CASUS Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

18 novembre décembre 93

deux nouveaux jeux de rôle

SCALES
RÊVE DE DRAGON

DÉBUTANTS

Acheter son premier jeu de rôle

Un scénario guidé

Un lexique des termes de jeu

jeu de plateau

Rivalisez avec Barbe Noire

le coin de l'expert

Roi de ses propres mains

M3168 - 78 - 35,00 F -RD
255 FB - 9 FS - 5.50 $can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F



Ouï rock you

Bronx agence

Advanced Dungeons & Dragons® 2nd Edition

FORGOTTEN REALMS®

QU'ATTENDENT-ILS ?



ILS ATTENDENT...
L'AVENTURE DANS LES ROYAUMES OUBLIES !
VERSION FRANCAISE DE FORGOTTEN REALMS ® ADVENTURES

Disponible en décembre 1993

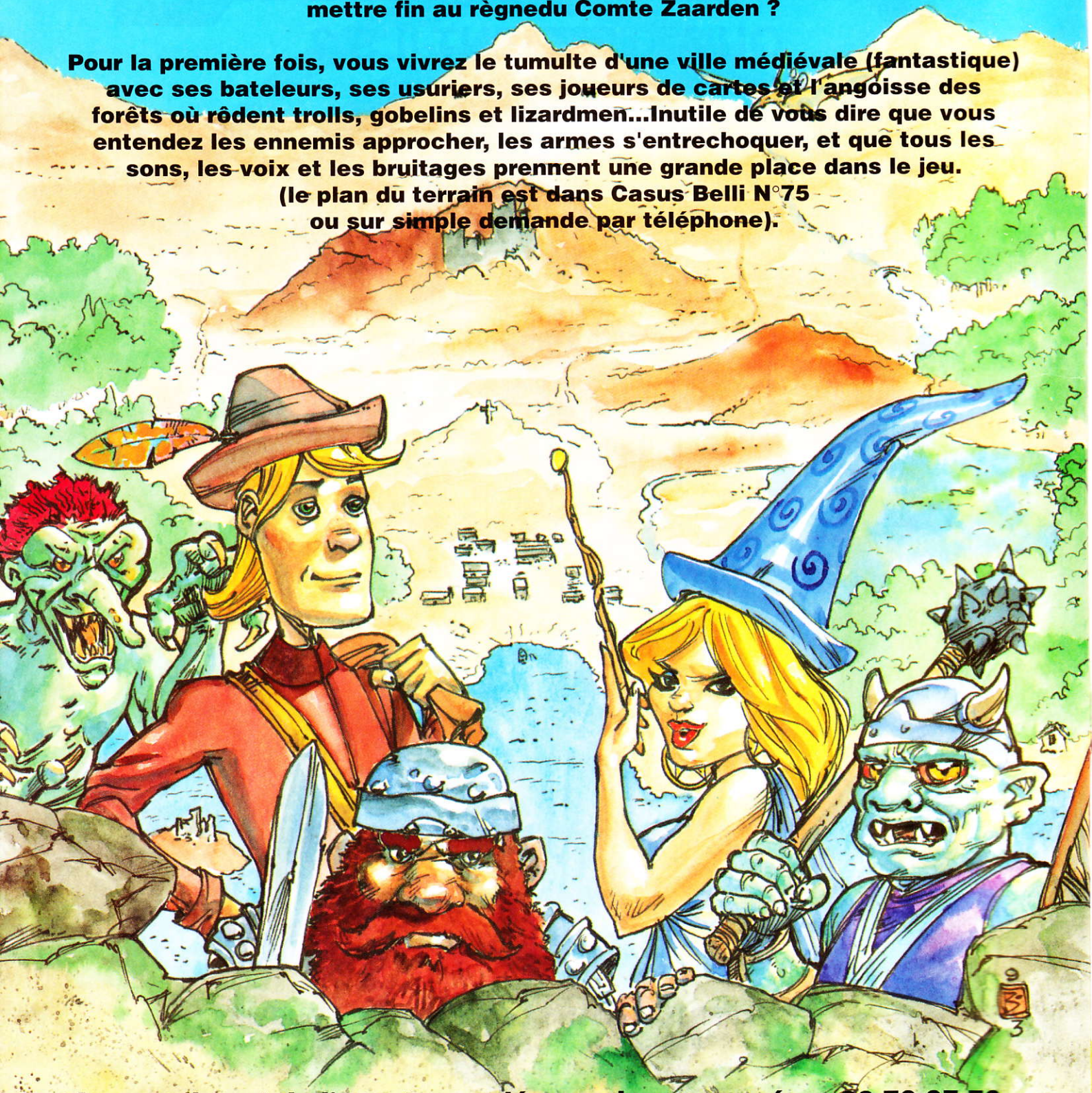
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS et FORGOTTEN REALMS sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc.
Le logo TSR est une marque déposée appartenant à TSR, Inc. © 1993 TSR, Inc. Tous droits réservés.

Zaarden : 36.70.07.70

Le premier jeu de rôle par téléphone !
Nombreux lots et abonnements à gagner.

Zaarden ! C'est le nom de la ville où convergent tous les aventuriers. Que s'y passe-t-il ? Que sont ces aventuriers fous qui errent dans la campagne les mains pleines de pièces d'or ? Les villageois auraient-ils fait appel à vous pour mettre fin au règnedu Comte Zaarden ?

Pour la première fois, vous vivrez le tumulte d'une ville médiévale (fantastique) avec ses bateleurs, ses usuriers, ses joueurs de cartes et l'angoisse des forêts où rôdent trolls, gobelins et lizardmen...Inutile de vous dire que vous entendez les ennemis approcher, les armes s'entrechoquer, et que tous les sons, les voix et les bruitages prennent une grande place dans le jeu.
(le plan du terrain est dans Casus Belli N°75
ou sur simple demande par téléphone).



Le grand vent de l'aventure a désormais son numéro : 36.70.07.70

8,76 F TTC + 2,19 F TTC/m

78 Sommaire



Critiques

26 ▶ *Épreuve du feu rôle :* Scales, les dragons sont parmi nous...
30 ▶ *Épreuve du feu rôle :* Rêve de Dragon, à la découverte de la seconde édition.
86 ▶ *Sur un plateau :* Barbe noire, devenez un pirate célèbre.
88 ▶ *Jeu par correspondance :* El Mythico, la guérilla par courrier.
92 ▶ *Épreuve du feu wargame :* Lion of the North, la guerre de Trente Ans.
94 ▶ *Fiche-jeu wargame :* Austerlitz, une simulation perfectionniste.
96 ▶ *Fiche-jeu wargame :* Afrika, Rommel dans le désert.

Aides de jeu & articles

34 ▶ *Conseils de jeu :* Roi de ses propres mains !
38 ▶ *Le monde de Paorn (5) :* Les peuples de l'Althusia.
76 ▶ *Gwô & Millord :* Tormentum, recueil de pièges divers.
80 ▶ *Gazette galactique n°5 :* Pour jouer dans le monde de Sylfeline.
82 ▶ *Destination Aventure :* Acheter son premier jeu de rôle.
98 ▶ *Aide pratique :* Un tableau de points de victoire pour Kursk.



Scénarios de jeu de rôle

44 ▶ Earthdawn : Le cimeterre de jade
pour meneur de jeu et joueurs expérimentés, personnages débutants.

48 ▶ Mega III : La sœur et la cathédrale
pour meneur de jeu expérimenté, personnages aguerris, tous joueurs.

53 ▶ Warhammer : Luisa pleure de se voir si laide...
scénario guidé pour débutants (personnages, joueurs et meneur de jeu).

56 ▶ Rêve de Dragon : Le carosse est avancé
pour meneur de jeu aguerri, joueurs débrouillés et personnages débutants.

60 ▶ Grand Écran Magna Veritas : Promotion Canopy
pour meneur de jeu et joueurs de tous niveaux, personnages peu aguerris.

Et nos rubriques habituelles : Prévisions météoludiques (8), Têtes d'affiche (18), Inspirations romans, BD, universalis (100), BD : Boris Dumôdi *épisode I* (102), Métalliques (90), En direct de la rédaction, debriefing, clubs, initiatives (104), Fanzines (108), Petites annonces (110), Calendrier (112), Minitel (114).

Couverture : Les maîtres de la lumière.

ATTENTION

Pour mieux coller à l'actualité, Casus Belli va décaler ses parution des mois impairs (janvier, mars...) aux mois pairs (février, avril). Durant la période de transition, jusqu'à octobre, les dates seront un peu perturbées.

CASUS BELLI n° 79 paraîtra le mercredi 2 février 94

N'oubliez pas notre ***bulletin d'abonnement*** *en pages 33 & 108.*
Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON.

Encart abonnement Casus Belli jeté entre les pages 3 et 33. Diffusion vente au numéro France métropolitaine.

Incroyable ! A passer les journées à bosser et les nuits à jouer, on ne voit pas le temps passer. Et pourtant, la couverture de Casus avec sa bande sur le côté, cela faisait six ans qu'elle plongeait la plupart des dessinateurs dans l'embarras (dont la plupart s'en sont néanmoins tirés avec élégance).

Il était vraiment temps de donner un grand coup de balais là-dedans. Ceux qui lisent les éditoriaux (dont on peut supposer que vous faites partie) se souviendront peut-être qu'un nouveau logo avait été annoncé dans le numéro 74 pour le CB suivant. Puis remis à la rentrée. Mais il n'était pas là pour le numéro 77 non plus. On est comme ça dans le bâtiment, on prévient, on fait semblant d'oublier, et hop, on vous fait la surprise quand vous commencez à moins vous méfier... Bon... je vois que vous ne me croyez pas, alors parlons du reste du journal. Avec la nouvelle maquette, quelques rubriques ont changé de place, d'autres ont changé de peau, toutes ont pris de la personnalité, afin de se différencier de leurs voisines.

Ce qui est nouveau, c'est la rubrique « Destination Aventure ». Elle s'adressera à ceux qui ont découvert le jeu de rôle depuis peu (ou pour cette fois à ceux qui veulent s'y mettre). Car si une partie non négligeable des pionniers du jeu continue à rouler les dés, les joueurs récents n'ont plus la même approche. A l'époque héroïque (sniff !), nul n'hésitait à passer des heures à photocopier Le Livre et à s'infuser ses centaines de pages en anglais. A l'époque suivante, le jeu de rôle était « à la mode », et la difficulté de certaines règles ou de leur américain de cuisine ne rebutait toujours pas ceux qui tenaient à tout essayer au moins une fois. Aujourd'hui que le jeu de rôle a pris sa place parmi les autres jeux – restant tout de même un peu à part – les nouveaux venus veulent d'abord jouer : avec des jeux en français, bien illustrés, bien présentés, et écrits en compréhensible, merci ! Ce qui vaut aussi pour le magazine qui en parle. Non pas que nous allons changer le rôliste-tel-qu'il-se-cause, mais tout simplement tâcher d'être aussi clairs que possible, et mettre un petit lexique pour le reste.

Bref, à vous de découvrir ce Casus nouveau, et éventuellement à nous faire part de vos réactions.

Didier Guiserix

P.S. l'autre changement, c'est le retour de Thierry Ségur avec la complicité de Pat & Chris (mon scénariste m'en veut d'avoir abandonné le Gros Bill, mais les heures n'étant pas élastiques, il était chaque fois difficile d'abandonner l'équipe trois ou quatre jours en plein bouclage pour vous narrer ses aventures). Bienvenue donc à Boris Dumôdi... et éloignez ce chien, merci.

Welcome &

Destination aventure

Cette nouvelle rubrique s'adresse à ceux qui découvrent le jeu de rôle ou un de ses aspects. Un lexique la complète pour ceux qui ne comprennent pas toujours le parler « rôliste ». Et puis, pour continuer à vous aider, un des scénarios de notre encart sera à chaque fois écrit de façon plus détaillée afin de mieux guider vos débuts. Dans ce numéro, il s'agit du scénario Warhammer p. 53.



Qui ose me défier ?

Dans les vitrines de Noël, vous le verrez celui qui se nomme lui-même le maître de jeu électronique, caché dans sa boîte noire de plastique ! Les vrais meneurs de jeu n'ont pas de souci à se faire pour le moment, mais...
Voir Tête d'affiche p. 24.

Ecrivez-nous, mais faites attention !

Nous recevons vos scénarios et les lisons avec attention, mais relisez-vous avant de nous écrire. Par exemple, le jeune Steven S. de Los Angeles nous envoie un scénario catastrophe situé dans un parc moderne de dinosaures. Or, après nous avoir présenté l'ensemble du personnel du parc, voilà que celui-ci disparaît sans aucune explication dès que les problèmes commencent. Travaillez un peu et réécrivez-nous un peu plus tard cher lecteur californien.



Ça a le goût du Bradstreet, ça ressemble à du Bradstreet...

... mais c'est du Varanda. Croc ne ferait-il qu'à copier *Vampire* dans son nouveau jeu de rôle ? Réponse p. 26.

bienvenue !

Une double page d'entrée pour vous présenter le menu de notre nouvelle formule, mais aussi vous parler de choses et d'autres.

Mise en jeu !
Chaque bimestre, Casus Belli s'associe à un éditeur pour vous faire gagner des jeux, des suppléments, etc... Pour cette première, il s'agit de James Bond, dont nous vous parlons par ailleurs dans la rubrique Destination aventure.



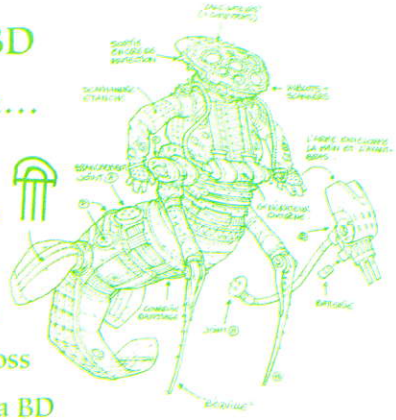


Timbrés

Pour envoyer vos meilleurs vœux de rôle, pourquoi ne pas timbrer vos lettres avec du Florence Magnin ou du Guillaume Sorel ? Deux icônes originales parmi une série de douze sur le thème de la BD. Attention c'est une série limitée de La Poste.

C'est noël, c'est minitël
Plein de concours et de lots à gagner sur notre serveur en cette fin d'année. Voir p. 114.

Une BD comme au cinéma...



Après avoir aidé à « designer » les artefacts technologiques des jeux *Athanor* et *Mega III*, Fred Blanchard poursuit un trajet digne de Ron Cobb ou Chris Foss (carrément !) en aidant Vatine sur sa BD long métrage Aquablue. Le tome 4 : *Corail Noir*, toujours écrit par Cailleteau, chez Delcourt, vous propose un cahier sur toutes ces études préparatoires.





Le retour du Comte de la BD

Après un repos mérité, qui a suivi l'arrêt de *Kroc le bô*, puis la fin des *Légendes des Contrées Oubliées*, Thierry Ségur nous revient avec une nouvelle série. Il s'est adjoint pour cela le duo de scénaristes Pat & Chris, que nous lui avons présenté après que les susnommés nous aient abreuvé de force scénarios et propositions d'articles. Quoi ? Comment ? Des lecteurs de Casus Belli sont devenus scénaristes ? Hé bien oui. Mais trop tard pour les autres : la place est prise. Et bienvenu à Boris Dumôdi, Vampire ; Belugo, Serviteur ; et Zaroff, Chien.

Mise en jeu !

SOYEZ PARMI LES 20 GAGNANTS D'UN EXEMPLAIRE DU JEU DE RÔLE JAMES BOND 007



OFFERTS PAR

CASUS Belli — jeu de rôle, jeu de plateau, wargame, figurine

ET

DESCARTES EDITEUR

Découpez (pas de photocopie) et envoyez ce bon à
Casus Belli – Mise en jeu !
1 rue du colonel Pierre Avia
75015 Paris

Mise en jeu ! Casus Belli 78
Tirage le 15 décembre 1993
Nom
.....
Prénom
.....
Adresse
.....
.....

PRÉVISIONS MÉTÉO Ludiques

Quels nouveaux jeux de rôle, wargames, jeux de plateau ce bimestre ? Que nous préparent les éditeurs, les auteurs ? Quelle va être la longueur des paravents cet hiver ? Des informations aussi justes que peuvent l'être des prévisions sur des jeux pour la plupart encore dans les limbes de la création.



Primé au Concours de créateurs de Boulogne, Antité est devenu, avec la Ludodélire's touch, Terrain Vague mis en image par l'incomparable Tardi.

Le dicton du bimestre :
Petit papa Noël, quand tu descendras du ciel, apporte-moi des dragons par millions !



EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Alternative France

● **Alternative 2.1** : le jeu de base est maintenant diffusé en boutiques. Un fanzine lui est consacré : *Réalité virtuelle* (voir rubrique Zines p. 108-109). Shan et Cybertech sont deux disques-mondes (univers) bientôt disponibles. Le premier est un monde médiéval-fantastique, le second un univers cyberpunk classique (2020-2030).

Créateurs genevois

● Le jeu de rôle multitemporel **Chronos** est disponible (voir Têtes d'affiche).

Descartes Éditeur

● **L'appel de Cthulhu** : *Contes de la vallée Miskatonic* (background, novembre), *Orient Express* (grosse campagne, février).
● **Shadowrun** : *Guide de Seattle* (en janvier), *Le Grimoire* (règles de magie, en février).
● **Star Wars** : *Crise dans la cité des nuages* est paru, c'est une aventure qui contient aussi des cartes à découper du jeu de Sabacc (vous savez le jeu auquel Han Solo a gagné le Faucon millenium), la seconde édition arrive (novembre).
● **Ars Magica** : le jeu de rôle des magiciens, les règles, l'écran et le supplément *Le maître des nuées* sont bientôt disponibles.
● **Maléfices** : *Le voile de Kali* (campagne, janvier).
● **Le Supplément** : n°5 spécial Warhammer/Shadowrun (novembre), n°6 spécial Ars Magica.
● **Torg** : *Le Japon technologique* (guide, paru), *Orrorsh* (guide, février).
● **Charges** : la règle pour jeu d'Histoire avec figurines (février).

Games Workshop France

● **Eavy Metal** est un guide de peinture qui explique en détail, en couleurs et en 80 pages comment peindre ses figurines Citadel. Un must pour ceux qui aiment peindre à l'anglaise, et un guide très utile même pour les autres.
● **Warhammer Battle** : *Skaven* (décembre).
● **Warhammer 40.000** : le jeu est disponible, l'extension *Space Wolf* est prévue (sous réserve) pour janvier.
● **Space Marine** : *Seigneurs orks* et *Squats* (septembre).

Hexagonal

● **Vampire** : *Succubus Club* (background, décembre).
● **Loup-garou** : la traduction de Werewolf, le deuxième des jeux de la gamme Storyteller, est prévue pour la fin de l'année ou le début de la prochaine.
● Hexagonal distribue des **posters-calendriers de Rodney Matthews.**

Les Fils du Chaos Enr.

● Cette société canadienne voit loin dans l'avenir puisqu'elle prévoit de faire paraître son premier jeu de rôle, **Zarnia, source du chaos** ©, en novembre 1994 et les premiers suppléments en 1995. Pour l'instant, elle lance un **concours de dessin** en couleur dont les gagnants seront publiés en frontispice du jeu. Contact : Equipement de dessin technique, 1380 rue Hébert, Drummondville, Québec, Canada, J2C 1Z9. Tél. : (819) 478-3039 (Jocelyn Roux), fax : (819) 477-7115.

Ludodélire

● **Terrain vague** est un jeu de plateau sur des rivalités entre bandes de gamins. Dessins de Tardi.
● **Formule Dé** : circuit de Silverstone (novembre).



L'OEUF CUBE

24 RUE LINNÉ
75005 PARIS
TEL: 45 87 28 83

&

15 RUE GUY DE LA BROSSE
75005 PARIS
TEL: 43 31 91 02

JUSQU'AU 31 JANVIER 94,VOS ACHATS A PARTIR DE 50F SERONT INSCRITS SUR UNE OU PLUSIEURS CARTES DE FIDELITE NUMEROTEES. TOUS LES SAMEDI,DE NOMBEUX TIRAGES PERMETTRONT DE GAGNER 1000 FRANCS, LE REMBOURSEMENT TOTAL OU PARTIEL (100%,50%,25%,10%) DE VOS ACHATS JUSQU'A LA DATE DU TIRAGE.
CETTE OFFRE EST VALABLE SUR L'ENSEMBLE DES JEUX DE ROLE ET DE SIMULATION ET EGALEMENT POUR LA VENTE PART CORRESPONDANCE.
LES PRIX OU REMBOURSEMENT AURONT LA FORME D'AVOIR.

ACHETEZ ULTRA LIGHT

JOUEZ **GROS**

GAGNEZ **1000 F**

OU DES REMBOURSEMENTS DE 100%,50%,25%,OU10% DE VOS ACHATS

NOUVEAUTÉS FRANCE

SCALES	219 F
Ecran Scales	99 F
ARS MAGICA	249 F
Ecran Ars Magica	90 F
Maitre des nuées (Ars M)	89 F
STAR WARS 2° edit	189 F
Crise dans les nuages (ST)	79 F
MEGA III	139 F
Contes Miskatonic (cthu)	99 F
GURPS Horror	139 F
GURPS Cyber Punk	139 F
GURPS Ecran	99 F
BERLIN XVIII 2° edit	219 F
BERLIN XVIII Ecran	99 F
In Nomine Satanis 2°edit	219 F
Porte des Goblins JRTM	75 F
Rêve de Dragon	279 F
Nephilim	
Souffle du Drangon	219 F
Les Arcanes Majeurs	149 F
Storm-Seigneurs des Mers	144 F
Run Q -Guerre des Heros	255 F
Hawkm- Portes du Paradis	126 F
Hermes n° 2	35 F
SILVERSTONE - Formule D	128 F

NOUVEAUTÉS USA

Ars M. Twelfth Night	95 F
Ars M. Wizard's Grimoire	145 F
Ars M. Tribunal of Hermes	95 F
Vamp. Dark Colony	120 F
Vamp. Storyt. guide sabbat	120 F
Robotech. Macrros II s .b.	80 F
GURPS Operation endgame	135 F
GURPS Super	135 F
GURPS Ultra - Tech	135 F
TSR- Book of Artifacts	155 F
TSR- Glory of Rome S. B.	120 F
MAGE	160 F
MAGE Storytellers's screen	65 F
Skyrealms of JORUNE rpg	160 F
Deluxe TOON new edit	160 F
Cyber P. Media Junkie	80 F
Cyber P. Cyber Generation	145 F
Tir Na Nog Shadowrun	135 F
White Dwarf US	30 F

ASL MODULE ARDENNES :

KAMPFGRUPPE PEIPER	**260 F**
Traduction ASL: le chap.	25 F
AVH . Breakout Normandy	220 F
Back to Irak	165 F

PROMO FRANCAISE

Blood Bowl + les 2 Sup.	430 F
Space Hulk	320 F
Space Marine	340 F
Warhammer 40,000	415 F
GURPS	208 F
Vampire	155 F
James Bond : - 50 % sur tout	

PROMO USA

Traveller New Aera	175 F
Kult	185 F
Rift	185 F
Ambre	185 F
Elric	150 F
ASL	350 F
Lion of the North	240 F
World in Flames	420 F
Africa	165 F

- L'OEUF CUBE PAINT BALL - L'OEUF CUBE PAINT BALL - L'OEUF CUBE PAINT BALL -

PGP - Lanceur pompe compact	769 F
TRRACER + 9 OZ + 100 billes + b. de canon	1150 F
STERLING BRONZE Lanceur a pompe	1499 F
PMI III + 7 OZ Lanceur semi -automatique	2250 F
PMI III MAGNUM + 3.5 OZ Semi-Auto	2750 F
PRO -AM TIPPMAN + 12 OZ Semi-Auto	2990 F
TYPHOON - lanceur semi auto de compétition	4750 F
PANTER VTS - Lanceur semi-automatique	3380 F
MEDUSA 2001 Lanceur semi-automatique	2150 F
68 MINIMAG semi-auto de competition	4950 F

SIGNATURE OBLIGATOIRE

BON DE COMMANDE À RETOURNER À L'ŒUF CUBE ,
24 RUE LINNÉ ,75005 PARIS – TEL 16 (1) 45 87 28 83

NOM : _____ PRENOM : _____

ADRESSE : _____

_____

_____ TEL : _____

CP : _____ VILLE : _____

DÉSIGNATION	MONTANT
PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE	35,00 F
Catalogue JDR – Wargames ou Paint gratuit, sur simple demande TOTAL	



● Wargames : **Hanau** puis **Friedland**, repoussés en janvier.

MultiSim

● **Nephilim** : *Les Arcanes majeurs* est paru (voir Têtes d'affiche). La *réédition* (corrigée) de Nephilim est prévue pour décembre, *Le souffle du dragon* est une campagne en Bretagne occulte (décembre), *Hermès Trimegiste* n°2 (novembre).
● **Rêve de Dragon** : la seconde édition est disponible (voir Épreuve du feu p. 30-32). Le premier supplément paraîtra en janvier (l'écran est déjà dans la boîte).

Oriflam

● **La guerre des Héros** est un wargame (nouvelle édition de Dragon Pass) dans le monde de RuneQuest (novembre), tout le graphisme a été refait.
● **Hawkmoon** : *Les portes du paradis* (campagne de trois scénarios, décembre).
● **Tatou n° 16** (parution en décembre).
● **Chill**, le jeu de l'épouvante de chez Mayfair Games sera traduit en janvier.
● **Stormbringer** : *Les seigneurs des mers* (traduction de Sea Kings of Purple Towns, paru).

Outre Tombe

● Cette nouvelle société propose **Igor**, un jeu de plateau pour 3 à 6 joueurs. Le but : votre savant fou et son aide idiot (Igor) doivent rassembler des bouts de cadavre pour construire un monstre. En vente dès la mi-décembre en boutiques spécialisées ou par correspondance. Contact : Jean-Marc Menou, L'île de Salcon, 38220 Vizille.

Schmidt France

● Ils sont disponibles depuis un moment mais pensez-y si vous avez un jeu de plateau à offrir pour Noël. **Les Héros de l'Œil Noir** et **Le Village de la Peur** sont agréables et disposent d'un joli matériel. Attention, ce n'est pas du jeu de rôle !

En avant-première, quelques éléments de La guerre des Héros, d'Oriflam.



Simulacres

● **Néovisions** est un supplément pour les deux univers du même auteur : *Cybercommando* et *Technospace*. Il fait 50 p. en noir et blanc. Il est disponible pour 20 F, port compris, auprès de Cyril Rolland, 36 rue Voltaire, 93110 Rosny-sous-Bois.

Siroz Productions

● **Scales** : le jeu est disponible (voir Épreuve du feu p. 26-28), l'écran (décembre).
● **Gurps** : *Horror* (novembre), l'écran (décembre), *Cyberpunk* (décembre).
● **Berlin XVIII** : la nouvelle édition est disponible (voir Têtes d'affiche), l'écran arrive (décembre).
● **Bloodlust** : *Les frères de la nuit* (sur les sociétés secrètes et les armes, janvier).
● **INS/MV** : bientôt la seconde édition.
● **Nouvelles du monde** : INS/MV paraîtra en janvier en Allemagne ; une version remaniée pour le public américain (il va falloir leur expliquer soigneusement ce que veut dire le mot humour) paraîtra en avril aux États-Unis chez Steve Jackson Games ; une adaptation au système Gurps est prévue pour le Brésil.

TSR en français

● **AD&D2** : *Le guide complet du guerrier* (novembre), *L'aventure dans les Royaumes oubliés* (background, décembre).
● **Dark Sun** : *Tribus esclaves* (supplément, paru).



MEGA III

Retour sur le numéro précédent

Il est difficile de faire la critique de son propre travail, et c'est pour cette raison que la fiche-jeu sur la version cartonnée de Mega (CB n°78) a été confiée à quelqu'un d'extérieur à la rédaction de Casus, passionné du jeu mais intransigeant dans ses jugements. Jugement dont la formulation me pousse tout de même à une petite réaction.
D'une part, et à la base de ce jugement il y a une information qui n'est pas passée entre Frédéric Ménage et moi, et qui change tout : la version cartonnée n'a pas été réimprimée à partir des films du hors-série Casus (auquel cas les errata auraient été bien évidemment intégrés), mais imprimée *en même temps*.
Grâce à cette technique, le prix de vente du jeu a pu être diminué, tout en offrant les premières règles de jeu de rôle (français) en couleur (ça aide !).
Le délai entre la parution du hors-série et la version Descartes n'est dû qu'au temps que j'ai personnellement mis (*mea culpa*) à rédiger le supplément de background. Durant tout ce temps, les pages de règles déjà imprimées attendaient sagement qu'on leur accole la suite de l'ouvrage.
D'autre part, il n'y a qu'une page d'errata proprement dit, et s'il est vrai qu'il est étrange d'avoir dans le même ouvrage une fiche de personnage « boguée » et une rectifiée, cela me semble une solution préférable à celle de jeter au feu des tonnes de papier.
Pour finir, vous avez sans doute remarqué que l'écran (collé par erreur au lieu d'être glissé dans le livre) s'abîme dès qu'on le détache. Pour y remédier, un second écran (corrigé !) sera disponible gratuitement auprès de votre boutique habituelle.

Didier Guiserix

PHILIBERT

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

JEUX DE ROLE

GU11N	**GURPS**	**210**
GU21N	CONAN	159
GU031N	GURPS MAGIE	133
GU041N	*GURPS ECRAN*	*95*
GU061N	*GURPS CYBER*	*133*
GU051N	*GURPS HORREUR*	*133*
N00163	**NEPHILIM**	**213**
N00263	ECRAN NEPHILIM	39
N00363	LES VEILLEURS	75
N00463	LES TEMPLIERS	170
N00563	LION VERT	113
N00663	*LES ARCANES MAJEURS*	*142*
S50005	**SHADOWRUN**	**237**
S50105	ECRAN SHADOWRUN	63
S50205	TIREZ SUR LE DRAGON	72
S50305	*ECLIPSE TOTALE*	*72*
SP0405	SUPPLT SHADOWRUN	40
M20005	**CTHULHU 5eED CARTON**	**190**
M21505	ECRAN CTHULHU	68
M21905	LES ANNEES FOLLES	250
M22705	LES GRANDS ANCIENS	132
M22805	LES MYSTERES D'ARKHAM	151
M22905	LES DEMEURES DE L'EPOUVAN	115
M23005	EXPERIENCES FATALES	114
M23205	RETOUR A DUNWICH	114
M23305	KINGS SPORT	114
M23405	NIGHTMARE AGENCY	122
M23505	FRERES DE SANG	114
M23605	*LES CARTES DE MISKATONIC*	*94*
SP03	DOSSIER SPECIAL CTHULHU	40
M40005	**STAR WARS NOUVELLE EDITION**	**180**
M40105	LE GUIDE DE STAR WAR	104
M40505	MAT DE CAMPAGNE STAR WAR	76
M40605	LE GUIDE DE L'EMPIRE	113
M40705	BATAILLE DU SOLEIL D'OR	62
M40805	OUTRESPACE	65
M40905	SUPPLEMENT STAR WAR	103
M41005	GUIDE DE L'ALLIANCE	133
M41105	PLUIE D'ETOILES	66
M41205	LES RECUPERATEURS	66
M41305	MAN D'INSTR DU GEN CRACKE	82
M41405	LE DOMAINE DU MAL	71
M41505	L'ETOILE DE LA MORT	93
M41605	LES COORDONNEES D'ISIS	71
T20005	**TORG-LE LIVRE DE BASE**	**250**
T21205	GRIMOIRE PRATIQUE PIXAUD	114
T21305	*LE JAPON TECHNOLOGIQUE*	*161*
W00105	**WARHAMMER JDR BASE**	**180**
W00405	MORT SUR LE REIK	150
W00505	LE POUV DERR LE TRONE	138
W01005	LE SEIGNEUR DES LICHES	114
W01105	ECRAN WARHAMMER	38
W01205	1ER COMPAGNON DE WARHAM	114
W01305	LE FEU DANS LA MONTAGNE	114
W01405	LE SANG DANS LES TENEBRES	104
W01505	LA MORT SUR LE ROCHER	104
W01605	LA GUERRE AU ROYAUME ...	114
W01705	SOMBRE EST L'AILE DE LA MORT	123
W01805	*LE CHATEAU DE DRECHENFELS*	*123*
003000U	**JRTM**	**199**
003010U	ECRAN JRTM	59
003030U	LES CREATURES DES TERRES DU MIL.	84
003550U	*LA PORTE DES GOBELINS*	*65*
400100U	NORTHWESTERN ME GAZETTER	156
007000U	**ROLEMASTER V FR (PROMO)**	**240**
007010U	ECRAN ROLEMASTER	59
007020U	CREATURES ET TRESORS	125
007030U	ROLEMASTER COMPANION	105
007510U	L'HORREUR D'ORGILLION	65
401060U	ELEMENTAL COMPANION	117
401800U	*ROLEMASTER COMPANION VI*	*110*
401180U	SPELL USER COMPANION	126
401810U	ORIENTAL COMPANION	116
401190U	ALCHEMY COMPANION	153
011000U	**VAMPIRE (PROMO)**	**130**
011010U	ECRAN VAMPIRE	60
011020U	DES CENDRES AUX CENDRES	93
011030U	LES LIENS DU SANG	59
011040U	*CHICAGO BY NIGHT*	*150*
1N011N	**IN NOMINE SATANIS NELLE EDIT°**	**209**
1N111N	NOUVEL ECRAN IN NOMINE	95
1N121N	INSH'ALLAH	120
1N131N	SCRIPTARIUM VERITAS	179
1N141N	DEMENTIA PROFUNDIS	120
1N151N	HEAVEN AND HELL	120
ST011N	**STELLA INQUISITORUS**	**217**

REVE DE DRAGON
NOUVELLE EDIT°
266F

FIGURINES CITADEL
15% DE REMISE
SUR BOITES ET BLISTERS
DU 1ER AU 10 DECEMBRE

ST021N	ECRAN STELLA	95
ST031N	STRYCHNINE IV	120
BD011N	**BLOODLUST**	**226**
BD021N	ECRAN BLOODLUST	94
BD031N	FLOCONS DE SANG	137
BD041N	POUSSIERE D'ANGE	137
BD051N	L'ENCLUME ET LE MARTEAU	137
BD061N	SOUVENIRS DE GUERRE	137
BD071N	*LES JOYAUX DE PÔLE*	*151*
BD081N	*CONTES ET LEGENDES*	*137*
BD091N	*LES FRERES DE LA NUIT (01/94)*	*NC*
BT011N	**BITUME MK5**	**139**
BT021N	ECRAN BITUME	84
BT071N	PARIS BREST	109
HM011N	**HEAVY METAL**	**220**
HM021N	URBAN GUERILLA	126
HM031N	ECRAN HEAVY METAL	89
HM041N	KILLING TEKNOLOGY	126
CYB119	**CYBERPUNK**	**225**
CYB319	CYB SOLO OF FORTUNE	119
CYB519	NIGHT CITY	208
CYB619	FORLORN HOPE	132
CYB719	PROTECT & SERVE	137
CYB819	*LES ENFANTS DE LA NUIT*	*137*
CYB219	*NOUVEL ECRAN CYBERPUNK*	*NC*

Du 1er au 10 décembre 15% de remise sur tout AD&D

HAW119	**HAWKMOON BASE**	**240**
HAW219	ECRAN HAWKMOON	88
HAW319	L'ILE BRISEE	134
HAW419	LA FRANCE	220
HAW519	KAMARG	126
HAW619	L'EMPIRE TENEBREUX	138
HAW719	*LES PORTES DU PARADIS*	*140*
RQ119	**RUNEQUEST**	**230**
RQ419	LES MONTS ARC EN CIEL	118
RQ619	LES RUINES HANTEES	88
RQ719	LES SECRETS OUBLIES	209
RQ819	GUERRIERS DU SOLEIL	190
RQ919	*LES ROI DE SARTAR*	*NC*
ST0119	**STORMBRINGER BASE**	**227**
ST0219	ECRAN DE JEU STORM	84
ST0619	LE VOLEUR D'AMES	128
ST0719	LE LOUP BLANC	114
ST0819	LES SORCIERS DE PAN TANG	132
STO919	PERILS DANS LES JEUNES ROYAUMES	137
ST01019	*LES SEIGNEURS DES MERS*	*137*
PEN119	**PENDRAGON**	**230**
PEN219	ECRAN PENDRAGON	88
PEN319	CHEVALIER AVENTUREUX	190
PEN419	SANG ET LUXURE	140
	TSR	
NOUVEAU	*MANUEL DU GUERRIER*	*130*
210005	GUIDE DU MAITRE	160
210105	MANUEL DES JOUEURS	160
210205	*BESTIAIRE MONSTRUEUX*	*229*
210805	MYTHES & LEGENDES	160
211705	LE PSIONIQUE EN FRANCAIS	130
926305	ECRAN DU MAITRE	65
926405	FEUILLES DE PERSONNAGES	79
921705	SELENAE (MOONSHAE VF)	91
F03105	ROYAUMES OUBLIES	195
107005	D&D BASIC (EN FRANCAIS)	240
212705	COMPLETE BARD'S HANDBOOK	135
212405	COMPLETE DWARVES HANDBOOK	135
213105	COMPLETE ELF HANDBOOK	135
213405	COMPLETE GNOMES & HALFLINGS HB	135
213505	COMPLETE HUMANOIDS HANDBOOK	135
935605	WIZARD SPELL CARDS	155
936205	PRIEST SPELL CARDS	155
942305	MAGICAL ITEMS DECK CARDS	150
210605	FORGOTTEN REALMS ADVENT	156
108305	MENZOBERRANZAN BOXED	245
935805	AURORA'S WHOLE CATALOGUE	65
929705	DRACONOMICON	136
932605	DRAW OF THE UNDERDARK	132
934605	PIRATES OF THE FALLEN STA	136
106805	GREYHAWK WARS	165
107705	AL QADIM LAND OF FATE	180
936605	GOLDEN VOYAGES SOURCE B	149
105305	REALMS OF TERROR RAVENLOFT	161
240005	*DARKSUN (VF)*	*219*
212105	*RECUEIL DE MAGIE (VF)*	*156*
240105	*LIBERTE (FREEDOM) (VF)*	*195*

TRES LARGE CHOIX AD&D EN STOCK

AR105	***ARS MAGICA***	***237***
AR205	*ECRAN ARS MAGICA*	*90*
AR305	*MAITRE DES NUITS*	*85*

JEUX DE PLATEAU

M85505	**CIVILISATION**	**298**
M85305	**ILLUMINATI**	**163**
B20305	**BLOOD BOWL NVLLE EDIT**	**340**
B20405	LES STARS DE BLOOD BOWL	159
B20505	SUPPLEMENT BLOOD BOWL	159
F0R14	**FORMULE Dé**	**275**
P214	CIRCUIT MAGNY COURS	120
P314	CIRCUIT DE MONZA	120
F114	**FULL METAL PLANETE**	**298**
F414	FULL PLATEAU MODULAIRE	99

PROMO
BLOODBOWL
+ LES STARS
+ LE SUPPLEMENT
= 430F

NOUVEAU

WARHAMMER 40.000 FR
390 F

SCALE Chez Siroz : 219F

FORMULE DES
270 F
le circuit supplémentaire
100 F
Magny-cours - Monza - Hockenheim - Spa - Estoril

LES ENVOIS SONT POSTES EN **RECOMMANDE**
PORT : 35 FF EN FRANCE METROPOLITAINE
COLISSIMO 60FF
FRANCO DE PORT POUR TOUTE COMMANDE MINIMUM DE 500 FF (SAUF COLISSIMO)
PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE SUR SIMPLE APPEL TELEPHONIQUE

CATALOGUE GENERAL 2EME EDITION
GRATUIT UN CHOIX MONSTRUEUX !!!

Conception D.G. 67000 Strasbourg



Vers Fantasia

● **Vers Fantasia** est un petit système de jeu (4 pages) pour lier entre eux deux univers (un contemporain et un médiéval-fantastique). On se le procure contre une enveloppe timbrée auprès de M. Vincent Comiti, service hébergement masculin, 26 bd Victor-Paris 15 Air, 75753 Paris Cedex 15.

MADE IN AILLEURS

Avalon Hill

● **RuneQuest** : *Dorastor, Land of Doom* est disponible, pour le plus grand malheur de vos aventuriers.

Chaosium

● **Elric** : le supplément *Melniboné* (bientôt) contiendra des informations sur l'île du Nécromancien et des aventures.
● **Call of Cthulhu** : le *Keeper's Compendium* (bientôt).

FASA

● **Shadowrun** : *Tir na nÓg* est un supplément sur l'Irlande magique (paru).
● **Earthdawn** : le *Gamemaster Pack* est disponible, il s'agit d'un écran 3 volets, de cartes d'objets magiques et d'un livret de 60 pages qui contient des règles optionnelles, des PNJ, des conseils de jeu et des tableaux récapitulatifs.

Grenadier

● **Dragon Masters** est un jeu de plateau de combat entre dragons en vol. On y joue avec des figurines sur des grilles hexagonales, plusieurs niveaux de jeu sont possibles (novembre).

ICE

● **Rolemaster** : *At Rapier's Point* est un sourcebook sur l'époque des mousquetaires (décembre).
● **MERP** : la seconde édition est prévue pour la fin de l'année. Même si les règles restent les mêmes, le jeu sera entièrement réorganisé pour les débutants, et plus proche de l'esprit de Tolkien.
● **Champions** : *Justice not Law* (décembre).

Le saviez-vous ?

Dans le supplément pour Shadowrun réalisé par les **Allemands**, on apprend que l'Alsace et la Lorraine ont été rendues **radioactives** par les Français suite à des expériences dans des **centrales** atomiques ! Mesquine vengeance ou gag typiquement **teuton** ?

Leading Edge

● **T2 - The Judgment Day** est un jeu de plateau inspiré de *Terminator* (fin de l'année).

Mayfair Games

● **Underground** : *Underground Notebook* est un classeur qui contient des fiches sur des corporations, des personnages-non joueurs. D'autres extensions viendront compléter ensuite ce classeur.

Metropolis

● **Kult** : *Legions of Darkness* est un supplément qui décrit le monde illusoire dans lequel survivent les aventuriers de Kult.

Palladium

● **Rifts®** : *Rifts® Dimensions Book I : Wormwood*, décrit un monde totalitaire dirigé par des dictateurs et un clergé inquisitorial (janvier).
● **Compendium of Contemporary Weapons**. Comme son nom l'indique, (décembre).

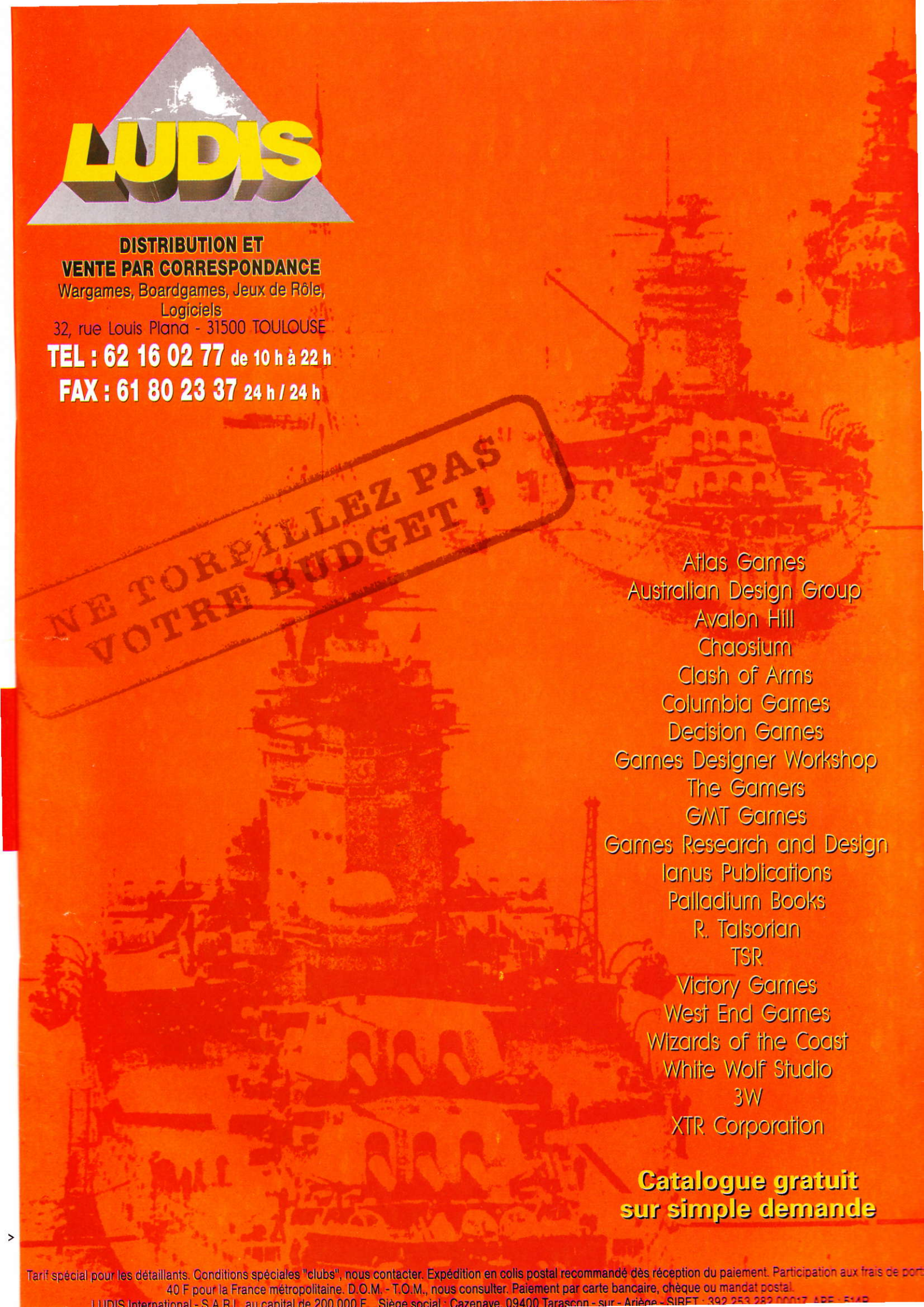
R. Talsorian Games

● **Cyberpunk** : *Rache Batrmoss' Guide to the Net* (novembre), *Bastille Day* (scénario pour Cybergeneration, novembre).
● **Meta-System** : le système de Dream Park sera disponible à part, pour créer un système multigenre (janvier).

