines de zombies. Votre but ? Atteindre le premier l'héliport, ou être le premier à faire un carton sur 25 zombies. Vos moyens ? Un jet de dé pour le déplacement, des cartes chance pour vous avantager et pour planter vos petits camarades ? L'ambiance ? À mi-chemin entre les films de zombies de Romero et *Le retour des morts-vivants* (vous vous souvenez : cerveaux !). Franchement, le système de jeu est très aléatoire et les cartes chance trop puissantes pour pouvoir calculer quoi que ce soit : le vainqueur sera donc le plus chanceux ou le plus opportuniste, mais le plus amusant c'est de jouer et non de gagner. Un jeu d'apéritif sympa, qui compense ses faiblesses par un look et une réalisation impeccables.

Croc

Etherlords



L'Ether est une force fantastique à la base de toute chose. Entre des mains compétentes, celles d'un seigneur, elle peut être modelée dans le but d'invoquer des créatures ou de lancer des sorts. Une telle puissance à portée de main est une source évidente de conflit : quatre peuples s'affrontent pour la possession du pouvoir ultime dans ce jeu qui mêle gestion et stratégie.

Les seigneurs

Les Chaots servent l'Ether rouge. Ce sont les gros bourrins du jeu, pas subtils pour un sou. Éclairs et boules de feu sont les bases du langage des Chaots, complétés par des créatures puissantes et résistantes. Les Kinets sont des créatures de l'Ether bleu. Ils utilisent une technique déloyale pour faire perdre leurs adversaires : l'anti-jeu. Contre eux, vous perdrez vos sorts, vos créatures seront paralysées et petit à petit leurs faibles créatures vous écraseront. Les Vitaux sont les dignes représentants de la nature. Leurs armes sont toutes les sales bestioles que vous pouvez trouver dans la forêt : serpents, tiques, guêpes, etc. De toutes façons, à chaque fois que vous les rencontrerez, ils seront en nombre et s'entraideront pour vous mettre des bâtons dans les roues. Enfin, il y a les Synthets, héros de l'Ether noir. Leur technologie est très en avance par rapport aux autres races. Pour eux, la vie importe peu. Seule la victoire finale compte. Reste donc une sorte de force kamikaze puissante qui doit faire la différence sur une courte période.

Etherlords
Jeu vidéo
Édité par Fishtank
53 Euros - Disponible

backstab score

Magie, magie...

Je crois que tout le monde connaît *Heroes of Might and Magic*. Voilà une bonne base pour parler de ce jeu. Quelques héros sous contrôle, des ressources à récupérer sur une carte, des châteaux à conquérir ou à protéger, des adversaires et des créatures à pulvériser, voilà les éléments qui ont fait le succès de ce genre de jeu. Toutefois, on notera un changement important dans les combats qui opposent les héros des joueurs et les monstres. Lors d'un combat, les opposants

ne combattent pas eux-mêmes : ils s'affrontent par l'intermédiaire de sorts et de créatures invoquées. La bataille est divisée en

tours de jeu durant lesquels les joueurs se voient attribuer une quantité de pouvoir définie par leur niveau. Ce pouvoir, l'Ether, est ensuite investi dans les sorts qu'aura choisi le joueur pour son représentant avant l'affrontement. Au fur et à mesure des tours, la masse d'Ether devient de plus en plus imposante. Et bien sûr, les sorts les plus puissants deviennent plus faciles à lancer. Toutefois, l'Ether est une énergie dangereuse à manipuler sur le long terme et, quand le combat s'éternise, les deux combattants reçoivent un choc en retour qui peut même les tuer.

Etherlords, l'Assemblée ? ou mode relou ?

Le jeu propose un mode campagne ou un mode duel. La campagne vous proposera d'incarner le seigneur d'un des quatre éléments d'Ether ou, tout du moins, de jurer allégeance à cette cause. C'est ce mode qui est le point faible de ce jeu. Va pour l'histoire qui passe encore, mais les scénarios se répètent et on rentre rapidement dans une sorte de routine. De plus, certaines cartes comportent des objectifs que l'on ne comprend pas toujours très bien. Au beau milieu d'une partie, après quelques heures de jeu, il est possible de perdre sans raison apparente. En fait, il y a bien une raison, mais il faut vraiment chercher. Et l'erreur est généralement irréparable : il faut recommencer la carte depuis le début. L'autre défaut de ce mode est la non-continuité de la campagne. Les héros que vous avez fait progresser disparaissent entre chaque scénario. C'est vraiment dommage !

L'autre mode est un bijou. Cela rappellera à certains les bons vieux principes d'un jeu d'un autre genre : gestion de mana, quatre couleurs qui s'affrontent, des sorts à lancer et des créatures avec un potentiel d'attaque et de défense... Vous avez deviné ? Tout ici fonctionne parfaitement. On peut faire des combos mortelles, jouer sur la défensive ou attaquer comme un bœuf. Les créatures sont complètement originales et superbement rendues en 3D. La variété des coups à jouer et des associations possibles est phénoménale. C'est vraiment un plaisir d'affronter l'ordinateur qui exploitera à fond les failles de vos défenses. Oubliez le mode campagne, qui n'est sûrement qu'un ajout de dernière minute à ce super système.

