Cadeau : un jeu de plateau L5A en encart

BACKSTAB n°40

Le magazine des jeux de rôles

backstab

Le Petit Peuple

Petit mais costaud !

Vermine & RétroFutur !

Frissons garantis

Posters à la carte

Les Royaumes Oubliés & Rokugan

CONCOURS : Gagnez des DVD

SCÉNARS : D&D3 / L5A / Shadowrun / et la conclusion de la campagne Lux Draconis !

N° 40 Août/Septembre 2002 - Bimestriel

M 06485 - 40 - F: 5,50 € - RD

Belgique 6,2p € - Luxembourg 6,20 € - Suisse 9,5 FS - Canada 8,95 $ CAN - DOM 6,40 €

THESAURUS N° 1
JUILLET / AOÛT / SEPTEMBRE 2002

THESAUmag

LE MAGAZINE DES CHASSES AU TRÉSOR ET DES JEUX DE SAGACITÉ

N° 1

RETROUVEZ LA MOMIE !
ET GAGNEZ
10 000 €

RENNES LE CHÂTEAU
Mythes & réalité

JEUX, ÉNIGMES & PARADOXES
25 pages de jeux inédits!

LE TRÉSOR DE LA MOMIE

N°1 EN KIOSQUE ! ÉTÉ 2002

Magazine

Edito

Que du grand jeu pour cet été !

On fait l'inventaire ? La conclusion épique de Lux Draconis, un jeu de plateau L5R, la carte de Rokugan et la carte des Royaumes Oubliés, sans compter quelques scoops sur les deux JDR français de la rentrée !!! Que demander de plus ? Eh bien, pour qu'on le sache, pour qu'on puisse continuer à répondre au mieux à vos attentes, prenez le temps de remplir notre enquête-lecteurs de l'année. Il y a tellement de bonnes choses au sommaire de ce numéro, que je me demande bien pourquoi vous auriez besoin de vacances...

Patrick Renault
illustration : Stéphane Poinsot

Visuel de couverture :
Dragon of Reverse Fortunes
beet © 2002 AEG,
aimablement fourni par AEG

Rédaction
Backstab
17 rue de Clignancourt
75018 Paris, France
Tél. : 01 42 94 09 90
E-Mail : backstab@darwin-project.com

Rédacteur en chef :
Patrick Renault

Secrétaire de rédac', S.O.S. rédacteur & Co : Benoît Attinost
"Responsable Graphik" : Bertrand Bès
(illus@creactions.com)
Responsable Éditeurs U.S. : Cyril Pasteau
Responsables Coupons Promo :
Cyril Pasteau & Jérôme Tarroux

Relectures et corrections :
Société KANEDA, François Alix, Benoît Attinost

Rédacteurs : Benoît Attinost, Olivier Collin, Croc, Michaël Croitoriu, Olivier Guillo, Sandy Julien, Philippe Lecomte, Gaël Oizel, O Cyrilo Pasto, Geoffrey Picard, Frédéric Romero, Monsieur Salade, Johan Scipion, Léonidas Vesperini, Pierre-Alexandre Vigor, et 7.7.

Illustrations : Bertrand Bès, Benjamin Fracasso, Grrr, John Kovalic, Éric Liberge, Laurent Merillou, Joël Moucher, Stéphane Poinsot, Anne Rouvin.

Remerciements : un grand merci pour leur contribution à Jérôme Tarroux, Mark Jelfo, Raymond Lau, Maureen Yates d'AEG, Croc et Nico d'Asmodée, Julien et Nadège du Yeti, Cryo et T-Bot, Isabelle, Frédéric et Sébastien de Multisim, Phil Reed de SJ Games, François Alix, l'équipe Bragelonne, Mike, l'équipe de ThésauMag, Alex Fennel de Mongoose, David Permatti de Dolmen, Henri Balsczack, Marlène de Soleil, et désolé si j'en ai oublié...

Musique d'ambiance :
High Tone (et Gladiator, hein Bébert...)
Site du mois : www.brackemardcorp.com

Publicité / Advertising
Modules / Classified
Chef de publicité : Benoît Attinost
regiepub@darwin-project.com
Tél : +33 (0)1 42 94 09 90
Fax : +33 (0)1 42 94 09 70

Backstab est édité par Darwin Project, SARL de Presse au capital de 8000 Euros.
RC : Paris R.C.S. B 438 958 985
Siège social : 17, rue de clignancourt
75018 Paris, France.
Gérant : Sylvain Pilet

Dépôt légal : à parution

ISSN : 1276-9436
Commission paritaire : 0507 K 77510
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.

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

SOMMAIRE N°40

MAGAZINE

Édito
Et une nouvelle pin-up, une ! 3

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

News
Les news de l'été 6

Trouver Objet Caché
Pour buller au soleil 14

Previews
Vermine & RétroFutur 16

Previews horrifiques
Page 16

100% JEUX

Dossier Petit Peuple
Le come-back des Mini-pouces° 19

Scénarios & Aides de jeu
L5R : un peu de glace ? 23
Shadowrun : faites pas chier la section H 61

Cahier D20
D&D3 : Lux Draconis, conclusion épique ! 28
D&D3 : le Synode, la Cyrélie 42
D&D3 : Royaumes Oubliés, Chéri, j'ai rétréci... 48
D&D3 : Greyhawk, et ses drôles de moines ... 53
D&D3 : Wanted 58

Et en Encart !
Notre poster : la carte des Royaumes Oubliés !
Et la carte de Rokugan + un jeu en encart sur L5R !

On a toujours besoin d'un...
page 19

Un peu d'action ?
page 61

CRITIQUES

Jeux de rôles et de plateau
De Star Trek à Kalamar 68

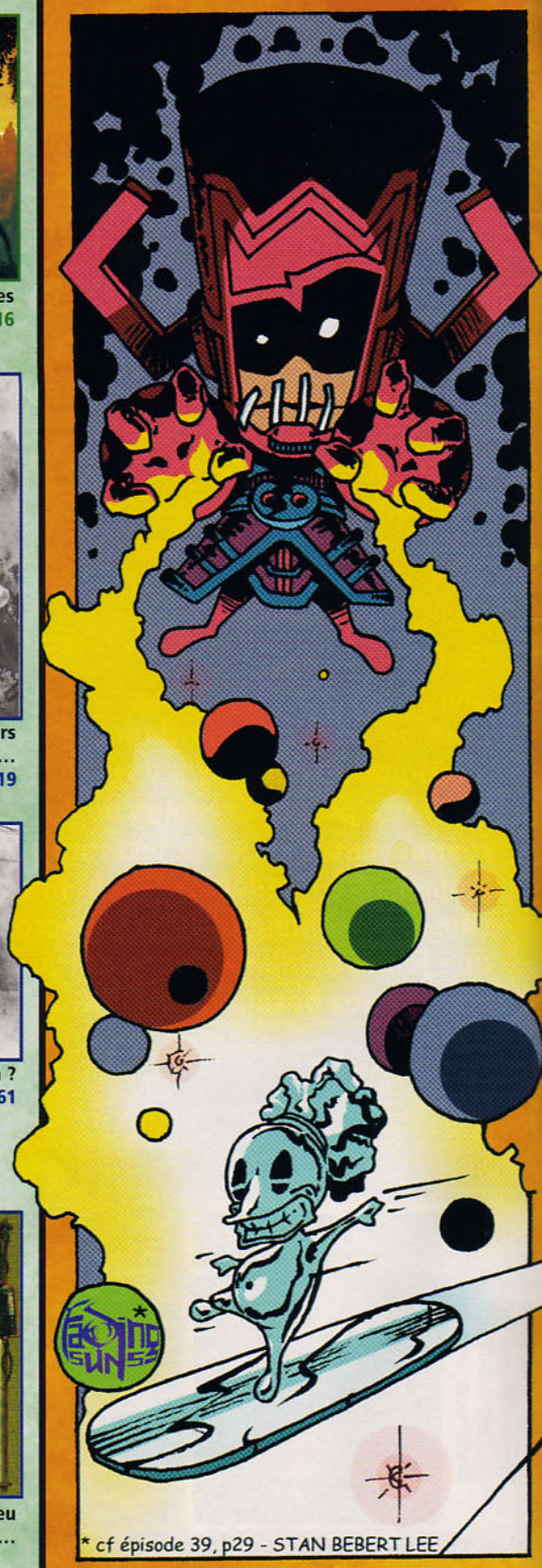
Jeux Vidéo
Morrowind, enfin !... 76

Morrowind - Page 76

Rokugan a feu et à sang...

DIVERS

Abonnement 12
Anciens numéros 18
Concours DVD Lord of the Rings .. 13
Concours Vermine 5
Dork Tower 66
Enquête Lecteurs 79
Les Coupons Promo 80



Courrier

Merci...

Merci de tenir compte de la v.f. de *Fading Suns* pour glisser un scénario dans votre magazine. Mais tous les membres de la ML "Étoiles mourantes" sont de mon avis : on se demande si vous épluchez le bouquin de règles quand vous écrivez un scénario : il est injouable. Bien sûr, chacun sa version du jeu, mais un scenario pour detruire l'univers, merci ! Voilà, alors la prochaine fois que vous faites un scénario, faites-le sérieusement, même si le jeu n'est pas publié par vos soins...

Neogabriel

Oh pauvre chéri, on a cassé ton jouet ?

Laisse-moi deviner. Tu lisais Backstab, comme ça, quand soudain...! Le scénario t'aspire la gueule, tu rentres chez toi et tu pleures dans la salle de bain, parce que tu sais que tu ne pourras jamais le faire jouer. Ou alors, t'es vraiment nul et tu as décortiqué ça ligne par ligne depuis le début en ponctuant la lecture de "oh ! j'y crois pas !", "n'importe quoi!" et le fameux "mais ils n'ont pas le droit!". Mais laisse-nous déjeuner en paix, maintenant, tu nous refatigues. D'un autre coté, si tous les membres d'Étoiles mourantes sont de ton avis, on va peut-être songer à faire notre travail sérieusement. Sans parler de la dépression de Gaëtan suite à ce courrier, on voudrait pas se mettre à dos une telle institution. C'est chiant, la tactique de "sortir des scénarios de merde pour que nos jeux se vendent" marche trop bien pour qu'on arrête.
Mais attends, c'est quoi le truc *Fading Suns*, là ? Le truc de psis cathos dans l'espace ? Mmm, ouais, c'est pas très bien comme jeu, trop violet. Par contre, il y a moyen d'en faire un truc bien, par exemple en pétant tout le bordel pour recommencer sur des bases saines. Ou des types savent que bientôt, ils ne joueront *plus jamais* à *Fading Suns*, alors ils aimeraient avoir une chute de qualité pour clôturer cinq ans de campagne. Enfin par exemple.
Voilà, alors la prochaine fois que tu fais usage de ton cerveau, sers t'en pour écrire un PNJ super con qui serait là pour énerver les joueurs, ou appelle Kannibal Lecteur pour lui demander si tu peux lui toucher le kiki, t'es tout à fait son genre.

James Batavia, évinçant Kannibal Lecteur
illustration : Bertrand Bès

GRAND CONCOURS

Le magazine des jeux de rôles
backstab
Yéti Entertainment
VERMINE

Gagnez en avant-première un exemplaire du prochain jeu de Yeti Entertainment

À gagner :
Du 1er au 5e gagnant :
1 Livre du Joueur Vermine
Du 6e au 10e gagnant :
1 Livre du Meneur Vermine

Découvrez la Terre dévastée de 2037 où une humanité en ruine tente de reconquérir un monde livré à toutes les formes de vermines ! Pour gagner ce jeu, il vous suffit de répondre à la question suivante et de nous renvoyer avant le 15 août 2002, la réponse sur le bon ci-dessous, après l'avoir découpé, photocopié ou recopié. Envoyez votre pli à l'adresse suivante :

BACKSTAB / CONCOURS VERMINE
39A RUE DE LA GRANGE AUX BELLES
75010 PARIS - FRANCE

Lequel des ces animaux n'est pas un insecte :

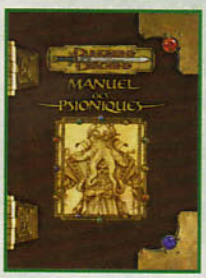
- ☐ l'abeille
- ☐ l'araignée
- ☐ le scarabée
- ☐ la mante religieuse

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code Postal :
Ville :
Tel :
Âge :

Mettez de la crème !

C'est l'été ! C'est les vacances surtout, et on vous les souhaite bonnes ! Nous aussi on va se la couler douce, mais comme chaque année on vous prépare un retour en force pour la rentrée, avec l'armada de news sorties à la Gen Con...

To psi or not to psi



Il arrive enfin dans la langue de Molière ! *Le Manuel des Psioniques* pour *D&D 3* va vous permettre de donner des migraines à vos PJ tout l'été ! Le bonheur ! En v.f. chez Spellbooks, 155 pages jolies et de qualité !

Attention, grosse machine !

Asheron's Call 2 s'annonce comme LE MMORPG à venir ! En témoignent les *screen-shots* volés à l'E3 (merci Franck et Sébastien !) qui sont à tomber par terre. Dans un monde dévasté (et à dévaster si vous en avez le pouvoir), où les combats se font en temps réel, vous influencez l'avenir de cet univers en prenant fait et cause pour une cité à construire ou un royaume. En espérant que les machines pourront suivre, on piaffe d'impatience ! Cet hiver, chez Microsoft.

Enjoy !

Le directeur artistique de SJ Games, Phil Reed, continue à mener de main de mettre la maison d'édition de *art-books* Cartouche Press. *Progressions* sort cet été et présente le travail du dernier venu dans l'écurie, Jon Foster, peintre halluciné célèbre pour ses couvertures de comics et de quelques JDR. Tout simplement INDIS-PEN-SABLE ! 80 pages avec des images en v.o., 32 €.

Lupus in fabula...

Les lecteur du cycle de la Moïra seront ravis d'apprendre qu'est paru le troisième tome de la saga, *La Nuit de la Louve* d'Henri Lœvenbruck, ce qui leur permettra de découvrir la suite des aventures d'Aléa. Chez Bragelonne, pour bien entamer l'été !

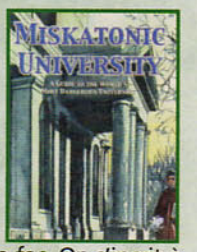
Désolé, chérie...

Au nombre des étrangetés de la rentrée chez SJ Games, vous pouvez compter sur une réédition de *GURPS Vikings* (why not ?) et sur un (burp !) étonnant projet de *Star Trek* à la sauce *GURPS* : *Prime Directive*... Si votre copine est une trekkie, éventuellement.

Un 80 tonnes dans ta face !

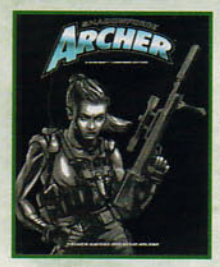
Vous voyez que ce n'était pas qu'une rumeur ! Wiz-Kids sort bien une version "MageKnightisée" de *BattleTech*, intitulée *Mechwarrior Dark Age* ! C'est toujours pré-peints, à jouer et à collectionner et ça sort cet été ! En v.o. uniquement.

Les années collège !



On vous en avait parlé il y a déjà bien longtemps, et la voilà qui débarque, l'extension tant attendue pour Cthulhu : *Miskatonic University* ! Vous allez enfin pouvoir créer des groupes d'investigateurs cohérents, qui se sont rencontrés sur les bancs de la fac. On s'incrit à toutes les Fraternités possibles et on vous en reparle à la rentrée des classes... En v.o. chez Chaosium, pour... 48 Euros !!!

Shadowforce Archer



Espions de tous poils, réveillez-vous ! Le monde que vous attendiez est enfin sorti ! Ce monde pour le jeu *Spycraft* semble être un véritable fourre-tout de l'espionnage, pour donner un cocktail des plus détonnants. Critique complète dans notre prochain numéro. 255 pages en v.o., pour 43 Euros.

Seuls les dieux sont réels

La traduction de l'excellent *American Gods* de Neil Gaiman (*De bons présages*, *Sandman*) vient de paraître chez *Au diable Vauvert*, la p'tite maison d'édition qui se caractérise par son catalogue judicieux. Le voyage d'Ombre, qui vient de sortir de prison, éclaire un sujet des plus originaux : le Nouveau Monde, si jeune soit-il, aurait-il une mythologie et un panthéon aussi riche que le Vieux ? Sous la plume subtile et sans concession du scénariste britannique le plus érudit en matière de légendes, voilà l'inspi idéale pour tout jeu contemporain fantastique, en attendant *Coraline* en v.o....

Rumeurs

- COPS sortira après la rentrée, pour cause de perfectionnement. (75%)
- Yu-gi-oh, le JCC qui cartonne sortira en v.f. ches France Carte. (95%)
- Backstab va mourir. (45%)

ENFIN UNE GRANDE TRILOGIE D'AVENTURE !

Henri LŒVENBRUCK

LA NUIT DE LA LOUVE

Roman

Nouveau ! Le tome 3

Tome 1

Henri LŒVENBRUCK

LA LOUVE ET L'ENFANT

Tome 2

Henri LŒVENBRUCK

LA GUERRE DES LOUPS

Roman

Bragelonne

En juin : le dernier opus du cycle de la Moïra de HENRI LŒVENBRUCK

David Gemmell, lauréat du Prix Tour Eiffel 2002 avec LÉGENDE

En Août découvrez JAMES BARCLAY

AubeMort

FANTASY
SCIENCE-FICTION
Tous les mondes de l'imaginaire sont chez

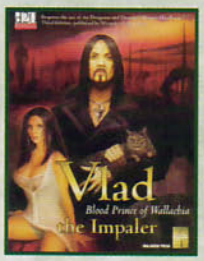
Bragelonne EDITION

Retrouvez tous nos auteurs et nos livres : www.bragelonne.fr

harmonia mundi
diffusion livres

Diffusion boutiques de jeux : Rackham

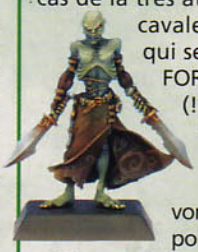
Vlad the Impaler : Blood prince of Walachia



Qui ne connaît pas le célèbre Vlad l'empaleur, plus connu sous le nom de Dracula ? Avalanche Press propose tout simplement de jouer en Valachie, sous son règne, avec l'utilisation du système d20. Le supplément s'ouvre sur un rappel historique du sombre personnage, avant de brosser le portrait géographique de la Valachie, présentant en outre le peuple, l'organisation politique ainsi que les peuples étrangers (les Turcs, les Roms et les Allemands installés en Transylvanie). Enfin, le supplément propose des règles pour donner une coloration propre à la région décrite. On y trouve entre autres des classes de prestige et le descriptif des vampires de Valachie (qui n'ont pas grand-chose de commun avec nos vampires à la Bram Stoker). Enfin, un scénario qui, sans être d'une qualité exceptionnelle, permettra à vos joueurs d'affronter Vlad Tepes. Un supplément original qui s'adresse avant tout à un public de passionnés. En v.o., pour 19 Euros.

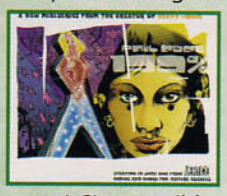
La charge héroïque

Rackham nous propose pour cet été de lancer à l'assaut des troupes ennemies de véritables machines à écrabouiller ! Ainsi vous allez pouvoir (si vous jouez les orques) disposer de deux types de chevaucheurs de Brontops, l'un avec hache, l'autre avec épée et bouclier. Avec la combinaison de Charge bestiale, Implacable/2 et For 12 en charge, m'est avis que ces Brontops (imposantes figurines, au passage) pour 54 points, peuvent trouver leur place sans problème sur une table. Ce qui est le cas de la très attendue cavalerie d'Alahan, qui se targue d'un FOR 15 en charge (!) avec une résistance de 13 et des compétences qui vont bien. Pour 64 points, on sent que cette cavalerie prendra toute sa valeur à *Rag'Narok*. À noter également des goules d'Achéron avec ambidextrie pour seulement 17 points, un nain géant, un nouveau solitaire Wolfen, un champion nain et un Griffon, le Grimoire du Shamanisme et le Carnet de Voyage n°2…ouf, voilà la liste close, et du jeu à venir.



100% pur jus

Vous aimez les comics de pas-super-héros avec des portraits de gens bizarres, une ambiance urbaine, étrange, et des intrigues décalées ? Alors *100%*, la nouvelle série de Paul Pope (*Heavy Liquid*) qui sort en ce moment chez Vertigo est faite pour vous ! C'est sensible et intelligemment fait, jetez-vous dessus…

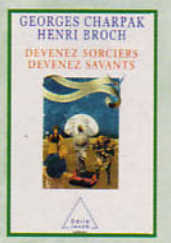


Les dragons dans l'espaaace !

Pour ceux du fond qui n'auraient pas suivi, *Dragonstar* est le nouvel univers de SF signé par les créateurs de *Blue Planet* et *Brave New World*. Après le *Starfarer's Handbook*, un supplément 100% système d20, le *Guide to the Galaxy* élargit le débat en traitant l'histoire, la géographie et l'organisation politique de cet empire intergalactique dirigé par les dragons chromatiques. Scénario d'initiation, bestiaire, objets magiques, conseils de maîtrise, le moins que l'on puisse dire c'est que l'ouvrage est exhaustif. Raison de plus pour se lancer !

Zététique…

On vous en parlait dans le dossier sur les pouvoirs psis (Backstab 38), Henri Broch est un casseur de mediums "made in France", et son ouvrage en collaboration avec Georges Charpak, *Devenez savants, devenez sorciers*, est un sympathique manuel de l'art du doute, démontant nombre de supercheries "paranormales", avec à la clef une petite leçon de probabilités. *Au cœur de l'extraordinaire* en profite pour ressortir chez *book-e-book*, en même temps que quelques autres ouvrages passionnants. Voilà de quoi casser les fantômes où créer un perso de faux-gourou truculent… www.book-e-book.com



La Guerre Secrète à la française !

Signe qu'Oriflam s'entend bien avec Atlas Games, l'éditeur français publie aujourd'hui un scénario de son cru pour le jeu de rôles *Feng Shui*. Fidèle à l'univers de Robin D. Laws, *L'Année du Démon* est émaillé de nombreux combats chorégraphiés de main de maître par Olivier Saraja. Ce scénario ne se résume pourtant pas à quelques fusillades et acrobaties martiales bien senties, puisque ce séjour en 2056 est surtout l'occasion pour les meneurs de découvrir une nouvelle faction de la Guerre Secrète. À consommer sans modération malgré le prix (franchement, ils pourraient pas repasser à du papier classique ?). En v.f., pour 17,50 Euros.

Benoît, lâche ce clavier !

Il est tout fou en attendant le fameux *Age of Mythology*, le troisième volet des *Age of Empire*. Imaginez que vos armées mythiques comptent des héros, des pégases, des titans et des centaures. Imaginez les duels entre vos héros, la foudre que vous abattez sur le décor (faisant ainsi un cratère fumant). Imaginez les deux autres volets en mieux, plus joli, plus tout. Choisissez votre panthéon et montrez à ces faux dieux qui vous êtes. Vivement que ça sorte, que l'autre goth arrête de baver partout. Chez Microsoft, bientôt, vite, très vite, il en met partout…

Rumeurs

- *Descartes traduirait Cthulhu D20. (32%)*
- *Drawin Project planche sur une version Prophecy D20. (18%)*
- *La licence D20 risquerait de devenir payante. (43%)*

J.R.R. Tolkien, Maître des Anneaux

Sous ce titre lacunaire se cache un coffret copieux pensé comme un guide pour le monde de Tolkien. La base du coffret, c'est un DVD sous-titré français qui recèle plein de bonnes choses. Tout d'abord, un film réalisé comme un documentaire sur Tolkien, l'histoire du Seigneur des Anneaux, et la géographie de la Terre du Milieu. Comprenant des interviews du célèbre auteur britannique, de ses enfants, de critiques littéraires, il permet d'apprendre à mieux connaître ce monde qui nous fascine tant et son concepteur (d'autant que l'un des bonus est une galerie de 50 des plus grands dessins des frères Hildebrant, deux des plus célèbres illustrateurs qui se sont essayés à mettre en image l'univers complexe de Tolkien). Le coffret offre également un CD de Rick Wakeman comprenant 10 morceaux inspirés du roman. Parfait comme musique d'ambiance ou pour une partie de JDR. Recommandé tout particulièrement à ceux qui voudraient faire découvrir *Le Seigneur des Anneaux* à des proches un peu réticents. Avec ça, ils ne peuvent que tomber sous le charme !

COMMANDEZ AISÉMENT PAR TÉLÉPHONE OU PAR FAX EN MENTIONNANT VOTRE N° DE CARTE BLEUE VISA / MASTERCARD ET DATE D'EXPIRATION OU PAR COURRIER EN JOIGNANT UN CHÈQUE OU MANDAT DU MONTANT DE VOTRE COMMANDE + 6 € DE FRAIS DE PORT POUR LES COMMANDES < 70 € - FRANCO DE PORT EN METROPOLE À PARTIR DE 70 € - ENVOIS À L'ÉTRANGER : 12 €

JEUX DU MONDE

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

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

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

Les caractères en italique signalent les ouvrages en langue étrangère - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock - Les nouveautés parues entre le 08/05/02 et le 14/06/02 sont signalées par une puce « • »

D & D 3ème Edition VF
Manuel des Joueurs 33,00€
Guide du maître 33,00€
Manuel des monstres 33,00€
Ecran du maître 14,00€
Feuilles de personnages 15,10€
D&D le jeu d'aventures 33,00€
De chair et d'acier 24,23€
Les gardiens de la foi 24,23€
Le guide de l'orient 42,28€
• Les royaumes oubliés 48,93€
D & D 3rd Edition VO
Manual of the Planes 34,00€
Hero Builder's Guidebook 19,06€
Tome & Blood 22,00€
Song & Silence 21,50€
Enemies & Allies 17,50€
Masters of the Wild 25,00€
Deep Horizon 10,50€
Speaker in Dreams 10,52€
The Forge of Fury 12,50€
The Standing Stone 10,50€
The Sunless Citadel 13,00€
Heart of Nightfang Spire 10,50€
Lord of the Iron Fortress 12,50€
Bastion of Broken Souls 12,50€
• *Stronghold Builders Guide* 26,50€
Deities & Demi-Gods 35,50€
D20 SYSTEM VF
Mort à Freeport 9,99€
Terreur à Freeport 9,99€
Démence à Freeport 9,99€
Le sang d'Oblivion 12,89€
Les enfants d'Oblivion 12,89€
La danse de fer 14,25€
Le pic de Malmort 9,99€
Witchfire, nuit la plus longue 12,89€
L'ombre de l'exilé - Witch. 2 13,30€
• La légion des âmes Witch.3 15,68€
De chaines et de ténèbres 17,10€
L'ombre d'Orauhrshaa 17,10€
Prince Dragons 26,60€
• Esclaves du destin 18,05€
• **Ravenloft** 33,25€
Archipels
La guerre des ombres 18,25€
L'ombre du héros 18,25€
L'eveil des ombres 19,55€
Carnets de voyage 33,01€
Ecran Archipels 14,25€
• Les fièvres d'Aberrande 19,00€
Les terres balafrées
Encyclopédie Monstrueuse 33,25€
Atlas de Ghelspad 15,64€
Reliques & Rituels 32,59€
Mithril, la cité du golem 22,80€
Ecran des terres balafrées 13,03€
Val-Faust, cité des nécrom. 23,75€
• Les terriers des hommes-rats 22,80€
Odyssée
Akrasia, la voleuse d'instants 10,86€
Merveilles des anciens 14,25€
D20 SYSTEM VO
Dragonstar : Starfarer's Hbk 36,00€
• *Galaxy Guide* 35,00€
Forgotten Realms 44,50€
• *Faiths & Pantheons* 39,00€
Into the Dragon's Lair 19,00€
Lords of Darkness 39,50€
Pool of Radiance 19,06€
Jade Dragons & Hungry Ghosts 18,00€
Kingdoms of Kalamar 42,53€
A Foe in Need 5,34€
Root of all Evil 17,53€
Forging Darkness 17,53€
Midnight's Terror 19,06€
Harvest of Darkness 19,06€
Aldriv's Revenge 17,53€
Sirens Prize 16,01€
Deathright 18,00€
Lands of Mystery 19,50€
The Invasion of Arun'kid 16,00€
Geanavue : Stories of Peace 30,00€
Oriental Adventures
Rokugan 34,00€
Magic of Rokugan 30,00€
Creatures of Rokugan 30,00€
• *Way of the Samurai* 30,00€
Treachery Reward 3,90€
Unspoken Shame 3,90€
Blood on White Petals 3,90€
The Daisho & the Ninja 3,90€
Ravenloft 3rd Edition 28,81€
Secrets of the Dread Realms 15,50€
Denizens of Darkness 34,95€
• *Van Richten Arsenal Vol. 1* 22,50€
Sovereign Stone 35,50€
Taan 22,71€
Codex Mysterium 35,06€
Twin Crown Age of Exploration 30,00€
Broadsides 23,50€
The Wheel of Time 42,69€
Prophecies of the Dragon 36,00€
Adventure Keep (AEG)
Dungeons 22,11€
Evil 23,00€
Dragons 32,00€
Undead 23,00€
Monsters 30,00€
War 23,00€
• *Gods* 30,00€
Avalanche Press
Greenland Saga 17,53€
Jade & Steel 15,09€
Last Days of Constantinople 12,50€
Ragnarok ! 15,09€
Twilight of Atlantis 16,00€
Black Flag : Pirates of the Car. 21,50€
• *Vlad the Impaler* 21,50€
Doom of Odin 21,50€
Bastion Press
Arms & Armours 30,00€
Minions 30,00€
Villains 30,00€
Alchemy & Herbalists 30,00€
• *Spells & Magic* 30,00€
Fast Forward Entertainment
Demonic Lairs 16,00€
Encyclopedia Demons & Devils 35,75€
Fortress of the Ogre Chieftain 16,00€
Rings of Power 31,00€
Swords of Power 35,75€
Treasure Quests 31,00€
• *Dungeon World* 35,75€
Fiery Dragon Productions
Silver Summoning 12,04€
NeMoren's Vault 12,04€
To Stand on Hallowed Ground 10,52€
Green Ronin Publishing
Hell in Freeport 22,11€
Legions of Hell 18,00€
Arcana : Societies of Magic 18,00€
Armies of the Abyss 18,00€
Freeport : City of Adventure 35,75€
The Shamans Handbook 21,50€
• *Secret College of Necromancy* 22,50€
Guildhouse
The Succubus Bride 6,86€
A Green Place to Die 6,86€
Red or White 6,86€
Legends & Lairs (Fantasy Flight)
Seafarer's Handbook 32,00€
Mythic Races 32,00€
Traps & Treachery 32,00€
• *Traps & Treachery II* 32,00€
Spells & Spellcraft 32,00€
Moongoose Publishing
Slayers Guide to Gnolls 9,00€
Slayers Guide to Hobgoblins 9,00€
Slayers Guide to Centaurs 8,99€
Slayers Guide to Troglodytes 8,99€
Slayers Guide to Amazons 8,95€
Slayers Guide to Sahuagin 9,00€
Slayers Guide to Bugbears 9,00€
Slayers Guide to Trolls 9,00€
• *Slayers Guide to Dragons* 27,00€
Crusades of Valour 23,50€
Encyclo. Arcane : Demonology 16,62€
Encyclo. Arcane : Necromancy 16,62€
Encyclo. Arcane : Chaos Magic 16,00€
Encyclo. Arcane : Constructs 16,00€
Encyclo. Arcane : Battle Magic 16,00€
Encyclo. Divine : Shamans 16,00€
• *Encyclo. Divine : Fey Magic* 17,00€
Gladiator : Sands of Death 21,50€
Seas of Blood : Traveller's Tale 25,15€
Ships of the Elves 9,00€
Quintessential Cleric 27,00€
Quintessential Fighter 26,00€
Quintessential Rogue 27,00€
• *Quintessential Wizard* 27,00€
• *Quintessential Elf* 26,50€
Skraag : City of the Orcs 16,00€
Stormhaven 16,00€
• *The Planes : Feuerring* 9,00€
• *The Planes : Zahak* 9,00€
Monkey Gold
Caravan of Hope 11,43€
The Mask of Marruk 10,52€
Treasure of Elbard 12,04€
Sword of Justice 18,00€
• *All the King's Men* 14,50€
Mystic Eye Games
The Pit of Loch-Durnam 13,57€
Nightmares & Dreams I 14,00€
Nightmares & Dreams II 14,00€
Mystic Warriors 18,00€
Of Places Most Foul 17,53€
• *The Hunt - Rise of Evil* 22,50€
Paradigm Concepts
The Spear of Lohgin 13,57€
The Blood Reign of Nishanpur 13,57€
Bloody Sands of Sicaris 12,04€
Penumbra
Three Days to Kill 9,91€
Thieves in the Forest 9,91€
Tide of Years 12,96€
Touched by the Gods 30,00€
Maiden Voyage 12,20€
En Route 25,00€
Beyond the Veil 12,00€
The Ebon Mirror 19,50€
Backdrops 10,50€
Seven Strongholds 25,00€
• *Seven Cities* 27,00€
Scarred Lands
The Divine & the Defeated 25,15€
The Wise & the Wicked 19,06€
Burok Torn : City under Siege 19,00€
Secrets & Societies 14,95€
• *Ghelspad Campaign Setting* 26,00€
Sword & Sorcery
Beyond all Reason 11,50€
Book of the Eldritch Might 12,50€
Crucible of Freya 8,50€
Demons & Devils 10,50€
Counter Collection II 17,50€
Demon God's Fane 10,50€
Giant's Skull 9,91€
If Thoughts Could Kill 10,50€
Maze of Zayene 12,50€
Nature's Fury 12,50€
Of Sound Mind 11,50€
Prisoners of the Maze 12,50€
Psionics Toolkit 12,50€
Queen of Lies 11,50€
Rappan Athuk I 10,50€
Rappan Athuk II 12,50€
• *Rappan Athuk III* 16,00€
The Siege of Durgam's Folly 10,50€
The Tomb of Abysthor 14,50€
What Evil Lurks 12,95€
Troll Lord
A Lion in the Ropes 7,00€
Dogs of War 8,99€
Dzeebagd : Beneath Inzae 8,38€
Galal's Grave 6,86€
The Malady of Kings 8,38€
• *Canting Crew (Gary Gygax)* 43,00€
Divers
A Distant Echo 10,52€
Adventures Areas 12,96€
Brotherhood of Prophecy 12,04€
Dark Tower 22,71€
• *Depths of Despair* 23,50€
Dramatis Personae : NPC 16,00€
Evil's Lesser Minions 12,50€
In the Depths of Blackwater 10,52€
Gryphon's Legacy 15,09€
• *Monster Menagerie* 15,50€
• *Guardian : Dark Awakenings* 22,50€
• *Shadowland : Dark Awake...* 23,50€
The Secret at Greenrock 10,52€
The Tomb of Tobin's Hills 8,99€
Tome of the Dragon 14,50€
What's that Smell ? 12,04€
AD & D
Ecran du Maître de Donjon **5,95€**
Feuilles de personnage **8,99€**
Mythes et légendes **15,09€**
Campagnes de haut niveau **15,09€**
Combat et Tactiques **15,09€**
Talents et Pouvoirs **15,09€**
Magie et Sortilèges **15,09€**
Le Livre des Artefacts **12,04€**
Les dieux des monstres **10,52€**
Guide constructeur de donj. **7,47€**
L'épreuve du Guerrier II **4,42€**
L'épreuve du Magicien II **4,42€**
L'épreuve du Clerc **4,42€**
L'épreuve du Voleur **4,42€**
La nuit des Profondeurs **22,71€**
Le cercle brisé **5,95€**
Le Sceptre aux 7 morceaux **22,71€**
Les donjons du désespoir 14,34€
Les mondes de TSR **15,09€**
L'Université de Magie **8,99€**
Retour tombe des horreurs **25,76€**
Manuel complet du Barbare **10,52€**
Manuel complet des Gnomes **15,09€**
Manuel complet du Barde **12,04€**
Manuel complet du Druide **10,52€**
Manuel complet du Guerrier **15,09€**
Manuel complet du Paladin **10,52€**
Manuel complet du Prêtre **10,52€**
Manuel complet du Rodeur **10,52€**
A Darkness Gathering 11,50€
A Hero's Tale 13,72€
Bastion of Faith 19,06€
Complete Book of Villains 19,06€
Dawn of the Overmind 16,00€
Destiny of Kings 9,91€
Encyclopedia Magica 1, 2 ou 4 28,20€
Evil Tide Monstrous Arcana 10,50€
Eye of Doom 10,67€
Eye to Eye 17,53€
Eye of the Wyvern 5,49€
Fighter's Player Pack 16,77€
Jakandor Island of War 22,50€
Jakandor Island of Destiny 25,00€
Jakandor Land of Legend 25,00€
Monstrous Comp. Annual II 19,00€
Monstrous Comp. Annual IV 22,11€
Moonlight Madness 12,50€
Myghty Fortress Sourcebook 14,03€
Night of the Shark 10,37€
Priest's Player Pack 16,77€
Priest's Spell Comp. Vol.1 28,20€
Priest's Spell Comp. Vol.3 27,29€
Reverse Dungeon 19,67€
Road to Danger 13,57€
Sages & Specialists 20,58€
Sea of Blood 14,48€
The Apocalypse Stone 18,14€
Treasure Tales 17,53€
TSR Jam 1999 12,96€
Wizard Spell Comp. Vol. 2 ou 3 28,20€
Wrath of the Minotaur 5,49€
Guide Royaumes Oubliés **30,34€**
Le monde des elfes noirs **15,09€**
Les ruines de Montprofond **22,71€**
Elfes de l'eternelle rencontre **15,09€**
Les catacombes de Soirétoile **7,47€**
Empires de la côte **8,99€**
La Tour Maudite **3,81€**
Les Carnets d'Elminster **18,14€**
Carnets d'Elminster App. 1 **5,95€**
Ruines de chateau Zenthil **22,71€**
Le retour de Randal Morn **3,81€**
Secret de la forêt des araignées **3,81€**
Marco Volo "Arrivée" **7,47€**
Marco Volo "Départ" **7,47€**
Marco Volo "Voyage" **7,47€**
Religions & Avatars **22,71€**
Une Déesse aux Enfers **7,47€**
Forgotten Realms
Demihumans of the Realms 19,06€
Gold & Glory 10,52€
Heroes Lorebook 21,00€
Pages of the Mages 18,14€
Sea of Fallen Stars 28,20€
Secret of the Magisters 22,50€
The City of Ravensbluff 27,29€
Volo's Guide to Baldur Gate 18,14€
Warriors & Priests of Realms 21,19€
Wizards & Rogues of Realms 21,19€
Planescape **22,71€**
Bestiaire Monstrueux **15,09€**
La frontière de l'infini **5,95€**
Uncaged : Faces of Sigil 21,50€
Dark Sun
Tribus-esclaves **10,52€**
Négociants des sables **10,52€**
L'alliance voilée **10,52€**
Vallée de feu et de cendres **10,52€**
Dragonlance
Chaos Spawn 16,00€
Dragon's Keep 12,20€
Knight's Sword 7,47€
More Leaves from the Inn... 26,00€
Rise of the Titans 20,00€
Seeds of Chaos 16,00€
Wild Elves 8,99€
Dragonlance Fifth Age
A Saga Companion 16,50€
Citadel of Light 24,00€
Fate Deck 9,00€
Heroes of Sorcery 21,00€
The Sylvan Veil 21,19€
Greyhawk
L'aventure commence **22,71€**
Guide du joueur 16,51€
D& D Gazetteer 10,52€
Living Greyhawk Gazetteer 30,00€
Return to Temple of Elemental 32,00€
Ravenloft
Contact mortel **10,52€**
Un festin de gobelins **10,52€**
Children of the Night : Ghosts 19,67€
Children of Night : Werebeast 21,19€
Chilling Tales 13,72€
Domains of Dread 31,86€
Forged of Darkness 13,57€
Monster Hunter's Vol.1 27,29€
Monster Hunter's Vol. 2 24,70€
Monster Hunter's Vol. 3 27,29€
The Nightmare Lands 21,19€
The Shadow Rift 30,00€
Van Richt. Guide Ancient Dead 14,48€
Van Richten's Guide to Fiends 14,48€
Van Richten's Guide to Vistani 14,48€
Van Richt. Guide to Werebeasts 14,48€
Van Richt. Guide to the Created 14,48€
AGONE 39,10€
Ecran 8,69€
Carte Royaumes Crépusc. 11,59€
Le monarque des jonquilles 12,31€
Le bestiaire 23,90€
Abyme 40,55€
Codex géant 5,34€
La sentence de l'aube 28,24€
L'art de la magie 26,07€
L'art de la conjuration 25,34€
Les organisations 22,33€
Les Automnins 25,18€
• Le violon de l'automne 25,18€
AMBRE 36,06€
Chevalier d'Ombre 36,06€
ARS MAGICA (4th Ed.) 35,00€
L'alliance brisée de Calebais 15,79€
La Tempête 17,81€
La Crête des Brumes 25,92€
Un conte d'hiver 18,68€
• *The Bishop's Staff* 12,50€
ATLANTYS 34,61€
Ecran 15,09€
BITUME 15,79€
Paris-Brest 15,79€
Pizza - Piquette 15,79€
• **CENDRES** 32,78€
CHANGELIN 37,51€
Ecran 15,79€
CHATEAU FALKENSTEIN 36,06€
L'ère de la vapeur 23,03€
CHILL 35,92€
Ecran 12,74€
De chair et de sang 15,93€
Lycanthrope 18,29€
CONSPIRACY X GURPS 35,00€
Les ombres de l'esprit 24,62€
Nemesis 21,72€
Exodus 24,62€
CYBERPUNK
Chrome 18,25€
Chrome II 18,25€
Night city 31,72€
Protect & Serve 20,86€
Les Enfants de la Nuit 20,86€
Corporates book I 18,25€
Eurotour 18,25€
Arasaka Brainworm 14,34€
Wildside 19,55€
Chrome III 20,86€
Home of the Brave 23,75€
Firestorm : Stormfront 23,75€
Firestorm : Shockwave 23,75€
Chrome IV 18,68€
DARKEARTH 2ème Edition 37,65€
Ecran 8,69€
Les Marcheurs 18,10€
Croisade Ville Mouvement 26,79€
Les pyramides de Nâh 24,62€
Les Carnets de l'Obscur 26,07€
Artefacts 23,90€
Les Initiés 24,62€
Le Shankr 24,62€
La vapeur 26,07€
Les éclaireurs de Gaïa 26,07€
Les secrets de l'obscur 26,07€
L'avant 25,18€
DEADLANDS (V. F) 28,97€
The Quick & the Dead 26,79€
Le Livre des Morts 24,62€
Le Livre des Hucksters 22,45€
Le Grand Labyrinthe 31,86€
Aller Simple pour l'Enfer 13,76€
Smith & Robards 25,34€
Critters, vermines, & abomin. 24,62€
La Croix et le Colt 24,62€
Au nom de la Loi 24,62€
La danse des esprits 26,07€
Grisaille City 24,62€
Hundred Miles & Years 17,10€
Deadlands (D20) 30,00€
Horrors of the Weird West 22,71€
Way of the Huckster 17,53€
Way of the Gun 17,50€
Way of the New Science 18,00€
• ***DEATHSTALKERS*** 49,00€
DINOSAUR PLANET (D20) 22,71€
DIOMIN (D20) 23,63€
DONJON CLEF EN MAINS 15,09€
EARTHDAWN 41,85€
Accessoires Maître de Jeu 17,38€
Les Brumes de la Trahison 17,23€
Le Compagnon 27,37€
Barsaive 34,61€
Corrompue 16,66€
Horreurs 22,45€
Parlainth 31,72€
Aventures à Parlainth 15,79€
La Trame Brisée 15,79€
Les dagues de Cara Fahd 18,54€
Créatures de Barsaive 27,37€
L'Empire Theran 37,51€
ECRYME 31,72€
Ecran 13,76€
Eole 19,99€
Itinérance 18,54€
ELÉKASÉ
Entre Ombres et Lumières 20,28€
Carte 9,91€
Armageddon 21,00€
ELFQUEST 24,48€
Ecran Elfquest 14,34€
ELRIC 37,05€
Ecran 14,34€
Démons & Magie 18,29€
Le chant des enfers 18,29€
Le loup blanc 18,29€
Les sorciers de Pan-Tang 20,89€
Périls des jeunes royaumes 20,89€
Les Seigneurs des Mers 20,89€
Melnibone 32,59€
La Nef des Fous 19,26€
Les Versets Impies 20,28€
Est Inconnu 20,28€
Atlas Jeunes Royaumes 30,85€
Les Mers du Destin 27,37€
Les Architectes du Destin 27,37€
Crises Vimiriennes 15,21€
Le sac d'Imrryr 14,34€
CORUM 30,00€
STORMBRINGER 5th Edition 35,50€
EXALTED 26,00€
• *Savage Seas* 19,00€
EXTERMINATEUR 37,51€
Ecran 11,59€
Guide du conteur 14,34€
Manuel de survie 23,46€
Vengeurs 20,90€
Le livre du défenseur 21,85€
FADING SUNS 40,85€
Seigneurs des mondes connus 25,18€
• Les sables de la foi 12,35€
Fading Suns (D20) 30,50€
FENG SHUI (V.F.) 33,02€
La nouvelle chair 20,13€
Retour en grâce 20,13€
Ecran 14,34€
Ascenseur pour ailleurs 20,13€
Quatre bâtards 10,86€
L'ombre de la roue 23,03€
Mange ça... 18,25€
...dans ta face 18,05€
Burning Shaolin 11,40€
GUILDES EL DORADO 40,55€
La route de Syrius 21,72€
L'art Guildien 21,72€
Le rêve de Silec Octalt 21,72€
L'art étrange 21,72€
Le triomphe de Beltégeuse 21,72€
Les carnets pourpres 5,34€
Les Vennd'ys 18,25€
Terra Incognita n°1 5,34€
Requiem des Ombres 33,17€
L'aube des prophètes bleus 25,34€
L'aventurier 26,07€
Les Kheyza 19,55€
Les Gehemdals 19,55€
L'Automne des Mages 23,90€
L'art guerrier 22,33€
GURPS
Cyberpunk 20,13€
Japon 20,13€
Western 20,13€
Peuples Imaginaires 21,58€
Vampire 27,37€
GURPS (3rd edition revised) 35,00€
• *Cliffhangers* 27,00€
• *Mars* 27,00€
Transhuman Space 35,75€
• *Fifth Wave* 29,00€
HAWKMOON (2ème Ed.) 36,50€
Ecran 14,34€
L'île brisée 20,86€
La France 33,08€
La Kamarg 18,29€
L'empire ténébreux 20,86€
Les portes du Paradis 20,86€
Chair et métal 20,86€
Seigneur des sans masques 27,37€
L'Espanya 27,37€
Fils de Granbretanne 19,99€
Royaumes de l'Est Tome 1 19,55€
Royaumes de l'Est Tome 2 19,55€
Chroniques : Roy. de l'est 19,55€
Atlas Germanique 19,95€
Chroniques Germaniques 18,53€
HERITIERS DE KADESH 21,43€
HERO SYSTEM 5th Edition 51,50€
• *Ultimate Martial Artist* 31,00€
HERO WARS 27,52€
Glorantha 26,07€
Carte de Glorantha 10,14€
Ecran 11,59€
Hero Wars : Pavis 23,17€
Glorantha : Pavis 23,17€
L'arche d'Anaxial 26,79€
Les héritiers de Zola Fel 24,70€
HYSTOIRE DE FOUS 28,82€
Des Recettes de la Folie 14,34€
Pas de caténaires pour les... 20,28€
IN NOMINE SATANIS 31,72€
Ecran 15,90€
Mors ultima ratio 18,25€
Il était une fois 18,25€
Deus ex machina 18,25€
Rigor Mortis 18,25€
Hell on Wheels 18,25€
Le guide des Anges 24,48€
Le guide des Démons 24,48€
Sympathy for the Devil 18,25€
New World Order 18,25€
Encyclopedia Spiritis 24,48€
Encyclopedia Spiritis II 25,92€
Old School 18,90€
• Le guide de la 3ème force 35,15€
JAMES BOND
Vivre et laisser mourir 14,19€
Dangereusement votre 14,19€
Goldfinger II 18,68€
J.R.T.M
Trésors des Terres du Milieu 24,77€
Valar & Maiar 20,86€
La Comté 29,98€
Minas Tirith 29,98€
Les rangers du nord 17,40€
JI-HERP (2ème Edition) 37,51€
• ***JUDGE DREDD (D20)*** 44,50€
• *Rookies Guide to the Justice...* 17,50€
• *Full Eagle Day* 9,00€
KULT - RUMEURS 27,37€
• **KULT - AU-DELÀ DU VOILE** 32,78€
L'APPEL DE CTHULHU 5.5 28,82€
Ecran 12,50€
Créatures contrées du rêve 14,34€
Les mystères d'Arkham 23,03€
Demeures de l'épouvante 17,23€
Kingsport 17,23€
Le manuel du gardien 15,79€
Le guide du Caire 18,54€
Le livre des monstres 12,89€
Guide de Londres 17,09€
L'Aube Dorée 28,82€
Delta Green 37,51€
L'asile d'aliénés 14,34€
La malédiction des Chtoniens 14,34€
La trace de Tsathogghua 14,34€
Meurtre à Dunwich 7,10€
Terreur sur Arkham 9,99€
Terror Australis 15,79€
Les Grands Anciens 20,13€
Expériences fatales 17,23€
Retour à Dunwich 17,23€
Frères de sang 18,68€
Nightmare agency 18,68€
Destination épouvante 17,23€
Contes vallée Miskatonic 14,34€
Les astres sont propices 18,68€
La chose sur le seuil 17,23€
L'évasion d'Innsmouth 23,03€
Aventures région d'Arkham 18,68€
Frères de sang II 18,68€
Les sacrements du mal 24,48€
Etranges époques 17,23€
Trois Ombres 12,89€
Les oeufs de Karlatt 20,13€
Orient Express 37,51€
Utatti Asfet 24,04€
Masques de Nyarlathotep 33,17€
Contrées du rêve revisitées 25,92€
La Pierre Onirique 12,31€
No Man's Land 17,23€
Royaume des ombres 37,51€
Call of Cthulhu (D20) 45,00€
LEGACY : WAR OF AGES 28,81€
• *Sentinels : Mortal Enemies* 19,50€
LOS ANGELES 2035 28,82€
LA CASTE DES METABARONS 36,06€
L'univers des Métabarons 30,41€
Ecran & guide du meneur 17,23€
Les Maganats 21,73€
Les codes d'honneur 24,48€
• L'ékonomat 21,73€
LIVRE DES 5 ANNEAUX
Guide du joueur 2ème Ed. 30,40€
• Guide du maître 2ème Ed. 30,40€
La Voie de la Licorne 18,68€
La Voie du Crabe 17,96€
La Voie de la Grue 18,68€
La Voie du Lion 18,68€
La Voie du Phénix 23,03€
La Voie du Scorpion 17,96€
La Voie du Dragon 17,96€
La Voie de l'Ombre 23,03€
La Voie des clans mineurs 18,68€
La Voie du Loup 18,68€
La Voie du Naga 18,68€
La Voie de l'Outremonde 18,52€
La Voie du Nezumi 20,90€
Le Crépuscule de l'Honneur 11,44€
La nuit résonnera de 1000 cris 11,44€
Kyuden Seppun 17,96€
Kyuden Kakita 17,96€
Kyuden Asako 14,25€
Le Code du Bushido 11,44€
L'héritage des guerriers 18,68€
Les porteurs de Jade 23,03€
La tombe de Iuchiban 30,27€
Otosan Uchi 36,06€
Manuel de survie du maître 23,03€
Le moindre mal 11,44€
La voie du renouveau 16,15€
L'ère du vide 20,90€
LE MONDE DE MURPHY 27,37€
LOUP GAROU 3ème Edition 37,65€
Ecran 3ème édition 11,59€
La voie des loups 15,64€
Rage sur New York 18,25€
Le livre du Ver 19,55€
Caerns 22,16€
Umbra, l'ombre de velours 23,46€
Hengeyokai 24,48€
Le guide des joueurs 32,59€
L'age des ténèbres 26,07€
Les furies noires 21,85€
• *Get of Fenris Tribebook Rev.* 15,50€
LYONESSE 40,41€
Ecran 14,34€
MACHO WOMEN 18,66€
MAGE, L'ASCENSION 37,51€
Ecran 11,59€
La trâme du destin 15,64€
Technocratie : Progéniteurs 10,14€
La Toile Numérique 19,55€
Le Livre des Ombres 23,46€
Livre des Fondations 24,33€
Guide du conteur 14,34€
La longue route 23,75€
Le livre de la folie 24,23€
MAGGUS 36,21€
MEKTON Z 35,98€
Ecran 14,34€
Manuel Tactique 14,34€
Mekton Z Plus 20,13€
Bataillon Starblade 27,37€
Invasion Terre 1 18,68€
Invasion Terre 2 18,68€
METAMORPHOSIS ALPHA (D20) 18,00€
MILES CHRISTI 36,06€
Ecran Miles Christi 15,93€
La richesse de l'émir 14,34€
Jeux de cartes des Croisades 7,47€
MUTANT CHRONICLES 36,06€
La confrérie 21,58€
Impérial 21,58€
Manuel du franc-tireur 17,38€
Capitol 20,13€
NEPHILIM : Livre des joueurs 40,85€
NEPHILIM : Livre du meneur 40,85€
Ecran Nephilim Révélations 15,67€
Le codex des Nephilim 22,33€
Le codex des Selenim 22,33€
• Le codex des Ar-Kaïm 22,33€
L'Atalante fugitive 10,67€
Les mystères 17,53€
La Dame de 11 Heures 10,67€
Archives de St-Amand 17,38€
Le Livre Noir 10,67€
Arthuriades 27,37€
L'Apprenti 12,96€
Les Rose-Croix 25,92€
Arcanes : L'Etoile 5,34€
Arcanes : Le Soleil 5,34€
Arcanes : Le Jugement 5,34€
L'assemblée du Seuil 25,92€
Les Akasha 18,54€
LOA (campagne Vaudou) 30,27€
Testament 25,92€
Les Templiers 13,03€
Le Compagnon 17,23€
Chroniques Apocalypse I 17,23€
Chroniques Apocalypse II 17,23€
Chroniques Apocalypse III 17,23€
Chroniques Apocalypse IV 17,23€
Chroniques Apocalypse V 21,00€
Selenim 13,03€
Les Figures 19,55€
Exils 25,92€
NIGHTPROWLER
Aventures à Samarande 20,13€
Aventures à Samarande II 20,13€
Mémoires de Sang 20,13€
NOBILIS 42,65€
OBSIDIAN 34,63€
Ecran 14,35€
Arkanes 14,34€
• *Inside the Zone* 22,50€
PENDRAGON + MERLIN 39,90€
Ecran 12,81€
Chevaliers Aventureux 30,41€
Sang et luxure 20,86€
L'enfant roi 30,41€
Le roi spectre 20,86€
Au-delà du mur 20,86€
Montagnes sauvages 20,86€
La Forêt Périlleuse 20,86€
Noblesse Oblige 20,86€
Terres des Géants 20,13€
Saxons 24,70€
Chevaliers 15,20€
POLARIS (2ème Edition) 31,72€
Pirates 18,25€
Gaïa 18,25€
Hégémonie 21,14€
Surface 21,14€
Mythes & Légendes des Pro... 18,25€
Encyclopédie Océano. 18,25€
La Ligue Rouge 20,14€
PREMIERS AGES 38,96€
Le glaive et la foi 25,92€
PRIVILEGES 14,50€
Petits scénars entre amis 14,50€
La ferme ! 21,00€
PROPHECY 37,53€
Ecran 18,14€
Les foudres de Kroryn 14,34€
Les voiles de Nenya 14,34€
Les enfants d'Heyra 14,34€
Les écailles de Brorne 14,34€
Les grands dragons 23,03€
Les forges de Kezyr 14,34€
Les compagnons de Khy 14,34€
Les orphelins de Szyl 14,34€
Les versets d'Ozyr 14,34€
Les secrets de Kalimsshar 23,03€
R. A. S 33,17€
Ecran 14,34€
RÊVE DE DRAGONS 36,21€
Un rêve en Boldzarie 10,67€
L'oeuf de Psiluma 10,67€
La dame des songes 10,67€
Poussière d'étoiles 10,67€
Château Dormant 10,67€
La ballade de Harpsichore 10,67€
L'Unirêve 24,24€
Trois reflets d'anciens rêves 24,62€
Le maître de Shamatoo 11,40€
ONIROS 23,17€
RIFTS MEGA 26,68€
• *Anvil Galaxy* 20,00€
• *Rifter #18* 9,00€
ROLEMASTER
Rolemaster Compagnon 2 21,19€
Rolemaster Compagnon 3 18,25€
Rolemaster Compagnon 4 16,94€
Rolemaster Compagnon 7 21,43€
Compagnon de l'Oriental 16,94€
L'horreur d'Orgillon 10,37€
ROLEMASTER Fantasy 36,00€
RUNEQUEST 35,92€
Ecran 12,81€
Les Dieux de Glorantha 30,41€
Monts Arc en Ciel 20,28€
Genertela 30,41€
Les ruines hantées 12,81€
Les Secrets Oubliés 27,37€
Les Guerriers du Soleil 30,41€
Le roi de Sartar 24,48€
Sous le signe du chaos 20,86€
Le maître des runes 20,86€
La voie du sabre 33,02€
Dorastor 30,41€
Trolls 31,72€
• *Legacy of Pavis* 23,00€
7ème MER
Guide du joueur 2ème Ed. 30,40€
Ecran 15,85€
Chevaliers de la Rose et Croix 18,68€
La croix d'Erèbe 23,03€
Avalon 18,68€
Montaigne 18,68€
Rilasciare 18,68€
Eisen 18,68€
Castille 18,68€
Die Kreuzritter 18,68€
Vodacce 18,68€
Le collège invisible 18,68€
Ussura 18,68€
Los Vagos 20,90€
Vendel - Vesten 22,33€
Les filles de Sophie 20,90€
L'église des prophètes 18,53€
Flots de sang 26,60€
SHADOWRUN 3ème Edition 36,10€
Ecran 3ème edition 11,59€
Mercurial 12,80€
Samourai des rues 21,19€
Guide Néo-anarchiste 25,92€
Nations americains d'origine 31,14€
France 23,90€
Metacréatures Européennes 27,81€
Réalités Virtuelles 2.0 31,14€
Shadowtech 28,82€
Tirez sur le dragon 10,86€
Eclipse totale 10,86€
Le démon dans la bouteille 12,89€
La reine Euphoria 12,89€
Les voleurs de Narcopuces 14,34€
La dame de coeur 12,17€
Alerte rouge 15,79€
Elven fire 15,79€
Tir Tairngire 31,14€
Des pourris et des ombres 14,34€
Chiens de Guerre 21,58€
Témoin Oculaire 15,79€
Glow City Blues 15,79€
Tir Na Nog 31,14€
Premier Run 15,79€
Seattle 2060 27,37€
Corporate Download 25,65€
Cannon companion 22,33€
La magie du 6ème monde • 27,84€
L'année de la comète 24,70€
• *Shadows of North America* 29,00€
SORCELLERIE 28,82€
SOIRÉE ENQUÊTE
La mort s'habille de blanc 20,90€
Beverly Place 20,90€
SPYCRAFT (D20) 43,00€
Game Master Screen 23,00€
• *Shadowforce Archer World* 41,00€
STAR TREK Players Guide 34,50€
• ***STAR TREK Narrators Guide*** 34,50€
STAR WARS, Ed. Révisée **30,34€**
Ecran **6,86€**
Le guide de l'empire **8,99€**
Le guide de l'alliance **10,52€**
Manuel du général Craken **6,56€**
Manuel du maître de jeu **9,30€**
Cargos interstellaires **10,37€**
Fragment bordure extér. **8,38€**
Guide héritier de l'Empire **12,04€**
La Bataille des Jedi **13,26€**
Chasse à l'homme Tatooine **4,42€**
Bataille du soleil d'or **5,03€**
Outre Espace **5,18€**
Pluie d'étoiles **5,18€**
Les récupérateurs **5,18€**
Le domaine du mal **5,79€**
L'étoile de la mort **7,47€**
Les coordonnées d'Isis **5,79€**
Crise dans la cité des nuages **5,95€**
Meurtre ds la cité des profon. **5,79€**
L'enlèvement de crying... **5,95€**
Supernova **10,37€**
Eclaireurs **10,37€**
Les étoiles jumelles de Kira **8,38€**
Morts ou Vifs **8,38€**
Darkstryder **19,06€**
Aventures Instantanées **7,47€**
• ***STAR WARS Revised (D20)*** 47,00€
Game Master Screen 12,00€
Character Record Sheets 12,00€
Rebellion Era Sourcebook 34,50€
Living Force Campaign Book 17,50€
Secrets of Naboo 22,50€
Secrets of Tatooine 23,17€
Alien Anthology 29,50€
New Jedi Order 34,50€
The Dark Side 34,50€
Tempest Feud 32,00€
SUBABYSSE 27,50€
TABLEAU DE CHASSE
Kath 14,34€
Mary 20,28€
• ***THE RIDDLE OF STEEL*** 39,50€
THOAN 42,72€
Ecran 12,81€
Arwoor 27,37€
TRAVELLER (Books 0-8(35,75€
• *Journal of Traveller Aid Soc.* 35,00€
TSALIAR 24,00€
Les armes du Gildagor 22,50€
VAMPIRE, 3ème edition 38,00€
VAMPIRE, Initiation 8,69€
Ecran 11,74€
Secrets du monde des Tén. 14,34€
Le guide de la Camarilla 33,25€
Le guide du Sabbat 32,59€
Les liens du sang 10,52€
Chicago by night 24,77€
Manuel du conteur 28,68€
Milwaukee by night 19,55€
Succubus club 22,71€
Le livre du clan Toréador 15,64€
Le livre du clan Brujah 15,64€
Le livre du clan Gangrel 15,64€
Le livre du clan Tremere 15,64€
Le livre du clan Nosferatu 21,58€
Le livre du clan Malkavien 21,58€
Le livre du clan Ventrue 21,58€
Le livre du clan Assamite 21,58€
Le livre du Clan Lasombra 21,85€
• Le livre du Clan Tzimisce 21,85€
Les nuits des prophéties 24,62€
Les péchés du sang 24,13€
• *Havens of Damned* 15,50€
• *San Francisco by Night* 18,50€
VAMPIRES D'ORIENT 28,68€
Hong Kong 23,03€
Univers vampires d'Orient 23,46€
Le sang & la soie 25,65€
VAMPIRE AGE TÉNÈBRES
Ecran 11,59€
Livre des secrets du conteur 18,25€
Livre du clan Cappadocian 16,94€
Guide des joueurs 24,77€
Liber Constantinopolis 20,86€
Liber Transylvania 24,77€
Marée de Ténèbres 23,46€
Le Fils du Dragon 21,58€
Mauvais augures 21,59€
L'ascendant du dragon 23,90€
Trytique Sanglant I 21,58€
Trytique Sanglant II 22,17€
Trytique Sanglant III 21,58€
Tryptique Sanglant IV 23,75€
Liber Jerusalem 24,05€
Les trois piliers 25,65€
MONDE DES TÉNÈBRES
Monde des ténèbres : France 28,82€
Momie : la résurrection 33,73€
• *Mafia* 19,00€
WARHAMMER 28,82€
Personnage 14,18€
Ecran 5,79€
La Campagne Imperiale 22,80€
Mort sur le Reik 23,03€
Middenheim 17,23€
Le pouvoir derrière le trône 20,13€
Kislev 21,58€
Repose sans paix 20,13€
Empire en flammes 21,58€
Le feu dans la montagne 17,23€
Le sang dans les ténèbres 15,79€
La mort sur son rocher 15,79€
Guerre au royaume des nains 17,23€
Sombre est l'aile de la mort 18,68€
Chateau de Drachenfels 18,68€
Pour la gloire d'Ulric 25,49€
Le nouvel apocryphe 21,58€
L'agonie du jour 23,46€
Marienburg 28,82€
Cœur du chaos 27,08€
Arcanes magiques 14,48€
WRAITH : LE NÉANT 31,72€
Ecran 14,34€
Guide du Joueur 24,48€
Midnight Express 15,79€
ZOMBIES 36,06€
Ecran 18,29€
Fait des râles 20,57€
Momies 15,79€
Os et cultes 28,82€
Scenatorium 23,03€