Toutes les nouveautés dès parution sur
3615 CASUS
rubrique NOU

MONGHOL & GHOTA




LUDIS
DISTRIBUTION ET
VENTE PAR CORRESPONDANCE
Wargames, Boardgames, Jeux de Rôle,
Logiciels
32, rue Louis Plana - 31500 TOULOUSE
TEL : 62 16 02 77 de 10 h à 22 h
FAX : 61 80 23 37 24 h / 24 h
NE TORPILLEZ PAS
VOTRE BUDGET !
Atlas Games
Australian Design Group
Avalon Hill
Chaosium
Clash of Arms
Columbia Games
Decision Games
Games Designer Workshop
The Gamers
GMT Games
Games Research and Design
Ianus Publications
Palladium Books
R. Talsorian
TSR
Victory Games
West End Games
Wizards of the Coast
White Wolf Studio
3W
XTR Corporation
Catalogue gratuit
sur simple demande
Tarif spécial pour les détaillants. Conditions spéciales "clubs", nous contacter. Expédition en colis postal recommandé dès réception du paiement. Participation aux frais de port
40 F pour la France métropolitaine. D.O.M. - T.O.M., nous consulter. Paiement par carte bancaire, chèque ou mandat postal.
LUDIS International - S.A.R.L. au capital de 200 000 F. Siège social : Cazenave, 09400 Tarascon - sur - Ariège - SIRET : 392 253 282 00017 APE : 514B

● **Castle Falkenstein** : ce nouveau jeu de rôle est repoussé à la fin de l'année. C'est du steampunk : un univers XIX[e] siècle dans lequel Jules Verne est ministre des Sciences de Napoléon III, où les hussards sont des elfes et les dragons existent. Un mélange de Space 1889 et Shadowrun ?

Steve Jackson Games

● **Hacker II** est un supplément pour le jeu de plateau Hacker, simulant le piratage de réseaux informatiques (paru).
● **Pyramid n°3** contient, entre autres, une adaptation hilarante pour Toon du jeu Vampire sous le titre Hampire (Ham : jambon). Des cochons maudits sucent l'encre de couleur des autres toons. Indispensable à ceux qui ont de l'humour, ou qui adorent Vampire, ou qui détestent Vampire.

TSR

● **Dungeons & Dragons** : *Poor Wizard's Almanac II - Book of Facts* (livre de poche de 240 pages décrivant le monde de D&D en 1011 AC, après la guerre de Wrath of the Immortals ; décembre).
● **Advanced Dungeons & Dragons 2[e] édition** : *The Glory of Rome Campaign Sourcebook* (livret de 96 pages sur l'Empire romain ; novembre) ; *City of Lankhmar* (livret de 160 pages, plus une carte, décrivant la ville imaginée par Leiber ; novembre), *1993 Fantasy Collector Cards Factory Set* (une boîte contenant des cartes illustrant des univers TSR, de qualité graphique très inégale ; décembre), *The Complete Ranger's Handbook* (128 pages ; janvier 94).
● **Forgotten Realms** : *The Doom of Daggerdale* (module 1-3 ; octobre), *The Dalelands* (background de 64 pages ; novembre) ; *The Player's Guide to the Forgotten Realms Campaign* (un livre de 128 pages qui indique aux joueurs débutants tout ce qu'ils doivent savoir sur l'univers de Forgotten Realms ; décembre).
● **DragonLance** : *Dwarven Kingdoms of Krynn* (boîte avec deux livrets de 128 et 64 pages, quatre cartes ; novembre), *Leaves from the Inn of the Last Home* (réédition de textes sur le monde de DragonLance ; novembre), *Book of Lairs* (nombreuses courtes aventures ; janvier 94).
● **Al-Qadim** : *Secrets of the Lamp* (tout savoir sur les génies en plusieurs livrets, cartes, etc. ; novembre).
● **Dark Sun** : *Earth, Air, Fire and Water* (compléments sur la magie élémentaire ; octobre), *Elves of Athas* (contient des elfes ; novembre), *Maurauders of Nibenay* (module 5-8 ; décembre).
● **Ravenloft** : *Castle Forlon* (un château et de quoi jouer ; octobre), *Monstrous Compendium Ravenloft Appendix vol. 2* (64 monstres ; novembre), *Dark of the Moon* (module 5-8 ; janvier 94).
● **Buck Rogers** : *War against the Han* paraîtra plus tard (décembre).
● **Gamma World** : *Home before the Sky Falls* (module tous niveaux, novembre).

White Wolf

● **Vampire** : *Dark Colony* (la Nouvelle-Angleterre, novembre), *Clan Book Nosferatu* (décembre), des T-shirts pour chaque famille de vampires (décembre), *Diablery England* (background, janvier).
● **Werewolf** : *Dark Alliance : Vancouver* (la lutte entre loups-garous et vampires dans cette ville, novembre), *Umbra : Velvet Shadow* (supplément sur le monde spirituel, décembre), *Rage across Russia* (janvier).
● **Mage™ - The Ascension™** (voir Têtes d'affiche) : l'écran est disponible, Loom of Fate (aventure, décembre), *The Chantry Book* (janvier), T-shirt Mage (décembre).
● **Ars Magica** : *Dawn of Darkness* (scénario, décembre).

Wizard of the Coast

● **Magic : The Gathering** est un jeu de cartes de combat entre magiciens. Le pack de base compte 60 cartes, que l'on peut compléter par des paquets de 15 cartes. Evidemment certaines cartes sont plus rares que d'autres, c'est le principe des images à collectionner. Mais là, le jeu est très rigolo et en plus, en combattant, on prend au hasard une des cartes de l'adversaire que l'on a vaincu. ■

Le cyberpunk, c'était hier !

Le 16 juillet 1993, pour la première fois en Europe, le magasin des stocks d'une usine de microprocesseurs (pour compatibles PC) a été attaqué.
Les agresseurs avaient une liste de matériel à la main. Il est fort probable qu'ils étaient commandités par un assembleur d'ordinateurs. Le 9 septembre, à Santa Clara, Californie, c'est un gang de six hommes armés qui arrête un fourgon et vole mille neuf cents processeurs 486. Si on compare le rapport prix/poids, on constate que l'or vaut 70 000 F le kilo et les processeurs 486 : 96 000 francs le kilo. Une équipe spéciale de police, la Hi-Tech Unit, a été créée il y a quelques années pour lutter contre ce nouveau banditisme (le gray market) qui semble pour le moment être le monopole de la pègre vietnamienne.
Pour plus d'informations, lire le passionnant article à ce sujet dans *SVM* n°110 (novembre 1993).

Panorama de la presse wargame

● **Command** n°24 aborde en dossier principal (jeu en encart + dossier historique) un sujet intéressant : que se serait-il passé si les Tchécoslovaques avaient refusé les Accords de Munich qui dépeçaient leur pays, et tenté de résister militairement à l'invasion nazie ? Plus des articles sur la guerre entre Arméniens et Azéris au Nagorni-Karabakh, la montée en puissance de la Rome antique, l'épopée dramatique de la Légion tchèque durant la guerre civile qui suivit la Révolution russe, les tactiques de combat comparées de l'Antiquité et des XVII[e] et XVIII[e] siècles (les joueurs de *Lion of the North* – voir Épreuve du feu p. 92-93– trouveront là leur bonheur), et enfin la stratégie de Harold, le grand vaincu de la bataille de Hastings contre Guillaume le Bâtard en 1066.

● **Operations** n°10 contient les habituels compléments et aides de jeu pour des simulations publiées par The Gamers.
Avec en vedette dans ce numéro *Afrika* (avec des scénarios !).

● **Europa** n°31 propose des notes du concepteur pour *A Winter War*, une étude d'une attaque de l'Axe au premier tour dans *FITE/SE*, et un gros scénario intitulé *Operation Crusader*, portant sur l'offensive du maréchal Auchinleck en Libye ; tandis que le n°32 présente la division Brandenburg, la doctrine tactique soviétique en 1943, les forces armées grecques en 1940-41, et un gros dossier (avec scénario) sur la bataille de Kiev en 1943.

● **C3I**. Après GR/D et The Gamers, GMT Games crée à son tour son magazine maison dont deux (superbes !) numéros sont d'ores et déjà parus. Ils traitent bien entendu des wargames publiés par cet éditeur et des problèmes historiques qui y sont liés. Le n°1 contient une aide à la décision tactique pour *Hornet Leader* ainsi qu'une campagne en Corée du Nord pour ce même jeu, une présentation de *Thunderbolt/Apache Leader* (avec interview du concepteur), une analyse de *Operation Shoestring*, un scénario (avec des règles spéciales sur la bataille de Marathon) pour le jeu *GBOA*, divers articles pour la série *Great Battles of History* (*GBOA/SPQR*), et une interview de Mark Herman, le créateur de cette série et ex-p.-d.g. de Victory Games.
Le n°2 contient quant à lui un module (avec scénarios, règles additionnelles et pions !) pour *GBOA* (sur la révolte des Macchabées de Judée contre les Séleucides), et un gros dossier sur le jeu *Arctic Storm* (guerre soviéto-finlandaise de 1940) comprenant des articles historico-stratégiques, des conseils de jeu et une variante, un scénario de la bataille d'Issus (*GBOA*) avec placement libre pour le joueur Perse, et des notes du concepteur pour *Lion of the North*.

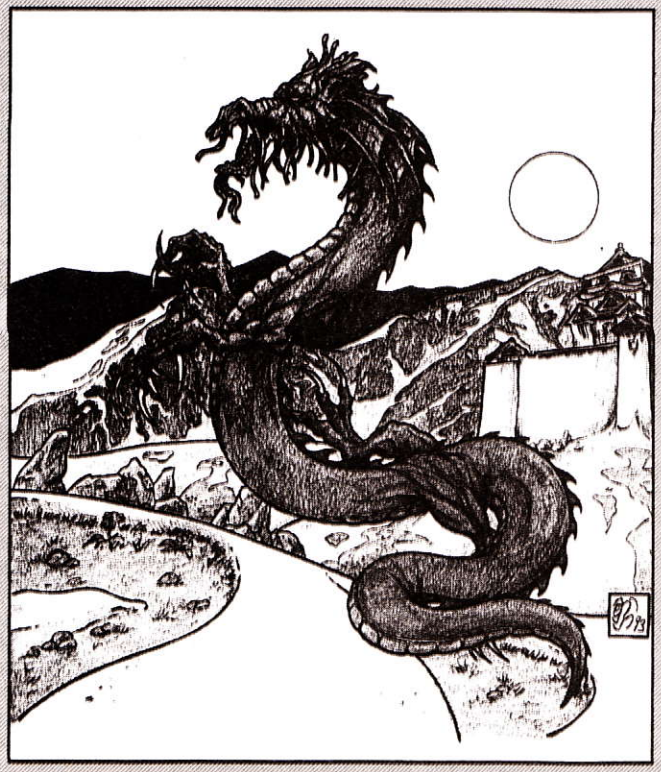
● **Strategy & Tactics**. Le n°161 propose un jeu intitulé *Successors* et ayant pour thème les guerres des diadoques (les successeurs d'Alexandre le Grand). Plus des articles sur le B-29 et la naissance de la puissance aérienne stratégique américaine, les batailles de Bonaparte en Italie et en Égypte, et un portrait du théoricien militaire britannique J.F.C. Fuller. Le n°162 contient deux jeux en encart (avec leurs articles historiques afférents), l'un portant sur le débarquement de Saipan, dans le Pacifique, en juin 1944, et l'autre sur la bataille de Clontarf, en 1014, en Irlande, entre les Vikings et l'armée du roi irlandais Brian Boru. Le tout s'accompagne d'un article sur la guerre des Zoulous, au XIX[e] siècle.

● **La revue historique des armées** n°3/1993 contient un dossier intitulé *Des hommes qui ont fait l'armée de l'Air*, avec quelques articles biographiques sur quelques-uns des principaux généraux-aviateurs français. On y trouvera également des articles sur les premiers canons de la fonderie impériale de Bourges en 1866, les bureaux du ministère de la Guerre entre 1815 et 1879, une analyse sociologique passionnante des déserteurs et des insoumis dans le département de l'Hérault au XIX[e] siècle, l'utilisation des autogires dans l'aéronavale française dans les années trente, le concept de « Dinassaut » (vedettes fluviales) de la guerre d'Indochine à la guerre du Viêt-nam.

Laurent Henninger

ExcalibuR
Dédicaces

CROC



GERFAUD
MULTISIM



Scales

Nancy	: Mercredi 17 Novembre
Dijon	: Mercredi 24 Novembre
Metz	: Mercredi 01 Décembre
Grenoble	: Mercredi 08 Décembre
Montpellier	: Mercredi 15 Décembre

Rêve de Dragon et Les Arcanes Majeures pour Nephilim

Metz	: Samedi 20 Novembre
Nancy	: Samedi 27 Novembre
Dijon	: Samedi 04 Décembre
Grenoble	: Mardi 28 Décembre
Montpellier	: Mercredi 29 Décembre

ExcalibuR

METZ : 34, rue du pont des morts 87.33.19.51 MONTPELLIER : 8, rue Cauzit 67.60.81.33
DIJON : 44, rue Jeannin 80.65.82.99 NANCY : 35, rue de la Commanderie83.40.07.44
GRENOBLE : 16, rue Champollion 76.63.16.41

Le Temple du Jeu

LYON **BORDEAUX**

-20% sur les wargames US
pour toute commande passée avant le 31/12/93 avec ce bon

1 marque-page Rêve de Dragon, Scales ou Ars Magica offert pour tout achat fait avant le 20/12/93

"Le signe du serpent"
une grande campagne médiévale fantastique (1 livret de scénarios de 64 pages, un écran 4 volets, un livret de documents de 72 pages dont plus de 50 cartes plans et illustrations) d'une valeur de 149F
offerte pour tout achat de plus de 300F**

Le TEMPLE de LYON est ouvert!

Note : Les jeux avec un "❒" sont en français, avec un "○"sont en anglais. Les jeux soulignés sont des nouveautés.
Liste complète de nos jeux sur simple demande.

❒ Tirez sur le dragon 75 F
❒ Totale Eclipse 75 F
❒ ***Star Wars 2*** 189 F
❒ Guide star wars 109 F
❒ Chasse à l'homme 59 F
❒ Materiel campagne 89 F
❒ Guide de l'Empire 119 F
❒ Bataille soleil d'or 64 F
❒ Outrespace 68 F
❒ Sup. aux règles 108 F
❒ Guide alliance rebel 39 F
❒ Pluie d'étoiles 68 F
❒ Récupérateurs 68 F
❒ Starfighters battle b. 79 F
❒ Manuel général crac 85 F
❒ Domaine du mal 75 F
❒ Guide étoile noire 98 F
❒ Coordonnées d'Isis 75 F
❒ ***Cité des nuages*** 79 F
Galaxy G. ○2 ○3 125 F
○5 ○6 ○7 ○8○9 125 F
Planets ○1 ○2 ○3 125 F
○ Dark force rising 175 F
○ Dark Empire 225 F
○ Supernova 125 F
○ ***Trilogie sourceb.*** 219 F
❒ ***Stormbringer*** 248 F
❒ Ecran Stormbringer 88 F
❒ Démons & magie 114 F
❒ Loup blanc 114 F
❒ Pirate des mondes 138 F
❒ Chant des enfers 114 F
❒ Sorciers Pan Tang 134 F
❒ Perils jeunes Roy. 144 F
❒ ***Seigneur des Mers*** 144 F
○ Octogon of chaos 75 F
○ ***Elric RPG*** 179 F
○ ***Melniboné*** 189 F
○ ***Shatterzone*** 279 F
○ ***Crosshairs*** 99 F
○ ***Brainburn*** 99 F
○ ***Talistanta*** 175 F
○ Guidebook 175 F
○ Archaen codex 125 F

○ Quantrigue 89 F
○ ***Thystram col.*** 125 F
○ Toon Tales 265 F
❒ ***Torg*** 349 F
❒ Aysle 169 F
❒ Carte Destinée 84 F
❒ Calice pos. 95 F
❒ Cité éternelle 119 F
❒ Terre vivante 153 F
❒ Empire du nil 159 F
❒ Cyberpapauté 199 F
❒ Grimoire Pixaud 119 F
❒ Chevaliers tempêtes 59 F
❒ Royaume ténébreux 59 F
❒ Cauchemar 59 F
○ Personnal weapons 115 F
○ Heavy weapons 115 F
○ Infiniverse II 149 F
○ ***Travel.New*** 285 F
❒ ***Vampire*** 189 F
❒ Ecran vampire 79 F
❒ Cendres aux cendr. 109 F
❒ Liens du sang 69 F
❒ ***Chicago la nuit*** 169 F
❒ ***Succubus club (Déc.)*** 159 F
○ Milwaukee night 99 F
○ Alien hunger 85 F
○ Diablerie mexico 85 F
○ World of darkness 125 F
○ Hunters hunted 85 F
○ Storyteller's handb. 139 F
○ Clanbook brujah 85 F
○ Children inquisit. 125 F
○ Guide to sabbat 115 F
○ Anarch cookbook 125 F
○ Masquerade 279 F
○ Malkavian 79 F
○ Player's Guide 2 175 F
○ Storyteller sabbat 125 F
○ ***Bradstreet Portf.*** 149 F
○ ***Chicago 2*** 139 F
○ ***Dark colony*** 125 F
○ ***Vancouver*** 125 F
○ ***Mage*** 199 F

○ ***Ecran*** 65 F
❒ ***Warhammer*** 189 F
❒ Ecran warhammer 39 F
❒ Personnage 99 F
❒ Campagne impér. 159 F
❒ Mort sur le reik 159 F
❒ Midenheim 119 F
❒ Pouvoir derr. trone 139 F
❒ Kislev 149 F
❒ Repose sans paix 149 F
❒ Empire flammes 149 F
❒ Seigneur des liches 119 F
❒ Compagnon 119 F
❒ Feu ds montagne 119 F
❒ Sang ds ténèbres 109 F
❒ Mort sur rocher 109 F
❒ Guerre roy. nain 119 F
❒ Sombre aile mort 129 F
❒ Château Drachenf. 129 F
❒ ***Loup-Gar.(J.)*** 199 F
○ ***Werewolf*** 165 F
○ Rite of passage 83 F
○ Ecran 65 F
○ Rage ac.New York 99 F
○ Ways of the wolf 85 F
○ Book of wyrm 125 F
○ Valkenburg fundat. 95 F
○ Under blood red m. 95 F
○ Player's guide 139 F
○ ***Rage acr.amazon*** 125 F
○ ***Drums ar.fire*** 65 F

JEUX DE PLATEAU

❒ **Blood Bowl** 389 F
❒ - Sup. règles 159 F
❒ - Stars 159 F
❒ **Formule Dé** 299 F
❒ - Magny Cours 129 F
❒ - Monza 129 F
❒ - Hockenheim 129 F
❒ - Spa 129 F
❒ - Estoril 129 F
❒ **Full Metal Plan.** 329 F

❒ **R. Publica Rom.** 379 F
❒ **Dune** 299 F
❒ **Battletech** 249 F
○ Mercenary 3055 165 F
❒ ***Barbe noire*** 279 F
❒ **Civilisation** 319 F
○ ***Magic: starter*** 79 F
○ ***Booster pack*** 23 F

WARGAMES

❒ Ailes de la gloire 269 F
❒ Kharkov 289 F
❒ Kursk 229 F
❒ Moskva 259 F
❒ Cry Havoc 219 F
❒ Siege 219 F
❒ Coisades 259 F
❒ Viking 259 F
❒ Dragon Noir 1 259 F
❒ Dragon Noir 2 259 F
○ **SPQR (Déc.)** 479 F
○ - War elephant 165 F
○ - Consul Rome 205 F
○ - ***Victory Pyrrhus*** 175 F
❒ **World in flames** 649 F
○ - Planes in flames 299 F
○ - Fatal alliances 159 F
○ - ***Africa aflame*** 259 F
○ - ***Asia aflame*** 259 F
○ - Annual 175 F
○ Guderian's Blitzkr. 409 F
○ Mustangs 265 F
○ Mont St-Jean 449 F
○ Ranger 289 F
○ **ASL** 525 F
○ - Beyond Valor 419 F
○ - Yanks 379 F
○ - Paratrooper 199 F
○ - Partisans 199 F
○ - West of alamein 515 F
○ - Hollow legions 265 F
○ - Last hurrah 169 F
○ - Red barricades 265 F

○ - Code of Bushido 419 F
○ - Gung Ho 419 F
○ - Croix de Guerre 365 F
❒ **Squad Leader** 355 F
❒ - Cross of iron 299 F
❒ - Crescendo doom 345 F
❒ - GI 445 F
❒ **Ambush** 465 F
❒ - Move out 189 F
❒ - Purple Heart 285 F
❒ - Silver Star 285 F
❒ Battle of the bulge 395 F
❒ Britannia 275 F
○ Carrier 365 F
○ Adv. Civilization 315 F
○ - Trade cards 42 F
○ - Western kit 85 F
○ Civil War 265 F
❒ D-Day 245 F
○ Empire in Arms 365 F
Série Europa:
❒ Fire in the East 679 F
❒ Balkan Front 365 F
○ First to fight 365 F
○ Scorched Earth 629 F
○ Urals 265 F
○ Europa N°30 49 F
❒ Flat Top 465 F
○ Flashpoint Golan 419 F
❒ Flight Leader 349 F
○ Guadalcanal 395 F
❒ Gulf Strike 475 F
○ Harpoon 255 F
○ - Troubled waters 125 F
❒ Longest Day 935 F
❒ Midway 245 F
○ Pacific War 515 F
○ Pax Britannica 255 F
○ Peloponnesian w. 365 F
❒ Russian Front 315 F
○ Sands of War 419 F
○ - Expansion kit 189 F
❒ Tac Air 315 F
❒ Vietnam 319 F

❒ Wooden ships 295 F
○ Race for Tunis 189 F
○ Phase line smash 315 F
○ Bloody kasserine 189 F
○ L'armée du nord 449 F
○ Crusades 375 F
○ Age of chivalry 375 F
○ Imperator 315 F
○ Ancients II 315 F
○ Victory in west 345 F
○ Clash of armour 185 F
○ Lee takes comm. 265 F
○ Stalingrad Pocket 245 F
○ Afrika 269 F
○ Apache Leader 379 F
○ Imperium Roman. 409 F
○ War Motherland 315 F
○ Victory Normand. 189 F
○ ***Back to Iraq*** 239 F
○ ***Remagan*** 189 F
○ ***Lion of North*** 379 F
○ ***Bobby Lee*** 435 F
○ ***Blitzkrieg south*** 435 F
○ ***Frederick great*** 355 F
○ ***Royalists III*** 375 F
○ ***Army group cent.*** 355 F
○ ***Crossbows II*** 375 F

Command Mag:
○21 ○22 ○23 139 F
○24 ○25 139 F
Strategy & Tactics:
○149 ○159 179 F
○160 ○161 179 F
○ **C3I** N°1 65 F
○ C3I N°2 65 F
TATOU ❒2 ❒3 40 F
❒6 ❒7 ❒8 ❒9 40 F
❒10 ❒11 ❒12 40 F
❒13 ❒14 ❒15 40 F
DESCARTES ❒1 40 F
❒2 ❒3 ❒4 40 F
TACTIQUES ❒1 45 F
❒2 ❒3 ❒4 45 F

**offre limitée aux 100 premières commandes pour tout achat de jeux de rôle ou suppléments.

Comment effectuer votre commande ? Inscrivez les jeux que vous souhaitez commander, notez vos noms et adresses, envoyez ce bon de commande accompagné de votre règlement, sans oublier d'ajouter 35F de frais de port. Vous pouvez aussi effectuer votre commande sur papier libre.

JEUX..... PRIX.....
.....
.....
.....
.....
Marque-page ❒Rêve Dragon ❒Scales ❒Ars Magica 0 F
.....Frais de port 35 F
TOTAL .....

NOM .....
PRENOM .....
N°/RUE .....
CP/VILLE.....

❒ **Je désire recevoir ma commande enveloppée et élégamment présentée avec du papier cadeau.**

CASUS BELLI N°78

VENTE PAR CORRESPONDANCE
62, rue du Pas St Georges BP 47
33036 BORDEAUX Cedex - Tél. 56 44 61 22

Le Temple du Jeu

LYON BORDEAUX

LYON

268, rue de créqui (7e ardt)
Métro station Saxe - Gambetta
✆ 72 73 13 26

A partir de 150F d'achats, la malette de votre jeu préféré* avec feuilles de perso parcheminées gratuite! (offre limitée à 50 exemplaires)

Note : Les jeux avec un "❐" sont en français, avec un "○"sont en anglais. Les jeux soulignés sont des nouveautés.

Liste complète de nos jeux sur simple demande.

JEUX DE ROLE

AD&D
- ❐ Manuel joueur 179 F
- ❐ Guide du maître 179 F
- ❐ Mythes & legendes 189 F
- ❐ Ecran AD&D 69 F
- ❐ Feuilles de perso 89 F
- ❐ Livre des psioniques 169 F
- ❐ Bestiaire monstrueux 265 F
- ❐ Livre des guerriers 169 F
- ○ Monstrous manual 189 F
- ○ Monstrous 1 165 F
- ○ " Outer planes 99 F
- ○ " Ravenloft 89 F
- ○ " Dark Sun 99 F
- ○ " Fiend Dolio 89 F
- ○ Cardmaster deck 165 F
- ○ Arms & Equipm. 125 F
- ○ Dragon Mountain 275 F
- ○ Deck of magical it. 169 F
- ○ Glory of Rome 125 F
- ○ Complete bard 125 F
- ○ Complete gnomes 125 F
- ○ complete humanoïds 125 F
- ○ complete Elves 125 F
- ○ Book of artifacts 125 F
- ❐ **Roy. Oubliés** 209 F
- ❐ Sélénaé 105 F
- ❐ Empire de la côte 125 F
- ○ Forgot.realms 2nd Ed. 229 F
- ○ Menzoberranzan 239 F
- ○ Myth Drannor 149 F
- ○ Guide Waterdeep 89 F
- ○ FR16 Shining S. 89 F
- ○ FOR4 code of harpers 125 F
- ○ FRQ3 doom dag. 59 F
- ○ FRS1 Dalelands 75 F
- ○ **Tales of Lance** 149 F
- ○ DLT1 Land reborn 89 F
- ○ DL player's guide 129 F
- ○ Dwarven kingdoms 149 F
- ○ Inn of last home 139 F
- ○ **Ravenloft** 179 F
- ○ guide to werebeasts 89 F
- ○ Web of illusions 75 F
- ○ Forbidden lore 155 F
- ○ House of Strahd 89 F
- ○ Castle forlon 14 9 F
- ❐ **Dark Sun** 259 F
- ❐ Liberté 225 F
- ❐ Tribus esclaves 109 F
- ○ Complete gladiators 129 F
- ○ house of Amketch 125 F
- ○ DSS3 elves of Athas 89 F
- ○ **Al-Qadim** 149 F
- ○ City of delights 149 F
- ○ AL04 139 F

- ○ **Role Aids**
- ○ Demons 169 F
- ○ Hell & back again 169 F
- ○ Denizens of Vecher. 95 F
- ○ Arch Magic 215 F
- ❐ **Alienoids** 139 F
- ○ **Amaz. Faerie** 189 F
- ○ **Am. Bughunter** 189 F
- ○ Magitech 139 F
- ○ **Amber** 175 F
- ❐ **Animonde** 165 F
- ❐ **Appel Cthulhu** 199 F
- ❐ Ecran Cthulhu 69 F
- ❐ Supplément Cthulhu 99 F
- ❐ Cthulhu by gaslight 119 F
- ❐ Cthulhu 90 119 F
- ❐ Les années folles 289 F
- ❐ Masques Nyarlath. 167 F
- ❐ Rejeton d'Azathoth 119 F
- ❐ Asile d'aliénés 99 F
- ❐ Malédiction Cthoniens 99 F
- ❐ Trace de Tsathogghua 99 F
- ❐ Terreur sur Arkham 69 F
- ❐ Seul face au Wendigo 59 F
- ❐ Terror Australis 109 F
- ❐ Oeufs de Karlatt 139 F
- ❐ Ombres Yog Sothoth 99 F
- ❐ Terreur sur Arkham 69 F
- ❐ Recherche de Kadath 99 F
- ❐ Grands Anciens 139 F
- ❐ Monstres de Cthulhu 99 F
- ❐ Mystères à Arkham 159 F
- ❐ Demeures de l'Epou. 119 F
- ❐ Experiences fatales 119 F
- ❐ Retour à Dunwich 119 F
- ❐ Kingsport 119 F
- ❐ Frères de sang 129 F
- ❐ Nightmare Agency 129 F
- ❐ Destination Epouv. 119 F
- ❐ Miskatonic 99 F
- ○ Investigator's comp. 99 F
- ○ Devils children 75 F
- ❐ **Ars Magica** 249 F
- ❐ Ecran Ars Magica 99 F
- ❐ Maître des nuées 89 F
- ○ Iberia 95 F
- ○ Rome 95 F
- ○ Mythic Europe 139 F
- ○ Maleficium 139 F
- ○ Pax Dei 139 F
- ○ Faeries 139 F
- ○ Midsummer night 95 F
- ○ Wizard's grimoire 139 F
- ○ Twelfth Night 95 F
- ❐ **Berlin XVIII 3** 219 F
- ❐ Ecran Berlin 3 99 F
- ❐ Marxmen 12.35 144 F
- ❐ Berliner Nacht 126 F
- ❐ **Bitume** 139 F

- ❐ Ecran Bitume 89 F
- ❐ Paris Brest 109 F
- ❐ **Bloodlust** 238 F
- ❐ Ecran Bloddlust 99 F
- ❐ Flocons de sang 144 F
- ❐ Poussiere d'ange 144 F
- ❐ Enclume et Marteau 144 F
- ❐ Souvenirs de guerre 144 F
- ❐ Les joyaux de Pôle 159 F
- ❐ Contes et legendes 144 F
- ❐ Frères de la nuit (Janv.) 144 F
- ❐ **Capit. Vaudou** 59 F
- ❐ **Cyberpunk** 248 F
- ❐ Ecran Cyb.(déc.) 88 F
- ❐ Solo of fortune 119 F
- ❐ Night City 219 F
- ❐ Forlon Hope 138 F
- ❐ Protect & Serve 144 F
- ❐ Enfants de la nuit 144 F
- ○ Corp book 1 75 F
- ○ Corp book 2 75 F
- ○ Corp book 3 75 F
- ○ Necrology 1 69 F
- ○ Necrology 2 69 F
- ○ Necrology 3 69 F
- ○ Chromebook 2 95 F
- ○ Survival of fittest 69 F
- Interface ○3 ○4 ○5 ○6 39 F
- ○ Chrome berets 109 F
- ○ Maximum metal 95 F
- ○ Comp.of firearms 165 F
- ○Deep Space 95 F
- ○ Home of brave 115 F
- ○ Bonin horse 69 F
- ○ King concrete jungle 85 F
- ○ Streetfighting 89 F
- ○ Cybergeneration 139 F
- ○ Media Junky 85 F
- ○ **DC Heroes 3** 215 F
- ○ Who's who I 169 F
- ○ Who's who II 169 F
- ○ Atlas of DC universe 169 F
- ○ Watchmen sourceb. 89 F
- ❐ **D&D** 265 F
- Gazetteer ○2 ○4 ○6 89 F
- ○7 ○10 ○11 89 F
- ○12 ○13 ○14 89 F
- ❐ **Emp.Galactique** 89 F
- ❐ Encyclopédie Gal.1 125 F
- ❐ Encyclopédie Gal.2 140 F
- ○ **Earthdawn** 275 F
- ○ Ecran 115 F
- ❐ **GURPS** 219 F
- ❐ Conan 159 F
- ❐ Magie 139 F
- ❐ Horreur 139 F
- ❐ Cyberpunk (Déc.) 139 F
- ❐ Ecran (Déc.Janv.) 99 F
- ○ Vampire 189 F

- ○ Vehicles 189 F
- ○ **HarnMaster** 169 F
- ○ Pilot's Almanac 169 F
- ○ HarnWorld 169 F
- ○ Cities of Harn 215 F
- ○ Gods of Harn 139 F
- ○ Castles of Harn 139 F
- ○ Shorkyne 255 F
- ○ Cities of Shorkyne 255 F
- ○ Battlelust 255 F
- ○ Harnlore 11 89 F
- ❐ **Hawkmoon** 248 F
- ❐ Ecran Hawkmoon 88 F
- ❐ L'île brisée 134 F
- ❐ La France 228 F
- ❐ La Kamarg 126 F
- ❐ Empire ténébreux 138 F
- ❐ Porte du Paradis 144 F
- ❐ **Heavy Metal** 228 F
- ❐ Ecran 99 F
- ❐ Killing Teknology 126 F
- ❐ Urban Guerilla 126 F
- ❐ **Hurlements** 199 F
- ❐ Hurlelune 2 89 F
- ❐ Hurlelune 3 89 F
- ❐ Hurlelune 4 89 F
- ❐ Hurlelune 5 126 F
- ❐ Hurlelune 6 126 F
- ❐ **In N. Satanis 2** 219 F
- ❐ Ecran INS 99 F
- ❐ Baron Samedi 126 F
- ❐ Mors ultima ratio 126 F
- ❐ Daemonix remix 126 F
- ❐ Il était une fois 126 F
- ❐ Mindstorm 126 F
- ❐ Inch Allah 126 F
- ❐ Scriptarium veritas 189 F
- ❐ Demencia Profundis 126 F
- ❐ Heaven & Hell 126 F
- ❐ **Stel.inquisitorus** 238 F
- ❐ Ecran Stella 89 F
- ❐ Strichrine IV 126 F
- ❐ **James Bond** 119 F
- ❐ Manuel Q 99 F
- ❐ Adversaires 159 F
- ❐ Dr No 69 F
- ❐ Octopussy 89 F
- ❐ Pour votre info 96 F
- ❐ Goldfinger 89 F
- ❐ Goldfinger II 129 F
- ○ **Jorune** 179 F
- ○ innocents of Gauss 89 F
- ❐ **JRTM** 219 F
- ❐ Ecran JRTM 65 F
- ❐ Moria 119 F
- ❐ Rangers du nord 119 F
- ❐ Lorien 119 F
- ❐ Voleurs de Tharbad 69 F
- ❐ Rivendell 69 F

- ❐ Mordor 69 F
- ❐ Isengard 119 F
- ❐ Ents de Fangorn 119 F
- ❐ Cavaliers de Rohan 119 F
- ❐ Creatures des Terres 89 F
- ❐ Assassins D. Amroth 69 F
- ❐ Porte des gobelins 79 F
- ○ **JRTM 3** 275 F
- ○ Atlas of M.E. 165 F
- ○ People of M.E. I 129 F
- ○ Northwestern gaz. 179 F
- ○ Calendrier Tolk.94 129 F
- ○ **Kult** 229 F
- ○ Legions of darkness 219 F
- ○ **Legend.live 2** 189 F
- ○ **Mach.Women** 39 F
- ○ Renegade nuns 39 F
- ○ Bat-winged 39 F
- ○ Final chapter 39 F
- ❐ **Maitr.Mondes** 100 F
- ❐ Carnets N°1 40 F
- ❐ Carnets N°2 40 F
- ❐ **Maléfices** 249 F
- ❐ Bestiaire 119 F
- ❐ Lisière de nuit 99 F
- ❐ Drame recollets 59 F
- ○ **Mecha** 179 F
- ❐ **Mega III** 139 F
- ○ **Mekton II** 95 F
- ○ Techbook 95 F
- ○ Rimfire 115 F
- ○ Jovian chronicles 125 F
- ❐ **Mercenaires** 139 F
- ❐ Valise bleue 89 F
- ❐ Premiers pas 85 F
- ❐ Operation aigle blanc 83 F
- ❐ Opération triangle 95 F
- ❐ Ecran Mercenaires 99 F
- ○ **Mut.Chronicles** 205 F
- ❐ **Nephilim** 224 F
- ❐ Ecran Nephilim 39 F
- ❐ Les Veilleurs 79 F
- ❐ Les Templiers 179 F
- ❐ Le Lion Vert 119 F
- ❐ Hermes trimegiste 1 35 F
- ❐ Arcanes majeures 149 F
- ❐ Hermes Trimegiste 2 35 F
- ❐ **L'Oeil Noir** 185 F
- ❐ Règles avancées 1 185 F
- ❐ Règles avancées 2 185 F
- ❐ Havena 185 F
- ○ **Pandemonium** 175 F
- ❐ **Paranoïa** 169 F
- ❐ Ecran 65 F
- ❐ Pressez orange 39 F
- ❐ **Pendragon** 248 F
- ❐ Ecran Pendragon 88 F
- ❐ Chevaliers aventur. 210 F
- ❐ Sang & luxure 144 F

- Beaumains ○1 ○2 22 F
- ○ **Pendragon 4** 239 F
- ○ **Primal Order** 179 F
- ○ Knights 125 F
- ○ Chessboards 125 F
- ❐ **Rêve Dragon 2** 279 F
- ❐ Cidre Narhuit 49 F
- ❐ Bonheur ziglutes 75 F
- ❐ Larmes d'Ashani 75 F
- ❐ Pinceau à barbe 75 F
- ❐ Monde Rêve 89 F
- ○ **Rifts** 205 F
- ○ Atlantis 125 F
- ○ Mechanoids 99 F
- ○ England 125 F
- ○ Afrika 125 F
- ○ **Robotech** 139 F
- ○ Zentraedi 89 F
- ○ Southern cross 139 F
- ○ Ghost ship 89 F
- ○ RDF Acc.training 89 F
- ○ Invid invasion 139 F
- ○ Sentinels 169 F
- ○ REF field guide 169 F
- ○ Return of masters 115 F
- ○ Lancer's rockers 89 F
- ❐ **Rolemaster** 299 F
- ❐ Ecran rolemaster 69 F
- ❐ Horreur d'Orgillion 69 F
- ❐ Creatures & trésors 139 F
- ❐ Companion 1 129 F
- Companion ○2 ○3 ○4 ○5 ○6 129 F
- ○ Companion 7 139 F
- ○ Elemental comp. 139 F
- ○ Alchemy companion 189 F
- ○ Oriental companion 129 F
- ○ Arms companion 139 F
- ○ Grey Worlds I 59 F
- ○ Grey Worlds II 59 F
- ○ Shadow World 229 F
- ○ Gethaena 139 F
- ○ At rapier's point 129 F
- ❐ **Runequest** 248 F
- ❐ Ecran Rq 88 F
- ❐ Ruines hantées 88 F
- ❐ Monts arc en ciel 128 F
- ❐ Secrets oubliés 210 F
- ❐ Guerriers du soleil 210 F
- ❐ Roi de Sartar 169 F
- ❐ Guerre des Héros 269 F
- ○ Shadows Borderland 189 F
- ○ River of craddles 185 F
- Tales moon ○5 ○10 29 F
- ○ Dorastor 255 F
- ❐ **SCALES** 219 F
- ❐ Ecran (Déc.Janv.) 99 F
- ❐ **Shadowrun** 249 F
- ❐ Ecran Shadowrun 59 F

*AD&D, l'appel de CTHULHU, rêve de Dragon.



VENTE PAR CORRESPONDANCE

62, rue du Pas St Georges BP 47

33036 BORDEAUX Cedex - Tél. 56 44 61 22

TÊTES D'AFFICHE

Les jeux viennent d'arriver : premières impressions.

À propos des abréviations au-dessus du nom des jeux : v.f. signifie en français dans le texte ; v.o. signifie écrit en étranger.

Jeu de rôle en v.o.

MAGE

La magie comme vous ne l'avez jamais vue !



Mage (compatible avec Vampire et Werewolf) illustre de façon très originale une nouvelle facette de l'éternel antagonisme science/spiritualité. Visiblement marqué par l'œuvre poético-métaphysique de l'Américain R. Pirsig, Stewart Wieck, prenant le relais de Mark « gourou » Rein•Hagen, nous livre un jeu riche et travaillé, aux concepts intéressants mais parfois ardus. En résumé, la magie n'est que le contrôle de la réalité par l'esprit, laquelle réalité est divisée en plusieurs « sphères » : temps, matière, entropie, vie, esprit, etc. Une fois « éveillé » (initié), le mage apprend à maîtriser certaines de ces sphères : lorsqu'il lance un sort, il altère la réalité, d'où paradoxes et complications qui s'ensuivent. C'est si abstrait que plusieurs factions de mages se battent depuis, oh, plus que ça, pour imposer leur conception de la chose. La clé du système réside pourtant dans sa simplicité : on peut quasiment tout faire… dans la limite du champ d'action délimité par les sphères. Un seul jet de dé est nécessaire, pour déterminer dans quelle mesure le résultat final correspond aux effets souhaités. Pour le reste, les aficionados des jeux White Wolf sont en terrain connu et retrouveront sans peine leurs repères : les clans (ici nommés « traditions »), l'illumination finale (Ascension), le monde omniprésent des esprits (Umbra), les ennemis (notamment les technomancers, fanatiques de l'ordre et de la science, dominés par le Wyrm), et l'ambiance gothique punk (violence et pessimisme outrancier) sont là et bien là – servis par un lexique assez effrayant au début. Mage réserve bien des surprises (tiens, l'ordre d'Hermès d'Ars Magica est toujours là… mais il n'est plus tout seul). La magie n'avait jamais été présentée de façon aussi crédible : on est très loin des fireballs & cie. De fait, Mage est un jeu résolument adulte, à déconseiller aux débutants car essentiellement allégorique. Avec cet ajout, la gamme Storyteller ne faiblit pas, loin s'en faut : peu à peu, le patchwork surnaturel « made in White Wolf » prend forme. En attendant Wraith, le jeu de la mort et de la damnation…

Fabrice Colin

Jeu de rôle édité en américain par White Wolf. Prix indicatif : 250 F.

Jeu de plateau en v.o.

HISTORY OF THE WORLD

De Toutankhamon à Napoléon

Le prétexte est habile, chacun sait depuis Troie que les querelles des mortels ne sont pas indifférentes aux dieux de l'Olympe. Dans History of the World, tels Zeus, Athena et Apollon, vous allez manipuler successivement les empires qui ont fait l'Histoire, de la fin du néolithique au début de l'ère moderne. Pourtant, à l'ouverture de la boîte, on ne peut s'empêcher d'être inquiet : une gigantesque carte du monde où le moindre pouce carré de mer est occupé par un tableau, des pions en carton aussi moches que nombreux, avec des chiffres et des symboles dans tous les coins, font craindre un Civilisation mâtiné de wargame. Les maquettistes d'Avalon Hill semblent décidément convaincus que, pour se vendre, un jeu doit avoir l'air moche et ennuyeux. Ce n'est heureusement pas le cas, mais ne vous attendez pas pour autant à un jeu de société. Tenant de Risk (pour les combats), de Britannia (pour le renouvellement des objectifs) et de Civilisation (pour la gestion des cités et des monuments), les mécanismes sont parfois astucieux et jamais complexes. La phase cruciale du jeu est sans doute le choix de l'empire que chacun va jouer pour le prochain tour, et la procédure en est particulièrement vicieuse. A tour de rôle, chaque joueur tire une carte d'empire qu'il peut soit conserver pour lui-même, soit donner à un autre joueur de son choix, au risque de s'en voir plus tard donner une moins intéressante. Cruel dilemme.



Bruno Faidutti

Jeu de plateau édité par Avalon Hill, en américain. Prix indicatif : 300 F.

Jeu de rôle en v.f.

CHRONOS

Universel mais jouable !

Les Créateurs genevois, à qui l'on doit les très intéressants Tigres volants et l'un des meilleurs fanzines, le Tinkle Bavard, persistent et signent avec Chronos. Présenté, tout comme les Tigres volants, comme une publication d'amateurs éclairés, Chronos est de la qualité de son grand frère ; la maquette et les illustrations étant du niveau de beaucoup de jeux professionnels.

Chronos est un jeu à vocation universelle permettant de jouer tout et n'importe quoi à n'importe quelle époque et dans n'importe quel univers. Rien que ça !

L'ambition est grande mais force est de reconnaître que l'auteur a parfaitement transformé l'essai. Chronos est une mécanique à la précision suisse (sans jeu de mots) dont on ne peut que reconnaître la cohérence et la précision.

La création de personnages génériques est à elle seule un petit bijou, puisqu'elle permet d'incarner toutes les créatures possibles, du magicien au samouraï cyberpunk en passant par les plantes intelligentes, les robots minéraux et les loups-garous. Les seules limites sont l'imagination et la maturité des joueurs. Il est en effet très facile de faire n'importe quoi, le maître de jeu devra donc être très prudent. Le reste du système découle tout naturellement de la création de personnage et la complète parfaitement.