Poignard d'or Micro

Aliens vs Predator 2

Aliens vs Predator 2 est un Quake-like qui vous permettra de revêtir la tenue des marines, l'endo-armure du predator ou encore l'enveloppe chitineuse des aliens. Si vous avez fantasmé sur les merveilleuses scènes d'action d'Aliens avec des créatures qui grouillent partout et des humains qui se font bouffer un par un, ce jeu est pour vous. N'oublions pas le predator, qui vient rajouter un peu de piment à l'histoire en venant se détendre en pratiquant son sport favori : "Mutiler et tuer"... et pas forcément dans cet ordre.

Blip... Blip...

Tout d'abord, on doit choisir entre trois campagnes et donc trois races. La première fait intervenir une équipe de marines qui doit récupérer des scientifiques sur une planète hostile. Je peux vous dire sans gâcher le suspense que leur mission sera difficile, vu ce qu'il reste de la colonie. Les marines n'ont jamais de bol, vous avez remarqué ? Leur vaisseau est en panne, ils ne peuvent plus repartir. Le seul moyen de s'échapper est de contacter la corporation

mère pour qu'on vienne les chercher. Plus facile à dire qu'à faire quand on sait que le relais radio est placé au fin fond des bâtiments fortifiés érigés par les derniers suivants. Est-ce que j'ai oublié de dire que l'endroit est infesté d'aliens affamés ? Et que c'est un terrain de chasse pour une équipe de predator ? Les pauvres marines auront quand même un arsenal important à leur disposition pour éradiquer toute menace : mitrailleuses, lance-flammes, lance-missiles, grenades... Sans oublier le bien utile détecteur de mouvements.

Guerrier Ultime ?

Vous pourrez aussi incarner un predator venu avec sa confrérie pour récolter quelques trophées supplémentaires. Son équipement de

base est vraiment impressionnant : c'est une vraie petite armée à lui tout seul. Son gros avantage est la variété de ses modes de vision : infrarouge, amplification de lumière, détection des humains, des aliens, etc. Que dire ? Il est capable de bondir à plusieurs mètres en hauteur, de se rendre invisible, de se soigner à volonté si on lui en laisse le temps et c'est sans compter ses capacités offensives. Regardez à nouveau les films pour comprendre ce que je veux dire. Au niveau du scénario, le predator est au milieu d'une partie de chasse qui tourne mal. Sa confrérie se fait capturer par de pitoyables humains et il est le seul à pouvoir les libérer. Bien sûr, il en profitera pour ramasser quelques têtes qui, à son retour, feront de jolis bibelots dans sa chambre à coucher.

"Tu crois qu'ils mordent ?"

L'alien est plutôt simple et efficace. Contrairement aux autres races, les touches que l'on doit définir pour le contrôler sont peu nombreuses. Vous pourrez griffer, mordre et donner des coups de queue juste avec la souris. L'alien bénéficie d'un mode de vision spécial qui lui permet de voir dans le noir total. Sa capacité la plus utile est celle qui lui permet de grimper à n'importe quel type de paroi. Là, vous pourrez jouer au fourbe en grimpant au-dessus de vos cibles, dans un repli sombre du plafond et vous lâcher dessus, toutes griffes dehors. La campagne alien vous fera passer du stade de larve à celui du drone en pleine capacité de ses moyens. Vous aurez même droit à la scène de l'éclosion à travers le thorax du porteur, mais vue de l'intérieur ! Le but de l'alien est, bien sûr, sa survie, mais aussi la prolifération de son espèce. Ce sera donc à vous de déjouer les plans de ces vilains humains qui ne veulent décidément pas servir de porteurs.

Philippe Lecomte

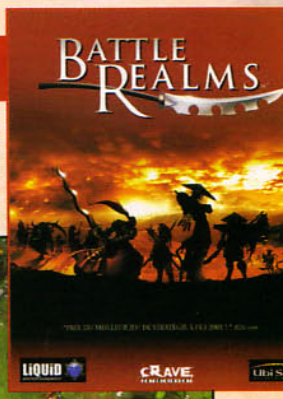
Aliens vs Predator 2
FPS édité par Sierra
54 Euros - Disponible

backstab Score

Verdict

Ambiance superbe, décors plus que sympas, modélisation à la hauteur des espérances... Ce jeu est très bon. On ressent même parfois un souffle épique si rare dans les jeux vidéo. C'est aussi le gros travail sur le scénario qui entrecroise chaque campagne qui apporte beaucoup au jeu. Certaines scènes vous impliquent à fond dans votre personnage : imaginez-vous en train de fuir après avoir buté la reine de la ruche, une cinquantaine d'aliens furieux qui vous courent après et votre navette de secours qui vous attend à une centaine de mètres de là. Aurez-vous le temps de la rejoindre ? Trippant, oui ! C'est sûr, certains vont encore passer des nuits blanches à se fritter sur le net...

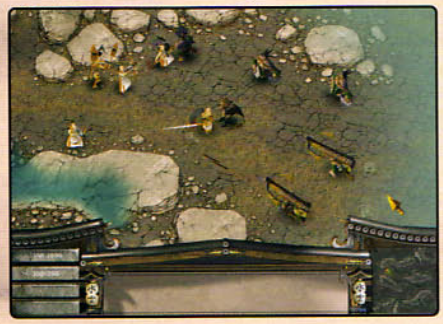
Battle Realms



Encore un STR de plus en attendant Warcraft 3, me direz-vous. Oui, c'est vrai mais celui-ci offre tout de même un univers peu utilisé dans ce genre : le Japon médiéval.