Calendrier JDR

27-28 juillet 2002 - La Garde (83)
3e édition des Tisseurs de Rêves.
Tournois de jeux de rôles et de Warhammer-le jeu de bataille. Concours de peinture sur figurines en temps limité.
Samedi : D&D, Vampire, Cthulhu, L5A, Shadowrun.
Dimanche : Warhammer, Loup-Garou, Deadlands, 7ème Mer, R.A.S. - Les Tisseurs de Rêves
Tél. : 04 94 92 73 78 ou 06 15 88 23 83
chocho_s@yahoo.fr

23-25 août 2002 - Plaisance-du-Gers (32)
5e édition de la convention de jeux de simulation de La Lune Noire : RPGers 2002 - *Le bonheur est dans le rôle !* - Tournoi de jeux de rôles & parties libres - Concours de scénarios sur le thème de la chasse - Tournois de Warhammer Battle et 40000, de Confrontation - Concours de figurines peintes - Initiations aux figurines historiques. - Jeux de Cartes (Jungle Speed, Zoon, Elixir, Guillotine...) -Tournois de Magic (4 formules différentes) - Jeux en réseau : Ordinateurs en réseau sur les plus grands jeux de simulation & mini-tournois - Séance de cinéma le samedi
Fabien Garnier : 05 62 69 22 21 ou 06 08 11 59 62
Pablo Jabouille : 05 62 69 04 38
RPGers@wanadoo.fr - www.ffjdr.org/lalunenoire

7-8 septembre – Provins
15e rencontre du Club Pythagore - Provins, Salle du Minage (en ville basse) - Parties sur table avec scénarios inédits. Invités : Daniel Danjean, Mathias Twardowski, Denis Gerfaud, J-L Bizien et les auteurs Multisim. Avant-première de Rétro-Futur. PAF : 8 Euros pour les joueurs, gratuit pour les meneurs. www.clubpythagore.fr.st

27-29 septembre 2002 - Liège (Belgique) :
Ludoforum, Organisé par la guilde des fines lames..
Tournois de jeux de rôles (med-fan et contemporain), de jeux de plateaux et de figurines - GN huis clos, lan party, démonstrations jeux de rôles et jeux de plateaux. - Frédéric Hermand - frederichermand@yahoo.fr

2-3 novembre 2002 - Gerzat (63)
3e édition de la convention de jeux de simulation organisée par l'association Stonehenge. - Tournois Confrontation, Wharhammer Battle et 40K - Tournoi de jeux de rôles - Initiations et démonstrations à Warhammer, Man O'War, Battle Fleet Gothic, Mordheim, Necromunda, War God of Aegyptus, Celtos, Confrontation, Warzone, Arkaal... - Troc de figurines et de JdR - Concours de peinture contre la montre et de figurines exposées - Jeux vidéos et mini-tournoi sur consoles
04 73 14 18 19 (Seb) ou 06 81 20 52 76 (Edouard)
benoit.dumeaux@wanadoo.fr
rabouteauedouard@aol.com

9 - 11 novembre 2002 - Nancy (54)
15e édition des Joutes du Téméraire, l'une des plus grandes conventions françaises, organisée par l'ESSTIN.
Tournois de jeux de rôles (Donjons & Dragons, Warhammer, l'Appel de Cthuhlu, Vampire...)
Jeux de figurines (Warhammer, confrontation...)
Mais également des démonstrations de combats réels entre chevaliers, un concours de scénarios et un concours de dessin pour l'affiche des joutes. joutes@voila.fr

Fédé GN Le jeu Grandeur Nature

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

Reload !

Le nouveau *Judge Dredd RPG* est déjà sorti et n'a pas encore convaincu notre Judge Croc à nous. Mais Mongoose Publishing a déjà deux suppléments sous le coude, *The Rookie's Guide to the Justice Department* et *The Rookie's Guide to Block Wars*, qui devraient sortir sous peu et qui, espérons-le, redonneront un coup de pep's à ce jeu. En v.o. uniquement.

El diablo

dolmen

Dolmen continue de penser à votre décoration d'intérieur en multipliant les pièces de toute beauté. Pour commencer un Orque à la pose très dynamique et, en chantier, un Démon qui promet...
www.dolmen.ws

Star Trek Narrator's Guide

L'approche adoptée par Decipher se démarque très clairement de celle de Last Unicorn Games. Ce *Narrator's Guide* ne se contente pas de couvrir toutes les séries de l'univers de Gene Roddenberry sous une seule et même couverture, il livre surtout l'ensemble des ficelles nécessaires à la construction d'une campagne *Star Trek* (épisodes, saisons, série), techniques de narration (*flashback*, *cut scene*, etc.) et de création (systèmes solaires, vaisseaux, extraterrestres, etc.) à l'appui. Le système CODA se dote quant à lui de règles de combat spatial qui, à défaut d'être révolutionnaires, tiennent au moins compte des manœuvres d'engagement spécifiques à Starfleet (*full stop*, *come about*, etc.). Le *Narrator's Guide* comble enfin les lacunes du *Player's Guide* (on peut jouer un romulien !). En y réfléchissant bien, la seule chose qu'il manque c'est un bon vieux scénario d'initiation. En v.o. chez Decipher.

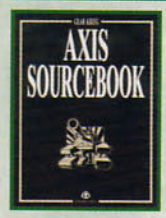
Far far away...

George contre-attaque. Le jeu tant attendu de LucasArts sera, pour une poignée d'entre vous, disponible en beta sur le site www.starwarsgalaxies. com le 15 juillet. Pour les autres, ce site propose quelques images hallucinantes du jeu. Il sera possible d'y incarner huit races différentes, évoluant sur neuf planètes (dont Tatooine) où l'on pourra se battre pour la nouvelle république ou pour les impériaux. Il sera aussi possible d'incarner des indépendants ou bien de monter son propre commerce. Vivement décembre.

Index Astartes

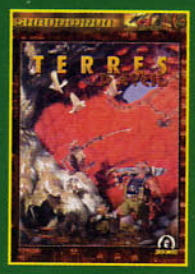
Cet ouvrage n'est que la compilation des divers articles de background concernant *WH40K* (et en particulier les Space Marines) parus dans White Dwarf lors de l'année passée. Plutôt joli et pratique (au lieu de flipflopper dans tous les WD...), mais on regrette simplement qu'il ne contienne pas grand chose de nouveau et que des pages de pub apparaissent ça et là. En v.f., pour 17,50 Euros.

Des allemands nazis, ça nous change !



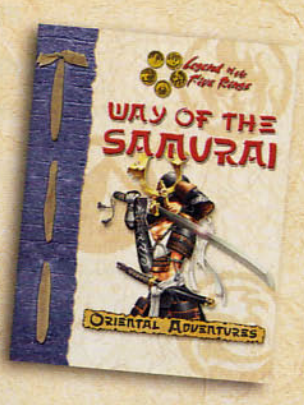
Axis Sourcebook, c'est un peu le grand enfonçage de portes ouvertes pour *Gear Krieg*. On y apprend que les nazis sont méchants et quand ils en ont marre de combattre dans des chars, ils montent dans des robots de combat. Les ritals font la même chose, à la seule différence que leurs mechas ont 4 marches arrière pour une seule marche avant. Question de doctrine de combat... Chez DP9, pour 25,50 Euros.

Terres d'éveil



Ah les joies de la magie... Lancez un sort, jetez une pièce en l'air et, en espérant qu'elle retombe un jour, regardez le résultat. Pile, votre sort est lancé à la puissance dix : votre boule de feu conçue avec amour vient de pulvériser tout l'immeuble dans une jolie gerbe de flammes violettes. Face, il se passe quelque chose de bizarre : un esprit démesuré apparaît en face de vous alors que vous êtes pris d'une crise de flatulence incontrôlée. Voilà le genre de choses qui peut se passer quand vous vous amusez dans les endroits fortement perturbés par la magie. Ce supplément laisse une grande part à la description de l'Australie, où les tempêtes magiques sont un phénomène courant. Vous découvrirez les joies des runs dans l'outback et les contrées du rêve aborigène. D'autres lieux sont aussi décrits, tel le Triangle des Bermudes. Vous aurez droit à une explication complète des phénomènes magiques ponctuels du monde de *Shadowrun*. De quoi sortir vos joueurs de leur train-train quotidien... En v.f. chez Descartes.

Affûtez Votre Campagne !



Legend of the Five Rings™

AEG™

Pour plus d'informations, visitez le site : l5r.alderac.com

Les écoles des clans révèlent des secrets vieux de plus d'un millénaire, qui attendent d'être transmis à la prochaine génération. Les vénérables sensei des grands dojo et des grands temples sont disposés à partager leur savoir, si vous êtes prêts à apprendre. Enrichissez vos campagnes de L5R, en système classique ou en système d20, avec *Way of the Samurai*, *Way of the Ninja*, et *Way of the Shugenja* !

'd20 System' and the 'd20 System' logo are Trademarks owned by Wizards of the Coast and are used according to the terms o the d20 System License version 1.0a. A copy of this License can be found at www.wizards.com
LEGEND OF THE FIVE RINGS is produced by AEG under license from Wizards of the Coast, Inc. ™ and © 2002 Wizards of the Coast, Inc
Illus. Hugh Jamieson © 2002 AEG. All rights reserved.

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 d'une valeur de 29,90 Euros !

Cadeau d'abonnement * exceptionnel ce mois-ci, un jeu vidéo offert par

Offre valable uniquement ce mois-ci !

Le Secret du Nautilus

Découvrez l'univers fabuleux de Jules Verne !

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 bleue à l'ordre de DARWIN PROJECT du montant de votre commande.

Backstab, Abonnement
2, rue Lechapelais
75017 PARIS FRANCE

Je règle par ☐ Chèque (à l'ordre de Darwin project) ☐ 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)

BS40

Offre valable jusqu'au 31 septembre 2002
*dans la limite des stocks disponibles.

GRAND CONCOURS

Le magazine des jeux de rôles
backstab

A l'occasion de la sortie le 7 août en DVD et VHS du film "Le Seigneur des Anneaux, la Communauté de l'Anneau", Lotus Noir et ses partenaires vous proposent un concours richement doté :

1er au 10è prix :

1 DVD
+ 1 grande boîte de jeu
et de nombreux autres lots, petites boîtes de jeu, livres, puzzle, tee shirts...

EN VHS ET DVD LE 7 AOÛT

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™
LA COMMUNAUTE DE L'ANNEAU

Pour participer, c'est très simple : vous devez répondre à la question qui suit en cochant la bonne case, puis découper, recopier, ou photocopier le coupon ci-dessous et nous le renvoyer à l'adresse suivante : Backstab - Concours DVD Le Seigneur des Anneaux - 2, rue Lechapelais - 75017 PARIS

Votre réponse doit nous parvenir avant le 31 août 2002, cachet de la poste faisant foi. Une seule participation par foyer (même nom, même adresse). La liste des gagnants sera publiée dans Backstab 41.

Question : Quel est le nom de l'acteur qui incarne Frodon à l'écran ?

❑ Ian McKellen ❑ Elijah Wood ❑ Tom Cruise

Nom : _____ Prénom : _____ Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____ Tél. (facultatif) : _____ Âge : _____

NEW LINE CINEMA

© Le Seigneur des Anneaux, les personnages, les noms et les lieux, TM The Saul Zaentz Company, d/b/a Tolkien Enterprises, sous licence New Line Productions, Inc. Tous droits réservés. © 2001 New Line Productions, Inc.

Entomo-Preview

—Montre-moi ...

Dans l'obscurité des souterrains, les lueurs des flambeaux dessinent leurs arabesques sur la silhouette massive du chaman. Agenouillé sur le sol, il gémit, les paumes posées sur le sol couvert de sang.

- Montre-moi... Le passé...

La conscience de la Terre envahit son esprit, comme un torrent de lave, et il se met à hurler, à ruer sous la morsure des visions surgies de l'ancien temps. Des parasites... L'homme grouille sur la Terre, comme une sangsue. Partout, les flambeaux de sa sacro-sainte civilisation se dressent dans le ciel noirci, étendards d'un empire de métal et d'orgueil, temples d'un culte impie à la Modernité. L'homme ne se reproduit plus, il pullule. Nous ne survivons plus, nous dominons, souverains de ces terres qui nous ont élevés, bercés, nourris... Les signes, les tempêtes, les guerres auxquelles il participe chaque jour, sans jamais les comprendre, et les plaies qu'il inflige sur le corps de la Terre...

- Nous étions le fléau, souffle-t-il, à l'agonie. Nous étions le cancer...

L'univers

Le monde de *Vermine* est notre Europe historique, en 2037. Aux alentours de l'an 2000, la Terre a réagi de manière allergique à la présence polluante de l'être humain, entraînant des vagues d'épidémies virales. L'homme lutta comme il put, mais la nature est toujours plus forte : en vingt ans apparurent toutes sortes de vermines et parasites mutants, qui manquèrent de peu d'éradiquer l'espèce humaine. Les créatures mutèrent très vite, les hommes paniquèrent, les sociétés s'effondrèrent, l'armé testa des insecticides et là, les premiers monstres appararurent. Depuis, les quelques humains survivants se sont organisés en communautés et ont eu des descendants : ils vivent désormais dans un monde urbain et délabré, à la merci d'insectes étranges et monstrueux. Certains hommes sont devenus de véritables survivalistes, d'autres étudient les mœurs insectoïdes et deviennent chamans, etc. Le décor est post-apo et l'ambiance horrifique. Fait d'actes de survie et de trocs, le quotidien des PJ s'inscrit dans la reconquête par les humains d'un monde pris d'assaut par la Vermine. Pourtant, dans cet univers désespérant, où chaque objet est bricolé, trafiqué, émergent déjà quelques figures d'humains légendaires...

Le système de jeu

Première particularité du système de jeu de *Vermine*, les différents joueurs choisissent ensemble le type de groupe qu'ils désirent constituer (famille de chasseurs, aventuriers, etc). Ce choix influence ensuite le prix d'achat des sept profils différents de PJ : combattant, chaman, théoricien...

Le moteur de jeu en lui-même tourne avec des d10. Les personnages sont essentiellement définis par 12 caractéristiques, qui appartiennent elles-mêmes à 4 "domaines" (Corps, Main, Esprit, Être). Ils ne disposent pas de listes de compétences, mais pourront par la suite acquérir des spécialisations. Un système de "réserves" multiples (de domaines, de combat, et d'enquête) vient compléter le tout et offre au joueur des d10 supplémentaires pour certaines actions. Pour ce qui est du combat, *Vermine* est résolument post-apo et les affrontements y sont meurtriers (on y rencontre nombre de coups spéciaux et trois types de blessures différentes).

Dernier point important : le meneur de jeu est géré comme un joueur à part entière ! Il dispose de "niveaux" qui lui permettent de mettre en scène d'importants éléments de background et d'intéragir avec son groupe de joueurs (qui a, lui aussi, un niveau). Par exemple, au début de chaque scénario les PJ définissent des "priorités" dans leur comportement et seront récompensé par le meneur en fonction de ce pari initial. À l'inverse, à chaque fois qu'il désirera passer de niveau, le meneur devra mettre en scène un scénario qui répond à une question de background posée par les joueurs...

Voilà qui va changer notre manière de jouer !

INSPI & CO

Mixant habilement horreur et post-apo, les inspis *Vermine* suintent la trouille et la pestilence : *Druuna*, *Alien*, *L'Armée des 12 Singes*, *Le Fléau*, *Arachnophobia*, et bien sûr tout Bilal ! D'ailleurs, la part laissée au graphisme dans le jeu est très importante, l'équipe d'illustrateurs ayant travaillé en amont de la création du background, pour lui donner un design fort. *Vermine* sera édité en format BD, sous la forme de deux livres en bichromie : l'un pour les joueurs (96 pages, 21 Euros), l'autre pour les meneurs (192 pages, 35 Euros). Il devrait sortir en octobre. Pour la suite, on parle d'un écran avec un livret de 80 pages de scénarios (!) et de suppléments doubles (un meneur / un joueur) détaillant différentes zones géographiques du monde, et offrant de nombreux scénarios.

Rétro-Preview...

L'administré K. était assis sur son siège, dans la rame de métropolitain déserte. Il aurait dû être à Alt-Paris depuis déjà quelques minutes. À l'agence, son "administré-en-chef" l'avait prévenu qu'en ce moment les retards étaient fréquents sur la ligne Alt-Barcelone Alt-Paris...

K. essaya de voir s'il approchait d'Alt-Paris, mais les murs gris du tunnel ne lui furent d'aucun secours. Il se replongea dans la conclusion du rapport que lui avait remis le bureau pour le Contrôle des télex pneumatiques de son agence — l'agence des Communications photofluidiques. Le rapport ne mentionnait jamais le nom de Joshua Del Santo, pourtant son interlocuteur depuis plusieurs années, comme si celui-ci avait été muté. Au bureau de la zone sud, personne ne semblait savoir où était passé cet homme ? ! Alors que K. était perdu dans ses pensées, le métropolitain s'arrêta et la rame fut brusquement plongée dans la pénombre. K. scruta le wagon. À une heure pareille, les équipes de dépannage... Quelques bruits de pas se firent entendre sur la voie, puis, après un silence, la lumière revint péniblement. De l'autre côté de la fenêtre, juste en face de K., était apparue une des affiches de la Résistance, qui mettait en doute l'existence des Étrangers. L'espace d'un instant, en regardant l'affiche fraîchement collée, K. se demanda dans quelle mesure les coïncidences étaient choses fortuites...

L'univers

Le monde de *Rétrofutur* ressemble à notre monde dans les 50's, dopé au futurisme et à la bureaucratie : des titanopoles de béton recouvrent tous les pays - qui sont sur le point de ne plus exister -, on communique par pneumatiques à travers toute l'Europe, et tout le monde ici est un administré payé en TUS (Tickets d'Utilité Sociale) par une des centaines d'agences qui règlent la vie courante. Toute la société s'est organisée pour accueillir "les Étrangers", depuis le congrès de 1860 et l'apparition d'une technologie "Étrangère" qui a prouvé leur existence. Pourtant, cette dernière est aujourd'hui mise en doute par quelques groupes qui se revendiquent de la Résistance de Jean Moulin. Vous-même avez entendu les légendes qui circulent sur les disparitions inexpliquées, et vous vous êtes alors demandé si vous ne deviez pas... Et puis il y a eu cet événement dans votre vie, cet événement qui vous à fait regarder différemment les déclarations du directeur Hoover et de son étrange ami, M. Lovecraft. C'est comme si une force - quelque chose - essayait de vous "réveiller". Ou tout du moins de réveiller les questions qui sommeillaient en vous : Qui sont les Étrangers ? Existent-ils ? Sont-ils déjà là ? Quel est cet étrange objet organique que vous avez retrouvé dans l'ancien bureau de Del Santo ? Qui coordonne les agences ? Qui vous envoie un pneumatique anonyme chaque matin ?

Le système de jeu

Dans *RétroFutur*, les joueurs pourront incarner un agent, un magouilleur, un exclu du système ou un terroriste luttant pour découvrir la vérité... Ces personnages ne sont définis par aucune "caractéristique' classique, mais par quelques paramètres sociaux et par un "vocabulaire" qui définit leur expérience et leur capacité dans certains domaines. Plus ce vocabulaire est étendu, plus il sera utilisé dans la description de leurs actions, et plus les chances de réussite de celles-ci augmenteront. Un système original, intuitif et narratif, qui mérite d'être testé plus avant pour plus de détails. Côté combat, oubliez de jouer les héros : gestion de la vigilance et des *shellshocks* sont au programme ! Côté étrangeté, le système prend aussi en compte des paramètres inconnus des joueurs, et simule notamment les dons médiumniques des non-A et de leur Substance Mort, seule capable de détruire la technologie Étrangères des agences... Ajoutons enfin la gestion de l'Ubik, un *pool* commun au joueur et au meneur, qui joue sur l'interactivité entre eux et influe sur la teneur des événements...
Un OVNI ludique à découvrir !

Inspi & Co

Selon le bureau pour la Publication des œuvres fictionnelles de l'agence des Loisirs juvéniles, *RétroFutur* devrait sortir pour le Monde du Jeu. Il paraîtra sous la forme de deux livres différents : un livre de règles (système, personnages, background, conseils au meneur, scénarios...) et un livre d'univers (décrivant le monde via quatre dossiers : le contrôle, la marge, la technologie et le paranormal...). Comme vous l'avez compris, *RétroFutur* mêle avec une étrange cohérence une foule de références, liées à l'étrange et à l'Angoisse avec un grand A (comme Absurde ?) : K. Dick, Kafka, Cronenberg, Dark City, L.A. Confidential, Brazil... Que du beau monde !

Ces illustrations sont de Benjamin Carré et ont été publiées pour les ouvrages suivants : ● Résistant... (Couverture du roman : Blade Runner, Philipp K.Dick, éd. J'ai Lu SF) ● Technopole... (Couverture du roman : Blade Runner, éd. J'ai Lu SF) ● Angoisse, terreur, schizoïde... (Couverture du roman : Les Âmes dévorées, K.W. Jeter, éd. J'ai Lu SF) ● Technopole... (Illustrations de la BD : Vampires 2, Collectif*, éd. Carabas)
Elles reflètent parfaitement l'ambiance du JDR RétroFutur. Benjamin Carré travaille en tant qu'illustrateur sur le jeu RétroFutur et réalise, en particulier, les couvertures du livre univers et du livre de règles.
*Collectif Vampires 2 : Couverture : Claire Wendling ; Illustrations : Gabriel Delmas, Druillet, Johanna, Joseph Lacroix, Anne-Claire Macé, Robin Recht, Christian Rossi, Frédéric Vervish ; Auteurs : Bengal et Benjamin Carré ; Philippe Buchet et Jean-David Morvan ; Christophe Chabouté ; Emmanuel Moynot ; Fabrice Neaud.

Alors que vient de se tenir à Paris un Salon de la BD...

... on arrive encore à entendre ici ou là des propos qui la comparent à une activité débilitante. À ceux-là je conseillerais la lecture d'Algernon Woodcock de Sorel et Gallié, qui démontre avec brio que la BD n'a pas usurpé son titre de neuvième art, ce que l'on a parfois tendance à oublier. À bon entendeur...

On a aussi reçu...

Pages perdues de Paul di Filippo : Entre uchronie et histoire de la SF. (J'ai lu)

Les larmes d'acier d'Elaine Cunningham : tome 55 des romans *Les Royaumes Oubliés*. Une jeune demi-elfe redécouvre sa culture elfique. (Fleuve Noir)

Dragons d'une étoile perdue de Margaret Weis et Tracy Hickman : suite des aventures de Tasslehoff Racle-Pieds dans un passé décalé où son futur paraît bien sombre. (Fleuve Noir)

La ligue de Prométhée, de Christopher Fowler : nuit mouvementée jusqu'au bout de l'angoisse et de la manipulation pour un jeune Londonien aux prises avec une ligue de jeunes aristos idéalistes. (J'ai Lu)

Romans

AubeMort, Les Chroniques des Raven, Livre premier, de James Barclay (Bragelonne, 20 €) nous offre de la bonne fantasy où l'ont suit les Ravens, des mercenaires qui ont une éthique comme on dit, mais qui se trouvent embarqués à la suite d'un mage peu scrupuleux. Classique et efficace, ce roman nous plonge au cœur d'un groupe avec une forte identité. J'aime bien le petit côté apocalyptique du sort AubeMort, qui provoquera, s'il est lancé, rien de moins que la fin du monde ! La série des Ravens est un triptyque qui promet donc, bien dans la lignée des Gemmel que nous propose cette maison d'édition qui s'est vraiment spécialisée dans la fantasy au sens large, avec bonheur dans l'ensemble.

Les Futurs Mystères de Paris viennent de passer du Fleuve Noir aux éditions l'Atalante. C'est ainsi que sort en grande pompe **Babaluma**, le sixième tome de la série phare de Roland C.Wagner, l'auteur français de SF le plus déjanté qui soit. Tem, le détective au Talent de Transparence et au Borsalino vert fluo (l'un ne va pas sans l'autre) est chargé d'enquêter au Plessis-Robinson à la demande de son vieil ami Ramirez, qui entre deux spiffs de Zamal a décidé de connaître l'identité de son vrai père. S'en suivront des rencontres étranges dans une ville coupée du monde, et des moments de pure jubilation littéraire, comme cette alliance entre une statue d'un Grand Général français et Super Communiste ! Si on peut regretter une fin un peu rapide, ce tome n'en reste pas moins bien ficelé et riche en informations croustillantes sur ce monde délicieusement archétypé. À noter que sont ressortis en même temps les trois premiers tomes des Mystères, avec de nouvelles superbes couvertures de Caza. Il est temps de se plonger dans l'univers de Wagner (17 €).

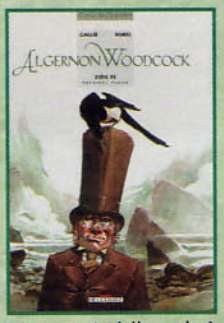
Le chevalier Kantz est de retour. Pierre Pevel a écrit une suite à son excellent roman *Les Ombres de Wielstadt* intitulé **Les Masques de Wielstadt** (Fleuve Noir, 304 pages, 15 €). Durant l'été 1623 la guerre de Trente Ans s'étend dans le Saint Empire Romain Germanique. Wielstadt est épargnée par la guerre, protégée par son dragon. Pourtant dans l'ombre, des complots s'ourdissent. La Sainte Vehme, manipulée par une créature des plus dangereuses, livre une lutte mortelle aux rosicruciens. Le chevalier va avoir fort à faire pour éviter que la ville ne bascule dans les ténèbres. Ce deuxième opus s'avère tout aussi passionnant que le premier tome. On plonge avec délice dans l'ambiance délétère de ce début de XVII[e] siècle. Pierre Pevel maîtrise son sujet et réussit à donner vie à sa ville ainsi qu'aux différents acteurs du drame, en mêlant fiction et histoire, le tout saupoudré de fantastique. L'auteur en profite pour nous présenter doctement cette période de l'histoire peu connue de nos contemporains. Une vraie réussite qui devrait satisfaire autant les fans de *Warhammer* que les inconditionnels des *Secrets de la 7e mer*. À lire d'urgence !

Michel Pagel nous entraîne dans la féerie avec son roman **Les flammes de la nuit** (J'ai Lu, 573 pages, 7 €). On découvre une contrée où les lois sont éternelles, garantissant une stabilité à la société. Tous les dix ans, l'enchanteur se rend dans la contrée du miroir pour procéder au changement de couleur du soleil. Toutefois, il a décidé que le monde devait bouger. Il manipule une fée afin que la fille du roi soit cet élément perturbateur : elle sera intelligente. La jeune Rowena va devenir celle par qui le changement arrive. Un roman atypique mais tellement sympathique. L'auteur nous entraîne dans un conte passionnant de bout en bout, mêlant poésie et humour en un délicieux cocktail féerique. On se laisse captiver par le récit, plongeant avec délices dans

ce monde fou et charmant. Si vous aimez les univers décalés, ce livre est pour vous.
Le privé est un peu la pierre angulaire du roman policier. Mais quand Stéphane Nicot demande à des auteurs de saupoudrer ce genre d'archétypes de fantastique et de science-fiction, cela nous donne le merveilleux **Détectives de l'Impossible** (J'ai Lu, collection Millénaires, 443 pages, 15 €). De grands écrivains se sont attelés à la tâche, avec un bonheur quasi parfait. De Terry Bison à Andréas Esbach en passant par Dider Daeninck ou Michel Pagel, nous voilà plongés au cœur d'enquêtes étranges ou loufoques, accompagnant des ringards, des vieux, des ratés, des invisibles… des détectives. Mais pas que ça, comme cette vertigineuse nouvelle qui conclut le recueil, Laurel et Hardy de Valério Evangelisti, et qui avec une maestria réelle nous place devant la réalité du 11 septembre 2001. À lire sans retard.

BD

Sorel est un maître ès BD, et ce n'est pas sa dernière création qui viendra démentir ce fait. **Algernon Woodcock, L'œil Fé, première partie** (Delcourt, 60 pages, 13 €) est un vrai bijou réalisé en collaboration avec Gallié. Algernon et William sont deux jeunes médecins frais émoulus de l'école. William décroche son premier travail en tant que remplaçant de Vernon Laidbargh à Oban, dans cette sombre Angleterre du début du XIX[e] siècle. Une vieille histoire de naufrage qui remonte à la surface, des landes inquiétantes, une femme à la beauté surnaturelle, et un nain médecin qui devient fou. Qui êtes-vous Algernon Woodcock ? Superbement dessiné, et scénarisé d'une main de maître, cette BD sait créer une atmosphère étrange et déroutante. Une bien belle œuvre.



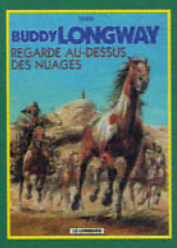
Le très attendu deuxième tome de Kwaïdan, intitulé **Setsuko** (Delcourt, 48 pages, 13 €) est enfin paru. Cette fable médiévale se déroule au Japon. La princesse Setsuko est toujours prisonnière du lac et sa sœur veille jalousement à ce qu'elle ne puisse s'évader, sinon c'en serait fini de son immortalité. Pourtant, une jeune fille aidée par un jeune moine aveugle partent à la recherche du lac, afin d'y trouver des réponses. Leur quête oscille entre le passé et le présent. Le dessinateur et scénariste Jung renoue avec les Kwaidan, ces courtes histoires de fantômes. Il ressuscite un univers rude mais empli de poésie, dans lequel on suit le parcours de ces deux êtres déchirés vivant leur histoire d'amour, permettant aussi aux fantômes du passé de revivre la leur. Une belle histoire, merveilleusement mise en valeur par le dessin et le choix des couleurs. Une saga à faire découvrir aux amateurs de *L5A*.