Une mention particulière doit être faite pour la magie qui est une des grandes réussites du jeu. Elle est originale et fleure bon la magie à la Jack Vance. A côté des grands classiques, on trouve des sorts amusants, pittoresques voire comiques. Les noms sont particulièrement bien trouvés comme : Berger des limbes, Epilepsie rocheuse ou Enterrement prématuré.

Le défaut principal de Chronos est son manque de background. A part l'introduction d'une page et les trois scénarios fournis on ne connaît rien du pourquoi de la présence des personnages. De même, il n'existe aucune règle sur le voyage dans le temps, ce qui a le mérite d'être simple mais qui est étonnant pour un jeu basé sur ce concept. Espérons que l'auteur développera un peu son univers dans le Tinkle Bavard, le support officiel du jeu. Chronos est donc un système de jeu universel, complet mais complexe, une sorte de Simulacres pour connaisseurs avertis.

Mathias Twardowski

Jeu de rôle en français à commander par correspondance auprès des Créateurs genevois, c/o François Suter Weir, 9656 Alt St Johann, Suisse.

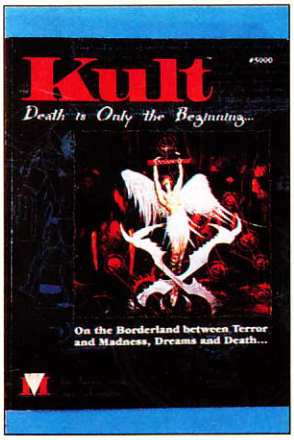


Jeu de rôle en v.o.

KULT

La mode est au noir

Les apparences : un monde à l'agonie, sombre et corrompu, façon punk/vampire, dans l'air du temps donc. La vérité est plus noire encore : la Terre est un des champs de bataille illusoires où Dieu et Diable (sous d'autres noms mais il s'agit bien d'eux) rejouent sans vergogne un « je t'aime, moi non plus » baroque du meilleur effet, par anges et démons interposés. Le « vrai » monde, c'est Metropolis, la cité éternelle, immuable, infinie ; un paysage de gratte-ciel abandonnés et de ruelles sordides plongé dans la nuit, semé de citadelles titanesques, peuplé de mort-vivants, de dieux déchus et d'autres entités surpuissantes ; dont certains quartiers apparaissent parfois comme ça, au beau milieu des bidonvilles de Berlin, New York ou Bangkok. L'humanité doit y accéder pour redécouvrir les secrets qui furent siens : la maîtrise du temps, l'immortalité, etc., et les voies d'accès ne sont pas faciles : rêve, folie, souffrance ou mort. D'autres portes sur l'Enfer, le Paradis ou… ailleurs, peuvent s'ouvrir dans les asiles, les camps de concentration, les chambres de torture ou d'exécution ; on n'est pas ici pour s'amuser. Les personnages, blessés par un passé souvent désastreux (décès d'un être cher, problèmes mentaux, malédiction…) sont prédisposés pour cette quête douloureuse à la découverte de leur vraie nature.



« Death is only the beginning » proclament d'ailleurs les auteurs sur la (superbe) couverture de ce jeu aux règles simples mais bien conçues. Un point fort : la « mental balance ». Grosso modo, pour atteindre l'illumination, vous avez le choix entre la folie ou la sagesse (ce qui revient au même). Comme souvent, on se choisit des qualités et des défauts pondérés. Si ces derniers l'emportent, par exemple, votre balance est négative et vous êtes sur la mauvaise pente : chaque situation de stress vous pousse un peu plus dans l'ombre… En matière de jeu de rôle, l'originalité consiste aujourd'hui à savoir masquer ses sources d'inspiration, Kult y parvient très bien, et fait d'autant moins figure de suiveur qu'il a été conçu par des Suédois en… 1990.

Les fans de Vampire et de Nephilim, et tous les amateurs d'horreur contemporaine, peuvent acheter les yeux fermés.

Fabrice Colin

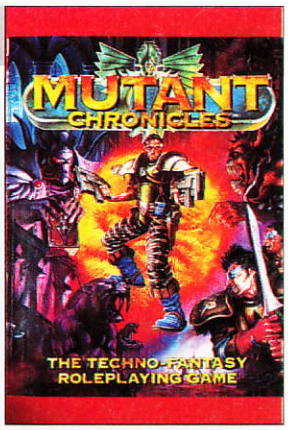
Jeu de rôle de création suédoise édité en américain chez Metropolis. Prix : 220 F.

Jeu de rôle en v.o.

MUTANT CHRONICLES

Mauvaise dark fantasy ou bon splatterpunk ?

Ce nouveau jeu de rôle suédois traduit en anglais ne fait pas dans la dentelle. On y trouve tous les poncifs de la dark fantasy dans laquelle Games Workshop est passé maître (dark fantasy : sorte de space opera décadent, avec de la technologie en perte de vitesse et une ambiance très noire). Les space marines y côtoient des créatures mutantes et maléfiques venues d'une autre dimension. L'Eglise, omniprésente sous la forme de l'Inquisition, tente vainement de faire régner l'ordre. Autant dire que si ce jeu ne se résumait qu'à cela, il ferait office de retardataire tant ce thème a déjà été largement traité par de nombreux jeux de rôle et de plateau. Mais il semble que ce look « accrocheur » réserve une surprise de taille. Bien que le monde soit très proche de la dark fantasy basique, les aventures jouées et les personnages créés font plutôt penser à une sorte de splatterpunk spatial (splatterpunk : sorte d'Appel de Cthulhu urbain et technologique). Vous incarnez donc des individus peu recommandables qui agissent pour le compte d'une mégacorporation, et il ne fait aucun doute que vous aurez un jour ou l'autre à croiser le chemin des terribles créatures maléfiques qui tentent par tous les moyens d'infiltrer notre monde.



Le livret de 208 pages est abondamment illustré, le background est particulièrement bien détaillé et les règles proprement dites ne commencent qu'en page 129. Je regrette simplement que 21 pages soient consacrées à l'armement alors que tout l'équipement technologique n'en prend que 2. J'aurais aimé trouvé des véhicules, des objets technologiques originaux ou plus de précision sur les inquisiteurs et les pouvoirs des créatures maléfiques. Somme toute, pour un premier jeu, c'est une réussite et il ne manque plus qu'un scénario pour le tester « sur le terrain ».

A noter la sortie de Blood Berets, le système de jeu avec figurines de Mutant Chronicles, ainsi que Siege of the Citadel, frère jumeau de Space Crusade.

Croc

Jeu de rôle suédois traduit en anglais par Heartbreaker. Prix indicatif : 220 F.

Jeu de rôle en v.o.

SHATTERZONE

Sombre espace

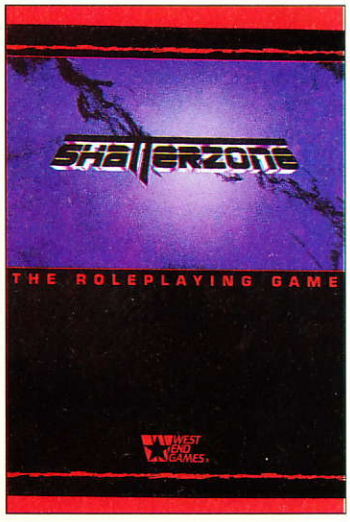
Ce nouveau jeu de science-fiction de West End Games se veut différent. Parfois même un peu trop. Voulant se démarquer du contexte de *La guerre des Etoiles*, un peu trop manichéen à leur goût, les auteurs ont créé un univers sombre, chaotique, corrompu et étrange. Les antihéros sont à la mode, le genre cyberpunk aussi, tout comme le concept des mégacompagnies et de leur emprise économique sur le monde (cette fois, sur la galaxie). Tout cela se retrouve dans le jeu, avec heureusement une idée neuve : la Shatterzone, fleuve-ruban immense entourant l'espace connu, ressemblant à un gigantesque champ de météorites traversé de remous d'antimatière. De l'autre côté de cette barrière quasi infranchissable : l'inconnu, des galaxies « where no one has gone before »… et une race d'extraterrestres ultrabelliqueux désirant conquérir l'univers.

L'un des aspects très agréables de Shatterzone est son côté « ouvert », permettant au meneur de jeu d'adapter sans la moindre difficulté tous les univers de science-fiction issus de la littérature classique du genre.

Shatterzone utilise le système de jeu créé pour Torg, révisé après avoir bénéficié de quelques années de tests. Les modifications sont logiques et peu nombreuses. Il fonctionne remarquablement bien pour un univers de science-fiction, même si l'on peut regretter une fois de plus que les pouvoirs psioniques soient traités comme un système de magie pour un monde médiéval-fantastique. Par contre, il utilise un excellent système de défauts et d'avantages, choisis lors de la création d'un personnage et qui s'intègrent parfaitement au passé ou à la nature de celui-ci. De plus en plus, et personne ne s'en plaindra, la technique et les règles enrichissent le personnage et le rendent plus vivant.

En résumé, un bon jeu de science-fiction, qui ne renouvelle pas particulièrement le thème par des idées neuves, mais qui propose un système de règles « moderne » et bien plus souple que celui de Space Opera ou Other Suns…

Anne Vétillard



Jeu de rôle édité en américain par West End Games. Prix indicatif : 280 F.

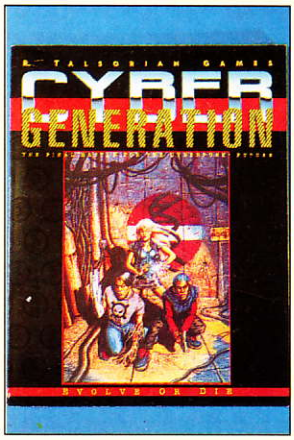
Pour Cyberpunk 2020, en v.o.

CYBER GENERATION

2027, CyberAkira ?

2027. Sept ans ont passé depuis 2020. A présent, le monde est gouverné par une seule corporation, les armes sont réglementées, les cyberpunkers ont quasiment disparu. L'ordre règne… apparemment. Dans la rue, une nouvelle génération se lève : des jeunes de huit à dix-huit ans, organisés en bandes, idéalistes, prêts à se battre pour changer le monde. C'est la cybergénération.

Ce supplément se situe dans l'avenir immédiat du monde décrit dans le jeu. Son univers reprend la toile de fond du dessin animé *Akira* en le transposant à Night City. Ne rêvez pas ! Vous ne verrez pas Akira, vous ne pourrez pas avoir les pouvoirs de Tetsuo. Néanmoins, vos personnages peuvent subir des mutations cybernétiques « intéressantes » du fait de machines intelligentes de la taille d'un virus qui vous infectent de la même manière qu'un rhume.



Ce supplément rompt avec l'image sordide et désespérée du monde de Cyberpunk 2020, ainsi qu'avec l'énervante course à l'armement. On assiste à une transformation complète de l'ambiance du jeu. Les combats sont plus faits de ruses et d'actions héroïques que de rafales de dés 6. Les motivations des personnages sont dictées par l'enthousiasme de la jeunesse et l'idéalisme. Ils rejettent tout ce que leurs aînés adoraient : l'argent et le pouvoir. Ils luttent pour un monde meilleur, la sauvegarde de la nature et la liberté. Ils sont guidés dans leur « révolution » par les derniers cyberpunkers : Alt, la hacker emprisonnée à jamais dans la matrice ; Silverhand, le rocker, son amant ; Morgan le vieux solo et tous ceux de vos personnages de Cyberpunk, comme Gladys Gallagher, qui passeront le pas de 2020 à 2027. Un peu plus vieux, un peu plus forts, ils seront les cadres de la révolution menée par des gosses trois ou quatre fois plus jeunes qu'eux.

Tous ces héros de 2013 et 2020 trouvent ici ce qu'il leur manquait cruellement c'est-à-dire un vrai but, une vraie raison de vivre et de mourir : l'espoir de léguer aux générations futures un autre monde que celui qu'ils ont connu.

Pierre Lejoyeux

Supplément pour le jeu de rôle Cyberpunk 2020, édité en américain par R. Talsorian Games. Prix indicatif : 160 F.

Pour Nephilim, en v.f.

LES ARCANES MAJEURS

Une mine d'idées pour des scénarios originaux

Dans le jeu de base, ainsi que dans tous les suppléments parus à ce jour, il est fait mention de ces « familles » que sont les arcanes majeurs, sortes de regroupements par affinité de Nephilim. Dans ce supplément nous apprenons enfin quelle est l'origine des arcanes, leurs liens entre eux, leurs moyens d'action, leur philosophie vis-à-vis des humains, et surtout ce qu'ils apportent aux Nephilim qui les rejoignent. Essentiellement, appartenir à un arcane majeur ouvre les portes de certaines sources de renseignements, voire d'enseignements, mais conduit à avoir des obligations, aussi bien envers les autres Nephilim, qu'envers les humains.

La description des vingt-deux arcanes majeurs occupe les deux tiers du supplément, le reste concernant divers documents et textes anciens qui permettent de mieux comprendre les amitiés ou les oppositions qui existent entre les arcanes, et les pactes secrets qui les lient aux humains.

Ce (beau) supplément est un élément indispensable pour le meneur de jeu et une possibilité très enrichissante pour le joueur, car s'il choisit d'être adopté par un arcane (ce qui n'est nullement obligatoire), l'existence et l'influence de ces derniers fournit l'occasion au MJ de créer des scénarios personnalisés, rendant la quête de l'Agartha plus présente encore.

André Foussat



Supplément pour le jeu de rôle Nephilim. Édité par Multisim. Prix : 149 F.

Pour Shadowrun, en v.o.

CORPORATE SHADOWFILES

Ne jouez pas sans lui !

Utilisable pour tous jeux cyberpunk, et même pour certains jeux contemporains, Corporate Shadowfiles a tout pour devenir l'ouvrage de référence sur le monde capitaliste de demain. Le fonctionnement des multinationales est expliqué avec clarté et précision, alternant théorie générale et exemples concrets, dont certains sont d'ailleurs historiques ce qui renforce la crédibilité des informations. Les différentes tactiques de management et la liste presque exhaustive de tous les types d'actions utilisées par les mégacorps pour se nuire entre elles sont une véritable mine de scénarios. L'explication des rapports paradoxaux d'amour et de haine qui unissent les Shadowrunners et les corporations permet de comprendre parfaitement le rôle de chacun et donc de mieux comprendre l'ambiance même de Shadowrun.

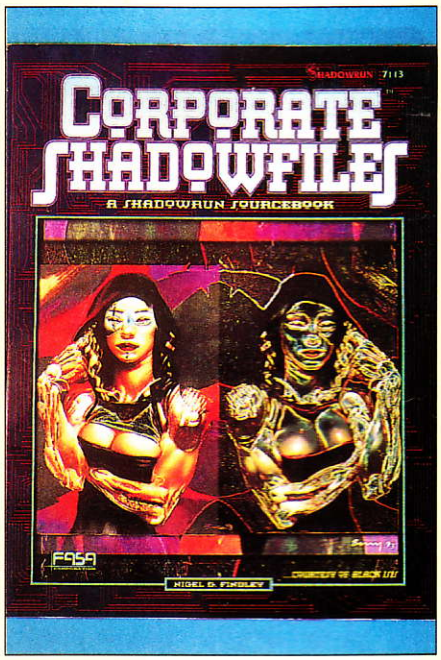
La description de la Corporate Court, organisme supranational chargé de régler les différends entre les mégacorporations, est un modèle de cynisme.

Viennent ensuite des règles pour mesurer en termes de jeu les corporations et les effets qu'ont certains « runs » sur elles. Ces règles sont illustrées par les « caractéristiques » des huit plus grosses mégacorporations. Quand on connaît l'immoralité avec laquelle elles agissent, la découverte de leur puissance exacte donne froid dans le dos.

Corporate Shadowfiles fait plus que rajouter des règles et du background, il est le complément indispensable du livret de règles et tout maître de jeu se doit au moins de le lire tant il clarifie et explicite l'univers de Shadowrun.

Mathias Twardowski

Supplément pour le jeu de rôle Shadowrun, édité en américain par Fasa. Prix indicatif : 165 F.



La Guerre des Héros



ORIFLAM

Jeu de rôle en v.f.

BERLIN XVIII, 3e ÉDITION

Des fliks kome les zhotres

Dans une ambiance qui mêle habilement celle du feuilleton télé *Hill Street Blues* (euh… *Capitaine Furillo* sur les chaînes françaises), des films *Mad Max I*, *Robocop I* et *II* (sans la cybernétique, mais pour la vie quotidienne du flic de quartier) et des grands classiques comme *L'inspecteur Harry*, Berlin XVIII propose aux joueurs d'incarner des officiers de police du XXI[e] siècle, dont la dure tâche est de faire respecter la loi dans la gigantesque mégalopole de Berlin, capitale de la fédération Europa en 2070…

Un système de jeu simple et efficace, une création de personnage rapide et directe permettent à la technique de se faire immédiatement oublier pour s'attacher au contexte : esquisse géopolitique du monde, aperçu des institutions gouvernementales, militaires, judiciaires, description de la vie quotidienne, des partis politiques, des journaux… et tant de choses qui donnent une qualité très concrète à l'univers de Berlin XVIII. Les chapitres sur la criminologie (l'étude des criminels, de leurs motivations et de leurs origines) et sur la criminalistique (médecine légale, balistique, analyses scientifiques…) sont très bien documentés et passionnants. La description de la Faklhouse (le commissariat) du secteur XVIII est particulièrement détaillée et savoureuse.



Le fait même d'avoir situé la nouvelle capitale européenne à Berlin permet l'emploi d'un argot franco-allemand hilarant, qui change agréablement du franglais pratiqué autour des tables de jeu.

Un effort a été fait pour permettre aux pratiquants des éditions précédentes de passer sans heurt à la nouvelle version. On note ainsi un remaniement de l'histoire future de notre monde, tenant compte des derniers événements géopolitiques (éclatement de l'Europe communiste, etc.).

Un excellent jeu pour tous ceux que les séries policières font craquer et qui ne craignent pas de jouer dans un univers souvent sordide et réaliste.

Anne Vétillard

Jeu de rôle édité en français par Siroz Productions. Prix indicatif : 219 F.

Pour L'appel de Cthulhu, en v.o.

INVESTIGATOR'S COMPANION

Révélations en série !

Saviez-vous que dans les années vingt, un petit avion coûtait moins cher qu'une grosse voiture ? Connaissez-vous le statut légal des mitraillettes Thompson et autres armes à feu ? A qui s'adresser pour faire examiner l'étrange statuette qui vient juste de tomber entre vos mains ?

Toutes ces informations, et bien d'autres, se trouvent dans l'Investigator's Companion, le dernier-né des suppléments pour L'appel de Cthulhu. En 64 pages, on y découvre toutes sortes de données précieuses pour les investigateurs… et les gardiens des arcanes !

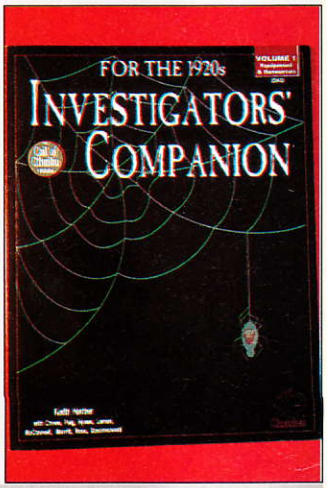
Une bonne moitié du livret est consacrée au matériel. A bien des égards, cette partie est une version revue et étoffée du vieux « Guide des Années 20 », disparu de la dernière édition de L'appel de Cthulhu. Elle est axée sur les moyens de transport et les armes, le reste étant réduit à la portion congrue. A propos d'armes, il y a un excellent article sur les armes à feu, qui ajoute au réalisme sans trop compliquer le jeu. A noter aussi une liste « d'armes improvisées » à mourir de rire.

Mais le meilleur reste la description des années vingt et des ressources disponibles pour les chercheurs : musées, bibliothèques, archives, spécialistes à consulter…

Les gardiens des arcanes épris de réalisme peuvent craquer tout de suite. Quant aux joueurs (à qui ce livret est théoriquement destiné), ils peuvent l'acheter, mais il n'est pas indispensable.

PS : Chaosium annonce un deuxième volume pour la fin de l'année, et un Keeper's Compendium pour octobre.

Tristan Lhomme



Supplément en américain pour L'appel de Cthulhu, édité par Chaosium. Prix indicatif : 90 F.

Jeu de société-plateau-vidéo en v.f.

ATMOSFEAR

Spectacle dés et lumière !

Qu'on l'ait aperçu dans une pub télévisée ou dans une boutique, il est difficile de ne pas être intrigué par Atmosfear (« tiens, un jeu de société horrifico-comique qui se joue avec une cassette vidéo ! »). Voyons de quoi il retourne…

La base est classique : le plateau de jeu, agréablement dessiné, représente un parcours circulaire style Trivial Poursuit. Chaque joueur (jusqu'à 6 personnes) jette un dé et déplace son pion sur les cases. Certaines cases permettent de tirer une carte événement et de gagner éventuellement une clef. Le but est d'accumuler sept clefs avant la fin du jeu. Et voici l'originalité : au début de la partie, on doit enclencher la cassette vidéo, qu'on ne touchera plus par la suite ; le jeu dure exactement le temps de la cassette (une heure), le compte à rebours étant visualisé à l'écran. De temps en temps, un coup de tonnerre retentit et tous les participants doivent s'arrêter de jouer : le Maître des Clefs apparaît alors à l'écran pour imposer un gage, poser une énigme, etc. Entre ces apparitions, l'écran demeure obscur et les joueurs poursuivent leur parcours. Précisons que les cartes gagnées servent à faire des actions farfelues à un moment indiqué (ex : « à 27 mn 15s, hurlez dans l'oreille de votre voisin pour lui faire une peur bleue, et prenez toutes ses cartes »).

La partie est donc une course infernale où chacun doit jouer le plus vite possible pour gagner de nouvelles clefs, ponctuée par les interventions de plus en plus fréquentes des joueurs et du Maître des Clefs… La pression est telle que les vingt dernières minutes baignent dans une joyeuse hystérie !

Le jeu est tout à fait original, bien réalisé, et l'amusement est garanti… quand on y joue pour la première fois. En effet, même si la cassette est réutilisable, le plaisir de la découverte s'étiole nettement après deux ou trois séances. Il existe deux cassettes supplémentaires (Atmosfear II-le zombie et III-la sorcière) qui permettent de jouer de nouvelles parties, mais l'ensemble demeure très cher pour une espérance de jeu assez brève. En conclusion, si vous n'avez ni sous ni magnétoscope… vous n'avez pas une gueule d'Atmosfear !

Patrick Bousquet

Jeu de société nécessitant un magnétoscope, édité par Habourdin. Prix indicatif : boîte de base 400 F ; recharge : 220 F.



GAMES WORKSHOP • PARIS • GAMES WORKSHOP

NOUVEAU MAGASIN

GAMES WORKSHOP®

PARIS CENTRE

10 rue Hautefeuille, 75006 Paris
Métro/RER St Michel
Tél. (16 1) 46 33 20 01
Ouvert de 10h30 à 19h du mardi au samedi.
Parking Ecole de Médecine,
sortie Hautefeuille





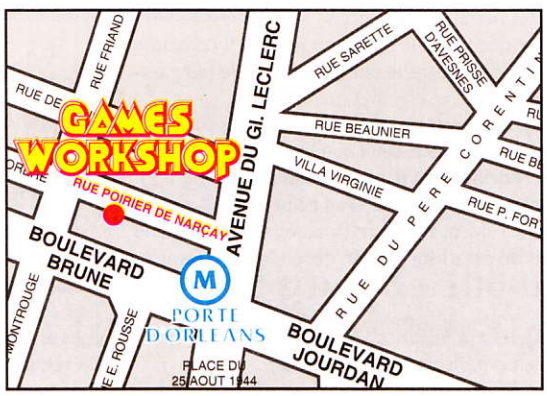
Initiations à la peinture des figurines Citadel et aux jeux Games Workshop de 10h30 à 19h du mardi au samedi. dans les deux magasins.

ET TOUJOURS ...

GAMES WORKSHOP®

PARIS SUD

13 rue Poirier de Narçay,
75014 Paris
Métro Porte d'Orléans
Tél. (16 1) 45 45 72 03
Ouvert de 10h30 à 19h du mardi au samedi.



GAMES WORKSHOP • PARIS • GAMES WORKSHOP

Jeu en v.o.

THE MASCARADE

Entrez en mon logis !

A mi-chemin entre le jeu de rôle « sur table » traditionnel et le jeu de rôle grandeur nature, The Mascarade se situe dans l'univers de Vampire, le jeu de White Wolf. Il propose d'incarner, réellement et physiquement au cours d'une soirée, des vampires, créatures damnées tentant désespérément de conserver leur humanité.

The Mascarade emprunte au jeu sur table la fiche de personnage accompagnée de caractéristiques précises. Mais chaque participant se rend à une soirée organisée par le maître de jeu, se costume, accomplit réellement les actions de son personnage. Il s'agit véritablement d'une improvisation théâtrale, qui demande la participation d'au moins une douzaine de joueurs…

L'une des richesses de The Mascarade est l'extraordinaire contexte du Monde des Ténèbres, le cadre des jeux Vampire et Werewolf. Univers sombre, gothique, décadent où les forces primitives s'affrontent en cette fin de XX[e] siècle, dans une ambiance noire et désespérée. Cette richesse oblige cependant chaque participant à lire quelques dizaines de pages pour pouvoir apprécier et créer cette ambiance. Mais le jeu en vaut largement la chandelle !

On peut regretter un symbolisme quelquefois trop poussé et une autocensure de l'action « grandeur nature », l'éditeur semblant craindre les débordements des participants et les mauvaises interprétations que le grand public pourrait faire à propos de The Mascarade. Le jeu en perd un peu de sa spontanéité. Un système de gestes codés permet de simuler les actes impossibles à traduire dans la réalité (combat, utilisation de pouvoirs magiques, etc.) ; il semble un peu déroutant au premier abord, mais sa logique et sa simplicité permettent de l'assimiler rapidement, puisque le principe de base en est le classique « pierre-papier-ciseaux »…

Idéal pour les rôlistes désirant s'essayer au jeu de rôle grandeur nature, The Mascarade sera un peu plus ardu pour les néophytes complets voulant découvrir le plaisir du jeu *live*. Il constitue un pont idéal entre le jeu sur table et le jeu grandeur nature…

Souhaitons que ce nouveau concept fasse découvrir le jeu de rôle à tous ceux que les chiffres et le côté trop théorique des jeux sur table rebutaient. Souhaitons aussi que White Wolf édite rapidement des scénarios de qualité, car l'intérêt et sûrement le succès de cet « hybride » en dépendront largement.

Anne Vétillard

Entre jeu de rôle sur table et grandeur-nature, édité en américain par White Wolf.
Prix indicatif : 320 F.



Jeu de plateau en v.f.

LA LÉGENDE DE ZAGOR

Qui osera le défier ?

La légende de Zagor est un jeu de société utilisant certains mécanismes des livres dont vous êtes le héros (Zagor est d'ailleurs le nom du sorcier du livre-jeu *Le sorcier de la montagne de Feu*) et géré par une boîte électronique capable de parler. Chaque joueur incarne un personnage (dont les noms sont différents mais aux capacités quasi semblables) qui va se déplacer dans un dédale divisé en trois sections, dont le but final est de tuer Zagor. En attendant, il doit gagner suffisamment d'équipement en se déplaçant. S'il s'arrête sur une « dalle » dans un couloir, il la retourne et fait ce qui est indiqué au verso, puis la replace. Ce jeu est donc avant tout un jeu de mémoire (il faut se rappeler les bonnes cases et les pièges pour gagner). Si un joueur rentre dans une case, il affronte un monstre. Pour cela, il appuie sur un bouton et la voix électronique de Zagor se déclenche : « Barbare, un monstre horrible surgit dans ton dos, prépare-toi à mourir ! » Le combat est géré avec des compteurs, le joueur lançant un dé, Zagor annonçant les chiffres du monstre. Attention aux lambins ou aux lâches, si on ne fait pas assez souvent appel à lui, Zagor se déclenche tout seul et lance sa malédiction sur l'un des joueurs.

Contrairement à un jeu de rôle, il n'y a pas de coopération entre joueurs (on s'affronte pour se voler le matériel), ni d'improvisation, ni de dialogue. Malgré tout, c'est un jeu assez amusant, qui se renouvelle puisque les dalles sont placées au hasard et qui peut même se jouer en solitaire (même si c'est plus drôle à quatre). Le matériel est de bonne qualité (nombreuses figurines, éléments de décor) à l'exception des feuilles de personnage, que l'on manipule sans cesse, et qui sont en papier très fin.

Pierre Rosenthal

Jeu de société édité en français par Parker.
Prix indicatif : plus de 300 F, piles non fournies.



Wargame en v.o.

IDF

Mêmes éléments, même formation

Comme beaucoup de jeux contemporains tactiques de ces dernières années, Avalon Hill a fait subir à son wargame Main Battle Tank (ou MBT) une translation vers le sud-est pour nous emmener sur un terrain désertique.

On retrouve ici les bons points propres à MBT : une description très riche du combat blindé moderne, une base de données très détaillée, des cartes superbes, une mécanique de jeu qui tient de l'horlogerie suisse ; on en retrouve aussi les mauvais côtés : des marqueurs en veux-tu-en-voilà, et des règles si pointilleuses qu'elles feraient pâlir d'envie un juriste de droit canon. Si le théâtre d'engagements choisi ne couvre pas la période actuelle, puisqu'il correspond aux guerres israélo-arabes des Six Jours et du Kippour, l'association des pions de MBT et des cartes d'IDF permettent de reconstituer, à l'échelle tactique, les affrontement dont traite, un échelon au-dessus, Phase Line Smash, c'est-à-dire ceux de la guerre du Golfe.

On ne peut s'empêcher de comparer le tandem MBT-IDF à la série First Battle de GDW : échelle similaire, objet identique, périodes comparables. Cela nous ramène quelque quinze ans en arrière, lorsque l'apparition de Squad Leader a généré des rapprochements avec Panzerblitz-Panzerleader. Le parallèle est toujours valable : simplicité, jouabilité et réalisme convenable pour First Battle ; rigueur et complexité pour MBT-IDF. Moralité : IDF, c'est le désert idéal pour l'ermite…

Claude Esmein

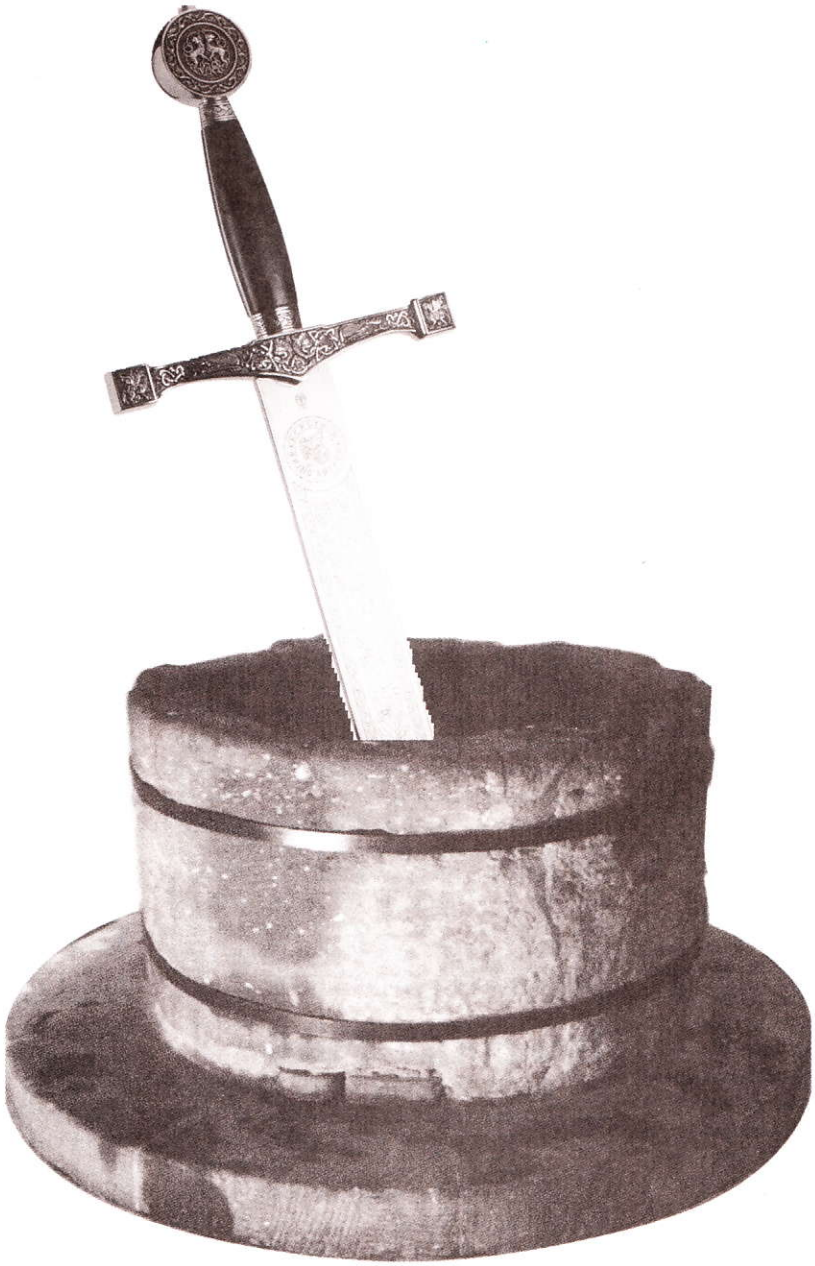
Wargame en américain de Avalon Hill.
Prix indicatif : 320 F.

Les nouveautés dès parution sur 3615 CASUS rubrique NOU.

NOUVEAU A STRASBOURG

WERY

La "Boutique" à rêver



Tout l'univers du jeu et de la simulation

Un nouvel espace loisirs vous ouvre ses portes sur plus de 1000m²
Jeux Descartes - Game's Workshop - TSR - ICE - Oriflam - Paladium...

V.P.C contactez-nous - ✆ 88 21 00 21 - FAX 88 21 00 22 - 77 GRANDES ARCADES 67000 STBG

Scales

Les dragons sont parmi nous...

Le rythme est bien pris. Chaque année ou presque, Croc, le plus prolifique des créateurs français nous propose un jeu de rôle, avec son lot de nouveautés et de surprises. Et *Scales* (qui veut dire écailles, en anglais, et non pas échelles) ne faillit pas à la règle.



Un secret bien gardé ?

La première surprise (et cela vaut la peine de la signaler car ce n'est pas seulement un coup de pub) a été de trouver en boutique, plus d'un mois avant la mise en vente du jeu, un livre de 170 pages, donné gratuitement, et sobrement intitulé *Scales* ; la première page intérieure précisant : *Un regard vertical*, roman par G.E. Ranne. Jusqu'à présent, les jeux de rôle étaient au mieux annoncés par un *flyer* (c'est-à-dire une présentation publicitaire de quatre pages). Dans ce roman, le lecteur est invité à suivre les aventures de trois personnages, qui vont amener petit à petit la révélation d'un univers qui, au début, ressemble à s'y méprendre au nôtre. À partir de là, tout devient plus clair : *Scales* est un jeu d'atmosphère, qui se joue sur longue distance, et mon premier avertissement sera pour ceux qui veulent poursuivre cet article. *Scales*, comme tous les jeux de rôle, peut être joué de diverses manières. Il n'y en a pas qui soient meilleures que d'autres, mais ici, le choix doit être fait dès le début. Soit tous les « secrets » de l'univers sont révélés à tous les joueurs (comme dans la majorité des jeux de rôle), soit ils restent du domaine du meneur de jeu, qui les dévoilera au fur et à mesure (comme dans *Hurlements* par exemple). Bien sûr, et c'est la méthode que je préconiserais, il est tout à fait possible de choisir un moyen terme entre ces deux méthodes. Quant à vous qui lirez plus avant, sachez que vous abandonnez ici toute innocence…

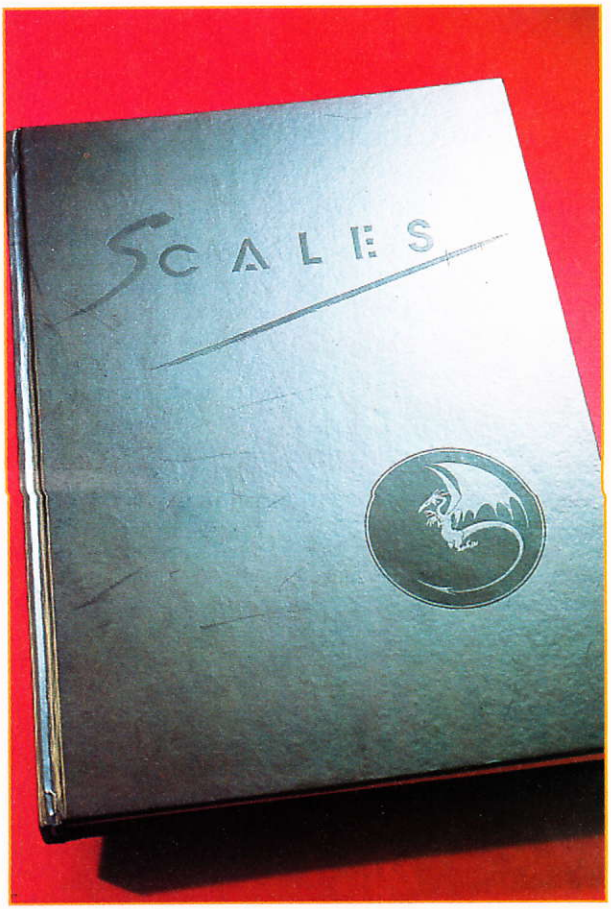
Draconik Park

Il y a quelques centaines de millions d'années, alors que les premières formes de vie sortaient de l'océan, arriva sur Terre le grand dragon céleste et sa compagne. Celle-ci pondit une trentaine d'œufs. Quand les enfants furent plus grands (au temps des dinosaures), le dragon les sépara en deux groupes. Le premier, les treize mâles les plus robustes, furent chargés de protéger leur mère, car lui-même devait repartir dans le cosmos. Les autres eurent pour tâche de collecter la Mana, sorte de fluide magique produit par la Terre et qui permet non seulement de réaliser des sortilèges, mais aussi de survivre dans le vide spatial.
Le temps passa. Et six événements importants se produisirent.
— Le plus dramatique fut la mort de la mère, provoquée par on ne sait qui ou quoi (sans doute par l'un de ses fils). Alors les treize s'endormirent d'un long sommeil.
— Le plus étrange fut l'apparition des hommes, qui inventèrent l'artisanat. Or, si la Mana se stockait mal dans les minéraux (il fallut des milliers d'années à chaque dragon pour la stocker de cette façon), elle se logeait en grande quantité dans les objets manufacturés. Et plus l'objet était travaillé, plus il pouvait contenir de la Mana.
— Le plus triste fut la disparition des êtres magiques. Elfes, trolls et autres farfadets ne devaient leur existence qu'à la Mana produite par la Terre. Ils ne moururent pas mais, privés de fluides magiques, redevinrent de simples êtres humains.
— Le plus sanglant fut la chasse que les hommes firent aux dragons et à leurs descendants (ils s'étaient croisés avec force reptiles). Que ce soit à cause de leur foi (les chevaliers) ou par intérêt (les sorciers savaient que les organes de dragons produisent une grande magie). Au XII[e] siècle, le dernier des dragons éveillés fut tué. Et l'on perdit au fil des siècles la connaissance de ces êtres et de la magie.
— Le plus important fut les deux explosions atomiques d'Hiroshima et Nagasaki, qui réveillèrent le dragon oriental. Voyant le monde changé autour de lui, il réveilla à son tour ses douze frères. Ils s'accouplèrent magiquement avec des humaines et créèrent des demi-dragons, qui partirent parcourir la Terre, à la recherche de la Mana disséminée à travers le monde. Les demi-dragons eux-mêmes enfantèrent et leur progéniture, d'apparence humaine, est désormais adulte, et en pleine quête d'identité.
— Le plus récent est la nouvelle encore peu connue, sauf des dragons, du retour du dragon céleste. Furieux du décès de sa compagne, ses agissements sont mystérieux et redoutés.

Un pour tous, tous pour un

Scales est un jeu conçu pour être joué en « campagne ». Cela signifie que l'on ne découvre le vrai potentiel du jeu qu'en jouant les mêmes personnages dans des scénarios liés entre eux (même s'il est possible de jouer au coup par coup). Dans le groupe de joueurs que vous allez former, l'un d'eux aura un rôle particulier : il sera le seul et unique dragon. En effet, les rejetons des dragons n'en sont qu'à la deuxième génération et sont donc peu nombreux. Quant aux autres joueurs, ils seront des êtres magiques, c'est-à-dire des elfes, lutins, ogres, ou tout autre créature des mythologies terriennes. Concrètement, le groupe possède un objet magique qui symbolise sa cohésion, « un » gestalt[1], qui fait que chacun de ses membres a conscience des autres, peut communiquer à distance avec eux et les aider. Voyons en quoi se distingue chacun des membres.

● Le dragon est le petit-fils (ou fille) de l'un des treize grands dragons. Il est partagé entre son héritage génétique, qui lui permet de se transformer en dragon, d'utiliser la magie, et qui forme le fond de son caractère ; et son expérience humaine. En fait il peut se sentir autant dragon qu'un ouvrier noir américain de l'automobile peut se sentir africain.



Qui saura lire ce titre noir sur noir?
Sûrement ceux qui ont le regard vertical...

Les diverses familles draconiques vont du dragon rouge au dragon noir, en passant par l'hydre, la wyvern ou autre dragon féerique. Leurs domaines de prédilection varient de la politique à l'assassinat, en passant par la richesse, l'écologie ou la technologie. Il y en a qui considèrent les humains et les êtres magiques comme un copieux garde-manger tandis que d'autres veulent les aider. Bref, suivant sa famille, les aventures que va vivre le dragon risquent d'être fort variées. Dans un premier temps, elles seront sans doute quand même du genre: «Petit-fils, va me chercher ce bel objet magique qui est protégé de telle ou telle façon» ou «Petit-fils, remplis cette mission qui assoira mon autorité sur ce lieu ou cette activité humaine». Les grands-pères ont une certaine tendance à considérer leur progéniture comme des esclaves améliorés. C'est pourquoi il n'est pas rare (et c'est sans doute ce qui arrivera à votre personnage) que les petits-enfants décident un jour de devenir rebelles à leur famille, pour découvrir la liberté.

● Les êtres magiques ne sont, au début de leurs aventures, que des humains indiscernables des autres. Ce n'est qu'au contact de la Mana, sous le stress de leur nouvelle vie, que leurs caractères génétiques magiques se révéleront petit à petit (il faut de dix à vingt séances de jeu pour devenir un être magique à part entière). Attention, un être magique reste toujours d'apparence humaine, ce sont ces dons qui se révèlent à lui, pas un changement de forme. L'aspect le plus intéressant (à mon avis) de *Scales* est que ni le joueur ni le meneur de jeu ne savent au départ quel genre d'être magique va se révéler. En effet, lors des deux ou trois premières parties, le meneur de jeu va devoir observer le comportement du personnage (et non pas du joueur, attention!). Il notera s'il est violent, pacifique, roublard, chapardeur, ses centres d'intérêt (la nature, le football, la musique). Ensuite, en fonction du lieu de naissance et de la culture du futur être magique, le meneur de jeu devra lire des ouvrages sur les diverses mythologies concernées et choisir ce que va devenir le personnage. Cela se traduira par un, puis deux, trois, quatre pouvoirs innés qui se révéleront au fur et à mesure des séances. Les personnages sont donc uniques (même si les grands archétypes sont donnés dans les règles). Il faudra programmer toute une suite d'aventures puisque pour que sa vraie nature se révèle, le futur être magique doit aller sur les lieux mêmes d'où sa «famille» est originaire. Ces épisodes pourront se jouer en groupe ou en solo avec le meneur de jeu (un peu comme le paladin qui cherche son destrier, puis son épée sainte, dans Advanced Dungeons & Dragons).

Un monde magique?

À l'opposé de nombreux jeux de rôle où la magie est surpuissante, *Scales* n'envisage son utilisation que de façon très limitée. Tout d'abord, seuls les dragons peuvent utiliser directement la Mana pour lancer des «sortilèges», que ce soit par leur propre corps (qui en produit assez peu) ou en brisant les réceptacles où les anciens dragons l'avait stockée. À part l'invisibilité, les sorts sont à la limite de ce qu'une suggestion bien placée pourrait faire. Ils donnent du courage, font peur, rendent malade, aident à séduire, etc. Rien à voir avec des boules de feu, des apparitions de nuées d'insectes...

En dehors des sortilèges, il existe des pouvoirs innés: c'est ce qui permet à un enfant dragon de passer en forme draconique, de souffler le feu (ah, quand même!); à un ogre d'avoir une telle force dans les bras et les mâchoires qu'il peut déchiqueter presque n'importe quoi. Ces pouvoirs sont relativement puissants, mais le personnage garde les mêmes toute sa vie et ne peut les faire évoluer.

Comme vous avez pu le voir plus haut, seul le corps des dragons arrive à canaliser la magie. Les sorciers du passé l'avaient compris, et les magiciens modernes (les technomanciens) l'ont redécouvert. Car la nouvelle du retour des dragons n'est pas restée longtemps secrète, même si peu d'hommes la connaissent encore. Ces technomanciens chassent les dragons, non pas par haine (quoique!), mais simplement pour les dépecer, prendre leurs organes et réaliser des rituels. Les êtres magiques doivent également se méfier car plus d'un sortilège utilise des langues de dragon argenté, des oreilles d'elfe et des nez de troll. L'existence des sorciers oblige les dragons à masquer leur magie par des pratiques de danse, de comédie, d'artisanat divers. Un sort lancé sans camouflage est bien plus rapide et efficace, mais il avertit ceux qui sont à portée de l'utilisation active de la magie.