Osoto-gari

Ce qui change avant tout est le mode de production des unités. Fini les rushs de début de partie avec une armée surpuissante. Ici, on peut prendre son temps. Chaque unité peut passer dans un camp d'entraînement différent. Par exemple, si vous avez formé un archer et que vous l'envoyez dans le bâtiment de création des lanciers, il ressortira en tant que guerrier Dragon, capable aussi bien de combattre au corps à corps qu'à distance. Faites-le passer ensuite à l'écurie et il chevauchera alors un superbe destrier. Ce système est vraiment original et appréciable. Il faut savoir que le jeu est vraiment orienté sur le combat plutôt que sur le développement de vos bâtiments. Comme tout jeu STR en 3D, vous pourrez vous servir du décor pour lancer vos attaques de fourbe. Chaque unité possède un point faible. Ce qui implique une mixité obligatoire dans les troupes que vous composerez. Par exemple, un archer se fera rétamer par un lancier si personne ne le protège en corps à corps.



Uchimata

La réalisation du jeu est sympathique : une bonne campagne avec deux ou trois possibilités de scénario à chaque fois, des graphismes 3D agréables, un moteur réseau impeccable, etc. On peut toutefois reprocher le choix de la caméra fixe, que l'on aurait bien aimé bouger un peu, et le choix des cinématiques abominables utilisant le moteur du jeu. Déjà que ce n'était pas beau sur *Empire Earth*, ici c'est presque pire : les mains des personnages sont plus grosses que leurs têtes, les épées passent à travers les corps alors qu'elles sont portées. Mais je passe l'éponge, l'intérêt du jeu n'est pas ici. Les joueurs de *L5A* seront heureux de retrouver un univers familier peuplé de méchants renégats et de héros déchus qui veulent retrouver un statut. Tout est là pour vous faire passer un moment agréable, que cela soit contre l'ordinateur ou contre un adversaire humain.

Philippe Lecomte

Battle Realms
Jeu de STR
Édité par Liquid Entertainment
56 Euros - Disponible

Empire Earth

Efficace mais pas surprenant

Et un énième jeu de stratégie en temps réel, hop ! Sans renouveler le genre ni faire preuve d'une originalité bouleversante, *Empire Earth* réussit son pari. Le jeu offre de vastes possibilités : multijoueurs en réseau et sur Internet, création de civilisations personnalisées, de scénarios et de campagnes... Les unités sont nombreuses et les évolutions technologiques aussi - on part de l'Âge de Pierre pour arriver à celui des robots de combat. Les paysages ne sont pas divers ni grandioses. Ils sont aussi très vexants : c'est toujours énervant de voir ses petits bonshommes se faire coincer par quelques arbres après avoir construit un bâtiment. Ils se coincent en 3D, mais ils se coincent quand même. De même, les civilisations proposées (carthaginoise, russe, etc.) ne sont pas différenciées par l'apparence de leurs unités et c'est bien dommage.

Peut-être le plus gros défaut du jeu tient-il au fait que, non, ce n'est pas enfin une vraie "*Odyssée à travers l'Histoire de l'humanité*" que propose ce logiciel. Le prétexte historique ne parvient pas à cacher le fait que c'est juste un nouveau jeu de stratégie en temps réel, avec des unités qui mutent lorsqu'on a pu acheter un changement d'ère. Le bâtiment de base est par exemple un capitole qui ressemble fort à celui de Washington. Il n'y a pas de chronologie, de contexte international... Il manque aussi les révolutions, le capitalisme, les espions, le paludisme, la conquête de l'espace, la pollution et les passages secrets. Alors on se résigne à faire comme prévu et on sait d'avance que c'est le plus rapide à dégainer sa bombe H qui gagnera. C'est pas très sport, mais les explosions ça détend.

Le jeu conserve un intérêt fondamental. L'équilibre des forces est bien pensé. Comme toujours, il est indispensable de ne pas se faire distancer techniquement, mais devancer la concurrence tout en menant la guerre est malaisé. Un peu trop bidimensionnel pour pouvoir vous surprendre, *Empire Earth* est cependant un jeu solide qui peut vous valoir de sacrées nuits blanches si vous cédez à ses sirènes !

Cyril Pasteau

Jeu vidéo
Édité par Sierra/
Stainless Steel Studios
56 Euros - Disponible

À l'improviste... ... La Ludothèque de Boulogne-Billancourt

La Ludothèque de Boulogne-Billancourt est l'une des ludothèques les plus actives de l'Hexagone et il était logique qu'un jour ou l'autre nos pas nous y mènent. Ce fut dans la froideur naissante de l'hiver, fin novembre, que l'on se décida à faire un petit tour du côté de ce temple du jeu où étaient organisés, coup sur coup, le championnat de France de Demonworld et un tournoi de Warhammer 40K endiablé.