Robin Hood, tome 1 Meriadeck est une bonne découverte (Brrémaud et Loche, Soleil, 48 pages, 12,5 €). Il est assez délectable de partir d'un héros assez connu, Robin des Bois en l'occurrence, pour construire son récit autour de tout autre chose ! Certes l'on croise bien ce bon Robin, mais il semble si impuissant devant les événements qui se déroulent dans le bon royaume d'Angleterre : un jeune garçon se découvre fils de Dame Nature et accompagné d'un druide et d'un Korrigan, il tente de rejoindre le conseil des Fées, tandis que la guerre civile fait rage et qu'un pirate espagnol tente de conquérir l'île ! Et puis il y a Wong l'invincible ! Souvent drôle, bien enlevé, ce récit rappelle l'excellent *De capes et de crocs*. Pas mal comme référence…

Olivier Collin et Pierre-Alexandre Vigor

On a aussi reçu…

Lothario Grimm, tome 1 **Le château de la sagesse**, de Barthelemy et Galliano. Que faut-il faire pour assurer la paix sur Proxima ? Juste séduire et épouser les quatre princesses des royaumes en guerre ! Simple non ! (Les Humanoïdes Associés)



Buddy Longway, tome 17 **Regarde au-dessus des nuages**, de Derib. Voici le grand retour du pionnier de la conquête de l'Ouest après treize ans d'absence. (Le Lombard)

Agharta, tome 2, de Takaharu Matsumoto. La Terre se meurt et l'eau devient rare. Le jeune héros reste sur les traces de l'étrange Rael. (Kana)

Gunnm, tome 6 de Yukito Kishiro : le dernier tome inédit dans ce monde sombre et mélancolique. Une bonne nouvelle, la suite prochaine, *Gunnm Last Order*. (Glénat)

Mégalex tome 2, **L'ange bossu**, d'Alexandre Jodorowsky et Fred Beltran : un récit très dense, superbement mis en images (électroniques) par Beltran. Où l'on apprend à connaître cette planète, ceux qui la dirigent et ceux qui résistent.

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

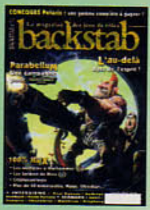
N°26 : DISPO

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

N°37 : DISPO

N°38 : DISPO

N°39: DISPO

Les ANCIENS NUMÉROS de 1 à 23 sont au prix de 5,34 e (6,1e pour l'étranger), les n°24, 25, 26, 27 sont au prix de 3,81 e (4,57 e pour l'étranger), les n°28,29,30,31,32 sont au prix de 4,42 e (5,34 e pour l'étranger), le N°33 à 39 sont au prix de 5,5 e (6,1e 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, 2, rue Lechapelais 75017 Paris, France.

(dans la limite des stocks disponibles)

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

☐ numéro 1	5,34 €	☐ numéro 11	5,34 €	☐ numéro 19	5,34 €	☐ numéro 27	3,81 €	☐ numéro 35	5,50 €
☐ numéro 03	5,34 €	☐ numéro 12	5,34 €	☐ numéro 20	5,34 €	☐ numéro 28	4,42 €	☐ numéro 36	5,50 €
☐ numéro 05	5,34 €	☐ numéro 13	5,34 €	☐ numéro 21	5,34 €	☐ numéro 29	4,42 €	☐ numéro 37	5,50 €
☐ numéro 06	5,34 €	☐ numéro 14	5,34 €	☐ numéro 22	5,34 €	☐ numéro 30	4,42 €	☐ numéro 38	5,50 €
☐ numéro 07	5,34 €	☐ numéro 15	5,34 €	☐ numéro 23	5,34 €	☐ numéro 31	4,42 €	☐ numéro 39	5,50 €
☐ numéro 08	5,34 €	☐ numéro 16	5,34 €	☐ numéro 24	3,81 €	☐ numéro 32	4,42 €		
☐ numéro 09	5,34 €	☐ numéro 17	5,34 €	☐ numéro 25	3,81 €	☐ numéro 33	5,50 €		
☐ numéro 10	5,34 €	☐ numéro 18	5,34 €	☐ numéro 26	3,81 €	☐ numéro 34	5,50 €		

TOTAL : ______ €

Nom : I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Prénom I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Adresse : I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Code postal : I_I_I_I_I_I_I_I_I_I Ville : I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Pays : I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I Âge : I_I_I

Email : I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

Je règle par ☐ Chèque (à l'ordre de Darwin project) ☐ Carte bancaire

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Date de validité : |_|_|_|_|

BS40

Le petit peuple

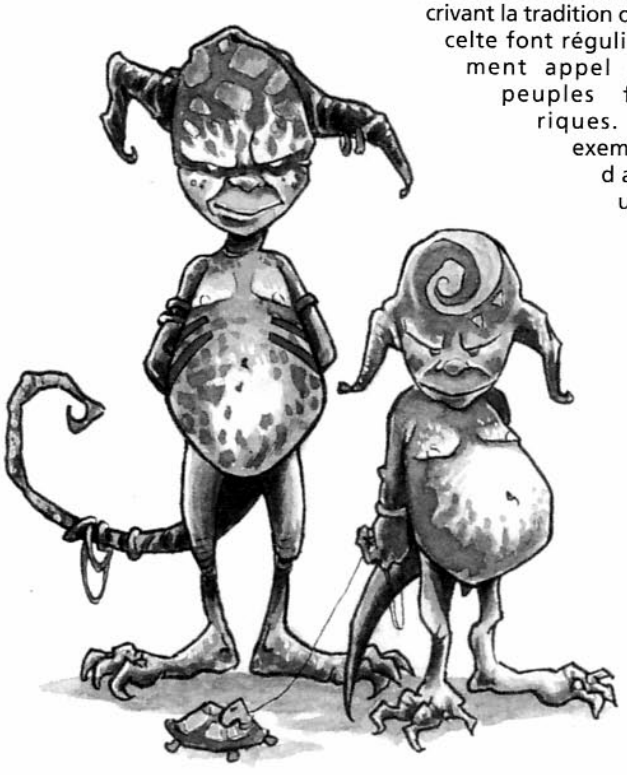
Qui n'a jamais entendu parler de ces êtres étranges et difformes qui dansent le soir au clair de lune près de vielles ruines, de ces fées gardiennes de source, de ces créatures protégeant les arbres vénérables. Ils font partie du petit peuple. Un monde en marge de la société humaine qui parcourt ses anciens royaumes à l'heure où les honnêtes gens dorment. Ce court dossier est une synthèse de nombreuses lectures et autres inspirations dont le but est de donner un aperçu de ce peuple mystérieux et oublié.

Inspiration sommaire

Anthologie, Il était une fée,
Édition de L'oxymore
Brian Froud et Alan Lee, Les Fées,
Albin Michel
Dubois Pierre, Les contes du petit peuple,
Hoëbeke
Dubois Pierre, Les contes de Féerie,
Hoëbeke
Dubois Pierre, La grande encyclopédie des Fées,
Hoëbeke
Dubois Pierre, La grande encyclopédie des lutins,
Hoëbeke
Lecouteux Claude, Les nains et les elfes au moyen âge,
Imago
Sfar Joann et Dubois Pierre, Petrus Barbygere,
Delcourt
Legend de Ridley Scott

Un peu d'histoire

Dans les littératures, quelles soient romanes, celtes ou germaniques, le vocable nain ou elfe regroupe une bonne partie des créatures qui forment le petit peuple. On retrouve trace de ces peuples dans les récits oraux celtes et scandinaves (voir pour exemple les Eddas, l'*Edda de Soemond* ou encore l'*Edda de Snorri*) qui ont été pour la plupart retranscrits au Moyen Âge. Mais il faut attendre le Moyen Âge pour retrouver la plupart des écrits traitant du petit peuple. En littérature romane, les nains et elfes sont peu utilisés. C'est Chrétien de Troyes qui pour la première fois fera apparaître les nains dans le roman arthurien. Les récits médiévaux retranscrivant la tradition orale celte font régulièrement appel aux peuples féeriques. Par exemple, dans un récit anonyme intitulé *Le voyage des Tuatha Luchra et la mort de Fergus* datant du XIII^{e} ou du XIV^{e} siècle, on découvre l'existence d'un roi nommé Iubdan, souverain d'un peuple de nains appelés Leprechauns. On remarque l'existence d'un nain musicien dans le *Colloque des vieillards* rédigé entre 1142 et 1167. Le *Livre de la vache brune*, récit anonyme daté aux alentours de 1100, propose une origine des nains liée à la malédiction de Cham, le fils de Noé, par son père. De Cham serait nés les nains, les Fomôrés et tous les hommes difformes. Du côté de la littérature allemande, la première mention d'un nain apparaît vers les années 1023-1050. Toutefois, ce type de créatures apparaissait déjà dans un récit rédigé en latin nommé Le *Ruodlied*, considéré comme le premier roman médiéval. Le nain le plus célèbre de la littérature germanique reste sans conteste Alberich, qui apparaît dans *la chanson des Nibelungen* datant du XIII^{e} siècle. Dans la plupart des cas le nom elfe est synonyme de nain. À noter que le vocable elfe ne fera son apparition en France qu'au XVI^{e} siècle, pour désigner les fées.



Genèse et histoire

Les nains et les elfes seraient nés du pourrissement du corps du géant Ymir, tué par Odin, Vé et Vili. Plutôt que de détruire ces larves cherchant à remonter à la lumière, Odin décide de se les concilier. Pour cela, il leur dispense une multitude de dons divins et magiques. Deux branches vont apparaître, d'un côté les alfs blancs qui donneront naissance au peuple elfique, de l'autre les alfs noirs qui formeront le peuple nain. Chacun se lancera à la conquête de la Terre, donnant naissance à une multitude de créatures tels que les Kobolds, Korrigans, Trolls et autres Gnomes pour les afls noirs, et les Banshees, Dryades et autres Sirènes pour les alfs blancs.

Profitant de ses talents, le petit peuple va connaître son âge d'or et se répandre sur l'ensemble de la Terre, s'adaptant à tous les environnements et n'hésitant pas à investir la société humaine en s'installant dans les demeures et les châteaux. Pourtant le développement du christianisme va marquer la fin de l'âge d'or du petit peuple. Eux qui avaient toujours réussi à se faire accepter des populations locales en rendant souvent de menus services (même si parfois ils n'hésitaient pas à faire quelques bonnes farces sans méchanceté au détriment de ces imbéciles d'humains), vont être pourchassés, massacrés, par les hommes d'Église dans un premier temps avant d'être la proie des inquisiteurs. Ces derniers iront jusqu'à punir les humains coupables de pactiser avec des créatures désormais considérées comme démoniaques. Les hommes vont s'acharner à détruire les lieux connus pour abriter le petit peuple : dolmens, sources, clairières, bois profonds... Harcelé, le petit peuple va se faire oublier des hommes en se renfonçant au plus profond des forêts, en s'enterrant et surtout en se dotant d'une organisation nommée la Cour de Lumière. Toutefois, avec la fin de l'âge d'or est arrivé le temps de la peur et de la colère. Certains refusant de se laisser traquer, organisèrent une résistance et rendirent coup pour coup aux humains. Ces derniers vont mettre en place leur propre organisation concurrente, dénommée par opposition la Cour Sombre.

Organisation

Le royaume de Féerie s'organise autours de deux structures, d'une part la Cour de Lumière et de l'autre la Cour Sombre. La Cour de Lumière n'a pas de réelle position géographique. Il peut apparaître n'importe où par surprise et disparaître tout aussi vite. Il existe aussi des passages permettant d'atteindre le royaume de Féerie, dissimulés dans les vieux cercles de pierres, certaines fon-

taines ou encore de simples souches d'arbres. La structure hiérarchique est à rapprocher du système monarchique. Toutes les créatures dépendant de la Cour de Lumière, se doivent de prêter serment au roi et à la reine, et en échange ceux-ci doivent veiller à la sécurité et au bien-être de chaque habitant. Les terres de la Féerie ont été réparties entre différents seigneurs qui se doivent de les administrer. Les habitants se partagent le royaume en fonction de leurs habitats. Certains sont solitaires et isolés, d'autres au contraire se regroupent en communauté. La Cour de Lumière est itinérante, elle siège selon la fantaisie du roi et de la reine en différents points de la Féerie. Certains palais sont situés dans les frondaisons des arbres, d'autres étendent leurs magnificences dans d'énormes cavernes ou encore sur des îles perdues au milieu d'une mer de brouillard. Une armée a été constituée, chargée de surveiller les points d'accès à la Féerie afin d'éviter que les humains ne viennent mener leur croisade dans le refuge du petit peuple. Elle a aussi pour tâche d'empêcher l'incursion de créatures affiliées à la Cour Sombre sur les terres de la Féerie.

La Cour Sombre est dirigée d'une main de fer par un despote nommé l'Hôte d'Ombre. Son organisation est calquée sur son ennemie jurée (la Cour de Lumière) : il s'agit d'une monarchie impitoyable où la moindre faiblesse est punie de mort. L'Hôte d'Ombre a mis en place une organisation féodale. Chaque mignon du roi est doté d'un fief sur lequel il a droit de vie et de mort. Une armée appelée La Horde est chargée de rapporter des humains qui serviront d'esclaves et de jouets. Chaque nuit, elle quitte son antre pour parcourir les terres humaines et malheur à ceux qui croisent sa route. Ils sont enlevés et ramenés à la Cour Sombre où leur vie ne sera plus qu'un enfer. La Cour Sombre a choisi de s'établir au plus profond des entrailles de la Terre. L'Hôte d'Ombre s'est fait bâtir un château de fer et de pierre au milieu d'un lac de lave. Ce château regorge de monstres et de pièges. Son propriétaire est consumé par la haine et en veut autant aux humains qu'à la Féerie qui a abandonné la lutte contre l'Église. Régulièrement, il lance des assauts contre la Cour de Lumière qui ont toujours échoué jusqu'à aujourd'hui. Certaines créatures du petit peuple ont refusé de se joindre à l'une ou à l'autre des Cours. Elles ont gardé leur indépendance et vivent cachées des humains. Il s'agit dans la majorité des cas de Nymphes qui n'ont pu se résoudre à abandonner leur source ou de Dryades qui ont refusé de partir en laissant leurs arbres-hôtes derrière elles.

Présentation de quelques créatures

Le lecteur trouvera ci-dessous de rapides descriptifs de quelques créatures peuplant la Cour de Lumière et la Cour Sombre. Il s'agit juste d'un portrait physique allié à quelques habitudes. Le lecteur intéressé trouvera de nombreuses descriptions de créatures du petit peuple en jetant un œil sur la bibliographie (voir encadré intitulé *Inspiration sommaire*).

La Cour de Lumière

La Puck est un lutin solaire attaché aux régions sauvages. C'est une coquine de trente centimètres, brune aux oreilles pointues, dents aiguës et pieds fourchus. Elle s'épanouit l'été et s'enferme dès l'hiver venu. Elle passe son temps à jouer et à rire. Joviale mais de caractère ombrageux. Elle est souvent vêtue d'une simple tunique et parée de fleurs, fruits ou pierres.

Le Cluricaune est un nain souterrain d'une trentaine de centimètres. Rondouillard, il a bien souvent le nez bourgeonnant, portant longue barbe. Il possède de longs pieds, larges et plats ! Souvent vêtu d'une pèlerine tombant sur des culottes bouffantes.

La Cour Sombre

Les Bonnets rouges sont de petits nains gobelins de soixante-deux centimètres (NDLR : ça c'est de la précision M. Collin !). Ils sont robustes et possèdent des mains en serres d'aigle. Ils ont de longs cheveux gris, une barbe tressée et des dents proéminentes. Arborant un bonnet rouge teint avec le sang humain, ils portent des tartans arrachés aux morts. Ils n'aiment rien de mieux que la chasse et la guerre. Ils portent la targe et la claymore.

Les gobelins malveillants sont de différentes origines, tel le Bigle qui hante les landes ou encore le Fâcheux qui est un cyclope vivant dans les mares. En moyenne, ils mesurent entre cinquante et soixante centimètres. Ils sont noirauds, contrefaits et velus, bien souvent bossus. Ils aiment roder près des décharges publiques, des cloaques, caves et autres lieux hantés. Ils rêvent de pouvoir prendre le pouvoir et complotent contre l'Hôte d'Ombre.

Le Fougre est le résultat d'un viol commis par des hargnes de la Cour Sombre sur une Sidhe des bruyères. Il s'agit d'une monstruosité mirapace mi-démon de cinquante centimètres. Il possède une tête de rapace et un corps de lézard poilu. Il possède deux bras dissimulés par les ailes membraneuses. Il reste peu de Fougres en vie, ils ont été décimés par les Leprechauns excédés des ravages que les Fougres occasionnaient.

Petit peuple et JDR

Le moins que l'on puisse dire c'est que le petit peuple n'a pas passionné les créateurs. À l'heure actuelle, il n'existe qu'un seul jeu s'intéressant au petit peuple : il s'agit de *Changeling* édité par White Wolf (et *GURPS Goblins*, mais c'est un supplément). Par contre les fées apparaissent dans *Les secrets de la 7ème mer* édité par Asmodée : elles sont parti prenantes d'Avalon.
Il est peut-être possible de mettre la main sur un vieux jeu édité par TSR, en fouillant les rayons d'occasions, intitulé *Queens and Faeries*. Sinon on retrouve le petit peuple dans quelques jeux, par exemple *Pendragon* mais il y est peu développé ou bien dans *Donjons et Dragons* en cherchant dans le Manuel des Monstres.

Us et coutumes de Féerie

Le comportement du petit peuple est plutôt éloigné du nôtre. Ils possèdent tous des pouvoirs magiques et n'hésitent pas à s'en servir. Si un humain désire avoir des relations avec un des membres du peuple fée, il devra témoigner d'attention et de respect. Car le petit peuple depuis leur déconvenue avec les humains est plutôt méfiant, et un rien suffit à l'offenser. Et leur vengeance peut être terrible. Il faut de plus être capable de reconnaître les différentes créatures car il n'y a rien à attendre du peuple fée dépendant de la Cour Sombre. Dans la majorité des cas, ils ont tendance à être malicieux et cela peut très vite devenir de la méchanceté. Toutefois, lorsque l'on a réussi à obtenir la confiance d'une créature du peuple fée cela débouche souvent sur une amitié durable. Par contre, malheur à l'humain qui trahira un membre du petit peuple. Il le paierait très cher. La plupart des afflictions qui touchent les humains sont issues du petit peuple, contusions, crampes, paralysie, malformation mais ils peuvent aussi s'attacher au pas d'une victime et lorsque cette dernière mange, la fée vole la quintessence de la nourriture amenant rapidement la cible à s'anémier voire à décéder. Il arrive aussi que les membres du petit peuple dérobent des objets (précieux ou non) ou les déplacent. Ils peuvent aussi s'amuser à faire perdre son chemin au voyageur le faisant tourner en rond. Toutefois la plupart des farces restent bon enfant. Ils sont tous habités d'un profond goût de la plaisanterie. Bien souvent ils sont dotés d'un sens moral. Ils apprécient par-dessus tout les humains généreux et aimables et craquent pour les amoureux. Ils sont sensibles aux humains qui n'ont pas oublié la coutume de laisser de quoi boire et manger sur le pas de la porte ou sur le rebord de la fenêtre, et ces derniers pourraient trouver à l'occasion de l'or ou bénéficier de la chance. Ils adorent s'en prendre aux avares et aux malhonnêtes, n'hésitant pas à les punir.

Le peuple fée se meurt

La durée de vie du petit peuple est plus importante que celle des humains, cependant il reste mortel. Avec le temps, il s'est avéré que la fécondité est en baisse. Il naît de moins en moins d'elfes et de nains. Pour juguler cette menace, la Cour de Lumière a découvert qu'il était possible d'utiliser des bébés humains pour accueillir l'esprit de lutins et autres fées. Pour cela, il faut subtiliser un bébé non baptisé et le remplacer par un morceau de bois auquel on aura donné l'apparence du bébé. Lorsque ce dernier sera enterré, le vrai bébé pourra accueillir l'esprit d'un membre du peuple fée qui connaîtra ainsi une nouvelle vie dans un nouveau corps.

Comment se protéger du petit peuple ?

Les humains ont appris au fil du temps à se protéger du peuple fée. De nombreux remèdes circulent et bien souvent les colporteurs répandent les méthodes de protection d'un village à l'autre. Ainsi on protège le berceau des bébés en suspendant des ciseaux ouverts au-dessus du bébé. On peut aussi faire appel à la puissance de l'Église pour empêcher le petit peuple d'user de ses pouvoirs, faire une croix sur la nourriture évite qu'elle puisse être dérobée, faire des prières lorsque l'on est face à des créatures du peuple fée, à la condition de ne pas être terrorisé. Il est connu que faire brûler de l'aubépine dans la maison fait fuir les lutins et autres fées qui auraient élu domicile dans la demeure. Il est possible de brûler à la place du millepertuis. Le voyageur peut se protéger durant ses déplacements en cousant sur ses vêtements des clochettes qui feront fuir les elfes et autres nains. Il est utile de faire des chaînes de pâquerettes et de les mettre aux cous des animaux, ils seront ainsi protégés des farces du peuple fée. On peut aussi se préserver des elfes en ingurgitant une boisson après une nuit de jeûn. Elle est composée de myrrhe mélangée à de l'encens dans laquelle on aura rajouté un peu de poudre de pierre d'agate. Toutefois certains colporteurs n'hésitent pas à inventer des remèdes qui n'ont aucune utilité, si ce n'est celle de faire vendre des produits auprès d'une population crédule et terrifiée.

Auteur : Olivier Collin
Illustrations : Éric Liberge et Anne Rouvin

Tempête d'une nuit d'hiver

Ce scénario peut être joué à n'importe quelle période de L5A (Guerre des Clans, Guerre des Esprits, etc.) et il est facile de l'intégrer à une campagne en s'en servant comme d'une simple péripétie de voyage. Les personnages ne rencontreront pas véritablement de monstres ni de créatures à la hauteur de leurs prouesses martiales (samurai de haut rang, oni...). Au lieu de cela, ils vont être confrontés à une histoire de village et à des gens qui préféreraient simplement les voir rentrer chez eux afin de pouvoir régler entre eux leurs propres affaires. Si les personnages ne font tout de même pas attention, ce scénario peut cependant s'avérer particulièrement mortel, leurs adversaires palliant alors la qualité par la quantité.

Synopsis

Dans un village reculé d'une haute montagne de l'Empire, plusieurs hommes violèrent puis massacrèrent une pauvre innocente. Ils jetèrent ensuite le corps de la pauvre créature au cœur d'un gigantesque glacier. Conscients du forfait, tous les villageois préférèrent fermer les yeux sur cet acte odieux, tantôt par peur, tantôt par simple volonté de pouvoir rester tranquille dans leur petite vie sans se préoccuper de celle des autres. Une telle attitude, un crime aussi monstrueux et l'emplacement du corps provoquèrent la corruption spirituelle de petits êtres magiques vivant une relation secrète et symbiotique avec les villageois. C'est dans une ambiance malsaine de crimes et de suspicions que les personnages viendront donc tenter de se reposer d'une harassante traversée de la montagne, entre meurtres et revenants, psychopathes et esprits malins.

Un havre de paix

Quelle que puisse être la raison pour laquelle ils se trouvent en ce lieu, les personnages se sont retrouvés contraints de tenter de franchir un haut col montagneux au cœur de l'hiver. Acte de pure folie à la limite de la stupidité, il n'en reste pas moins qu'un ordre d'un daimyo doit être exécuté prestement et sans être remis en question. Après des heures harassantes passées à lutter contre les bourrasques de vent, après des kilomètres de montée dans une neige épaisse et collante, après avoir vainement tenté de lutter contre le froid qui s'infiltre par le moindre petit interstice entre les vêtements, les montures de bât des personnages finissent par déposer les armes. Elles s'affalent sous le poids de leur chargement sombrant aussitôt dans un bienheureux engourdissement qui les mènera rapidement aux portes de la mort. Il paraîtra bientôt évident que leur précieuse mission ne pourra finalement jamais être accomplie, les kami et la nature se chargeant de leur rappeler leur insignifiance par rapport à des forces aussi simples et primitives que le froid et le vent.

Alors que tout semble perdu (n'hésitez donc pas à faire jouer cette scène et à laisser vos personnages trouver des idées toutes plus originales les unes que les autres pour tenter de survivre), l'un des personnages du groupe distinguera une forme de femme portant de la lumière à quelques mètres de lui, au cœur de la tempête de neige. L'appeler ne servira à rien et, rapidement, la jeune femme poursuivra son chemin. En agissant vite, il sera toutefois possible de suivre ses traces avant que la neige ne les recouvre. Finalement, après quelques centaines de mètres, les personnages parviendront à distinguer les lumières et les fumées d'un petit village, abrité derrière de hauts pins enneigés.

Leur entrée dans la salle principale du plus grand bâtiment des lieux sera des plus remarquées. C'est en ce lieu que les presque soixante habitants du village dînent en commun. Tout d'abord surpris et silencieux, le chef du village se reprendra vite et viendra accueillir comme il se doit d'aussi prestigieux invités. L'homme se nomme Maro et il fera en sorte que des villageois s'en aillent aussitôt faire chauffer de l'eau pour que les samurai puissent prendre un bain avant d'aller se reposer dans sa propre maison. Une fois les présentations ainsi faites et si les personnages ne se montrent pas trop hautains, l'accueil sera chaleureux et ils seront nourris et choyés par toute l'assemblée, impressionnée que des hommes aient pu oser défier la montagne en tentant de franchir le col par une telle tempête.

Les personnages pourront ensuite aller tranquillement s'endormir au chaud tandis que dehors la tempête redoublera de violence.

Un départ attendu

Le lendemain matin, la tempête de la veille n'aura rien perdu de sa violence. De folles bourrasques de neige s'engouffrent entre les habitations et au cœur même du village, la neige monte déjà jusqu'à hauteur de cuisse.

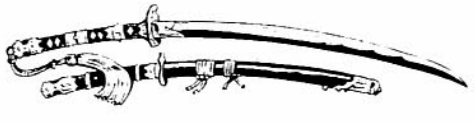
Si les personnages le demandent, ils pourront apprendre que nul villageois ou villageoise n'est sorti de la salle commune la veille au soir. Il est évident que seuls des kami bienveillants peuvent être à l'origine de la vision salvatrice des samurai. Un simple de jet d'Intuition contre un ND 10 permettra de sentir une certaine gêne dans l'attitude générale des villageois... Probablement n'est-ce rien de bien anormal, finalement en des régions aussi reculées de l'Empire ils n'ont que rarement l'occasion de voir des samurai de haute naissance, nobles représentants des plus grands Clans de l'Empire, des descendants directs des premiers kami fondateurs.

Maro viendra les voir alors qu'ils sont encore en train de déjeuner. Il leur proposera de leur fournir un guide susceptible de les aider lors de la traversée de la passe. Il ne semble pas considérer la chose comme étant impossible et rassurera immédiatement les personnages quant aux qualités du guide en question. Si les personnages ont quelques connaissances de la montagne (ce qui sera le cas d'un samurai du Clan du Dragon, du Phénix et peut-être même du Crabe), ils pourront tout de même avoir quelques doutes quant à la viabilité d'une telle expédition. N'oubliez pas non plus que si le devoir du samurai est d'obéir aux ordres qui lui ont été donnés, il doit aussi tenter de survivre le plus longtemps possible pour les mener à bien. Une mort inutile ne profitera certainement pas à leur seigneur et cela ne servira en rien leur kharma.

En fait, Maro cherche à se débarrasser de ces importuns visiteurs. Kunimaru, le guide, se contentera de les perdre en haute montagne avant de revenir au village (il sait pertinemment que la nature se chargera alors d'eux).

Si les personnages décident de tenter de partir, ils se rendront vite compte de la difficulté de leur entreprise. Les éléments sont déchaînés et même les samurai habitués aux rigueurs de la haute montagne seront impressionnés par la fureur de la tempête. Il apparaîtra clairement et rapidement que le voyage n'est que pure folie. Kunimaru tentera de la convaincre de progresser. S'ils acceptent, le guide finira par les semer dans la montagne avant de revenir vers le village. S'ils l'y retrouvent (non sans quelques graves difficultés et de violentes engelures), il expliquera alors que, les ayant perdus de vue, il était rentré au village afin d'y trouver de l'aide pour partir à leur recherche. Sinon, ils peuvent aussi lui imposer le retour au village, ce qu'il fera non sans une certaine réticence qu'il aura un certain mal à dissimuler (il ne s'expliquera cependant pas sur une telle attitude).

Tandis que les personnages rentrent au village, seuls ou accompagnés, ils pourront apercevoir un petit groupe de villageois transporter dans un simple sac de toile épaisse une charge, visiblement lourde et imposante, jusqu'à une petite maison isolée.



Froid comme l'enfer

Maro se montrera triste que les samurai ne puissent pas poursuivre leur mission. Il expliquera que dès que le temps le permettra il se chargera personnellement de les mener sur le bon chemin, afin qu'il puisse rattraper une partie du

temps perdu. Interrogé sur le contenu du sac ou sur le comportement des villageois (ou si les personnages sont simplement allés fouiner un peu partout), il expliquera qu'il est effectivement troublé par des problèmes plus inquiétants encore que la tempête, mais qu'il s'en voudrait de gêner d'aussi nobles hôtes que les personnages avec de simples histoires d'heimin. Avec un peu d'insistance, les personnages pourront finalement apprendre ce qui se passe au village.

En l'espace de quelques jours, trois villageois ont été horriblement massacrés, probablement par un esprit malin de la forêt dont l'appétit aura été réveillé par la tempête. Les corps ont été entreposés dans une maison isolée en attendant qu'un temps plus clément permette de les incinérer. Apparemment (si les samurai s'y intéressent), les yeux ont été énucléés puis les corps ont été sobrement décapités. Un samurai osant s'abaisser à examiner un cadavre (d'heimin qui plus est) pourra facilement se rendre compte que la tête n'a pas été tranchée mais arrachée du corps après que des petites dents aient préalablement déchiré les chairs du cou. Un tel rituel ne ressemble à rien de ce que les personnages habitués aux monstruosités de l'Outremonde ont déjà pu apercevoir. Les trois victimes sont respectivement : un bûcheron âgé d'une quarantaine d'années, puissant et musclé ; une femme âgée d'une trentaine d'années, sœur de Kunimaru (le guide des personnages) et un homme âgé d'une vingtaine d'années qui était vraisemblablement l'un des meilleurs chasseurs du village. Ils vivaient dans des demeures différentes et ne semblaient rien partager en commun si ce n'est leur appartenance à une même communauté.

Tous les meurtres ont eu lieu la nuit. Des rondes de garde ont été organisées depuis le deuxième meurtre, mais pour l'instant sans aucun effet comme peut en témoigner le troisième cadavre.

Si les joueurs interrogent les villageois, ils seront aussitôt confrontés à des murs. Personne ne comprend, personne ne sait rien. Il sera difficile de dire si la peur bien visible qu'ils expriment est liée au fait qu'ils parlent à des samurai, qu'il y ait des meurtres atroces ou si elle est liée à une autre raison...

Si les joueurs l'imposaient, il sera possible d'obliger tous les villageois à venir dormir dans la grande maison commune du village. Dans un tel cas, aucun meurtre n'aura lieu de nuit. Mais ils reprendront alors de jour, dès qu'un villageois se trouvera isolé dans la tempête...

Les doigts de la nuit pèsent sur mes paupières et la mort s'apprête à serrer son garrot.

- Paul Palgen (1883-1966)

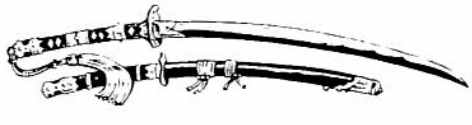
Deux situations différentes peuvent se présenter. Si les villageois ont tous été réunis en un unique lieu, aucun meurtre n'aura lieu au cours de la nuit. Cependant, les personnages éveillés pourront se rendre compte que tous les villageois, sans exception, sont victimes de cauchemars vraisemblablement terrifiants. Plongés dans le sommeil, ils ne cessent en effet de s'agiter, de crier, de pleurer et de se débattre. S'ils sont réveillés ou questionnés le lendemain ou le soir même, ils se montreront simplement particulièrement fatigués mais ils prétendront ne pas avoir de souvenir de leurs mauvais rêves de la nuit passée.

Si les villageois dorment dans leurs propres demeures, un nouveau meurtre aura lieu au cours de la nuit (tour de garde ou pas). Un vieux chasseur sera retrouvé au petit matin, le corps emprisonné dans un bloc de glace, la tête arrachée et les yeux énucléés.

Au cours de la nuit, si les personnages participent aux tours de garde dans les rues du village, ils pourront alors apercevoir quelques petites créatures rôder dans ces mêmes rues. L'obscurité et la tempête ne permettront pas de distinguer clairement de quoi il s'agit. Seuls des shugenja ou des samurai versés dans les connaissances folkloriques pourront penser à des chunigaken. Toutefois, toutes les légendes présentent ces créatures comme des esprits pacifiques et bienfaiteurs, il est donc peu crédible qu'elles soient responsables des meurtres, si toutefois il s'agit bien de chunigaken.
Alors que le jour s'apprête à poindre, il sera aussi possible à un samurai de voir une yuki no onna. Cette dame des neiges est si belle que le personnage pourrait avoir envie d'en pleurer, et ce sont d'ailleurs des larmes aussitôt transformées en éclats de glace qui perleront de ses yeux lorsqu'il contemplera le doux visage marqué par une insondable et insoutenable tristesse. Rapidement, la magnifique créature disparaîtra emportée par le vent et la neige. Elle ne laissera derrière elle qu'un immense vide dans le cœur de l'homme qui, l'espace d'un instant, aura pu contempler l'abîme de sa douleur et l'étendue de sa beauté.
Les villageois prétendront ne jamais avoir eu connaissance de l'existence d'un tel esprit à proximité de leur village. Les shugenja du groupe sauront expliquer que ces esprits des glaces peuvent tout aussi bien se montrer bienveillants que malfaisants. Il ne serait donc pas impossible que la yuki no onna soit responsable des meurtres (idée qui sera d'autant plus validée si une nouvelle victime est découverte le corps emprisonné dans un bloc de glace). Le personnage qui a aperçu la jeune femme sera quant à lui intimement convaincu d'une chose : il s'agit de la jeune femme qui les sauva de la mort en leur montrant le chemin du village.
Bien évidemment, la tempête n'aura pas le moins du monde perdu de son intensité.

Les amants éternels

Au cours de la journée, il sera possible d'organiser des petites expéditions dans les bois environnants en quête de traces d'un éventuel meurtrier surnaturel. Tandis qu'ils progressent avec difficulté dans la neige, les personnages pourront découvrir des traces de pas ensanglantés quittant le sous-bois pour se diriger vers un gigantesque glacier situé à moins de deux heures de marche du village. S'ils font remarquer les traces à des villageois, ces derniers ne verront absolument rien. Il apparaîtra rapidement que seuls les personnages sont capables de voir ces étranges traces. Un samurai particulièrement perceptif pourra estimer que ces traces sont celles d'une jeune femme (elles pourraient parfaitement être celles de la yuki no onna aperçue au cours de la nuit). Les traces s'interrompent à l'entrée du glacier.
Si les personnages parlent de cette découverte aux villageois (et notamment à Maro), ils pourront aisément ressentir le trouble de leurs interlocuteurs. Interrogés sur une telle réaction, ces derniers prétendront qu'ils sont simplement mal à l'aise à l'idée d'apparitions de traces mêlant magie et sang (et une telle réaction est parfaitement naturelle en Rokugan).
Au cours de la journée aura lieu un nouveau meurtre, qui ne sera finalement découvert que lors du repas du soir. Dans leur chambre, il sera possible de découvrir les cadavres d'un jeune couple de villageois. Les deux corps sont nus et enlacés. Ils ont visiblement été emprisonnés dans la glace alors même qu'ils étaient en train de faire l'amour. Un peu plus loin, sur le sol de la pièce, il sera possible de trouver les têtes arrachées, dépourvues d'yeux et dont les traits sont figés en un éternel et mortel masque de pure terreur.
Un examen approfondi des lieux (quelques jets seront les bienvenus selon les compétences de vos personnages) permettra de découvrir deux types d'empreintes différentes : plusieurs empreintes légères de pieds nus d'êtres humains de toute petite taille, et les marques de quelques doigts fins (probablement des doigts de femme) et ensanglantés sur la joue de la tête de la femme décapitée.
Après que les personnages ont discuté et mangé avec Maro, ce dernier expliquera son désir de participer activement aux tours de garde de la nuit, afin de tout faire pour que ces crimes odieux cessent enfin.
Au cours de la nuit, Maro et une vingtaine de ses plus fidèles hommes de main quitteront le village pour se rendre au glacier dans l'espoir d'y trouver et d'y tuer les créatures responsables des meurtres. Ils s'arrangeront pour partir lorsque les personnages dorment. Si les personnages organisent des rotations et montent la garde toute la nuit, Maro prétendra partir patrouiller à l'extérieur en compagnie de quelques autres villageois et, discrètement, quelques autres hommes viendront ensuite les rejoindre. Des personnages perspicaces et perceptifs pourront alors remarquer divers points troublants : Maro et ses hommes semblent lourdement équipés et armés (interrogés, ils expliqueront que c'est afin de pouvoir mieux se défendre et que les cordes qu'ils portent avec eux pourraient leur permettre de s'encorder pour ne pas se perdre de vue dans la tempête, mais aussi pour capturer d'éventuelles créatures), au bout de quelques dizaines de minutes il sera évident qu'ils ont quitté le village pour de bon. Les cauchemars des villageois ne cessent de croître en intensité et la nuit au village est désormais emplie des cris de terreur et de douleur des femmes et de cris bestiaux poussés par les hommes (la yuki no onna et les chunigaken ne cessent de faire revivre le meurtre et le viol aux villageois, les hommes dans la peau des bourreaux et les femmes dans celle de la victime).



Les chunigaken

Si les personnages décident de suivre l'expédition de Maro et de ses compagnons, la tâche ne sera pas trop difficile en dépit de la neige qui continue à tomber. Maro et ses vingt hommes laissent d'importantes traces derrière eux et il faudra plusieurs heures pour que la tempête finisse par les dissimuler. De toute évidence, ils se dirigent dans la direction que suivaient les pas ensanglantés de la veille.
Alors que les personnages approchent de l'orée de la forêt, ils pourront entendre des cris de rage d'une extrême violence. S'ils poursuivent leur chemin, ils arriveront alors sur le lieu d'un véritable carnage, une quinzaine de petits êtres humanoïdes à la peau blanche ont été tués par Maro et ses

backstab

Index - Tome 40

Liber I : Le dragon qui voulait tuer la nuit
(Lux Draconis) 28

Liber II : La Cyrélie
(Synode) 42

Liber III : Le ventre de la manticore
(Royaumes Oubliés) 48

Liber IV : La confrérie des quêteurs de mémoires
(Greyhawk) 53

Le dragon qui voulait tuer la nuit

Voici la conclusion de la campagne Lux Draconis. Les PJ s'y trouveront face à face avec le dragon originel lui-même, et devront faire un choix crucial dont dépendra l'avenir du monde.

Synopsis

Les dragons de lumière sont enfin arrivés au pays de Dhôl, et vont devoir découvrir le cratère de Tashym Yilann, où s'achève cette aventure. Ils découvriront la civilisation oltèque et la Citadelle des Prismes avant d'être enfin confrontés à leur ancêtre, après une bataille apocalyptique.

"Et voici que les dieux se réunirent, et on entendit une grande clameur venue des cieux. 'Qui donc parmi nous terrassera Bel'Hochaïm, que l'on nomme la Voix des Anciens ? Son front est ceint de la couronne des impuissances, qui le protège de notre influence mortelle, et l'anneau des géants brille à son côté. À l'abri de notre pouvoir, le messager des dieux est invincible !'
Mais parmi les hommes de Muyr, se trouvait un homme du nom de Geirodh, qui n'adorait point le dragon Bel'Hochaïm comme tous les autres hommes. C'était un archer de légende, et il avait déjà accompli de grandes prouesses. Il se présenta devant les Dieux, et leur dit : 'c'est moi qui abattrai le messager aux ailes de lumière'. Il se fit forger un arc de foudre par le Dieu des orages, et dompta un nuage qu'il chevaucha, allant à la rencontre du dragon. Et voici que d'un trait de son arc de foudre, il arracha la couronne de la tête de Bel'Hochaïm, et que celle-ci tomba sur la terre de Dhôl, le Pays de la Nuit. Aussitôt les Dieux abattirent le dragon, arrachant à son doigt l'anneau des géants. À la progéniture de Geirodh, ils donnèrent l'immortalité, et le devoir de protéger la terre du retour du dragon. Ils renommèrent Geirodh Holochaïm, Défenseur-des-Anciens, *et on appela sa tribu les Hommes de la Lune, la tribu d'Holochaïm."*

- Barr' Athnaï, ou le Livre des Secrets

Le Pays de la Nuit

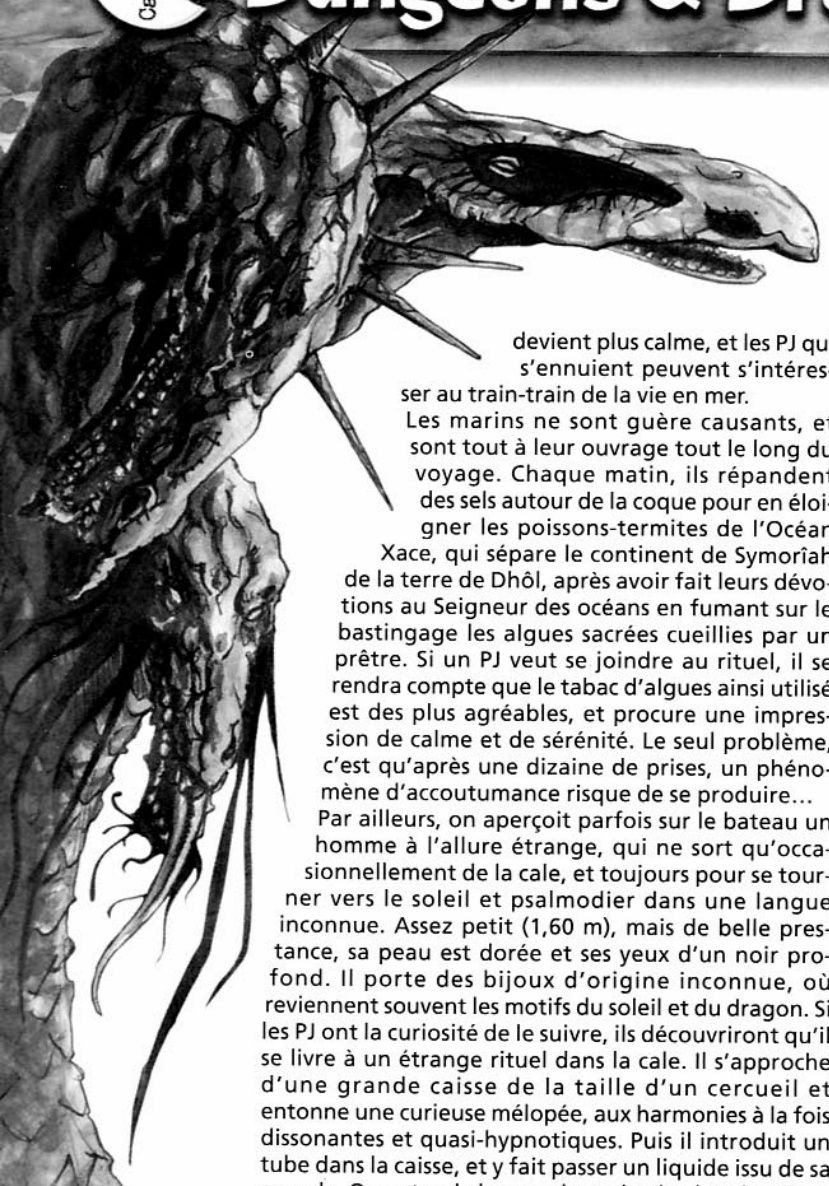
Bien après que le dragon eût été terrassé, les hommes cherchèrent à trouver le Pays de la Nuit dont parlait la légende de Bel'Hochaïm (Baïkamath), et où était tombée sa couronne. Beaucoup pensèrent qu'il s'agissait d'une métaphore, représentant le pays des morts. Les Hommes de Muyr pensèrent que depuis la chute de Baïkamath, tout Symorîah était devenu le pays de Dhôl, les ténèbres s'étendant sur le monde. C'est pourquoi ils pensaient avoir retrouvé la couronne de Baïkamath, alors qu'ils ne disposaient en réalité que de l'anneau des géants (cf. encadré *Le cratère de Tashym Yilann*). Ils tentèrent de réveiller le dragon, mais échouèrent et furent exterminés par les descendants d'Holochaïm, les Hommes de la Lune. Ce ne fut que quelques siècles après la destruction de Muyr que des érudits découvrirent le véritable pays de Dhôl, une île lointaine que ses habitants, les Oltèques, appelaient la Terre des Anciens (Timaxic). Aujourd'hui, les habitants de Symorîah nomment cette île le pays de Dhôl, nom que les Oltèques semblent avoir accepté, du moins lors de leurs relations commerciales avec le reste du monde. Désormais, l'histoire de la couronne, de l'anneau, et même du peuple de Muyr a été oubliée. Seul subsiste chez les Oltèques le culte appauvri et abâtardi du dragon-soleil.

Résumé des derniers épisodes

Lors des scénarios précédents, les dragons de lumière ont enfin découvert leur destin dans le Pays Détruit : ils doivent réveiller le dragon originel Baïkamath (que les textes anciens nomment Bel'Hochaïm). Les dragons métalliques, menés par Thezra, une femelle de grand pouvoir qui désire s'approprier les pouvoirs de Baïkamath, et les dragons chromatiques venus de la Théocratie d'Heptérion, avec à leur tête le mystérieux Pêcheur d'Étoiles, s'affrontent sporadiquement dans tout Symorîah tandis que l'Inquisition ravage le pays et les âmes. La prophétie de la cité de Muyr, au cœur du Pays Détruit, a indiqué aux PJ qu'ils devaient réveiller le dragon des origines dans le cratère de Tashym Yilann, aux portes de Dhôl. Mais il leur reste encore quelques détails du rituel à découvrir. Traversant tout le pays, les dragons de lumière ont fini par arriver à Xacers, où ils ont pris le premier navire en partance pour le pays de Dhôl, tandis que derrière eux la bataille faisait rage entre les dragons de Thezra et ses mercenaires munis de fer-rubis, et les dragons chromatiques venus de la Théocratie d'Heptérion. Au moment où commence ce scénario, le navire est en pleine mer, navigant en direction du mystérieux pays de Dhôl.

Le pays de Dhôl
La captive aux yeux clairs

Voici donc le moment de décrire le fameux pays de Dhôl, dont vos joueurs ont entendu parler jusqu'ici. Mais avant d'y arriver, une longue traversée (deux semaines en moyenne) les attend, à bord d'un petit navire marchand, *l'Espoir du Matin*, commandé par le capitaine Shai Supari, un homme austère, à la peau hâlée, à l'épaisse moustache et affublé d'un crochet en guise de main gauche. L'expédition commerciale a été commanditée par le marchand Deilan Kesha, un petit homme rubicond. Après s'être éloigné de la côte, où de nombreux tourbillons risquent d'endommager le navire, et où les marins doivent être en permanence sur leurs gardes, le voyage



devient plus calme, et les PJ qui s'ennuient peuvent s'intéresser au train-train de la vie en mer.