Système de jeu

Pour jouer à *Scales*, vous n'aurez besoin que d'un dé à dix faces. À la création du personnage, vous disposez d'un faible nombre de points à répartir entre des caractéristiques que vous choisissez vous-même. En effet, ce jeu suppose que tout le monde est humain, vit en 1993, et donc que tous les gens sont semblables à part un ou deux traits saillants. À vous donc de définir si vous désirez avoir une Beauté à +2, une Force à -1, etc. Cette possibilité est tout à fait passionnante, même s'il est conseillé de choisir quand même dans les exemples donnés, et utilisés plus tard dans les règles de combat (y réapparaissent les inévitables Force, Dextérité, Endurance...). Ensuite, selon la nature du personnage (dragon ou être magique) vous aurez un métier et des hobbies à un certain niveau (débutant, averti ou expert).

Le reste est extrêmement simple: chaque action a une base calculée par rapport à ce qu'un personnage tel que le vôtre sait normalement faire (à cause de son passé, métier ou hobbies), ajustée par une caractéristique (s'il en existe une qui s'applique). On lance ensuite le dé. Si l'on fait égal ou moins on réussit, sinon c'est l'échec. Exemple: le hobby danse, au niveau averti, donne une valeur de 6 pour une prestation moyenne, ajusté par une Agilité de +1, pour un score final de 7 sur 10.

Le système de combat est divisé en combat au corps à corps, au contact et à distance, et propose un système de blessures plutôt que de points de vie. Le squelette du système fait parfois penser à *Simulacres* (et la notion d'Intervenants ne doit pas être étrangère à cette sensation que j'ai eue) mais en bien plus simple. Or cette simplicité pose parfois problème car s'il est facile de savoir comment gérer des actions spécialisées (forcer une serrure, piloter un avion) puisque dépendant d'un métier, on a souvent du mal à quantifier des actes plus basiques (enfoncer une porte, se déplacer silencieusement) qui ne semblent dépendre d'aucun métier et ne peuvent pas toujours être considérés comme «non qualifiés». C'est d'autant plus étrange que les règles de magie, qui ne serviront souvent qu'aux personnages non-joueurs, sont bien plus complexes.

Jeux d'ambiance...

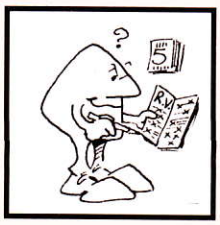
La plupart des jeux de Croc sont basés sur une idée originale et un système qui mélange trouvailles personnelles et mécanismes cannibalisés. Or *Scales* ▷

Focus

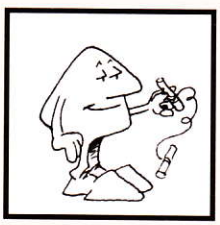
Ann Rice est considérée comme l'écrivain responsable du regain d'intérêt pour les vampires avec sa trilogie : « Entretien avec un vampire », « Lestat le vampire », « La reine des damnés ».

INVENTORIUM

***Editeur* : Idéojeux - Siroz Productions**
***Auteurs* : Croc, assisté de Stéphane Bura et G.E. Ranne.**
***Illustrations* : Alberto Varanda, Guillaume Sorel, Stéphane Beau.**
***Présentation* : livre cartonné en bichromie de 100 pages. Il contient les règles, un scénario et la feuille de personnage.**
***Dés nécessaires* : un dé à 10 faces par personne (non fourni).**
***Prix indicatif* : 219 F**



Si vous jouez souvent.



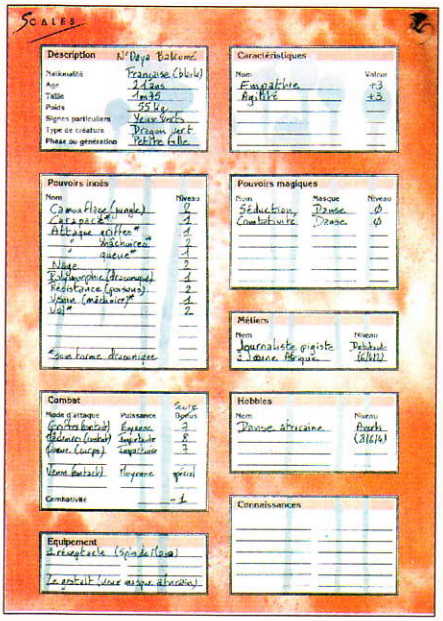
Si vous aimez la simplicité.



Pour les vieux routards.

L'avis de Casus Belli

On apprécie
Le fait de jouer en campagne de façon intelligente ; le roman gratuit.
On regrette
Quelques imprécisions dans les règles et dans des points mineurs du background.
On espère
Un recueil d'êtres magiques classés par centre d'intérêt.



semble légèrement différent en ce qu'il se situe dans la mouvance actuelle des jeux dits d'ambiance et qu'il semble autant avoir été conçu en réaction à d'autres jeux que pour lui-même.

Voyons ce qu'il en est.

Tout d'abord, la société White Wolf a créé il y a deux ans un jeu nommé *Vampire*, basé sur les ouvrages d'Ann Rice, où les joueurs incarnent bien sûr des vampires. Dans le même univers, de nouveaux jeux sont apparus pour jouer des loups-garous, des magiciens modernes, des momies (et bientôt des fantômes). Tous ces jeux utilisent le même système (lancer de nombreux dés à dix faces) et mettent en scène des luttes entre familles de mêmes êtres magiques, les personnages développant rapidement de grands pouvoirs. Dans *Scales*, on ne lance qu'un dé à dix faces, les pouvoirs sont faibles et la raison de l'existence des familles est plus « réaliste ». Si je fais cette comparaison, c'est que *Scales* reprend dans sa présentation certains « à la manière de » de ces jeux (Varanda faisant des illustrations « à la Bradstreet ») et qu'il contient un pamphlet-plaidoyer pour les « jeux » de rôle (où on lance les dés) contre les jeux de « rôle » (où l'aventure s'efface devant les interprétations théâtrales et les conflits entre personnages-joueurs).

Un jeu auquel on pourra également comparer *Scales* est *Hurlements*. Un système simple, où les personnages suivent une quête secrète parfois proche de celle des êtres magiques. Celui qui aime l'un aimera sans doute l'autre.

Quant à *Nephilim*, autre jeu français d'ambiance, les ressemblances ne sont que de surface, et il n'y a aucun point commun entre le focus et le gestalt, entre les transformations des Nephilim (êtres bibliques cachés à la société humaine) et la quête des êtres magiques (même si Croc à dû lire le jeu avant de décider que ses êtres magiques n'auraient pas de transformation visible).

Enfin, la résurgence de la magie dans notre univers fait également penser à *Shadowrun*, avec ses elfes, ses nains, ses trolls et ses multinationales. Mais seul l'avenir nous dira s'il s'agit de quelque chose de plus qu'un discret hommage.

Révélations progressives

Tant que *Scales* n'est pas un jeu extrêmement connu, je vous conseille de le faire découvrir à vos amis de la façon suivante. Avant toute chose, lisez le roman, il vous aidera grandement à cerner l'atmosphère du jeu. Puis choisissez l'un (ou l'une) des futurs joueurs et décrivez-lui le thème de *Scales*, ainsi que les familles de dragons. Faites-lui créer son personnage. Même si la possibilité d'être un enfant rebelle est envisagée dès le début, il vaut mieux choisir un dragon intégré à sa famille, libre à lui de se rebeller plus tard (ce qui arrivera sans doute). Puis, faites créer les autres personnages, qui ne sauront rien de particulier, à part qu'ils sont des humains normaux vivant en 1993. Si l'un d'entre eux a déjà entendu parler du jeu et en connaît quelques bribes, intégrez-le au gestalt avant le début de la partie. Dans un premier temps évitez les personnages trop bizarres, assurez-vous qu'ils parlent la même langue, prévoyez que l'un au moins sache se battre, etc. Faites jouer un premier scénario (celui des règles ou mieux : un spécialement conçu en fonction des personnages) et laissez le joueur dragon expliquer ce qu'il sait du monde, ou ce qu'il veut en révéler aux autres. Après la première séance, faites lire à tous le roman, précisez les points de règle qui ont été utilisés à leur insu lors de cette partie. Ensuite, s'ils aiment le mystère, poursuivez de même pour les autres scénarios. Et s'ils ont envie de tout savoir, ne vous en privez pas non plus. Le but est de s'amuser, pas d'exercer un pouvoir sur les joueurs. Vous remarquerez que je n'ai rien dit dans cet article sur le dragon céleste, c'est normal. Tout est expliqué dans les règles mais il faut garder quelques surprises.

Règles maison

Comme *Scales* est un jeu de campagne que chaque meneur de jeu transformera à sa guise, je vous livre la petite règle que j'ai été amené à créer. En effet, il est important pour un dragon de savoir s'il est en présence ou non d'un des siens. Rien n'étant précisé dans le jeu, on peut supposer que c'est impossible à deviner. Pour ma part, je donne des chances à 0 pour la détection à vue, et une chance égale à celle que l'on a de détecter un réceptacle de Mana au toucher. Ce talent peut être modifié par la caractéristique Empathie, et seuls les êtres magiques révélés sont détectables.

En campagne...

Scales m'a tout de suite donné envie de créer un scénario et de faire jouer une aventure à des amis. Si j'ai été un peu ennuyé par certains points flous des règles, l'amusement a prévalu et déjà se dessine la campagne que je pourrais faire jouer. La lecture du roman a été pour beaucoup dans cette envie car il donne tout de suite une optique et une direction de jeu. À l'opposé des jeux actuels qui nécessitent souvent force suppléments et scénarios pour jouer, *Scales* semble se suffire à lui-même. C'est un bien pour l'acheteur qui ne sera plus forcément une vache à lait pour l'éditeur (même s'il est plus que probable que de nombreux suppléments viendront compléter le jeu).

Pierre Rosenthal

1) Gestalt : terme d'origine allemande signifiant forme ; utilisé en psychologie. Il désigne un ensemble structuré dans lequel les parties, les processus partiels, dépendent du tout. Nom féminin, très utilisé dans les années soixante-soixante-dix par l'intelligentsia hippie, et notamment dans les ouvrages de science-fiction de Philip K. Dick, il est utilisé improprement au masculin, sans doute en raison d'erreurs successives de traduction (de l'allemand à l'anglais puis au français).



Advanced Dungeons & Dragons®

2nd Edition

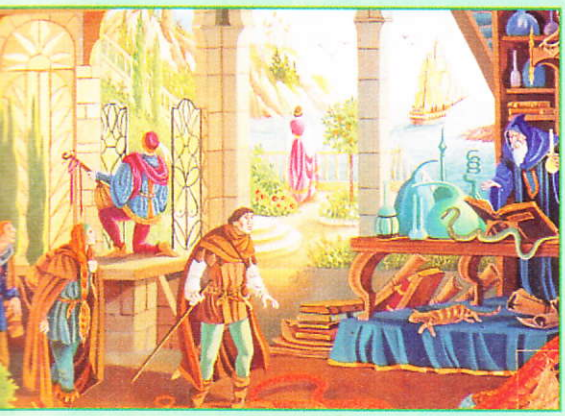
Des mondes d'ombres et de lumière

© D&D et AD&D sont des marques déposées appartenant à TSR Inc.

Rêve de Dragon

Les Dragons l'ont rêvé, Denis l'a fait !

Dans un monde médiéval-fantastique (qualifié d'onirique fantaisie par son auteur), les personnages partent pour un long voyage, au cours duquel ils partageront le rêve des grands dragons. Cette seconde édition, remaniée, plus claire, était très attendue.



Un multirêve

« Les dragons rêvent le monde… » Ainsi commença le récit de Bernys, le vieil homme aux yeux pétillants. « Ils rêvent aussi bien les montagnes que les lacs, les forêts que les villes et les gens qui y vivent. Mais les dragons sont légion, une infinité prétendait mon père, et leurs rêves sont différents. » Tout comme le sont les meneurs de jeu et leurs façons de jouer. Changer de scénario ou de meneur de jeu (pour un joueur), c'est changer de monde ou de rêve (pour un personnage).

« Ce que je sais du monde ? Oh, presque rien ! Il bouge et pourtant il est immuable. Personne ne peut prétendre le connaître (comment fixer sur une carte les rêves d'une infinité de dragons ?), mais chacun, par ses histoires, en fige, pour un temps, les limites et les détails. » Et changer de région, voyager en fait, revient à explorer l'univers, les univers du multirêve, de scénario en scénario.

« Mon père racontait que les rêves des dragons sont choses complexes et variées, et plus extraordinaire encore, ils sont entrelacés. Chacun rêve à son rythme sa propre création, mais chacun participe à celle des autres, dans une sorte d'athanor onirique. Lorsqu'un dragon s'éveille, sa création meurt. Mais comme les autres dragons rêvaient aussi cette créature, à un moindre niveau, l'influence de cette disparition est limitée. Le personnage mort ne disparaît pas de la mémoire de ceux qui le connaissaient, le monde ne s'écroule pas autour d'eux… »

Un peu d'histoire

Et Bernys poursuivit : « Par contre lorsque plusieurs dragons se réveillent en même temps, , c'est très grave. Un pan entier de la réalité bascule, provoquant un tremblement de terre ou une vague de famine. Et si la majorité des dragons se réveille, alors c'est la fin du monde. On parle de la fin d'un Âge. » Par deux fois déjà, cela s'est produit et tous les scénarios proposés se situent au début du Troisième Âge.

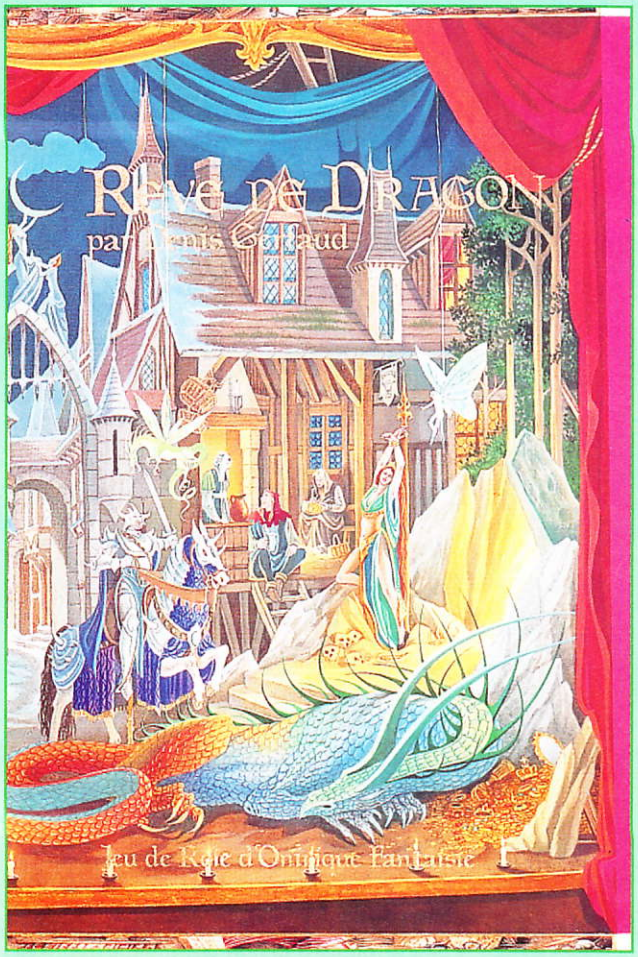
« Les légendes disent qu'au Premier Âge, les dragons aimaient à rêver d'eux-mêmes, dans des palais fabuleux, entourés de luxe, de calme et de volupté. Pour les servir, ils rêvaient de créatures humanoïdes, principalement des gnomes et des humains. Quelques dragons excentriques, poètes peut-être, rêvaient d'hommes bleus, à tête porcine ou à la peau écailleuse. Puis un jour, après une éternité de rêves, les gnomes, un peuple industrieux, découvrirent les premières gemmes, et la magie qu'elles contenaient. Ils pénétrèrent sans y être invités dans les palais oniriques des dragons… Les dragons n'étaient plus les maîtres chez eux, ils n'étaient plus les maîtres de la magie ! Pour mettre fin à ce scandale, ils s'éveillèrent en masse et bien peu des créatures rêvées survécurent à ce cataclysme. Ainsi finit le Premier Âge. »

« Les dragons ? Ils finirent par se rendormir et le rêve reprit son cours, mais l'innocence des premiers temps était évanouie, la magie était restée dans les mains des créatures. » Bernys sembla méditer un long moment, le nez dans sa tasse d'infusion odorante, puis reprit : « Les gnomes s'enfoncèrent profondément dans les cavernes de la terre, et nous, les hommes, apprîmes également la magie. Chaque dragon, rendant peut-être ses frères responsables de la dispersion de la magie, rêvait ses propres créatures dans un jardin secret. Le rêve commun existait toujours, mais certaines zones en restaient totalement isolées. A force de jouer avec la magie, devenus trop puissants, les humains en abusèrent. A tel point qu'ils en vinrent à déchirer la trame même du rêve. Les dragons, trop sollicités, car la magie n'est autre qu'une modification imposée par le magicien au rêve du dragon, perdirent le contrôle de leurs diverses créations. Ne sachant plus qui rêvait quoi et où, ils mélangèrent leurs jardins avec le rêve commun, des créatures bizarres se déversèrent en masse sur notre pays et le rêve devint chaos ! Pour se libérer de ce qui devenait un cauchemar, les dragons se réveillèrent, une fois encore, et ce fut la fin du Second Âge. »

« Le Troisième Âge, le nôtre, est jeune, mille ans se sont écoulés depuis son commencement. Des hordes de créatures inconnues ont déferlé par des sortes de passages erratiques entre les rêves, appelés des déchirures du rêve, provoquant désastres et catastrophes. Ce nouvel Âge a conservé les cicatrices de la fin du précédent. Ruines et créatures mystérieuses occupent le multirêve, et le monde semble n'être pas très bien fini, pas très bien défini… Tout est à redécouvrir, mais les failles sont nombreuses dans la trame du rêve et il est dangereux de vouloir l'explorer. Certains hommes prétendent encore maîtriser la magie, se nommant eux-mêmes « haut-rêvants », mais leur puissance est infime, comparée à celle atteinte à la fin du Second Âge, et le danger est immense. Tout est à craindre, à vouloir se frotter à la conscience des dragons. Et il ne fait pas bon laisser découvrir que l'on est haut-rêvant, le bûcher, ou parfois pire, est alors l'issue la plus probable. Pour beaucoup, les haut-rêvants sont la cause de la fin du Deuxième Âge et des dérèglements du monde. » Puis épuisé d'avoir tant parlé, Bernys s'assoupit, souriant, blotti au coin de l'âtre de l'auberge des Voyageurs…

Voyage et tradition

Dans un milieu où la seule certitude est son environnement immédiat, la plupart des gens sont sédentaires. Et il faut avoir un drôle de caractère,



Les deux visages de Rêve de Dragon : en couverture, la poésie des illustrations de Florence Magnin ; en intérieur, l'humour et la truculence des personnages de Rolland Barthélémy.

un caractère d'aventurier, pour oser quitter son village. Dans *Rêve de Dragon*, vous incarnez l'un de ces voyageurs, nécessairement humain, qui a ressenti l'appel de la route et des grands espaces à découvrir. Quelle que soit la raison de ce départ, poussé par les événements ou au gré de vos propres aspirations, vous avez quitté la douce quiétude de votre contrée natale pour aller voir ce qu'il y avait de l'autre côté de la colline, après le coude de la rivière… et vous n'êtes jamais revenu.

La coutume veut que chacun, au moins une fois dans son existence, tente le Voyage. Certains n'ont jamais dépassé le village voisin ou l'orée de la forêt, mais vous, vous êtes allés beaucoup plus loin. Le vaste monde, l'infinité des mondes, est à présent votre héritage. Personne ne pourra jamais vous dire si vous avez quitté votre rêve d'origine, et encore moins comment y retourner. Déraciné, vous êtes devenu plus qu'un simple promeneur, mais un Voyageur, épris de liberté et de connaissance.

Un peu de technique

Chaque personnage-joueur ou non joueur est quantifié par 18 caractéristiques. Pour un humain, elles vont de 0 (inexistant) à 20 (le maximum). Les 14 premières caractéristiques sont déterminées par le joueur et définissent le physique et le mental du personnage (Taille, Apparence, Constitution, Force, Agilité, Dextérité, Perception, Vue, Ouïe, Odorat/Goût, Volonté, Intellect, Empathie, Rêve, Chance). Les autres sont calculées (Mêlée, Tir, Lancer, Dérobée) et servent essentiellement pour le combat. Vous disposez de 160 points à répartir sur les 14 caractéristiques de base (soit une moyenne de 11,4). Les caractéristiques doivent se situer entre 6 et 15. A partir des caractéristiques sont calculés plusieurs seuils et valeurs (Vie, Endurance…) qui serviront à évaluer l'état du personnage après ou pendant certaines actions.

La richesse du personnage, son acquis, est représentée par des compétences (connaissances, savoir-faire, culture générale, etc.) se mesurant par un niveau pouvant être aussi bas que -11 (aucune connaissance dans ce domaine) et sans maximum théorique. Si on admet que 10 est la caractéristique humaine statistiquement moyenne, alors un niveau de compétence dit « moyen » de 0 donne 50% de chances de réussir une action de difficulté statistiquement moyenne faisant intervenir le couple caractéristique/compétence considéré (compris ?). Vous avez 3000 points à répartir entre les compétences, selon un barème assez simple qui tient compte du niveau actuel pour déterminer le nombre de points nécessaires pour passer au niveau supérieur. Ces points permettent de faire « apprendre » à votre personnage environ 25 compétences à des niveaux entre 0 (niveau moyen) et +3 (le maximum pour un personnage débutant). Dans la liste des compétences, on trouve le maniement des armes (jusqu'au niveau 0, elles sont regroupées par familles, ce qui signifie par exemple que l'épée à deux mains ne commence à se différencier de l'épée à une main qu'à partir du niveau +1) et les quatre voies de magie. Maniement des armes et exercice de la magie (ainsi que les sortilèges connus) sont aussi à prendre sur les 3000 points de départ. Les quatre compétences de magie revêtent une importance telle qu'elles monopolisent à elles seules un des trois livrets du jeu. En fait, le premier choix à faire au moment de la création est de savoir si votre personnage sera ou non un haut-rêvant.

Manipulation du rêve : la magie

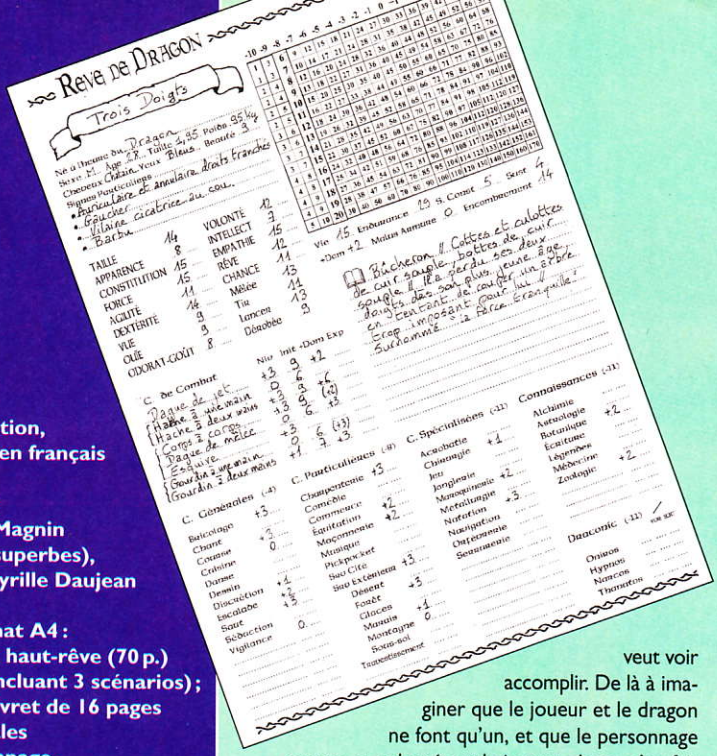
La maîtrise de la magie passe par celle du Draconic. Il ne s'agit ni d'une langue ni même d'un mode de communication, c'est tout simplement l'expression du rêve des dragons. Le Draconic n'est ni parlé (pas de composante verbale pour les sorts) ni écrit (pas de parchemin), mais il peut être lu, car il participe de toute la création. Un nuage, une fleur, un caillou sur le chemin, le tranchant d'une lame, tout est Draconic… La difficulté est de pouvoir le déchiffrer, c'est là le privilège des haut-rêvants. Le don (la malédiction ?) de haut-rêve consiste à savoir lire cette parcelle de l'expression du rêve des dragons qui est dans tout ce qui est.

Le Draconic se manifeste à travers quatre principes complémentaires, quatre angles, quatre voies différentes : Oniros, Hypnos, Narcos et Thanatos. Oniros, c'est le rêve, le pouvoir d'agir directement sur le monde physique (créer de la lumière, modifier la nature d'un objet). Par Hypnos, le sommeil, le haut-rêvant peut influencer l'esprit des autres créatures, c'est l'illusion, ou encore l'invocation, lorsque l'illusion prend corps (mais ne sommes-nous pas tous des illusions ?). Narcos, c'est le sommeil profond, les enchantements par lesquels un peu de rêve peut passer dans la matière inerte, pour créer des potions ou des objets magiques. Thanatos, c'est l'inévitable côté sombre du rêve, le cauchemar, et pire encore, le réveil, la mort ! Tout ce qui est « contre nature » est accompli par cette voie : les envoûtements, les métamorphoses…

Chacune des voies permet d'accéder à des sorts différents, correspondant à sa nature. Mais l'utilisation des sorts est dangereuse, car il faut que le haut-rêvant s'approche suffisamment de la conscience des dragons pour avoir une influence tangible sur leurs rêves. Cela se passe sur une sorte de plan intermédiaire, à mi-chemin entre le monde des dragons et celui des créatures, nommé Terres médianes du Rêve. Ces Terre médianes sont peuplées d'entités, hostiles ou bénéfiques, que le haut-rêvant doit maîtriser. Jeter un sort revient donc à se rendre, par l'esprit, dans les Terres médianes du Rêve (les visualiser en quelque sorte), y trouver l'endroit adapté au type de sortilège que l'on veut utiliser et le déclencher après avoir dominé les éventuelles rencontres. Il arrive même qu'à force de s'approcher de la conscience des dragons, l'un d'eux se manifeste, on parle alors de « Rêve de Dragon » et en combattre un peut laisser d'indélébiles séquelles dans l'esprit, et parfois le corps, du haut-rêvant. Lancer un sort ou combattre dans les Terres médianes se fait alors en utilisant la caractéristique Rêve définie à la création du personnage.

Être ou ne pas être haut-rêvant

On l'aura deviné, le fait d'être un haut-rêvant est à la fois la meilleure et la pire des choses qui soient. La magie est loin d'être simple et automatique dans cet univers, mais elle apporte des satisfactions jusque-là inconnues en jeu de rôle : par la magie, un personnage exerce une influence directe sur son créateur, il le force à accomplir ce que lui, simple pion, ▷



INVENTORIUM

Rêve de dragon, 2e édition, un jeu de rôle original en français
Editeur **: Multisim**
Auteur **: Denis Gerfaud**
Illustrations **: Florence Magnin (couverture et écran, superbes), Rolland Barthélémy, Cyrille Daujean et Franck Achard.**
Matériel **: 3 livrets format A4 : Le Voyageur (90 p.), Le haut-rêve (70 p.) et Les Mondes (90 p., incluant 3 scénarios) ; un écran 4 volets ; un livret de 16 pages avec les tables principales et les feuilles de personnage. Le tout dans un coffret cartonné rigide. A noter que la maquette est particulièrement claire et agréable.**
Prix conseillé **: 279 F**

veut voir accomplir. De là à imaginer que le joueur et le dragon ne font qu'un, et que le personnage exerce sa volonté sur le joueur, alors qu'en fait c'est le joueur qui décide des actions du personnage, donc du dragon, donc que les trois ne sont qu'un seul, aux yeux du meneur de jeu… il n'y a qu'un tout petit pas que je ne me hasarderai pas à franchir !

Vivre ou mourir dans le multirêve

Vos personnages vont donc partir en quête, dans leur long voyage vers la connaissance et la découverte du multirêve. Leurs aventures les mèneront à rencontrer des entités issues du Deuxième Âge, des haut-rêvants aux humeurs fantasques ou encore visiter des villes aux us et coutumes parfois surprenantes, souvent dangereuses, où il faudra toujours considérer avec soin la portée de chaque action.

La mort sera présente dans ces voyages, mais elle ne sera que prétexte, non pas à une autre incarnation, mais à une nouvelle vision du rêve du dragon. Votre personnage se retrouvera quelque part dans le multirêve, au moment où son dragon se rendormira pour poursuivre son rêve. Bien entendu, ce personnage ne sera pas identique, mais très similaire, en apparence, au précédent. La notion (complexe) d'archétype est là pour tenir à jour toutes les évolutions possibles des connaissances de votre personnage. L'archétype peut être vu comme la somme de tout ce que le personnage a été et sera jamais, ce vers quoi il tend, au fur et à mesure de son évolution.

Rêve et réalité

L'atout majeur de *Rêve de Dragon*, c'est la grande richesse et l'originalité de son monde. Cette qualité devrait en séduire plus d'un, en plus de tous ceux déjà conquis lors de la parution de la première version. La deuxième mouture est à la fois plus homogène et plus compliquée (au niveau du meneur de jeu surtout) que la première. Tout y est simulé ! Par exemple on peut calculer le temps passé à construire un radeau avec une hache mal affûtée en tenant compte de la fatigue occasionnée par le trajet jusqu'à la rivière, effectué à vitesse plutôt rapide sur un sentier souple mais présentant des irrégularités de terrain… La gène occasionnée par des vêtements trop amples doit pouvoir être prise en compte…

Quoi de neuf entre la première et la seconde version

Si les caractéristiques n'ont que peu évolué (14 au lieu de 16, avec la disparition de l'Eloquence et la fusion du Goût et de l'Odorat) et si les compétences sont d'une part un peu simplifiées (groupement d'armes jusqu'au niveau 0, Survie en extérieur…) et d'autre part un peu étendues (Cuisine, Dessin, Course…), les changements sont mineurs et très faciles à intégrer, surtout si l'on connaissait les ajouts provenant des *Miroirs de Terres médianes*. Il vous faudra réapprendre à gérer les combats, légèrement différents, ainsi que les notions liées aux réussites et échecs particuliers, mais cela ne change pas fondamentalement le système de jeu. C'est par contre au niveau de la magie que les choses ont le plus été modifiées. D'abord, le Draconic ne s'écrit plus, par conséquent les parchemins ont disparu ! Pour acquérir de nouveaux sorts les haut-rêvants doivent étudier la nature. En effet, le Draconic étant présent dans tout ce qui est, le fait d'étudier, de méditer sur diverses sujets, donne la possibilité de percer peu à peu les secrets du haut-rêve, et donc d'apprendre des sorts. Il existe plusieurs modes de méditation, ainsi que des objets, ou des « moments privilégiés », qui rendent parfois et pour une durée variable, cette étude plus facile. Les sorts qui étaient accessibles par plusieurs voies ne le sont plus que par une seule, dans un but de simplification et de rationalisation. Enfin, la création des objets magiques est explicitement détaillée et obéit à des règles un peu transformées, faisant intervenir un nouveau « rituel de maîtrise ». Voilà pour les grandes lignes des changements intervenus. Pour le reste : les nouveaux moyens de changer de rêve, la notion de « refoulement » d'une rencontre dans les Terres médianes du Rêve ou les subtiles différences dans la description des Chimères ; tout cela est bien décrit dans les règles. Elles proposent une méthode intitulée « D'Artighel à Nitouche » permettant de convertir des personnages de la première version à la seconde ; mais le mieux, à mon sens, est d'en créer carrément de nouveaux, mieux équilibrés, en considérant la deuxième version comme un autre jeu. Quoi qu'il en soit, le partage des pouvoirs est beaucoup plus équitable entre haut-rêvants et vrai-rêvants, ce qui ne peut qu'améliorer la jouabilité et le plaisir.

Ce n'est certes pas un jeu pour débutants, et certains experts devront s'y prendre à deux fois pour tout gérer. Néanmoins, il est impossible de ne jouer qu'avec une partie des règles, ou de les simplifier, puisqu'elles forment un tout très cohérent. Le grand art, le plaisir suprême, est certainement, en tant que meneur de jeu, d'arriver à rendre tout cela fluide pour les joueurs, en intégrant toutes les règles, sans pour cela pénaliser le Voyage par d'incessants jets de dés.

André Foussat

Si vous aimez la complexité, la précision.



Si une belle présentation est importante.



Un jeu pour meneur de jeu expert et joueurs avancés.



Si vous cherchez des univers insolites.



L'avis de Casus Belli

On apprécie
Le monde et sa poésie, l'origine et la façon d'exercer la magie.
On regrette
Le simulationisme poussé présent dans le traitement de toutes les situations de jeu.

jouez votre meilleur RÔLE :

celui de l'abonné fidèle à CASUS BELLI !

CASUS BELLI

1 AN - 6 NUMÉROS
175 F
seulement au lieu de 210 F (*)
+ 1 hors série en prime (**)

2 ANS - 12 NUMÉROS
330 F
seulement au lieu de 420 F (*)
+ 2 hors-série en prime (**)

BULLETIN D'ENGAGEMENT AU RÔLE DE L'ABONNÉ FIDELE À CASUS BELLI
à retourner à Casus Belli, 1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

Oui CGJH ☐ je m'abonne pour 1 an à Casus Belli (6 numéros) pour 175 F seulement au lieu de 210 F (*) + 1 hors série en prime (**)

Oui CGJI ☐ je m'abonne pour 2 ans à Casus Belli (12 numéros) pour 330 F seulement au lieu de 420 F (*) + 2 hors-série en prime (**)

COCHEZ SVP

• Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de Casus Belli-Bred

NOM .....

PRÉNOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ☐☐☐☐☐ VILLE .....

OFFRES VALABLES JUSQU'AU 28/02/94 ,CONFORMES A LA LOI INFORMATIQUE ET LIBERTE DU 06/01/78 ET RÉSERVÉES À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE - Autres lieux de résidence : Nous consulter au (1) 46 48 47 08

(*) Prix de vente chez les marchands de journaux.(**)Dans la limite des stocks disponibles

CB78

Aide de jeu

Roi de ses

Mettez un royaume

En jeu de rôle, la quête héroïque semble être le pain quotidien. Mais, si vous jouez votre personnage en « campagne », une autre voie vous est offerte : la prise du pouvoir. C'est-à-dire prendre en charge – et utiliser – la destinée d'une région et d'un peuple. Sachez en être dignes...

Tout est simple si les joueurs décident de diriger le pays ensemble, l'un assumant le port de la couronne, les autres se répartissant les pouvoirs occultes. Il ne leur reste alors qu'à conquérir la province convoitée, un but de campagne clair à mettre en scène par le meneur de jeu... Et si le groupe se divise entre intoxiqués de l'exploration et tenants du pouvoir ? Mieux vaut alors jouer à part l'ascension des ambitieux (même s'ils ne sont que deux), et que leurs joueurs créent de nouveaux personnages pour suivre le reste du groupe. Ainsi, d'un côté Ultor le Barbare installera sa capitale dans une vallée mystérieuse du Haut Salthar, avec l'appui discret du grand clerc Ulfir le Pourpre, de l'autre les coureurs de souterrains sortant couverts d'or et de poussière de leur donjon, découvriront que leurs mandataires sont... leurs anciens compagnons.

Il est important de noter que « roi » est une valeur relative. N'importe qui l'est en pratique, à partir du moment où il est souverain ; autrement dit, en termes féodaux, où il n'a pas de suzerain, et en termes modernes, où il est indépendant et reconnu comme tel par les autres États. Vous pouvez adopter un autre titre que « roi », le fait demeure : vous êtes maître chez vous et libre d'embêter vos voisins.

Note : les chiffres entre parenthèses [ex : (1)] insérés dans la suite du texte sont des renvois. Ils invitent, lors de la lecture de l'encadré « Pour le meneur de jeu », à relire ces passages et exemples.

Les moyens d'arriver au trône

L'usurpation

La solution la plus évidente. On distingue :

• L'usurpation « franche et massive » (Conan étrangle son prédécesseur sur les marches du trône, au terme d'une révolte militaire).



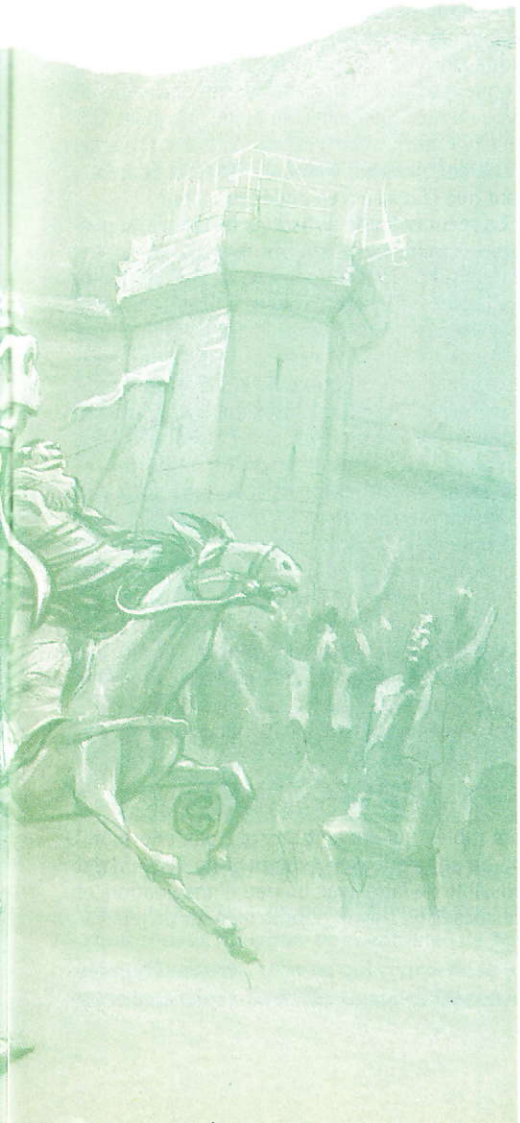
propres mains

dans votre équipement

• L'usurpation sournoise (Richard III d'Angleterre assume la régence au nom de son neveu mineur puis le fait étrangler, après avoir liquidé les autres prétendants).
Dans le premier cas, il vous faudra sans doute une force armée importante (le sang coulera en abondance) et des complices dans les plus hautes sphères du royaume... Le second est encore plus délicat et exige des mois de positionnement politique (ou d'appartenir à la famille royale).

La sécession

Si vous voulez amputer un royaume existant d'une ou plusieurs provinces pour en faire un royaume indépendant, voici deux possibilités :
• Exploiter un mécontentement populaire et devenir le porte-parole d'une cause (il y a toujours des minorités opprimées, ou qui croient l'être). Moyennant quelques mois/années de guérilla, vous devriez arriver à prendre le pouvoir (1).



• Partir du haut, par exemple en vous faisant nommer gouverneur de la province. Puis travailler en douceur l'intelligentsia locale, le temps de la persuader qu'elle n'a rien à faire avec le reste du royaume. Après quoi, ce n'est plus qu'une question de temps avant que l'on vous propose « spontanément » la couronne (2). Le plus bel exemple reste celui du fils du roi du Portugal qui, envoyé au Brésil pour représenter son père, se fit proclamer empereur et rompit tous les liens avec la mère patrie, au début du XIXe siècle.
Mais ces deux méthodes remettent en cause l'intégrité d'un royaume déjà existant, et la plupart des monarques ont horreur qu'on les prive de leurs terres. Il est préférable d'agir sur des provinces très éloignées, perçues comme « peu importantes » par la capitale et de profiter d'un affaiblissement du pouvoir central. Quoi qu'il en soit, attendez-vous à une réaction brutale : invasion militaire et/ou blocus économique. C'est le moment de faire preuve de génie diplomatique et de vous assurer des alliances telles que personne n'osera vous attaquer... de front.

La succession

A la fois la solution la plus naturelle et la plus difficile si l'on n'est pas né dans la bonne famille. Si vous êtes un cadet ambitieux, vous pouvez vous arranger pour qu'il arrive des « accidents de chasse » aux gêneurs (3). Si vous êtes roturier, il ne vous reste qu'à vous couvrir de gloire (militaire, de préférence), et à vous faire adopter par un monarque vieillissant et sans enfants. La Suède est encore dirigée aujourd'hui par un descendant du maréchal Bernadotte, seul exemple récent du succès de cette méthode.
Reste le plus délicat, mais sans doute aussi le plus amusant :

La création d'un royaume à partir de zéro

Tout dépend de la région concernée :
• **Les habitants ont un retard technologique sur vous et vos troupes.** Il suffit alors de se faire reconnaître comme souverain par leurs chefs. Cela exigera sans doute pas mal de palabres, peut-être un ou deux meurtres discrets et très probablement des combats (4). Dans les années 1860, un avoué de Périgueux s'est taillé ainsi un royaume dans le sud du Chili. Antoine Ier d'Auracanie a régné quelques années avec l'appui des chefs indigènes et s'est fait reconnaître par nombre de pays d'Europe. Après quoi, les Chiliens sont venus mettre le holà...
• **Les habitants sont au même niveau que vous et pas spécialement désireux de vous céder la place.** Dans ce cas, il faut une motivation importante à vos troupes pour s'en prendre à eux. Pourquoi pas la religion ? Tous les États francs nés des croisades répondent à cette définition. On ne peut pas dire qu'ils aient eu un grand succès, à long terme, mais ils ont existé, à travers de multiples bains de sang...
• **La région est déserte (5).** Dans ce cas, votre position de départ peut varier considérablement, selon que vous disposez ou non d'appuis extérieurs. Quels sont-ils ? Des marchands désireux de « mettre le pays en valeur », quitte à tolérer un roitelet ? Les autorités d'un pays lointain, heureux d'enfoncer une épine dans le flanc de vos voisins (6) ?
Et si vous êtes seul, avec juste quelques compagnons et un peu de matériel ? L'épopée commence ! Avec de multiples variantes en fonction des lieux et des époques. Ici, c'est le roi qui vous concédera un bout de terre à ses frontières, sans exiger d'hommage mais à condition que vous protégiez son royaume contre un voisin agressif/des hordes d'orques/une grosse nécropole hantée de zombis/une brèche ouvrant sur les enfers (7). Là, votre nef aura fait naufrage sur une terre inconnue. Ailleurs encore, vous aurez suivi le cursus classique des Conan en herbe : esclave, voleur, gladiateur, soldat, officier, général, chef d'une révolte des barons, roi.
Tout est possible en fonction du monde où vit votre personnage et la bonne volonté de votre meneur de jeu (qui a parfaitement le droit de virer au vert en lisant cet article, et de vous refuser catégoriquement tout espoir de royauté).

FOCUS
Conan est le héros créé par Robert Howard et interprété à l'écran par Arnold Schwarzenegger. Les romans sont disponibles chez J'Ai Lu et Fleuve noir.

Un lieu où régner

Tout dépend du monde où vous évoluez, mais dans la plupart des cas, les terres habitables sont trop connues et trop civilisées pour vous y tailler un immense royaume, ce qui suppose plusieurs milliers de kilomètres carrés et des dizaines de milliers d'habitants. Soyons réalistes : supposons que vous ayez découvert, au milieu d'une région de steppes peu peuplées, une grande oasis ou une vallée paradisiaque (8). Cela représente bien assez de soucis pour commencer. Vous pouvez espérer quelques années de tranquillité avant que quelqu'un remarque que vous êtes là, pour peu que vous évitiez de vous faire connaître.
Pour commencer établissez-vous sur les emplacements faciles à tenir, les cols aisés à bloquer, les pics où faire bâtir une forteresse, l'île au milieu d'un lac où vous pourrez construire une capitale imprenable. En même temps, cherchez les lieux « utilisables » dans les environs de vos sites stratégiques – essentiellement des terres ▷



fertiles à défricher –, et commencez à y implanter du monde.
Vous n'accomplirez rien si vous ne pouvez pas dépenser une énorme fortune. Constructions, paie des soldats, aménagements divers... Même le fruit d'une vie entière de rapines fond à une vitesse sidérante! Impôts mis à part, il y a peu de méthodes pour se maintenir à flot. Si vous êtes intelligent ou chanceux, vous vous installerez dans une région riche en ressources naturelles. Dépêchez-vous de les mettre en exploitation! Recrutez des spécialistes (des ingénieurs nains pour exploiter vos mines, etc.). Si vous ne vous en sortez pas seul, essayez de vous trouver des associés (11). Il y a bien, quelque part, un consortium marchand désireux de vous avancer quelques millions! Vérifiez les contreparties, toutefois.

Les gouvernés

L'intention sous-jacente du personnage qui veut être roi est de disposer d'une armée, d'alliés, de serviteurs aux talents divers (magiciens ou clercs) afin de mener des expéditions de grande envergure : reconquête des terres aux mains des orques, réhabilitation d'une cité envahie par les goules, ou invasion du royaume voisin (9). Selon l'effectif nécessaire pour vos forces armées, il faut prévoir un nombre minimum de sujets dix fois supérieur : paysans, artisans, éventuellement policiers et juges, et peut-être une administration.