CALENDRIER GN

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

8-10 février 2002 – Le Broussan (83)
L'Arbre est-il mort ? est un GN médiéval-fantastique organisé par Les Monts Rieurs, pour 250 participants. - Contact : Les Monts Rieurs, anciennes maternelles, 83126 Méounes - Tél. : 04 94 33 95 15 (bureau) ; 06 14 79 39 98 - @ : montsrieurs@libertysurf.fr
Web : www.multimania.com/montsrieurs

18 février 2002 - Belfort (90)
La corne d'auroch est un GN historique d'ambiance diplomatique organisé par Murmures des Sombres. L'intrigue se déroule chez les Huns dans la demeure de Bléda, frère d'Attila (brrr...). - Contact : Tél. : Iris Gavand 03 84 58 81 80 (répondeur) ; Alain-Yves Reboul 03 84 57 07 95 (journée) mail : iris.gavand@caramail.com ou murmures.des.sombres@wanadoo.fr

9 mars 2002 - Saint Astier (24)
La Doge vita est une soirée enquête historique (renaissance), organisée par Les Larmes de Dragons. Contact : Françoise Bernatas, 18 cours de la marne, 64110 Gelos - Tél. : 05 59 06 31 21 ; Christine Laborde 05 53 31 28 50 -@ : seleane@voila.fr ; c.laborde@9online.fr - Web : mageos.ifrance.com/larmes

29-31 mars 2002 - Bruyères et Montbérault (02)
L'Ombre dans la Vallée de Pethwyss est un GN médiéval-fantastique organisé par les Créateurs d'Univers. Contact : Christophe Ghesquier, 57 rue des sports, 59280 Armentières - Tél. : 03 20 35 72 37 - mail : gascarius@harnmaster.com
www.bigfoot.com/~gascarius

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

10-11 mai 2002 - Sail-sous-Couzan (42)
GN médiéval pour 150 participants organisé par Les Nocturnes Foréziennes. Contact : Agnès Bayle, 6 rue Méhul, 42100 Saint-Etienne - Tél. : 04 77 32 12 24 ; 06 70 75 68 95 - @ : nocturnes@free.fr
Web : http://nocturnes.free.fr

1er juin 2002 - Noyon (60)
Kockye-sein-mork et morkt'adel est un GN médiéval-fantastique organisé par Les pustules de Norgle. Pour connaître la traduction, contactez : Le 6 x, rue saint sauveur, 14000 Caen
Tél. : 02 31 86 36 98 ; Jean-Charles 06 09 20 42 32
Web : www.gnmork.multimania.com

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

Rapport de batailles

Pour la troisième année consécutive, les meilleurs joueurs français de *Demonworld* se sont retrouvés pour en découdre pour le championnat de France. Cette fois, le calme de la Ludothèque de Boulogne-Billancourt (l'un des hauts lieux du jeu en France) a été préféré à l'ambiance de hall de gare des années précédentes pour accueillir les vingt-six bêtes de course en lice pour le prestigieux titre. Toutes

les stars étaient au rendez-vous, accompagnées d'une dizaine de nouveaux joueurs découvrant l'ambiance sérieuse, voire studieuse, mais toujours bon enfant d'un tournoi de haut niveau. Les joueurs se sont affrontés sur une durée de deux jours, selon un système éprouvé par nos amis helvètes, chacun jouant six parties en deux jours.
Le dimanche soir, la fatigue était bien là, et les visages marqués, après une quinzaine d'heures passées à réfléchir en ayant pour seul réconfort quelques sandwiches gras, à l'incertaine origine Hélène.
Après moult péripéties (la rédaction préférant jeter un voile pudique sur quelques détails croustillants) et durant de nombreuses heures où plusieurs centaines de milliards de neurones ont frétillé de concert, nous avons assisté à de magnifiques parties, fertiles en rebondissements et en éclats de voix.
Les valeurs établies étaient relativement respectées, puisque la dernière ronde voyait les stars bien présentes aux avant-postes : on y trouvait Gregory Covez (troisième en 2000), Yann Guéperoux (premier en 1999, deuxième en 2000), Yves Chardard (premier en 2000) et deux nouveaux venus, David Sève, arrivé d'Avignon pour sa première participation, et Bertrand Goutelle, partenaire et ami de Yann Guéperoux.
Au terme d'une finale à suspense, Yann Guéperoux et son armée de gobelins raflait son deuxième titre, après que Gregory Covez, à bout de force, eût manqué la victoire d'un souffle (15 points !) contre Yves Chardard, lais-

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.

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

Les Fédérations

FFJDR Fédération Française du 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/

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

Pour contacter la Ludothèque de Boulogne-Billancourt
22, rue de la Belle-Feuille
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 55 18 45 49
Email : ludo@ludotheque.com

sant une nouvelle fois échapper le titre.
À noter que ceux qui n'avaient pas pu faire le déplacement pour assister aux parties pouvaient suivre le tournoi en live, sur le site web d'Asmodée (www.asmodee.com), avec la publication des classements, rondes après rondes, et de nombreuses photos.