Les marins ne sont guère causants, et sont tout à leur ouvrage tout le long du voyage. Chaque matin, ils répandent des sels autour de la coque pour en éloigner les poissons-termites de l'Océan Xace, qui sépare le continent de Symorîah de la terre de Dhôl, après avoir fait leurs dévotions au Seigneur des océans en fumant sur le bastingage les algues sacrées cueillies par un prêtre. Si un PJ veut se joindre au rituel, il se rendra compte que le tabac d'algues ainsi utilisé est des plus agréables, et procure une impression de calme et de sérénité. Le seul problème, c'est qu'après une dizaine de prises, un phénomène d'accoutumance risque de se produire...

Par ailleurs, on aperçoit parfois sur le bateau un homme à l'allure étrange, qui ne sort qu'occasionnellement de la cale, et toujours pour se tourner vers le soleil et psalmodier dans une langue inconnue. Assez petit (1,60 m), mais de belle prestance, sa peau est dorée et ses yeux d'un noir profond. Il porte des bijoux d'origine inconnue, où reviennent souvent les motifs du soleil et du dragon. Si les PJ ont la curiosité de le suivre, ils découvriront qu'il se livre à un étrange rituel dans la cale. Il s'approche d'une grande caisse de la taille d'un cercueil et entonne une curieuse mélopée, aux harmonies à la fois dissonantes et quasi-hypnotiques. Puis il introduit un tube dans la caisse, et y fait passer un liquide issu de sa gourde. On entend alors quelques bruits dans la caisse, puis un geignement qui fait froid dans le dos.

Le curieux individu est Xual Ct'O, un "Chasseur" du pays de Dhôl. Il faut savoir que la religion des habitants de ce pays est très particulière (cf. l'encadré *Les fils du soleil*), et implique des sacrifices humains. Xual Ct'O a capturé Meriad d'Elianthycar de Sienve, une jeune noble aveugle qui fuyait les révoltes paysannes de la province des princes avec ses serviteurs. Il a scrupuleusement observé le rituel oltèque, qui consiste à isoler la future victime du sacrifice de toute source de lumière, à la nourrir uniquement de Malnoatl', et à lui réciter inlassablement la Légende des Fils du Soleil, afin qu'elle s'imprègne de la connaissance nécessaire à l'accomplissement du rituel. Xual Ct'O n'est pas un esclavagiste. Il pense que le sacrifice de Meriad rachètera une partie des péchés des habitants de Symorîah. Ne l'imaginez pas comme un tortionnaire, mais plutôt comme un saint homme extrémiste menant un Christ qui s'ignore à la croix... ce qui est beaucoup plus dangereux. Les marins, le capitaine et le marchand ont été grassement payés, et ne feront rien pour libérer Meriad, quand bien même on tenterait de leur faire entendre raison. Si les PJ décident de la libérer dans le bateau, la traversée risque d'être très mouvementée. L'équipage se mettra en effet immédiatement du côté de Xual Ct'O.

Chez les Oltèques

Une fois à terre, les PJ se trouveront dans un petit village côtier où les autochtones, les Oltèques, commercent avec le marchand du continent. C'est le premier contact entre les PJ et la civilisation oltèque. Selon leurs penchants personnels, ce seront les lourds bijoux d'or et de pierres précieuses (ou domine l'opale, la pierre de lune censée protéger contre les Dhôles), la peau dorée et les traits étranges et séduisants des autochtones, ou les fresques dessinées sur le mur du temple qui attireront leur regard. Ces dernières semblent conter une histoire qu'ils connaissent déjà bien (cf. illustration).

Meriad

Si les PJ ne sauvent pas Meriad sur le bateau, Xual Ct'O tentera de la conduire au village de Chaoc' Camawac, au cœur de la forêt d'Ilan, d'obédience rédemptionniste. Là, il sera attaqué, avec la troupe de prêtres qui l'accompagnera à ce moment par une Dhôle isolée. Le combat sera un véritable carnage, dont seule Meriad sortira vivante. Elle errera dans la forêt jusqu'à ce que les PJ la trouvent ou qu'elle meure. Meriad est une jeune femme sûre d'elle, énergique et pratiquant l'humour à froid dans les situations les plus désespérées : prenez la princesse Leia, rendez-la aveugle, enlevez-lui ses macarons, et vous avez Meriad. La tenue d'esclave sexy est en option, selon la libido de vos joueurs. Dans ce scénario très éloigné de Symorîah, et où nombre de personnages ont des motivations obscures ou éloignées de celles des simples mortels, elle peut faire entendre la voix du bon sens et les aspirations des humains.

Les Oltèques vivent dans de petits villages en réseau très lâche, chacun dirigé par un chef, secondé par un prêtre local. Les villages sont très libres dans leur gestion, car le pays est très prospère. La donnée essentielle dans la civilisation oltèque vient de la religion, et du culte du soleil (cf. encadré). Les Oltèques étant essentiellement végétariens, on pourrait penser qu'ils ne pratiquent l'élevage que pour obtenir du lait, des œufs et des bêtes de somme. En réalité, l'essentiel de la production sert aux sacrifices et aux nombreux rituels qui ponctuent la vie de chaque village. Une coutume autorise même un village manquant d'animaux à venir en réclamer à son voisin, mais le village doit alors faire valoir son droit par la force : en pratique, c'est une autorisation de guerre ouverte entre les différents villages. Le commerce y est donc presque nul, hormis avec l'étranger : le pays est riche en or et en pierres

Les Fils du Soleil

Dans le dialecte des Oltèques, le mot "Dhôl" signifie "cécité" ou "aveugle", mais également "nuit", dans le sens le plus néfaste du terme. Les Oltèques se considèrent comme les enfants du soleil, mais pas de la même manière que les pharaons égyptiens se disaient descendants des dieux. Les Oltèques considèrent que le dragon-soleil est malade, comme un vieillard dont il faut s'occuper en permanence. C'est pourquoi ils lui font des offrandes de chair et de sang, au sommet de monticules ou de pyramides tronquées, semblables à celles de la civilisation inca. Ces offrandes sont des sacrifices animaux ou humains, avec une seule constante : toutes les victimes ont perdu la vue.
À l'origine, le culte du soleil voulait que tous les individus aveugles fussent "réclamés par le soleil". En les privant de la vue, à la naissance ou au cours de leur développement, le dragon du soleil désignait ceux qui seraient dignes de lui redonner force et énergie. Quand les "élus" du dragon étaient réticents, on leur faisait ingurgiter une décoction de plantes et d'algues (les PJ perspicaces reconnaîtront dans cette décoction l'algue utilisée par les marins pour leurs rituels, dont on n'utilise ici que les vésicules, encore plus puissants que le corps de l'algue...) appelée Malnoatl', "le breuvage du savoir", qui leur faisait "comprendre l'importance du sacrifice" (et en réalité les plongeait dans une transe béate jusqu'au moment où on leur ouvrait l'abdomen...). On sacrifiait également les animaux aveugles au soleil.
Avec le temps, les sacrifices entrèrent tellement dans les mœurs oltèques qu'ils devinrent une habitude, un culte très développé, au rituel complexe, qui devait se produire de manière régulière. Au milieu du panthéon oltèque, qui comporte également Majat la louve et Taraoka l'Araignée qui tisse la nuit, le culte du soleil devint prééminent, jusqu'à presque effacer les autres dieux, qui n'étaient plus considérés au mieux que comme des divinités mineures, au pire comme des adversaires et des démons.
Il arrivait de plus en plus souvent que l'on manquât de victimes pour les sacrifices à venir. Une pratique incroyablement barbare fut donc peu à peu instaurée au fil des siècles. Elle consistait à rendre aveugle les criminels ou les prisonniers en les exposant pendant des semaines, voire des mois, à la lumière du soleil. Des carcans rotatifs qui permettent d'exposer les captifs au rayonnement solaire en s'orientant selon l'heure du jour sont disposés dans la plupart des villages oltèques. On obtient ainsi des "élus" par la force, et la régularité des sacrifices n'est plus perturbée. Mais certains prêtres s'insurgèrent contre cette pratique, ce qui donna lieu à un schisme profond il y a un siècle de cela, et qui existe toujours entre les deux écoles religieuses oltèques. À la croyance de base, s'oppose désormais la Secte des Chasseurs, ou Rédemptionnistes, qui vont chercher à l'étranger les victimes de leurs sacrifices. En effet, les Chasseurs pensent que les sacrifices servent non pas à nourrir le dragon-soleil, mais à expier les péchés des peuples. Ainsi, comme il y a peu d'aveugles dans le peuple oltèque (d'autant que nombre d'entre eux réussissent à s'enfuir et à rejoindre les rangs des Dhôles), ils estiment qu'ils ont donc expié tous leurs péchés, et vont dans le monde pour racheter ceux des autres peuples... en capturant des aveugles pour les sacrifier, ceci en toute bonne foi et certains d'agir pour le bien de tous.

précieuses. Le clergé oltèque n'a pas trop de soucis à se faire : les villages sont tellement divisés par leurs conflits incessants (mais à très petite échelle) et leur crainte du courroux solaire que leur emprise sur les cœurs et les âmes est assurée. Les plus érudits vivent sur les plateaux de l'ouest, au-delà de la jungle d'Ilan, dans la Citadelle des Prismes, d'où ils règnent sur une sorte d'empire un peu anarchique.
L'attitude des Oltèques vis-à-vis des PJ dépendra de plusieurs facteurs. S'ils sont accompagnés de Meriad, ils seront très méfiants, voire sournois, et essaieront coûte que coûte de s'emparer d'elle pour la sacrifier (la cécité est la marque du soleil). En revanche, si les PJ se montrent sous leur aspect draconique, ils seront immédiatement adorés comme des dieux.
Cependant, quelles que soient les dispositions des villageois, il en est un qui verra l'arrivée des PJ d'un très mauvais œil : Taoc' Niea, le prêtre local du soleil. Il a bien connu le prêtre Vat (cf. début de cette campagne), et tous les prêtres voyageurs du culte du dragon solaire, qui sont forcément passés par son village pour aller ensuite voyager dans le vaste monde. Il mettra les PJ à l'épreuve, afin qu'ils prouvent leur véritable nature de dragons de lumière. Que les PJ prennent garde : Taoc' Niea, possède un bâton orné d'une grosse masse de fer-rubis, rapporté par un prêtre d'un voyage lointain dans le Pays Détruit. Si les PJ sont assez convaincants (à vous de voir quelles épreuves leur imposer, selon leur niveau à ce moment : rendre aveugle un prisonnier par leur éclat, faire disparaître la lumière d'un brasier ardent, résister à une attaque particulière, etc.), le prêtre se rendra (de mauvaise grâce) à leurs arguments. Il indiquera aux PJ la direction des plateaux de Czaloc, où l'on trouve la chaîne de petites montagnes nommées Oropam Dhôl (les Portes de Dhôl, ou les Portes de la Nuit), et le cratère de Tashym Yilann. C'est là qu'ils trouveront la Citadelle des Prismes, où vivent les plus grands religieux oltèques.
Cependant, une nouvelle alarmante va faire diversion : un jeune enfant, Pahua, vient d'être enlevé par des Dhôles. Ce sera le premier contact avec ces créatures. Ce bref épisode peut donner lieu à une prise de conscience de la part des joueurs. En effet, Pahua est devenu récemment aveugle. Une atmosphère étrange va peut-être faire réagir les PJ. Alors que le père de Pahua semble ter-

rorisé, sa mère semble presque apaisée, quoique d'une manière assez fataliste... En effet, Pahua devait être sacrifié au soleil en raison de sa cécité. Si on essaie de faire disparaître la future victime d'un sacrifice, la loi veut qu'on le remplace sur l'autel. Le père de Pahua risque donc de subir la torture du soleil (exposition au soleil rendant aveugle) : c'est lui qui insiste pour dire que l'enfant a été enlevé par les Dhôles, alors que rien ne vient appuyer ses dires. Quant à sa mère, c'est pour elle un véritable soulagement que de savoir que son fils a disparu : en réalité, c'est elle qui l'a emmené dans la forêt, en l'enjoignant de courir aussi loin qu'il le pouvait et de s'échapper. L'enfant erre donc dans la forêt (il peut y trouver Meriad si celle-ci s'est échappée), et sera découvert par un couple de Dhôles.

Les PJ peuvent tenter de reprendre l'enfant. Les Dhôles se battront férocement pour le protéger, mais sans toutefois aller jusqu'à mettre leur vie en péril. Un bon sens de l'observation devrait permettre aux joueurs de comprendre que ces créatures ne sont pas forcément les croquemitaines que les Oltèques veulent voir. Quelle que soit l'issue de cette aventure (fuite des Dhôles avec Pahua, ou retour au village où le prêtre s'emparera de l'enfant), cela permettra aux PJ de comprendre la civilisation oltèques et la terreur que font régner les prêtres sur la population. Il ne leur reste plus qu'à se diriger vers l'ouest et la citadelle de Czaloc, où ils vont trouver la réponse à leurs questions, ainsi que des informations sur Tashym Yilann.

La route de Tashym Yilann

La forêt d'Ilan-Taxatl

Il faut traverser cette forêt d'est en ouest pour arriver aux abords des plateaux de Czaloc. Ce périple risque d'être particulièrement pénible pour diverses raisons. La chaleur est étouffante, et la moiteur de la jungle rend l'air à peine respirable. Inutile de vouloir faire sécher quoi que ce soit dans une telle atmosphère. Si les joueurs choisissent de voyager sous forme humaine, ils seront confrontés à de multiples désagréments (petites bêtes, marais, etc.). Leur forme draconique ne sera guère plus pratique, trop grande pour se déplacer

Les Dhôles

"Dans les temps anciens, la mère de Chaoc'lotl vit la marque des élus dans les yeux de son fils, mais son cœur était noyé de larmes : elle ne pouvait se résoudre à donner son fils au soleil. Ignorante et emportée par la passion, elle l'emmena au cœur d'Ilan-Taxatl, la grande forêt qui souffle sur le monde, et elle invoqua Majat, la louve au cœur noir. 'Prends mon enfant, lui dit-elle, et emporte-le dans la nuit, car je préfère le savoir vivant dans les ténèbres que le voir souffrir pour entrer dans la lumière'. Majat répondit de sa voix qui dispersait les orages : 'Je prendrai soin de lui comme s'il était mon fils'. Et elle mordit profondément l'enfant. 'Pourquoi as-tu mordu mon fils, demanda la mère ? '. 'Ignorante que tu es, répondit Majat de sa voix qui dispersait les orages, ne sais-tu donc pas qu'il coûte autant de souffrance à entrer dans la nuit qu'à se perdre dans la lumière ?'"
- La légende des Fils du Soleil

Ainsi raconte-t-on l'histoire de la première "Dhôle" ("celle qui devient la nuit") au sein du peuple oltèque. Depuis des temps immémoriaux, tous ceux qui ont voulu échapper au rituel de sacrifice et ont réussi à s'enfuir se sont perdus dans la grande forêt d'Ilan-Taxatl. Là, ils ont trouvé réconfort au sein du peuple de la nuit, les Dhôles, une tribu de lycanthropes très particuliers. Sous leur forme lupine, ces créatures ont un pelage noir éclaboussé de blanc autour des yeux, ce qui leur vaut leur surnom de "loups qui pleurent" dans certaines tribus oltèques. Hantant les profondeurs de la forêt, les Dhôles sont des êtres paisibles et doux, mais carnivores et incroyablement féroces vis-à-vis des Oltèques, en particulier les prêtres. Elles deviennent littéralement enragées à la vue d'un prêtre et ne se calment qu'une fois qu'elles l'ont entièrement déchiqueté et dévoré. Elles empêchent également quiconque d'approcher du cratère de Tashym Yilann, et disent être inspirées par les dieux... (ce qui est exact). On dit également qu'elles sont les gardiennes de la nuit.

La vue d'une meute de Dhôles est un terrifiant spectacle, en particulier pour les Oltèques. En effet, à l'état naturel, ces bêtes sont des plus calmes et sociables entre elles. Mais si elles sont surprises, si elles aperçoivent un Oltèque (surtout un prêtre), elles deviennent folles, et sont d'autant plus dangereuses qu'elles ne se déplacent qu'en meute d'au moins une demi-douzaine d'individus. Imaginez un banc de piranhas terrestres massifs comme des loups géants, aux crocs de cinq à dix centimètres de long, dotés d'une intelligence humaine et habitués à chasser en groupe, et vous avez une idée de leur efficacité au combat. Les Oltèques les trouvent surtout répugnantes parce qu'elles mangent de la viande, alors que le régime oltèque est presque végétarien (les Oltèques ne mangent que les créatures mortes de mort naturelle ou par accident, et très occasionnellement du poisson). On peut dire que les Dhôles vont à l'encontre de tous les préceptes de la civilisation oltèque.

Quand un enfant naît aveugle, ou quand un adulte est frappé de cécité, il arrive qu'un proche le mène à la forêt afin qu'il rejoigne les Dhôles. Celles-ci finissent toujours par le trouver et lui donner le choix entre l'appartenance à leur meute et la mort. Si l'aveugle choisit la première option, ou s'il n'est pas en âge de parler, il est mordu et contracte la lycanthropie. Ses sens surdéveloppés lui permettent ensuite de compenser rapidement sa cécité.

On dit que les Dhôles sont immortelles, et que Chaoc'lotl et sa mère Majat sont encore vivantes, mais rien ne le prouve. Une dernière précision : si le mot Dhôle est féminin dans la langue Oltèque, il existe des Dhôles des deux sexes, mais on ignore si elles se reproduisent entre elles.

sans encombre au milieu de cette jungle inextricable, et surtout trop voyante, attirant de nombreux prédateurs. Et il reste divers aspects des plus difficiles à gérer : eau non potable ou infestée de micro-organismes nocifs, serpents venimeux et créatures empoisonnées, flore toxique, urticante, voire agressive, comme ces "lianes du pendu" qui s'agrippent au cou des voyageurs pour les étrangler, ou ces "vers cardiaques" qui s'implantent sous la peau et vont boucher les artères et les veines, se gorgeant de sang en tuant à petit feu leur victime.

Parfois, on trouve au détour d'un buisson une statue étrange, ou une simple roche peinte d'une fresque grossière. La plupart dépeignent des dragons et des motifs floraux, des scènes religieuses, etc. Mais certaines sont bien plus intéressantes, et représentent les origines de Baïkamath, et sa chute. On y voit le cratère de Tashym Yilann, et la couronne tombée en son centre. Certaines montrent même la couronne entourée de tourbillons, de flammes et de vagues, symbolisant l'immunité absolue aux éléments de celui qui se tient en son centre.

La présence des Dhôles ne se fait pas trop ressentir, même si leur menace subsiste. Pourtant, elles n'attaqueront pas, à moins que des Oltèques accompagnent les PJ. Si Meriad (ou tout autre aveugle) est avec eux, les Dhôles les suivront de loin, et les protégeront même des dangers de la forêt. Les PJ apercevront parfois une silhouette plus haute et plus massive que les autres. Il s'agit de Majat, la Louve de la Nuit, désormais vieille et fatiguée, mais que ces créatures lumineuses intriguent. La louve est une créature ancienne, mais lasse et mourante, qui sait parfaitement à quel point la nuit est indispensable à la vie. Une confrontation avec les PJ peut se produire, à moins que vous ne gardiez cet événement pour la fin du scénario, où les choses se précipitent.

La Citadelle des Prismes

Les hauts plateaux arides du pays de Dhôl sont criblés de minuscules villages d'éleveurs, tous soumis à la loi de la Citadelle des Prismes, une forteresse férocement gardée par les guerriers-panthères des prêtres de Czaloc. S'y rendre ne pose aucun problème : le terrain, quoique accidenté, reste praticable pour les PJ sous leur forme draconique, et la population est accueillante, même si elle reste sur une certaine réserve et s'il vaut mieux ne pas trop critiquer ses pratiques religieuses.

Cependant, en parcourant les villages de la région, il apparaît rapidement que l'élite scientifique du peuple oltèque est en effervescence : le grand prêtre Ojaï a fait envoyer des émissaires à tous les religieux importants du pays afin qu'ils se rendent à la citadelle, pour leur confier une information d'une grande importance. Quelques détails permettront à un groupe perspicace d'entrevoir le but de cette réunion : les éleveurs de la région ont été sommés de rassembler beaucoup d'animaux et de les emmener vers le village qui se trouve au pied de la citadelle, et la plupart des criminels ont été rassemblés près du temple de celle-ci et exposés au soleil afin de les rendre aveugles... Les artisans travaillent d'arrache-pied sur des masques et des objets rituels (lesquels sont souvent ornés d'or et d'opales), et les prêtres mineurs qui sont restés dans les villages ont reçu des consignes strictes : les prières doivent s'intensifier, et l'adoration du soleil est plus que jamais d'actualité.

Les PJ vont croiser la troupe d'un prêtre jovial, Xaiat, adepte de l'alcool de plantes et amateur de femmes. Hédoniste, Xaiat n'en est pas moins érudit : c'est un astronome et un mathématicien hors pair, qui ne voyage pas sans ses instruments de mesure et ses cahiers de croquis (préservés de l'humidité par une fine couche de cire translucide, qu'on obtient à partir d'une des plantes du pays, et qui, exportée sur le continent, pourrait révolutionner la conservation des parchemins...). Entouré de jeunes esclaves (capturées dans une autre tribu, car les conflits ne sont pas rares, même entre villages voisins), de deux autres prêtres puritains et de quatre guerriers alcooliques en guise d'escorte, il se rend à l'appel du grand prêtre Ojaï avec une certaine exaspération. La nouvelle que ce dernier veut annoncer n'en est pas une pour lui depuis déjà quelques mois : une éclipse totale du soleil ne va pas tarder à se produire. Si certains PJ sont versés dans l'art des mathématiques ou de l'astronomie, il n'hésitera pas à leur en faire la démonstration. Son seul réconfort à se rendre dans la Citadelle des Prismes vient du fait qu'il sait qu'il y trouvera la plus grande bibliothèque du peuple oltèque.

Située sur une hauteur, la Citadelle des Prismes domine orgueilleusement les plateaux de Czaloc. À ses pieds vit une petite communauté d'Oltèques qui subissent un quasi-esclavage de la part des prêtres. Un temple pyramidal de près de trente mètres de haut occupe le centre du village, couronné par un autel d'où coulent des traînées sanglantes : c'est ici qu'ont lieu les plus importants et réguliers des sacrifices, car ce temple est le garant de l'intégrité de la lumière solaire : s'il se passe une journée sans sacrifice, on dit que le soleil s'éteindra. Plusieurs villageois pourront d'ailleurs en témoigner : une journée

où les sacrifices ont tardé, le soleil a eu une sorte de soubresaut (une simple illusion magique orchestrée par les prêtres : ça ne coûte rien, c'est efficace, et ça vous motive une population d'incrédules en moins de temps qu'il n'en faut pour dire "sacrifice humain"). Les sacrifices humains se sont alors multipliés pendant un bon mois afin de faire pardonner ce grave manquement. Il faut préciser qu'en cherchant un peu, on apprend que l'essentiel des victimes ont été choisies parmi les rédemptionnistes du coin, que Ojaï n'apprécie pas du tout. Leur théorie étant que les sacrifices ont une valeur expiatoire, et que le peuple oltèque a déjà expié tous ses péchés, ils pensaient en effet qu'il n'était plus besoin d'observer les immolations avec la même régularité qu'autrefois... Tous ont été tués, après avoir subi l'aveuglement rituel.

Cela donne une petite idée de l'ouverture d'esprit de l'élite cléricale de la Citadelle des Prismes. D'ailleurs, le bâtiment lui-même est une véritable forteresse. Entourée d'un fossé qui peut être inondé d'un liquide hautement inflammable et se transformer en mur de feu en quelques minutes, sa position la rend pratiquement imprenable. Les guerriers-panthères de la forteresse sont de féroces combattants, utilisant tous des flèches empoisonnées. La porte cyclopéenne de la forteresse, bloc de pierre percé d'un œil de cristal, pesant près de dix tonnes, est mue par un mécanisme gigantesque de contrepoids qui ne peut être activé que de l'intérieur.

Que les PJ pénètrent discrètement (en s'intégrant à la suite de Xaiat), qu'ils tentent de pénétrer en secret dans la forteresse ou qu'ils y entrent en grande pompe, en se faisant annoncer comme émissaires du soleil, l'accueil sera le même : ils devront attendre le bon vouloir d'Ojaï. Celui-ci est un homme ambitieux, austère et vindicatif mais aussi profondément dévot. Il n'agit que dans l'intérêt du dieu-soleil, et se laissera convaincre si les PJ y mettent les formes et le caressent dans le sens du poil.

Logiquement, les PJ vont vouloir deux informations : la localisation du cratère de Tashym Yilann (il suffit de demander et d'être persuasif d'une façon ou d'une autre) et le rituel d'éveil du dragon. Le plus court chemin semble accéder à la bibliothèque. Celle-ci se trouve dans une tour gigantesque, au centre de la Citadelle des Prismes. Ils ne tarderont pas non plus à découvrir l'origine du nom de cette forteresse.

Piège de cristal

Cette citadelle fut créée à l'aube des temps, après la chute du dragon des origines, tout comme la cité du Pays Détruit. Fut-elle l'œuvre de la tribu d'Holochaïm, pour contenir le pouvoir de Baïkamath dans le cas de son retour ? Celle des descendants des hommes de Muyr, défaits après leur bataille dans le Pays Détruit, pour rappeler le rituel d'éveil du dragon ? Des dieux eux-même, pour ne pas oublier le temps où un de leurs serviteurs se dressa contre eux, et où ils furent contraints de recourir aux services des hommes pour rétablir l'équilibre ?

Toujours est-il que la forteresse a été reprise il y a plusieurs siècles par les prêtres du soleil, qui l'ont aménagée, et surtout fortifiée. En réalité, des dragons de lumière aguerris et déterminés feraient peu de cas de la plupart des défenses érigées par les hommes dans cet édifice massif mais facile à infiltrer par les airs. Pourtant, mieux vaut qu'ils évitent de manifester leurs prouesses lumineuses dans son enceinte, et même de simplement s'y montrer sous leur forme draconique, car ils découvriraient alors son véritable pouvoir. À l'exception notable de la tour bibliothèque, la Citadelle des Prismes contient des milliers de fenêtres, miroirs, décorations et autres mobiles faits de prismes de cristal de toutes les tailles. Ils luisent doucement et créent au moindre rayon de soleil une féerie de couleurs sur les murs de la citadelle. Mais ce sont en réalité des pièges à lumière, destinés à capturer des créatures comme les dragons de lumière...

Si ces derniers prennent leur forme lumineuse, ils subiront instantanément l'influence des prismes. Leur essence même sera captée par tous les petits dispositifs, et ils se sentiront comme déchirés de l'intérieur, comme si on se mettait à les disséquer vivants. Ils devront déjà faire un jet de Volonté DD 15 pour rester conscients. Seul un jet de Volonté DD 20 leur permettra d'échapper momentanément à cet effet (pendant un round), mais ils devront forcément reprendre forme humaine pour éviter d'être pris au piège de ces prismes. S'ils échouent ou tombent inconscients à cet instant, leur essence sera disséminée, divisée en sept couleurs, sept reflets de leur âme qui seront captifs des sept miroirs du grand hall des prêtres, la salle de magie privée de la citadelle, qui est une sorte de petit temple, sur les murs duquel on retrouve la fresque contant l'histoire de Baïkamath. Le problème, c'est que ce système de protection est automatique, inconnu de tous (aucun dragon de lumière n'est jamais venu ici), et dans l'état actuel des choses, irréversible : en effet, les concepteurs d'origine de la citadelle n'ont certainement pas laissé de mode d'emploi... à moins que...

La solution à beaucoup de problèmes se trouve dans la bibliothèque, mais pas sous la forme que l'on croit. En effet, quand les prêtres ont pris possession de cette antique citadelle, ils ont trouvé une bibliothèque vide. Aucun livre, pas le moindre parchemin, même pas une frise décorative. Il n'y avait là qu'un grand bâtiment appelé "bibliothèque" en draconien, une tour vide à l'exception de prismes décoratifs en cristal. Ces prismes sont différents de tous les autres, ceux qui forment des pièges à lumière. Ils ne semblent pas décomposer la lumière, mais lorsqu'un rayon les traverse, ils projettent une forme indistincte, une illusion qui se matérialise dans l'air. C'est exactement le même genre de dispositif que celui découvert dans le Pays Détruit lors du précédent scénario. Seul problème, personne ne sait qu'il existe, et la plupart des prismes sont recouverts par des piles de documents, servent de meubles...

Si les PJ cherchent des informations dans la bibliothèque, ils trouveront un fatras de contes et de mythes plus ou moins cohérents relatifs aux dragons et au culte solaire, mais rien de bien consistant. N'oubliez pas que les prêtres voyageurs ont engrangé depuis des siècles tous les documents possibles et imaginables concernant les dragons. Cette recherche est exténuante, et suppose qu'ils aient convaincu Ojaï de leur laisser accès à la bibliothèque. Mais s'ils finissent par reconnaître les prismes qu'ils ont déjà vus dans l'antique cité de Muyr, cela leur mettra sans doute la puce à l'oreille. S'ils veulent découvrir les plus anciens documents de la bibliothèque de la Citadelle des Prismes, il leur faudra débarrasser un à un chacun des étages afin de libérer les prismes et de déployer leurs ailes devant eux (en supposant qu'ils ne soient pas terrorisés à l'idée qu'il puisse leur arriver la même chose que dans les autres pièces de la forteresse). Les prismes projetteront alors le même genre de message lumineux qu'ils ont vu dans les ruines de Muyr. Ce ne sera pas une mince affaire, et ils risquent de perdre une bonne journée à débarrasser chaque étage. Sachez qu'il y en a sept, et que c'est au dernier étage (celui du haut) que se trouvent les cristaux contenant les informations concernant les préparatifs du rituel d'éveil de Baïkamath. Quant au processus permettant de libérer les captifs des pièges à lumière, on le trouve au rez-de-chaussée, qui sert de remise, et qui est assez facile à dégager.

Les derniers détails concernant le rituel sont assez simples : il doit se dérouler lors d'une éclipse solaire, et il nécessite la présence de dragons chromatiques et métalliques en nombre conséquent. Par ailleurs, les dragons de lumière devront se trouver en un lieu "caché du regard des dieux" (à l'abri de leurs pouvoirs). Certains prismes content d'ailleurs la petite histoire qui ouvre ce scénario, concernant la chute de Baïkamath/Bel'Hochaïm, et indiquent donc indirectement que ce lieu est le centre de la couronne, et donc le cratère de Tashym Yilann.

L'éclipse

Après avoir exposé les lieux, voyons un peu quels événements vont se dérouler dans la Citadelle des Prismes. Ojaï a fait rassembler les prêtres les plus importants du pays, car il a calculé qu'une éclipse totale du soleil se produirait d'ici deux semaines (cette date peut varier selon les besoins de votre scénario : l'essentiel, c'est de laisser aux joueurs le temps de se préparer au rituel et d'attirer les dragons chromatiques et métalliques). Cette nouvelle suscite une agitation considérable dans la foule des prêtres. Certains connaissent quelques éléments de l'ancienne légende qui parle de l'éveil du dragon quand le soleil "s'éteindrait", mais les PJ sont ceux qui ont le plus d'informations pertinentes à ce sujet. D'autres sont simplement effrayés de la réaction possible de la population : après les sacrifices suscités par un simple "clignotement", qui sait à quoi on peut s'attendre, de la part d'Ojaï, ou même de la part du peuple. L'obscurantisme confortable que les prêtres ont attisé pendant des siècles est sur le point de se retourner contre eux.

Les PJ peuvent évidemment apporter une solution, et s'attirer ainsi les faveurs du clergé oltèque en même temps que le labeur du peuple.

Lux Draconis

Préparatifs

À partir de cet instant, tout (ou presque) est déjà joué. Chaque élément est mis en place. Il ne vous reste plus qu'à laisser les PJ gérer la fin de cette campagne. Comme lors du précédent épisode, cette dernière partie sera donc plutôt libre, et vous n'y trouverez que quelques conseils et idées de rebondissements axées sur les factions importantes de la campagne. Libre à vous de les intégrer à votre partie ou de les laisser de côté. La situation devient très complexe, et il faut abandonner tout manichéisme. Par exemple, les dragons chromatiques menés par le Pêcheur d'Étoile ressentent de la sympathie pour les Oltèques, mais veulent cependant empêcher le retour de Baïkamath... D'autre part, il ne s'agit pas d'un affrontement de la lumière contre les ténèbres, mais bel et bien de conserver l'équilibre du monde.

Les Dhôles :
ces créatures de la nuit sont en fait les laissés-pour-compte, les reclus de la

Le cratère de Tashym Yilann

Baïkamath était le messager des dieux, et en tant que tel, ils l'avaient pourvu d'un anneau de protection d'une puissance inouïe, mais surtout d'une couronne, la *couronne des impuissances*, qui le protégeait de tous leurs pouvoirs. Ainsi, s'il était porteur de mauvaises nouvelles ou d'une déclaration de guerre en bonne et due forme, il ne pouvait être exécuté par le destinataire du message comme il est de coutume dans les pays civilisés, et même parmi les dieux. Mais lorsque Baïkamath (ou Bel'Hochaïm comme le nomment les textes anciens) voulut devenir un dieu lui-même, les dieux furent incapables de se débarrasser de lui. Ce fut un champion humain, Geirodh, qui fut doté de l'arc de foudre et d'une monture faite de brume et de nuages, pour délester le dragon de sa couronne protectrice. L'habileté de Geirodh permit ainsi aux dieux de déverser leur ire sur Baïkamath, lui arrachant même l'anneau des géants, qui tomba sur la terre de Muyr. Mais le guerrier avait été gravement blessé lors du combat, touché par le déferlement d'énergie divine qui avait eu raison du dragon après qu'il lui eût arraché sa couronne. Ayant divisé l'essence de Baïkamath en deux énergies, chromatique et métallique, ils procédèrent de même avec les restes de Geirodh, le séparant en deux êtres distincts : Thazzar et Jezzar, deux gardiens qui devraient éviter le retour de Baïkamath, et donneraient naissance à la tribu d'Holochaïm, une nouvelle tribu en plus des sept que comptait le peuple de Muyr. Tous leurs fils seraient immortels et deviendraient les garants de l'intégrité du monde. Comme vous le savez depuis *Le Sang du Dragon (BS 39)*, Thazzar et Jezzar (devenu le Pêcheur d'Étoiles) ont perdu la mémoire, et cherchent désormais à détruire Baïkamath.

Quant à la couronne du dragon, elle tomba à terre, dans le futur pays de Dhôl, créant un gigantesque cratère à l'endroit de sa chute. Elle était encore dotée de certains pouvoirs, et surtout, aucun pouvoir divin ne pouvait s'exercer en son centre. Les hommes la prirent pour une ancienne forteresse, n'osant guère s'en approcher. L'esprit de Baïkamath se rendit compte que la couronne était d'une importance stratégique pour son retour : en effet, les dieux ont pris toutes les mesures, grâce à leurs immenses pouvoirs, pour empêcher la réincarnation de Baïkamath. Ceux qui gouvernent les cieux ont interdit à tous les vents de le laisser revenir. Le Seigneur des océans a commandé aux flots de l'engloutir et de le noyer s'il devait réapparaître. La terre elle-même engloutirait Baïkamath s'il devait revenir. Ces mêmes éléments s'élèveraient même contre quiconque commencerait à réaliser le rituel permettant à Baïkamath de revenir. En effet, les hommes de Muyr tentèrent autrefois de réaliser la prophétie du retour de Baïkamath en se servant de l'anneau des géants, mais les Hommes de la Lune les en empêchèrent (cf. *Le Sang du Dragon*), détruisant même l'anneau dans la foulée. L'anneau était tombé sur la terre de Muyr, créant un cratère plus modeste mais déjà considérable, et les habitants de Muyr avaient cru que c'était là le cratère de Tashym Yilann. Mal leur en avait pris, puisqu'ils furent tous exterminés lors de la bataille contre les Hommes de la Lune.

Aussi, il n'est qu'un lieu au monde qui soit en dehors du pouvoir des dieux, et qui permette de réaliser le rituel de réincarnation, et c'est le cœur du cratère de Tashym Yilann (*"le lieu du néant"*), "aux portes de Dhôl", au centre de la couronne de Baïkamath. Les dieux s'en sont rendus compte, et la création des Dhôles était en fait destinée à empêcher quiconque de rejoindre le cratère.

civilisation oltèque. Elles ont un repaire, profondément enfoui dans la jungle d'Ilan, et protègent également les abords du cratère de Tashym Yilann. Elles y ont accès par un réseau de souterrains qui passent sous les plateaux de Czaloc, et qui peut s'avérer d'une importance stratégique pour la suite des événements. Il suffirait que les PJ jouent le rôle de médiateurs pour que les Dhôles se mettent de leur côté. Pensez à Majat, l'antique mère-louve, comme à la louve de *Princesse Mononoke* de Miyazaki.

Les dragons métalliques, Thezra et Thazzar :
La bataille de Xacers a été meurtrière pour tous les dragons, mais les dragons métalliques l'ont emportée grâce au fer-rubis. Malheureusement, la plupart d'entre eux, ainsi que les mercenaires qu'ils avaient engagés, sont désormais contaminés par l'influence néfaste de ce métal maudit (qui a des effets semblables à la radio-activité). Ils ont pu affréter des bateaux pour aborder en pays de Dhôl, mais sont terriblement affaiblis. Même le charisme de Thezra ne peut désormais plus entamer le fatalisme de la plupart, qui la suivent comme on irait à l'abattoir... Cependant, ils ne pourront retenir leur indignation devant les pratiques religieuses inhumaines des Oltèques, et entreprendront au passage quelques raids punitifs contre les plus extrémistes des religieux. Il y a fort à parier que la Citadelle des Prismes ne survive pas à leur assaut, si les dragons de lumière ne sont pas là pour la protéger quand ils y arriveront.

N'oubliez pas cependant que les dragons métalliques (et surtout Thezra) veulent réveiller Baïkamath.

Les dragons chromatiques :
Décimés par le fer-rubis lors de la bataille de Xacers, les dragons chromatiques d'Heptérion arrivent un peu à la traîne dans

le pays de Dhôl, d'autant qu'ils ont subi quelques revers en Caliésie. Loin de leur pays, ils perdent leurs forces, mais ils sont plus nombreux que les métalliques, et ont été rejoints par des renforts. C'est donc une troupe conséquente qui se dirige vers le cratère, suivant les traces laissées (peut-être intentionnellement) par les PJ. Ils éprouvent de la compassion pour les Oltèques, dont le régime et le mode de vie présentent quelques similitudes avec les leurs. Quant au Pêcheur d'Étoiles, il les accompagne avec un sentiment d'urgence croissant, et devient de plus en plus autoritaire. Il ne laissera rien lui barrer le chemin.

Les Oltèques :
Une armée conséquente de prêtres, de guerriers-panthères et de simples paysans marche vers l'ouest, pour y entraîner les dragons, mais aussi pour les y précéder, si les dragons de lumière se sont attiré leurs bonnes grâces. Le prêtre Ojaï entreprend une sanguinaire cérémonie (immolation de centaines de victimes), à moins que les PJ ne l'en empêchent, de peur que leur réputation ne survive pas à un rituel aussi inhumain, ou par simple compassion pour le peuple oltèque.

Taraoka, l'Araignée de la Forêt d'Ilan :
La déesse araignée qui habite dans les ombres de la forêt s'intéresse de près aux PJ. Si elle entend parler de leur projet d'établir le retour de Baïkamath, elle se précipitera de nuit au cratère de Tashym Yilann. En effet, elle était autrefois la messagère des dieux d'en dessous, les divinités chtoniennes et des enfers, tout comme Baïkamath était l'émissaire des dieux d'en haut. Ce monstre gigantesque peut intervenir dans la dernière partie du scénario (voir plus bas).

La bataille de Tashym Yilann

C'est le moment du grand final de la campagne, l'aboutissement des efforts de vos joueurs, et l'heure des règlements de compte pour la plupart des protagonistes de ce scénario. Une fois que tous les participants seront arrivés au cratère, où les PJ seront prêts à exécuter le rituel au moment de l'éclipse, l'heure de la bataille finale aura sonné.

Cette dernière scène se règle en deux parties : l'invocation de Baïkamath et le choix.

Et si...

Et si les joueurs décident de ne pas réveiller Baïkamath ? Ils peuvent d'ailleurs prendre cette décision très tôt dans le scénario. Il faudra alors les pousser à accomplir ce rituel, et modifier considérablement le rôle de certains acteurs de cette campagne. Souvenez-vous que Thezra est impatiente de réveiller Baïkamath pour s'emparer de ses pouvoirs. Thazzar veut également que le dragon se réveille, afin de le tuer et d'en finir avec sa propre existence. Par ailleurs, les Oltèques, nombreux et fanatiques, peuvent forcer les PJ à se rendre au cratère. Vous ne manquez donc pas de moyens de les "aiguiller" un peu.

L'invocation de Baïkamath

Vous pouvez très bien régler ce passage d'une façon très technique et très simple : d'un côté, les dragons de lumière tentent de mener à bien le rituel draconique de retour de Baïkamath, de l'autre la bataille fait rage autour de la couronne, pour repousser les empêcheurs d'invoquer en rond (les dragons chromatiques). Quelques jets de chant ou de rituel pour les dragons, quelques jets de combat, et le tour est joué. Mais il vaut mieux pimenter encore cette scène de quelques morceaux de bravoure, chacun impliquant un de vos joueurs. C'est ici que se joue l'avenir du monde, et chacun d'entre eux mérite d'y avoir un rôle décisif. Voici quelques idées de rebondissements, chacun lié à l'une des forces en présence.

Les Dhôles :
Les loups se sont rassemblés à l'entrée du cratère. Selon la façon dont le scénario s'est déroulé, ils seront avec ou contre les PJ. La mère louve y trouvera sans doute la mort, d'une manière tragique.

Les dragons chromatiques : un grand dragon rouge brûlé à mort utilise ses dernières forces pour fondre sur le groupe de dragons de lumière, dans l'espoir de les consumer. Il crache ses dernières flammes, et devient une véritable bombe qui explosera littéralement en atteignant le sol, répandant un torrent de flammes à une quarantaine de mètres à la ronde. Ses frères se battent avec une énergie sans borne pour empêcher les PJ d'accomplir le rituel, tandis que les dragons métalliques tentent de les contrer et de les éloigner du cratère. Utilisez lors de cette bataille tous les artifices de la bataille aérienne (rappelez-vous *Star Wars* !), en particulier si certains dragons de lumière se battent tandis que les autres exécutent le rituel, qui prend environ une demi-heure.

Le Pêcheur d'Étoiles et Thazzar :
Ils vont enfin faire montre de leurs véritables pouvoirs, déchaînant des forces magiques d'une puissance inconnue des hommes. Une sphère d'énergie se forme autour d'eux, vitrifiant littéralement le sol. Quiconque s'approche à moins de dix mètres risque d'être instantanément carbonisé. Cependant, si l'un

ou l'autre se retrouve dans la couronne, leur immortalité divine cessera d'être, et ils deviendront à nouveau sensibles au temps, qui les rattrapera en quelques minutes, les réduisant à l'état de vieillards décrépits et inertes. Ils ont encore un rôle à jouer, cependant...

Thezra :
La femelle dragon n'attend que l'instant crucial pour laisser ses mercenaires abattre les PJ et Baïkamath lui-même. Même si elle s'est éprise de l'un des PJ, son ambition ne connaît aucune limite. Cependant, Thezra ne se rend pas compte de la démesure de son projet. En réalité, Baïkamath peut l'éliminer d'un simple souffle s'il le désire. Décrivez sa folie, sa crainte et sa fin pathétique si elle se dresse contre le dragon titanesque.

Les dieux :
Ils savent que le grand dragon est sur le point d'être libéré. S'ils ne peuvent rien contre ceux qui sont à l'intérieur de la couronne, ils conservent cependant leurs pouvoirs sur l'extérieur. En quelques instants, les éléments deviennent furieux, et un terrifiant orage éclate au-dehors. Il devient très difficile de voler, tandis qu'un vent meurtrier commence à faire tourbillonner tous les projectiles, les renvoyant parfois à leur expéditeur.

Les PJ :
Avant d'entrer dans la couronne, l'un des PJ est frappé par un sort de silence... comment pourra-t-il invoquer le dragon s'il ne peut chanter ?

Taraoka :
La déesse-araignée attend son heure, et peut jouer divers rôles. Elle peut faire office de méchant de dernière minute si vos PJ ne sont pas rassasiés de combat. Mais surtout, à l'issue de la scène suivante, elle peut représenter un contrepoids au pouvoir de Baïkamath. Dans ce cas, elle sera l'alliée des PJ. Si ces derniers se dressent contre Baïkamath et veulent un final épique, combattant contre le dragon des origines, Taraoka peut emprisonner brièvement ce dernier dans un filet de nuit (Taraoka signifie "Celle qui tisse la nuit" en oltèque) le temps que les PJ trouvent le moyen de le pourfendre.

Le choix

Soudain, au centre du cratère, se forme une boule de lumière, de plus en plus grande, de plus en plus intense. Un trait d'énergie en jaillit brutalement, comme une lance de lumière pure, qui transperce dans le ciel un dragon rouge et un dragon d'argent. Les deux créatures se fondent en une seule et s'évanouissent dans les airs, tandis que d'autres traits identiques rassemblent tous les dragons présents. Thazzar et Jezzar (le Pêcheur d'Étoiles) sont eux aussi transpercés et réunis, redevenant Geirodh, alias Holochaïm, le héros des anciennes légendes. Les PJ ressentent une cruelle douleur, et leur aspect draconique leur est arraché. Cependant, le disque solaire est désormais entièrement sombre, et la sphère de lumière devient une étoile filante qui file en direction du ciel où elle explose en une myriade de couleurs. Le spectacle est incroyable, mais aussi très dangereux : en effet, tout être autre que les dragons de lumière qui serait tenté de contempler cette splendeur en deviendrait instantanément aveugle. C'est une vision sur laquelle les yeux des mortels se ferment à jamais. Lorsque le soleil se découvre enfin, il semble littéralement exploser. C'est comme si un océan de lumière se déversait soudain sur le monde, et plus rien ne semble exister, que les PJ et la créature qui apparaît alors : Baïkamath.

Baïkamath n'est pas qu'un dragon, c'est LE dragon. Ses yeux vides semblent contenir la promesse d'un univers neuf, son souffle est comme le vent d'une création qui ne demande qu'à recommencer, ses ailes sont deux tissus d'étoiles prêtes à prendre leur envol dans la nuit. Il est titanesque. Et sa voix résonne dans la tête des PJ, dans la plus pure langue draconique. Ceux qui auraient eu l'idée de s'en prendre à lui peuvent immédiatement revoir leurs plans. Quiconque s'attaquerait à lui serait pulvérisé par le moindre de ses souffles. Le fer-rubis n'a guère d'effet sur lui, à moins qu'il ne le désire lui-même, et aucune magie ne saurait non plus l'atteindre.

"Me voici enfin libre, dit-il, faisant rouler un tonnerre liquide sous sa langue d'airain, et le monde n'attend plus que mon retour pour naître à un âge de lumière éternelle. Qu'aujourd'hui meure la nuit, à tout jamais. Venez à moi, mes enfants, revenez dans ma lumière, et devenez mes rayons, mes étoiles, mes soleils éclairant l'univers. Que les hommes n'aient plus à craindre la hideur de l'obscurité."

Étendant ses ailes, avec dans les yeux une bonté infinie, le dragon tend vers les PJ sa patte griffue, dont les écailles splendides sont autant de miroirs. C'est alors qu'une voix se fait entendre, une voix qui n'est ni celle de Thazzar, ni celle du Pêcheur, mais celle de Geirodh.