• **La population de base**. S'il y a déjà des habitants dans la région, il ne vous reste qu'à les persuader de vous payer des impôts à vous, plutôt qu'aux anciennes autorités. Par exemple par un classique « chantage à la protection », dans la grande tradition de la mafia. Mais si la région dont vous venez de vous emparer est inhabitée ? Il vous faudra importer du monde. Faites savoir discrètement dans les royaumes voisins que vous offrez l'asile, la liberté et un lopin de terre à tout serf fugitif qui viendra se mettre sous votre protection. Vous allez vite crouler sous les demandes ! Sinon, payez des « recruteurs » ou faites des raids sur les territoires de vos voisins pour y récupérer des gens (surtout des femmes ! Sans quoi, votre royaume s'éteindra de lui-même en quelques années. C'est moralement discutable, mais les Romains l'ont bien fait avec les Sabines !). Si cela échoue, vous pouvez acheter des esclaves... ou passer un accord avec d'autres souverains et vous transformer en colonie pénitentiaire. Ils seront sans doute ravis de se débarrasser de leurs « éléments incontrôlés », et vous récupérez sans bourse délier une importante force de travail... qu'il va falloir sérieusement encadrer !

• **Les soldats**. Pour eux ce n'est pas difficile : vous trouverez toujours des gens désireux de travailler le moins possible et de porter un bel uniforme. Leur apprendre à se battre risque d'être un autre problème... ce qui nous amène à la question des officiers. Débrouillez-vous pour en trouver quelques-uns qui soient compétents, intelligents et dévoués à votre personne (10). De vieux compagnons d'armes, peut-être ?

• **L'administration**. Sa structure sera fonction du niveau d'évolution de votre monde et de la taille de votre domaine (aurez-vous des vassaux ? des gouverneurs civils ou militaires ? des préfets ? Préférez-vous tout gérer vous-même ?). Il vous faut au moins des collecteurs d'impôt !

• **Les artisans**. Maréchaux-ferrants pour la cavalerie, menuisiers pour les machines de guerre ; le savoir-faire des artisans devra être importé si les équivalents locaux manquent ou sont incapables. De leur talent dépend l'efficacité de vos équipements, et parfois la renommée de votre royaume.

Les inévitables voisins

C'est sans doute le point le plus épineux et le plus menaçant pour l'avenir de votre jeune royaume. Tout dépend de leur personnalité, et donc du meneur de jeu. S'ils ne tentent pas de vous effacer de la surface du globe pour annexer vos terres, vous aurez de la chance ! (12) S'ils sont d'humeur pacifique, des possibilités illimitées de commerce et d'alliances matrimoniales s'ouvrent devant vous (13). Sinon, vous avez toujours quelques ressources pour les mater :

• **La diplomatie du damier**. « Je suis à l'ouest. Mon ennemi est à l'est. Mais au-delà de mon ennemi se trouve un autre pays. A nous deux, nous pouvons le prendre en tenaille. » Une bonne part de l'histoire moderne dérive de ce type de raisonnements, au moins jusqu'au XIX[e] siècle. Pourquoi croyez-vous que les Français se soient alliés aux Polonais ? Ou aux Ecossais, tant que l'Ecosse a été indépendante ?

• **Le recours à une autorité supérieure**, si possible morale. Il y a bien l'équivalent d'un pape, dans votre monde ? Dans ce cas, en échange de concessions religieuses mineures, vous pouvez espérer voir votre statut formellement reconnu, et faire savoir à vos voisins que vous êtes sous la protection de la Foi. Ça marche plus ou moins, selon la proximité du pontife et l'utilité que vous pouvez avoir pour lui. Il n'y a qu'à regarder le nombre de chefs barbares, pillards, violeurs et meurtriers qui sont morts dans leur lit, rois de pays chrétiens, pour avoir accepté le baptême et persuadé (à la pointe de l'épée) leurs sujets d'en faire autant : la méthode est efficace ! (et en plus, vous pouvez espérer être canonisé – roi et saint, qui dit mieux ?). Rappelez-vous : l'Histoire regorge d'empires écroulés, de royaumes éphémères, de tyrans dont l'œuvre a volé en éclats... A vous et à votre meneur de jeu de faire mieux !

Les répercutions

Les tables qui suivent ne sont pas une bible ! Ce ne sont que des exemples de ce qu'il est possible de faire avec un peu d'imagination, et des bases de travail pour le meneur de jeu.

Tristan Lhomme
illustration : Thierry Ségur

Réaction des voisins

3d6	Réaction
3	Tentative pour vous écraser dans l'œuf : attaque militaire immédiate.
4	Escarmouches constantes, pour vous tester.
5	Raids périodiques sur vos villages frontaliers.
6-7	Revendique une partie (plus ou moins importante) de vos terres.
8-10	Indifférence.
11-12	Infiltration : envoi d'espions, et sans doute d'assassins d'ici quelques années.
13	Envoi d'une ambassade (chargée d'espionner).
14	Envoi d'une ambassade (avec des propositions sincères).
15	Vous rend visite en personne (pour évaluer lui-même votre puissance).
16	Vous rend visite en personne (sans arrière-pensées).
17	Propose une alliance (où vous aurez sans doute plus à faire que lui).
18	Propose une alliance (équitable).

Réaction de l'autorité centrale

3d6	Réaction
3	Envoie immédiatement plusieurs régiments avec ordre de ramener votre tête.
4	Envoie des troupes. Objectif : terroriser vos sujets, désorganiser le pays.
5	Envoie des troupes. Objectif : s'emparer du pays.
6	Envoie de troupes. Objectif : vous capturer et vous emmener à la capitale.
7	Démonstration de force à la frontière. Jets suivants avec 2d6.
8	Envoie un gouverneur nommé par lui « pour vous remplacer ».
9-10	Exige que vous lui prêtiez hommage immédiatement.
11	Vagues menaces écrites.
12	*Revendique la moitié de votre territoire.*
13	Exige un tribut (ce qui revient à vous reconnaître comme indépendant).
14-15	Indifférence.
16	Envoie un ambassadeur. Objectif : faire de vous un pays satellite.
17	Envoie un ambassadeur. Objectif : rien de précis.
18	Envoie un ambassadeur et une proposition d'alliance.

Réactions de la population

(Pondérez en fonction de vos actions, de la qualité des récoltes, de l'humeur de l'intelligentsia, des succès ou des revers militaires, etc.)

3d6	Réaction
3	« Mort au tyran » : révolte immédiate.
4	« Mort au tyran » : complots et attentats probables.
5	Emeutes en ville.
6	Révoltes paysannes sporadiques.
7	Grève des impôts.
8	Mécontentement général, avec revendications impossibles à satisfaire.
9-10	Mécontentement d'une catégorie précise, avec revendications négociables.
11-13	Bof...
14	Vous vous en sortez plutôt bien.
15	« Nous avons un bon seigneur, y' a pas à dire ».
16	Admiration. Prochain jet à +2.
17	Adulation. Prochain jet à +3.
18	Nul doute que vous serez déifié/canonisé à votre mort... si vous ne refaites pas de jet d'ici là !

Où chercher de la documentation ?

Là où elle se trouve, pardi ! Rien qu'avec une après-midi pluvieuse et un atlas historique, vous pouvez imaginer des centaines de scénarios. Sinon, cherchez plus particulièrement dans l'Antiquité, tout ce qui concerne le « premier » Moyen Âge (jusqu'à l'an mil, plus ou moins), l'ère des Grandes Découvertes et la colonisation des Amériques.

Pour le meneur de jeu

La possibilité de devenir souverain est un aiguillon pour l'enthousiasme du personnage, donc du joueur. Mais cela exige votre coopération. Pas de panique !
Cette évolution vient naturellement lorsqu'on joue les mêmes personnages en campagne. Sondez les joueurs, hors jeu ou par personnages-non joueurs interposés, et s'ils semblent tentés par l'aventure, commencez à préparer le terrain, c'est-à-dire :
— Prévoyez dans les cartes de votre campagne, des régions propices. Certains cas décrits ici sont plus faciles à gérer (cas 1, 4, 5, 7, 12), d'autres demandent plus de background politico-diplomatique (cas 2, 13). Le monde de Paorn offre de telles régions, comme le nord-ouest ou le sud-ouest du Salthar, le nord de la Burgonnie, l'ouest de l'Althusia (cas 8).
— Si vous choisissez l'option légère, un royaume de quelques petites villes, soit mille à deux mille habitants, permettra la création d'une armée de cent à deux cents hommes, plus des miliciens comme appoint irrégulier (et quelques équipements et montures) (cas 9), qui pourront saper une muraille, faire une diversion, retarder un armée, éventuellement fournir quelques guérisseurs.
— Si vous choisissez l'option intrigues, préparez le terrain plus longtemps à l'avance. Jouez sur l'histoire personnelle d'un aventurier. Il suffit de quelques événements obscurs autour de sa naissance pour qu'il se sente autorisé à jouer la grande scène de l'héritier perdu (cas 3).
De toute façon, petit à petit, impliquez les personnages dans les hautes sphères de l'État. Faites-leur rencontrer des gens importants (n'oubliez pas les bannis). Favorisez des alliances, des services réciproques avec le sorcier personnel d'un roi, un noble important ou un général ambitieux, une princesse... Leurs nouveaux amis (ou les amis de leurs amis) seront peut-être désireux d'aider les personnages-joueurs par la suite (cas 5). Ayez en tête qu'ils ont leur propres objectifs. Le bon sorcier est peut-être un affreux nécromant, qui n'encouragera le futur roi à prendre le pouvoir que pour régner à travers une marionnette.
— Le jeu avec figurines est idéal pour résoudre les conflits qui surgiront à coup sûr. Choisissez une règle, étalez le tapis de jeu et déployez des armées ; c'est le moment de tester les qualités de stratège de l'aspirant Conan, soit contre les vôtres, soit contre celles d'un joueur d'un autre groupe, à qui vous aurez justement offert le trône de la province voisine !
— Dans tous les cas, un seul joueur du groupe étant destiné à porter la couronne, amenez les autres personnages à jouer des rôles tout aussi importants (éminence grise-magicien, bras droit, chef d'état-major, chef des espions...) (cas 7).

L'Althusia



Sans atteindre la taille d'Oljad, la cité de Poodruna sur les bords du Linamaz, en pleine prospérité, rivalise de splendeur avec la capitale.

La découverte des quatre empires qui composent le monde de Paorn a commencé dans le n°74 de Casus Belli. Après avoir parcouru la Burgonnie et le Salthar, voici aujourd'hui l'Althusia, son histoire et ses peuples, son système politique et économique.

Les inquisiteurs secrets de Shanshîva

Depuis un siècle, quelques femmes yinhanthi osent enfin se rebeller contre leur condition soumise, et quittent leur pays pour rejoindre la liberté du territoire k'neth. Mais certains religieux fanatiques ne l'entendent pas de cette oreille, et ils ont créé la secte des inquisiteurs secrets de Shanshîva. Les inquisiteurs tentent par tous les moyens de ramener les « âmes égarées » dans le droit chemin, c'est-à-dire en pays yinhanthi, où elles sont emprisonnées dans des harems souterrains pour subir une « rééducation ». Ces pratiques révoltantes ont attiré plus d'une fois l'attention du clergé régulier, qui a bien du mal à repérer les coupables dans ses propres rangs.

Du haut de son palais d'Oljad, le shaïm Kazhar Padishaan IV, demi-dieu et maître de l'Althusia, contemple pensivement les deux territoires dont il est le trait d'union. Vers le levant, les dunes du pays yinhanthi font vibrer l'air de chaleur. Vers le couchant, les rochers blancs du pays k'neth l'éblouissent malgré la distance. La vie est dure dans l'empire de la soif, pense le souverain. Dure dans les déserts aux mille pièges, dure dans les méandres fertiles du fleuve Linamaz où s'entasse une population abondante et métissée. Seuls les plus avisés savent trouver les oasis bienheureux, les vertes vallées secrètes, véritables joyaux cachés au cœur des contrées arides…

Les Althusiens

L'empire d'Althusia repose sur la puissance militaire, la science et l'organisation des K'neth, mais aussi sur la très ancienne culture religieuse yinhanthi, en passant par les arts musicaux et culinaires les plus sophistiqués de tout Paorn. Le peuple althusien est formé d'une mosaïque d'ethnies, originaires des lointaines provinces rattachées à l'empire (Hautes Tribus, Nélorie, Pays noir…).

Au cours des précédents siècles, les K'neth ont abandonné les steppes de l'est pour asservir l'Althusia. Les Yinhanthi, après des années de révolte, ont finalement accepté leur nouveau souverain afin de sauvegarder leur culture et d'éviter l'esclavage. De ces débuts difficiles est resté un certain clivage : l'aristocratie demeure en majorité k'neth, même si la proportion de Yinhanthi anoblis est loin d'être négligeable. Quant au peuple, longtemps divisé, il compte aujourd'hui tant de métis qui ne se considèrent ni K'neth, ni Yinhanthi, que les rivalités se sont atténuées.

Le peuple k'neth

Les K'neth sont grands et minces. Leurs yeux sont ambrés, et leur peau cuivrée vire au rouge sombre sous le soleil. Les visages sont osseux, avec un nez en bec d'aigle leur donnant des airs d'oiseau de proie. Adorateurs de la beauté, les K'neth sont toujours maquillés, et même un mendiant se donnera la peine de dissimuler quelque infirmité inesthétique. De plus, leurs vêtements ne respectent pas la morphologie : épaulettes et structures d'osier sont autant de moyens de rendre une silhouette plus géométrique, cylindrique ou rectangulaire.

« Que le spectacle de ta fenêtre soit ton enseignement » : les K'neth pensent que le monde terrestre est gouverné par les sciences exactes, qui sont l'expression de la parfaite symétrie des sphères divines. Pour cette raison, la plupart des activités k'neth sont régies par les mathématiques, la logique, et certaines formules algorithmiques : les plans des cités sont très géométriques, la hiérarchie militaire a une structure pyramidale (avec un nombre précis de soldats à chaque niveau), les compositions musicales sont répétitives, les préparations culinaires sont guidées par le nombre et la symbolique des ingrédients, et non par le goût, etc. L'étiquette entre K'neth est d'une effroyable complexité, mais ne s'applique heureusement qu'entre aristocrates. Cependant, la population conserve quelques manières propres à dérouter les étrangers, comme le fait de parler sur un ton monocorde

et régulier, ou d'appeler par un numéro certains objets d'utilisation courante...

Le peuple yinhanthi

Les Yinhanthi ont la peau brun-jaune et sont de petite taille. Sujets à l'embonpoint, ils sont ronds et poupons s'ils sont riches, et osseux s'ils sont pauvres. Dans les deux cas, leurs yeux noirs profondément enfoncés sous des orbites saillantes leur donnent un regard fiévreux et pénétrant.
La rigidité d'esprit des Yinhanthi est proverbiale : toute négociation avec eux met deux à trois fois le temps nécessaire pour être conclue (quand seulement elle aboutit !). Le Yinhanthi essaye toujours d'imposer son prix, son itinéraire, sa façon de faire. Il ordonne, se fâche, maudit ses interlocuteurs, transige un peu, revient sur sa décision, se fâche à nouveau... Cela ressort notamment dans les constructions : bâties sans tenir compte de l'avis du voisin, les maisons sont disparates, enchevêtrées, et c'est presque un miracle qu'il existe des rues.
La population n'est pas belliqueuse. En dehors de quelques guerriers fanatiques, la plupart des gens demeurent de simples cultivateurs ou embrassent une carrière religieuse. Héritiers d'une culture mystique millénaire, les Yinhanthi en sont aussi les victimes : la complexité de leurs cultes les oblige à tant de cérémonies qu'il ne leur reste pas de temps pour gouverner ! Leurs dévotions quotidiennes s'adressent à une multitude d'esprits et de divinités, parmi lesquelles : Shanshîva, dieu des Sept Futurs, la déesse des Sources (également vénérée au Salthar), ou même le sinueux Oombar, dieu chtonien des mondes inférieurs. Les prêtres de Shanshîva sont les plus importants et assurent l'autorité « morale » de l'Althusia.

La Frontière de Jade

Principale région verte de l'Althusia, la Frontière est aussi l'un des lieux les plus périlleux de l'empire. Ce ruban impénétrable, qui s'étale sur 1200 kilomètres de long et 200 de large, court de la Cicatrice jusqu'à la Burgonnie, empruntant au passage des centaines de noms locaux : l'océan Vert au nord de T'rak, la forêt des Ombres à Soodia, les bois Hurlants sur les monts venteux vers Pasheen, etc. Les Althusiens évitent soigneusement ces forêts qui, en dehors de rares trouées permettant le passage, sont de dangereuses *terrae incognitae* infestées de trolls, arbres-qui-parlent et autres diableries. Orkull l'Éventreur, un insaisissable chef orque, en a d'ailleurs fait un territoire de chasse pour ses sauvages guerriers monteurs de loups.
De plus, la Frontière de Jade abrite de mystérieuses communautés de francs-sorciers (comme les Exécuteurs d'Oombar ou les Mages entropiques) en butte avec la toute puissante Arcania. Mandatés par l'empire, les mercenaires k'tang traquent sans cesse ces magiciens renégats, qui sont souvent obligés de fuir en abandonnant leurs inquiétants repaires... et les pièges magiques qu'ils y ont laissés !

Le Pays k'neth

Le damier des dieux

Les K'neth imaginent volontiers leur pays comme étant le « damier des dieux » : une étendue plate et régulière, où la pure blancheur des blocs de granit se conjugue avec les plages de sable sombre.
Parfois, quelques fumées noirâtres s'étiolent dans le ciel, révélant l'emplacement d'une mine de fer où les esclaves de l'empire travaillent sous le fouet des forgerons de guerre althusiens. Ailleurs, des oasis-forteresses renforcent leurs hautes palissades de bois, craignant les raids des semi-géants qui descendent des plateaux de K'osiph. Rarement, c'est un collège d'astrologues qui dresse ses tours altières vers le mystère des étoiles...
Mais le spectacle le plus étonnant demeure encore celui des téméraires aéromarchands k'neth, sillonnant le ciel du désert à bord de leurs mongolfières chamarrées : les méduses filantes. Arborant d'extraordinaires motifs colorés phosphorescents, ces ballons aux formes variées sont assemblés à partir de gigantesques méduses fongiques, que les braconniers k'tang chassent dans les forêts saltharites de l'océan Vert. Cousues, gonflées par les gaz issus de leur propre décomposition, harnachées avec un réseau de filins directionnels, les méduses filantes sont difficiles à fabriquer et d'un maniement souvent hasardeux. Leur nacelle ne peut accueillir que trois personnes. Elles ne sont construites que pour les besoins d'un pilote particulier (marchand, messager ou éclaireur) et leur toile se détériore au bout de quelques mois.

Les plateaux de K'osiph

Entre les déserts et les rares forêts habitables, il n'y a dans toute l'Althusia que peu d'endroits où procéder à l'élevage des chevaux, pourtant nécessaires aux armées du shaïm. Les étranges fournisseurs de l'empire occupent les hauts plateaux de K'osiph : on les nomme les Valatans. Farouches et fiers, ce sont des nomades originaires de Tsovranie, comme en témoignent leur peau claire et leurs yeux gris. Mais alors que leurs négociants parlent couramment le k'neth, les autres ne s'expriment qu'au moyen d'un langage animal : celui dont leur clan arbore le totem (clan du lynx, clan du cerf, etc.). Certaines légendes racontent que les Valatans peuvent commander à leur animal-totem, et même voir par ses yeux. D'autres prétendent qu'ils seraient eux-mêmes des animaux, victimes d'une forme de malédiction...
Mais sur les hauts plateaux vivent des habitants bien plus sinistres et dangereux : les difformes semi-géants formors. Frustres et peu nombreux, ils vivent dans des cavernes, dont ils ne sortent que pour chasser ou lancer des raids contre les habitants des plaines. Les Valatans sont leurs ennemis héréditaires.

Les Hautes Tribus (Pays k'tang)

Chevauchant leurs agiles hyènes de guerre, les tribus k'tang sillonnent les steppes et les frontières du nord-ouest. Contrairement aux très indépendants Néloriens, les Hautes Tribus sont dévouées corps et âme au shaïm. Pourtant, elles ne sont que partiellement soumises aux lois de l'empereur. L'origine de cette relative autonomie découle d'un geste judicieux du shaïm Pashkath II. Vainqueur des tribus qui harcelaient ses territoires occidentaux, il vit dans les yeux du chef k'tang Ourbalpa et de ses guerriers une réelle admiration pour ses propres qualités de chef de guerre. A la stupéfaction des dignitaires présents, au lieu de contraindre le vaincu à se prosterner, il demanda au général k'neth posté à ses côtés :
— « Comment se sont battus ces hommes ?
— Comme des lions majesté ! » répondit le militaire surpris.
Pashkath, les yeux rivés à ceux du K'tang, lui demanda alors :
— « Comment se sont battus mes hommes ?
— Comme des lions, grand général !
— Bien... Les lions ne se mangent pas entre eux. Pouvons-nous être alliés, chef Ourbalpa ?
— Quand vous voudrez !
— Dès cet instant nous le sommes. »

Les magiciens

En dehors des astrologues, les seuls magiciens appréciés dans l'empire sont les shoofirs, des ascètes qui se contentent de méditer et de rendre de menus services à ceux qui leur font l'aumône de quelque nourriture. Signalons cependant que le shaïm entretiendrait un certain nombre de magiciens indépendants de l'Arcania, dont le seul rôle serait de déclencher l'apocalypse sur le royaume du Salthar si celui-ci empoisonnait les eaux du Linamaz. Bien entendu, le shaïm et son entourage nient formellement le fait.

Astrologie et divination

Les Althusiens font un usage immodéré de leur thème astral, qu'ils ont l'habitude de suivre au pied de la lettre. Pour ce faire, les K'neth consultent quotidiennement des astrologues mathématiciens, alors que les Yinhanthi s'adressent plutôt à des prêtres devins. Dans la plaine du Linamaz, agir à l'encontre de son thème astral est considéré comme une offense envers les dieux, mais l'on ne punit pas le coupable pour autant, car selon l'expression consacrée « les dieux s'en chargeront ». Les astrologues sont souvent regroupés en collèges et pratiquent des tarifs élevés. Les devins, eux, sont consultés gratuitement, mais leurs interprétations évasives sont parfois une véritable torture pour l'individu, qui doit sans cesse peser le pour et le contre de ses actions. Phoerus le Flamboyant est l'astrologue le plus réputé d'Althusia, et le shaïm en personne fait appel à ses services. L'Œil d'Orgo, le fameux devin yinhanthi, serait meilleur encore, mais il vit dans une oasis inaccessible aux confins du pays.

La langue shaïran

Le shaïran est la langue administrative, parlée des commerçants (Néloriens, Valatans de K'osiph) et des lettrés. Le petit peuple n'en comprend que quelques mots : impôts, esclavage, officiel, obéir, etc.
En fait on distingue le shaïran proprement dit, langage ampoulé et obscur des actes officiels, et le shaï, sa version simplifiée utilisée par les marchands.

Les escouades des canaux

Dans la plaine du Linamaz, la construction de canaux est un excellent dérivatif aux idées de rébellion. Le shaïm paye les nouveaux canaux au mètre cube ! N'importe qui peut venir avec sa pioche, ou en louer au contremaître, qui indiquera où creuser. Tout individu désœuvré peut donc se faire un peu d'argent. Ceux qui en font leur gagne-pain régulier sont organisés en « escouades » et partagent leur matériel. Les plus méritants gagnent parfois un entraînement militaire offert par le shaïm, et deviennent « guerriers-bâtisseurs ».

Les colombiers

De toutes tailles, de tous styles, les colombiers sont présents partout où vivent des hommes en Althusia. Pour leur fonction de porteurs de messages, bien sûr, mais aussi par goût et fierté, les colombophiles élèvent des variétés spécialement résistantes ou au contraire purement esthétiques. Les oiseaux sont capables de traverser les déserts, et servent de repères aux pèlerins. Un pigeon voyageur vient ou va toujours vers une oasis. Un oiseau qui s'y pose et repart sans boire signale une eau empoisonnée.

INSTANTANÉS

Les vidangeurs d'Oljad

Iosis Ophaïsios, vidangeur, explore les quartiers désertés d'Oljad. Sur les conseils de son astrologue, il engage les aventuriers pour l'aider pendant quelques jours. Ensemble, ils explorent les canaux ensablés, encombrés de végétation, donnant sur des propriétés abandonnées où l'on découvre souvent quelques objets de valeur... à condition de ne pas être happé par les brochets géants, emportés par une crue, ou détroussés par des malandrins. S'ils ont de la chance, les aventuriers découvriront peut-être l'ancienne entrée du Manoir enseveli, où Kopah'Kath le magicien fut jadis surpris dans son sommeil par une formidable crue...

La course des méduses filantes

Shéridan le Bleuté, un riche négociant k'neth,

En quelques secondes, les prisonniers k'tang venaient de retrouver leur liberté et leur fierté. Cette réaction est passée dans le langage courant : « une ovation k'tang » signifie « un délire de joie ».

La plaine du Linamaz

Le serpent et les raccourcis

Refoulées par les régions hostiles de la périphérie, toutes sortes de races sont venues s'entasser le long des berges du Linamaz, qui brasse aujourd'hui une incroyable variété d'humanoïdes et de demi-humains.
Dans la plaine althusienne, le fleuve est relativement calme en dehors des crues de printemps (dont on soupçonne qu'elles sont volontairement aggravées par les barrages saltharites). Il fait environ 500 km à vol d'oiseau, des chutes Loyolines au golfe, mais parcourt en fait plus de 2000 km à force de méandres et de retours sur lui-même. Le « coude » le plus gigantesque est la « boucle d'Oljad » : le Linamaz passe au pied du faubourg nord de la capitale, puis coule sur 500 km en passant par Poodruna, avant de revenir lécher les maisons du faubourg sud d'Oljad. Seul, un unique canal permet de relier les deux bras du fleuve en traversant le centre de la capitale, moyennant un péage exorbitant et une attente éprouvante. De fait, une caste de Passeurs s'est développée à Oljad (avant de s'étendre à toute la plaine du Linamaz), chargée de négocier les meilleures voies d'accès aux meilleurs prix. La concurrence est rude et les escroqueries – voire le brigandage – ne sont pas rares.



Mathématiques et symboles régissent le mode de pensée des K'neth et leurs façons d'appréhender la vie.

La côte sauvage

Le delta du fleuve est un véritable labyrinthe aquatique envahit par la mangrove, forêt de palétuviers dont les racines aériennes s'entremêlent dans l'eau saumâtre. D'épaisses brumes peuvent y stagner pendant des semaines. Aussi, les habitants de cette région insalubre s'y déplacent avec des minuscules grelots aux chevilles ou aux poignets pour pouvoir se repérer. La maladie y règne, mais aussi d'autres créatures surnaturelles nées des brumes fétides. C'est là que l'on trouve le bois précieux de Ceedha, dont la collecte est assurée par les esclaves et les forçats... au milieu des sangsues géantes et des crocodiles.
Au large de la côte, en pleine mer des Illusions, de mystérieux hommes-poissons vivent dans des châteaux de corail reposant sur les fonds sablonneux : ce sont les diables des Mers. De plus en plus fréquemment, ils s'aventurent dans le delta en remontant les cours d'eau, s'attaquant sauvagement à tous ceux qu'ils rencontrent. Les astrologues prétendent que ces invasions correspondent à certains cycles stellaires, et prévoient de terribles événements pour les années à venir...

Le Pays yinhanthi

Le désert des mille couleurs

Le pays des sables est immense et majestueux, sans cesse en mouvement, perpétuellement recréé par les vents qui déclinent sous mille et une formes ses dunes colorées. Ici, une magie millénaire et oubliée semble avoir prêté au sable toutes les couleurs connues de l'homme, et même certaines qu'il ne connaissait pas. C'est le pays des mystiques Yinhanthi, et tout y semble possible...
Au cœur de fragiles oasis vivent des devins vénérables qui prédisent l'avenir du monde. Dans le désert profond errent les elfes des Sables, chevauchant leurs montures poussiéreuses semblables à des raies mantas. Le jour, d'étranges mirages reflètent des villes fabuleuses englouties par le désert depuis des millénaires. La nuit, on perçoit le hurlement des démons prisonniers d'Oombarabaan, la Cité maudite qui n'apparaît qu'une fois toutes les six lunes. C'est le pays des djinns susceptibles, des esprits malicieux, et les Yinhanthis savent bien qu'il vaut mieux s'adresser à eux poliment, même si leur présence n'est pas toujours certaine...

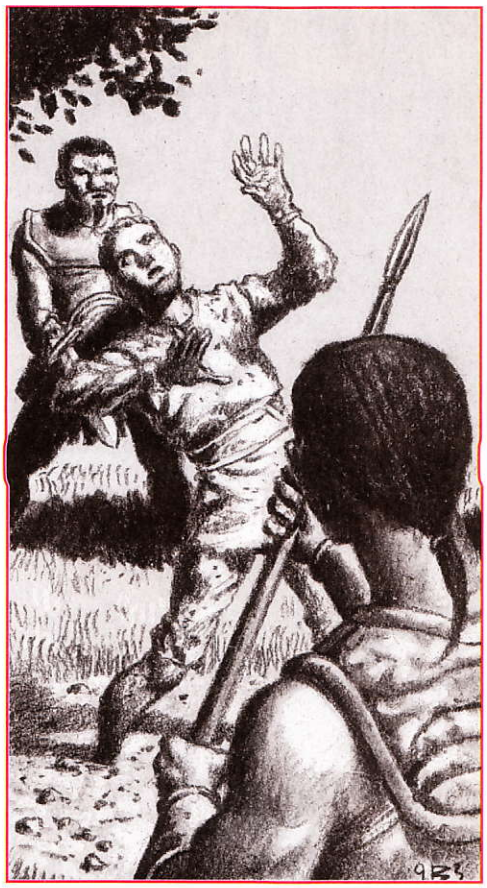
La forêt de Naoloon

Elle constitue l'un des précieux havres de paix de l'Althusia. Portées par leurs troncs millénaires, les frondaisons des cèdres des plateaux de Naoloon arrivent à se rejoindre, si haut que les oiseaux évoluent par centaines à l'ombre de cette volière naturelle. Ils ne sont pas les seuls à profiter de la seule ombre du pays des mesas : la voie pavée qu'utilisent les voyageurs fait des détours sur des dizaines de kilomètres pour suivre les méandres de la paisible forêt, que l'on dit protégée par les esprits de la terre. Les cèdres sont sacrés, et nul ne songerait à les abattre pour utiliser le bois.

Nélorie, le pays-qui-rêve

La Nélorie est le plus récent des territoires rattachés à l'Althusia. Fondée par des exilés de la Lauria, cette colo-

nie s'est jadis implantée sur une côte désolée envahie par les champs de pavot sauvage. Après avoir expérimenté les effets de cette plante, les colons ont décidé d'en faire le commerce. Plusieurs générations ont passé, et Onironde, la capitale nélorienne, vit désormais de la fabrication de toutes sortes de drogues, et de l'exploitation des racines, plantes médicinales et autres champignons hallucinogènes. De l'Elixir de la Ruine rouge à la Liqueur crèvecœur, les Néloriens ont la réputation de pouvoir concocter *n'importe quel philtre, à condition* d'y mettre le prix. Leurs caravanes commercent avec les prêtres yinhanthi (à qui ils procurent diverses variétés d'encens), mais aussi avec la Burgonnie et le Salthar (en fournissant du Lotus noir aux espions des deux pays). Les Néloriens, eux-mêmes de grands consommateurs, semblent curieusement immunisés aux effets néfastes de leurs diverses drogues. Une particularité qui intéresse beaucoup les espions des quatre empires…



Les K'tang baissèrent leurs armes. L'homme était pétrifié.

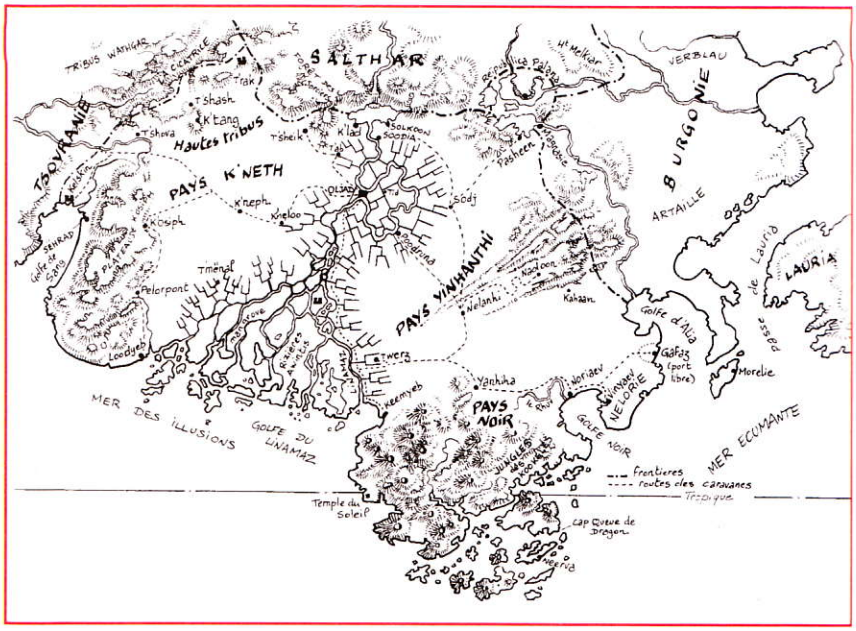
Le Pays noir

Sept hommes qui prétendent décrire le Pays noir peuvent se traiter de menteurs réciproquement, s'il n'y ont fait qu'une brève incursion. L'un peut n'en connaître que Yanhiha, la Cité décadente aux cent harems humanoïdes bordant la piste du Golfe noir. L'autre n'avoir vu que les horribles prisons des mines de cuivre, où des rouages gigantesques hissent le minerai hors des entrailles des volcans parmi les suffocantes fumées des fours. Un troisième aura peut-être séjourné dans un camp d'exilés politiques, avec son lot d'individus psychotiques et de criminels en fuite. Un quatrième se sera perdu pendant des jours sans rencontrer âme qui vive dans le dédale déchiqueté des bombes volcaniques géantes et des vapeurs sulfureuses crachées par les orifices du sol. Un cinquième, victime d'un naufrage, pourra raconter comment il a sauvé sa vie en offrant toutes ses possessions aux anthropophages Kookélés qui habitent la jungle du littoral. Un sixième parlera des maelströms méphitiques qui happent les bateaux entre les îles des passes du sud. Un septième jurera avoir contemplé les cavernes secrètes des grands dragons, qui attendent de s'éveiller pour propager une nouvelle ère de chaos…

Et tous auront raison. Et ces sept-là n'auront pourtant pas rencontré les tribus invisibles dont les aventuriers parlent parfois ; ni vu le serpent de mer que citent des témoins dignes de foi ; ni affronté les pirates du Capitaine Sans Tête qui se réfugient là quand l'empereur burgon les chasse des eaux territoriales ; ni visité la forteresse de Neerva, où dorment trois étranges navires de guerre submersibles ; ni situé l'île des Hommes assis, où s'élèvent de gigantesques minarets métalliques…

Mais toujours, des hommes iront explorer cette antichambre de l'enfer, car c'est là aussi que l'on peut trouver une veine d'obsidienne, un éclat de diamant ou d'autres cristaux précieux, et parfois même de l'or. Le Pays noir est une terre de cauchemar, mais demeure à jamais le pays de toutes les fièvres…

Didier Guiserix,
Lætitia et Patrick Bousquet
illustration : Bernard Bittler
Plan : Didier Guiserix et Guillaume Fournier



organise une formidable course de méduses filantes au-dessus de la Frontière de Jade. Les vainqueurs gagneront leur poids en épices néloriennes. Les aventuriers sont engagés comme équipage par un ou plusieurs participants. Mais Shéridan est un sournois (si !), il a caché dans les ballons plusieurs kilos de Lotus noir qu'il compte revendre au Salthar, en éliminant les équipages à l'arrivée de la course.

A la recherche de l'ambassadeur

Le Royal Gondhar, navire personnel de l'ambassadeur de Burgonnie, s'est échoué sur la côte du Pays noir. Il devait se rendre à un congrès politique tenu en Nélorie, et l'Althusia est au bord de l'incident diplomatique. Il faut immédiatement mettre sur pied une équipe de courageux héros, qui n'auront pas peur de se sacrifier au nom de la Nation pour retrouver l'ambassadeur dans ces jungles hostiles. Devinez qui sont les aventuriers portés volontaires ?

Caractéristiques pour AD&D2

Kazhar Padishaan IV **: Guerrier niv. 16 / Prêtre niv. 16.**

Phoerus le Flamboyant **: Mage devin niv. 15.**

L'Œil d'Orgo **: Prêtre niv. 18.**

Orkull l'Éventreur **: Orog guerrier niv. 9 (Bestiaire Monstrueux p.222), orques (BM p.221), loups wargs (BM p.176).**

Soldat k'neth **: Guerrier niv. 1, CA 8 (cuir), pdV 10, Dégâts 1d8 (cimeterre), TAC0 20.**

Devin yinhanthi **: Prêtre niv. 3, CA 9 (robes), pdV 15, Dégâts 1d4 (knout), TAC0 20. Compétences : Astrologie 13, Religion 14, Histoire ancienne 12.**

Astrologue k'neth **: Devin niv. 4 (magicien spécialiste), CA 9 (robes), pdV 12, Dégâts 1d4 (dague), TAC0 20. Compétences : Astrologie 14, Musique k'neth 11.**

Sauvage kookélé **: Guerrier niv. 3, CA 6 (ossements), pdV 25, Dégâts 1d6+3 (os clouté), TAC0 17. Compétence : Cuisine anthropophage 13.**

Guerrier k'tang **: Rôdeur niv. 3, CA 8 (cuir), pdV 20, Dégâts 1d6+1 (lance), TAC0 17. Compétences : Equitation 13, Chasse 12, Dressage 12, Pistage 14. Hyènodon (BM p.152).**

Cavalier valatan **: Guerrier niv. 3, CA 10, pdV 15, Dégâts 2d4 (khopesh), TAC0 17. Compétences : Equitation 13, Dressage 13.**

Semi-géant formor **: Semi-géant fomorian (BM p.265).**

Diable des Mers **: Sahuagin (BM p.252).**

GAMES WORKSHOP®



Vente par correspondance

Du Mardi au Samedi de 10h30 à 19h

13, rue Poirier de Narçay
75014 PARIS
Tél. 16 (1) 45 45 45 87

Commandes postées dès réception
Paiement par Carte Bleue possible
Tarifs sur demande

WARHAMMER 40.000

LES BATAILLES HEROIQUES DU 41ÈME MILLENAIRE

EDITION FRANCAISE

490 F

Une boîte de jeu remplie d'éléments vous permettant de livrer tout de suite des combats impressionnants : trois livres (règles, créatures et armes), deux livrets (scénarios et listes d'armées), tous les dés nécessaires et 80 figurines plastique Citadel finement détaillées.

NOUVEAUTES CITADEL

GUIDE DE PEINTURE 'EAVY METAL	**130 F**
Mineurs Nains	60 F
Etat major des Mineurs Nains	60 F
Hobgobelins avec haches	60 F
Héros Prince Dragon	60 F
Ungrim le Tueur	75 F
Burlok Damminson	75 F
Kragg le Sévère	,75 F
Char de Grom la Panse *(boîte)*	220 F
Cloche hurlante des Skavens *(boîte)*	220 F
Escouade tactique Dark Angel *(boîte)*	195 F
Dreadnought Blood Angel *(boîte)*	280 F
Escouade Devastator Blood Angel *(boîte)*	150 F
Compagnie de Stormblades *(boîte)*	180 F

WHITE DWARF N°6 35 F

Warhammer - Le Tombeau d'Annurell (hauts elfes contre nains du Chaos); Space Marine - Titan du Chaos, Machines démons et Stormblade impérial; Modelling Workshop - construisez vos champs de bataille; etc.

DISPONIBLE EN DECEMBRE

WARHAMMER ARMEES : SKAVENS
130 F

CASUS Belli 18

Cet encart détachable correspond aux pages 43 à 74.

Luisa pleure de se voir si laide en son miroir...

pour Warhammer

Le cimeterre de jade

pour Earthdawn

La sœur et la cathédrale

pour Mega

Le carrosse est avancé

pour Rêve de Dragon

et le scénario Grand Ecran

Promotion Canopy

pour Magna Veritas



Un scénario Casus Belli pour

Earthdawn

Le cimeterre de jade



Ce scénario (pour **meneur de jeu et joueurs expérimentés**) est prévu pour 3 à 5 personnages débutants à Earthdawn (Cercle 1). Il aborde beaucoup des spécificités du jeu et peut donc constituer une partie d'introduction. Il serait préférable qu'un des personnages possède le talent Item History ou Weapon History.

Kalister

Après ses premières défaites face aux résistants, l'Empire de Théra est fermement décidé à récupérer Barsaive, sa prétendue « province ». Rassemblant ses forces pour une prochaine offensive, il a déjà envoyé un grand nombre d'espions enquêter sur le terrain. Kalister est l'un de ces espions. C'est un elfe théran, illusionniste, originaire du village de Farenn, juste sous Sky Point. Sa Discipline lui a souvent permis de modifier son apparence, ce qui est bien utile pour excercer son activité. Chargé de recueillir un maximum d'informations sur les peuples de Barsaive, il a vu sa mission s'enrichir après la capture d'un elfe originaire du bois Sanglant (Blood Wood). Ce dernier a été interrogé de façon virile, et à révéler une légende assez connue dans son pays : celle d'un cimeterre magique très puissant caché dans la citadelle de Dar'eel. Prenant l'identité de sa victime, une couverture idéale, l'illusionniste part à la recherche de l'arme. Il compte recruter quelques hommes...

Agnaron, 1506 TH

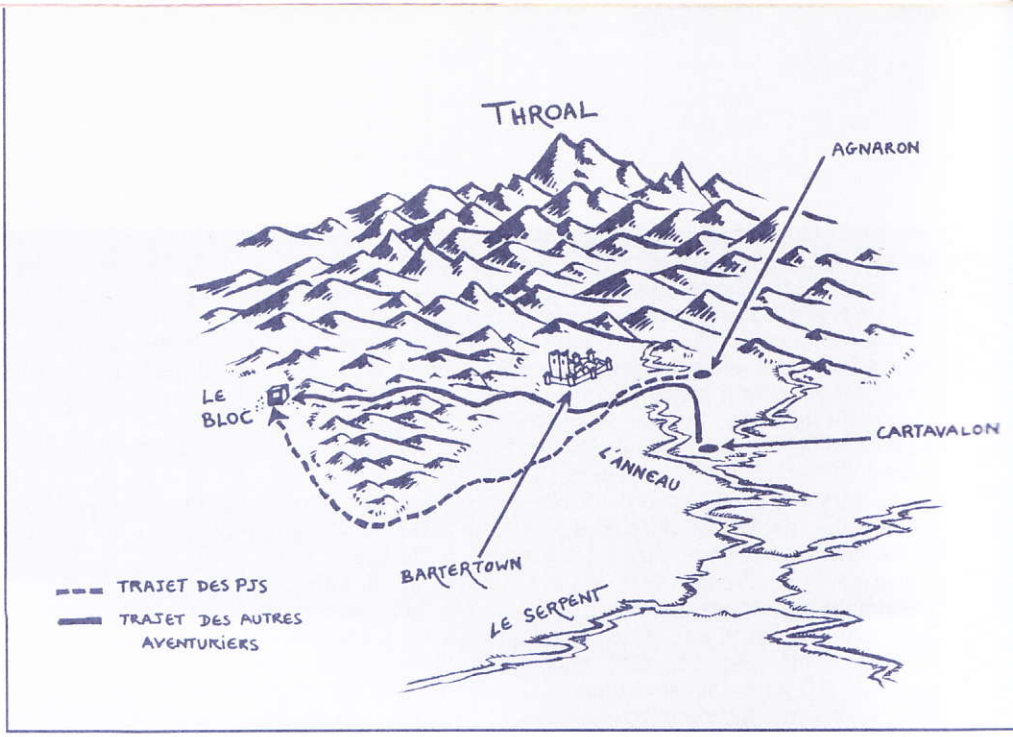
Cinquième mois de l'année, saison des Pluies. Originaires du petit village d'Agnaron (au bord de l'Anneau, affluent du Serpent, pas très loin des montagnes Throal) ou simplement de passage, les PJ, avides d'aventure et de prestige, se sentent différents des villageois de base. Ils devraient donc être fort intrigués en voyant débarquer un étrange individu, qu'ils reconnaissent comme originaire du bois Sanglant, une forêt à l'ouest dont les habitants ont la sinistre réputation de s'être corrompus au cours du Fléau (the Scourge) en utilisant une magie mutilante pour se protéger des Horreurs. Elfe longiligne, il est vêtu de cuir épais, porte un bandeau à plumes ainsi que de nombreux colifichets (boucles d'oreille, bracelets, ossements...). Mais le plus frappant est son visage : zébré de maquillage noir, il est ensanglanté par les nombreuses épines qui lui traversent la peau. (Kalister en fait un peu trop, car les elfes du bois Sanglant font rarement pousser ces épines en dehors de leurs terres. Mais les PJ ne sont pas censés le savoir, et cette mascarade a le mérite d'être spectaculaire.)
Se présentant comme le seul survivant d'une expédition punitive contre des orks scorchers, Kalister raconte une histoire abracadabrante sur sa volonté de démontrer à son peuple xénophobe les bienfaits de la coopération. Il cherche un groupe d'aventuriers susceptibles de l'aider à accomplir une action d'éclat et se dit prêt à les mener vers une citadelle, légendaire dans son pays, qui contiendrait un grand trésor et une arme fabuleuse : le cimeterre de Dar'eel. Le cimeterre pourrait devenir une « arme de groupe », quant au trésor, il suffirait de le répartir équitablement.
Même s'il risque de passer pour un utopiste, Kalister peut ne pas trop susciter la méfiance des PJ. S'ils acceptent de l'accompagner, ils doivent faire leurs préparatifs pour un voyage qui durera environ trois jours. C'est volontairement que l'elfe ne donne que peu de précisions, pour conserver un certain pouvoir sur les personnages.
Interprétez Kalister comme un personnage raisonnable, optimiste, presque sympathique ; un comportement somme toute assez éloigné de celui des vrais elfes du bois Sanglant.