Ce même mois, la Ludothèque de Boulogne-Billancourt abritait également un tournoi de *Warhammer 40K*. Il opposait les représentants des divers magazines et boutiques de jeux français dans une lutte sans merci pendant deux longues journées. Chaque équipe était composée de trois joueurs, qui devaient effectuer chacun un nombre total de six parties. La victoire finale ne s'obtiendrait pas uniquement sur le nombre de victoires, mais aussi sur la qualité de la peinture des figurines, les conversions proposées, ainsi que sur la connaissance de l'univers et des règles de *WH40K*. L'équipe de Backstab présentait trois armées différentes : deux armées Eldars, dont les forces étaient très présentes sur les tables, ainsi qu'une armée Blood Angels qui a pu nous démontrer ses affinités chaotiques tout au long du week-end. Les Space Marines étaient omniprésents lorsque l'on regardait les armées présentées. On peut toutefois noter la présence d'Orks et de Taus, mais aussi celle

d'une compagnie blindée (de mémoire : neuf chars à détruire dans une armée à 1000 points !).
La première journée se solde par un résultat satisfaisant pour notre équipe : trois victoires, trois nuls, trois défaites. Il faut savoir que nous avions préparé nos armées en dilettantes ; jamais testées en condition de combat, finies de peindre à la vavite le vendredi, tard dans la nuit. Nous étions donc plutôt satisfaits de ce résultat, sachant que la plupart des autres participants avaient passé énormément de temps à triturer leur feuille d'armée dans tous les sens depuis des mois, pour être au top le jour J. La deuxième journée s'est moins bien passée avec trois victoires et six défaites. Qu'importe ! Le tournoi s'est déroulé en général entre adversaires de bonne compagnie et la fin du tournoi intervient juste au bon moment : juste avant que nos cerveaux ne se liquéfient sous l'effet du stress du dé qui DOIT faire 6, du doute sur la stratégie à employer, des discussions enflammées sur les tactiques de combat. Vivement le prochain !

Nicolas Benoît, Olivier Guillo & Philippe Leconte
Photos Demonworld aimablement fournies par Asmodée.
Photos WH40K : 7.7

Les Nocturnes Foréziennes

16-17 février 2002 - Firminy (42)
Grande convention sur les jeux de simulation qui se déroulera les 16 et 17 février 2002 à Firminy (près de St-Etienne) dans la salle "Le Firmament". Au programme, JdR, Wargame, Magic, Figurines, Jeux de plateau, Zoondo, Semi-réel. Tout ceci pouvant aussi bien s'essayer gratuitement en initiation que se jouer en tournois avec de nombreux lots à la clef… Avec bien sûr des invités (Rolland Barthélémy, Léonidas Vespérini, Julien Blondel, Nicolas Pilartz, Sébastien Célerin, d'autres auteurs de *Nephilim*, des auteurs de science-fiction, etc.) des stands, des boutiques (pensez aux bons de réduction…) et un forum de discussion avec les invités en fin d'après-midi le samedi. Vous aurez donc la possibilité de faire des parties de *Thoan*, *Métabaron* ou *Nephilim* directement avec les auteurs. Les personnes venant de loin peuvent arriver sur place dès le vendredi 15 au soir, les tournois commençant à peu près tous en début d'après-midi le samedi. Les remises des lots se feront le dimanche en fin d'après-midi. Pour tous renseignements, s'adresser à Gérald ou Agnès au 06 70 75 68 95.

Résultat du Grand Concours Cthulhu (Backstab 33) :
B. Houot (21)

Résultat du Concours Dolmen (Backstab 35) :
Cédric L. (85), Valentin C. (85), Laurent C. (76), Christophe L. (69), David L. (62), Jean-Frédéric G. (95), Samia S. (51), William B. (38), Gaël N. (69).

CALENDRIER JDR

26-27 janvier 2002 - Sévenans (90)
8e 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*, *Appel de Cthulhu*, *Prophecy* et *Shadowrun 3*). - tables libres, et parties de découverte de jeux de rôles, jeux de cartes et wargames. Contact : Oricalque, Jérôme Sierant, 3 rue Marcel Paul, Appt. 40, 90000 Belfort - Tél. : 03 84 28 27 44 @ : jerome.sierant@utbm.fr ; guillaume.lemasson@utbm.fr

Week-ends de février 2002 – Paris (75)
La toute nouvelle boutique de jeux, La Guilde des Jeux à Paris, organise des initiations au JDR chaque week-end de février (Conspiration, Shaan, Rêve de Dragon, INS/MV). Renseignements et réservations par téléphone. Contact : La Guilde des Joueurs, 31 rue Dussoubs, 75002 Paris. Tél : 01 40 13 04 09 -Web : www.laguildedesjeux.fr

1, 2 et 3 février 2002 - Toulouse (31)
23e Convention de Jeux de Simulation de SUPAERO, organisée par l'association des élèves de SupAero Toulouse. Au programme, un grand tournoi de jeu de rôles, par équipe ou individuellement, où chacun jouera trois scénarios à choisir parmi les thèmes suivants : science fiction, médiéval arthurien, Terre du Milieu, onirique, contemporains de toutes sortes (des aventures de Gérard Lambert aux vampires) et même les Chevaliers du Zodiaque… Hébergement possible. Contact : Tél. : Johnny 05 62 17 87 86 @ : jeuxsimu@supaero.fr
http://eleves.supaero.fr/convention

16-17 février 2002 - Verniolle (09)
L'atelier jeu de rôles de l'association AIDO JEUNES organise une convention au profit de son projet d'échanges francophones avec le Québec. Au programme : *D&D 3*, *Loup-garou*, *Appel de Cthulhu*, *Zombie*, *Donjon clés en main*, *Polaris*. Tournoi en équipes, par groupes de quatre joueurs de préférence. Contact : Tél. : 05 61 69 69 32 ; 05 61 69 56 26 ; 05 61 68 82 86 @ : aido@club-internet.fr