"Ta retraite ne t'aura donc servi à rien, mon vieil ennemi, mon jeune dieu à tête cornue ?"

Geirodh explique aux PJ la véritable histoire de Baïkamath (si ceux-ci ne l'ont pas encore comprise ou rassemblée). C'est le moment d'expliquer tous les enjeux de cette partie dont l'issue déterminera le sort de ce monde. Et il reste une clef que seul Geirodh détient concernant le passé de Baïkamath.

Autrefois, le grand dragon était messager des dieux. Il en vint à aimer les hommes, ces faibles créatures qui luttaient dans un monde sans merci. Les hommes aussi aimaient Baïkamath, et finirent par voir en lui un autre "dieu", plus juste et plus proche d'eux que les autres. Apitoyé par leur peur de l'obscurité, Baïkamath leur confia le secret du feu, jalousement gardé par les dieux. Ceux-ci en conçurent un grand courroux, mais ils ne punirent pas Baïkamath, car ce que les hommes faisaient du feu les amusait beaucoup. Mais bientôt, les hommes se plaignirent à nouveau au grand dragon : pourquoi devaient-ils subir la tyrannie de la nuit, la froideur du crépuscule, et la peur de l'obscurité ? Ils le convainquirent donc de se substituer au soleil, et d'éclairer la terre afin qu'y règne une lumière éternelle. Par compassion, et non par vanité, Baïkamath accepta, et ils l'honorèrent comme un dieu. C'est alors seulement qu'il fut puni et destitué. L'essentiel, dans cette histoire, c'est que tout est arrivé à cause de choix humains. Laissez les joueurs réfléchir aux conséquences d'un jour éternel, d'une dictature de la lumière, et d'un monde privé de nuit. Et laissez-les comprendre qu'un choix humain peut désormais tout changer, un choix humain très simple : le leur. Si les PJ n'en sont pas venus à la conclusion qu'un âge de lumière éternelle signifierait rapidement la fin de toute vie, Geirodh les mettra sur la piste. Mais faites-leur bien comprendre que le choix leur appartient.

Baïkamath, le dragon gigantesque, bat de ses ailes de lumière, et du haut de toute sa puissance, rivalisant avec le soleil, dit en levant les yeux au ciel puis en regardant les PJ à ses pieds :

"Mes maîtres, ne m'abandonnez plus ! Mes amis, mes enfants, que dois-je faire ?"

C'est un être au pouvoir incommensurable, mais infiniment torturé, abandonné de tous, qui est face aux PJ, et qui fait preuve d'une incroyable fragilité. Le choix idéal serait de demander au dragon de retourner à sa prison... Mais qui sait ce que vos joueurs pourront inventer ? Quoi qu'ils choisissent, le dragon s'exécutera. Ils auront en effet la surprise de découvrir que cette créature capable de faire reculer la nuit n'est finalement qu'un enfant désemparé, incapable de faire un choix.

Épilogue

Désormais, cette campagne, et sa fin, vous appartiennent. Voici cependant quelques idées qui pourront vous aider, et vous donneront sans doute de quoi écrire votre propre épilogue à cette longue histoire. Vous pouvez en mélanger plusieurs pour obtenir une fin originale.

Caractéristiques des protagonistes

Baïkamath et Taraoka :
inutile de préciser les caractéristiques de ces deux demi-dieux. Sachez simplement que la seule façon de tuer Baïkamath serait de le pourfendre avec une arme de fer-rubis, soit pendant que Taraoka le retient avec une toile de nuit, soit s'il se laisse faire...

Dhôles :
loups-garous rôdeur niveau 3 (cf. *Guide du Maître*, page 56) qui "voient" parfaitement dans le noir, car elles sont aveugles et ce sont leurs autres sens qui se substituent (considérez qu'elles ont vision dans le noir).

Guerriers-panthères :
guerrier 5 (cf. *Guide du Maître*, page 52).

Taoc' Niea :
prêtre niveau 9 (cf. *Guide du Maître*, page 55).

Petite précision

"Certains prétendent que le sang des dragons court dans leurs veines...", c'est à partir de cette phrase du *Manuel des Joueurs* que Lux Draconis est née. L'idée initiale de cette campagne était de donner une explication à l'apparition des ensorceleurs dans *D&D 3*. C'était aussi l'occasion rêvée d'explorer les origines de Bahamut et Tiamat, et d'offrir aux joueurs la possibilité de jouer des dragons. En espérant que vous avez pris autant de plaisir à jouer cette campagne que nous à l'écrire, n'hésitez pas à nous écrire. Qui sait, nous pourrions très bien récidiver...

- Bel'Hochaïm regagne sa prison, et continue à éclairer le monde depuis le soleil. Mais à chaque éclipse, le dragon descendra désormais sur terre, s'incarnant sous forme humaine pour une journée, afin de vivre parmi les hommes, qu'il aime et protège.

- Fin poétique : Baïkamath est désormais libéré de sa prison de soleil, et devient une lune brillante dans le ciel nocturne, éclairant le monde sans le brûler. Pour s'assurer qu'il ne devienne pas trop brillant, les Dhôles le dévorent chaque jour un peu plus, réduisant la lune à un simple croissant, qui grossit ensuite jusqu'à redevenir ronde.

- Les dieux sont ravis de la fin heureuse de cette aventure, et décident qu'il est temps de rétablir les ponts avec les humains, comme à l'époque de Baïkamath. Les jeunes dragons de lumière deviennent donc les messagers des dieux, et vivront désormais des aventures à une autre échelle.

- Fin spéciale frustration : les PJ se réveillent à l'école de magie, où rien ne s'est passé en réalité. Tout cela n'était finalement qu'un rêve (prévoyez un paravent en titane et un moyen pour vous enfuir rapidement).

- Tous les ensorceleurs perdent leurs pouvoirs draconiques, et le monde redevient exactement comme avant.

- Baïkamath, comprenant ses erreurs, et se sachant abandonné, se laisse pourfendre par une lame de fer-rubis, et meurt. Son sang lumineux, imbibant les hauts plateaux du pays de Dhôl, en fait un véritable éden.

- Baïkamath se comporte comme un gamin capricieux, et établit la tyrannie de la lumière sur le monde : les PJ sauront-ils le vaincre afin de restaurer l'ordre, avant que Symorîah ne soit plus qu'un désert ?

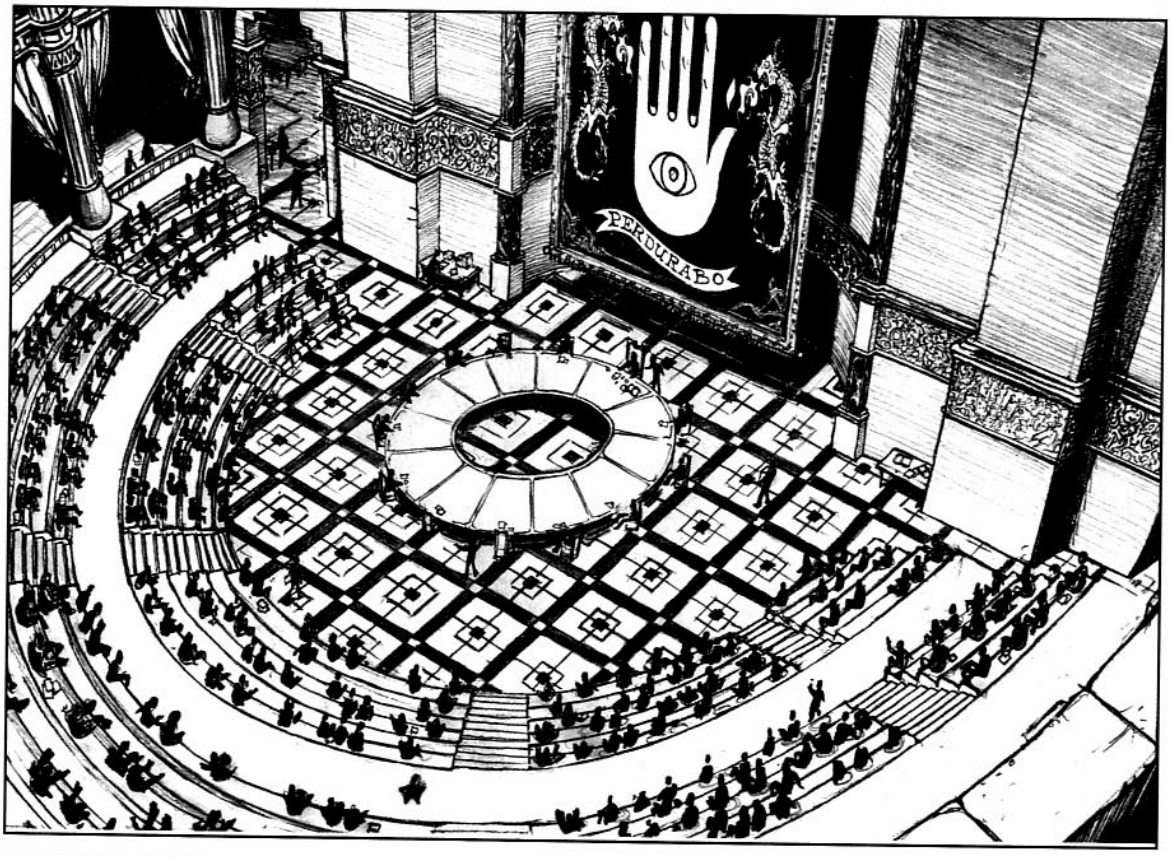
- Retour à Symorîah : n'oubliez pas que si les dragons de lumière ont accompli leur destinée, beaucoup de choses restent à régler dans le reste du continent : les restes de l'Inquisition, la province des princes dévastée, et la guerre entamée contre les dragons chromatiques de la Théocratie d'Heptérion. À moins que vos préoccupations soient moins géopolitiques, et plus sentimentales : qu'en est-il des amis, des compagnons et des parents des PJ ?

Ainsi s'achève la campagne Lux Draconis. Et c'est ainsi que Baïkamath est grand.

Auteur : Sandy Julien (suicideking@ifrance.com), sur une idée originale de Michaël Croitoriu et Maurice Viz, avec les recommandations de Patrick Renault
Illustrations : Stéphane Poinsot
Frises : Bertrand Bès

La Cyrélie

Après les Trois Royaumes et avant Davos, voici une aide de jeu entièrement consacrée à la Cyrélie. Histoire, économie, politique, sociologie sont de nouveau au menu de ce numéro, dans un article dont l'ambition première est de permettre aux meneurs d'appréhender en profondeur les multiples enjeux de la société cyrélienne, et ainsi de gérer avec plus de finesse les personnages et les conspirations qui agitent l'univers du Synode.



Résumé des épisodes précédents

La Cyrélie vit une dangereuse proximité avec le Gris Pays, un plan habité par de mystérieuses entités spirituelles, les Teraphim. Il y a trente ans, un groupe de jeunes magiciens tenta d'ouvrir un portail avec leur monde mais l'opération tourna au désastre. Comprenant qu'ils avaient été manipulés, ils constituèrent le Synode (Backstab 33). Aujourd'hui, Anton Séranis dirige toujours le Cercle Intérieur de cette société secrète anti Teraphim. À ses côtés, Isadora Aldovrandi, Jacob Reiff, Kaddour Khan, Bela Chandris et Ephraïm Coray (Backstab 35 et 36). La Serpe est une taverne mal famée du quartier portuaire de Davos, la capitale de la Cyrélie. Son propriétaire, Iman Delal, fait partie de la mafia, qu'à Davos on appelle l'Hydre (Backstab 37). C'est une très puissante organisation, dans laquelle le Synode, les Teraphim et les Chandris ont tous d'importants intérêts. Mais d'autres factions leur font concurrence, tels les Numides, des nomades sédentarisés à la périphérie de la ville (Backstab 38). Une dictature militaire au Nord (la Prussie), une théocratie rigoriste au Sud (la Tolméquie), la Cyrélie est entourée de très puissants voisins. Ensemble, ils constituent les Trois Royaumes, cœur historique du Saint Empire, qui dominait autrefois les terres du pourtour oriental de la mer Cyrélienne (Backstab 39).

La Cyrélie, hier et aujourd'hui

Le diocèse impérial

Sous le Saint Empire, la Cyrélie, qui n'était alors qu'un diocèse prusse parmi tant d'autres, n'aiguisait guère les convoitises. Ses gisements d'or bleu (voir encadré) n'avaient pas encore été découverts, le port de Davos était très loin d'avoir l'importance stratégique qui est désormais la sienne et, pour couronner le tout, le pays n'était pas non plus particulièrement fertile. Il ne l'est pas vraiment plus aujourd'hui d'ailleurs. Nombre de Cyréliens affirment que les rendements agricoles relativement faibles que connaît depuis toujours le royaume, sont dus à l'influence néfaste des Terres Noires. Ils soutiennent que cette zone désertique et stérile, qui occupe une large part du Haut Plateau, souille les nappes phréatiques, les fleuves et les rivières de tout le pays. La Cyrélie peine à assurer son autosubsistance, de sorte que par le passé, une année de récoltes tout juste un peu inférieures à la normale suffisait à provoquer disettes et famines. Fort heureusement, avec la prospérité actuelle du royaume, qui lui permet d'importer massivement des céréales tolmèques, elles sont devenues beaucoup plus rares. Sur ce sujet, il faut également noter que le développement de la pêche, qui a tiré grand bénéfice de la montée en puissance du port de Davos, n'est pas non plus étranger à cette amélioration.

L'héritage magique

Dans de très nombreux domaines, notamment en ce qui concerne les mœurs, la culture, l'architecture et les institutions, la Cyrélie conserve encore aujourd'hui la trace très nette de son passé impérial et de ses origines prusses (période pré-mécaniste s'entend). Outre que le Léviantisme, la religion officielle de la Cyrélie, doit beaucoup au panthéon du Saint Empire, l'un des aspects les plus saillants de cet héritage est sans doute le rapport particulier que les Cyréliens entretiennent avec la magie. Les sciences arcanes possèdent toujours une aura certaine à leurs yeux, bien plus qu'en Tolméquie en tout cas. Si elle n'a pas interdit la magie, l'Église Unitaire mène en effet depuis toujours un âpre combat contre le prestige des mages, concurrents directs de ses prêtres. La Cyrélie par contre n'est pas, loin s'en faut, une magiocratie. Si l'on retrouve des mages dans les hautes sphères du pouvoir, c'est avant tout parce que, pour tenir son rang, toute famille un tant soit peu aisée se doit de compter au moins un adepte des sciences arcanes parmi les siens, ce qui évidemment arrange bien les affaires de l'école de magie de Davos. Mais au-delà de la Loge, une amicale d'anciens élèves du Phalanstère sur laquelle Séranis appuie une partie de son réseau d'influence, les mages cyréliens ne forment rien qui ressemble de près ou de loin à une caste ou une guilde. En Cyrélie, la magie n'est pas et n'a jamais été le moteur de la vie politique, sociale ou économique.

La Guerre d'Indépendance

C'est à Moskheim que la Révolution mécaniste a sans aucun doute connu ses moments les plus sombres. La ville, capitale d'une magiocratie nécromantique corrompue, a en effet subi de plein fouet les purges mécanistes. Beaucoup de hauts dignitaires de l'ancien régime -nobles, magiciens, ecclésiastiques- tentèrent de fuir à l'étranger avec leurs familles, emportant avec eux ce qu'ils pouvaient de leurs biens les plus précieux. Parmi ceux qui réussirent, une large majorité trouva refuge au sud du royaume, dans le duché d'Artiges, la Tolméquie unitarienne se montrant, c'est un euphémisme, bien moins accueillante. À l'opposé, Karl Wilhelm Naundorff, le duc d'Artiges, avait besoin d'hommes, de capitaux et de magie pour mener à bien ses projets d'indépendance. Il les accueillit donc à bras ouverts, passant outre la réticence initiale des Davotiens. Évidemment, ce geste eut pour première conséquence de hâter les représailles prusses. Au final cependant, la décision de Naundorff se révéla plus que payante, d'une part parce que les réfugiés, bien conscients que le duché était leur dernière planche de salut, défendirent de toutes leurs forces leur patrie d'adoption (ce qui facilita ensuite largement leur intégration) ; d'autre part parce que la précipitation des Mécanistes, et leur défaut de préparation subséquent, concouru de manière non négligeable à l'échec de leur campagne de reconquête. Inutile de dire que c'est une erreur qu'ils ont fermement l'intention de ne pas reproduire.

Les Sans Terres

Naundorff, porté par l'immense popularité qui était la sienne au sortir de la Guerre d'Indépendance, institua une monarchie, dont il prit aussitôt la tête. Le duché d'Artiges, désormais souverain, fut donc rebaptisé du nom qui était le sien à l'époque où il n'était qu'un diocèse impérial, c'est-à-dire la Cyrélie. Le péril prusse écarté, le roi dû très vite s'employer à désamorcer une première crise intérieure, qu'il avait fort heureusement anticipée. Fin psychologue et grand connaisseur de l'aristocratie, Naundorff avait en effet très bien perçu que l'installation en Cyrélie des réfugiés prusses n'irait pas sans mal. D'un côté, il ne pouvait les priver de leurs titres et privilèges sans se les aliéner durablement, mais de l'autre, il lui était impossible de rogner quoi que ce soit aux prérogatives de la noblesse de souche, puisque cette dernière était constituée par ses vassaux directs, ceux qui, du temps du duché d'Artiges,

lui avaient prêté serment d'allégeance personnelle. Naundorff, qui avait besoin de ces deux groupes pour régner, transigea de bien habile manière en instituant une noblesse à deux rangs.

La vieille noblesse, dite noblesse d'Artiges, rassemble les anciens vassaux du duc. C'est une aristocratie terrienne qui, aujourd'hui encore, tire une partie de ses revenus de ses fiefs cyréliens. Les plus fortunés d'entre ces nobles vivent généralement à Davos, où ils sont pour la plupart largement impliqués dans la vie politique de la cité et du royaume. Les autres, ceux à qui la fortune a moins souri, habitent sur leurs terres, au cœur de la campagne cyrélienne. La nouvelle noblesse, dite noblesse Sans Terres, regroupe les descendants des réfugiés prusses. Bien que moins prestigieuse, car généralement détachée de ses racines terriennes, elle conserve les titres et les privilèges qui étaient les siens avant la Révolution mécaniste. Il s'agit d'aristocrates urbains, si semblables aux bourgeois cyréliens que bien souvent, seuls leurs patronymes à consonance prusse permettent de les en distinguer. Lorsqu'ils sont suffisamment fortunés, ils n'affectionnent rien tant que la vie dans les palais et les hôtels particuliers de Davos. Mais qu'on ne s'y trompe pas, cette nouvelle noblesse a eu, comme nous le verrons bientôt, une influence décisive dans l'évolution économique et politique de la Cyrélie.

Dans un tout autre registre, l'un des effets les moins immédiatement sensibles de cette immigration prusse, fut l'arrivée sur le sol cyrélien de nombreux magiciens noirs. Ce n'est donc pas un hasard si la magie sacrificielle et les rituels de sang ont en Cyrélie plus d'importance que partout ailleurs. La magie noire est encore très couramment pratiquée à Davos, qui est sans le moindre doute la ville des Trois Royaumes dans laquelle l'underground nécromantique est le plus actif. À ce propos, personne n'ignore que Centamine, qui par bien des aspects n'usurpe en rien sa sinistre réputation, est l'un des hauts lieux de la magie des morts. Cette nécropole est également le point de ralliement de nombreux cultes dédiés au Ver Conquérant, et il ne fait vraiment pas bon s'y perdre à la nuit tombée.

Selon la légende, les anciens Prusses auraient également apporté avec eux certains de leurs familiers. Difficile de démêler le vrai du faux parmi les très nombreuses rumeurs qui courent sur le sujet, mais il n'est pas rare d'entendre murmurer qu'une famille au nom célèbre abriterait un non-mort pluriséculaire dans les caves de son hôtel particulier, ou qu'une créature démoniaque hanterait les cryptes et les passages secrets d'un palais bien connu des hauteurs de Davos. Si de tels monstres se cachent effectivement dans la ville, ils prennent toutefois bien garde à demeurer extrêmement discrets, ce qui n'empêche pas les légendes urbaines qui courent à leur sujet de participer à l'image dépréciée de la Cyrélie hors de ses frontières. Inutile de préciser que c'est en Prussie qu'elle est la pire. Si l'on considère les obsessions sordides qu'entretiennent les Mécanistes sur les questions raciales, et si l'on ajoute encore que la société cyrélienne tolère, et même valorise, les mutations génétiques, on ne s'étonnera guère que le gouvernement prusse planifie d'ores et déjà une purification ethnique façon génocide.

L'or bleu

Le cyan, ou or bleu, est un métal précieux dont les caractéristiques plastiques et mécaniques sont très proches de celles de l'argent, mais qui s'en distingue très notablement par des reflets d'une couleur bleue particulièrement soutenue. C'est bien entendu l'explication du nom des Montagnes Bleues, puisque c'est là le seul endroit où l'on ait découvert des gisements de ce métal. Le cyan, de tout temps très recherché en bijouterie, constituait également la monnaie officielle du Saint Empire. Même s'il est devenu extrêmement rare de voir des pièces d'or bleu en Cyrélie, elles y ont encore cours légal. Les classiques pièces d'or, d'argent et de cuivre, subdivisions du cyan, l'ayant depuis longtemps remplacé sur les marchés, il s'agit désormais d'une monnaie essentiellement comptable. Si l'or bleu est devenu si rare ces dernières années, c'est en partie à cause des propriétés de supraconduction magique que lui ont découvert les Prusses. Depuis, ils en font une très grande consommation, au point que la production de leurs gisements ne leur suffit plus. Le produit du filon cyrélien, découvert lors d'une campagne de prospection lancée par Naundorff après la Guerre d'Indépendance, est donc actuellement entièrement exporté vers la Prussie, qui l'achète au prix fort. Cette situation n'est pas, on s'en doute, du goût des Mécanistes, et constitue à leurs yeux une raison stratégique supplémentaire à l'invasion de leur voisin du Sud.

La terre d'asile

Les Cyréliens aiment leurs monstres. Ils le démontrent assez dans la manière dont ils traitent leurs Saints et leurs Très Saints. Et si on la compare aux régimes très autoritaires qui ont éclos chez ses voisins, il faut bien reconnaître que la Cyrélie cultive une certaine tolérance, voire une tolérance certaine. C'est surtout vrai en ce qui concerne la religion, car il faut se rappeler qu'au-delà de ses enjeux politiques et économiques, la Guerre d'Indépendance fut d'abord l'occasion pour le duché d'Artiges d'affirmer son franc rejet du scientisme mécaniste. Ainsi le petit royaume s'est-il fait une spécialité de l'accueil des hérétiques et autres dissidents religieux, ce qui a le don de contrarier les Mécanistes comme l'Église Unitaire. Non pas que l'Unitarisme ait jamais rencontré une très forte opposition en Tolméquie d'ailleurs, l'immense

majorité des Tolmèques ayant embrassé avec ferveur le monothéisme prêché par Hipensime. Mais il n'en demeure pas moins que pour l'Empereur Unitaire, les seuls bons hérétiques sont ceux dont on est certain qu'ils sont bien morts. Aussi supporte-t-il assez mal que la Cyrélie leur serve occasionnellement de refuge, voire de base arrière. Cette dernière occurrence est assez rare, la plupart des sectes dissidentes n'étant en réalité pas suffisamment structurées pour organiser leur action depuis l'étranger. Quoi qu'il en soit, l'Église traque, en secret bien entendu, les hérétiques jusque sur le sol cyrélien. Elle y envoie clandestinement ses espions et ses assassins, des inquisiteurs pour la plupart. La Cyrélie de son côté apprécie peu que ces fanatiques religieux kidnappent et tuent sur son territoire, ce qui provoque régulièrement de graves incidents diplomatiques entre les deux royaumes.

Cette idée que leur pays est une terre d'asile pour les opprimés est profondément ancrée dans la mentalité des Cyréliens, à ce point qu'elle participe des mythes fondateurs de leur nation. Mais dans la réalité, force est de constater qu'elle s'avère beaucoup moins proverbiale que les Cyréliens eux-mêmes ne veulent bien le dire ou le croire. La situation des Numides par exemple, démontre quelles sont les véritables limites du modèle d'intégration à la cyrélienne. Contraintes à la sédentarisation par la valorisation des terres cultivables et, la tension internationale allant croissant, par le bouclage progressif des frontières des Trois Royaumes, plusieurs tribus de ce peuple de pasteurs nomades se sont fixées dans la Bordure, un quartier en ruine de la périphérie de Davos. Ghettoïsés, les Numides s'y s'entassent dans des conditions misérables, souffrent de discrimination et ne bénéficient d'aucune reconnaissance d'aucune sorte. Drame social et sanitaire, leur situation pointe clairement du doigt les carences du système cyrélien, sans que personne, les Cérénides mises à part, ne s'en émeuve véritablement. Visiblement, certaines communautés sont plus solubles que d'autres dans la société cyrélienne...

De la monarchie à l'oligarchie

L'évolution des institutions

Très autoritaire dans les premières années de son règne, car il estimait que le royaume était encore très fragile, Naundorff n'avait cependant ni l'âme ni les ambitions d'un tyran. Peu à peu, il sut assouplir son régime pour concrétiser, et surtout pérenniser, sa vision politique personnelle, celle d'une monarchie participative. Pas de contresens toutefois car par participation, Naundorff - monarque éclairé certes mais pas démocrate pour un sou - n'entendait rien d'autre que l'association de la noblesse aux affaires de l'État, une ouverture qu'il estimait essentielle pour garantir la stabilité de la monarchie. Immédiatement après son couronnement, il engagea des réformes administratives et institutionnelles d'envergure, destinées à sortir la Cyrélie de son ornière féodale. Beaucoup furent directement inspirées de l'ancien modèle impérial.
L'une des premières concernait la création d'une assemblée des principaux lignages cyréliens, ancienne et nouvelle noblesse confondues. Chargée originellement d'émettre des avis consultatifs sur certains problèmes de politique intérieure, ses prérogatives ont depuis énormément évolué, et ce parce que la réalité du pays a elle-même beaucoup changé. En un peu plus de deux cents ans en effet, la Cyrélie a connu un formidable développement économique, qui a entraîné un transfert de pouvoir de la terre vers le commerce et la finance. Nécessité faisant loi, les nouveaux nobles, dépourvus de terres mais non de capitaux -la plupart ayant fui la Prussie avec tout ce qu'ils pouvaient de bijoux et de liquidités-, durent se résoudre à se lancer dès l'après-guerre dans les affaires. Ils entraînèrent dans leur sillage la bourgeoisie commerçante davotienne, naissante à l'époque, puis finalement, une partie de l'ancienne noblesse. Mariages, alliances, clientélisme, une nouvelle classe sociale, haute bourgeoisie aux origines plus ou moins aristocratiques, ne tarda pas à émerger. Les Cyréliens appellent les clans qui la composent, les Familles.

S'appuyant sur leur puissance économique, elles ont confisqué le pouvoir politique et législatif bien avant l'extinction de la lignée royale, il y a environ une cinquantaine d'années. Peu à peu, le royaume est devenu une oligarchie marchande, dans laquelle le roi ne conserve plus guère qu'un rôle figuratif. Aujourd'hui, le trône est vacant et il semble que ce soit une situation dont les Cyréliens se satisfont, même si la plupart demeurent, par respect et amour pour Naundorff, plutôt attachés à la tradition monarchique. Conséquence, la Commission Généalogique, vestige poussiéreux de l'ancienne administration royale, poursuit sa mission de recherche d'un héritier au trône. Mais les Familles ne tenant pas du tout à ce qu'elle aboutisse, la Commission, placard doré pour fonctionnaires ultra royalistes en fin de carrière, ne dispose en réalité que d'un budget annuel ridiculement petit.

L'Assemblée

L'Assemblée des Familles se réunit dans le palais royal de Davos. Les travaux de construction de l'immense salle qui l'accueille ainsi que de l'ensemble de l'aile nouvelle du bâtiment, ont été supervisés par Naundorff lui-même, qui souhaitait que l'agrandissement de sa demeure ancestrale permette d'y concentrer l'ensemble des services de l'État. La salle se présente comme un large hémicycle, sur les gradins duquel prennent place les députés. Pour leur confort, d'épais coussins de velours rouge sont épar-

pillés ici et là sur les bancs de marbre. La décoration de toute la salle est à l'avenant, s'épanouissant dans un style néoclassique à la limite de la surcharge. Tentures, boiseries, colonnes, tout ici respire le luxe ostentatoire du pouvoir. Au centre de l'hémicycle, dans sa partie basse, la table du Conseil, un anneau de bois précieux autour duquel sont disposés une quinzaine de fauteuils confortables. Derrière celui du président, qui évoque très clairement un trône, de très riches tentures noires descendent du plafond. Les armoiries du royaume s'étalent sur le tissu : une main de gloire enflammée dans la paume de laquelle s'inscrit un œil ouvert. Au-dessous, la devise des Naundorff, "Perdurabo", qui dans la langue du Saint Empire (le latin) veut dire "Je perdurerai".

Surplombant l'hémicycle, une galerie circulaire avec balustrade, depuis laquelle des citoyens triés sur le volet peuvent assister, debout, aux séances publiques. Des gardes armés s'y tiennent dans l'ombre, discrètes silhouettes dont la mission est d'assurer la sécurité des députés et la tranquillité de leurs discussions. Dans la salle elle-même, des huissiers en costumes sombres s'activent en tous sens. Évidemment, armes et magie sont formellement interdites dans l'hémicycle, mais de nombreux députés, du moins parmi les plus riches, sont accompagnés de gardes du corps, mages ou guerriers, dont certains dissimulent à peine leur attirail. Les incidents cependant sont extrêmement rares car l'Assemblée demeure avant tout un lieu de représentation, où les réputations ont vite fait de se faire et se défaire.

L'Assemblée se réunit une à trois fois par trimestre, pour des séances qui durent quelques jours, rarement plus de quatre ou cinq. Ses membres se cooptant de manière assez informelle, leur nombre varie d'une année sur l'autre dans une fourchette de soixante-dix à cent, dont en général moins d'une quinzaine de femmes. L'immense majorité de ces députés est issue de l'élite davotienne mais on compte également quelques nobles provinciaux, qui ne font le déplacement jusqu'à la capitale que pour y faire connaître leurs doléances particulières. Bien qu'il existe quelques groupements d'intérêts purement corporatistes, les députés se rassemblent plus volontiers par affinités politiques, marquant ainsi les clivages traditionnels de la haute société davotienne (nobles d'Artiges contre Sans Terres, aristocrates contre grands bourgeois, anciennes Familles contre nouveaux riches). La députation, signe extérieur de richesse et de réussite, est une fonction très recherchée, d'autant qu'elle est souvent source de profit. Car soyons clairs, les députés, nés des plus riches Familles, ne gouvernent pas seulement le pays, ils le possèdent. Pour autant, l'Assemblée elle-même n'a d'autre pouvoir que celui d'interpeller le Conseil sur tel ou tel sujet, de lui demander des comptes et de lui faire certaines propositions. Mais le Conseil ne pouvant gouverner contre l'Assemblée, pour la simple et bonne raison que celle-ci rassemble l'élite économique du pays, le système garantit un certain équilibre du pouvoir.

Où l'on reparle de la régence

Avec les Prusses qui s'agitent et la tension qui monte en Cyrélie, voici le vieux fantôme de la régence qui réapparaît. Certains députés rêvent, à défaut de monter sur le trône, de conquérir un pouvoir plus personnel que celui de président du Conseil. Karima Ashrad bien entendu, serait toute prête à se parer du titre de régente, d'autant qu'elle bénéficie de l'exorbitant prestige d'être l'Hôte de la Très Sainte Mantis, l'une des plus aimées parmi les Sept. Éphraïm Coray également, se verrait bien un destin national, même s'il est très conscient qu'il devra d'abord guérir de la Peste Grise. Qui en effet voudrait d'un régent écorché, contraint de voler la peau de ses concitoyens pour survivre ? Quant aux Chandris, aussi étrange que cela puisse paraître, ils n'entretiennent pas ce genre d'ambitions, sans doute parce qu'Otto a toujours préféré tirer les ficelles en coulisses et qu'avoir placé l'un des siens au Conseil lui suffit amplement.
D'autre part, il sait que les origines roturières de sa famille joueraient contre eux, comme elles l'ont toujours fait par le passé, et qu'il leur serait impossible dans ces conditions de s'allier la noblesse.

Le Conseil

Le Conseil des Familles se réunit deux à trois fois par semaine pour discuter des affaires du royaume et prendre les décisions qui s'imposent. Ces réunions à huis clos se tiennent dans une petite salle confortable au dernier étage du palais royal. En séance plénière par contre, les conseillers se répartissent autour de la table au centre de l'hémicycle. Le premier rang des gradins est alors réservé à leurs assistants et secrétaires, parmi lesquels des gardes du corps sous couverture. Les conseillers sont en nombre impair, de treize à dix-sept selon les années (quinze actuellement). Députés ordinaires de l'Assemblée, ils sont désignés par leurs pairs au début de chaque session parlementaire, et ce n'est qu'ensuite qu'ils élisent à leur tour leur président. Il n'y a pas de limite au nombre de mandats successifs que peut briguer un conseiller, ce qui explique que certains aient pu être réélus plusieurs décennies d'affilée. Ils sont en effet souvent issus des mêmes Familles, les plus riches et les plus puissantes de Davos. Rien d'étonnant donc à ce que l'on retrouve parmi eux un Coray (Markus, l'un des fils d'Éphraïm) et un Chandris (Ruben, frère aîné de Jan-Khalil et premier enfant de Carmilla, la seconde femme d'Otto).
L'actuelle présidente du Conseil est Karima Ashrad, marquise d'Ambre, représentante de l'une des plus

anciennes familles d'Artiges, longtemps très proche de la maison Naundorff. Les Ashrad, premiers financiers de Cyrélie, ont fait leur fortune dans la banque. Karima, une Sainte d'une cinquantaine d'années, a hérité de mutations ophidiennes. Parfaitement imberbe, elle présente une peau très blanche et très lisse, sans traces ni écailles. Tatouée sur le crâne et dans la paume des mains, elle affectionne les bijoux, surtout les bracelets, qu'elle porte par dizaines. Devant le Conseil, elle privilégie les toges élaborées, un type de vêtement hérité du Saint Empire. Ses yeux jaunes à pupilles verticales, froids comme la mort, ses crocs à venin à croissance instantanée (ils se rétractent dans les gencives et sortent sur commande), ses griffes naturelles, ses oreilles minuscules, vestigiales presque, ainsi que sa langue bifide, ont tout pour mettre ses interlocuteurs mal à l'aise. Elle le sait et en joue autant que possible. Mais les apparences sont trompeuses car, toute impitoyable qu'elle soit, elle est personnellement incapable de la moindre violence physique. C'est en revanche une intellectuelle très brillante, que son intelligence et ses ambitions politiques rendent extrêmement dangereuse.

Vous cherchez désespérément la destination idéale de vos vacances ? Rendez-vous au prochain numéro pour une visite de Davos et de ses hauts lieux touristiques : son port international, son école de magie, sa nécropole, ses palais, ses temples et ses célèbres sept collines. Et en repartant, n'oubliez pas le guide, siouplaît.

Auteur : Johan Scipion
(jscipion@free.fr - tout feedback sera le bienvenu)
Illustrations : Bertrand Bès

De nouveau un grand merci à Damien, dont les relances passionnées m'ont été tout particulièrement utiles en ce qui concerne cet article.

Le ventre de la manticore

Ce module plutôt dirigiste est prévu pour un groupe de niveau relativement bas (1-5), peu résistant à la magie ou sans utilisateur de magie puissante. Il se déroule dans les Royaumes Oubliés et des encadrés expliquent comment le situer dans un autre contexte med-fan comme Greyhawk, Glorantha ou les Isles Anciennes de Lyonesse. Il est conçu comme une scène pouvant être intégrée à un scénario plus long incluant un magicien ou autre personnage de type "savant fou".

Synopsis

Les aventuriers sont miniaturisés par une invention extraordinaire. Pour retrouver leur taille normale, ils doivent faire fonctionner la machine en sens inverse. Hauts comme une pomme, ils rencontrent des ennemis et des alliés à leur mesure.

Stolig Bulvarr

L'inventeur de la machine à réduire les gens est un vieil ingénieur gnome, adorateur de Gond, du nom de Stolig Bulvarr. Il habite dans la Forêt de l'orée (page 212 des *Royaumes Oubliés*). Il a disposé à certains endroits de la région des pièges téléporteurs (jet de Volonté DD20 pour résister au sort) qui amènent les monstres malchanceux à l'intérieur de sa demeure, où ils sont alors miniaturisés par sa machine. Il a ainsi capturé une manticore, à qui il a ensuite rendu sa taille normale après l'avoir domestiquée avec un collier spécial, inventé pour l'occasion. La manticore lui sert désormais de chien de garde et le protége des dangers de la forêt qui entoure sa maison. Elle se nourrit des loups et autres sangliers amenés dans le laboratoire par les pièges téléporteurs de Stolig.

Le gnome travaille pour l'amour de la science mais il ignore que son prototype, puissant mais hautement expérimental, finira par tomber en panne. Ne sachant trop que faire des quelques bûcherons zhents capturés par erreur, et n'osant pas les relâcher, il les a mis dans un bocal qu'il a mis au bord de la fenêtre et qu'il arrose parfois un peu. Il les nourrit correctement et il observe l'évolution de leur taille pour vérifier ses théories.

Si les personnages des joueurs (PJ) se trouvent loin de la Forêt de l'orée, ils tombent dans un piège téléporteur alors qu'ils voyagent. Dans ce cas, ils sont automatiquement miniaturisés par la machine à leur arrivée dans le laboratoire.

Si les PJ se trouvent dans la Forêt de l'orée, notez comment ils se comportent avec la nature et les animaux : leur attitude est observée par un grig espiègle. Puis ils font la connaissance de Stolig, pour une de ces raisons : soit ils lui demandent l'hospitalité pour la nuit, soit ils répondent à une annonce du gnome qui cherche des aventuriers pour protéger sa demeure des déprédations des fées et pixies des alentours. Le gnome les accueille avec amabilité et leur fait faire le tour du propriétaire. Dans la cuisine, les PJ rencontrent la manticore, qui les prend immédiatement en grippe, mais Stolig lui ordonne de se taire et de se coucher. Il explique aux PJ que le monstre est dompté et incapable de faire le mal. Stolig est excentrique et aime bien discuter (en revanche, il est sourd comme un pot et il répond aux questions à la manière du professeur Tournesol). Tandis qu'ils entrent dans le laboratoire, le gnome se frappe soudain la tête en réalisant qu'il a oublié quelque chose d'urgent, et il abandonne les PJ en leur intimant de ne toucher à rien. Soit ils désobéissent, soit un de leurs suivants appuie par mégarde sur un bouton en s'appuyant sur la machine, soit celle-ci se met en marche spontanément, bref : l'action commence une fois que les PJ ont été miniaturisés par l'invention de Stolig (lire l'encart "L'art d'être petit").

Miniaturisés !

Alors qu'il revient chargé de bière, Stolig ne comprend pas pourquoi les PJ ont disparu. Grommelant, et toujours sourd comme un pot, il part remettre les bières à la cave et il part à la recherche des PJ dans le reste de la demeure. Il ferme la porte en quittant le laboratoire. Celui-ci est protégé contre toute interférence magique et il est donc impossible d'envoyer un message télépathique ou autre à Stolig. Après avoir bougonné sur le fait qu'il est vraiment difficile de trouver du personnel fiable de nos jours, que les étrangers qui passent n'ont aucune notion de politesse, etc., il quitte sa demeure le temps de promener la manticore.

Les PJ sont désormais piégés au fond de la fosse qui délimite l'aire d'effet de la machine (lire "Le laboratoire de Stolig"). Les 30 centimètres de paroi verticale, sans prise, peuvent être escaladés (DD25, cf. *MJ* page 69) et, plus difficilement, sautés par un PJ d'au moins 10 centimètres de haut ou par un moine maîtrisant l'Envol du héron (cf. *MJ* page 74). Un humain de taille Infime sautant avec élan atteint une hauteur de 2,4 centimètres plus 1,2 centimètre tous les 4 points au-dessus de 10 sur son jet de Saut. Les PJ peuvent aussi se faire la courte échelle ou utiliser d'autres moyens (des ailes par exemple) pour sortir de la fosse.

Une fois qu'ils sont sortis de la fosse, les PJ peuvent explorer le laboratoire du gnome. Il faut les amuser et les frustrer avec cet environnement "gigantesque", tout en leur laissant la possibilité d'escalader les meubles et de bouger des objets pour qu'ils ne se sentent pas complètement impuissants. Des PJ de Force 1 sont capables de pousser des objets pesant des dizaines de kilos.

L'art d'être petit

Il est possible de résister à la miniaturisation avec un jet de sauvegarde DD30 (à répéter tous les rounds tant que la machine est active). Si un PJ résiste et parvient à quitter la zone d'effet, Les PJ perdent quatre rangs de taille (minimum Infime), donc tout PJ de taille Moyenne ou inférieure acquiert une taille Infime (7 cm de haut, VD 40 cm, +8 à la CA et à l'attaque) et un PJ de taille Grande aurait une taille Minuscule (15 cm de haut, VD 80 cm, +4 à la CA et à l'attaque). De plus, leur Force diminue de 15 points (minimum 1) et leur Constitution de 3 points (minimum 1), tant qu'ils n'auront pas retrouvé leur taille normale. Tous les objets normaux sont miniaturisés normalement. En conséquence, les armes n'infligent plus qu'un point de dégâts plus le bonus de dégâts. Tous les objets magiques conservent leur taille initiale et retombent lourdement par terre. S'ils étaient conservés à l'intérieur de bourses ou de sacs normaux, ceux-ci sont éventrés lors de l'opération. En fonction de l'objet, il peut être judicieux de demander un jet de Réflexes DD10 pour éviter d'être écrabouillé. Les dégâts dépendent de l'objet ; une lourde hache magique, par exemple, pourrait écraser les jambes du nain pas assez rapide (1d2 points de dégâts).

Faucongris

Ce monde ne manque pas de magiciens farfelus. Prenez les lettres de Gary Gygax, mélangez-les et piochez-les au hasard, vous pourrez constituer un nom d'archimage plus ou moins dément, mais toujours très inventif : Rary, Zagig, etc. Cet individu a conçu un système similaire à celui du gnome faerûnien et il a capturé toute une ménagerie et des individus provenant de nombreuses nations distantes. Ceci donne la possibilité aux joueurs de rentrer en contact avec le Cercle des Huit et autres sommités. Dans Ekbir, on pourra considérer que la machine est un artefact du Zashassar tombé entre les mains peu recommandables d'un habitant gnome de l'Udgru.

Le laboratoire de Stolig

La pièce dans laquelle se trouve la machine est un laboratoire de dix mètres de côté et de trois mètres de haut, rempli de bric-à-brac : pièces de métal, étagères d'ingrédients, escabeaux, pinces et tournevis, fil de plomb, règles et équerres de Lantan, soufflets, forge portable, pots de miel

Lyonesse

L'inventeur est un Archimagicien absent de sa demeure. Les personnages peuvent avoir été invités, enlevés, ou magiquement transportés chez lui. Ils peuvent aussi avoir pénétré chez lui pour le compte d'un autre Archimagicien (Tamurello ?), qu'ils le sachent ou non. C'est en se déplaçant dans la demeure qu'ils sont miniaturisés. Ils peuvent être confrontés à une panoplie de portes parlantes ou de fourchettes habitées par des sandestins qui se moquent de ces êtres trop petits, et à la voix trop faible, pour leur imposer leurs quatre volontés. Imaginez les Schtroumpfs coincés chez Gargamel avec Azraël.

de pixie, yeux de rats, main gauche à six doigts conservée dans du formol, squelette de ptéranodon, etc. Un lanceur de sorts qui fouillerait la pièce trouverait 1d6 composantes matérielles de sorts (à déterminer au choix du MD) toutes les cinq minutes de recherche en réussissant un jet de Fouille DD10. On ne peut trouver plus de 18 composantes en tout.
La machine à miniaturiser ressemble à un secrétaire métallique d'où sortent des tubes qui passent par toute une série d'instruments alchimiques contenant des substances de couleurs diverses. Lorsqu'elle est actionnée, elle miniaturise tout ce qui se trouve dans un rayon de trois mètres en face d'elle ; la zone d'effet est délimitée par une mini-fosse de 30 centimètres de profondeur qui occupe une grande partie du laboratoire, du côté de l'entrée. La machine elle-même est haute d'un mètre et difficile à escalader (DD17). Les commandes se trouvent sur un pupitre dont l'utilisation dépend d'une clé qui s'y trouve au début de l'aventure. Le matériel d'alchimie présent est très complet.
Près de l'unique fenêtre, qui donne sur la forêt voisine, se trouve **une table** (70 cm de hauteur) sur laquelle se trouve posé un gros **bocal** de verre fermé par un plateau de fer, ainsi qu'un matériel d'écriture et de nombreux rouleaux de parchemin recouverts de plans. L'intérieur du bocal est caché par de la terre (les bûcherons ont ainsi cherché à préserver leur intimité de Stolig).
La poignée de **la porte de sortie** se trouve à 60 centimètres de hauteur, mais la porte n'offre pas de prises à l'Escalade (DD25). La porte donne sur une antichambre d'où partent escaliers et couloirs de la maison de Stolig.

Les rats

À chaque fois qu'ils font du bruit (en faisant tomber un objet, en se battant, en criant, etc.), les PJ ont 1 chance sur 6 (1 sur 1d6) d'attirer une horde de rats affamés... Ceux-ci s'introduisent dans le laboratoire par un trou situé au bas du mur derrière la machine à miniaturiser. Ce trou peut être repéré avec un jet de Fouille DD15. Les rats tentent d'isoler un membre du groupe pour l'attaquer en meute. Il y a quatre rats pour chaque aventurier. Les rats servent à relancer l'action quand le groupe commence à en avoir assez de se balader dans un environnement gigantesque.

Incident fâcheux

La scène suivante survient de préférence alors que les PJ sont acculés par les rats. Soudain, ces derniers se retirent à vive allure et s'enfuient par le trou dans le mur : la porte du laboratoire est en train de s'ouvrir. Stolig entre en tenant en laisse la manticore. Il a changé d'idée et il est désormais persuadé que c'est cette dernière qui a fait fuir les PJ pendant sa courte absence. Il décide donc de la punir en la laissant dormir toute la nuit dans le laboratoire froid et humide au lieu de la grange de foin voisine. Puis il s'aperçoit qu'il a oublié la clé d'activation sur la machine et s'empresse de la retirer. Il la range dans un tiroir qui s'ouvre dans la machine, à mi-hauteur (à 50 cm donc). Puis il repart non sans jeter quelques imprécations contre la manticore ("sale bête !"). Le monstre, morose, s'assoupit rapidement tandis que la nuit tombe. Si jamais un bruit survient dans la pièce, il a droit à un jet de Perception auditive (+9) d'un degré de difficulté variable pour se réveiller : DD10 pour du verre cassé, DD30 pour des chuchotements à l'autre bout de la pièce.
Si, à un moment ou à un autre, sur les conseils des habitants du bocal (cf. ci-dessous "Le petit peuple") ou de leur propre initiative, les PJ tentent de grimper jusqu'au tiroir, de l'ouvrir (Force DD4) et de s'emparer de la clé, la manticore se réveille et sent qu'il se passe quelque chose. Les PJ ont droit à un jet de Discrétion, à opposer au jet de Détection (+9) du monstre. S'ils le ratent, la manticore se jette sur ceux qui se tiennent dans le tiroir et, ce faisant, le renverse par terre avec tout son contenu (des rouleaux de parchemin et surtout la clé). Les PJ qui tombent subissent 1d6 points de dégâts à moins de réussir un jet de Réflexes DD10. La manticore se jette alors sur eux pour les dévorer, mais elle s'y prend mal et fait voler les plans de Stolig à travers la pièce. Au cours de la bagarre, la clé est projetée en l'air et finit malencontreusement dans la gueule de la manticore, qui l'avale involontairement. Le monstre commence à tousser, mais ne parvient pas à recracher la clé. Dépité, il délaisse les PJ et va se coucher devant la porte du laboratoire. Si les PJ l'attaquent, il n'hésite cependant pas à les exterminer avec ses piquants et ses crocs. Laissé tranquille, il finit par se rendormir.