L'Anneau

Pour aller vers l'ouest, le groupe doit traverser l'Anneau, une petite rivière qui se jette dans le grand fleuve Serpent. A Agnaron, tout le monde connaît Kiyak, le passeur t'skrang et sa grosse barque. C'est donc à lui que les PJ devraient s'adresser pour traverser. Il demande cinq pièces de bronze par personne. Agé de soixante ans, le vieux reptile rouge ne vit que de cette activité et de la pêche. Aussi, beaucoup lui pardonnent ses tarifs un peu élevés. Alors que le dernier PJ s'apprête à embarquer, un autre groupe s'approche du bateau. Après une rapide négociation avec celui qui semble être le chef, un nain armé d'une grosse hache (Yonn Courtebotte), Kiyak fait monter cinq passagers supplémentaires, ou plutôt quatre, puisqu'un windling à moitié nu, pouffant de rire sans arrêt (Deez), a finalement préféré voler. Les trois individus qui embarquent avec le nain sont un troll aux longs cheveux (Bog Brisetibia), vêtu de peaux de bêtes et armé d'un marteau colossal ; un humain peu loquace portant des habits de cuir noir et une épée courte (Rass Falek) ; et un t'skrang souriant (Yariss), de couleur vert vif, habillé de cuir bouilli et armé d'une épée large.
La traversée se déroule sans encombre. Le nain s'efforce de discuter poliment avec les PJ, cherchant à savoir notamment où ils se rendent. Si les PJ posent eux aussi des questions, ils apprennent que Yonn Courtebotte et ses amis viennent de Cartalavon (un petit village « rival » situé un peu plus au sud), et qu'ils se rendent à Bartertown pour y faire quelques achats.

L'Earthdawn

Alors que la barque atteint l'autre rive, la pluie commence à tomber. Les deux groupes se séparent rapidement, la route des PJ obliquant vers le sud (ils se retrouveront plus tard). Kalister précise qu'il leur faut contourner des collines par le sud. Durant une demi-journée, les personnages progressent dans une plaine herbeuse, sous la pluie et le vent. Sur leur droite, dans la grisaille, ils peuvent voir la chaîne des montagnes Throal, et même apercevoir les lumières de Bartertown, la ville des marchands. On raconte qu'on peut tout y acheter. « Si on ne le trouve pas à Bartertown, c'est que ça n'existe pas ! » dit un dicton nain.
Tout en marchant, Kalister fait davantage connaissance avec les PJ. Jovial au début, abordant toutes sortes de futilités, il finit par poser des questions de plus en plus précises,



telles que : « Que pensez-vous du royaume de Throal ? », « Les peuples de Barsaive finiront-ils par s'unir ? », « Si l'Empire théran revient en force, pensez-vous que nous serons capables de résister ? » En fait, l'elfe fait son travail d'espionnage.

Soudain, en pleine discussion, tous les personnages ressentent comme un frisson, une présence. Demandez-leur ce qu'ils font exactement. Puis faites-leur tirer un jet de Perception à chacun (Seuil de Difficulté : 10, 7 si le personnage regardait le ciel). Si au moins un jet est réussi, décrivez la raison de ce malaise : une sorte de vaisseau volant très haut dans le ciel, translucide, et se dirigeant plein nord, les voiles gonflées à bloc malgré la faible brise.

Laissez passer un peu de temps. Puis annoncez qu'une patrouille de dix trolls, ressemblant fort à des Sky Raiders, s'approche. Hirsutes, vêtus d'armure en cuir bouilli incrusté de pierres précieuses, leurs grosses haches et leurs épées semblent les démanger. Ils s'adressent aux PJ de manière agressive, les sommant de décliner leur identité et la raison de leur présence.

A moins que chacun donne tout son argent (à part Kalister qui grâce à son sort Pauper's Purse pourra conserver 7 pièces d'argent), la discussion dégénérera vite en affrontement. Mais si l'un des PJ parle de la vision qu'il a eue (le vaisseau volant fantôme), les trolls cesseront immédiatement les hostilités, demandant avec excitation où s'est dirigé « l'*Earthdawn* », avant de rejoindre leur propre vaisseau volant pour tenter de rattraper le navire légendaire. Dans tous les cas, le combat ne durera pas plus de 3 rounds, car l'un des trolls verra l'*Earthdawn* à l'horizon et tous se précipiteront vers une proche colline où leur embarcation est amarrée. Pour les pirates du ciel, l'*Earthdawn*, qui n'apparaît qu'occasionnellement, constitue une légende très chère à leur cœur (mais si, ils en ont un !).

Le reste de la journée se déroule sans problème. Le soir venu, le groupe doit passer sa première nuit à la belle étoile. Si les PJ ne cherchent pas un abri (une grotte par exemple), faites-leur tirer un jet de Toughness (Seuil de Difficulté : 6) et, s'il est raté, appliquez une pénalité de -1 Step à tous leurs jets pour le reste de l'aventure, due à un petit rhume contracté pendant la nuit.

Deuxième jour

Le lendemain matin, la pluie est devenue crachin. Les PJ constatent que Kalister n'a plus ses épines sur le visage. En fait, il commençait à ne plus les supporter (il se les était collées, car une illusion magique n'aurait pas duré suffisamment longtemps), et les a retirées pendant la nuit. Interrogé à ce sujet, il explique que ces épines sont en fait un sort qu'il a fait avorté la nuit dernière. « En effet, précise-t-il, il faut de temps en temps laisser le corps récupérer. »

En fin de journée, le groupe contourne la chaîne de collines. La deuxième nuit se déroule comme la précédente. Utilisez les mêmes règles pour déterminer si un personnage attrape froid. Si les PJ commencent à se poser quelques questions à propos de Kalister et qu'ils fouillent discrètement ses affaires, ils pourront découvrir un flacon contenant du sang (de poulet), dont il s'est servi au début de l'aventure pour avoir l'air blessé. Dans le col de son vêtement (c'est beaucoup plus difficile à remarquer), trois épines sont tombées.

Les Ice Flyers

En fin de matinée du troisième jour, le groupe atteint une région aride, circulaire, d'environ 2 km de diamètre. Il n'y pleut pas, et le sol est une espèce de sable marron sur lequel seules quelques plantes isolées, couvertes d'épines, parviennent à pousser. Au centre de la zone, les personnages aperçoivent une sorte de rocher lisse en forme de cube. Serait-ce la fameuse citadelle ? En s'approchant, ils remarquent de grandes créatures blanches qui tourbillonnent au-dessus du cube. Quand les PJ sont suffisamment près pour les distinguer, elles attaquent. Il s'agit d'un groupe de six Ice Flyers qui ont élu domicile sur le « rocher », appréciant visiblement les environnements secs. Les créatures utiliseront la tactique précisée dans leur description (p.305).

Le Bloc

Une fois la menace des Ice Flyers écartée, les personnages peuvent s'approcher de la présumée citadelle. En fait de citadelle, il s'agit plutôt d'une petite bâtisse en pierre, de 30 mètres sur 30, haute de 9 mètres, sans la moindre entrée apparente ni toiture. Elle a vraiment l'aspect d'un bloc. Kalister a l'air aussi surpris que les PJ en contemplant ce qu'il imaginait une construction resplendissante.

Comment entrer ? Il n'y a aucune ouverture dans la bâtisse. En regardant de plus près, on remarque que les anciennes portes et fenêtres ont été condamnées à l'aide de grosses pierres et d'un « enduit » (mélange de sable, de terre, d'eau et de chaux, pour les experts). Sur toute la surface, on peut observer que des petits trous d'environ 1 cm de diamètre ont été percés régulièrement. Ils semblent profonds, mais on ne voit rien à travers (ce sont des trous d'aération). Le Seuil de Difficulté pour escalader le Bloc est de 10 (Talent/Compétence Climbing ou attribut Dexterity). Un seul succès est nécessaire. En cas d'échec, les dégâts dus à la chute sont de niveau 15 (Damage Step : 15/D20+D6). Le sommet du Bloc est identique à ses parois : de la roche, percée régulièrement de petits trous. Mais pas la moindre entrée.

Les deux seuls moyens pour accéder à l'intérieur sont :

— Connaître l'existence du tunnel secret qui débouche au niveau du sous-sol, à quelques 500 mètres de là. Les PJ peuvent éventuellement le découvrir, avec beaucoup de méthode, et de chance... S'ils y parviennent, ils arrivent par le bord sud du sous-sol (voir plan).

— Creuser le sol au bord du Bloc. C'est probablement la méthode qu'emploieront les joueurs. Après avoir creusé 3 mètres de sable, les personnages atteignent une couche de bois épais, du chêne, qu'il leur faut percer (Barrière : Physical Armor Rating : 9 ; Damage Rating : 30). Pour percer une barrière, voir les règles (chapitre « Adventuring in Earthdawn », p.209). Par cette méthode, les PJ se retrouvent dans la zone centrale des sous-sols (voir plan).

Remarque

Pour toute la partie se déroulant à l'intérieur du Bloc, reportez-vous au plan et à ses salles numérotées. Les descriptions sont réduites au minimum, mais rien ne vous empêche de les enrichir, en se basant notamment sur le plan, qui est suffisamment détaillé pour faire travailler l'imagination. Lire également l'histoire de Dar'eel (indice A).

A retenir : il fait très sombre dans toutes les pièces (sauf au sous-sol, où des vers luisants sauvages éclairent encore), ce qui confère un malus de -4 à tous les Steps si les PJ n'ont pas d'éclairage. L'atmosphère est chaude et sèche. Toutes les salles qui donnent sur une paroi extérieure sont criblées de petits trous à travers lesquels on voit la lumière du jour. On trouve des vieilles lampes à vers luisants, hors d'usage, un peu partout.

1. Le sous-sol. Galerie soutenue et renforcée par des planches de chêne épaisses. Trois zones différentes : zones nord, centrale et sud.

— Zone nord. Des tombeaux. La plupart sont saccagés (c'est le groupe rencontré en traversant l'Anneau qui les a dévastés ; eux aussi ▷

cherchent l'arme de Dar'eel). La tombe de Dar'eel est là, ainsi que son squelette. Par contre son plastron et son cimeterre ont disparu.

— Zone centrale. Ancien centre de surveillance et d'entraînement physique. Quatre cabanes en bois vermoulu enferment de vieilles armes, brisées pour la plupart. Au plafond, au centre, on remarque une trappe, fermée, à laquelle on peut accéder par une échelle. Sol jonché d'ossements (il s'agit des restes des gardes tués lors de l'invasion de la première Horreur, en 1260 TH), au milieu desquels gît une silhouette familière : Yariss, le t'skrang vert. Il est blessé (28 points de Dégâts plus une Blessure) et inconscient. A ses côtés se trouve le fameux cimeterre, une arme magnifique dont la lame est en jade, la poignée et la garde en cristal, et le pommeau est un rubis.

Note : Normalement, la découverte de tous les pouvoirs d'une arme se fait sur plusieurs scénarios, mais pour cette aventure, exceptionnellement, tout peut être trouvé sur place, en une seule fois. Ainsi, si un personnage qui possède le Talent Weapon History ou Item History étudie l'arme durant six petites heures, il connaîtra les Points Clés (Key Knowledge) de l'arme (voir « Caractéristiques »). Il ne restera alors qu'à enquêter dans le Bloc pour découvrir l'histoire du cimeterre et avoir accès à ses capacités spéciales. Si aucun PJ ne possède le talent, c'est Kalister qui étudie l'arme et communique aux PJ les Points Clés.

Si Yariss est soigné, il se réveille et raconte son histoire : ses compagnons et lui-même étaient partis à la recherche du cimeterre de Dar'eel (les PJ ne sont pas les seuls héros de Barsaive à rechercher des trésors !). Ayant emprunté un raccourci par les collines (que Kalister ne connaissait pas), ils sont arrivés un jour avant les PJ. Prenant ensuite le tunnel du sud (dont Kalister ignorait aussi l'existence) ils se sont retrouvés dans les sous-sols. Alors que ses collègues testaient certains pièges, Yariss s'est fait frapper par un troll très étrange qu'il n'avait pas entendu venir, puis, plus rien ! Il demande aux PJ de l'accepter parmi eux, car il peut leur être utile, en leur indiquant, par exemple, les pièges qui ont été désamorcés. De plus, il veut savoir ce qu'il est advenu de ses camarades (il se souvient que Rass Falek a été tué). Le t'skrang accepte bien sûr de laisser le cimeterre aux PJ.

En fait, Yariss est le dernier survivant de son groupe. Il a réussi à échapper à l'Horreur qui habite le Bloc, mais marqué par elle, il a oublié tout ce qu'elle voulait qu'il oublie, et peut être contrôlé par elle à tout moment.

— Zone sud. Ancien champ de culture de champignons et de racines. Nombreux vers luisants. Un tunnel long de 500 mètres y aboutit (ancien lit de rivière souterraine, agrandi par l'arrivée de la première Horreur). Petit ruisseau souterrain. C'est le domaine d'un couple de trolls des cavernes. Le mâle a été tué quand le premier groupe est arrivé et son cadavre gît non loin, mais sa femelle est toujours là, cachée dans l'éboulement. Si elle est débusquée, elle attaquera.

2. Trappe piégée (mécanisme faisant basculer une lame gigantesque), mais désamorcée. Cadavre d'homme vêtu de noir, coupé en deux : il s'agit de Rass Falek.

Porte nord anciennement piégée mais désamorcée. Porte sud toujours piégée : piège magique, reconnaissant les anciens habitants uniquement, et attaquant tout autre individu. Ward Trap (Detection Difficulty : 10, Spell Defense : 12, Initiative : 25, Spellcasting Step 16 contre Spell Defense de la cible, Fireball Spell : Damage Step 20).

3. Toilettes, ancienne réserve d'engrais naturel.

4. Salle de réunion et salle à manger. Trophées d'animaux accrochés aux murs.

5. Cuisines.

6. Salle de bains.

7. Salle garnie de lances, pointées vers le haut. Accessible uniquement par la trappe située à l'étage supérieur, ce qui équivaut à encaisser des dégâts de Step 12 (2d10).

8. Porte non piégée.

9. Bibliothèque générale. On y trouve un livre résumant la vie de Dar'eel (voir indice A). Nombreuses tables et une armoire contenant des babioles (bougies, encrier...).

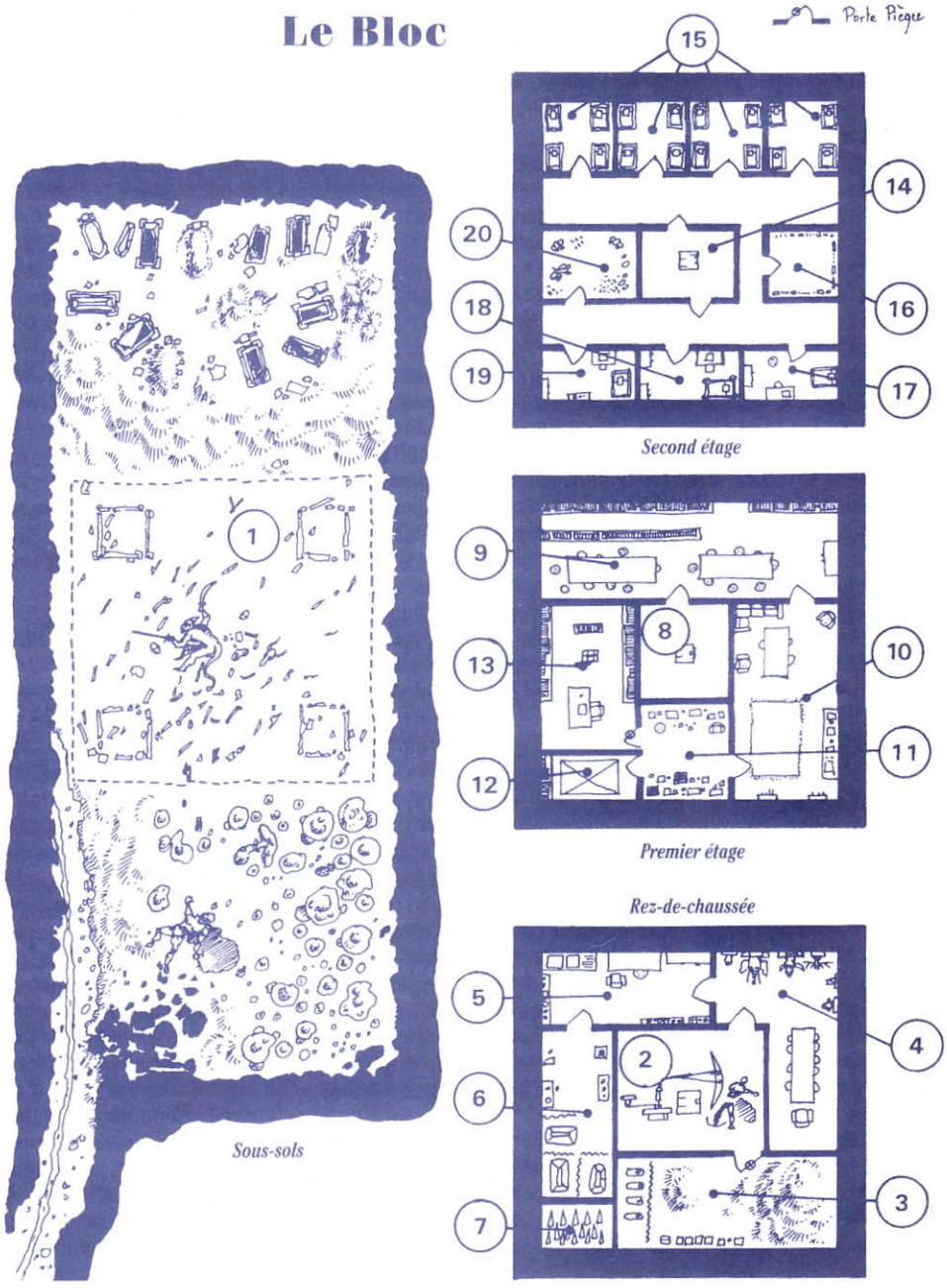
10. Salle de divertissement. Tables, cibles.

11. Entrepôt (flacons d'encre, plumes, feuilles, dés, échiquiers, etc.). La porte qui donne sur la salle 13 est piégée (une petite pointe qui s'enfonce dans la main quand on tourne la poignée et injecte un poison). Caractéristiques : Detection Difficulty : 8, Disarm Difficulty : 7, Initiative : 8, Poison « Debilitation » (voir p.208), Step Number 6, Spell Defense Rating : 6.

12. Salle privée de Dar'eel. Une table, des rangées de livres. L'un d'eux est intitulé « Carnet secret ». Toucher à ce livre provoque l'ouverture d'une trappe (Detection Difficulty : 7, Disarm Difficulty : 7, Initiative : 8) qui fait tomber le(s) personnage(s) dans la salle 7. Le vrai carnet secret se trouve juste à côté du livre piégé. Voir indice B.

13. Bibliothèque interdite. Livres de magie (ceux de l'enchanteresse Syrline). Voir indice C.

Le Bloc



CARACTÉRISTIQUES

▶ Kalister

Illusionniste de troisième cercle.
Châtain, yeux verts ; 1,88 m pour 73 kg.
Utilisez l'archétype « Human Illusionist » (p.75), en faisant les modifications suivantes : DEX (16), STR (13), TOU (14), PER (22), WILL (19), CHA (15). Voir l'équivalence Attribut - Step Number p.36 et p.50 des règles.
Talents : id. + Dead Fall (1), Disguise Self (1).
Mouvement : Full (80), Combat (40).
Dés : Initiative (D12), Karma (D6).
Equipement : id. + armure cuir renforcé, buckler, épée large (dégâts : 11/D10+D8), 10 pièces d'argent.
Sorts : id. + Pauper's Purse, True Ephemeral Bolt.

▶ L'Horreur Vermicrâne

Utilisez les caractéristiques du Wormskull, p.303, mais cette Horreur n'ayant pas encore « mûri », diminuez tous ses attributs et dégâts d'au moins deux Steps. De plus, son armure et sa Mystic Armor ne sont qu'à 10, et ses pouvoirs (Animate Dead, Skin Shift, Terror) ne dépassent pas le niveau 12. Elle ne connaît pas encore de sorts de nécromancien. Elle porte le plastron de Dar'eel, sur lequel on voit encore son insigne. Dernier détail : jouez-la bien « méchante » !

▶ Le cimeterre de Dar'eel

● **Apparence**. Cimeterre, lame de jade, poignée et garde en cristal, rubis taillé servant de pommeau.
● **Remarque**. Si les Points Clés de l'arme n'ont pas été découverts, celle-ci n'est qu'une arme ordinaire (Dégâts : Force + 5).
● **Points Clés** :
— Connaître l'histoire de Dar'eel (on la trouve dans la bibliothèque générale) ;
— Connaître l'histoire du pommeau et le nom de l'esprit qui y est enfermé (bibliothèque générale + chambre 17) ;
— Trouver l'origine du cristal et le nom du sculpteur-forgeron qui l'a taillé (bibliothèque interdite) ;
— Connaître le nom de l'enchanteur de la lame et tisser un fil/ Thread Weaving (bibliothèque générale) ;
— Connaître la procédure de symbiose de l'arme et se l'appliquer à soi-même (carnet secret dans la salle interdite 12 + symbole du plastron portée par l'Horreur, dans la salle 21).
● **Effets** (après que tous les Points Clés aient été trouvés :
— Rubis. Si le nom d'Haros est invoqué, l'esprit se réveille et accepte de mettre ses sorts à la disposition de son/ses nouveau(x) maître(s). Il demande pour cela 30 gouttes de sang (absorbées par le rubis) et un sacrifice de 3 points de Karma personnel. Spellcasting Step 12 ; Sorts : cinq à choisir par le MJ.
— Cristal. Très résistant, permet de parer de nombreux coups (Physical Defense + 4).
— Jade. Enchanté, il occasionne de sévères dégâts (Force + 9). De plus, chaque fois qu'un fil est tissé (Thread Weaving), le porteur est illuminé d'une aura verte qui augmente sa résistance aux sorts (Spell Defense + 3) pendant 3d6 rounds.

▶ Les autres rencontres

Les trolls pirates du ciel. Archétype « Troll Sky Raider ».

Les Ice Flyers. Voir chapitre Creatures, p.304.

Yariss, le t'skrang. Archétype « T'skrang Swordmaster ».

La troll(esse) des cavernes. Voir Cave Troll, p.288.

Les cadavres vivants. Voir Cadaver Men, chapitre Creatures, p.288. Pour le nain, reprendre la fiche telle quelle. Pour le troll, considérez que les dégâts sont de niveau 13 (Step Damage) au lieu de 9.

14. Rien.
15. Quartiers des soldats. Quatre lits par chambre.
16. Entrepôt d'armes.
17. Chambre du valet. « Haros » est gravé sur le haut du lit.
18. Chambre de Syrline.
19. Chambre de Dar'eel.
20. Salle des coffres. Petit trésor décevant (150 pièces d'or, 5 vases précieux d'une valeur de 30 pièces d'or chacun). Une Horreur Vermicrâne (Wormskull) s'y trouve, terminant de grignoter les restes de Deez, le windling. Quand les PJ entrent, elle ranime deux cadavres (ceux du troll et du nain) et contrôle l'esprit de Yariss, s'il est là. Avec ses trois « alliés », elle attaque les PJ pour ce qui doit être un combat final d'anthologie.

Indices

A : L'histoire de Dar'eel

Dar'eel était originaire d'une petite contrée, aujourd'hui certainement disparue, appelée Assilia, située entre Iopos et l'ancien bois du Wyrm (aujourd'hui bois Sanglant). Devenu Seigneur après avoir passé toutes les étapes, comme le veut la coutume d'Assilia, il était très aimé et respecté. Il résista à l'Empire théran une première fois, et désirait plus que tout protéger son peuple contre de nouvelles invasions qui ne tarderaient pas. Un jour, il sauva la vie d'un voyageur venu d'un lointain pays. En remerciement, l'étranger lui donna un morceau de jade, en précisant qu'il s'agissait d'une pierre tendre, facile à sculpter, et qu'enchantée, elle deviendrait une arme redoutable. Dar'eel fit sculpter une lame en forme de cimeterre, son arme de prédilection, et l'ajusta sur sa garde en cristal, une merveille qu'il possédait déjà. La lame fut ensuite enchantée par Syrline, sa meilleure magicienne, et se révéla très efficace. Souhaitant équiper le maximum d'Assiliens d'armes faites de cette matière afin de combattre efficacement l'Empire de Théra, Dar'eel partit pour une grande expédition vers cette contrée du sud-est où l'on trouve du jade. Au cours du voyage, et déjà bien loin de chez lui, commença le terrible Fléau. Dar'eel perdit la majorité de ses hommes. Il envoya un pigeon informant son peuple de ne pas attendre son retour, et de se protéger en s'enfermant dans un kaer. Lui-même investit une vieille bâtisse abandonnée et à moitié en ruine. Avec la vingtaine d'hommes qui lui restait, il la répara et l'aménagea pour pouvoir y rester longtemps. Les années passèrent, le Bloc résista bien. Mais Dar'eel mourut en 1260 TH, qui est la dernière date notée dans le carnet.
Après sa mort, une Horreur envahira la bâtisse et tous les habitants seront massacrés. L'Horreur qui se trouve actuellement dans le Bloc n'est pas la même. Cette dernière n'est arrivée que récemment.

B : Le carnet secret

Dans ce carnet sont consignées toutes les réflexions personnelles de Dar'eel. Parmi toutes les inquiétudes et angoisses qu'il y confie, on trouve deux informations essentielles pour les PJ : quand son fidèle valet mourut (son nom n'est pas cité) il enferma volontairement son âme dans un rubis, pour prouver son éternel dévouement à son maître.
Reconnaissant, Dar'eel fixa le rubis à son cimeterre.
Plus loin, dans le carnet, Dar'eel raconte qu'il ne veut pas être l'unique utilisateur du cimeterre de jade. Si un jour son descendant, ou toute personne digne, doit l'utiliser, il faut que cela soit possible. C'est pourquoi, avec Syrline, il a mis au point un procédé qui permettra à un autre utilisateur d'avoir accès à toutes les capacités magiques de l'arme. A l'aide du cimeterre, il faut graver sur sa propre poitrine nue le symbole de Dar'eel, celui qu'il portait sur son armure, et « dévouer » son âme (concrètement, en sacrifiant un point de Karma personnel).
Note : La partie manquante de l'armure de Dar'eel, sur laquelle on voit nettement son symbole (qui ressemble un peu à un cimeterre), a été volée par l'Horreur Vermicrâne, marque déposée de cette espèce (voir Wormskull, p.304).

C : Dans la bibliothèque

Un livre raconte l'origine du cristal de la garde, bien antérieur à la lame de jade. Le cristal vient du mont Frost, dans les Thunder Peaks, il a été taillé par un artisan nain, sculpteur et forgeron, du nom de Kreg Double-Jeu.

Conclusion

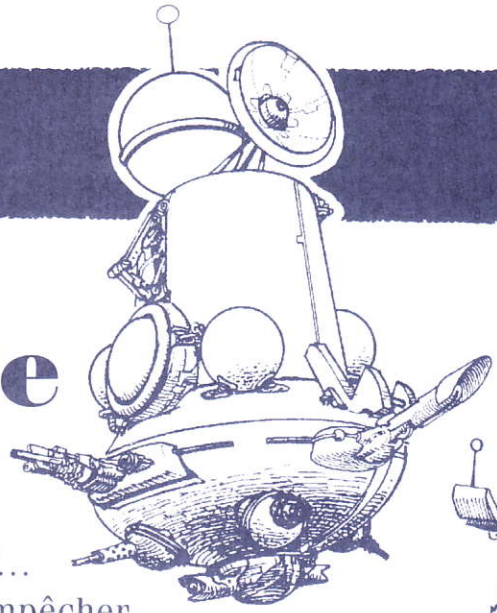
Cette aventure devrait rapporter entre 1000 et 2000 points de Légende à chaque personnage, selon sa propre performance. Kalister, qui aurait dû se débarrasser des PJ à la fin de l'aventure, n'a pas le sang-froid ni le professionnalisme de le faire (une petite faiblesse !). Il essaiera simplement de voler le cimeterre et de s'enfuir avec.

Léonidas Vesperini
illustration : Rolland Barthélémy
plan : Cyrille Daujean

Un scénario Casus Belli pour

Mega

La sœur et la cathédrale





Cette aventure est destinée à un **meneur de jeu expérimenté** et des personnages ayant trois ou quatre missions à leur actif... Elle entraîne les Megas, qui vont devoir empêcher une utilisation de technologie NT5 dans la Gaule romaine, dans un univers où la magie fonctionne. Il peut être intéressant qu'un des personnages soit lui-même magicien.

Avant le départ

Le Major explique aux Megas leur mission – la surveillance d'un médiate au comportement douteux – lorsque l'intercom sonne. Le Major écoute, puis s'exclame : « Comment ça "ils ne rentreront pas avant un mois ?" Mais j'ai du travail pour eux moi !... Je n'ai personne sous la main avant... euh... (*il jauge un instant les PJ*) Puisque vous êtes là : est-ce que vous connaissez Astérix ?... Bon, oubliez le médiate, je vous envoie en Gaule...

Une renégate qui cachait son jeu

Haut médiate de l'AG, Sver Patann Oriloenn est aussi prince du Grand Temple, l'une des trois grandes figures qui dirigent les cinq systèmes de la théocratie d'Orad. Parmi ses douze enfants, la jeune Nh'Sha et son frère cadet Sull, libres des charges protocolaires déjà assumées par leurs aînés, ont monté il y a trois ans un groupe de percussions-hypnotiques particulièrement inspiré, qui participe aux grands rassemblements religieux où il met les spectateurs en transe.

Repérée comme Mega latente, Nh'Sha (un peu poussée par son père) a reçu durant un an l'entraînement mega, étant entendu qu'elle reprendrait ensuite la direction de son orchestre, en restant « agent dormant », ce qui s'est passé. Or voici environ un an, Nh'Sha a disparu avec son frère et ses musiciens. Les Guetteurs ont mis du temps avant de nous indiquer la planète (la Terre) où elle devait se trouver. Une équipe de Megas l'y a cherchée, sans succès. Le reste de l'histoire, nous venons de l'apprendre par un message d'un des musiciens, Dridann.

Dans la société d'Orad, les gens modèlent leurs actions en se référant à un panthéon complexe de divinités qu'il convient d'imiter. Selon Dridann, Nh'Sha, qui trouve « son peuple » trop mou, a décidé de mettre en avant une déesse secondaire agressive (Schitzakha, la Femme-Tigre), afin de créer une nouvelle tendance religieuse qu'elle dirigerait pour influer sur la société. Mais l'effet de sa musique ne suffit pas. N'étant pas psy, elle a décidé d'aller dans un univers magique (dont elle a entendu parler lors de son entraînement mega) pour y apprendre les sorts qui assoiraient son emprise – déjà importante – sur les foules. Elle a réussi à créer un point de Transit, et a transité l'un après l'autre son frère et ses dix musiciens vers QF2 0807. Elle y a trouvé des professeurs qui échangent leur savoir magique contre des armes, des droïds et du matériel de NT 5 ou 6 (que Nh'Sha revient acquérir sur Orad tous les deux à quatre mois, accompagnée d'un musicien afin de se répartir les tâches). D'abord fasciné, son frère Sull s'est vite opposé à elle. Dans un accès de rage, elle a tenté de le tuer, et il a dû s'enfuir. Dridann a voulu accompagner son ami dans sa fuite, mais Sull l'a convaincu de rester dans le camp de Nh'Sha, pour espionner et tenter d'avertir leur père ou la Guilde des Megas si jamais il faisait un passage en QF1 01. Ce qu'il vient de faire, alors que Nh'Sha l'avait chargé de récupérer des pièces d'antigrav et de fusils à plasma tandis qu'elle vaquait de son côté. Il a pu joindre un secrétaire de Sver Patann Oriloenn, qui nous a demandé de faire notre possible pour ramener ses deux enfants vivants.

Mission à étages

Grâce à Dridann nous savons où est Nh'Sha : sur une petite île nommée Éra, sur la Terre. Votre mission comporte plusieurs étapes. Le plus urgent est de détruire ou de ramener le matériel technologique, ou d'entraver son utilisation. Sa simple présence peut déclencher des catastrophes dans le continuum, son usage encore plus. Ensuite, il s'agit de mettre Nh'Sha hors d'état de nuire, sans la blesser. Ces deux opérations se révéleront peut-être irréalisables, dans ce cas la priorité est de retrouver et de ramener le frère, Sull, ou de le mettre à l'abri. Enfin, toujours avec le minimum de casse, il est important que les musiciens ne puissent, Nh'Sha mise hors circuit, être contraints de terminer ce qu'elle peut avoir commencé.

Infos sur terre QF2 0807

Notre point de Transit le plus proche est dans la ville de Burdigala (Bordeaux). Vous y trouverez un équivalent de la Gaule romaine du IV[e] siècle. Il y existe un début d'équivalent du christianisme, le jeannisme, qui s'oppose pacifiquement mais fermement aux dieux romains et celtes. Vous devrez vous rendre sur Éra, l'île des magiciens, située plus au nord près du littoral, près d'une île plus vaste, Istéra. Nh'Sha utilise le point de Transit de Burdigala, ce qui indique qu'elle n'en a pas créé sur Éra.

• **Magie naturelle**. La magie, qui fonctionne sur cette terre, est faible (bonus local +1) sauf sur des zones ou des lignes précises. Les deux points les plus « chargés » du sud de la Gaule sont vers Arles à l'est et vers les îles d'Istéra (bonus +4) et d'Éra (bonus +3) à l'ouest. La plupart des habitants de cette terre possèdent un petit sort « naturel » qui leur vient spontanément : garder l'équilibre de piles d'objets instables, stopper un cheval emballé, faire travailler son balai. Certains jeanniens font sortir des cantiques de l'air ambiant. En termes de jeu, ce sont des sorts brefs ou faibles, de rang 3 au maximum.

• **Magie cultivée**. Les magiciens locaux se divisent en deux catégories.

— Les « naturels » essayent d'apprendre des sorts qui leur semblent accessibles auprès de gens simples, et en possèdent parfois une vingtaine dont beaucoup d'inutiles. Ils n'ouvrent

jamais un livre de magie, et utilisent autant leur baratin que la magie.
— Les « érudits » ont appris dans les livres ou dans une école. Plus puissants, il utilisent leur savoir théorique pour créer leurs sorts.
Durant son séjour, un Mega ayant au moins un niveau 1 en MEM peut tenter d'acquérir un petit sort.
Exemple pour un Mega ayant 1 en MEM et apprenant un sort sur Istéra : bonus local de 4. Il peut donc apprendre des sorts de rang 1 à 5, et a un bonus de 4 à l'apprentissage, voire 5 ou 6 s'il trouve un professeur.
Ex : servir un verre sans toucher la bouteille :
Déplacer : 1 (juste pencher le pot, sinon léviter : 4)
Portée : courte/3
Volume : une main/1
Durée : MR rnd/3
Effet : oui/non/1
Bonus apprentissage : -2
Total (difficulté) = 7 (ou 10)
Test : niv 5 en MEM contre diff 7 = 35 %
Si gestuelle supp. (incantation, comptine) : +1
Test 6 contre 7= 45 %
Attention, le même sort utilisé sur Éra sans gestuelle (bonus +2 seulement) :
Test niv 3 contre diff 7 = 17 %.

• **Les sorts de Nh'Sha sont-ils efficaces en QF1 ?** A priori, les sorts qui fonctionnent dans un tel univers ne peuvent pas être lancés dans des univers comme le nôtre où la magie ne fonctionne pas. En pratique, Nh'Sha veut invoquer un être des plans démons depuis QF 2 et le convaincre de l'accompagner en QF1, auquel cas l'être serait, lui, capable d'agir magiquement. De plus, si elle lui demande de créer une sphère de magie, les sorts qu'elle lancerait fonctionneraient à l'intérieur de cette sphère. Enfin, des sujets particulièrement doués arrivent effectivement (des Megas l'ont déjà fait) à emmagasiner suffisamment d'énergie magique en eux pour lancer à leur retour en QF1 01 des sorts d'action simple ou de comportement (sorts de Brume/Illusion, de Charme, de Sorcellerie, d'Invocation) mais pas de structure. Or on ignore le niveau de magie de Nh'Sha.

• **Jeannisme et magie**. Le culte de Jehan affirme qu'une divinité unique est à l'origine de tout. Tolérant, il s'oppose tout de même aux sacrifices humains, aux notions de maître et d'esclave, et à la magie « vile », c'est-à-dire que les jeanniens n'acceptent la magie que tournée vers la glorification divine, ce qui se résume à quelques petits sorts de guérison ou de chant et de puissants sorts de Terre utilisés pour construire des cathédrales irréalisables autrement. De plus en plus influents, ils constituent une menace pour tous les magiciens.

• **Matos spécial QF2**. Les univers QF2 étant de nature différente, le matériel sera aussi sommaire que possible. Taser (lance-projectile à décharge électrique), arme à air comprimé (projectiles : bolas, assommeur, soporifique), appareils électriques (lampe, jumelles, communicateurs), rien à rayon, pas de traceur, pas d'appareil antigrav. Des costumes d'époque sont fournis (le point de Transit est désert, pas de contact local), ainsi que des glaives et des nunchaku, et 2000 pièces d'or pour le groupe (en bijoux d'or et en gemmes).

Burdigala

L'arrivée se fait par un point de Transit situé sous un temple romain en ruine. Contrairement à l'habitude, l'escalier ne donne pas dans un sous-sol, mais à l'extérieur, dans un renfoncement de la façade caché par la tête d'une haute statue représentant un lion assis, et dont le dos oblique permet de rejoindre aisément le sol. Des marches y ont d'ailleurs été taillées récemment. Le temple est à l'écart de la ville, au milieu d'un bosquet.

• **Des restaurants.**
— *Le Grec*. Éphernos, né en Grèce, avait dix-huit ans lorsqu'il a interrompu son voyage à travers les pays celtes pour travailler au service de l'ancien patron, lui-même grec. Commerçant, il parle grec, latin et deux trois patois gaulois. Il connaît bien les pêcheurs qui le fournissent, et quelques navigateurs au long cours.
— *L'anguille géante* est plutôt une taverne qui sert un plat unique de saucisses aux affamés, et fait office de lieu de rencontre entre les marins d'eau douce qui circulent le long du fleuve sur leurs bateaux à fond plat et les pêcheurs ou autres commerçants maritimes.

• **Les bateaux de pêcheurs**. Si les petits bateaux sortent avec la marée, vers minuit pour revenir à l'aube, des navires mieux équipés peuvent affronter la haute mer et commercent avec Istéra. Aucun bateau n'acceptera d'aller directement sur Éra. Le voyage prend environ deux jours et coûte de 20 à 50 PO par personne.

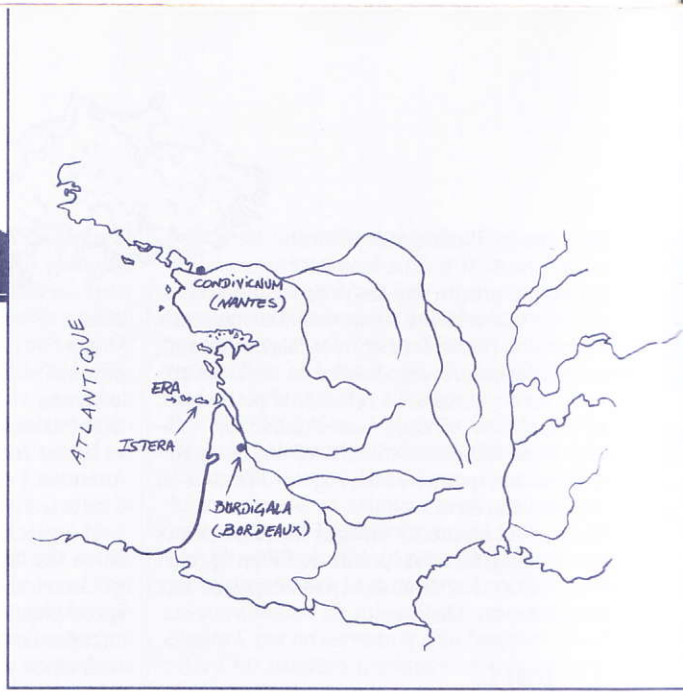
• **Les magiciens des rues**. Une douzaine de magiciens ont pignon sur rue dans la ville de Burdigala. Ils sont plus ou moins spécialisés.
— Nirtar est un Celte pour qui magie et religion ne font qu'un. Citadin, il connaît mieux la magie élémentaire que la magie druidique. Il passe ses journées à recopier des parchemins, des rouleaux et des tablettes. Ses objets magiques sont destinés à des magiciens : ce sont des focus qui nécessitent au moins 1 point en MEM pour être déclenchés.
— Jérénus est le fils d'un Romain et d'une Gauloise. Magicien empirique, il ne connaît que des sorts disparates. Passionné de magie, il collectionne surtout les livres de magie et les livres sur la magie. On peut trouver chez lui un livret vraisemblablement volé sur Éra, qui regroupe des considérations obscures sur les lignes de magie, le règlement intérieur de l'école de magie, les menus des repas protocolaires, et les dessins des uniformes portés par les divers grades de magiciens, de l'apprenti au grand maître (avec pour qui prend le temps de lire les annotations, le nom du fournisseur, Calbron, à Burdigala).
— Ursus Tarnus est un ancien agent administratif. Mal vu à Rome, il a été nommé en diverses villes de l'empire, avant d'atterrir ici. Se découvrant des talents de magicien, il a vite appris les bases. Il s'est fait une spécialité de création de sort sur mesure, simple à lancer et rapide à apprendre (bonus supplémentaire de +2 au lancer, et quart du temps d'apprentissage – voir règles p.35).
— Artaïus Légitimus est malgré son nom un Celte pur jus. Erudit, il sait reconnaître les objets de valeur, magiques ou non, qu'il marchande avec âpreté tant à l'achat qu'à la vente. Sa seule science magique est de détecter la magie, ce qui lui suffit. On trouve chez lui des parchemins accessibles uniquement à des mages expérimentés, des potions druidiques, des gris-gris des royaumes d'Afrique. Questionné habilement, il peut indiquer qu'Istéra était un lieu sacré pour les druides, et que certains résident peut-être encore sur Éra.

• **Les charlatans**. Possédant un ou deux sorts tape-à-l'œil, ces faux magiciens vivent en arnaquant les voyageurs et les naïfs.

• **Les druides**. Chefs spirituels des villages gaulois, les druides se sont fortement opposés aux Romains, et ont longtemps été pourchassés comme fomentateurs de révolte. Leurs ennemis d'aujourd'hui sont les jeanniens. On ne les trouve pas en ville, mais ils subsistent dans les villages reculés.

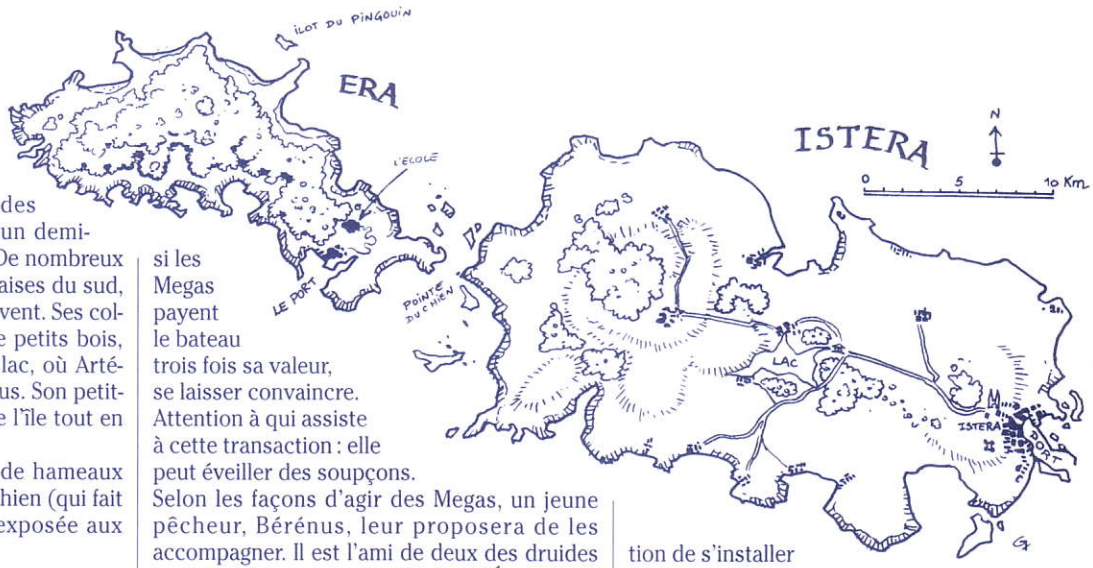
• **Le fabricant de costume**. Almatas Calbron a cessé de fournir les costumes aux magiciens d'Éra depuis deux ans. L'école de magie, du temps de son père, était près de Burdigala. Elle a déménagé il y a environ dix ans. Les magiciens ont continué à se fournir chez lui par habitude, puis ont préféré faire leurs costumes sur l'île même. Il en possède peut-être encore deux ou trois dans un coin. Il refuse de les vendre (craignant qu'un ouvrier ou un visiteur ne remarque la manœuvre, qui ne serait pas au goût de ses anciens clients), mais fait comprendre à mi-mot aux Megas qu'une donation à l'orphelinat voisin (tenu par sa sœur) pourrait faire apparaître comme par magie un paquet emballé de toile sombre sous l'escalier, là-bas, un peu plus tard... Si les Megas s'exécutent, le paquet contient effectivement trois tenues. Le livre de Jérénus indique qu'il s'agit d'un habit de « novice », d'un « apprenti » et d'un « senior ».