16-17 février 2002 – Quinzaine de Jeux à Saint Herblain (agglomération nantaise)
Dans le cadre de la Quinzaine de Jeux à Saint Herblain, démonstrations et animations de jeux de société, jeux de rôles, jeux de combat avec figurines, CCG. Tournois et animation le samedi soir. Entrée libre, à la Salle de la Carière. Contact : Tél : 02 41 88 96 96

23-24 février 2002 - Pessac (33)
Salon aquitain du jeu de simulation, organisé par "Les Griffons de Pessac". Horaires : 9h - 22h les deux jours. Au programme : tournois de jeux de rôles (*L5A*, *Hawkmoon*, *Nephilim*, *Appel de Cthulhu*, et *Cyberpunk* le samedi ; *7ème Mer*, *Warhammer*, *Vampire*, *INS*, et *Star Wars* le dimanche), tournoi de *Warhammer Battle*, expo, débat, rencontres, parties d'initiation à tous types de jeux. Contact et préinscriptions : Tél. : 06 08 05 11 37 (Stéphane) ; 06 65 25 36 41 (Gwenaëlle) @ : Keldrilh@wanadoo.fr

2-3 mars 2002 - Valence (26)
Imaginasphère, convention de jeu de rôles organisée par l'association Katounga, du samedi 10h au dimanche 18h. Au programme : jeux de rôles (*Shadowrun*, *L5A*, *Métabarons*, *Loup-garou*, *D&D 3*, *Château Falkenstein*, *Premier Age*, *Earthdawn*), tournoi de *Confrontation 2*, concours sur l'univers du jeu de rôles, bourse de l'occasion, démonstrations de jeux de plateau, de cartes, de figurines, etc. Contact : Tél. : 06 20 67 33 22 - @ : katounga@wanadoo.fr - Web : www.katounga.fr.st - Bourse de l'occasion : 06 03 98 41 19 - Tournoi *Confrontation 2* : Winnydje@aol.com

www.trollsgames.com
Vente de jeux online
Tel : 02 98 57 96 12
contact@trollsgames.com

20% de réduction sur les figurines Demonworld

Sur présentation de ce coupon
Commande par chèque uniquement
(valable jusqu'à fin février)

Les Coupons Promo de backstab 37

Le magazine des jeux de rôles

Désormais, vous trouverez dans chaque numéro de votre magazine des coupons promotionnels. La technique est simple : vous munissez de ciseaux vos petits doigts potelés, vous découpez les p'tits carrés et vous allez les présenter aux gentils vendeurs des magasins de jeux participants. Vous aurez droit à des tas de réductions alléchantes. Chaque coupon ne peut être utilisé qu'une fois et les offres ne sont pas cumulables.

Un grand merci à Cyril Pasteau qui a mis en place l'opération des Coupons Promo, et à toutes les boutiques qui ont joué le jeu, en cette période de fêtes pourtant bien chargée !

Excalibur - DIJON -

Jeux - Jeux de rôle
Figurines - Librairie

Sur présentation de ce coupon, -5% sur l'ensemble du magasin à partir de 15,24 € d'achats.

(Sauf occasions et dépot vente, hors carte de fidélité)
Offre non cumulable, valable durant février 2002.

44, rue Jeannin - Dijon - Tél.: 03 80 65 82 99
http://www.excalibur-jdr.com - excalibur-jdr@excalibur-jdr.com

JDR
Cartes (Magic...)
Wargames (Warhammer...)
Figurines (Spawn...)

SPOUTLINK

56, rue Ballestro
26100 Romans
Tél : 04 75 72 91 66
spoutlink@wanadoo.fr

-20% sur la Gamme Donjons & Dragons

sur présentation de ce coupon jusqu'au 28/02/02.

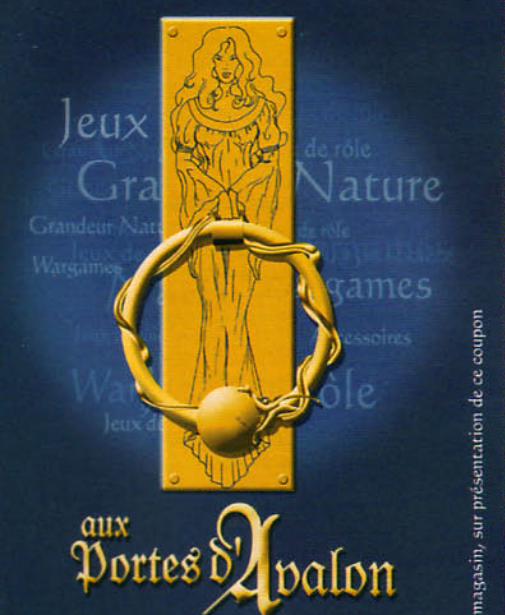
M° Réaumur-Sébastopol

LA GUILDE DES JEUX

31 rue Dussoubs
75002 Paris

-20% sur les jeux de société et Confrontation -25% sur les jeux de rôles

Offre valable sur présentation de ce coupon, jusqu'au 24 février 2002.