Glorantha

Les Héros sont les cobayes bien involontaires d'un Nain de Mercure qui vient de tester sur eux son arme miniaturisatrice secrète. Mais le Nain a mal réglé sa machine et il se retrouve lui aussi dans le rayon d'action. Miniaturisé, il s'enfuit dans les entrailles de la machine avant que les Héros aient pu lui mettre la main dessus. La manticore, soigneusement contrôlée, sert de chien de garde au Mostali. Les habitants du bocal pourraient être des Hommes-Bêtes capturés en même temps. Ici, ce n'est pas à des pixies qu'ils résistent mais à des créations naines défectueuses. Si les Héros s'emparent du Mostali, ils peuvent obtenir de lui une collaboration commune pour se sortir de ce mauvais pas.

Le petit peuple

Si les PJ grimpent jusqu'à la table et vont jeter un coup d'œil dans le bocal, ils peuvent apercevoir une assemblée d'humains de la même taille qu'eux, qui discutent assis sur des morceaux de bois tout en mangeant des petits morceaux d'un grand rayon de miel. Il s'agit d'une vingtaine de bûcherons miniaturisés par mégarde par la machine de Stolig, et que celui-ci conserve dans cet état à leur corps défendant afin d'étudier les effets à long terme de la miniaturisation.
Ces hommes reçoivent régulièrement la visite de pixies qui passent par le trou des rats et prennent plaisir à se moquer

d'eux. Par réaction, ils se sont constitués en milice et depuis, ils patrouillent dans le bocal au pas de l'oie. Ils tenteront d'enrégimenter les nouveaux arrivants en communiquant avec eux par signes depuis l'intérieur du bocal. Concrètement, ils proposent d'envahir la table près de la fenêtre et d'annexer tout l'espace qui se trouve entre la fenêtre et l'étagère d'ingrédients alchimiques... La miniaturisation a encore réduit leurs cerveaux qui n'étaient déjà pas très développés. En fait, les bûcherons sont pour l'instant prisonniers du bocal, puisque depuis leur dernière tentative d'évasion, Stolig a confectionné un verrou rudimentaire qui empêche son ouverture depuis l'intérieur. Les PJ peuvent libérer les bûcherons s'ils réussissent à grimper au sommet du bocal convexe (Escalade DD25) ou s'ils parviennent à déplacer à sa proximité des objets pouvant leur servir d'escaliers. Le verrou ne comporte pas de serrure.

Libérés, les bûcherons expliquent leur situation et, entre deux délires paranoïaques, répondent aux éventuelles questions des PJ. Ils savent, pour avoir longtemps observé Stolig, quelle est la manœuvre à faire pour actionner la machine et surtout pour annuler ses effets. Les PJ doivent cependant faire preuve de tact (Diplomatie ou Intimidation DD10) pour empêcher ces hommes à la santé mentale vacillante de tenter de s'évader du laboratoire (lire "Toujours petits !" pour les conséquences d'une telle entreprise). Avec les bûcherons à leurs côtés, les PJ disposent de presque tous les éléments pour regagner leur taille normale : il ne manque plus que la clé, mais celle-ci se trouve dans le ventre de la manticore. En tâtant la peau, on peut la localiser précisément avec un jet de Détection DD10. Aux PJ de trouver une astuce pour la faire régurgiter. Voici quelques exemples...

a) "Assommer" la manticore et aller chercher la clé dans son ventre

Les PJ peuvent confectionner une potion somnifère avec un jet d'Alchimie DD15 en utilisant le matériel présent dans le laboratoire. Pour chaque tentative, il faut réussir au moins une manœuvre un peu délicate qui peut mettre en danger un PJ (jet d'Acrobaties DD10 ou chute dans un bain d'acide/une solution corrosive/un distillateur instantané/un mixeur... 1d6 points de dégâts par round d'exposition). Une fois que la potion est prête, il faut encore la faire boire à la manticore somnolente (jet d'opposition entre sa Détection et la Discrétion des PJ qui participent à l'opération). Il ne reste plus à un PJ courageux qu'à aller chercher la clé dans le ventre de la manticore, via la gueule et l'œsophage. La chaleur est si intense que le PJ perd un point de vie par round s'il échoue à un jet de Vigueur DD15. Le PJ doit faire un jet de Force DD5 ou de Dextérité DD15 à chaque round pour progresser. Au bout du 3e round de progression, il peut commencer à fouiller l'estomac : un jet de Fouille DD10 est nécessaire pour trouver la clé. Il faut 3 rounds au PJ pour ressortir.

b) Faire vomir la manticore

Un peu moins ragoûtante, cette méthode implique de faire absorber à la manticore une potion si infâme (Alchimie DD15) que le monstre s'empressera de régurgiter son dernier repas. L'inconvénient, c'est que le monstre est bien réveillé à l'issue de l'opération, et décidément de mauvaise humeur...

c) Éventrer la manticore

Du haut de ses 57 points de vie, la manticore ne risque sans doute pas grand chose des mini-PJ. Mais si ceux-ci parviennent à lui administrer un anesthésiant (Alchimie DD15), et s'ils disposent d'un instrument coupant (une mini-épée fait l'affaire), ils peuvent se livrer à une petite opération chirurgicale (Profession chirurgien DD10 pour trouver la clé, la même chose pour refermer -s'ils referment).

Le grig

Tekekin est un esprit follet, d'ordinaire facétieux et inoffensif, mais dans la Forêt de l'orée les fées les plus douces d'ordinaire se montrent cruelles... Aujourd'hui, Tekekin a décidé de s'amuser en envahissant la demeure de Stolig. Si le grig a précédemment observé les PJ dans la forêt et qu'ils lui ont paru "louches", il surgira par surprise, tentera de prendre la clé et de sauter à l'abri avec. Pour Tekekin, "louche" signifie, pour simplifier : non-elfique, non-druidique, non-rôdeur. Tekekin cachera la clé et reviendra vers les PJ. Il négociera ensuite sa restitution moyennant la promesse de lui rendre trois services... Tekekin insistera beaucoup sur le sérieux de cette transaction. Si les PJ ne parviennent pas à retrouver la clé (il l'a cachée à l'intérieur d'un soufflet), ils ne peuvent la récupérer qu'en passant le marché avec Tekekin ou en trouvant un moyen de pression sur lui. Un grand diplomate (DD28, 22 si le joueur est convaincant) peut renverser la situation et gagner la sympathie du grig. Si les PJ acceptent de rendre trois services au grig, vous tenez là le prétexte de leurs trois prochaines aventures...

Toujours petits !

Les PJ quittent la demeure de Stolig sans avoir retrouvé leur taille normale ? Et bien, tant pis pour eux. Ils se verront peut-être accueillir par le petit peuple qui les considérera avec curiosité et humour. Leurs plus féroces ennemis seront les mantes religieuses et les crapauds insectivores. Terrorisez vos joueurs avec des fourmilières, des cochons sauvages, etc. Mais peut-être choisiront-ils de braver leur terreur et de retourner dans la demeure de l'inventeur... Du moins, une fois qu'ils seront parvenus à se tirer des pattes de ce paysan qui les a ramassés dans la forêt et compte bien en tirer un bon prix à la foire du village. Quoi qu'il en soit, les PJ regagnent leur taille normale au bout d'un mois, les effets de la machine n'étant pas permanents (il aurait fallu des expositions répétées au champ réducteur pour qu'ils le deviennent).

Enfin grands !

Si les PJ parviennent à insérer la clé sur le pupitre de commande de la machine, et qu'ils l'actionnent (jet d'Intelligence DD15, 10 avec l'aide des bûcherons), ils peuvent regagner leur taille normale. Les bûcherons, dès qu'ils font de même, se précipitent hors de portée de la machine et entreprennent d'explorer la maison pour dire un ou deux mots au gnome responsable de leurs malheurs... S'ils le surprennent au lit et le bâillonnent, ils le miniaturisent et le mettent dans le bocal, qu'ils emportent avec eux. Ils comptent en tirer un bon prix d'un marchand zhent, pensant que cela compensera leurs vacances forcées dans un bocal.
La manticore, si elle n'a pas été définitivement neutralisée, pourrait choisir ce moment pour se réveiller et manifester son appétit... Les PJ ont ainsi l'occasion de se défouler en donnant la pleine mesure de leur puissance physique normale.

Points d'expérience

En raison du malus que représente leur petite taille, les PJ sont considérés pour le calcul des PX comme ayant deux niveaux de moins que leur niveau réel.

Neutraliser la manticore de façon ingénieuse et récupérer la clé : FP5.
Libérer le "petit peuple" : FP4.
Retrouver une taille normale en activant la machine : FP3.
Vaincre la manticore avec une taille normale : FP5

Auteur : Cyril Pasteau
Illustrations : Joël Mouclier

Les protagonistes

Bûcheron zhent typique :

humain GdP1
FP +
humanoïde de taille Infime
DV 1d4+3
pv 7
Init +0
VD 40cm
CA 18 (taille +8)
Att hache miniature (+3 corps à corps, 1 point de dégâts)
Esp/All contact ; AL LM
JS Réf +0, Vig -1, Vol +0
For 1, Dex 10, Con 9, Int 9, Sag 10, Cha 10.
Compétences et dons : Détection +2, Escalade -4, Maîtrise des cordes +1, Profession (bûcheron) +4 ; Robustesse (x2).
Possessions : Hache de bûcheron miniature, vêtements miniatures.
Devise : "Petits mais costauds !"

La manticore :

page 133 du *Manuel des Monstres*, sauf que sa taille est G seulement (Stolig a dû lui laisser une taille réduite pour lui permettre de circuler dans sa maison). Sinon, vous pouvez utiliser un molosse satanique à 8 dés de vie, page 7 du "Nécessaire de survie" du *Manuel des joueurs*.

Les rats :

page 202 du *Manuel des Monstres* ou page 10 du "Nécessaire de survie" du *Manuel des joueurs*. Ces rats sont les derniers survivants d'une famille nombreuse qui a été mangée par la manticore. Ils se cachent et ils ont peur, mais ils ont faim aussi et les PJ peuvent constituer des mets de choix.

Stolig Bulvarr :

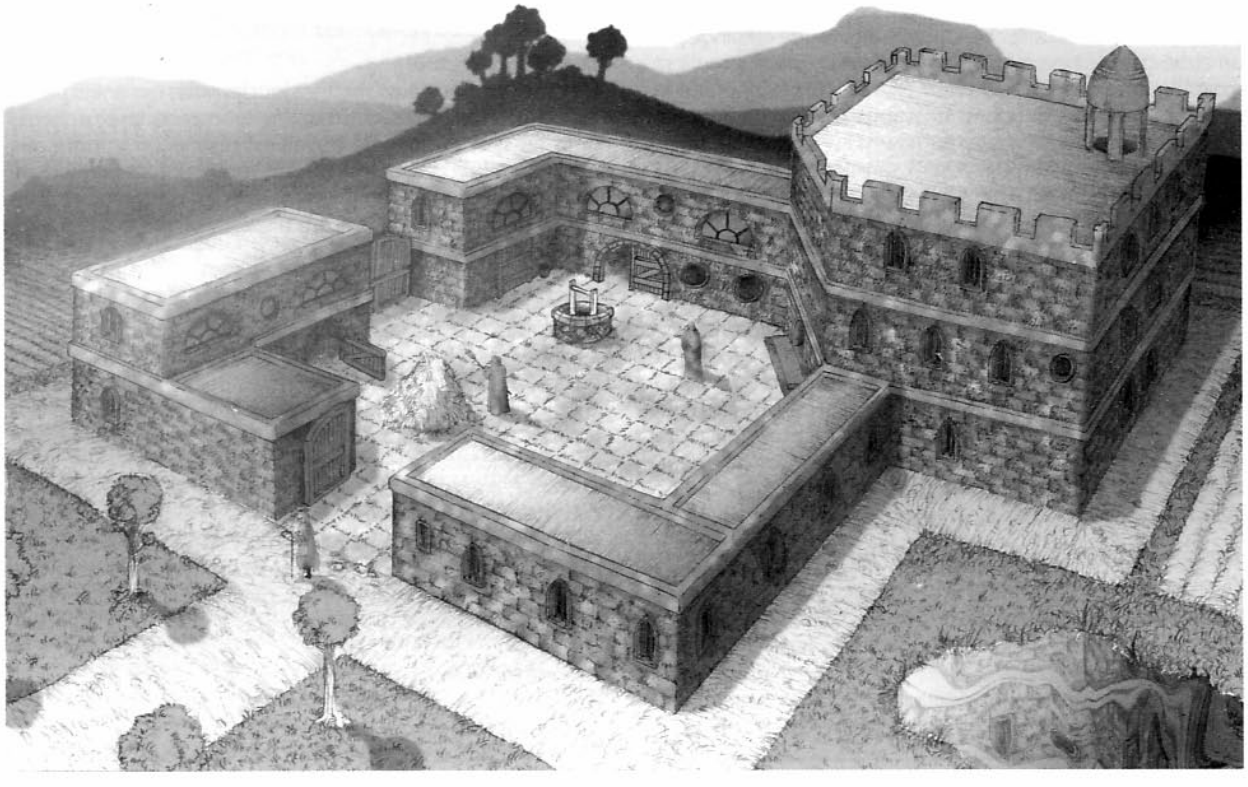
cf. Magicien PNJ niveau 16, page 53 du *Guide du Maître*. (Si vous disposez de *Magic of Faerûn*, Stolig est Prê7/artificier gnome7/Tra3 de Gond.) Son alignement est neutre mais, bien qu'il ne recherche pas activement le mal, Stolig n'hésite pas à commettre des actes peu recommandables pour protéger ses intérêts ou, plutôt, "l'intérêt supérieur de la science". Distrait, sourd, sans scrupules, Stolig est aussi dangereux pour ses amis que pour ses ennemis.

Tekekin le grig :

page 84 du *Manuel des Monstres*.

La confrérie des quêteurs de mémoires

Cette aide de jeu présente le monastère de Rivebise situé en Furyondie dans l'univers de Greyhawk. Il s'agit d'une institution monacale chargée de collecter et copier des livres et autres parchemins afin de les préserver et de garder ainsi des archives portant sur l'histoire du royaume de Furyondie. Sous couvert de parcourir le royaume pour rassembler des ouvrages et des données, les moines servent aussi d'espions voire d'assassins, agissant directement sous les ordres du roi Belvor IV.



Historique

La confrérie a vu le jour il y a un peu plus de cinquante ans. Le roi Belvor IV dut, lors de ses premières années de règne, gagner le support du conseil des nobles. Le moine Mattei Meller, ami et confident du roi, lui proposa de créer une organisation secrète royale permettant d'espionner pour le compte du roi, voire dans certain cas d'éliminer des adversaires. Pour cela, Mattei Meller proposait la création d'une confrérie de moines chargée officiellement de collecter et d'archiver toutes les données se rapportant à l'histoire du royaume. Sous couvert de consulter les archives privées et les bibliothèques, d'assister aux événements majeurs (signatures de décrets, traités), les moines pourraient espionner. Mattei proposa aussi au roi d'avoir à ses côtés un chroniqueur fourni par la confrérie qui pourrait lui servir de garde du corps. La confrérie des quêteurs de mémoires vit le jour le 15 Migreplume 539 AC. L'édit royal entérinant sa création fit le don d'un monastère situé dans la Baronnie de Kalinstren. Il précisait que la confrérie dépend uniquement du pouvoir royal et se trouve de fait exemptée d'impôt. De plus, ses membres ayant le statut de moine voyageur ont toute latitude pour consulter les archives, quelles soient royales ou privées, et s'opposer au travail des moines relève de la justice royale.

Organisation

La confrérie se compose de deux types de membres. Il existe d'une part les moines et d'autre part les convers. Les premiers sont des membres à part entière de la confrérie, tandis que les seconds ne bénéficient pas du même statut.

Les moines

Ils sont actuellement au nombre de cinquante. Trente moines résident en permanence au monastère, dix vivent dans une annexe au palais royal et enfin dix sont sur les routes en mission, portant le nom de moine collecteur. Le monastère est dirigé par un abbé choisi par le roi. Ce dernier reste en place jusqu'à sa mort. Il peut être révoqué par le roi ou alors lui en faire la demande s'il désire être relevé de sa charge. Actuellement, Hyter le calme (moine niveau 17, 70 ans) est l'abbé du monastère. Il a succédé à Mattei Meller à la mort de ce dernier en 581 AC. Pour seconder l'abbé, un conseil de trois moines est élu par l'ensemble de la confrérie (il faut avoir atteint au moins le niveau 5 pour passer initié et pouvoir postuler au conseil), assisté d'un représentant des convers. Les moines de niveau inférieur à 5 sont considérés comme novices et sont ignorants des objectifs de la confrérie. Le conseil veille à la bonne marche du monastère lorsque l'abbé est absent et l'aide à gérer la confrérie. Ces membres actuels sont frère Yvain (moine niveau 13, 45 ans), frère Lower (moine niveau 14, 50 ans) et frère Paul (moine niveau 9, 38 ans). Un certain nombre de fonctions sont dévolues aux moines tels que bibliothécaire, portier, médicastre, cellérier. Pour plus de détails, voir la partie intitulée "Visite du monastère".

Si vous ne jouez pas dans Greyhawk

Il est tout à fait possible de transplanter le monastère de Rivebise dans *Les Royaumes Oubliés*. En effet le Cormyr peut se rapprocher de l'organisation de Furyondie et on peut facilement substituer le roi Azoun IV au roi Belvor IV.

Les convers

Ils sont au nombre de dix. Ils logent sur place et s'occupent de gérer les annexes du monastère. Ils sont ainsi chargés des travaux des champs, de la fabrication des parchemins et des tâches domestiques (cuisine, hostellerie, écurie). Ils sont recrutés parmi les postulants qui n'ont pas rempli les conditions pour devenir moine. Ils élisent parmi eux un représentant qui siègera au côté du conseil afin de faire entendre leurs voix. Actuellement il s'agit de Pierre le fort (homme d'arme niveau 4, expert niveau 9, 40 ans). Dans les faits, la relation entre moine et convers se passe plutôt bien. Les moines devant régulièrement travailler au côté des convers, ils ont appris à se connaître les uns et les autres. Tous les convers ont reçu une formation martiale (en terme de jeu, ils sont tous homme d'armes) et une spécialisation (en terme de jeu, ils sont experts).

Activités monacales

Les moines ne chôment pas, ils occupent leur journée entre diverses activités. Certains moines sont exemptés de certains travaux dus à leur grand âge ou à leur charge, sinon par rotation tous les moines remplissent les différentes tâches journalières.

Travail manuel

Les moines aident les convers aux différents travaux des champs que ce soit le labourage, les semailles, les récoltes voire les cueillettes des différents fruits. Cela comprend aussi l'entretien du bâtiment et le ménage... Ils aident aussi à la fabrication des parchemins. Pour avoir de la matière première, le monastère élève des moutons dont la peau est dégraissée puis passée à la pierre ponce, afin de faire office de parchemin. Ils utilisent pour certaines œuvres précieuses du vélin (peau de veau mort-né).

Travail intellectuel

Les moines doivent aussi mettre à jour les notes ramenées par les moines collecteurs ainsi que recopier les ouvrages les plus abîmés pour les sauvegarder. Ce travail est réservé en priorité aux moines âgés ou aux moines blessés. Toutefois tout membre de la confrérie est apte à remplir ce travail. Cela comprend aussi les leçons de lecture et d'écriture dispensées aux novices ainsi qu'aux convers.

Entraînement physique

Une partie de la journée est dévolue aux exercices physiques et à l'entraînement martial. Cela consiste en l'amélioration de la souplesse, de la résistance ainsi qu'au maniement des armes. Tout membre doit être apte à défendre le monastère ou à se défendre sur les routes. Un dojo a été aménagé au deuxième étage du monastère.

Dévotion aux plus démunis

Le monastère accueille les miséreux et dispense des soins aux malades des alentours. Certains moines sont chargés de s'occuper de l'hôpital. Cela comprend autant l'entretien que les soins donnés aux malades.

Accueil de chercheurs

La bibliothèque accueille des érudits avides de connaissances sur l'histoire du royaume de Furyondie. Quelques étudiants fortunés viennent aussi parfaire leurs connaissances. Dans les faits,

Une journée type au monastère

6h00 réveil et ablutions
6h30 méditation
7h00 exercices physiques
8h00 déjeuner
8h30 réunion de la confrérie, assignation des différentes charges
9h00 entraînement martial
10h00 ablutions
10h30 travaux manuels ou travaux intellectuels
13h00 dîner
14h00 méditation
14h30 travaux manuels ou travaux intellectuels
17h30 quartier libre
18h30 exercices physiques
19h00 souper
20h00 réunion de la confrérie, mise au courant des nouvelles du monde, information sur la gestion de la communauté, conseil disciplinaire pour les fautifs
21h00 quartier libre, peut être réduit ou supprimé si la réunion de la confrérie nécessite plus de temps pour gérer les différents problèmes
22h00 extinction des feux

toute personne peut venir consulter les archives du monastère. Il faut s'acquitter d'un droit de deux pièces d'argent par jour de travail. Il est aussi possible de loger dans l'enceinte du monastère, une hostellerie a été prévue (cinq pièces d'argent par jour comprenant les repas et le logis). Les moines s'occupent du bon fonctionnement de l'hostellerie.

Visite du monastère

Le monastère est bâti sur un petit plateau aux pentes abruptes, surplombant le village de Rivebise (qui compte quatre cents habitants). Un chemin permet de gagner le monastère. Pour ceux qui désireraient s'y rendre sans être vus, il n'y a guère que l'escalade qui puisse permettre de gagner le plateau. L'ensemble du plateau appartient à la confrérie des quêteurs de mémoires et sert aux travaux des champs ainsi qu'à la pâture des moutons. Plusieurs granges ont été bâties afin d'abriter des outils et les récoltes. À noter que le monastère a construit plusieurs greniers afin de stocker de la nourriture pour la communauté et le village en prévision d'une disette. Le chemin mène à l'entrée principale. Les portes du monastère sont toujours closes, il faut sonner pour que le portier s'enquière de la venue du visiteur par le parloir (une simple ouverture de petite taille juste assez large pour laisser passer un chat mais pourvue de barreaux). Il existe une deuxième porte permettant aux habitués de gagner le parloir attenant à l'hôpital, qui fonctionne sur le même modèle. Le monastère a été bâti en pierre et aucune fenêtre ne donne sur l'extérieur. Les toits sont plats afin de pouvoir accueillir des combattants si le besoin devait s'en faire sentir. Et la tour est munie de meurtrières.

Les annexes

L'écurie possède dix stalles permettant d'accueillir les chevaux des hôtes. Le monastère possède juste deux chevaux de guerre légers. Il est sous la responsabilité du convers Shen (homme d'armes niveau 2, expert niveau 3, 30 ans). Le premier étage du bâtiment sert d'habitation aux dix convers que compte le monastère. Il s'agit d'une grande pièce commune.
L'hôpital situé au rez-de-chaussée peut accueillir jusqu'à huit malades. Il contient aussi un lit séparé qui sert aux moines médicastres de service qui font en outre office de portiers. Ils sont deux dans le monastère à exercer cette activité, le médicastre Urien (moine niveau 8, 35 ans) et le médicastre Arbac (moine niveau 5, 25 ans). Ils se relaient, sauf en cas d'affluence.
L'herboristerie est située au-dessus de l'hôpital. Elle comprend un

cabinet de travail ainsi que la chambre du moine herboriste nommé Yohan (moine niveau 9, 47 ans). Ce dernier a la charge d'un jardin comportant uniquement des plantes médicinales, situé à l'extérieur de l'enceinte du monastère. Il arrive à l'herboriste d'aider à l'hôpital.

L'hostellerie comprend au rez-de-chaussée une salle commune où sont servis les repas pour les convers ainsi que les hôtes venus étudier. La cuisine attenante sert à nourrir les convers et les hôtes. Une porte donne directement sur la salle de consultation. Le premier étage accueille huit cellules spartiates réservées aux érudits venant travailler dans la bibliothèque. Parfois, il arrive que des moines viennent aider aux cuisines sinon au ménage des chambres d'hôtes. C'est le domaine de l'économe convers Hubert (homme d'armes niveau 1, expert niveau 5, 40 ans), il est assisté par deux convers, Luc (homme d'armes niveau 1, expert niveau 2, 35 ans) et Bohémond (homme d'armes niveau 1, expert niveau 3, 55 ans).

La bergerie accueille une trentaine de moutons dont s'occupe exclusivement le convers Markus (homme d'armes niveau 2, expert niveau 2, 22 ans). Il s'occupe des soins ainsi que de la tonte. Une partie de la laine est revendue au village et le reste sert au monastère. Parfois il arrive qu'un moine ou deux viennent aider au travail.

L'atelier parchemin est tenu par le convers Hans (homme d'armes niveau 1, expert niveau 3, 30 ans). Il gère l'atelier, régulièrement aidé par quelques moines qui viennent fabriquer les parchemins dont la production est gardée. Cette dernière ne suffit pas au besoin du monastère, le reste est acheté à l'extérieur. Le portier Albrecht (moine niveau 7, 37 ans) vit dans cet atelier, une cellule a été aménagée près du parloir. Il travaille en collaboration avec Hans à la réalisation des parchemins.

Les champs sont sous la responsabilité de Pierre le fort, représentant des convers au conseil. Il est assisté de trois convers (homme d'armes niveau 2 / expert niveau 3, respectivement 36, 40 et 44 ans). Il veille à l'entretien des champs, des arbres fruitiers et de la mare qui donne un peu de poisson. Des moines viennent suppléer le manque de main-d'œuvre.

Le monastère

Le hall sert d'accueil au monastère. À n'importe quelle heure du jour ou de la nuit, un moine assure la garde de la porte. Ne sont habilités à rentrer par cette porte que les moines et le représentant des convers au conseil.

La cuisine est le domaine du cellérier Goral (moine niveau 5, 52 ans). Il gère la cuisine et la réserve. Il doit assurer le service pour les trente moines résidents. Il est assisté par deux moines.

La salle commune sert pour les repas de la confrérie.

La salle de garde est en permanence occupée par deux moines qui sont relayés toutes les vingt-quatre heures. Ils ne quittent pas la salle et ne laissent rentrer que le bibliothécaire et ses deux adjoints ainsi que l'abbé et les membres du conseil. S'il y a le moindre problème, ils peuvent déclencher une alarme qui résonne dans l'ensemble du bâtiment.

Le magasin est le lieu de vie du bibliothécaire Guillaume (moine niveau 12, 55 ans) assisté de ses deux adjoints, les frères Anselme (moine niveau 3, 19 ans) et Grégoire (moine niveau 4, 21 ans). Ce sont les seules personnes autorisées à pénétrer dans la bibliothèque souterraine à l'exception de l'abbé et des membres du conseil. C'est de cette pièce qu'ils reçoivent les demandes des lecteurs. Le magasin possède un deuxième étage qui communique avec la salle de travail réservée aux moines. Le bibliothécaire répartit le travail entre les différents moines en alternant copie d'ouvrages abîmés et analyses et recoupements des données sur des sujets particuliers.

La salle de consultation est réservée aux lecteurs étrangers au monastère. Ils peuvent y pénétrer par une porte donnant dans l'hostellerie. Un moine est chargé de surveiller les lecteurs lors des heures d'ouverture de la bibliothèque (10h30-13h00 et 14h30-17h30). Les lecteurs consultent la liste référencée des ouvrages et parchemins possédés par le monastère. Ils remplissent une fiche de lecture qu'ils remettent au parloir, ils se font appeler par les bibliothécaires pour se voir remettre le ou les ouvrages demandés (cinq maximum). Une fois la consultation finie, le moine ferme la porte menant à l'hostellerie et enclenche les pièges (à l'appréciation du meneur de jeu).

Les cellules sont spartiates, elles accueillent deux moines. Elles comportent deux lits et deux coffres pour mettre les effets personnels, ainsi que deux brocs pour la toilette personnelle. Seul l'abbé a droit à une cellule personnelle. Elle lui sert en même temps de bureau.

La salle de réunion sert aux réunions de 8h30 et 20h00. Il s'agit juste d'une vaste salle comportant des chaises et une estrade pour l'orateur. Ici sont débattues les questions importantes ainsi que les affaires de la vie courante.

La salle de travail est occupée en majorité par les moines les plus âgés. C'est ici que sont recopiés les livres abîmés, analysées les notes des moines collecteurs. Un parloir permet aux moines de récupérer le travail qu'ils ont à faire avec le deuxième étage du magasin.

La salle d'armes est un vaste dojo où les moines peuvent s'exercer aux arts martiaux et aux maniements d'armes. Le dojo est sous la responsabilité du maître d'armes Gorlois (moine niveau 13, maître des ombres niveau 6, 37 ans). Il est aussi responsable de la salle d'entraînement souterraine, réservée uniquement à ceux qui officient pour le roi.

La bibliothèque est constituée de deux salles remplies de milliers de parchemins et livres classés par genres. Il y a ici toute la mémoire de Furyondie ainsi que de nombreuses informations politiques, culturelles… Un vrai trésor uniquement accessible au bibliothécaire et à ses aides ainsi qu'à l'abbé et au conseil.

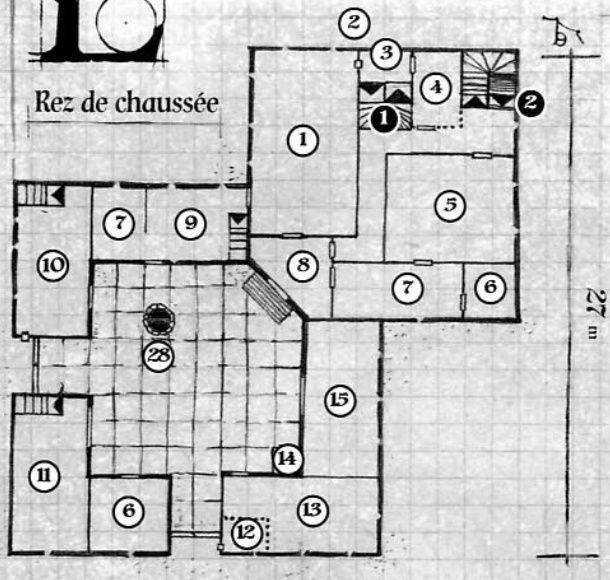
La salle d'entraînement sert à la formation des moines envoyés en mission pour le roi. Ils viennent parfaire leur entraînement et sont initiés au secret des maîtres des ombres. Cette salle est sous la responsabilité du maître d'armes Gorlois (voir *La salle d'armes*). Il existe une porte secrète permettant de faire sortir ou rentrer discrètement des moines partis en mission.

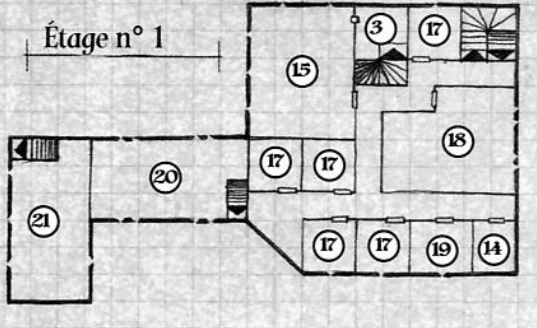
Comment utiliser ce monastère ?

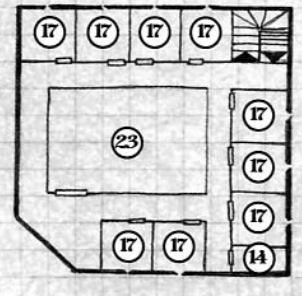
Ce lieu peut devenir le monastère d'origine d'un joueur incarnant un moine. Cela permet de lui donner un peu plus d'ampleur et d'éviter un travail de création à un meneur de jeu ayant peu de temps. Sinon ce lieu peut aussi servir comme site d'aventure. Les joueurs peuvent être amenés à faire des recherches et à devoir consulter la bibliothèque. Dans un autre domaine, on peut tout à fait se servir du site pour un scénario *one shot* où tous les personnages incarneraient des moines de la confrérie ayant à résoudre une enquête au sein de la communauté (cf. *Le Nom de la Rose* par exemple). Si vos personnages incarnent des mauvais, cette confrérie peut devenir leur adversaire acharné.

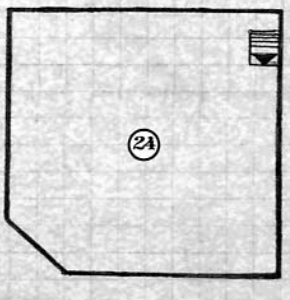
Auteur : Olivier Collin
Illustrations : Laurent Merillou
Plan : Bertrand Bès

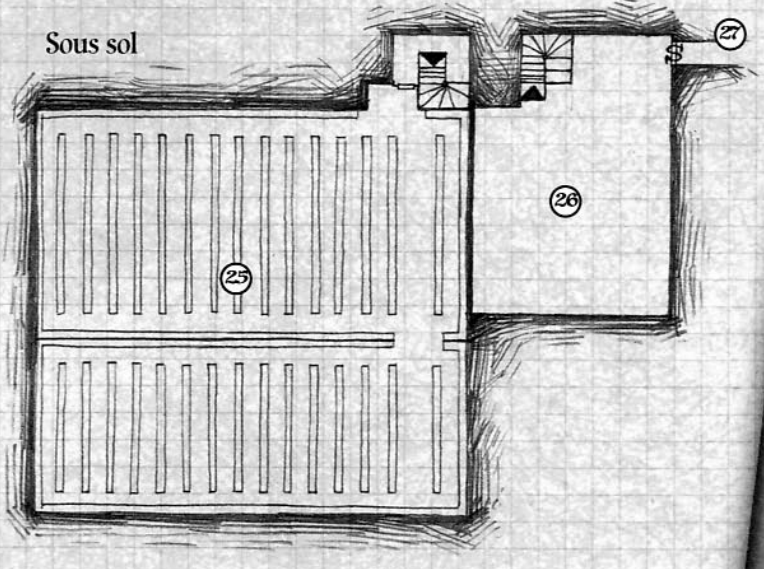
LE MONASTÈRE











Rez de chaussée

1 - Salle de consultation
2 - Parloir
3 - Magasin
4 - Salle de garde
5 - Salle commune
6 - Réserve
7 - Cuisine
8 - Hall
9 - Salle des repas
10 - Hôpital
11- Écuries
12 - Chambre du portier
13 - Atelier parchemins
14 - Lattrines
15 - Bergerie

Étage n° 1

16 - Salle de travail
17 - Cellule
18 - Salle de réunion
19 - Salle d'eau
20 - Hôtellerie
21 - Herboristerie
22 - Salle des communs

Étage n° 2

23 - Salle d'armes

Étage n° 3

24 - Terrasse

Sous sol

25 - Bibliothèque
26 - Salle d'entraînement
27 - Passage secret
28- Puits

❶ Accès à la bibliothèque souterraine et aux étages n° 1 et 2

❷ Accès à la salle d'entraînement souterraine et aux étages n° 1 - 2 et terrasse

WANTED

Azia du gibet

Morte, 8 000 pièces d'or et l'anoblissement par le comte Vernald, futur duc de Mirdanal

Accusée :

- De meurtre sur la personne du duc Mirdanal et son épouse
- De meurtre et d'actes de cruauté sur des membres de l'aristocratie et du clergé
- De vol, pillage et dégradation de propriétés et profanation de lieux sacrés
- De pratique avérée de la nécromancie
- de massacre de serfs

Complices :

Sept mercenaires polyvalents et efficaces

Pour le meneur uniquement :

Azia est la fille illégitime du duc Everion Mirdanal et d'une belle vagabonde. On dit que lorsqu'elle fut arrachée à sa mère, cette dernière professa une malédiction à l'encontre du duc. Elle ne se serait arrêtée de jurer qu'une fois pendue…

Azia reçut l'éducation qui sied à la fille d'un puissant duc. Elle devint une jeune femme silencieuse et solitaire. Le personnel craignait néanmoins son caractère sombre et ses accès de colère noire éclatant à l'improviste, loin des regards tendres de sa belle-mère qui avait toujours rêvé d'avoir une fille. Issue d'une union douloureuse et interdite lors d'une nuit sans lune, fille d'une sorcière consumée par la haine, elle ne pouvait qu'attirer le regard d'une ténébreuse divinité qui décida d'en faire son héraut…

C'est ainsi que le duc connut des difficultés à ses frontières avec ses voisins et de mystérieux envahisseurs. Il maria sa fille au fils d'un vieux comte étranger (le comte Mardrik*) en échange de son aide. Mardrik fils s'avéra être une coquille vide, une marionnette dans les mains de son père, nécromant puissant. On sait peu de choses de cette période, en dehors du fait qu'Azia apprit la vérité sur ses origines et qu'elle tua – pense-t-elle – le vieux Mardrik alors qu'il s'apprêtait à s'emparer du corps de son fils. Elle revint ensuite au domaine pour tuer ses parents adoptifs. Ses demi-frères réussirent à s'enfuir, rejoignant chacun un fief voisin. Depuis, le chaos s'est emparé de la région, les anciens vassaux se disputant le fief sans chef. Certains souhaitent tuer Azia qui s'en prend systématiquement à tous les prétendants au duché Mirdanal, d'autres voudraient s'allier à elle. Quant au comte Mardrik, il a payé des aventuriers pour trouver son repaire. Pendant ce temps, personne ne s'occupe des ombres qui s'étendent depuis les montagnes proches, ni des ténèbres qui surgissent d'anciens bosquets druidiques ou de chapelles oubliées. Quant aux massacres de villages reculés, quels nobles s'en soucient réellement…

Répondant aux désirs de sa puissance tutélaire, Azia recherche des opales noires qu'elle consacre au Mal par la torture et le massacre d'innocents. Elle plante ensuite ces graines de ténèbres dans les lieux sacrés ou de puissance afin de progressivement encercler le duché. Alors les Ténèbres règneront pour l'éternité…

* reportez-vous aux scénarios *D&D 3* des n°28 et 35 de Backstab pour en savoir plus sur la famille Mardrik.

Azia
Aristocrate 2 / prêtre 7 / chevalier noir 7

Points de vie : 90
Initiative : +7
CA : 15 (Dex, anneau de protection +2)
Attaques : +14 / +9 / +4
Attaque sournoise : +2d6
Dégâts : *lame d'ombre* 2d6 +6 (15-20, x2)
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +13, Vol +15
Caractéristiques : For 14, Dex 16, Con 16, Int 14, Sag 20, Cha 20
Dons : Arme de prédilection (épée à 2 mains), Attaque en puissance, Bénédiction impie, *Châtiment infernal*, Destruction d'arme, Enchaînement, Expertise du combat, Poison, Science de l'initiative, Science du critique (épée à 2 mains).
Domaines : Destruction, Mort.
Compétences : Bluff +12, Connaissances (géographie) +7, Déplacement silencieux +7, Détection +7, Diplomatie +12, Discrétion +7, Équitation +7, Intimidation +15, Psychologie +12, etc.
Alignement : NM
Équipement : *lame d'ombre (épée à deux mains acérée +3* avec le pouvoir d'absorption d'une ombre), *anneau de protection +2*.
Serviteurs (cf. image) : le duc Mirdanal (ombre de 9 DV, cf. *MM*, page 147) et son épouse (allip, cf. *MM*, page 17).
Serviteur infernal : molosse d'ombre (cf. *MM*, page 138).

Remerciements à l'intention de Sébastien Pichon pour son érudition, ses conseils.

Auteur : Gaël Oizel
Illustration : GRRR

hommes et plus d'une trentaine encore vivants ne cessent de leur sauter dessus et de les mordre de leurs dents fines et acérées. Trois des villageois gisent au sol dans une mare de sang s'écoulant de leur carotide, visiblement arrachée à grands coups de dents.
Si les personnages se rangent aux côtés des villageois, ils se rendront vite compte que les petits êtres les évitent en permanence et ne semblent s'intéresser qu'à Maro et à ses hommes. Au bout d'un moment, les chunigaken finiront par rompre le combat avant de s'enfuir en direction du glacier. Maro tentera alors de convaincre les personnages de la nature évidemment malfaisante de ces petits êtres et de la nécessité de les détruire afin que le village puisse recouvrer enfin la paix.
Il demandera à retourner au village, afin de préparer une véritable expédition punitive contre ces êtres malfaisants et à fin de ramener les corps de ses compagnons.
Si les personnages s'intéressent de plus près aux chunigaken, ils pourront leur trouver quelques légers traits de ressemblance avec certains villageois (hasard ou maléfice prétendra Maro). Le samurai qui le premier a aperçu la yuki no onna pourra alors l'apercevoir au loin contempler la scène du massacre avec une terrible tristesse.

C'est ici le commencement et la fin, l'alpha et l'oméga

Si les personnages décident de poursuivre vers le glacier sans attendre Maro, ils seront alors guidés par la yuki no onna. Curieusement, la tempête semblera alors les épargner. Leur progression sera plus facile et ils finiront par parvenir à une impressionnante crevasse. Doucement, la jeune femme tombera en flottant au cœur du glacier. Si les personnages ne sont pas munis de cordes, la descente s'annonce alors des plus périlleuses.
C'est donc au fond de la crevasse qu'ils pourront espérer découvrir le secret de cette histoire. Les personnages y trouveront le corps de Yukitsuko, souillé et égorgé. Ils trouveront aussi le reste des chunigaken, réunis autour du cadavre et protégeant l'un des leurs visiblement malade (en fait le chunigaken de Yukitsuko qui fut ravagé par le crime dont elle fut victime et qui ne put rejoindre le glacier lorsqu'elle se transforma en créature spirituelle). Il est aussi possible que les chunigaken expliquent clairement qui ils sont, et le drame qui se déroula, en envoyant des images mentales aux personnages.
Libre à vous de décider alors du dénouement. Il peut s'ensuivre une terrible bataille contre Maro et ses hommes, ou les villageois pourront simplement décider de cesser de se battre, vaincus par les images envoyées par les chunigaken.
Si les personnages permettent enfin au corps de Yukitsuko de trouver une sépulture décente, ils accompliront alors un acte d'une grande décence. Peut-être la jeune femme se réincarnera-t-elle alors dans le corps d'un individu susceptible d'aider le groupe dans le futur. Ou peut-être même continuera-t-elle à exister sous forme de yuki no onna afin de protéger ses sauveurs au cours du reste de leur périple dans la montagne... et peut-être même au-delà.

Auteur : Geoffrey Picard
Illustrations : Benjamin Fracasso

PNJ

Les villageois

Les villageois peuvent très bien disposer de quelques capacités particulières si vous le jugez intéressant, ou de manière à remonter leur niveau par rapport à celui de vos personnages.

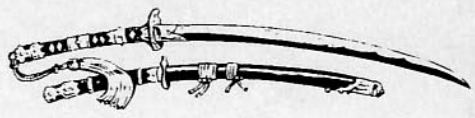
Terre	3
Eau	3
Feu	2
Air	2
Vide	1

Athlétisme 3,
Kyujutsu 2,
Nofujutsu 1 à 4

PNJ

Yuki no onna

Les yuki no onna (ou yuki no na) sont des êtres fantastiques ayant l'apparence de très belles femmes à la peau d'un bleu pâle légèrement laiteux, aux yeux bleus glacés, aux longs cheveux noirs et aux lèvres d'un rouge profond. Leur peau est légèrement glacée au toucher. Ce sont des esprits des étendues glacées qui peuvent tout aussi bien être bienfaisants que malfaisants. Elles sont vêtues de robes blanches comme la neige la plus immaculée et qui virevoltent autour d'elles, même sans le moindre souffle de vent.
Celle qui nous intéresse ici se nommait Yukitsuko. Elle était une jeune femme belle et intelligente qui eut le malheur de trop plaire au chef actuel du village. Après que ce dernier a orchestré le décès "accidentel" de ses parents, nul ne pouvait plus lui offrir de protection contre le chef du village et ses hommes de main. Préférant rompre plutôt que de plier, la jeune femme continua de refuser les avances qui lui étaient faites. C'est par une triste nuit neigeuse qu'elle fut finalement violée puis égorgée par le chef du village et une dizaine de ses sbires, qui se débarrassèrent ensuite du corps en le jetant dans une faille d'un glacier, à l'endroit même où naissent les chunikagen de la région.
Ce n'est que lorsque son corps aura été récupéré, béni puis incinéré que l'âme de la douce Yukitsuko pourra reprendre normalement son cycle de réincarnation.
Ses caractéristiques ne sont pas véritablement importantes puisqu'elle refusera toujours le combat, disparaissant alors en une soudaine bourrasque de neige lorsque le besoin s'en fait sentir. Au cours du scénario, elle se contentera de venir embrasser les hommes maintenus par les chunikagen pervertis. Ce simple baiser suffira à les emprisonner dans la glace. Ce sont ensuite les chunikagen qui se chargeront de mutiler les corps ainsi immobilisés.



PNJ

Les chunigaken

Ces petites créatures hautes de moins d'un mètre ont l'apparence d'hommes miniatures dotés d'une peau d'un blanc laiteux. Leurs yeux sont normalement d'un profond bleu et leurs cheveux ont la couleur grisée d'un ciel d'orage. Ces êtres intelligents apparaissent dans les régions montagneuses les plus reculées de Rokugan. Les légendes locales de ces hauts lieux où l'homme ne peut survivre qu'en affrontant les plus violentes colères de la nature, prétendent que les chunigaken sont des créatures enfantées par les kami pour protéger les hommes des rigueurs de la haute montagne.

Et de fait, les légendes sont parfaitement exactes. Lorsqu'un enfant naît dans les villages reculés des hautes montagnes de l'Empire, un chunigaken vient aussitôt au monde au cœur du plus proche glacier. Désormais, et jusqu'à la mort de l'enfant, ces deux êtres resteront irrémédiablement liés, aussi indivisibles que les deux faces d'une même pièce.

Depuis les origines de l'Empire, les chunigaken ont toujours eu pour rôle de protéger l'humain auquel ils sont liés. Ils utilisent leurs pouvoirs afin de rendre moins dures les conditions de vie de leur protégé, ils tentent de leur montrer comment les rigueurs de la montagne peuvent leur permettre d'atteindre à la compréhension des forces naturelles, à l'illumination. Lorsque finalement l'homme meurt, le chunigaken s'en retourne au glacier qui l'enfanta avant de pouvoir recommencer un nouveau cycle, attendant d'être appelé à nouveau par la montagne.