• **Les Romains**. La ville est gérée par un préfet romain, et l'ordre assuré par des patrouilles de six légionnaires.



L'île d'Istéra

Jouissant d'un microclimat favorable, cette île est plus riche que certaines provinces de l'intérieur. Elle fut cédée par l'empereur Théodo- ▷



se à son meilleur général, Artémus, lorsqu'il quitta le métier des armes, et profite depuis près d'un demi-siècle d'une certaine autonomie. De nombreux villages de pêche émaillent les falaises du sud, ponctuées de criques abritées du vent. Ses collines verdoyantes sont semées de petits bois, et l'île s'offre même le luxe d'un lac, où Artémus a fait édifier un temple à Vénus. Son petit-fils, Baranir, quarante ans, régente l'île tout en payant tribu aux Romains.

Une cinquantaine de villages et de hameaux parsèment Istéra. Lna pointe du Chien (qui fait face à Éra), rocailleuse et très exposée aux tempêtes, est inhabitée.

Le port

Le port n'est pas grand, mais sa longue jetée peut accueillir des armadas de bateaux au printemps et au début de l'hiver, quand les marchands viennent acheter les fruits et légumes qui ont déjà poussé (ou poussent encore) ici alors que le froid règne sur le littoral. En été, il est assez calme, les pêcheurs discutant devant une chope à l'ombre d'une treille. Pour la population nombreuse d'Istéra, le port est la grande ville, où l'on vient se ravitailler en objets divers et écouter les nouvelles du monde. Le commerce y est actif.

Trois solutions pour se rendre sur Éra :

— Louer les services d'un pêcheur. Celui-ci fera des difficultés pour se rendre ailleurs qu'au port d'Éra, et n'acceptera pas d'y attendre les Megas plus de deux jours.

— Attendre le passage d'un bateau d'Éra. Il en passe un tous les deux ou trois jours, qui vient au ravitaillement.

— Acheter un bateau. La requête est inhabituelle, mais un vieux pêcheur sans enfant peut, si les Megas payent le bateau trois fois sa valeur, se laisser convaincre. Attention à qui assiste à cette transaction : elle peut éveiller des soupçons.

Selon les façons d'agir des Megas, un jeune pêcheur, Bérénus, leur proposera de les accompagner. Il est l'ami de deux des druides cachés dans les vastes forêts d'Éra, et est curieux de voir ce que veulent faire ces étrangers. C'est un bon marin, et il possède un sort lui permettant de remonter au vent. Il attendra jusqu'à deux semaines si on le paye bien, sur l'îlot du Pingouin.

La cathédrale

Converti au culte jeannien, Baranir fait construire une cathédrale sur la colline qui domine le port. Un tiers des colonnes et le fond de la nef sont déjà réalisés, les maçons recevant l'aide de deux architectes-magiciens.

Éra, l'île aux magiciens

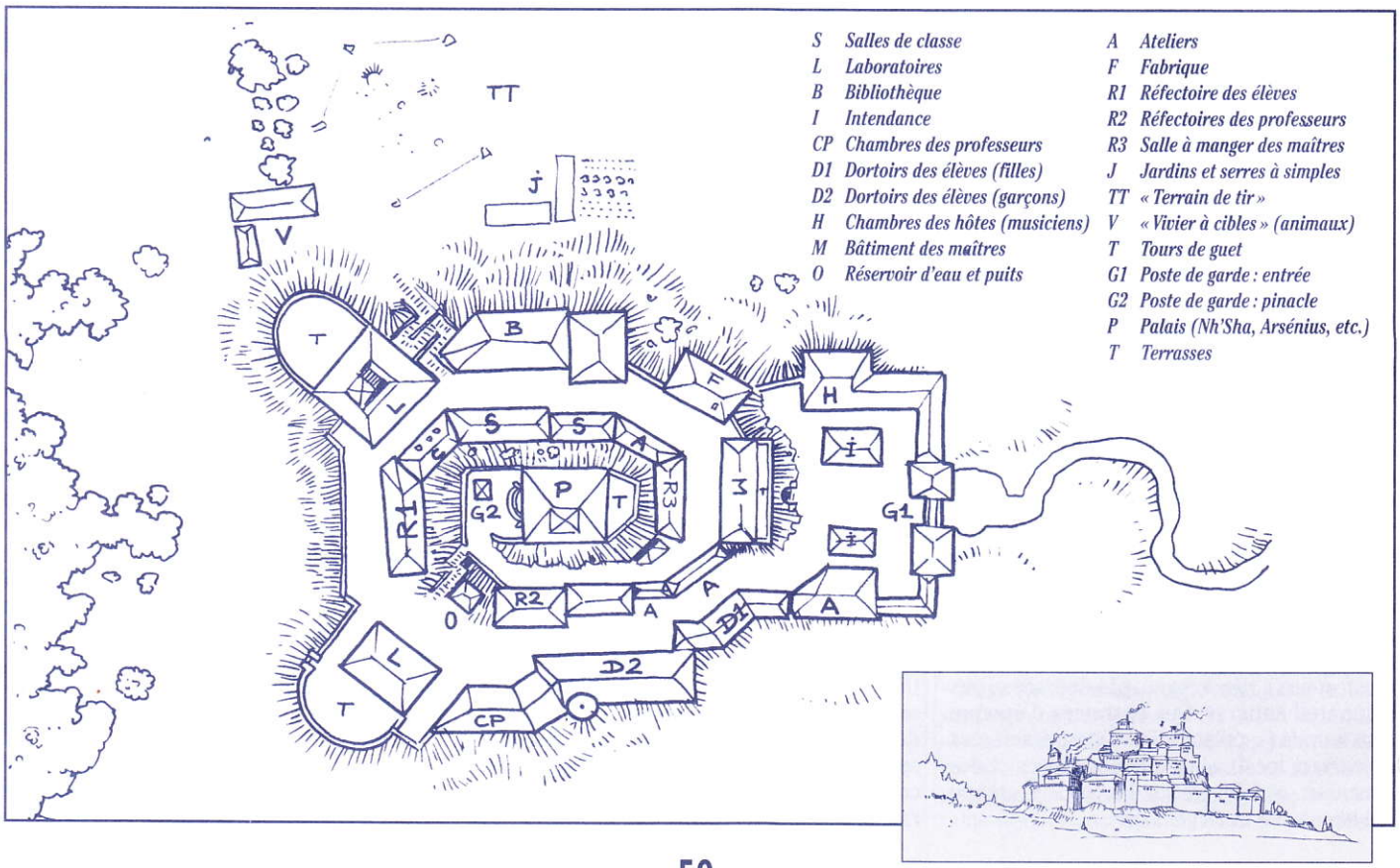
Éra est plus petite qu'Istéra. Le seul village est le port, dominé par l'école de magie située sur une hauteur à une demi-heure de marche. Le reste de l'île est couvert de forêts, bordées de falaises au sud et de plages de sable au nord. Pour obtenir du gouverneur d'Istéra l'autorisation de s'installer ici, les magiciens ont dû jouer sur la confiance. Leur école se visite donc, et la plupart des travaux d'intendance sont accomplis par des villageois préposés à telle ou telle tâche, dans ses murs ou au village. Mais aucun villageois ne reste dans l'école le soir.

L'école de magie

Les principales informations sur le fonctionnement de l'école sont résumées sur le plan. Les magiciens, bien que précautionneux le jour quant à la surveillance de la Fabrique, ne craignent pas spécialement les espions, et les rondes sont plus destinées à éviter les virées nocturnes des « internes ».

Le grand mage

Maistre Arsénius règne en despote sur son école qui, tout en remplissant avec efficacité sa fonction, sert surtout à enrôler les meilleurs élèves dans un Cercle de magiciens toujours plus puissant. Chaque soir, dès que le dernier villageois employé a quitté l'école, les recher-



S	Salles de classe	A	Ateliers
L	Laboratoires	F	Fabrique
B	Bibliothèque	R1	Réfectoire des élèves
I	Intendance	R2	Réfectoires des professeurs
CP	Chambres des professeurs	R3	Salle à manger des maîtres
D1	Dortoirs des élèves (filles)	J	Jardins et serres à simples
D2	Dortoirs des élèves (garçons)	TT	« Terrain de tir »
H	Chambres des hôtes (musiciens)	V	« Vivier à cibles » (animaux)
M	Bâtiment des maîtres	T	Tours de guet
O	Réservoir d'eau et puits	G1	Poste de garde : entrée
		G2	Poste de garde : pinacle
		P	Palais (Nh'Sha, Arsénius, etc.)
		T	Terrasses

ches anodines font place à des expériences auxquelles ne sont conviés que des membres avertis... Car Arsénius, en s'installant ici, visait en fait à conquérir Istéra où se trouve l'épicentre des lignes de force magiques de la région (bonus en magie : +4). Là, son pouvoir serait plus fort, ses recherches iraient plus vite. Sa détermination est exacerbée par le fait que pour lui, l'ennemi est le jeannisme qui s'oppose à l'usage de la magie telle que lui l'utilise. Or la cathédrale qui se construit sur l'île voisine est comme une insulte journalière. Il s'est juré de la détruire, elle et les autres monuments jeanniens qui se construisent en Gaule. Mais justement, bâtie par des magiciens sur l'épicentre magique d'Istéra, la cathédrale est trop résistante pour ses sorts... Or, est arrivée cette femme qui détient d'étranges secrets...

Nh'Sha

Nh'Sha a commencé à préparer son coup alors qu'elle était encore à l'école mega. Elle a usé de son charisme pour être mise en présence du tétraèdre témoin de Burdigala QF2 et a profité d'un temps mort pour apprendre par hypnoéducation le gaulois et le latin, qu'elle a continué à pratiquer grâce à des enregistrements. Il y a un an, elle a mené deux incursions en solitaire, négociant son accueil à l'école de magie, puis elle a amené son frère et ses musiciens un à un.

Depuis, la journée du groupe se divise en trois phases : répétition le matin – le pouvoir de leur musique ne doit pas pâtir de ce séjour – puis apprentissage et pratique magique pour Nh'Sha et ses musiciens, et enfin surveillance et réglage de la Fabrique, où des droïds qu'elle a amené, fabriquent les armes secrètes qui lui servent de monnaie d'échange.

Nh'Sha est considérée par Arsénius comme la principale associée de son grand projet, et elle réside dans le palais du maître. Sa vaste chambre occupe l'angle sud-est. Un escalier en spirale donne accès à la chambrette de son page personnel, Lusipo, un jeune apprenti dévoué corps et âme à Arsénius.

La Fabrique

Construite récemment, l'école est en pierre de taille et en brique, dans le style gallo-romain. Dans ce décor, la présence de ruines surprend : au milieu de maisons pourtant récentes détruites à la hâte, un bâtiment de trois étages a été édifié : la Fabrique. Dans la journée, la seule activité apparente est l'arrivée de métaux divers apportés par des novices. A l'intérieur, l'agitation est permanente ; cinq droïds se répartissent les travaux. Au rez-de-chaussée, l'un d'eux surveille le four où fondent les métaux, et sort des plaques, des tôles, des pièces grossières. Des chaînes et des treuils conduisent ces matériaux au premier niveau où deux autres droïds usinent les petites pièces, démontent et réassemblent les appareils NT5 ramenés par Nh'Sha, pour les adapter aux besoins du moment. Au troisième niveau, deux autres robots finissent le travail le plus délicat : l'assemblage des Éperviers, sept drones antigravs, dotés de lance-missiles, lasers lourds et canons à plasma ! Un est prêt pour une démonstration, trois sont en fin de chaîne, mais il manque quelques pièces. Trois carcasses attendent, vides, au premier niveau, en raison de la pénurie de certains métaux.

Nh'Sha vient chaque soir avec Abell, le responsable de la technique, seul de ses musiciens à même de l'aider à surveiller la mise au point des engins.

La forêt des anciens

Les chênes et les hêtres plusieurs fois centenaires font de la forêt d'Éra un univers vert sombre, au fort parfum d'humus et de champignons, parfois ponctué d'une clairière encombrée de fougères et de ronces, et très giboyeux (sangliers, lièvres, écureuils, etc.). Près de cinquante druides y résident. Arsénius a tenté de les détruire à son arrivée. Après plusieurs échecs, il a renoncé à ses attaques magiques de front, mais lance parfois un sort sur un druide inattentif qui paye alors sa négligence de sa vie.

Les druides ont abandonné leur ancien campement et se sont construits des tanières dans les branches hautes des chênes, dans de vastes arbres creux, dans des cavernes naturelles. Ils se réunissent rarement à plus de trois ou quatre.

Lorsqu'il a fui sa sœur, Sull a failli être tué par les druides, qui le prenaient pour un espion ou une chèvre (l'appât, pas l'animal !). L'un d'eux, Ségolix, a pris le risque de le recueillir et depuis Sull réside chez lui. Deux autres druides, Falmas et Rebnax, sont devenus ses amis.

Les autres druides ont fini par admettre sa présence, mais se méfient de 56V3B, alias Vébé, droïd personnel de Sull, qui le suit depuis sa petite enfance et persiste malgré ses difficultés à se véhiculer en sous-bois et à franchir les ruisseaux.

Si les Megas pénètrent dans la forêt, Ségolix animera les ronces pour les guider ou les immobiliser, et Sull enverra Vébé prendre le premier contact avec eux. A dire vrai, depuis huit mois qu'il n'a pas de nouvelles de Dridann, il commence à désespérer, et cherche un moyen de retourner affronter sa sœur.

Chronologie des événements

A partir du moment où les Megas arrivent sur l'île d'Éra :

Jour J à J+3. La routine : le matin, répétition dans la salle de banquet pour l'orchestre de Nh'Sha, l'après-midi théorie de magie sous la houlette de Rove, un senior compétent.

J+ 4. Le premier Épervier est mis sous tension en fin d'après-midi. Abell va essayer de le manœuvrer à l'intérieur de la Fabrique. Si tout fonctionne, il fera une démonstration pour Arsénius juste après le coucher du soleil (après le départ des villageois, et alors que tous les élèves sont au réfectoire). Le toit de la Fabrique s'ouvre pour laisser passer les machines volantes. Il ne tirera qu'une salve d'essai, au laser lourd, sur une cible fixée sur la terrasse du « palais » (il faut économiser les batteries).

Début de l'orage (voir plus loin).

J+6. Trois appareils sont prêts. Dispute entre Arsénius, qui veut passer à l'attaque, et Nh'Sha, qui considère qu'il faut finir les sept machines (pour pouvoir attaquer sur plusieurs fronts, garder une machine en défense en cas de représailles, et à cause des risques de pannes ou de défaillances dus à l'orage).

J+7. Nh'Sha prétend pouvoir finir trois machines en allant chercher des pièces en QF1. En fait, elle connaît la cachette, dans le palais de son père, d'un robot assassin de classe C (voir règles p.83). Elle va prendre le risque de le voler et le transiter (il pèse 80 kg), pour s'en servir le cas échéant contre Arsénius. Elle essaiera même de lui inculquer un sort (les classes C ont un cerveau qui fut humain). L'opération lui prendra quelques heures en QF1, plus le voyage.

J+8. Les Istériens sont plus qu'intrigués par l'orage au-dessus d'Éra. Baranir envoie des espions sur Éra.

J+10. Retour et rapport des espions un peu éberlués par ce qu'ils ont vu. Baranir prépare une expédition avec deux cents soldats pour le lendemain, et envoie un bateau prévenir son ami le préfet de Burdigala.

J+11. Quatre Éperviers sont prêts. Nh'Sha accepte de passer à l'attaque. Avec Abell et deux autres musiciens, elle pilotera les drones depuis les postes de radiopilotage. Les engins iront réduire en cendre la cathédrale d'Istéra. L'orage permanent (causé par l'usage des antigravs qui interfèrent avec le continuum de cet univers) s'étend aussi loin que vont les Éperviers. Rivés aux écrans de contrôle où l'on voit les images émises pas les drones, Arsénius et les magiciens sont surpris par l'attaque de Baranir qui force la porte de l'école.

Dans le combat, les élèves normaux se cachent, les vingts membres du Cercle et Arsénius affrontent les soldats à coups de sorts (plus ou moins puissants). Nh'Sha et les trois « pilotes » ne peuvent lâcher les commandes, et ramènent les drones (seules armes lourdes dont ils disposent) pour participer à la bataille depuis le ciel. Les autres musiciens tirent au laser de poing (peu de charges, environ 10 chacun). A vous de jouer à votre idée l'issue du combat...

Détails

• C'est l'été, un été assez chaud, et les fenêtres restent ouvertes dans les chambres du palais.

• Si l'essai du prototype Épervier 01 a lieu, il déclenche, au-dessus du lieu d'allumage du moteur antigrav, un orage d'abord anodin, mais qui ne s'arrête pas. Vu de loin, un cumulus titanesque stationne au-dessus d'Éra. Des modifications du niveau de magie se font sentir sur toute la planète (chaque jour, le bonus magique descend progressivement de 3 points jusqu'à l'heure opposée à celle de l'allumage, par exemple à 6 heures du matin si l'allumage a eu lieu le soir à 18 heures). Les druides ne peuvent rien contre le phénomène.

• Techniquement limitée, Nh'Sha a privilégié la maniabilité des drones, au détriment de la vitesse : ils ne dépassent pas 20 km/h.

• Si les Megas prennent contact avec les druides de Éra :

— Ségolix, Falmas et Rebnax, convaincus par Sull, les aident de tous leur moyens.

— Les autres druides refusent d'intervenir directement, mais une douzaine acceptent d'unir leurs pouvoirs pour lancer des sorts sur les personnages qui le demandent.
Chaque druide peut lancer, sur lui-même ou sur un autre :
— transformation en animal*, 1/jour (sort permanent, jusqu'à prononciation d'un signal de désenchantement), ou transformation en arbre 1/jour (durée variable) ;
— parler à la forêt (1/jour) ;
— soin des blessures (1d10/jour) ;
— progression silencieuse (2/jour) ;
— ordre incontestable (1/jour) équivalent à +5 sur un jet nV contre nV ;
— modification du temps (météo).
* Chaque druide ne connaît qu'une seule transformation. Ségolix, Falmas et Rebnax ont choisi la chouette. Parmi les autres druides, deux savent se transformer aussi en chouette, quatre en renard, un en épervier, cinq en chêne.
Sull ne demande qu'à en découdre. Il espère encore vaguement résonner sa sœur, mais il est prêt à lui tirer dessus si nécessaire. Il acceptera difficilement de rester en sécurité à l'arrière. Si les Megas ne vont pas dans la forêt, il s'introduira dans l'école le lendemain du début de l'orage surnaturel, qu'il devine causé par sa sœur.

Ce qu'il vous reste à faire

— Déterminer quelques sorts ou objets que les Megas peuvent acquérir ou apprendre, à Burdigala ou Istéra. Ils n'ont pas le temps de demander du sur mesure, et on peut leur proposer des sorts utiles ou bidons.
— Déterminer les sorts utilisés par les membres du Cercle. Créez-les librement ; ce sont des sorts offensifs moyennement puissants.
— Extrapoler les actions de Dridann, qui reste incognito le plus longtemps possible, mais devra se démasquer s'il voit Sull en danger.

CARACTÉRISTIQUES

▶ Nh'Sha Patann Oriloenn (Sensit)

I 14(7), D 18(9), V 16(8), M 10(5), E 14(7)
P 12(6), R 10(5), F 10(5), C 8(4), A 16(8)
Vie : 5/2/1 ; Init : 7.

Combat mains nues :	Att : 6	Par : 4	Esq : 6	Prise : 5	Renv : 6
Combat arme blanche :	4	2	4		
Arme : stylet (feinte : 0)	+X	+Y	+Z	CA X	CD x

Protection : aucune CD 0
Tir : 6 Arme : laser
Rt : 80

Talents : Acrobatie 7 ; Arts corporels 10 ; Baratin 6 ; Comédie, Imiter 10 ; Dissimuler 10 ; Discrétion, Filature 2 ; Expliquer 8 ; Manipulation 9 ; Nager 1 ; Pister 2 ; Psychologie 10 ; Remarquer détail 9 ; Remarquer son 9 ; Vigilance 6 ; Connais. armement 2 ; Construction 3 ; Electronique 1 ; Equitation 3 ; Mécanique 1 ; Médecine 1 ; Milieu air-mer 1 ; Milieu rural 1 ; Milieu sauvage 0 ; Milieu urbain 3 ; Navigation 5 ; Pièges 0 ; Piloter 1 ; Sabotage 1 ; Serrures 0 ; Techniques survie 1 ; Transmissions 2 ; Usages 7.
Magie : MEM : 4+bonus local =7 sur Éra. 1 focus : un anneau (5 points de magie).

Sorts maîtrisés :	rang	portée	aire	durée	effet	diff
Abuser un sens	4	moyenne	MRx10 êtres	MR rd	oui/non	4
Suggestion	4	moyenne	MRx10 êtres	MR rd	oui/non	4
Appeler un démon	7	hors perc.	1 être	MR heures	o/n	19*

* Nh'Sha est en train de travailler ce sort. Il lui faudrait encore trois mois (à raison de 5pts d'exp. par mois) pour le ramener à une difficulté de 4.

▶ Arsénius (magicien)

I 14(5), D 16(6), V 16(5), M 12(5), E 14(6)
P 10(8), R 12(8), F 10(5), C 12(3), A 14(6)
Vie : 6/3/1 ; Init : 7.

Combat mains nues :	Att : 2	Par : 1	Esq : 3	Prise : 1	Renv : 2
Combat arme blanche :	2	1	3		
Arme : bâton long	+3	+3	-2	CA 3	CD 6

Protection : aucune CD 0
Rt : 84

Talents : Acrobatie 3 ; Baratin 8 ; Comédie, Imiter 7 ; Coordination 5 ; Dissimuler 7 ; Discrétion, Filature 4 ; Expliquer 7 ; Grimper 4 ; Manipulation 8 ; Organiser 5 ; Pister 6 ; Psychologie 7 ; Remarquer détail 8 ; Vigilance 5 ; Animaux 7 ; Alchimie 7 ; Construction 2 ; Sorcellerie 10 ; Evaluer 4 ; Histoire, Légendes 3 ; Lire, Écrire 6 ; Mécanismes 1 ; Médecine 5 ; Milieu air-mer 2 ; Milieu rural 4 ; Milieu sauvage 4 ; Milieu urbain 6 ; Math, Astrologie 4 ; Premiers soins 4 ; Serrures 2 ; Techniques survie 1 ; Science militaire 2 ; Coutumes 5.
Magie : MEM : 5+bonus local =8 sur Éra. 3 focus : un anneau (5 points de magie), un bracelet (5 points), un torque (15 points).

Sorts maîtrisés :	rang	portée	aire	durée	effet	diff
Roc en sable	3	moy.	MRm³	instant.	oui/non	3
Chauffer le métal	4	courte	1 m	MR rd	MRx10°	1
Hypnose	8	courte	MR êtres	MR heures	oui/non	3
Suggestion	4	courte	MRêtres	MR heures	oui/non	1
Appeler les démons	8	hors perc.	MR êtres	instant.	oui/non	4
Pétrification	7	moy	1 être	MR heures	oui/non	3

Note : il faudrait qu'Arsénius atteigne 9 en MEM pour maîtriser les démons, ou lancer le sort qu'il convoite : Commandement.

▶ Sull Patann Oriloenn

I 16(8), D 14(7), V 16(8), M 10(5), E 16(8)
P 12(6), R 12(6), F 10(5), C 10(5), A 12(6)
Vie : 5/2/1 ; Init : 6.

Combat mains nues :	Att : 5	Par : 4	Esq : 5	Prise : 5	Renv : 6
Combat arme blanche :	3	2	3		
Arme : baton long (feinte : 1)	+3	+3	-2	CA 3	CD 6

Protection : aucune CD 0
Tir : 5 Arme : aucune
Rt : 84

Talents : Acrobatie 6 ; Arts corporels 6 ; Baratin 5 ; Comédie, Imiter 8 ; Dissimuler 8 ; Discrétion, Filature 4 ; Endurance 6 ; Expliquer 10 ; Grimper 5 ; Manipulation 6 ; Nager 1 ; Pister 5 ; Psychologie 9 ; Remarquer détail 7 ; Remarquer son 8 ; Vigilance 5 ; Connais. armement 1 ; Construction 3 ; Electronique 1 ; Equitation 2 ; Mécanique 0 ; Milieu air-mer 2 ; Milieu rural 1 ; Milieu sauvage 3 ; Milieu urbain 6 ; Navigation 2 ; Pièges 1 ; Piloter 0 ; Premiers soins 2 ; Sabotage 0 ; Serrures 0 ; Techniques survie 3 ; Transmissions 1 ; Usages 9.

▶ Abell (musicien)

I 10(5), D 12(6), V 10(5), M 10(5), E 12(6)
P 16(8), R 16(8), F 10(5), C 6(3), A 12(6)
Vie : 4/2/1 ; Init : 7.

Combat mains nues :	Att : 4	Par : 5	Esq : 5	Prise : 5	Renv : 5
Combat arme blanche :	2	3	3		
Arme : stylet (feinte : 0)	+X	+Y	+Z	CA X	CD x

Protection : aucune CD 0
Tir : 6 Arme : laser
Rt : 60

Talents : Acrobatie 6 ; Dissimuler 7 ; Discrétion, Filature 3 ; Manipulation 9 ; Remarquer détail 7 ; Remarquer son 9 ; Connais. armement 5 ; Construction 4 ; Electronique 5 ; Informatique 5 ; Mécanique 4 ; Milieu air-mer 1 ; Navigation 1 ; Piloter 1 ; Transmissions 2.

▶ Soldat d'Istéra

I 8(4), D 10(5), V 8(4), M 8(4), E 8(4)
P 12(6), R 12(6), F 12(6), C 10(5), A 8(4)
Vie : 5/2/1 ; Init : 5.

Combat mains nues :	Att : 5	Par : 6	Esq : 4	Prise : 5	Renv : 6
Combat arme blanche :	5	6	4		
Arme : glaive (feinte : 0)	+1	+2	-2	CA 3	CD 3

Protection : bandes (poitrine) CD 5/2/2
Arme à dist. : 5 Arme : arc ou javelot
Rt : 48

Talents : Acrobatie 4 ; Pister 5 ; Remarquer détail 5 ; Vigilance 4 ; Attelages 4 ; Pièges 1 ; Serrures 0 ; Techniques survie 2.

Didier Guiserix
illustration : Rolland Barthélémy
plan : Didier Guiserix

Un scénario Casus Belli pour

Warhammer

Luisa pleure de se voir si laide en son miroir



Ce scénario convient à **un meneur de jeu débutant, des joueurs débutants** et une équipe de 3 à 5 personnages au début de leur première carrière. Les mentions « page XXX » renvoient aux règles de Warhammer.

Introduction

Nous sommes au village de Bakersdorf, une petite communauté humaine du centre de l'Empire. La population totale est d'une petite centaine d'habitants, regroupés autour d'un modeste temple de Sigmar. *(Si vous avez besoin d'un plan, utilisez le « village typique » p.335.)*

La vie habituellement paisible de Bakersdorf est troublée depuis trois jours par une tragédie : Luisa, la plus jolie fille du village, s'est réveillée un matin défigurée, le visage couvert de verrues et de furoncles. Le lendemain, elle commençait à perdre ses cheveux... et le surlendemain, son nez s'allongeait... Transformée en horrible créature, elle reste enfermée chez elle, à broyer du noir.

Les personnages sont originaires de Bakersdorf, ou de passage à l'auberge *(reportez-vous au chapitre Implication...)*. Ils entendent parler de l'affaire...

Lisez ce qui suit à voix haute *(ou improvisez une introduction de votre cru)* : « La quiétude de Bakersdorf est soudain troublée par des roulements de tambour et une voix puissante. C'est le vieux Gustav, le garde-champêtre, qui fait une annonce *(prenez une grosse voix)* :

« Avissse à la populationne ! Toute personne susceptible de soulager les souffrances de la jeune Luisa Hoffman est instamment priée de se présenter à la maison de ses parents, près du moulin. Par ailleurs, concernant la même affaire, le père Ardensee voudrait la coopération de quelques courageux jeunes gens ». »

Si les PJ interrogent Gustav ou n'importe quel villageois, ils auront une des informations données plus haut sur l'état de Luisa.

S'il y a un Apothicaire, un Étudiant en médecine ou un Herboriste dans le groupe, il peut se rendre chez les Hoffman. Il y verra Piter Hoffman, le père de Luisa *(comment le jouer : voûté, voix navrée)*. Il cherche à s'assurer de la compétence de son interlocuteur, avant de lui laisser voir sa fille. Celle-ci est vraiment hideuse *(peut-être un petit test de Peur ; voir p. 71)* et désespérée *(comment la jouer : sanglotez un bon coup)*. S'il y a un Apprenti sorcier dans l'équipe, et s'il possède le sort Exorcisme, il peut tenter le coup. Sans résultat... *(Aldebert est un sorcier de niveau 1. Seul un sorcier d'un niveau égal ou supérieur peut lever ses malédictions.)* Ce que le père Ardensee dira aux volontaires qui iront le voir est décrit plus en détail au paragraphe La mission.

Ce qui se passe

Luisa est une brave fille qui a eu le tort de dire « non » à Hans Witters, l'un des jeunes gens du village. Celui-ci, individu mesquin et rancunier, a remâché ce refus pendant longtemps. Il n'en a parlé qu'à son ami, le vieil Aldebert, officiellement écrivain public. Mais il est également un peu sorcier *(et s'est bien gardé de le faire savoir !)* et lui a proposé de l'aider à donner une leçon à Luisa. Il leur a fallu quelques efforts pour se procurer des cheveux appartenant à la jeune fille, nécessaires au lancement du sort Malédiction. Après quoi, à raison d'une petite malédiction par jour, Luisa a enlaidi progressivement. Hans est enchanté. Quant à Aldebert, il pense laisser passer quelques jours avant de considérer l'affaire comme close, et de lever ses malédictions. Mais, bien entendu, les anciens du village ne sont pas au courant et veulent réagir. Entrée en scène des personnages des joueurs *(PJ)*...

Implication des personnages

Dans la mesure où les personnages devraient être tout fraîchement créés, la solution la plus simple consiste à décréter qu'ils sont tous originaires de Bakersdorf. L'élaboration d'une histoire personnelle crédible est un des plus grands plaisirs du jeu de rôle, et les joueurs débutants mettent souvent très longtemps à s'en apercevoir. Donc, si aucun PJ n'a proposé autre chose, ils sont tous nés à Bakersdorf. S'ils sont Forestiers, ou à la rigueur certaines catégories de Guerriers, ils y ont passé toute leur vie. Pour les Filous et les Lettrés, partez du principe que ce sont des enfants de Bakersdorf partis il y a quelques années pour courir le vaste monde et qui viennent juste de rentrer au bercail, histoire de se reposer et de goûter à la tarte aux pommes de leur maman.

Reste le cas des personnages qui ont déjà précisé leur passé et qui ne sont pas nés à Bakersdorf. Vous pouvez en faire des voyageurs de passage, qui viennent de s'arrêter à l'auberge, ou les amis d'aventuriers qui viennent de rentrer au foyer...

Acte 1 : à la recherche d'un guérisseur

La mission

Le temple de Sigmar est une petite bâtisse trapue, en pierre, imitée de l'architecture naine. Le père Ardensee vit dans une modeste maison accolée au bâtiment. Il est ravi de voir enfin quelqu'un répondre à son annonce *(les autres villageois ont la moisson à faire, et personne ne s'est manifesté jusqu'ici)*. Voici ce qu'il expliquera aux personnages *(comment le jouer : voix grave, emploi occasionnel de métaphores religieuses)* : « La jeune Luisa fait partie de mes ouailles, et je suis sincèrement désespéré de la voir dans une telle situation. Hélas, je ne sais comment la guérir, et ne connais personne qui soit en mesure d'y parvenir. En revanche, je sais comment enrayer les ravages de son mal. J'ai retrouvé dans la cave du presbytère un certain nombre de papiers appartenant à mon prédécesseur. C'était un herboriste de grand talent, et il a entre autres inventé une potion pouvant arrêter les dégâts des maladies surnaturelles (car je suis convaincu que la malheureuse enfant ne souffre pas d'un mal de ce monde). J'ai tous les ingrédients, sauf un : une pinte de sang de renarde fraîchement tiré. Ça fait plusieurs mois qu'aucun poulailler n'a été dévalisé, et je n'ose pas attendre. Alors, si vous vouliez bien faire un saut dans la forêt et me ramener une ou deux renardes vivantes – j'insiste, vivantes ! –, Sigmar vous bénira sans le moindre doute. »

Si les PJ insistent beaucoup, le bon père se laissera convaincre d'ajouter une petite gratification en argent à ses bénédictions. Disons 5 couronnes par personne.

En forêt

Elle est épaisse et s'étend sur des dizaines et des dizaines de kilomètres. Soyez rassurant : expliquez bien aux PJ, par l'intermédiaire d'Ardensee, qu'elle n'est plus aussi dangereuse qu'autrefois. Cela fait bien une génération que l'on n'a pas vu d'hommes-bêtes. Quant aux brigands, ils se font rares...

En fait, la promenade est rigoureusement sans danger. Elle est juste destinée à initier les personnages *(et les joueurs !)* aux joies des promenades dans la nature, avec toutes leurs contingences. Citons, au hasard, un classique toujours populaire : les tours de garde. Organisent-ils des tours de garde ? Si oui, qui est volontaire pour servir de sentinelle ? Qui doit-il réveiller ? Au bout de combien de temps ? Ne leur en parlez pas. S'ils n'y pensent pas la première nuit, ils dormiront tous... et au réveil découvriront un ou deux sacs à provisions éventrés, et des empreintes d'ours qui s'éloignent. Ils seront plus vigilants les nuits suivantes. Une fois qu'ils auront fermement établi une routine pour les tours de garde, passez à un autre problème : l'établissement du camp ou la corvée de bois *(une bonne occasion pour les isoler !)*. Mais gardez ça pour la prochaine aventure !

Une rencontre

Le deuxième jour, les aventuriers progressent sur un sentier, quand ils entendent un bruit de sabots derrière eux. C'est un cavalier élégamment vêtu, sur un magnifique palefroi. Il les hèle *(comment le jouer : autoritaire, désagréable et soupçonneux d'abord. Autoritaire, mais désireux de les aider ensuite)* : « Holà ! Qui êtes-vous, et que faites-vous sur les terres de mon père ? »

Il se nomme Johann, et soupçonne les PJ d'être des braconniers. La moindre allusion à la chasse risque de le conforter dans cette idée. Dans ce cas, il leur ordonne de le suivre jusqu'au château, pour y être jugés. Il précise que la peine normale pour les braconniers est de dix coups de fouet. Toutefois, il n'est pas complètement obtus. Passé les premières minutes, il écoutera l'histoire des PJ, compatira, et les laissera aller.

Et si...

Et si les PJ n'ont pas la subtilité de lui parler et préfèrent lui sauter dessus, ils font une grosse bêtise ! C'est un fils de baron et il ne chevauche pas seul. Il a une petite escorte *(autant de gardes que de PJ)* qui arrivera au bout d'1d6 rounds de combat. Ils sont à cheval, avec des épées, des arcs et des cottes de mailles. Utilisez le profil « garde », p. 310. Les PJ seront ficelés et emmenés de force au château. Après vingt-quatre heures passées dans une cellule inconfortable, ils comparaîtront devant le baron de Vogel, seigneur des lieux et père de Johann. Laissez-les répondre à la question « qu'avez-vous à dire pour votre défense ? » Avec un peu d'imagination et de salive, les PJ peuvent s'en sortir à peu près sans dommages *(insister sur le fait qu'ils sont de paisibles voyageurs, que Johann les a rudoyés, qu'ils ont eu peur et que c'est pour cela qu'ils ont réagi violemment, etc.)*.

Chasse au renard

Une fois le problème Johann réglé, ils peuvent se mettre à la tâche. La méthode la plus simple est encore de préparer quelques pièges *(jets sous la compétence Piégeage)*. Placer une ou deux poules *(Piter Hoffman les leur aura données, s'ils pensent à lui demander avant de partir)* devant un gros collet, par exemple. Cela marchera aussi bien avec de la viande séchée tirée de leurs provisions.

Il est aussi possible de repérer un terrier *(test d'Observation)* et d'enfumer ses occupants... en l'occurrence un couple de renards adultes *(test d'Observation pour déterminer lequel est la femelle)* et une demi-douzaine de renardeaux *(profils p. 243)*. La renarde une fois enfermée dans une cage, il ne reste plus qu'à rentrer *(comment, ils n'ont pas pensé à prendre une cage ? Faites-leur remarquer leur étourderie et laissez-les en bricoler une avec des branches)*. Le retour au village ne pose aucun problème.

Au village

Le père Ardensee est heureux de les revoir. Il s'enferme dans le temple pour préparer la potion.



Luisa ne va pas mieux. Cela fait deux jours que personne ne l'a vue... Toutes sortes d'histoires fantastiques courent sur son état. Certains affirment qu'elle est en train de se transformer en cochon, d'autres qu'elle porte la marque du Chaos (« j'ai toujours dit qu'elle était trop gentille pour être honnête. C'est une sorcière, j'en suis sûr. »)... En fait, elle a encore un peu enlaidi, c'est tout.

Les PJ sont sans doute en train de boire tranquillement un verre à l'auberge, quand une petite vieille tout de noir vêtue trottine jusqu'à eux. C'est la vieille Hilda Dampft, qui ressemble comme une sœur jumelle à la fée Carabosse. Elle veut leur parler *(comment la jouer : voix chevrotante, fréquentes références au « bon vieux temps », appelle tout le monde « mon petit » ou « jeune fille »)* : « C'est très gentil ce que vous avez fait pour Luisa. Si, si, vraiment. Mais le père Ardensee lui-même reconnaît que ça ne suffira pas. Tss, Tss... il est gentil, mais ce n'est pas comme le Père Xaïn – il est mort quand vos parents étaient encore bébés, mais c'était le meilleur qu'on ait jamais eu. Où en étais-je ? Ah oui, Luisa ! Je connais quelqu'un qui pourrait la guérir, j'en suis sûre. Il vit à deux jours de route, juste à côté du village de Bridenberg. Vous verrez, il est très facile à trouver. Qui ? Mais l'ermite, évidemment ! Oh ! c'est un très saint homme, même s'il est de la Vieille Religion *(c'est pour ça que le jeune Ardensee ne l'aime pas, vous comprenez)*. Alors, je me suis dit que, puisque vous vous intéressez à la petite, ce serait bien que vous alliez le trouver, et que vous le convainquiez de la soigner. »

En dehors d'une certaine tendance à digresser, la vieille Hilda a encore toute sa tête, même si les PJ peuvent en douter au début. L'ermite existe bel et bien, les autres vieux villageois le confirmeront *(à voix basse, et pas à portée d'oreille d'Ardensee)*. Si les PJ sont de braves gens, ils se mettront en route tout de suite. Sinon, ils peuvent faire un saut chez les Hoffman et négocier une récompense *(faites-leur bien sentir que les Hoffman ne sont pas riches, et qu'ils vont se priver pour payer 10 couronnes par PJ)*.

Et si...

Et si les PJ considèrent qu'ils en ont assez fait comme ça et décident de rester ? Hilda aura l'air bien déçue et se rendra directement chez les Hoffman. Piter ira lui-même chercher l'ermite. Les PJ restent donc au village *(passez à L'enquête, plus loin)*. Mais de temps en temps, ils aperçoivent Hilda en train de chuchoter avec d'autres commères, en les regardant du coin de l'œil. Leur réputation de héros est en train de mourir avant même d'être née... A vous de voir si vous voulez que les villageois manifestent leur réprobation. Elle pourrait prendre la forme d'une bande d'enfants qui leur courent après en leur demandant « d'aller tuer le dragon – le gros dragon qui ne mange que les lâches et les paresseux –, des héros comme vous ne risquent rien, voyons ! », ou de l'aubergiste qui ne leur fait plus crédit... ou une infinité d'autres mesquineries. Ce genre de choses fait souvent beaucoup plus mal à l'ego des personnages *(et des joueurs !)* qu'une défaite face à une horde de monstres.

L'ermite

Il suffit de suivre la route jusqu'à Bridenberg, où les villageois se feront un plaisir de leur indiquer le chemin de sa hutte. Elle est située sur une hauteur, à deux heures de marche de Bridenberg. L'ermite est là, bien entendu.

C'est un vieillard très maigre, très laid et extrêmement sale. Il est barbu, chevelu et vêtu de peaux de bêtes. Contrairement à ce que croit la vieille Hilda, ce n'est pas vraiment un saint

homme, juste un magicien relativement puissant qui a ressenti, il y a quelques décennies, un urgent besoin de se mettre au vert. Il avait fait une grosse bêtise dont la nature exacte est laissée à votre libre arbitre *(suggestions : vols ou autres malhonnêtetés, pratique de la nécromancie, tentative pour briser un culte du Chaos, etc.)*. La solitude l'a rendu un peu fou.

Il accueille les PJ avec un tonitruant : « Vous ne voyez pas que je médite, non ? Fichez-moi le camp tout de suite ! » De fait, il est allongé au soleil, sur une pierre plate. Mais lézarder et méditer sont deux activités différentes… *(Comment le jouer : voix cassée. Bougon. Grossier. Raisonneur. Jamais content, jamais d'accord, même avec les propositions frappées du bon sens le plus évident.)*

Vous avez maintenant la possibilité d'agacer prodigieusement vos joueurs. Laissez-les essayer de le convaincre de venir avec eux. Ecartez tous leurs arguments avec le plus parfaite mauvaise foi : « Une jeune fille qui devient laide ? La belle affaire ! Elles finissent toutes comme ça, vous savez ! » ou « Sa vie est brisée ? Et alors ? Si je la guéris, elle redevient jolie, s'envoie en l'air avec le premier venu dans la meule de foin la plus proche, tombe enceinte, se marie… et dans vingt ans, elle sera hideuse et aura gâché sa vie quand même. » Et si les PJ sont maladroits : « Si je ne viens pas, c'est le culte de Sigmar qui la guérira ? Oh, mais c'est parfait ! Allez donc vous prosternez devant ce vieux snob de Sigmar et fichez-moi la paix. »

Soyez attentif aux réactions de vos joueurs. Lorsque vous sentirez qu'ils vont atteindre le point d'ébullition et dire ou faire quelque chose de regrettable, par exemple lui taper dessus, l'ermite s'écriera : « Oh, et puis après tout !… si je ne viens pas, vous allez m'empoisonner l'existence jusqu'à la fin des temps. Que les Dieux vous maudissent d'avoir troublé le repos d'un vieil homme ! J'arrive. »

Gérer le temps

Cela mériterait un article entier (voir Profession dans CB n°65), mais disons en deux mots : vous, MJ, êtes seul juge de la vitesse à laquelle s'écoule le temps. Vous savez ce qui se passe et ce qui va se passer (enfin, en théorie). Vous pouvez parfaitement expédier les phases creuses du scénario en une phrase comme « deux jours de route plus tard, vous êtes à Bridenberg ». Toutefois, n'abusez pas de ce raccourci : les PJ risquent d'avoir l'impression d'être baladés sans avoir prise sur le monde. A l'autre extrémité, on trouve des MJ qui insistent pour tout jouer, minute par minute, consacrant une heure à un voyage absolument dépourvu d'événements. Ceux-là poussent l'inconscience jusqu'à s'étonner d'ennuyer leurs joueurs. Mais cela a aussi ses avantages : donner une impression de réalité aux joueurs (utile surtout s'ils ont tendance à se dissiper), laisser la porte ouverte à vos improvisations et aux leurs…

La bonne formule se trouve quelque part entre les deux extrêmes, elle est impossible à fixer de manière absolue. Elle dépend surtout de vos dons de conteur, de la bonne volonté de vos joueurs, du temps (réel !) dont vous disposez, et d'une foule d'autres paramètres.

CARACTÉRISTIQUES

▶ L'ermite

Illusionniste de niveau 2. 20 points de magie. Possède tous les sorts de magie mineure, plus les sorts d'Illusionniste de niveau 1, et 3 sorts du niveau 2 (à choisir à votre idée, si c'est nécessaire). Pour le reste, profil humain standard.

▶ Hans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	S
4	33	25	3	3	7	30	1	29	30	30	30	30	30

Compétences : Bagarre, Coups assommants, Esquive. Equipement : veste en cuir, poignard. Mauvais caractère.

▶ Aldebert

Profil humain standard. Elémentaliste niveau 1. 6 points de magie. Sorts de magie mineure : Malédiction, Exorcisme, Pare-Pluie, Flammerole. Ajoutez à cela un ou deux sorts d'Elémentaliste niveau 1, à choisir dans la liste des p. 166-167.

Et si…

— Les PJ le capturent de force ? Ils ont intérêt à éviter le village de Bridenberg *(les habitants ne veulent pas être privés de leur « saint homme »)*. L'ermite les couvrira d'injures pendant tout le trajet.