aux Portes d'Avalon

15%

sur les figurines Rackham*

36, rue Poullain Duparc 35 000 Rennes
tél : 02 99 79 55 23 - fax : 02 99 79 68 83

*offre non cumulable, valable jusqu'au 1 mars 2002 au magasin, sur présentation de ce coupon

L'ANTRE DU FANTASTIQUE

Passage République
08000 CHARLEVILLE-MEZIERES
TEL : 03/24/32/72/80 EMAIL : lantre@wanadoo.fr

Vous propose jusque fin février sur présentation de ce coupon :

1 livre de base + 1 supplément achetés = l'écran offert sur tous les jeux de rôles

DESCARTES BOUTIQUES

Jeux Descartes

13 rue des Remparts d'Ainay
69002 Lyon
Tél : 04 78 37 75 94

Remise de 20%

sur toute la gamme du jeu de rôles L'APPEL DE CTHULHU tous les week-ends du mois de février 2002, sur présentation de ce coupon.

FAËRIE

FAËRIE

Passage fleuri
109 rue de G. de Gaulle
78120 Rambouillet
Tél : 01 30 88 83 44

-20% sur toutes les figurines

des gammes GW, Rackham, I-kore, Fenryll, Cell, Ral Partha, Reaper
-15% sur les produits dérivés (figurines comprises)
et pour l'achat d'1 livre de base et d'1 supplément de JDR nous vous offrons un écran.
Jusqu'au 1er mars, sur présentation de ce coupon.

DESCARTES BOUTIQUES

Jeux Descartes

162 rue Sainte Catherine
33000 Bordeaux
Tél : 05 56 44 26 03

Remise de 20%

sur toute la gamme du jeu de rôles WARHAMMER du 1er au 28 février 2002 sur présentation de ce coupon.

LE DÉMON DU JEU
14 rue Edouard Larue
76600 Le Havre
Tél : 02 35 41 71 91

- 20 %

sur toute la gamme de Figurines DEMONWORLD

(sur présentation de ce coupon). Offre valable jusqu'au 28 février 2001.

Le Temple du Jeu
8 rue de l'Héronnière
44000 Nantes
Tél : 02 51 84 05 05
www.letempledujeu.com

-20%

sur les figurines Confrontation de Rackham sur présentation de ce coupon sur place, ou par correspondance (offre non cumulable, valable jusqu'au 15/03/02 hors nouveautés 2002, dans la limite des stocks disponibles)

La Boîte à Jeux
20 rue Nationale
72000 Le Mans
Tel/Fax : 02 43 43 80 54
Email : boite.a.jeux@libertysurf.fr

Vous propose des boîtes de boosters Magic : Renaissance à 38,5 Euros la boîte + frais de port dans la limite des stocks disponibles et sur présentation de ce coupon, jusqu'à fin mars 2002.

LE PHOENIX
Le carrefour du jeu

34 Rue de la République
42000 St Etienne
Tél.: 04 77 21 61 78

Moins 20% sur le rayon armes médiévales
sur présentation de ce coupon, jusqu'au 28 février 2002. Offre non cumulable.

Le Phoenix sera présent aux Nocturnes Foréziennes.

L'Arène
24 rue du Onze Novembre
42100 St-Étienne

Sur présentation de ce coupon, **10%** de réduction sur le rayon JDR et jeu de plateau, du 1er février au 1er mars, et **15%** de réduction sur tous les produits présentés pendant la convention de Firminy les 16 et 17 février.

L'Arène sera présent aux Nocturnes Foréziennes.

LE DRAGON LAONNOIS
37, rue Châtelaine, ville haute
02000 Laon
Tél. : 03 23 79 02 87
http://www.dragonlaonnois.com
e-mail : boutique@dragonlaonnois.com

-20 %

sur la gamme L'Appel de Cthulhu jusqu'au 1er mars 2002
sur présentation de ce coupon

Excalibur
Galerie du Lion d'or
56, place Drouet d'Erlon
51100 Reims
Tél : 03 26 40 45 80

Boosters Pokémon à 2,29 €
Neo, Jungle, Team Rocket...
Sur présentation de ce coupon, jusqu'à fin mars 2002.

LE BAZAR DU BIZARRE
38 rue aux Ours
76000 Rouen
bazardubizarre.com

10%

de réduction sur les figurines RACKHAM
(Valable du 12 au 24 février 2002)
(sur présentation de ce coupon)

LE BAZAR DU BIZARRE
19 rue des Teinturiers
14000 Caen
bazardubizarre.com

10%

de réduction sur les figurines RACKHAM
(Valable du 12 au 24 février 2002)
(sur présentation de ce coupon)

Destination Aventure
74 faubourg Lacapelle
82 000 Montauban
Tél : 05 63 91 42 18

20 %

de réduction sur les figurines Rackham jusqu'au 31 mars,
Sur présentation de ce coupon

JOCADE
59, rue Berbisey
21000 Dijon
Tél : 03 80 49 93 36
Fax : 03 80 49 96 91
Email : contact@jocade.com

-20%

sur les figurines Mage Knight du 4 au 28 février 2002,
sur simple présentation de ce coupon.

Sur présentation de ce coupon et pour l'achat d'un livre de base parmi les jeux suivants : **L5A, Vampire, Cthulhu, Feng Shui, Warhammer, l'écran vous sera offert !**
Offre valable jusqu'au 28/02/02 chez :

Philibert
12 rue de la Grange,
67000 Strasbourg
Tél : 03 88 32 65 35
ou sur www.philibertnet.com.