Depuis des siècles, les chunigaken ont protégé secrètement les habitants des hautes montagnes. Depuis des siècles, sous la discrète bienveillance des chunigaken, les habitants des villages les plus reculés des hautes montagnes rokugani forment la population la plus respectueuse des traditions et des forces de la nature. C'est d'ailleurs la raison qui, dès les premiers temps de l'Empire, poussa nombre d'ordres monastiques à venir poursuivre leur quête de l'illumination en ces lieux où la vie est pourtant si dure.

Il n'existe que de très rares humains qui ont vu des chunikagen. Pour les habitants des montagnes, ces êtres ne sont que des esprits de la nature bienfaisants (et ils ne comprennent pas l'étendue de leurs pouvoirs ou de la relation symbiotique). Afin de s'attirer leurs faveurs, les montagnards leur font régulièrement des petites offrandes sous la forme de nourriture et de biens manufacturés. Nul Rokugani ne connaît réellement la nature du lien qui unit ces créatures aux hommes.

Terre	4
Eau	2
Feu	3
Agilité	6
Air	3
Vide	-

Pouvoirs :

- Communion :
les chunikagen ont la possibilité de communiquer mentalement avec les humains. Ils se contentent généralement de transmettre des avertissements ou des conseils par le biais de simples rêves. C'est ainsi qu'ils guident les chasseurs sur la piste de proies en période de disette, qu'ils avertissent les villages en cas d'avalanche ou qu'ils permettent à des bûcherons d'éviter la tanière de sombres créatures qu'il vaut mieux laisser paisiblement dormir dans les entrailles des montagnes. Ils peuvent aussi envoyer des images dans l'esprit de leurs protégés alors que ceux-ci sont encore éveillés, mais cela a généralement tendance à perturber les humains, c'est la raison pour laquelle ils agissent ainsi uniquement dans les cas les plus extrêmes (lorsque cela peut permettre de les sauver d'une mort imminente).

- Combat :
les chunikagen ne combattent normalement pas et ils ne combattront de toute manière que les villageois et jamais les personnages. Lorsqu'ils sont attaqués, ils se contentent généralement de fuir dans les montagnes qu'ils connaissent mieux que quiconque. Lorsqu'un chunikagen est tué (car il ne peut pas mourir de mort naturelle, et aucun animal ne l'attaquera jamais), l'humain auquel il est lié souffrira plusieurs semaines durant de cauchemars et de rêves éveillés. Nombreux sont alors ceux que ces visions poussent au suicide ou simplement à l'accident par manque d'attention.

- Divination :
les chunigaken ont la possibilité de prévoir la venue de tempêtes, de tremblements de terre, d'avalanches et de toutes les autres formes de dangers climatiques ou géologiques qui peuvent se produire en montagne. Ils devinent la venue de tels dangers de un à trois jours avant leur apparition.

Éternité

Que feriez-vous si vous possédiez l'unique moyen au monde de rester jeune indéfiniment ? L'éternité attire et fait peur à la fois. Repousser les limites de la mort, voilà le thème de ce scénario qui devrait pousser vos joueurs jusqu'à leurs derniers retranchements. Leur vie ne tient plus qu'à un fil, celui d'une créature faible et fragile qu'ils se doivent de protéger. Laissez-les s'asseoir autour de la table tranquillement et déballer leurs petites affaires. Car, par la suite, les dés vont rudement chauffer . . .

Synopsis

Ce scénario mettra une étrange créature de légende entre les pattes d'un groupe de runners réactifs et bien armés. Liés malgré eux à cette bestiole, les PJ vont devoir prendre soin d'elle, alors qu'elle semble intéresser une corpo disposant de gros moyens...

Mr Johnson ou Mr Lee ?

Qu'il est bon de pouvoir se reposer après une mission difficile. Le temps de ressasser bons et mauvais souvenirs, de se reposer, de répondre au téléphone qui sonne à travers la pièce... Euh, non, ça, ça n'était pas prévu ! Nos joueurs reçoivent un coup de fil de leur contact habituel. Celui-ci leur propose une rencontre avec un Johnson dans un restaurant chic de la ville. Le Johnson dit les connaître de réputation et demande leur présence ce soir à 20 heures pile. C'est lui qui les contactera là-bas.

Ah, routine quand tu nous tiens ! Les joueurs devront donc se rendre au restaurant proprement dit : "l'Orient Palace". C'est un bâtiment qui se situe dans le nord-est de la ville. Le restaurant lui-même est au troisième étage de cet immeuble. On peut apercevoir la grande baie vitrée qui fait le tour de la salle du pied de la tour. Tout est calme. Les joueurs ne devront pas oublier qu'il ne faut jamais aller à un rendez-vous chic bardé d'un bazooka et d'une ceinture de grenades. La discrétion est donc la bienvenue et les gardes à l'entrée de l'immeuble sont là pour faire le tri.

Au moment où nos joueurs débarquent dans la salle par la grande porte, un des serveurs vient leur montrer la table qui leur a été réservée. Maintenant, ils n'ont normalement plus qu'à attendre leur contact et peuvent manger tranquillement ce qui leur a été servi.

Il est temps de faire une petite description de la salle, cela sera important plus tard.

C'est une pièce rectangulaire unique d'une vingtaine de mètres de large sur une cinquantaine de mètres de long. Les tables sont bordées de hauts canapés de cuir blanc dans lesquels on s'enfonce profondément, et sont séparées par des grandes vitres teintées sur lesquelles sont gravés des paysages imaginaires. Les serveurs sont, pour la plupart, vêtus de costumes traditionnels chinois. Une grande baie vitrée fait le tour de la pièce. Elle permet de voir la rue et les immeubles d'en face. Les seuls moyens d'accès sont l'entrée principale, les ascenseurs et les cuisines dont les grandes portes sont constamment ouvertes pour ne pas gêner le ballet des serveurs. Le restaurant est peu fréquenté en ce moment, il n'y a qu'une vingtaine de clients en tout et pour tout.

Alors que nos joueurs sont en train de déguster leurs petits plats, un jeune asiatique entre par la grande porte et se dirige d'un pas hésitant vers leur table, sous l'œil méfiant des videurs. Il tient un petit carton sous le bras et semble complètement fourbu par des efforts récents. Il s'assied sur un fauteuil libre à côté des joueurs et glisse son paquet sous la table.

100 % Action

Ce scénario n'est pas basé sur une intrigue compliquée. C'est un scénario d'action pure et dure. Ne laissez pas un instant de repos aux PJ. Faites les réfléchir à toute vitesse comme si leur vie en dépendait (c'est d'ailleurs le cas). Un scénario d'action n'est pas un scénario où tous les joueurs sont morts, mais une histoire qui restera marquée dans leurs souvenirs avec des scènes mémorables et des moments forts. Plus les situations sont compliquées, mieux c'est ; n'hésitez donc pas à rajouter des adversaires, des pièges, des éléments dangereux... Vos joueurs vous étonneront de leurs idées pour survivre (qui, je le reconnais, sont parfois saugrenues).

Whoops !

Le jeune garçon ne semble pas prêter attention aux joueurs qu'il a en face de lui. Il regarde constamment à droite et à gauche et ignore les questions qu'on lui pose. Dès que les PJ seront excédés par ce manque de politesse, vous pourrez passer à la scène suivante.

Des hommes en armure militaire noire entrent dans la salle par la grande porte. Un des videurs qui tente courageusement de s'interposer est abattu froidement d'une balle dans la tête. L'homme qui dirige la petite troupe, après avoir balayé la salle des yeux, pointe son doigt vers le gamin à la table des PJ et s'écrie "Ce sont eux !". Le petit se lève brusquement, pousse le carton sous la table du pied, et part en courant vers le fond de la salle. C'est à ce moment que cinq des hommes armés tirent des rafales à travers la salle pour l'abattre. Et devinez qui est pile au milieu de cette fusillade ? Là, il faut faire prendre conscience aux joueurs qu'ils se sont impliqués dans une sale affaire malgré eux. Le gamin n'a pas fait trois mètres avant de s'écrouler au sol, coupé en deux par une pluie de projectiles de gros calibre. On peut entendre les cris des autres clients touchés par les rafales ou simplement affolés par les tirs. Si cela ne suffit pas à impliquer les PJ, blessez un ou deux d'entre eux pour bien leur faire comprendre à quel point le monde de *Shadowrun* est cruel envers ceux qui sont lents à réagir. Ici, il y a deux options :

- soit les joueurs décident de répliquer aux attaques. Dans ce cas, ils ne devraient pas avoir trop de mal (Banzaï !) à repousser la petite unité jusqu'à la cage d'escalier qui se situe derrière la porte d'entrée.
- soit les joueurs décident de se replier vers un endroit plus calme (bonne idée !).

La chose la plus importante ici est qu'ils n'oublient pas le carton ! Si celui-ci est détruit ou abandonné à l'équipe d'intervention, le scénario s'arrête là. Et ça, ça serait vraiment dommage ! Pour que les joueurs y pensent, faites y référence souvent pendant la fusillade comme un élément important : un des joueurs se cache sous la table à côté du carton ; celui-ci est projeté au milieu de la pièce aux yeux de tous ; le chef de l'unité hurle : "Ce sont eux qui l'ont !" et tire vers le joueur le plus proche.

Dès que les joueurs esquissent un semblant de décision, l'unité semble se replier à l'abri de l'escalier. Quelqu'un ayant une bonne oreille, ou mieux, un capteur d'ondes radio, peut entendre un message du chef de l'unité vers un certain "Faucon 1" lui demandant de "nettoyer l'étage". C'est ici qu'on rigole un peu... Les joueurs entendent un énorme ronflement qui provient de l'extérieur de l'immeuble. Un hélicoptère de combat apparaît à quelques mètres devant la grande baie vitrée, mitrailleuses et roquettes pointées vers l'intérieur de la salle. Là, vos joueurs devraient réagir, non ?

La seule issue logique serait la cuisine, mais libre aux joueurs de tenter d'autres choses : forcer un passage dans l'escalier, attendre que la porte de l'ascenseur daigne s'ouvrir puis se refermer, sauter par la fenêtre (oui, ce n'est qu'au troisième étage !) ou affronter l'hélicoptère en duel (vous rigolez ? attendez de voir ce que vont faire vos joueurs !).

Chaud devant ! (et derrière...)

L'hélicoptère commence par briser les vitres à la mitrailleuse. Les joueurs qui possèdent une expérience militaire ou un peu de bon sens peuvent en déduire que c'est pour éviter que les roquettes n'explosent au niveau de la vitre. Oui, il s'apprête à balayer la moitié de l'étage ! Une fois dans la cuisine, les fesses des joueurs vont sentir le roussi avec l'explosion des roquettes. La gigantesque flamme projette la lourde porte de la cuisine

La section H

La section H peut être n'importe quoi. J'imagine que c'est une puissante corporation qui la dirige. Utiliser du matériel militaire en pleine ville sans prendre trop de risques nécessite pouvoir, influence et argent. Leur but est de tuer la créature. Pourquoi ? Parce que quelqu'un d'intouchable normalement a lié sa vie à celle de la créature. Il suffit maintenant d'abattre celle-ci pour faire mourir la cible première. Libre à vous de choisir la corporation et la personnalité concernée. Ce seront, respectivement, de probables futurs adversaires et futurs contacts pour les joueurs.

contre le mur du fond et craquelle les murs tout autour. Immédiatement après, l'unité se lance à la recherche du paquet et entre dans la salle carbonisée. Après avoir déduit que les joueurs n'étaient pas morts, ils se dirigent vers la cuisine. De cette dernière, la seule issue vers l'extérieur est la gaine de ventilation. D'ailleurs, deux cuistots chinois sont déjà occupés à démonter la trappe pour s'enfuir. La cuisine est très grande et les nombreux obstacles qui la composent en font un terrain de jeu idéal pour nos joueurs. Quelques idées en vrac :

- Il y a de nombreux chariots roulants contenant les plats du jour. On peut s'en servir de bouclier, d'écran, voire d'arme en les poussant vers ses adversaires.
- Les grenades font très mal dans les petites coursives entre les meubles de la cuisine. On peut bien sûr s'amuser à les renvoyer mais c'est moins marrant quand celle-ci est logée sous une table et difficile à attraper.
- Les cuistots survivants "s'amusent" à se relever aux bons moments (c'est-à-dire quand il y a un tir de barrage) ou à supplier leurs agresseurs de les épargner quand on veut être discret.
- Les grandes bonbonnes de gaz, les cuves d'huile bouillante, l'aquarium géant et les plaques chauffantes devraient vous donner du bon temps.

Malgré le nombre d'opposants incroyables, les joueurs arriveront sûrement à s'échapper dans le conduit de ventilation. Faites-leur bien comprendre que c'est un voyage sans retour, en laissant quelques impacts de balle autour d'eux.

Ouf, un peu de répit !

Après une centaine de mètres de ramping l'un derrière l'autre, les joueurs débouchent sur une salle circulaire de quatre mètres de rayon. Il s'agit d'une énorme gaine de ventilation qui fait toute la hauteur de l'immeuble. À quelques mètres au-dessus de leurs têtes, une turbine filtre l'air pollué du sprawl pour le redistribuer à tout l'immeuble. Le sol n'est qu'un léger grillage au travers duquel on aperçoit le fond de la gaine à une cinquantaine de mètres plus bas. Voilà une occasion rêvée pour les joueurs pour se remettre les idées en place. Laissez-les souffler quelques secondes, le temps de lancer un ou deux sorts de soins et d'appliquer un ou deux trauma patches. Ne les laissez surtout pas ouvrir la boîte en carton ! Pas encore... Quand vous sentez qu'ils se relâchent un petit peu ou qu'ils vont tenter d'ouvrir le paquet, voilà ce qu'il se passe : les PJ peuvent entendre quelques crissements métalliques dans un des multiples conduits de ventilation qui arrivent à la gaine. C'est un drone de nettoyage qui entre dans la salle. Un robot créé pour récurer le métal et ressouder les parties branlantes à l'aide de ses pattes équipées de lames et son chalumeau intégré. Sauf qu'ici, il est contrôlé à distance par un rigger de l'équipe d'intervention et que sa petite loupiote rouge indique qu'il est en mode manuel. C'est donc une bête de corps à corps métallique qui débouche dans son terrain de chasse de prédilection. Si des cuisiniers ont réussi à s'échapper avec les joueurs, c'est le moment de leur montrer à quel point la "bestiole" ne rigole pas. À ne pas oublier, le grillage sous leurs pieds est très fin et la turbine est très proche de leur tête.

Une fois ce petit problème réglé, les joueurs pourront entendre de nombreux autres crissements métalliques dans les autres conduits... Qui est assez stupide pour croire qu'UN SEUL drone comme celui-ci est chargé de nettoyer TOUT l'immeuble ? C'est donc une meute de drones identiques au précédent qui débouche dans la salle si les PJ ne sont pas assez prompts à fuir par le premier conduit libre. Heureusement, les drones sont assez lents une fois repliés dans les conduits.

Quand est-ce que ça s'arrête ?

Nos joueurs débarquent dans les cages d'ascenseurs de l'immeuble à la fin du conduit de ventilation qu'ils ont suivi. Là encore, ils devront éviter les hommes de l'équipe d'intervention et leurs grenades, sauter sur les ascenseurs en marche, se débarrasser des drones blagueurs qui coupent les câbles. Ils pourront enfin sortir de l'immeuble et se planquer le plus loin possible de celui-ci.

Si vous n'en avez pas eu assez, il ne faut pas oublier l'hélicoptère de combat qui patrouille les rues et indique le trajet à suivre pour les camionnettes des équipes d'intervention. Ces dernières n'hésitent pas à pilonner les malheureux véhicules de la Lone Star qui s'interposeraient entre eux et l'objet de leur mission.

Finalement, les joueurs vont trouver une relative sécurité dans leur petit havre de paix. Il est maintenant temps de savoir pourquoi tout cela leur arrive... et donc d'ouvrir le paquet !

Celui-ci sent très fort : une odeur proche de celle du formol. Son ouverture ne pose aucun problème, c'est juste une boîte en carton renforcé qui a dû un peu souffrir des récents événements. L'intérieur est recouvert d'une sorte de mousse de protection verte inhabituelle. Au fond de la boîte se blottit une petite créature effrayée par les visages étonnés de nos chers PJ. Cela ne ressemble à aucun animal connu. Ce petit monstre semble faible et fragile avec sa peau fripée, ses membres frêles et ses grands yeux. Au moment où la créature est touchée, des volutes iridescentes (euh ! non Benito... Irridescience, moi, je ne connais pas. T'es sûr d'avoir réussi ton jet de santé mentale ?) s'échappent de la boîte et flottent vers les personnages blessés. Le tout semble provenir de la créature. Les personnages présents dans l'astral détectent une incroyable force magique qui se dégage de ce Yoda miniature. Les blessures brillent un instant puis disparaissent sans laisser aucune cicatrice. Les personnages blessés et ceux qui ont touché la créature se sentent apaisés, comme s'ils avaient passé une bonne nuit de sommeil.

Ça serait pas un killmoulis ?

Voilà donc les PJ quelque peu circonspects ; ils ont une bestiole bizarre chez eux et des gars déterminés et bien équipés à leur trousse. Il serait temps de récolter les maigres informations qu'ils pourront trouver sur tout ce foutoir.

Différentes pistes s'offrent aux joueurs :

Le porteur du paquet : presque impossible de découvrir quelque chose sur lui mis à part qu'il vivait quelque part en ville dans le quartier chinois. En tout cas, ce n'était pas le Mr Johnson qu'ils attendaient. Lui est arrivé un peu en retard et est reparti aussi sec en voyant l'immeuble en flammes.

La créature : deux pistes possibles : les bibliothèques magiques et, plus dur, la matrice. C'est une sorte de créature légendaire très peu connue. Elle fait son apparition plusieurs fois à travers les époques. Une fois en Inde, puis au Japon et enfin en Amazonie

La mousse à l'odeur bizarre : c'est une mousse qui permet de brouiller tous les types d'ondes magiques. Si la créature est sortie de sa boîte sans les précautions nécessaires, elle se mettra à soigner tous ceux qui l'entourent. Encore une fois, une connaissance chez les militaires ou chez les utilisateurs de magie peut s'avérer utile pour l'obtention de cette information.

Le chef de l'unité d'intervention : un jet d'étiquette (militaire) difficile permettra d'identifier cet individu à l'allure singulière (chauve et arborant un des touts premiers modèles d'œil cybernétique qui lui couvre une bonne partie du visage). C'est un mercenaire très expérimenté qui loue ses services uniquement aux corporations. Il se nomme Edgar Hensec. Il utilise toujours la manière forte et n'est pas connu pour sa grande morale lorsqu'il doit accomplir une mission.

Près de six heures après l'ouverture de la boîte, les PJ reçoivent une visite. Un autre gamin asiatique attend derrière la porte. Comment connaît-t-il leur adresse ? Mystère. Si les PJ lui ouvrent la porte, il leur demande de les suivre dans un dialecte proche du chinois, ou par gestes s'ils ne comprennent rien. Il désigne la boîte, en prenant un air catastrophé et en refusant d'approcher si la créature a été sortie. Si un PJ parle chinois, il aura du mal à comprendre l'accent et le vocabulaire utilisé par le gamin. La seule chose compréhensible est qu'il veut être suivi et qu'il faut emmener la créature avec eux. À la moindre menace, le gamin s'enfuira en courant et en proférant des insultes.

Retrouvailles

Libre aux PJ de le suivre ou non, mais c'est la seule piste concrète qu'ils ont. Le gamin les traîne jusqu'au milieu du quartier chinois et s'infiltre dans les sous-sols pour rejoindre un petit réseau de salles. Tout est décoré dans le style chinois traditionnel, on retrouve des lampions en papier, de grandes bougies et des cloisons amovibles... Dans une des salles, un homme les attend. Il s'agit d'un vieillard rabougri prostré sur une chaise à côté de laquelle le gamin s'assied en tailleur. À n'en pas douter l'homme est un nain, malgré sa longue moustache, sa coupe de cheveux déplumée et ses amples haillons...
La vue du carton de la créature semble l'enchanter. Les PJ attentifs remarqueront que les murs de la pièce sont recouverts de la même mousse que celle de la boîte. La créature peut donc être sortie sans trop de risques.
Dès que la créature s'approche à moins de deux mètres de lui, le vieillard semble rajeunir à vue d'œil. Les mêmes volutes que tout à l'heure l'entourent progressivement.
Il invite les joueurs à s'asseoir et se présente comme Qi Hong. Les PJ sont libres de lui poser les questions qu'ils veulent, il répondra à toutes sans mentir, en prenant son temps. Il parle toujours affectueusement de la créature.

Voilà les explications qui peuvent être fournies par le vieillard :
- La créature possède la puissance de la vie éternelle. C'est une créature unique qui ne peut mourir que de mort violente.
- Le deuxième jeune assistant du vieillard s'est enfui avec la créature dans un carton, il y a presque une semaine.
- Toutes les personnes liées à la créature bénéficient de sa longévité illimitée tant qu'elles restent à sa portée régulièrement.
- La créature possède des pouvoirs curatifs qu'elle applique selon ses désirs sur les personnes suffisamment proches. Ce pouvoir entraîne le lien à la créature autant que le contact.
- La vie de toutes les personnes en contact avec la créature est définitivement liée à celle-ci.
- La créature lui a longtemps appartenu et il a été obligé de voyager constamment à travers le monde pour éviter d'être retrouvé.
- Si la créature meurt, toutes les personnes qui lui sont liées meurent instantanément.
- Une faction non identifiée semble vouloir détruire la créature à tout prix. Elle possède en tout cas d'énormes moyens et de très bonnes relations. Le vieillard l'appelle la section H.
- La créature émet de fortes émanations magiques qui permettent sa localisation pour qui sait chercher dans la bonne direction (c'est ainsi qu'il a retrouvé les PJ). Seule la mousse spéciale est capable d'empêcher les effluves d'être détectées.

Le vieillard propose alors aux joueurs de l'escorter jusqu'à un endroit que lui seul connaît. Il les payera, bien sûr, et leur propose donc près de 10000 ¥ chacun pour leurs services. Le tout ne sera bien sûr pas dénué de danger puisque la section H fera tout pour empêcher ce voyage. Pour certains joueurs, ceux qui sont liés à la créature, l'enjeu et les risques sont doubles. Ils se doivent de protéger à tout prix la créature car si celle-ci meurt, ils mourront aussi. De plus, d'après le vieillard, l'endroit de destination leur permettra de résoudre ce problème de lien. Il s'agit d'un ancien territoire sacré impossible à atteindre par des moyens physiques. À la fin de l'entretien, le "vieillard" ne paraît plus avoir qu'une quarantaine d'années. Il se lève lui-même pour chercher les crédit-tubes nécessaires à la transaction qu'il vient de mener avec les joueurs.

Le voyage

Le jeune assistant se chargera de déployer les cartes de la région au milieu de la salle. La destination est une ancienne mine d'or désaffectée au sud de la ville. Si les joueurs ne possèdent pas de véhicule, ils pourront utiliser la camionnette de Qi Hong qui est garée dans une rue proche. Wu, le jeune assistant, fera ses adieux à son maître dans le dialecte chinois qu'ils ont l'habitude d'utiliser. Il souhaitera longue vie aux PJ et quittera la salle. Qi est méconnaissable, c'est maintenant un jeune nain en pleine possession de ses moyens. Il place la créature dans la boîte et annonce aux joueurs qu'il est prêt à partir.

Laissez un peu de temps aux joueurs pour s'organiser : faire le plein de munitions, trouver des véhicules potables, récolter encore quelques informations qui leur manqueraient... La route sera longue et semée d'embûches. Ce jour, les patrouilles de la Lone Star seront plus fréquentes que d'habitude. Ce n'est pas tous les jours qu'un appareil de combat attaque un immeuble en pleine ville ! Il est possible que les joueurs se fassent contrôler avant de sortir de la ville. Les flics ne manqueront pas de demander ce qu'il y a dans cette boîte au fond du camion. Qi Hong pourrait révéler ici un de ses nombreux talents de mage. Pour lui, manipuler les esprits n'est qu'une routine habituelle qu'il accomplit accompagnée d'un large sourire et d'un clin d'œil aux observateurs.

La section H pourra localiser la créature une fois que les joueurs seront sortis de la ville. Il y a plusieurs raisons à cela : tout d'abord, la mousse doit être changée régulièrement pour maintenir une protection constante et celle-ci commence à dater. Ensuite, la mine est connue de la section H comme un repli possible pour Qi Hong. Les routes menant à celle-ci sont donc surveillées en permanence. Enfin, les effluves magiques que diffuse la créature ne sont plus fondues dans la masse de la ville. Elles sont donc bien plus aisément détectables.

Le voyage va donc devenir dangereux sur le dernier kilomètre séparant les PJ de la mine. À ce moment, ils auront deux hélicoptères de combat et quatre camionnettes remplis de mercenaires à leurs trousses. Le rigger de l'équipe pourra s'en donner à cœur joie dans les esquives de salves de roquettes, tirs de mitrailleuses et autres coups de pare-chocs à l'arrière du véhicule. Qi Hong interviendra au maximum de ses possibilités, carbonisant les mages adverses en duels astraux, lançant des élémentaires fous furieux sur les poursuivants. Voilà différents éléments qui pourraient intervenir dans ce passage :

- un long tunnel sous lequel un des hélicoptères tenterait de passer (oui, j'ai vu *Mission Impossible* !).
- un pont au-dessus d'une crevasse coupé par des tirs des roquettes (on saute ?).
- un sandwich des quatre camionnettes sur le véhicule des PJ.
- un gang motorisé (et pourquoi pas aéroporté !) vient se joindre à la poursuite pour le fun. Après tout, peut-être pourront-ils piller les restes des véhicules qu'ils détruiront...

La mine

La mine n'est rien d'autre qu'un profond puits à flanc de falaise. En apparence... Il existe plusieurs points d'accès à la mine. Ce sont en général des ascenseurs grillagés qui descendent à plusieurs centaines de mètres de profondeur. En dessous, c'est un véritable dédale de couloirs. Certains sont immergés, d'autres ne sont même pas étayés et risquent de s'effondrer au moindre geste déplacé (une grenade, par exemple...). On débouche parfois sur de grandes cavernes naturelles. Celles-ci fournissent des multitudes de cachettes naturelles si on regarde le nombre de stalagmites et de crevasses. Selon Qi Hong, qui semble connaître le chemin par cœur, la salle qu'il veut rejoindre se situe bien plus bas. Voilà encore quelques scènes à faire intervenir dans ce passage qui doit être le final de ce scénario :

- des vieilles caisses de dynamites ont été entreposées dans le couloir où passent les PJ. C'est à ce moment qu'arrivent quelques mercenaires de la section H. Le premier qui tire fait perdre tout le monde !
- un vieux pont en corde usée traverse une crevasse profonde. La section H est sur les talons des joueurs. Passer à plusieurs en même temps sur ce pont relèverait du suicide mais attendre les mercenaires en étant coincé sur une petite corniche n'est peut être pas l'idéal non plus...
- Qui a dit que les créatures éveillées ne vivaient qu'à la surface ? Une grotte fréquentée par un petit groupe de salamandres géantes et affamées pour donner du fil à retordre à tout le monde. Ces bestioles sont capables de vous pister dans le noir à l'odorat, de grimper des surfaces verticales, de se fondre dans la roche mais aussi et surtout de vous déchirer en deux d'un coup de patte ou de vous couper la jambe d'une seule morsure.
- Zut ! Une explosion vient de percer le mur qui retenait l'eau de la rivière souterraine qui passait juste à côté... Courir ou mourir, il faut choisir !

Après un bon moment passé avec la section H, s'étant peut-être même débarrassé de leur chef chauve, Edgar Hensec, Qi Hong s'arrêtera devant un trou béant au milieu d'une galerie, au fin fond du dédale de couloirs. Il demandera alors le carton contenant la créature au joueur qui le porte et se lancera dans le trou, tête en avant, incitant les PJ à faire de même. C'est un bain glacé qui attend les PJ une dizaine de mètres plus bas. Ils viennent de sauter dans une rivière souterraine à fort courant. Ils sont entraînés malgré tous leurs efforts au plus profond de l'eau, à travers le réseau de galeries souterraines. Faites leur faire quelques jets de Constitution avant de leur faire perdre conscience.

Expérience

Qu'apporte ce scénario aux joueurs ? Et bien, tout d'abord, un intermède divertissant entre deux intrigues très compliquées. Ensuite, de nouveaux adversaires et peut être des alliés. Enfin, quelques points de Karma et quelques nuyens de plus... Ah oui ! Il faudra aussi décider si les PJ sont toujours liés à la créature ou pas.

Conclusion

Les PJ se réveilleront au soleil, au sommet d'une colline située non loin de la mine. Ceux qui se seront montrés les plus résistants dans les jets précédents auront quelques vagues impressions bizarres et des images sous forme de flashs dans la tête ; Qi Hong debout au milieu d'une caverne, les corps des PJ alignés les uns à côté des autres ; des milliers de créatures ressemblant à celles qu'ils connaissent se tiennent çà et là dans la grotte, elles semblent chanter de bonheur d'avoir retrouver un ami perdu ; Qi Hong invoquant un énorme élémental de terre ; des images de terre en mouvement autour d'eux puis la lumière.

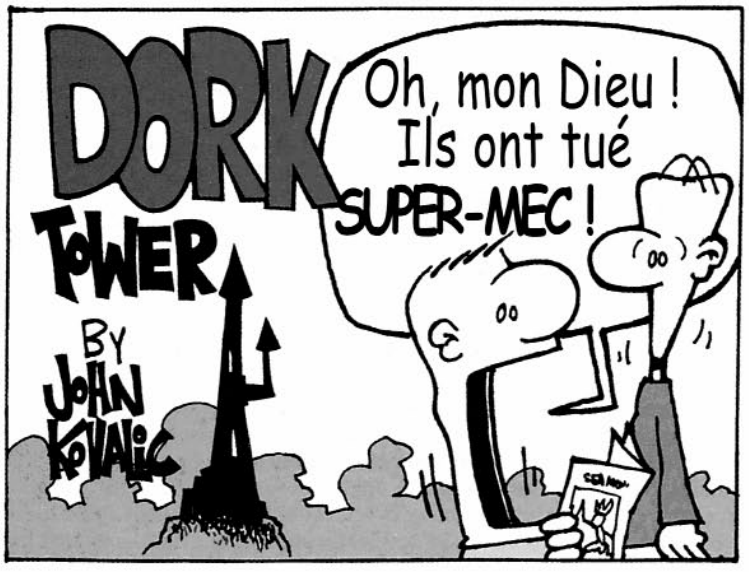
Reste maintenant à regagner la ville. Les véhicules utilisés pour venir jusqu'à la mine sont toujours là où les PJ les ont laissés.

Alors que la route défile derrière eux, il semble qu'un chant mélodieux résonne à leurs oreilles, remontant des profondeurs de la terre.

PS : pour ceux qui se demandent encore ce qu'est un killmoulis, regardez dans le bestiaire monstrueux de la 2e édition de Donj. Merci à Anne de m'avoir évité la scène des camions...

Auteur : Philippe Lecomte Philecomte@wanadoo.fr
Illustrations : Anne Rouvin

Dork Tower



Traduction : Léonidas Vesperini

SOMMAIRE
CRITIQUES

Jeu de rôles

Judge Dredd d20 (v.o.) 87

Suppléments

D&D3 : Kingdoms of Kalamar Player's Guide (v.o.) 68
D&D3 : La légion des âmes perdues (v.f.) 68
D&D3 : Les fièvres d'Aberrande (v.f.) 69
D&D3 : Magie de Faerun (v.f.) 68
D&D3 : Secret College of Necromancy (v.o.) 68
D&D3 : Spells and Spellcraft (v.o.) 69
D&D3 : Traps & Treachery II (v.o.) 70
D&D3 : Wondrous Items of Power (v.o.) 70
Fading Suns : Les prêtres du soleil universel (v.f.) 74
INS/MV : La 3ème Force (v.f.) 70
Méta-Barons : L'Ekonomat (v.f.) 74
Nephilim : Al-Mugawir (v.f.) 72
Princes Dragons : Esclave du Destin (v.f.) 70
Vampires : Livre de clan Tzimisce (v.f.) 72
Vampires : Mafia (v.o.) 72

Jeu vidéo

Morrowind 78

Jeu de plateau

Codex Nécron (v.f.) 75
Car Wars (v.o.) 75

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

Deux étoiles : C'est mieux que 1.

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

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

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

Le poignard d'or JDR

Magie de Faerun

Le poignard d'or micro

Morrowind

Passion

Jeux de rôles

FRANCE

ANGERS

•MYTHES & LEGENDES•
27, rue Saint Julien
49000 ANGERS
Tél. : 02 41 05 17 16

•SORTILEGES•
24, rue de la Roë
49000 ANGERS
Tél. : 02 41 88 96 96

ANNECY

• NEURONES•
Galerie de l'Emeraude
Rue de la Préfecture
74000 ANNECY
Tél. : 04 50 51 58 70

AVIGNON

•LA VOUIVRE•
56, rue Bonnetière
84000 AVIGNON
Tél. : 04 90 85 33 57

BESANCON

•LES JEUX DE LA COMTE•
7, Quai de Strasbourg
25000 BESANÇON
Tél. : 03 81 81 32 11

BEZIERS

•JEUX MAGE' INN•
2, rue Hoche
34500 BEZIERS
Tél. : 04 67 31 59 91

BORDEAUX

•ANTRE DES DRAGONS•
56, rue du Loup
33000 BORDEAUX
Tél. : 05 56 51 73 78

CAEN

•LE PION MAGIQUE•
151, rue Saint Pierre
14000 CAEN
Tél. : 02 31 85 17 77

DIJON

•EXCALIBUR•
44, rue Jeannin
21000 DIJON
Tél. : 03 80 65 82 99

DINAN

•LE LUTIN LUDIQUE•
11, Grand'Rue
22100 DINAN
Tél. : 02 96 39 10 13

DOUAI

•LEGENDES•
91, avenue Clémenceau
59500 DOUAI
Tél. : 03 27 97 31 51

EVRY

•CELLULES GRISES•
Centre Commercial Evry II
Place de l'Agora
91000 EVRY
Tél. : 01 64 97 81 74

GRENOBLE

•LES CONTREES DU JEU•
6, rue Beyle Stendhal
38000 GRENOBLE
Tél. : 04 76 54 48 93

•LE DAMIER•
25bis, Cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél. : 04 76 87 93 81

JUVISY-SUR-ORGE

•TEMPS X•
4, Grande Rue
91260 JUVISY-S/ORGE
Tél. : 01 69 05 07 07

LA ROCHELLE

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

LA VARENNE SAINT-HILAIRE

•L' ECLECTIQUE•
93, avenue du Bac
94210 LA VARENNE ST-HILAIRE
Tél. : 01 42 83 52 23

LE MANS

•LA BOITE A JEUX•
20, rue Nationale
72000 LE MANS
Tél. : 02 43 43 80 54

LILLE

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

LYON

•CHANTELOUVE•
2, rue Saint Georges
69000 LYON
Tél. : 04 72 77 62 60

MARSEILLE

•LA CRYPTE DU JEU•
7, Cours Lieutaud
13006 MARSEILLE
Tél. : 04 91 48 25 43

•ROLE GAMES•
32, rue Barbaroux
13001 MARSEILLE
Tél. : 04 91 42 10 29

MELUN

•CELLULES GRISES•
5,rue Baudoin
77000 MELUN
Tél. : 01 64 09 21 36

METZ

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

MONTPELLIER

•AU FORUM DES AIGLES•
25, rue du Pila Saint Gely
Quartier Corum
34000 MONTPELLIER
Tél. : 04 67 60 89 43

•EXCALIBUR•
7bis, rue de l'Ancien Courrier
34000 MONTPELLIER
Tél. : 04 67 60 81 33

•LE MAITRE DU JEU•
11, rue Fournarié
34000 MONTPELLIER
Tél. : 04 67 63 41 28

NANCY

•LA CAVERNE DU GOBELIN•
10, rue de la Monnaie
54000 NANCY
Tél. : 03 83 32 25 06

NANTES

•LE TEMPLE DU JEU•
8, rue de l'Herronière
44000 NANTES
Tél. : 02 51 84 05 05

•SORTILEGES•
7, rue des Trois Croissants
44000 NANTES
Tél. : 02 40 12 14 99

NICE

•L'ENTRE-JEU•
8, rue d'Alger
06000 NICE
Tél. : 04 93 62 51 15

NIMES

•LA VOUIVRE•
7, rue des Marchands
30000 NIMES
Tél. : 04 66 76 20 04

ORLEANS

•EUREKA•
Rayon Jeux Simulation
Galerie du Chatelet
45000 ORLEANS
Tél. : 02 38 53 23 62
poste 42

PARIS

•LA GUILDE DES JEUX•
31, rue Dussoubs
75002 PARIS
Tél. : 01 40 13 04 09

•L'OEUF CUBE•
24, rue de Linné
75005 PARIS
Tél. : 01 45 87 28 83

•STAR PLAYER•
3, rue Dante
75005 PARIS
Tél. : 01 44 07 39 64

PAU

•JEUX MAGE'INN•
13, rue Jeanne d'Albret
64000 PAU
Tél. : 05 59 98 83 91

PERPIGNAN

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

POITIERS

•LE DE A TROIS FACES•
35, rue Edouard Grimaux
86000 POITIERS
Tél. : 05 49 41 52 10

•EXCALIBUR•
13, rue des Vieilles Boucheries
86000 POITIERS
Tél. : 05 49 50 15 50

REIMS

•LA PLUME ET L'EPÉE•
Galerie du Lion d'Or
51100 REIMS
Tél. : 03 26 40 67 62

ROUEN

•LE BAZAR DU BIZARRE•
38, Rue Aux Ours
76000 ROUEN
Tél. : 02 35 89 07 27

•CAMISOLE•
90, rue Jeanne d'Arc
Passage de la Petite Horloge
76000 ROUEN
Tél. : 02 35 70 13 06

STRASBOURG

•LA CAVERNE DU GOBELIN•
17, rue des Moulins
67000 STRASBOURG
Tél. : 03 88 22 49 60

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

TOULOUSE

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

•UNIVERS PARALLELE•
32, rue Gambetta
31000 TOULOUSE
Tél. : 05 62 30 84 74

TROYES

•JEUX ET STRATEGIE•
5, rue Aristide Briand
10000 TROYES
Tél. : 03 25 73 51 86

VALENCE

•LA DIAGONALE DU FOU•
3, Cité Chabert
26000 VALENCE
Tél. : 04 75 42 29 96

BELGIQUE

BRUXELLES

•DEDALE•
Galerie du Cinquantenaire
32, avenue de Tervueren
1040 BRUXELLES
Tél. : 32 2 734 22 55

•L'ANTRE JEUX•
Avenue A. Buyl, 27
1050 BRUXELLES (ULB)
Tél. : 32 2 64 90 075
www.antre-jeux.be

NAMUR

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

SUISSE

BIEL/BIENNE
DELIRIUM LUDENS Sarl
Rue Neuve, 28
CH2502 - BIEL/BIENNE
Tél. : 032 323 67 60
www.deliriumludens.ch

La Magie de Faerûn

Pour ceux qui ont déjà digéré le premier pavé, voici en 192 pages écrites en tout petit petit, la magie des Royaumes Oubliés. Je vous la fais rapide au niveau du contenu : historique, exposé d'ensemble, vie et œuvres des magiciens, archétypes, sites de pouvoir, sorts, objets magiques et créatures, sans oublier l'index. N'imaginez pas vous retrouver avec une simple liste de sorts. C'est un exposé cohérent et riche qu'on découvre ici. Mais les regrets d'abord : les classes de prestiges. Si certaines sont vraiment évidentes (Alchimiste) ou novatrices (Danseuse de sorts), d'autres laissent perplexes (Prêtre ménestrel, Incantatrix). Pour le reste (même si tout n'est pas obligatoirement idéal pour vos besoins particuliers) c'est du tout bon. Le joueur va y trouver de quoi personnaliser un peu plus son personnage et sa vision du monde, le meneur, lui, pourra y puiser des idées de scénarios (un meurtre est commis lors d'un duel de mages, devant des centaines de spectateurs. Comment est-ce possible ?). Vous voyez, rien qu'à le lire, les idées viennent toutes seules. Videz votre portefeuille, ça en vaut la peine.

Supplément en français pour D&D3
Édité par Spellbooks
38,50 € - Disponible

El Bénito

Kingdom of Kalamar Player's Guide

Quel avantage peut-il bien y avoir à publier un univers officiel de *D&D 3* ? Aucun, si ce n'est celui de sortir un *Player's Guide*. Car ce n'est pas un Kalamar, les gars de Kenzer ont bel et bien pondu leur codex. Ce dernier déborde évidemment de classes de prestige, de dons, de sorts et d'objets magiques. Il recèle aussi quelques bonnes surprises à l'image de ce maître des golems, des pouvoirs divins accordés aux suzerains de Tellene, ou encore des dons *Expert Timing* et *Irresistible Spell* qui permettent respectivement de retarder l'initiative pendant un seul et unique round, ou d'annuler les jets de sauvegarde des sorts préparés. Fidèles à la tradition, les appendices sont gavés de tables qui résument entre autres tous les sorts et dons officiels publiés jusqu'ici. Mais ce *Player's Guide* est évidemment en noir et blanc, illustré avec les pieds, et souvent trop spécifique pour pouvoir servir dans d'autres univers.

Supplément en anglais pour D&D 3
Édité par Kenzer and Company
32 €
Disponible

Michaël Croitoriu

La légion des âmes perdues

La campagne de la trilogie *Witchfire* atteint sa conclusion ici. Comme il se doit, c'est apocalyptique et il y a beaucoup de sang versé et de charbon gaspillé, mais chut ! Ceux de vos joueurs dont les personnages ont survécu à *La nuit la plus longue* et *L'ombre de l'exilé* pourraient épier des indices ici, les vilains. Le contexte reste celui d'un monde médiéval-fantastique à l'aube d'une révolution industrielle. Comme dans les précédents tomes, le Meneur bénéficie d'un luxe de descriptions qui l'aident à représenter les scènes aux joueurs. Le dirigisme favorise l'utilisation de la campagne par des débutants, d'autant plus que les auteurs ne lancent pas leurs personnages dans une surenchère de puissance à la *Royaumes Oubliés*. En revanche, il vaut quand même mieux se procurer d'abord les deux premiers tomes pour bien profiter de l'histoire.

Scénario en français pour D&D3
Édité par Asmodée
16.50 € - disponible

Cyril Pasteau

Secret College of Necromancy

Si vous aimez les expériences jeuderôlistiques, pourquoi ne pas vous lancer dans une campagne *D&D3* où tous les joueurs incarneraient de vils nécromanciens ? Ce livre vous en donne l'occasion en décrivant dans le détail (des classes, des plans, des caracs, etc.) une guilde secrète de nécromanciens situés dans un cadre urbain classique. Le premier qui devient une liche a gagné ! Que vous vouliez l'utiliser d'un côté ou de l'autre de l'écran, cet ouvrage est très bien fait et nettement plus professionnel que certains ouvrages D20 parus. Et les sorts sont tous plus horribles les uns que les autres ! Certaines idées sont suffisamment intéressantes pour être reprises dans d'autres contextes que *D&D3*. Je pense notamment à *Vampire : L'Âge des Ténèbres*. Et si votre campagne se déroule à Freeport, un paragraphe est consacré à l'adaptation à ce monde de jeu.

Supplément en anglais pour D&D3
Édité par Green Ronin Publishing.
21 €
Disponible

Cyril Pasteau

d20 system Spells and Spellcraft

Le *Manuel des joueurs* regorge de tellement de sorts que ceux qui en ont épuisé le répertoire sont en droit d'attendre des suppléments

consacrés à la magie (un domaine très concurrentiel) beaucoup d'originalité. Les sphères de désintégration, armures énergétiques et autres accroissements de force de titan entrent-ils dans cette catégorie ? Si ce que vous cherchez c'est plus de diversité dans la manière d'exterminer du dragon, la réponse est oui. Cela tombe bien, parce que *Spells and Spellcraft* ne verse pas dans la magie pour midinette. Quoique, cette nouvelle catégorie d'objets magiques là, l'œuf glyphe... On peut le couver ? Je vous laisse découvrir ça. Et ce familier, le *bookworm* (la mite ?), hmm, ça doit faire une arme de guerre terrible contre les magiciens. "Chère mite, va bouffer le livre de sorts de mon ennemi !". Bref, ce bouquin reste bien dans l'esprit donjonnesque et dès lors qu'on a compris qu'il ne nous propose pas de jouer quelque chose de différent ou de décalé, il constitue une aide sympathique si vous cherchez plus de magie.

Supplément en anglais pour D&D3
Par Fantasy Flight Games.
27 € - Disponible

Cyril Pasteau

d20 system Les fièvres d'Aberrande

Il s'agit du premier volume d'une série intitulée *Les Guides du Soutard*, il propose le descriptif d'une île, accompagné d'un scénario exploitant le background. Il prend place dans l'univers maison d'Oriflam, à savoir *Archipels*. Toutefois, il faut savoir qu'ils sont indépendants et qu'il n'est nullement nécessaire de posséder la gamme pour les exploiter.

Ce premier opus nous dresse le panorama d'île nommée Aberrande. C'est un royaume où la folie a élu domicile. La majorité de la population vit regroupée

Supplément en français pour D&D3
Édité par Oriflam
20 € - Disponible

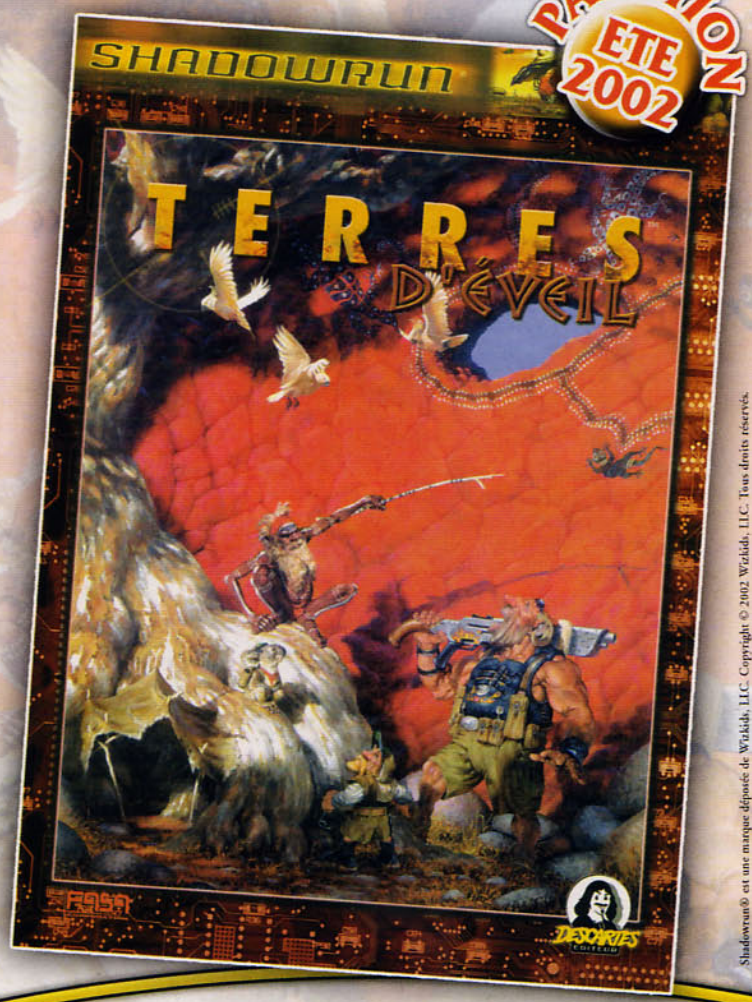
dans l'unique cité dirigée par un conseil des dogues. Elle peut s'apparenter à une Venise terrestre. Un scénario est fourni utilisant l'île en toile de fond. Les joueurs vont aider un professeur à mettre fin au fléau de la violence. Enfin, le meneur trouvera deux nouvelles classes de prestige (le paxemancien et le Danseur-Visage), du nouveau matériel pour Roublard et des abominations animales nées de l'imagination délirante d'une étrange organisation. À réserver à ceux qui aiment les histoires de fous.