JOCADE
59, rue Berbisey
21000 **Dijon**
Tél : 03 80 49 93 36
Fax : 03 80 49 96 91
Email : contact@jocade.com

-20%
sur les figurines Mage Knight
du 4 au 28 février 2002,
sur simple présentation de ce coupon.

LE BAZAR DU BIZARRE
8 Parvis de St Maur
94100 **ST Maur**
TEL 01 55 97 40 98
Manga, cartes, JDR, comics
Salle de jeu

A 20 METRES DU RER A ST MAUR CRETEIL
JUSQU'AU 28/02/02
ET SUR PRÉSENTATION DE CE COUPON

-20 %
sur Warhammer,
L'appel de Cthulhu,
Shadowrun et Rift (neuf)
Offre non cumulable avec d'autres promotions

Troc N'Troll
11 rue de Briord
44000 **Nantes**
Tél : 02 40 12 06 12

Pour 3 boosters L5R achetés, un quatrième offert pendant les soldes d'hiver
(jusqu'au 17 février)
sur présentation de ce coupon.

Terre de jeux
46 rue des Allobroges
74700 **Sallanches**
Tél : 0450913122

Jusqu'au 28 février,
sur présentation de ce coupon,
Terre de jeux vous offre
-20 %
- sur les jeux de figurines (CONFRONTATION, KRASH, RONIN)
- sur les jeux de rôles (hors D&D3)
- sur les jeux de cartes a collectionner (hors MAGIC)

SORTILEGES
24 rue de la Roë
49000 **Angers**
Tél/Fax : 02 41 88 96 96

Le Jeu d'Aventure (boîte d'initiation Donjons & Dragons) : 23 €
jusqu'au 03 Mars,
sur présentation de ce coupon.

SORTILEGES
7 rue des 3 Croissant
44000 **Nantes**
Tél/Fax : 02 40 12 14 99

-50%
sur tous les blisters Demonworld
jusqu'au 17 février
sur présentation de ce coupon.

Au Forum des Aigles
25, rue du Pila St Gely
(Quartier Corum)
34000 **Montpellier**
Tél : 04 67 60 89 43

Du 01 février 2002 au 28 février 2002,
sur les gammes Warhammer et Warhammer 40K :
1 Bon d'achat de 20F vous sera offert par tranche de 100F d'achat.
Bon d'achat valable du 01 mars 2002 au 30 avril 2002.

La Vouivre
Passage du Vieux Nîmes
7, rue des Marchands
30000 **Nîmes**
Tel : 04 66 76 20 04

Du 01 février 2002 au 28 février 2002,
sur les gammes Warhammer et Warhammer 40K :
1 Bon d'achat de 20F vous sera offert par tranche de 100F d'achat.
Bon d'achat valable du 01 mars 2002 au 30 avril 2002.

Jeux Mage'Inn
2, rue Hoche
34500 **Béziers**
Tel : 04 66 31 59 91

Du 01 février 2002 au 28 février 200
sur les gammes Warhamme et Warhammer 40K :
1 Bon d'achat de 20F vous sera offert par tranche de 100F d'acha
Bon d'achat valable du 01 ma 2002 au 30 avril 2002.

Jeux Mage'Inn
13, rue Jeanne d'Albret
64000 **Pau**
Tel : 05 59 98 83 91

Du 01 février 2002 au 28 février 2002,
sur les gammes Warhammer et Warhammer 40K :
1 Bon d'achat de 20F vous sera offert par tranche de 100F d'achat.
Bon d'achat valable du 01 mars 2002 au 30 avril 2002.

L'Entre Jeu
8, rue d'Alger
06000 **Nice**
Tél : 04 93 62 51 15
email : info@entrejeu.com

15 %*
de réduction sur les gammes **Mage Knight, Ronin, Lab et Demonworld**
sur présentation de ce coupon
(jusqu'au 1er Mars 2002)
* offre non cumulable avec d'autres réductions

LE VALET D'COEUR

Axis & Allies
(Milton Bradley)

4408 St-Denis
Montréa
01 51 44 99 99 7

www.levalet.com

rég. 35 euros - $49.95 C
règles française incluses

Prix spécial - 30 euros - $43.80 CA
sur présentation de ce coupon
jusqu'au 15 mars, 2002

CONCOURS

A&G Conseil

Fenryll

Le magazine des jeux de rôles backstab

Le mercredi 13 février 2002, de 18 à 22 heures,

rejoignez-nous par téléphone aux numéros

01 30 30 66 40 ou 01 30 30 38 38

POUR GAGNER DES FIGURINES FENRYLL !

Il vous suffira de répondre aux questions que l'on vous posera (ATTENTION, indice : pour avoir toutes les chances de gagner, munissez vous du Backstab N°36). Parmis les heureux gagnants, certains se verront proposer une figurine surprise...

Mystère...

17e
SALON
DES
JEUX
13 - 21 AVRIL 2002
10 h - 19 h . Nocturne vendredi 22 h
PARIS - PORTE DE VERSAILLES
Dans le cadre du 23e Mondial de la Maquette et du Modèle Réduit - Renseignements : 01 49 09 64 14
www.salon-maquette.com