Olivier Collin

SHADOWRUN®

"Tu croyais avoir tout vu avec Bug City ? Bonhomme, tu n'as rien vu tant que tu n'as pas mis les pieds dans l'Outback australien"

PARUTION ETE 2002



Shadowrun® est une marque déposée de Wizkids, LLC. Copyright © 2002 Wizkids, LLC. Tous droits réservés.

LE CONTINENT AUSTRALIEN RÉVÈLE SES SECRETS

Tempêtes de mana, magie du Temps du Rêve, failles astrales... Une magie sauvage et imprévisible au pays des aborigènes !

FASA CORPORATION

Disponible en boutique de jeux ou par correspondance : www.descartes-editeur.com

DESCARTES EDITEUR

Wondrous Items of Power

Les soixante-trois objets magiques – fabuleux objets de pouvoir, tata ! – de ce supplément sont avant tout des histoires "à raconter autour du feu". Chaque amulette, dague, jarre, shuriken, bougie, etc., a droit à son illustration et à deux pages de texte. Ici, le récit prend le pas sur la technique, ce que beaucoup de meneurs trouveront sympathique.

Supplément en anglais pour D&D3
Édité par Fast Forward Entertainment
40 € – Disponible

Les caractéristiques techniques sont reportées à la fin du livre. Dommage juste qu'elles ne semblent pas toujours cohérentes, sans doute dans un souci de simplicité. Et, bien que le récit soit lisible, il est loin d'être pétrifiant d'originalité. Les objets décrits sont parfois très puissants et ils s'inscrivent souvent dans un contexte mythologique classique comme l'Égypte, la Grèce ou Avalon, quand ils ne relèvent pas de la pure tradition du *dungeon-crawling*... Idéal pour les gros bills décomplexés qui cherchent à compléter leur panoplie magique tout en ayant de jolies histoires à raconter à leurs suivants/ennemis/clones/p'tits bills/vendeurs de la boutique d'à côté.

Cyril Pasteau

Traps & Treachery II

Édité par Fantasy Flight Games
Supplément en anglais pour D&D3
33 €
Disponible

Tous les vieux joueurs de Donj' se souviennent du supplément *Les pièges de Grimtooth*. Combien de fois, nous joueurs, nous avons testé à nos dépens ces maudits pièges pour la plus grande joie de notre meneur. Eh bien, voici de quoi vous venger maintenant que vous êtes devenu meneur à la place du meneur. Ce bien bel ouvrage décrit tous les types de pièges que l'on peut rencontrer, qu'ils soient du type magique ou mécanique, jusqu'à la bonne vieille fosse à pieux ! On y trouve une bonne description de chacun avec un petit plan pour les plus complexes ou les plus vicieux. En fin d'ouvrage une liste assez bien faite de poisons vient compléter ce deuxième supplément de la série *Legends & Lairs*.

Frédéric Romero

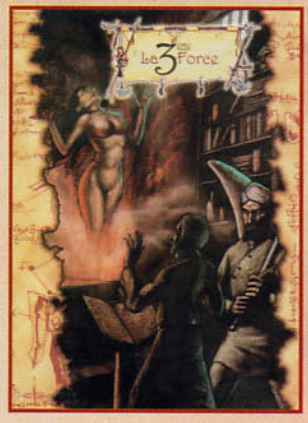
Esclave du Destin

Il s'agit d'un scénario d'introduction à *Prince Dragon* s'adressant à des personnages de niveau 1 à 3 (il est possible de l'adapter pour des niveaux supérieurs et d'autres univers). Les joueurs se retrouvent prisonniers à bord d'un cotre de pirates vilmiriens. Ces derniers désirent les vendre à des pantangiens. Lors de la vente, une étrange créature ouvre un portail sur un monde dans lequel sont précipités les joueurs, les pirates et les pantangiens qui se retrouvent tous sur une île bien évidemment occupée. Ils ne tardent pas à être rejoints par des melnibonéens. Ce scénario est intéressant et peut donner lieu à des parties mémorables, si le meneur réussit à recréer l'ambiance sur l'île. En effet, l'aventure s'y finit en huis clos entre plusieurs factions qui toutes ont des raisons de trahir et de s'allier. Le meneur aura un peu de travail pour bien maîtriser l'ensemble, même si l'auteur a bien préparé le terrain. Un excellent scénario qui avant de s'adresser aux débutants comblera les vieux routards adeptes de *role-playing* plus que de baston.

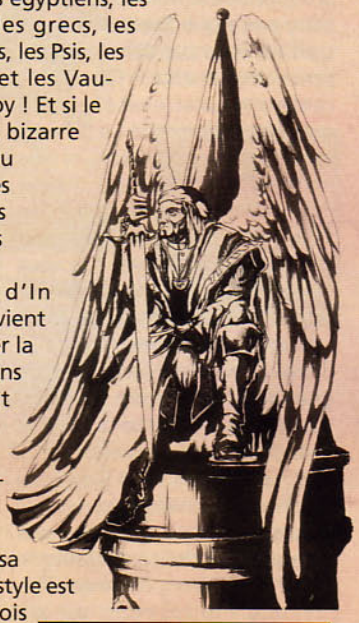
Scénario en français pour Princes Dragons D20
Édité par Oriflam
19 € - Disponible

Olivier Collin

La 3ème Force



Je n'ai pas toujours été convaincu par les dernières extensions d'*INS/MV*, mais là, franchement messieurs, chapeau bas ! 250 pages de bonheur (et du bonheur en corps 7 très très serré, ça fait du volume !), agréables à lire, drôles, utiles, cohérentes et pleines d'idées, ça fait du bien par où ça passe. Ce volume indispensable vous donnera toutes les explications nécessaires pour mettre en œuvre la Troisième Force dans vos parties, en résumant toutes les données des éditions précédentes du jeu, et en expliquant le background et les pouvoirs de chaque faction : les Marches, les Vikings, les égyptiens, les romains, les grecs, les Musulmans, les Psis, les Renégats et les Vaudous ! Enjoy ! Et si le format est bizarre (on dirait du *Guildes*), les illustrations le font très bien. L'équipe d'In Studio parvient à prolonger la gamme dans un respect religieux des opus précédents, tout en y apportant sa touche. Le style est quelques fois encore un peu trop insistant, mais toujours drôle ! Et puis non, c'est pas cher, puisqu'on te dit que ça vaut le coup !



Supplément en français pour INS/MV
Édité par In Studio sous licence Siroz
36 € - Disponible

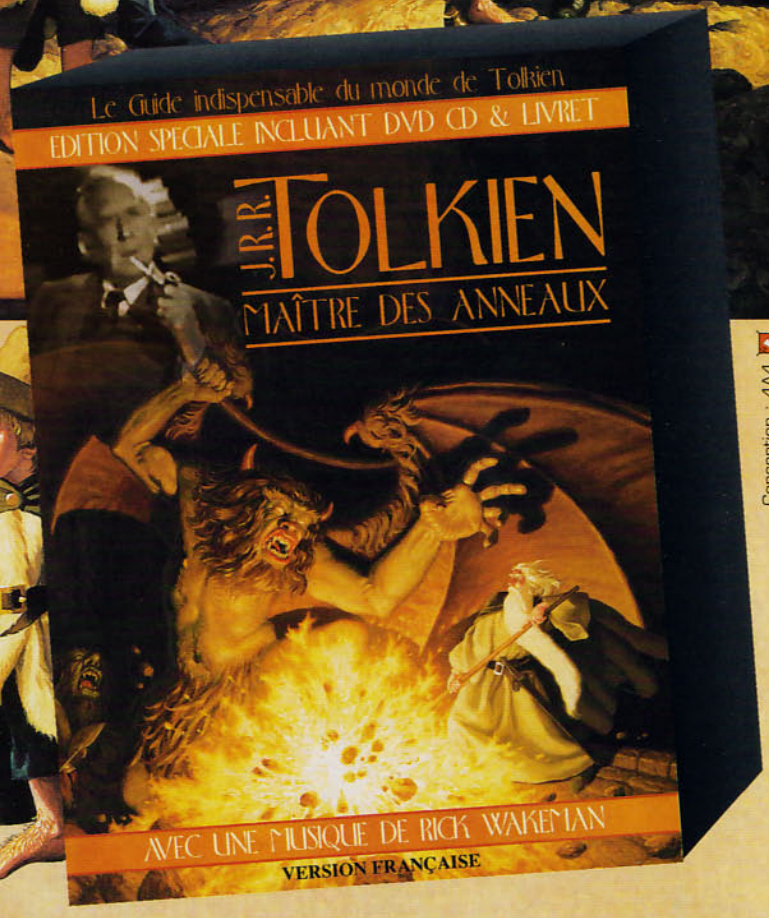
7.7

eagle vision

UNIVERSAL

présentent

Bienvenue dans le Monde des Anneaux



LE GUIDE COMPLET du Seigneur des Anneaux

Un DVD ludique et pédagogique.

LA GEOGRAPHIE DE LA TERRE DU MILIEU, en images 3D et en animation digitale. L'HISTOIRE COMPLETE et les sources du Seigneur Des Anneaux richement illustrées de gravures des frères Hildebrant, de séquences filmées et d'animation. Des interviews de J.R.R. Tolkien qui lit des passages de Bilbo le Hobbit. Les commentaires d'éminents spécialistes, d'artistes, de musiciens sur la vie et l'œuvre de Tolkien et la place unique du Seigneur des Anneaux dans la littérature d'*héroic fantasy*.

Plus :

en CD, une balade musicale dans les paysages de la **Terre du Milieu** imaginée, composée et interprétée par Rick Wakeman.

PLUS DE DEUX HEURES DE PROGRAMMES

Présenté et sous-titré en français.

Sortie le lundi 5 Août

DVD VIDEO

Conception : 4A4

Le livre du clan Tzimisce

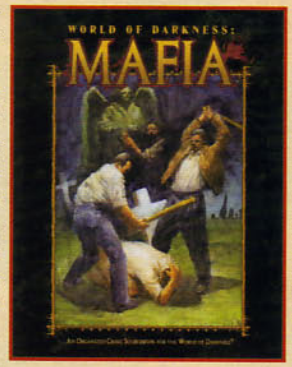
Supplément en v.f. pour Vampire
Édité par Hexagonal
23 € - Disponible

Ils sont forts ces Tzimisce ! Protéiformes au dernier stade, ils arrivent à se faire passer pour des Lasombra dans les crédits de la version française ! Passons sur ce bug et les quelques coquilles pour nous intéresser à ce clan qui vaut son pesant de tripes. Première remarque, le Loup Blanc s'est calmé sur le fond et la forme (si je puis dire). Terminés les piercings vaginaux, les tentacules baladeurs, etc. On fait plutôt ici dans l'historique et le solide. Que serait le Sabbat sans ce clan dérangé et dérangeant ? À ce titre, tout Conteur de *Dark Ages* se doit d'au moins jeter un gros coup d'œil sur ce *Clanbook*. Il faudra trier les informations pour ne pas tout mélanger, mais il y a beaucoup à piocher ici et là. Oubliez juste les archétypes présentés avec les caractéristiques de GN pour vous délecter des portraits des Tzimisce les plus connus. Pour info, les noms et titres utilisés sont tirés du serbe, comme me l'a confirmé un monsieur lisant par-dessus mon épaule dans le métro. Précis jusqu'au bout des gri… doigts… tentacules ?

Benoît Attinost

Mafia

Faisons bref. Aucun intérêt, de la première ligne, à la dernière. Ce supplément vous permet de jouer un membre de la Mafia. Tous les poncifs du genre y passent, épurés comme il se doit. En fait, en écrivant cette critique, je viens de comprendre pourquoi ce supplément est si vide (je viens de voir l'enterrement d'un des parrains de New York à la télé). Les auteurs doivent parler d'une organisation active aux États-Unis, sans en dire trop, mais en en dévoilant les grandes lignes. Alors, ils auraient pu l'intégrer au Monde des Ténèbres. Et bah non ! Vampires, oui, loups-garous, un peu, mais la Convention du Syndicat et les mafias autres que Cosa Nostra, vous pouvez oublier. D'ailleurs, vous pouvez oublier tout court. Même pour la collection, il ne vaut pas la peine. Poubelle.



Supplément en anglais pour le Monde des Ténèbres
Édité par White Wolf
20,50 €
Disponible

Benoît Attinost

Al-Mugawir

C'est quoi, ce truc ? J'ai beau chercher, je n'arrive pas à trouver une formule courtoise pour parler d'*Al-Mugawir* et dire ce que j'en pense. Pesante ? Pontifiante ? Indigeste ? Le fond d'abord. Les joueurs sont embarqués dans une quête assez longue qui aboutira peut-être sur un nouveau changement majeur de leur univers. Jusque là, rien de bien nouveau, cela s'appelle faire évoluer une *storyline*. Le problème, c'est que la trame est tellement rigide, que les situations de blocage sont tellement nombreuses, que je me demande vraiment où est le plaisir dans tout ça. Cette campagne est comme un train sur des rails : impossible de dévier ou c'est la mort. Le dirigisme à son comble. Mais ce n'est pas le plus grave, un bon meneur peut s'arranger pour faire passer la pilule. Non. Le gros problème, c'est la forme. Et cela pour deux raisons. La première, louable, c'est que les auteurs ont voulu être tellement précis, qu'on a le droit à plusieurs chronologies pour chaque scénario, des annexes à pas savoir qu'en faire (chapeau pour la description des PNJ d'une telle neutralité qu'ils ne feront jamais rien), des indications fumeuses pour le meneur, etc. Au fait, ça veut dire quoi une mise en abîme par rapport à un instant pivot ? Il serait de mauvaise foi de dire ici que toutes les formulations sont comme ça dans la campagne. Y'en a des bien pires. Partout. Et cela m'amène à la seconde raison de ma déception (et de mon ras-le-bol, je laisse la gamme à 7.7). Pour faire simple, c'est "inlecturable" ! Je ne pense pas manquer de vocabulaire, mais quand je lis un bouquin de JDR, je ne veux pas avoir à me référer au dictionnaire ésotérique toutes les cinq minutes. Le vocabulaire employé est tellement tarabiscoté qu'on s'en ait lu des passages à la rédaction pour rigoler (mode Casus ancienne formule). Bref, vous avez là une sorte de crevette du JdR. Faut bien retirer la carapace gluante pour en profiter, virer les deux tiers des pages et réécrire sur des notes les éléments importants (que vous aurez compris). Là, vous pourrez peut-être en faire quelque chose. Moi, je suis lassé, j'arrête là.

Benoît Attinost

Campagne en français pour Nephilim : Révélation
Édité par Multisim - 41 € - Disponible
Pas de note, je ne note que ce que j'arrive à comprendre

Seule votre troupe d'élite pourra faire face aux hordes du chaos...

DUNGEON SIEGE

Un jeu de rôle signé Chris Taylor

En pénétrant sur ces terres sans fin, vous n'êtes pas prêt de revenir dans le XXI[e] siècle. Plongé au cœur d'un univers aux graphismes stupéfiants, aux effets 3D époustouflants, vous affronterez les Forces du Mal qui sèment la terreur et la désolation. A vous maintenant de développer vos pouvoirs et de former votre troupe pour vivre, en temps réel, la quête de Dungeon Siege... Que commence le combat !

JOUABLE EN RESEAU SUR GOA.com

nVIDIA graphics

GAS powered GAMES

Microsoft®

www.microsoft.com/france/jeux

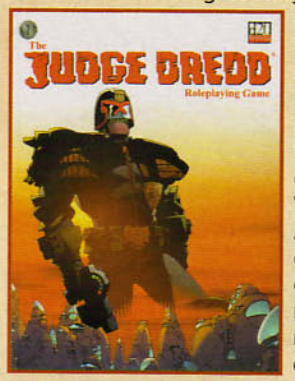
© 2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft est soit une marque déposée, soit une marque commerciale de Microsoft Corporation, aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs ayants droits respectifs.

conception : RCS Microsoft B 327 733 004 RC Evry

Judge Dredd RPG

T'es le prochain, punk !

Célèbre héros du journal de BD anglaise 2000AD, Judge Dredd n'est pas qu'une sorte de facho avec un gros flingue incarné au cinéma par Stallone. C'est aussi le nom d'un jeu de rôles paru dans les années 80 chez Games Workshop. Accompagnée d'un système de jeu un peu naze, la première version était fun et cynique, comme la BD, et les quelques suppléments parus valaient leur pesant de cacahuètes. Cette nouvelle version est en fait tout le contraire : un système de jeu qui tourne et qui respecte vraiment l'esprit de la BD (le système D20 est aménagé afin de rendre compte de la frénésie de balles perdues qui caractérise les planches du comics), accompagné d'un background sans aucun intérêt. Non pas que les informations données soient incomplètes ou erronées, mais simplement qu'elles sont transcrites de façon totalement morne et monotone. Le look du jeu y est peut-être aussi un peu pour quelque chose : les morceaux de BD choisis sont mal scannés, en noir et blanc (ça fait près de dix ans que des strips en couleurs sont édités) alors que le jeu est en quadri et ils tombent le plus souvent à côté du texte. Sans parler de l'absence totale des héros annexes qui ont fait vivre le monde de Mega City One (Spike Harvey Rotten, The Angel Gang, les Dark Judges, etc.). On nous promet tout cela (et même plus) dans les suppléments à venir, mais que dire de plus puisque la version précédente contenait vraiment tout le nécessaire pour quasiment la moitié du prix de revient de cette version (car il ne faut pas oublier que *Le Manuel du Joueur* de *D&D3* est obligatoire). Dernière remarque, le jeu est censé permettre aux joueurs d'incarner des *perps*, les ennemis de Dredd. Quel intérêt, je vous le demande, dans une société si violente et si policée ? *Judge Dredd RPG*, un échec patent qui sera peut-être racheté par une série de suppléments haut de gamme. C'est tout ce qu'on peut lui souhaiter.



JDR en anglais en système D20
Édité par Mangoose Publishing
35 € - Disponible

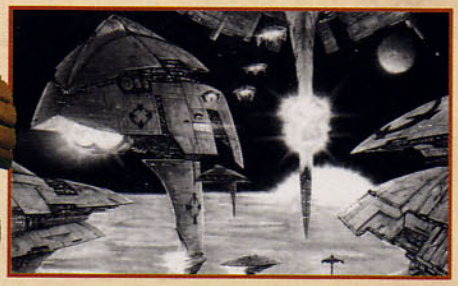
Croc

Les prêtres du soleil universel

Mon Père, pardonnez-moi, car je vais pêcher... Si, comme moi, vous avez toujours été fascinés par les saintes écritures, si, comme moi, vous vous êtes toujours émerveillés de cette apologie somptueuse de la virilité masculine : "Moïse prit sa verge à deux mains et en frappa le sol. Les flots de la mer s'ouvrirent alors devant lui..." Alors comme moi, vous resterez admiratifs devant les mensurations colossales dudit Moïse (il paraît que Rocco en est malade de jalousie) et vous comprendrez mon émerveillement devant un supplément qui, je l'imaginais, allait enfin me permettre de censuré quelques censuré en censuré entre deux pater et trois ave. Malheureusement, point de lubricité débridée et point de membres titanesques dans cet ouvrage de référence sur les prêtres et leurs petites manies (messes, confessions et pogroms en tout genre). Il s'agit juste d'un supplément indispensable sur l'un des trois aspects majeurs de *Fading Suns*. Un dernier mot pour dire que si vous jouez à ce jeu et que vous êtes assez censuré pour ne pas acheter ce supplément, vous méritiez alors bien que je vous inflige ce semblant de critique.

Supplément en français pour Fading Suns
Édité par Multisim
26,50 € - Disponible

Geof.



L'Ekonomat

Ce nouveau supplément nous présente un des quatre piliers du pouvoir impérial, à savoir l'Ekonomat. Puissance discrète, son pouvoir n'en est pas moins important. À partir de Néo-Knox, cette institution dirige la puissance financière de l'Empire tout en restant dans l'ombre.

Ce guide permet de connaître l'histoire, l'organisation et de découvrir les différentes personnalités qui animent l'Ekonomat. Le supplément présente aussi Néo-Knox, le cœur de l'empire financier, ainsi que les quelques planètes présentant un intérêt aux Ekonomes. Les meneurs trouveront les règles permettant de créer un personnage ainsi que les conseils pour intégrer un tel archétype dans une campagne. Enfin, le meneur a à sa disposition le descriptif d'un univers complet, accompagné d'un scénario permettant de l'exploiter. En supplément, la partie aventure propose deux autres scénarios, dont la suite de la campagne *La geste de Ténèbre*. Un supplément utile et pratique présentant l'une des organisations les plus discrètes qui peut devenir un adversaire de taille pour une équipe de joueurs.

Supplément en français pour La Caste des Métabarons
Édité par Yéti Entertain
23 € - Disponible

Olivier Collin

Codex Nécrons

Enfin un nouveau peuple crédible pour *WH40K*. Il est certain que les fiotasses en beige avec des armes qui rappellent un presse-purée designé par Stark ne faisaient que piètre figure, en tant que challengers des Orks et autres Marines du Chaos. Les Nécrons arrivent et tout cela va changer : ils sont solides, faciles à peindre et franchement gothiques. En plus, ils viennent mettre un peu le souk dans la doctrine impériale qui veut que les méchants, ce soit les autres. Le *Codex* est plein d'informations, de background et de belles photos (oui, on peut les peindre autrement que d'un brush d'argent sur une sous-couche de noir). Les règles sont règles, pas très différentes des règles de base et peuvent donc être appréhendées par des débutants. Reste les C'tan, qui sont de vrais grosbills et qui devront être refusés en bloc par les adversaires des Nécrons s'ils veulent garder leur santé mentale intacte. Le meilleur supplément pour *WH40K* depuis un paquet de temps.

Supplément en français
pour Warhammer 40K
Par Games Workshop
15 € - Disponible

Croc

Car Wars Div. 10 et 15

Nous avions présenté dans le précédent numéro la toute dernière édition de *Car Wars* qui nous permettait de redécouvrir le jeu au volant de véhicules bas de gamme. Ce mois-ci, les divisions 10 et 15 font leur apparition et ça ne rigole plus. Entre la bagnole qui comporte pas moins de huit roquettes lourdes et celle qui accueille trois mitrailleuses vulcan à l'avant, on ne peut que regretter de ne pas avoir pris le train. Les règles sont identiques, aucun errata n'étant à déplorer, mais quelques nouveaux accessoires font leur apparition : le spoiler permet d'augmenter la tenue de route d'un point tant que l'armure arrière n'est pas entièrement détruite et le sonic cannon permet d'attaquer deux côtés du même véhicule en une seule attaque... Vu les caractéristiques de la bête (pas de munitions, une capacité de toucher ultime, des dommages maximum), on se demande combien elle peut coûter... Je trouve cela un peu déséquilibré mais on verra ce que cela donne lorsque les règles de création de véhicules seront en vente.

Jeu de plateau en anglais
Édité par Steve
Jackson Games
7,5 € - Disponible

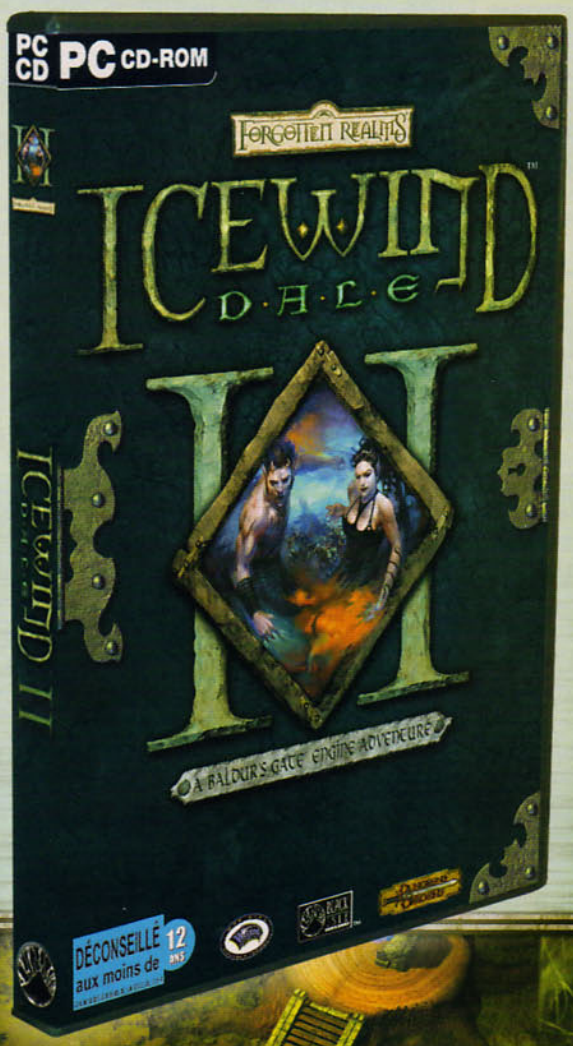
Croc

ALL FICTION
WWW.ALL-FICTION.NET
JEUX DE ROLES - JEUX DE CARTES - FIGURINES - MANGAS - JAPANIME - COMICS - ACTION FIGURES - LIBRAIRIE
FANTASY - SCIENCE FICTION - BIJOUX ET ACCESSOIRES ALCHEMY GOTHIC - PRODUITS DERIVES

LES MEILLEURS PRIX - PAIEMENT SECURISE - LIVRAISON SOUS 48H
UNE EQUIPE A VOTRE ECOUTE : SUPPORT@ALL-FICTION.NET

FORGOTTEN REALMS

ICEWIND DALE II



- JOUEZ AVEC LES 3ÈMES RÈGLES OFFICIELLES AD&D
- 300 SORTS MAGIQUES, 20 NOUVEAUX MONSTRES, DES CENTAINES D'OBJETS INÉDITS OU DE TRÉSORS SURPRENANTS

BioWARE INFINITY ENGINE · DUNGEONS & DRAGONS · BLACK ISLE STUDIOS · Distribution exclusive Virgin interactive · Interplay · PC CD ROM

ICEWIND DALE II © 2002 Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. The BioWare Infinity Engine © 1998-2002 BioWare Corp. All Rights Reserved. Icewind Dale, Icewind Dale II, Baldur's Gate, FORGOTTEN REALMS, the FORGOTTEN REALMS logo, D&D, the Dungeons & Dragons logo, Wizards of the Coast and the Wizards of the Coast logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used by Interplay under license from Infogrames Interactive, Inc. Black Isle Studios and the Black Isle Studios logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. The BioWare Infinity Engine and the BioWare logo are trademarks of BioWare Corp. Exclusively licensed and distributed by Interplay Entertainment Corp. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners. Exclusively distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners.

- INÉDIT : VOTRE PERSONNAGE SE BAT AVEC UNE ARME DANS CHAQUE MAIN!
- CRÉEZ VOTRE PROPRE BANDE OU JOUEZ AVEC LES PERSONNAGES PRÉ-GÉNÉRÉS
- JOUABLE JUSQU'À 6 JOUEURS
- UNE RÉSOLUTION OPTIMISÉE EN 800*600 ET EXCEPTIONNELLE EN 2048*1536
- PRÈS DE 40 HEURES DE JEU

Morrowind : The Elder Scrolls III

Voilà un jeu qui aura su se faire attendre... Vous vous souvenez des heures (OK, des jours !) passées devant *Daggerfall* ? Avec ce jeu, ce sont des MOIS de plaisirs solitaires que vous allez passer avec votre PC. Par quoi commencer ? Vous êtes prisonnier sur une galère et vous venez de

terminer votre peine. On vous relâche sur un continent que vous ne connaissez pas et vous devez simplement remplir quelques formalités avant de pouvoir partir à la conquête de ce nouveau monde. Ne vous laissez pas tromper ici : quand vous répondrez aux questions des gardes et des officiers, c'est votre personnage qui se dessinera au fur et à mesure. Des questions aussi "bêtes" que "d'où venez-vous ?" détermineront votre race et donc vos capacités spéciales. Votre signe astrologique, votre profession, vos compétences de base seront donc définis par ce jeu de questions/réponses bien détaillé. Enfin, vous pourrez sortir de la sombre geôle où vous croupissiez, affublé d'une première mission : porter un pli cacheté à un inconnu dans un village proche. C'est là qu'on s'aperçoit de deux choses incroyables... Tout d'abord, c'est la claque au niveau graphique. Si vous avez la bête de course qu'il faut pour faire tourner ce jeu correctement, c'est le pied. Jamais on n'avait vu un jeu du genre aussi beau, détaillé et varié. Les décors dans lesquels vous évoluez changent constamment. Les régions ont toutes un profil différent ; montagneux, aride, marécageux... Les villes, les ruines et les donjons vous étonneront par leur conception et leur architecture originales.

C'est ensuite qu'on se rend compte de la vastitude du jeu. Où aller ? Rester dans une ville ou partir explorer les contrées sauvages, tout est possible. Tous les lieux que vous visiterez pourront avoir des événements qui changeront du tout au tout selon votre race, votre réputation ou votre appartenance à une guilde bien précise. Jouer un Dunmer (elfe noir) assassin est plutôt cool, mais il ne faut pas s'attendre à des clins d'œil amicaux

des gros bourgeois humains qui sont dans la même auberge que vous. Certains ne voudront pas vous parler et pourront même vous attaquer à vue si votre tête ne leur revient pas. Libre à vous de tenter de les convaincre d'être plus disposés à votre égard ; vous pourrez les baratiner ("t'es mon copain, toi... Tiens, prends mes poils..."), acheter leur amitié, voire les insulter dans l'espoir qu'ils vous attaquent. À ce propos d'ailleurs, il n'est pas toléré de frapper quelqu'un qui ne vous a rien fait. Rien n'interdit, bien sûr, de riposter. Si vous enfreignez les lois en fourrant votre nez où il ne faut pas, un garde pourrait bien vous attraper par la peau du cou et, selon son humeur, vous autoriser à payer une amende, aller en prison ou prendre son poing à travers votre pauvre figure. Ce n'est que bien plus tard, après de nombreux passages de niveaux que vous pourrez échanger les rôles et lui mettre quelques baffes bien méritées (attention toutefois, des potes à lui sont sûrement cachés dans le coin...).

Au sujet de l'expérience, la progression du personnage est très intéressante. Plus vous utilisez une compétence, plus vous l'améliorez. Mais ici, pas question de rester dans un coin en répétant la même tâche indéfiniment. Les missions qui vous seront proposées vous obligeront à utiliser des compétences bien précises pour en venir à bout. Ainsi vos compétences augmentent avec votre expérience, tout naturellement. Il vous faudra aussi gérer votre avancement social en travaillant pour les différentes guildes. Il y a énormément de choix et vous pouvez très bien faire du double jeu, comme faire partie d'une maison marchande et d'une guilde de voleurs en même temps.

Ce jeu est incroyable à tous les points de vue. N'oubliez pas le petit calepin pour prendre des notes afin de vous souvenir de tout, c'est franchement utile. Enfin, si vous avez des épreuves, des concours à préparer et que vous voulez les réussir, laissez ce jeu de côté !

Philippe Lecomte
Philecomte@wanadoo.fr

The Elder Scrolls III
MORROWIND™

Trop de choses à dire...

J'ai beaucoup trop de choses à dire sur ce jeu pour tenir dans ce petit espace. Il me faudrait encore parler de l'intrigue centrale qui régit le jeu, les sous-quêtes, les niveaux secrets, les *mods* (ajout au jeu sous forme de *pluggins* pour créer mondes et missions supplémentaires), décrire les types de missions qui ne se ressemblent pas, et, aussi, les... argh... plus de place...

Jeu vidéo
Édité par Bethesda
49 € - Disponible

Enquête

Enquête Lecteurs

Fidèle à sa réputation, Backstab n'a cessé d'évoluer depuis un an. Aujourd'hui la nouvelle formule est plutôt stable (avec son poster et son jeu en encart). Reste à savoir si elle comble parfaitement vos attentes ? Aidez-nous à savoir ce que vous attendez de Backstab, en répondant aux quelques questions suivantes.

Et pour vous motiver,

Légendes Éternelles dolmen™ s'est associé à nous :

Parmi les enquêtes reçues, nous trierons au sort les noms de huit gagnants !
Sont à gagner, les figurines suivantes : 2 Vampires - 2 Guerrières - 2 Zombies - 2 héros du petit peuple

Té ki d'abord ?

Nom : **Prénom :** **Ton âge ?**
Code potal : **Adresse :**
Célibataire ☐ **en couple** ☐ **ou marié ?** ☐ **e-mail :**

Questions indiscrètes

Depuis quel numéro lis-tu Backstab ?

Achètes-tu Backstab parce que tu es joueur, meneur, ou les deux ?

Prêtes-tu ton Backstab ? Si oui, à combien de personne en moyenne ?

Quels sont les JDR auxquels tu joues régulièrement ?

Joues-tu à des jeux en anglais ?

Lis-tu d'autres magazines ? Si oui, lesquels ?

Quel thème aimerais-tu voir traiter dans un prochain dossier Background ?

As-tu Internet ? Si oui, avec quel type de connexion ?

As-tu une console de jeu ? **As-tu un lecteur DVD ?**

Qu'est ce qui te plaît dans Backstab ?

Et pour toi, que manque-t-il dans Backstab ?

Les notes...

Note de 1 à 10 chacune des rubriques suivantes de Backstab, en fonction de ton intérêt et/ou de ta satisfaction :

La Couverture	/10	Les Dossiers	/10	Les Critiques Jeux de Plateau	/10
La Pin-up	/10	Les Scénarios	/10	Les Critiques Jeu Vidéo	/10
Le Courrier	/10	Les Scénarios D20	/10	Entre Nous	/10
Les News	/10	Le Synode	/10	Les Coupons Promo	/10
TOC	/10	Wanted	/10	Les Concours	/10
Les Interviews	/10	Dork Tower	/10	Le Poster	/10
Les Reportages	/10	Les Critiques JDR	/10	Le Jeu en Encart	/10

Les Coupons Promo de

Le magazine des jeux de rôles **backstab** **40**

Vous connaissez la formule : dans chaque numéro de Backstab, des magasins de jeu vous offrent des promotions. 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 boutiques participantes. 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.

www.levalet.com

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

-30% sur la gamme **Demonworld**

-20% sur **Confrontation** 1ère édition

Jusqu'au 31 août 2002, sur présentation de ce coupon

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

- 15%
sur toutes les cartes à l'unité

jusqu'au 31 août 2002 sur présentation de ce coupon.

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

-10 %
sur la gamme des jeux «Eurogames»

jusqu'au 31 août 2002 sur présentation de ce coupon

Le magazine des jeux de rôles **backstab**

Réservé aux professionnels

Vous aussi, si vous voulez faire figurer une promotion de votre magasin dans Backstab, découpez ce coupon et envoyez-le dûment rempli à l'adresse indiquée :

NOM DE LA BOUTIQUE : _____
ADRESSE : _____
CODE : _____ VILLE : _____
TÉL. : _____ FAX. : _____
N° RCS : _____ NOM DU REPONSABLE : _____

VENDEZ-VOUS BACKSTAB ? OUI ☐ NON ☐ SI OUI COMBIEN D'EXEMPLAIRES ? _____

VOS 5 MEILLEURES VENTES :
1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____

VOTRE ANNONCE :
_____
_____
_____
_____

À renvoyer à :
BACKSTAB "COUPONS PROMO"
2, RUE LECHAPELAIS - 75017 PARIS

Le Dragonaute
72 rue Monge
21000 **Dijon**
Tél : 03 80 53 12 28
Fax : 03 80 53 12 26
www.dragonaute@wanadoo.co

-30%
sur les figurines Confrontation 1er édition Void

-30%
sur White Wolf et Cthulhu en v.o
hors nouveautés
jusqu'au 31 août 2002

L'ANTRE DU FANTASTISQUE
Passage république
08000 CHARLEVILLE-MEZIERES
TEL :03/24/32/72/80
lantre@wanadoo.fr
Bientôt sur internet :
www.lantre.net

Vous propose jusque fin septembre sur présentation de ce coupon
-25 % sur les figurines Mithril (seigneur des anneaux)
booster Harry Potter à 3,10 Euros à partir de 10 achetés

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

1 set de dés offert (7 dés au choix), sur présentation de ce coupon, du 20 juillet au 31 août 2002, pour tout achat JDR d'un montant minimum de 15 Euros.

Jeux Mage'Inn
30 rue Pannecau
64100 Bayonne

1 set de dés offert (7 dés au choix), sur présentation de ce coupon, du 20 juillet au 31 août 2002, pour tout achat JDR d'un montant minimum de 15 Euros.

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

1 set de dés offert (7 dés au choix), sur présentation de ce coupon, du 20 juillet au 31 août 2002, pour tout achat JDR d'un montant minimum de 15 Euros.

Dédale (Bruxelles)
32 rue de Tervueren
Galerie du Cinquantenaire
1040 Bruxelles
Tel : 00 32 27 34 22 55
Fax : 00 32 27 31 71 56
Jusqu'au 15 Septembre sur présentation de ce coupon :
- 10% sur les jeux Tilsit
- 10% sur la gamme Guildes
- 10% sur Croâ et Haut les Nains !

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

1 set de dés offert (7 dés au choix), sur présentation de ce coupon, du 20 juillet au 31 août 2002, pour tout achat JDR d'un montant minimum de 15 Euros.

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

-40%

sur les jeux de rôle sauf D&D et Vampire sur présentation de ce coupon, jusqu'au 31 août 2002.

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

1 set de dés offert (7 dés au choix), sur présentation de ce coupon, du 20 juillet au 31 août 2002, pour tout achat JDR d'un montant minimum de 15 Euros.

L'anneau magique
1, rue Lammary
24000 **Perigueux**
05 53 06 39 74
- 30% sur Demonworld+Epic+Warmaster,
10% sur tous les jeux en bois,
15% sur le JCC L5R ;
tout étant dans la limite des stocks disponibles
jusqu'au 31 août 2002.

RPGiers

Jeux Mage'Inn
(Pau Bayonne et Béziers)
Forum des aigles
(Montpellier)
La vouivre (Nîmes)

Du 23 au 25 août,
LA LUNE NOIRE récidive!
La cinquième édition de sa Convention de Jeux de Simulation se tiendra à la Salle des Fêtes de Plaisance-du-Gers

Sur toute présentation de ce coupon,
-10% de remise
sur les achats effectués lors de la convention.

De nombreux tournois primés de :
Jeux de Rôles
Concours de scénarii,
MJ et joueurs primés
Jeux de figurines
Tournois confrontation warhammer et 40 k
Jeux de cartes
Tournois de Magic,
Lord of the rings,
starwars, elixir, zoon
Jeux en réseaux
Mini-tournois primés les samedi et dimanche

Pour tous renseignements
voir dans les boutiques partenaires
Ou contacter Fabien Garnier
Fax 05 62 69 22 21
Plus d'infos et documents téléchargeables sur le site web du club : www.ffjdr.org/lalunenoire
Perdus en route ?
Tel : 06 08 11 59 62

La Boîte à Jeux

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

-20%

sur la boîte de base Warhammer 40.000, sur présentation de ce coupon, jusqu'au 31 août 2002

LEGENDES

91, Av Clemenceau
59500 **DOUAI**
Tél : 03 27 97 31 51

LEGENDESTORE.COM

1 livre de base
+ 1 supplément achetés
= l'écran offert

sur tout les jeux de rôles pouvant supporter cette offre

(valable jusqu'à fin Août)

LEGENDES

5bis rue Albert 1er
59140 **DUNKERQU**

SPECIALE VACANCES

1 livre de base
+ 1 supplément achetés
= l'écran offert

sur tout les jeux de rôles pouvant supporter cette of

(valable jusqu'à fin Août)

Philibert

12 rue de la Grange,
67000 **Strasbourg**

-20%

de réduction pour l'achat d'un produit de la gamme Confrontation, jeux de société, Magic et jeux de rôle (hors carte de fidélité, promos en cours, articles sous la loi du livre). Valable également sur notre site web : **www.philibertnet.com**
Sur présentation de ce coupon (valable jusqu'au 31/08/02)

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, (offre non cumulable, valable jusqu'au 31/08/2002 dans la limite des stocks disponibles, en magasin uniquement)

Jeux Descartes

52 rue des Écoles
75005 **Paris**
Tél : 01 43 26 79 83

Jusqu'au 31 aout 2002
sur présentation de ce coupon

30 %

sur la gamme Shadowrun

Sauf livres en stock depuis - de 6 mois.

LE BAZAR DU BIZARRE

38 rue aux Ours
76000 **Rouen**
bazardubizarre.com

Pour 3 BOOSTERS achetés
1 BOOSTER offert
sur les cartes L5R VF VO

(Valable jusqu'au 31 août 2002)
(sur présentation de ce coupon)
CARTE MAGIC, JDR, COMICS, CINE, CD, VIDEO, FANTASTIQUE, DERIVEE

LE BAZAR DU BIZARRE

1 bis rue Loyale
45000 **Orléans**
bazardubizarre.com

Pour 3 BOOSTERS achetés
1 BOOSTER offert
sur les cartes L5R VF VO

(Valable du 1 juin au 31 août 2002)
(sur présentation de ce coupon)
CARTE MAGIC, JDR, COMICS, CINE, CD, VIDEO, FANTASTIQUE, DERIVEE

Jeux Descartes

6 rue Meissonier
75017 **Paris**
Tél : 01 42 27 50 09

Jusqu'au 31 aout 2002
sur présentation de ce coupon

20 %

sur toute la gamme Ral Partha

LE BAZAR DU BIZARRE

8 parvis de St Maur
94100 **St Maur des Fossés**
Tel : 01 55 97 40 98
RER A St Maur Créteil
bazardubizarre.com

3 BOOSTERS de cartes L5R achetés
= 1 BOOSTER offert

(Valable jusqu'àu 31 août 2002)
(sur présentation de ce coupon)
CARTE MAGIC, JDR, COMICS, CINE, CD, VIDEO, FANTASTIQUE, DERIVEE

LE BAZAR DU BIZARRE

19 rue des Teinturiers
14000 **Caen**
bazardubizarre.com

Pour 3 BOOSTERS achetés
1 BOOSTER offert
sur les cartes L5R VF VO

(Valable jusqu'au 31 août 2002)
(sur présentation de ce coupon)
CARTE MAGIC, JDR, COMICS, CINE, CD, VIDEO, FANTASTIQUE, DERIVEE

Jeux Descartes

39 boulevard Pasteur
75015 **Paris**
Tél : 01 47 34 25 14

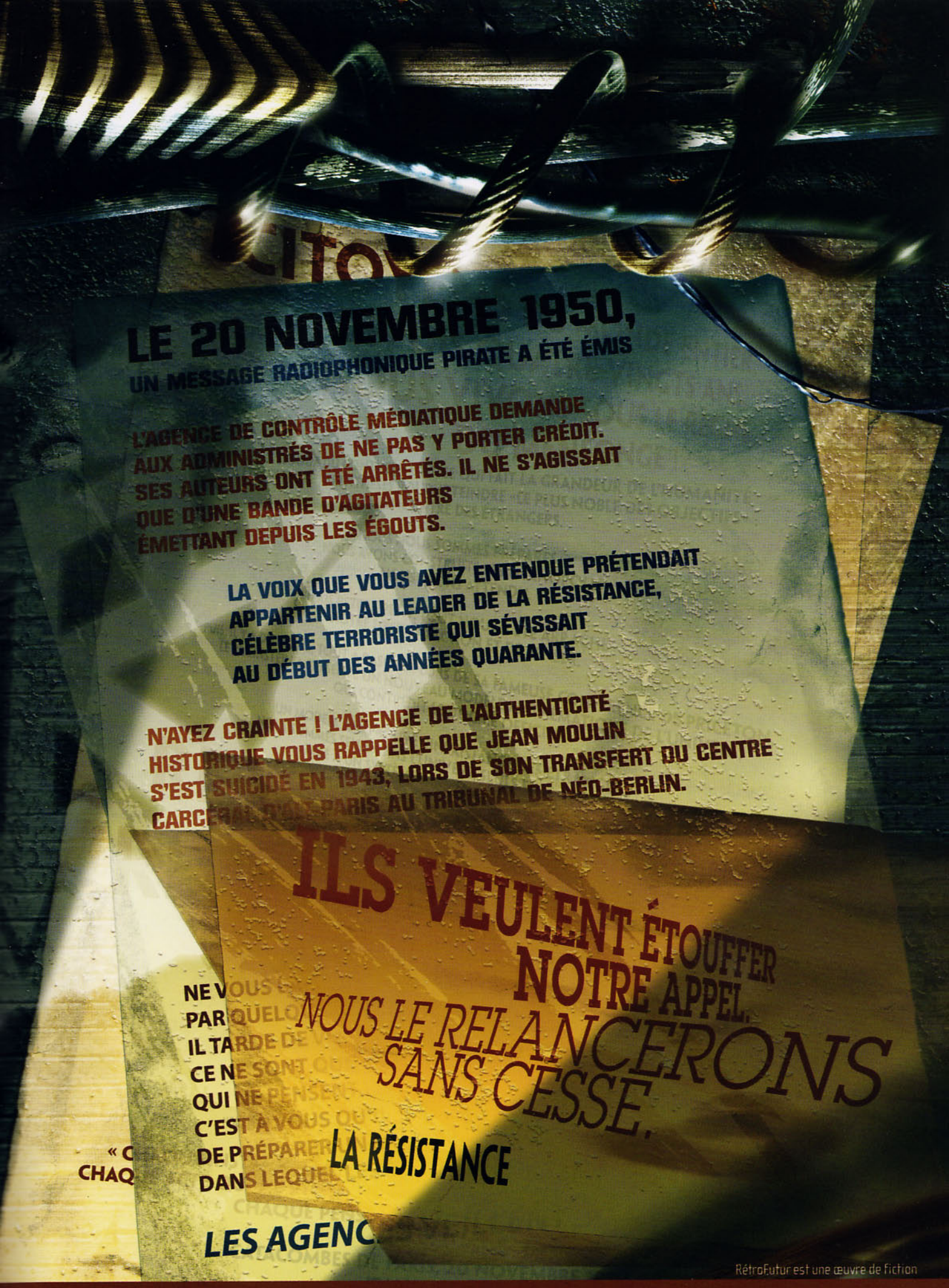
Remise de

20 %

sur la gamme L'APPEL DE CTHULHU

(hors nouveauté de moins de 6 mois)

Jusqu'au 31 aout 2002
sur présentation de ce coupon



CTOBRE 2002 RÉTROFUTUR LE NOUVEAU JDR CRÉÉ PAR MULTISIM

LE MENSUEL DE LA BD À DÉVORER SANS MODÉRATION !