— Ils laissent tomber et repartent ? Le lendemain matin, au réveil, ils trouvent l'ermite assis près de leur feu de camp. Il est d'humeur sarcastique et leur explique qu'ils ont beau être légèrement demeurés, il les a trouvés sympathiques. Il n'expliquera pas comment il a fait pour les rejoindre si vite…

Acte 2 : enquête

Retour à Bakersdorf

L'ermite a décidé de profiter de la situation. Il se précipite donc à l'auberge, se fait servir un repas princier *(qu'il met sur le compte des PJ !)* et vide quelques bonnes bouteilles avant de consentir à se rendre chez les Hoffman. S'ils insistent, les PJ pourront entrer avec lui dans la chambre de Luisa. Elle n'a pas changé depuis que le prêtre lui a administré sa potion, mais elle reste horrible. L'ermite ronchonne : « Et vous m'avez dérangé pour ça. Mais ce n'est rien du tout ! Juste quelques malédictionnettes lancées par un amateur ! Enfin bon… maintenant que je suis là, autant l'arranger. Mais oui, petite sotte, vous allez retrouver votre teint de rose et de lis ! Et ne pleurez pas, bon sang ! » Après quoi, il commence à marmonner des phrases incompréhensibles et fait quelques passes magiques. Il y a une forte explosion et un nuage de fumée verte *(un petit raffinement pyrotechnique – l'ermite est de ces magiciens pour qui, sans un peu de théâtre, la magie serait bien ennuyeuse)*. Aucun effet visible sur Luisa. « C'est normal ! Ça va mettre un petit moment à disparaître. Et il faudra bien quelques mois pour que ses cheveux repoussent. Mais pour le visage, il n'y paraîtra plus dans quelques jours. » Et il retourne à l'auberge où il va rester un moment, « le temps d'être sûr que tout s'est bien passé ». Il sera ivre la plupart du temps. Si les PJ n'y pensent pas d'eux-mêmes, il laissera tomber une phrase du genre : « Quand même, à votre place, je chercherai qui a bien pu lui faire ce coup-là. Parce que rien ne l'empêchera de recommencer quand je serai parti ».

L'interrogatoire de Luisa

Elle reprend forme humaine en deux jours. Elle est très reconnaissante aux PJ de ce qu'ils ont fait pour elle. Quant à l'ermite, il la fascine. Elle ne demande pas mieux que de répondre à quelques questions. *(Comment la jouer : timide, pleine de gratitude et disposée à aider dès qu'elle ira mieux. Elle redeviendra la jeune fille volontaire d'avant sa maladie)*. Non, elle ne croit pas que quiconque ait pu lui vouloir du mal. Si les PJ ont l'intelligence de la mettre sur le chapitre « amoureux » et en particulier « amoureux éconduits », elle mentionnera Hans, bien sûr. « Mais c'est du passé. C'est terminé depuis des mois. Et il l'a très bien pris. »

En revanche, Hannah, servante chez les Hoffman, a des choses à dire sur Hans. Il y a deux mois, elle a coupé les cheveux de Luisa. Et au lieu de les brûler comme c'est la coutume, elle s'est laissée convaincre par Hans de les lui remettre… « Vous comprenez, il voulait conserver un souvenir d'elle. Il est si gentil. » L'ermite confirmera volontiers que les cheveux sont la composante idéale pour un sort de Malédiction.

Hans

Un jeune homme maigre, avec un profil en lame de couteau. C'est le fils d'un des cultivateurs les plus prospères du village. L'intervention des PJ lui gâche sa vengeance, et il est furieux. Il ne le montre pas, toutefois. C'est le genre d'individu qui rumine longtemps sa rancœur. Il n'en est que plus dangereux, d'ailleurs. A moins que les PJ ne le menacent directement, il n'agira pas contre eux *(sauf si vous en décidez autrement. Dans ce cas, il tentera d'agresser physiquement un isolé, de préférence le moins costaud du groupe. Il pourrait aussi se glisser dans leurs chambres, récupérer quelques cheveux sur leurs oreillers, et presser Aldebert de leur jeter des Malédictions. Ce dernier refusera. Il se sent déjà assez compromis comme ça.)*

La meilleure tactique est encore de l'aborder directement et de lui dire « nous savons tout ».

Il se trouble si visiblement qu'il aura beau nier ensuite, personne n'y croira. D'autant qu'Hannah peut servir de témoin à charge. *(Comment le jouer : alternativement nerveux et bravache, puis pleurnichard si les PJ arrivent à le faire craquer.)* Si les PJ préfèrent le surveiller, il se rend très souvent chez Aldebert, l'écrivain public.

Aldebert

Un gros vieillard rougeaud, avec un nez bourgeonnant et des petits yeux de myope. Il est d'un tempérament jovial et profondément incapable de voir le mal. *(Comment le jouer : clignotements d'yeux fréquents, voix grasseyante, mains tremblotantes.)* Sa cave contient un peu de bric-à-brac « magique » ; vous pouvez y glisser une ou deux composantes de magie mineure. Dans son esprit, les malédictions jetées sur Luisa ne sont qu'une « bonne leçon donnée à cette petite pimbêche ». Il avoue *(avec beaucoup de réticences)* en être responsable, mais jure les avoir levées le jour de l'arrivée de l'ermite. Il ne demande qu'à réparer ses torts : il offre une compensation financière substantielle aux Hoffman, et cherche à se faire oublier. Il accepte volontiers d'être privé de ses composantes, si les PJ l'exigent.

Et si...

Et si les PJ perdent leur sang-froid et attaquent Hans ou Aldebert ? Hans se défendra au moins jusqu'à l'inconscience. S'ils le tuent, les PJ se mettent dans une très mauvaise situation : les anciens du village les jugeront. Selon les circonstances et leur défense, ils seront condamnés au bannissement ou à être pendus *(dans ce cas, faites-leur parvenir un gros gâteau dans leur prison, de la part de Luisa. Devinez ce qu'il y a dedans. Mais oui, une lime !)*.

Aldebert crie comme un cochon qu'on égorge et tente de s'enfuir. Dans la mesure où sa maison est en plein centre du village, il y a de fortes chances pour que ses voisins interviennent et maîtrisent les PJ avant qu'ils n'aient commis l'irréparable.

Points d'expérience

— 5 pour ramener la renarde.
— 10 pour ramener l'ermite sans casse (0 s'ils le ramènent de force).
— 5 pour avoir spontanément pensé à chercher le coupable.
— 10 pour démasquer Hans et Aldebert, et les laisser à la justice.
— 5-20 pour une bonne interprétation.

Conclusion

Si les PJ s'y prennent intelligemment, Hans sera banni et partira en jurant de se venger. Qui sait, les PJ le retrouveront peut-être d'ici une ou deux aventures ? D'ici là, il aura pu faire une belle carrière de Brigand ou d'Apprenti sorcier... Aldebert reste au village, mais a tout intérêt à garder un profil bas pendant les années qui lui restent à vivre. L'ermite, ayant vidé la cave de l'auberge, rentre chez lui. Si l'un des PJ est Apprenti sorcier et cherche un maître, il peut poser sa candidature. Quant à Luisa, sa maladie l'a changée. Qui sait, c'est peut-être elle que l'ermite va prendre comme disciple ? Si vous préférez les solutions plus traditionnelles, vous pouvez ébaucher une belle histoire d'amour entre elle et l'un des PJ.

Compliquer ce scénario

Voici quelques paramètres à modifier, si vous pensez que l'histoire est trop facile telle quelle.

• **La potion d'Ardensee**. Il faudra peut-être un ingrédient autrement plus rare que du sang de renarde. Ce qui veut dire un voyage dans des régions inhospitalières, à la poursuite d'un quelconque dahut, ou une visite à la grande ville *(les herboristes sont nombreux et ravis d'escroquer les péquenauds)*.

• **L'ermite**. Le sortir de sa retraite pourrait être une sottise fatale : ses ennemis d'autrefois pourraient le repérer et chercher à le tuer *(un bon thème pour une suite à ce scénario)*.

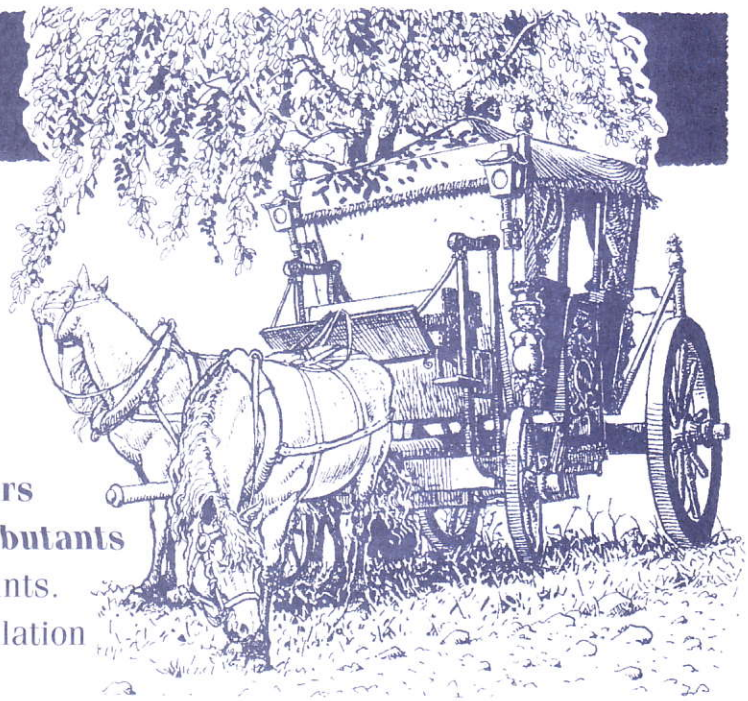
• **Hans et Aldebert**. Tous deux sont des adversaires mineurs. Hans pourrait être plus âgé, plus riche et plus influent, au point de ne rien avoir à redouter du conseil des anciens. Et à la place d'Aldebert, il pourrait avoir à son service un véritable sorcier, autrement plus dangereux. Pire, il pourrait être membre d'un petit culte de Slaanesh et persécuter Luisa parce qu'elle a refusé d'y entrer... Dans ce cas, l'aventure devient vraiment dangereuse. Les PJ peuvent s'attendre à des attentats *(contre eux, mais aussi et surtout contre l'ermite)*, à des attaques magiques, etc. ■

Tristan Lhomme
illustration : Rolland Barthélémy

Un scénario Casus Belli pour

Rêve de Dragon

Le carrosse est avancé



Ce scénario est prévu pour être joué par un **gardien des rêves aguerri** et des **joueurs débrouillés** incarnant 4 ou 5 **voyageurs débutants** comprenant peu ou pas du tout de haut-rêvants. Aucun d'eux ne doit posséder le rituel d'Annulation de magie. Les termes techniques employés sont ceux de la deuxième édition de Rêve de Dragon mais le scénario reste jouable avec la première édition.

L'histoire

Une entité de cauchemar s'est introduite dans le château d'un baron aux convictions notoirement anti-haut-rêvants. L'entité est un *changeur de goût*. Elle ne s'attaque pas aux gens, mais transforme le goût de la nourriture ; et le baron, un fin gourmet, est au bord de la crise de nerfs. Soupçonnant néanmoins le surnaturel, il envoie quérir dans son carrosse un haut-rêvant qu'il sait habiter dans un village éloigné. Celui-ci croit à une arrestation et sur le chemin du retour, prétextant un besoin naturel pour sortir du carrosse, crée volontairement

une déchirure du rêve (de départ), dans laquelle les hommes du baron finissent par le suivre. C'est alors que les voyageurs entrent en jeu, découvrant le carrosse abandonné. A partir de cet instant, une certaine chronologie d'événements est en place, indépendante de l'action des voyageurs.

Le scénario n'est pas directif : les voyageurs font ce qu'ils veulent, tout va dépendre de la façon dont ils réagissent vis-à-vis du carrosse. Cela peut aller du pire au meilleur. Dans le pire, ils prennent le carrosse et se font arrêter (ou tuer) par les autres gardes du baron. Dans le meilleur, ils retrouvent le haut-rêvant, lequel exorcise le changeur de goût, et tout le monde trouve sa récompense.

La région

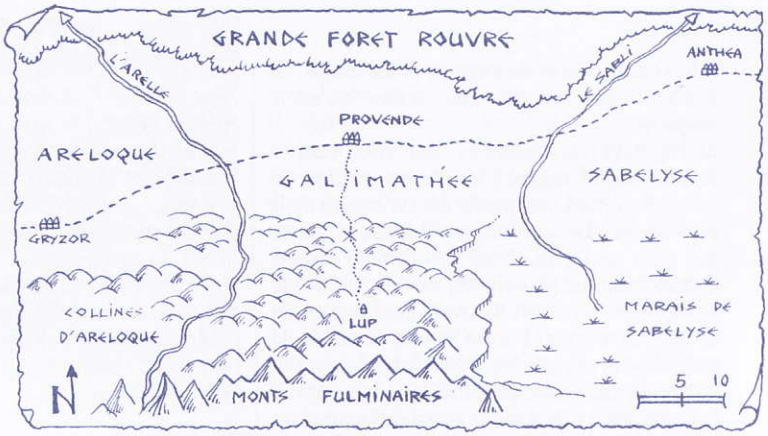
La baronnie de Galimathée est un riche pays agricole, de pâturages, vergers et champs de céréales. Ses villages (non mentionnés sur la carte) sont nombreux et prospères. Au nord, la Grande Forêt Rouvre, principalement plantée de chênes plus que centenaires, abrite un gibier prolifique. Au sud, les collines de Galimathée fournissent d'excellents vignobles. La baronnie vit aujourd'hui dans la quiétude, depuis que le baron Bombeck, l'actuel souverain, a signé des traités de paix avec les régions voisines, Sabelyse à l'est et Aréloque à l'ouest, en sorte que, dans la cité de Provende, tout pourrait aller pour le mieux dans la meilleure des baronnies. Sur la grande route, qui traverse la région d'est en ouest, les marchandises circulent librement. Il faut compter une bonne journée pour rallier Anthéa, capitale de Sabelyse, ou Grysor, capitale d'Aréloque. Les deux rivières frontalières, l'Arelle à l'ouest et le Sabli à l'est, sont franchissables par des gués. Deux bonnes auberges y servent de relais pour les marchands et voyageurs désireux de faire une étape. L'Arelle est réputée pour ses truites et le Sabli pour ses écrevisses.

Les baronnies voisines sont loin d'être aussi riches que la Galimathée. Le sud de la Sabelyse n'est qu'un vaste marécage, tandis que le sud de l'Aréloque n'est constitué que de collines rocheuses et broussailleuses. L'ensemble de la région est barré au sud par la chaîne des monts Fulminaires, une zone sauvage et quasiment inconnue, où les avalanches sont fréquentes, et que l'on dit peuplée de glous.

Provende

Provende est une petite cité sans rien de remarquable hormis la bonne humeur des habitants et leur optimisme depuis que la paix semble vouloir durer, et leur tendance à l'embonpoint. La cité est entourée de murs et comprend trois grandes portes : la porte des Écrevisses à l'est (vers le Sabli), la porte des Truites à l'ouest (vers l'Arelle), et la porte Tonnelière au sud, donnant sur les vignobles. Chaque porte s'accompagne d'une auberge : *L'auberge du Poisson d'argent*, porte des Truites ; *L'auberge des Pinces d'or*, porte des Écrevisses ; et *L'auberge du Tonneau sans fond*, porte Tonnelière. La nourriture y est aussi bonne qu'abondante, les chambres propres et confortables, le tout pour un prix très raisonnable (1 denier la chope de vin, 6 deniers le repas, 10 deniers la nuit).

La partie nord de la cité est occupée par le château du baron, une petite forteresse d'allure typiquement médiévale, avec ses créneaux et ses mâchicoulis. A ses pieds s'étend la place du Marché, bordée de nombreuses échoppes. Au sommet du donjon, flotte la bannière aux armes de Galimathée : d'azur semé de poissons d'argent. Des archers bien entraînés (la guerre n'est pas si loin), portant ces armoiries cousues sur leur tunique, patrouillent régulièrement dans les rues, mais n'ont que peu de travail.



Le baron Bombeck

Le baron Bombeck a maintenant cinquante ans. C'est un homme de taille moyenne, corpulent, blond, des yeux bleus et myopes, et des lèvres rouges au dessin sensuel. Ses deux grandes passions sont la chasse et la table. Malgré son âge et sa corpulence, il excelle encore dans la première ; et en ce qui concerne la seconde, son chef cuisinier, maître Marmidor, est paraît-il rémunéré à prix d'or pour les prouesses de son art. Être invité à la table du baron est à la fois un honneur et la promesse d'un grand moment. Au demeurant, le baron Bombeck est de caractère emporté, coléreux, malgré sa bonhomie apparente, et disons-le franchement, carrément égoïste. Il n'y a pas de pire offense que de le déranger pendant son repas.

Sa seconde aversion est pour les haut-rêvants. Il n'a jamais eu à en souffrir directement, mais comme tous les gens à l'intelligence limitée, il les tient responsables de tous les maux. Depuis les vingt ans que dure son règne, des voyageurs ont par deux occasions été inculpés de haut-rêve, et pendus haut et court aux créneaux de la grande tour. Pour l'exemple.

Maintenant veuf, son seul enfant est une fille de dix-huit ans, prénommée Nougga, blonde comme son père, dotée des mêmes yeux bleus et de la même bouche sensuelle. Joufflue, replète, la demoiselle a de qui tenir en ce qui concerne l'amour immodéré des sucreries. Mais douce et gentille, elle est plus circonspecte en ce qui concerne les haut-rêvants. Nougga est promise à Ricovert, le fils du baron d'Anthéa. La noce doit avoir lieu sous peu, et l'on imagine déjà les ripailles !...

Le changeur de goût

Hélas ! un changeur de goût s'est introduit au château de Bombeck. Il s'agit d'une entité de cauchemar non incarnée, d'apparence spectrale comme une peur ou un désespoir, aux traits bouffis, de couleur rosâtre. Contrairement aux autres entités, le changeur de goût ne cherche pas à posséder les personnes, mais les saveurs, ce qu'il fait automatiquement et sans entrave. Un lieu tel que la cuisine du château de Bombeck est une aubaine sans précédent à hanter ! Depuis qu'il est là, le vin a le goût de l'eau savonneuse, le fromage le goût du cirage, la farine le goût du plâtre, et ainsi de suite. Parfois, les goûts sont simplement permutés : la cerise a le goût de l'oignon, et vice versa. Le changeur de goût déambule à son aise et s'amuse comme un petit fou. Il lui arrive parfois de déserter le château et de se rendre dans l'une des trois auberges, où, comme on s'en doute, un scandale ne tarde pas à éclater, à la grande confusion de l'aubergiste. Malin et vicieux, le changeur de goût rétablit parfois les goûts véritables au dernier moment, en sorte que la confusion n'en est que plus grande.

Ce qu'il faut préciser, c'est que peu de gens sont capables de voir le fantôme rosâtre. Pour percevoir visuellement un changeur de goût, il faut réussir un jet de résistance r-8, un seul essai. Si le JR réussit, le changeur est toujours vu quand il est là, si le JR échoue, on ne le verra jamais. Au château de Bombeck, seuls maître Marmidor, le cuisinier, et Nougga, la fille du baron, peuvent voir l'entité. Tous les autres y sont aveugles, y compris le baron.

Bombeck entre dans des colères démentielles. Il jure qu'il fera pendre tous les haut-rêvants de la région, et que s'il le faut, il déclarera la guerre à l'Aréloque, car c'est sûrement elle qui commandite le haut-rêvant responsable. On veut ruiner le royaume ! On veut empêcher l'alliance avec la Sabelyse en sabotant le banquet ! Nougga tente vainement de suggérer à son père qu'il y a peut-être une autre cause, surnaturelle, certes, et qu'en réalité un haut-rêvant pourrait leur apporter la seule aide efficace. Mais Bombeck se contente de répondre, avec la même moue attendrie qu'il a toujours devant sa fille unique : « Passe-moi la confiture... »

Ascétol

Tout au sud de la baronnie, dans le village de Lup, à 20 km de Provende, au pied des monts Fulminaires, vit un haut-rêvant notoire du nom d'Ascétol. C'est un homme de quarante ans, brun, maigre, essentiellement préoccupé de comprendre le rêve des Dragons. Pratiquant Narcos et la botanique, il soigne les villageois gratuitement. En échange, ceux-ci le nourrissent, veillent à ce que son linge reste propre et que sa maison ne tombe pas en ruine. Ascétol ▷

a la réputation d'un sage et d'un érudit, et comme il est bon, on l'aime autant qu'on le respecte.
La réputation d'Ascétol est parvenue jusqu'à Provende, et même jusqu'aux oreilles du baron Bombeck. Jusque-là, il s'est retenu de le faire arrêter. Le bonhomme n'est pas un étranger, c'est un Galimathéen ; les gens le respectent et l'adorent ; il ne ferait pas de mal à une mouche ; et ce serait mauvaise politique que de se mettre le sud à dos. Car tout de même, le sud, c'est la région des vignobles ! Mais maintenant, la coupe est pleine, il faut agir. « Pourquoi ne pas lui demander son aide ? » propose Nougga. Bombeck laisse tomber sa tartine (évidemment sur le mauvais côté) et rugit : « De l'aide à un haut-rêvant, jamais ! »
Peu de temps avant que les événements ne démarrent vraiment, Nougga se rend à Lup et va trouver Ascétol de sa propre initiative. Elle lui décrit le changeur de goût et lui demande de venir offrir son aide. Mais Ascétol a peur. Il redoute un piège et refuse. Devant l'air désolé de la jeune fille, il ajoute néanmoins : « Vous avez toutefois raison : c'est cette entité rose qui est la cause de tout, c'est un changeur de goût. Mais ne craignez rien, à part ce genre de farces, il ne peut vous faire aucun mal. » Et la jeune fille s'en retourne bredouille.

L'invitation

La noce est maintenant dans une semaine. La cité se remplit de visiteurs et les auberges ne chôment pas. Mais le changeur de goût met également les bouchées doubles, et on ne compte plus les scandales. Une chose semble sûre : ça va mal se terminer...
C'est alors que Bombeck finit par craquer. « D'accord, dit-il à sa fille, je vais faire chercher cet Ascétol, avec tous les égards et les ménagements, je vais même lui envoyer mon carrosse. Mais gare à lui s'il ne trouve pas de solution !... »
Le septième jour du mois du Dragon, le carrosse armorié du baron Bombeck quitte Provende et s'engage sur une petite route vers les collines du sud. Outre le cocher, il emporte deux gardes en grand uniforme. Ordre est de montrer la plus grande courtoisie envers Ascétol, mais de le ramener coûte que coûte. Le départ a lieu début Vaisseau. Le carrosse fait du 10 km/h draconique. Début Faucon, il arrive à Lup. Là, malgré ses protestations (et la courtoisie), Ascétol est embarqué. Demi-tour vers Provende à la mi-Faucon, arrivée prévue au château au plus tard à la fin Dragon.

Un acte désespéré

Il est mi-Couronne, environ à mi-chemin. On est encore dans les collines sauvages, bientôt vont commencer les vignobles. Mort de peur, et se disant que, mourir pour mourir, autant le faire en haut-rêvant, Ascétol prétexte une violente colique (il n'a pas beaucoup à simuler). Le carrosse s'arrête, le haut-rêvant descend, escorté à quelque distance par les gardes (courtois). A 30 m sur la droite (à l'est de la route), se trouve une ravine buissonneuse. Ascétol y descend, surveillé d'en haut par les gardes. Il s'accroupit derrière un buisson, et avisant un beau caillou ordinaire, pratique dessus le rituel d'Enchantement. Le résultat est celui escompté : une déchirure violette (déchirure de départ) se manifeste aussitôt, emportant le haut-rêvant vers un ailleurs inconnu.
Dix minutes plus tard, inquiets de la durée de la colique, les gardes descendent à leur tour dans la ravine, et... bye bye. Encore cinq minutes, le cocher appelle, n'obtient pas de réponse, serre le frein du carrosse, et va voir à son tour. Quatrième disparition. Et le temps passe. Restés seuls, les quatre chevaux du carrosse se contentent placidement de brouter l'herbe du talus.

Les voyageurs

Peu importe comment le tout début du scénario est introduit aux voyageurs, une sortie de gris rêve particulièrement opaque par exemple. L'important est qu'ils ne sachent pas où ils sont ni où ils vont, ce qui n'est pas si rare pour les voyageurs. En réalité, ils sont dans les collines sauvages de Galimathée, tournant le dos à l'Arelle, et se dirigent (pourquoi pas ?) vers l'est. C'est l'été (7 Dragon), il fait beau, la région est sauvage mais verdoyante.

Le carrosse

Au début de l'heure des Épées, une heure et demie après la disparition d'Ascétol (le *timing* est très important), les voyageurs débouchent entre les collines et aperçoivent la route à quelques dizaines de mètres en contrebas, et le carrosse immobile (lieu marqué d'une croix sur le plan). C'est un beau véhicule, bien entretenu, arborant sur ses portières des armoiries bleues avec des petits poissons blancs. A l'intérieur, les banquettes matelassées semblent confortables. Les chevaux, calmes, n'ont pas l'air fatigués ni blessés. Aux appels, personne ne répond. Toute la suite des événements dépend alors du choix des voyageurs.
Dans tous les cas, fin Épées, surpris ne pas voir revenir le carrosse, Bombeck envoie cinq cavaliers archers à sa recherche. Leur vitesse est de 20 km/h draconique, le double de celle du carrosse. Ils arriveront au lieu de la disparition à la mi-Lyre. S'ils n'y trouvent pas le carrosse, ils continueront logiquement vers Lup, qu'ils atteindront fin Lyre. S'ils y trouvent le carrosse, ils laisseront deux des leurs le garder, tandis que les trois autres continueront vers Lup. Avant de partir, ils examineront les environs, trouveront la ravine, mais n'en tireront aucune conclusion. (Les chrasmes ne sortent que pour les voyageurs, ô malice du hasard !)

Alternative

Les voyageurs peuvent emprunter le carrosse et se mettre en route à son bord, soit vers le nord, dans la direction où il est tourné, soit vers le sud en lui faisant effectuer un demi-tour, manœuvre malaisée vu l'étroitesse de la route. Ils devront dételer tous les chevaux, et changer la position du carrosse en le poussant (tirant) eux-mêmes, puis ré-atteler les chevaux. Ils ne devraient alors repartir que mi-Épées pour arriver à Lup à mi-Lyre. Quelle que soit la direction choisie, prendre le carrosse est l'attitude la plus déraisonnable. Vers le nord, ils tomberont fatalement sur les cavaliers. A Lup, le temps de discuter avec les villageois, et les cavaliers arriveront à leur tour. Si les voyageurs ont alors compris qu'il ne fallait pas prendre le carrosse, ils auront éventuellement tout juste le temps de filer (à voir selon leurs actions et le *timing*). Mais les villageois donneront leur signalement, ne serait-ce que pour se disculper eux-mêmes de la présence du carrosse à Lup. Et la suite, si suite il y a, sera très problématique.
Si les voyageurs sont pris dans le carrosse, les cavaliers voudront les arrêter (sans courtoisie) pour les conduire au château. Soit les voyageurs se laissent faire sans aggraver leur cas, espérant se disculper plus tard. Soit ils résistent et c'est le combat. Au gardien des rêves d'improviser alors selon l'issue de la rencontre, mais inutile de souligner que, dans tous les cas, c'est mal parti pour eux.
La rencontre des cavaliers sans le carrosse a des chances de mieux tourner. Les gardes leur demanderont évidemment s'ils n'ont pas vu le carrosse du baron. Tout va alors dépendre de leur réponse (role playing) et des soupçons, justifiés ou non, qu'ils peuvent faire peser sur eux. Dans le pire des cas, on en revient au cas précédent. Dans le meilleur, on les laisse continuer librement.
Note. En marchant d'un bon pas sur route, la vitesse des voyageurs est approximativement la même que celle du carrosse, 10 km/h draconique (la moitié de celle des cavaliers).

A Lup

A Lup, la réaction des villageois dépendra surtout du retour ou non du carrosse. D'une manière générale, les Lupois sont des paysans honnêtes, un peu frustres, estimant beaucoup Ascétol, mais désireux de ne pas se mettre le baron à dos, sous aucun prétexte. En fait, ils diront la vérité qu'ils connaissent : il y a trois jours, la fille du baron est venue trouver Ascétol, mais est repartie visiblement déçue. Ascétol ne leur a rien dit et les villageois ne savent pas de quoi il est question. De fait, la nouvelle des méfaits du changeur de goût n'est pas encore parvenue jusqu'à ce village éloigné. Enfin, aujourd'hui même, à l'heure du Faucon, deux gardes en grand uniforme sont venus chercher Ascétol avec le carrosse du baron. Ascétol a protesté, mais s'est laissé emmener. Personne ne sait pourquoi. Mais tout le monde sait la haine viscérale que Bombeck voue à l'espèce des haut-rêvants !

Étrange déchirure

A n'importe quel moment (aussitôt même, après s'être rendus à Lup, voire le lendemain), les voyageurs peuvent souhaiter explorer les environs immédiats de l'arrêt du carrosse. VUE/Survie extérieure à 0 devrait leur faire remarquer des traces de pas se dirigeant vers une ravine broussailleuse. Là règne une clarté jaune pas naturelle. Le temps de comprendre qu'il s'agit d'une déchirure du rêve d'arrivée, que d'énormes chrasmes en sortent précisément. Rendus cinglés par la lumière, ils atta-

quent tout ce qui bouge. (*Note.* Faire sortir un nombre de chrasmes égal aux voyageurs, moins un. La rencontre a lieu quel que soit le moment de l'exploration.) Une fois le combat terminé, à l'avantage des voyageurs, espérons-le, faire tirer INTELLECT/Zoologie ou Survie en sous-sol à 0. Tous ceux qui réussissent pourront en conclure que la déchirure provient d'un lieu souterrain et obscur (seul habitat des chrasmes).
Et c'est alors que le scintillement ambiant vire au vert. Soit les voyageurs y demeurent, soit ils quittent précipitamment la ravine. Dans les secondes qui suivent, le vert est remplacé à son tour par du violet, couleur de déchirure de départ. Si les voyageurs s'y trouvent encore, ils sont expulsés dans le même lieu et rêve qu'Ascétol et les infortunés gardes.
La particularité involontaire de la déchirure créée par Ascétol est en effet d'être alternative. Selon une périodicité difficile à déterminer, apparemment aléatoire, elle s'inverse, tantôt départ, tantôt arrivée. Les voyageurs peuvent s'en convaincre en attendant qu'elle repasse au jaune.

A Provende

A Provende (s'ils sont libres de leurs mouvements), les voyageurs peuvent choisir de s'installer dans une des trois auberges. Peu importe laquelle, le changeur de goût choisira d'y faire un tour, leur donnant la possibilité de goûter à ses farces, mais surtout de réussir le JR permettant de le voir. Par ailleurs, il ne leur faudra pas grande enquête pour comprendre que quelque chose ne tourne vraiment pas rond. La population commence à murmurer ; les patrouilles d'archers se renforcent ; le jour de la noce arrive à grand pas, et l'on pressent une catastrophe imminente. (*Note.* La date exacte du mariage est laissée à l'appréciation de chaque gardien des rêves en fonction des démarches des joueurs, le but étant, sans les court-circuiter prématurément, de leur laisser tout juste le temps de finir.)
Les voyageurs peuvent comprendre que ramener l'ordre dans la cité pourrait être récompensé à sa juste valeur. Tous ceux qui auront vu le changeur de goût, peuvent jouer un jet d'INTELLECT/Légendes à -4, et en cas de succès, savoir de quoi il s'agit. Une telle entité peut être exorcisée par un haut-rêvant avec un rituel d'Annulation de magie. Le problème, c'est qu'aucun des haut-rêvants du groupe ne possède ce rituel. Ascétol le possède certainement. La solution consisterait alors à le retrouver et le convaincre de venir au château. Si les voyageurs ont compris que la déchirure est alternative, ils peuvent penser que ce n'est pas matériellement impossible.
S'ils ont été incarcérés, la gentille Nougga viendra leur rendre visite en prison. Role playing aidant, ils peuvent la convaincre qu'ils ont un moyen de retrouver Ascétol. Celle-ci, à son tour, persuadera son père de les remettre en liberté. Mais ils seront surveillés en permanence, et des sbires en civil les fileront où qu'ils aillent, sans toutefois oser franchir la déchirure à leur tour. Ils se borneront à rapporter la nouvelle disparition, ce qui aura pour résultat de plonger le baron dans une colère effroyable. S'ils sont libres, ils peuvent venir demander une audience. Là encore, Nougga sera présente pour mettre du beurre dans les rouages. Notez que c'est elle qui possède actuellement le plus d'indices. Elle peut voir l'entité, et Ascétol lui a confirmé ce que c'était. Finalement, pour peu qu'on élimine le soi-disant changeur de goût avant la noce, Bombeck acceptera de renoncer à ses représailles envers Ascétol (et fournira même un parchemin écrit en ce sens). Enfin, il promet une récompense globale de 30 poissons d'or (le poisson d'or est une pièce de 10 sols). Aux voyageurs de voir comment ils partagent avec le haut-rêvant.

CARACTÉRISTIQUES

▶ Les archers

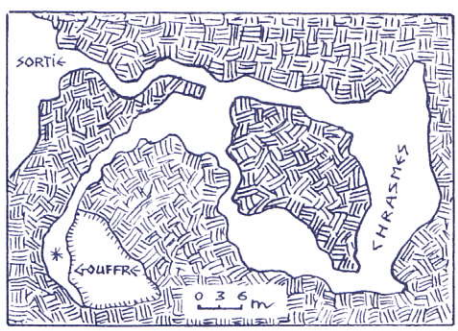
TAILLE 12 VOLONTÉ 12 Vie 13
CONSTIT 13 EMPATHIE 10 Endurance 25
FORCE 13 RÊVE 10 +dom +1
AGILITÉ 12 Mêlée 12 Protection 4
DEXTÉRITÉ 11 Tir 12 VUE 13
Lancer 12 OUIE 10 Dérobée 10
Épée sorde niv +4 init 10 +dom +4
Arc niv +4 init 10 +dom +2
Bouclier niv +4
Esquive niv +4
Course, Saut +4/ Équitation +6/ Srv Extérieur +3.

▶ Les chrasmes

TAILLE 7 VIE 7 CONSTIT 9
ENDURANCE 16 FORCE 11 VITESSE 12\28
PERCEPT 10 +dom 0 VOLONTÉ 3
Protection 4 RÊVE 2
Mandibules 11 niv +2 init 7 +dom +2 et venin
Esquive 10 niv +2
Course 11 niv +3
VENIN
Malignité 3 Périodicité 1 minute
Dommages -1 point de vie
Antidotes Liqueur de Bagdol +16,
Teinture d'Erozonne +10.

L'autre rêve

L'autre côté de la déchirure donne dans une caverne obscure (lieu marqué d'une étoile sur le plan). L'arrivée a lieu sur une corniche en surplomb, dominant un abîme de 10 m. Ascétol a eu la chance de deviner le trou et s'est éloigné en rampant. Les gardes et le cocher n'ont pas compris le danger et se sont rompus les os au fond du gouffre. Comme dit plus haut, l'arrivée des chrasmes est un indice. Si les voyageurs prennent la précaution d'allumer torche ou lanterne avant de pénétrer dans la déchirure, ils s'en tirent automatiquement sains et saufs. Sinon, grandes sont les probabilités qu'ils aillent rejoindre les gardes. Au gardien des rêves d'en décider selon leur comportement. Le +dom de la chute est de +12, protection maximale 2 points.
Trouver la sortie en évitant la grande salle des chrasmes (voir plan) ne devrait pas poser un trop grand problème. La caverne de sortie, creusée dans le flanc d'une colline rocheuse, s'ouvre sur une forêt dense, pleine d'insectes et d'oiseaux bruyants. Des lapins détalent sous les buissons. VUE/Srv Forêt à -1 permet de repérer des traces de passage récent. Au bout de 800 m, on arrive à la mer, une grande plage de sable au fond d'une baie en forme de croissant de lune. Le ciel est bleu et le temps magnifique. Non loin de là, on repère aisément une colonne de fumée. Un homme est accroupi près d'un feu de braise, visiblement occupé à griller un gibier.



Conclusion

Ascétol a échoué sur une petite île (2 km de diamètre), apparemment déserte et au climat agréable. Le centre est un massif rocheux (contenant la caverne de la déchirure), entouré d'une forêt riche en gibier et en baies succulentes. Des sources d'eau pure ruissellent de la colline vers la mer. Débarrassé des soucis du monde, le haut-rêvant a bien l'intention d'y passer le reste de ses jours et de comprendre enfin la signification ultime du rêve des Dragons.
Plus role playing que jamais, la conclusion va dépendre de l'habileté des voyageurs à convaincre le nouvel ermite, la garantie écrite du baron facilitant évidemment la discussion. Le meilleur argument est par ailleurs Nougga. Ascétol a pu se rendre compte que c'était une brave fille, innocente de la méchanceté de son père. Si le mariage ne peut être conclu, la première victime ne sera-t-elle pas la jeune fille ?
Ascétol acceptera de revenir exorciser le changeur de goût, mais aux conditions suivantes :
— Les voyageurs lui garantissent le retour sain et sauf dans son île.
— Ils ne mentionnent jamais le fonctionnement de la déchirure.
— Tant que la déchirure existe (elle finira bien par se dissoudre), ils promettent d'empêcher qui que ce soit de la franchir.
— En ce qui concerne la récompense, il n'a que faire de pièces d'or, et les voyageurs pourront tout garder.
Cela dit, et si tout se passe conformément, Ascétol n'aura aucun mal à exorciser le changeur de goût. Les saveurs redeviendront normales dans la cité de Provende, et la noce, où les voyageurs seront naturellement invités, se déroulera pour le plus grand bonheur de tous.
Note. Inutile de jouer réellement la montée en demi-rêve d'Ascétol, sa Lecture d'Aura ni son Annulation de magie. Il réussit automatiquement, de même qu'il est censé réussir automatiquement le JR lui permettant de voir l'entité. ■

Denis Gerfaud
illustration : Rolland Barthélémy
plan : Denis Gerfaud

Un scénario « long métrage » Casus Belli pour

Magna Veritas

Promotion Canopy



Cette projection est prévue pour un **meneur de jeu et des joueurs débutants à INS/MV.**

Ce scénario, bien qu'il puisse être joué par des Anges de tous niveaux, a été conçu pour présenter, en un seul tour d'horizon, des aspects très différents du monde d'In Nomine Satanis/Magna Veritas.
Une bonne initiation, donc, pour une équipe de personnages à qui vous voudriez donner un aperçu du background de « base » du jeu : sorciers, renégats, Démons ; mais aussi un aperçu des différents caractères et aspects des Anges...
De Notre-Dame de Paris à l'Angleterre, des vicissitudes de la Poste au Paraguay, tout pour vous prouver que Magna Veritas, ce n'est pas seulement un Ange de Laurent aux cheveux courts et une épée bénite...

Ah ! oui, pour ceux qui se posent des questions : un Canopy, c'est la verrière qui saute quand on déclenche un siège éjectable...

Durée de jeu estimée : 4 séances (de 4 heures) minimum.

Nota bene : L'introduction, dans les sous-sols de Notre-Dame, est volontairement descriptive et détaillée. Il s'agit en effet, si vos personnages sont débutants, de leur premier contact avec l'administration angélique... une expérience bien particulière qu'il ne faut pas rater !
Ne vous inquiétez pas, le reste de l'histoire reprend ensuite un rythme normal, c'est-à-dire plus rapide.

Introduction

Les forces du Bien, c'est un grand tas de chouettes copains !

18 septembre 1993. Une lettre en vélin, avec un cachet de cire rouge orné d'une croix apparaît sur l'oreiller des personnages. Rendez-vous leur est donné le lendemain, à 9h30 à Notre-Dame de Paris, pour une évaluation de leur état physique et mental.
Notre-Dame, le lendemain matin. Des touristes japonais, des vendeurs de glaces, des guides. Rendez-vous où ? Avec qui ? Personne ne parait les attendre... Après quelques longues minutes d'errance, les personnages auront peut-être l'idée de montrer leurs lettres à un prêtre. Celui-ci, d'un air glacial, les fait passer par une petite porte marquée « Accès interdit ». Là, toujours sans commentaires, il leur demande, un par un, de s'agenouiller dans un confessionnal placé au milieu de la pièce. Puis il appuie sur un bouton. Le confessionnal, qui est en vérité un ascenseur, descend au sous-sol, où se trouve le Q.G. principal des forces du Bien en France.
Les sous-sols de Notre-Dame sont décrits dans *Demonix Remix* (Extension n°7) et dans la seconde édition du jeu (à paraître en novembre). Quelques grandes lignes cependant : imaginez, dans un décor de splendides caves voûtées, un dédale – nettement plus étendu que la surface même de Notre-Dame – de bureaux, d'ordinateurs, de salles d'archives, de salles d'armes, de dortoirs et de salles de télés, plus une cafétéria. Le cœur de l'administration des forces du Bien françaises est là, et plus de trois cents Anges ou humains au service du Bien y travaillent en permanence. On peut se perdre dans les couloirs : certaines mauvaises langues disent même que la topographie change mystérieusement et que personne n'a jamais réussi à en faire un plan précis...
En sortant de l'ascenseur, les personnages devront trouver quelqu'un qui accepte de s'occuper d'eux : ce sera une petite blondinette préposée à l'accueil, qui était partie siroter un chocolat chaud à la cafét' et qui sera de très mauvaise humeur d'être dérangée. Elle emmènera les personnages, ainsi que trois ou quatre autres Anges débutants aussi perdus qu'eux, dans une sorte d'infirmerie où ils passeront des tests de vue, de réflexes, de force... On leur demandera aussi d'essayer certains de leurs pouvoirs, et tant pis pour leurs points dépensés ! Ensuite, comme l'heure du déjeuner approche, on les laissera en plan en leur demandant de ne pas sortir des sous-sols et de revenir dans une heure.
Profitez-en pour les faire fouiner dans les différents couloirs : qu'ils se fassent provoquer en duel dans une salle d'armes par un Ange de Michel qui veut tester le tranchant de sa hache, qu'ils évaluent d'un coup d'œil les milliers de boites de documents d'archives, qu'ils soupèsent les dizaines de formulaires à remplir pour avoir un ordre de mission, qu'ils boi-



IV. Seuls des **Anges de Grade 0 ou 1** sont autorisés à voir le film.

vent une bière avec des Anges de Daniel en train de regarder un match du PSG...
Une heure plus tard, quelques tests leur seront encore infligés, puis les infirmières leur demanderont d'aller porter les résultats au service de Dominique, afin que ces documents soient intégrés à leurs dossiers.

Dominique, nique, nique, c'est un classique !

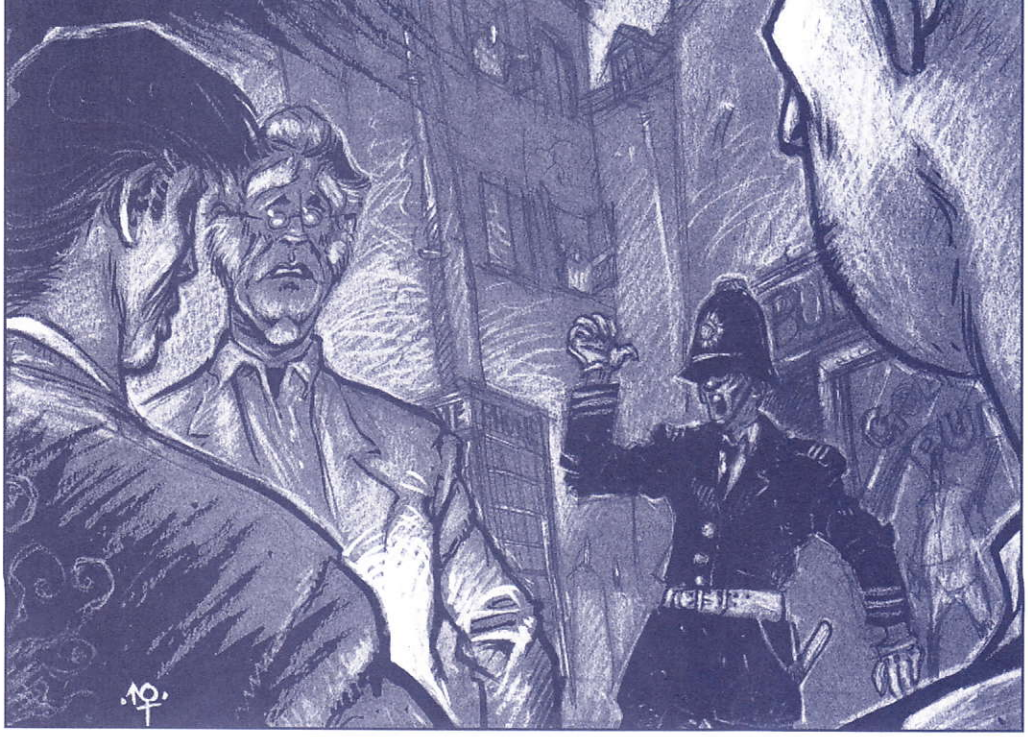
Le service de Dominique (l'Archange Dominique, celui de la Justice) s'occupe du suivi des missions et des dossiers personnels des Anges. Imaginez une ambiance *Brazil* (le film de Terry Gilliam), en plus petit et avec moins d'argent pour les effets spéciaux. Des secrétaires font attendre les personnages des heures devant leurs ordinateurs, disent qu'elles ne retrouvent pas leurs dossiers, qu'il manque des papiers... Après bien trois à quatre heures d'enfer, la porte d'un bureau s'ouvre brusquement. Les filles qui, il y a quelques secondes, parlaient aux personnages sur un ton hautain et désagréable sont soudain tout sourire. « Et donc monsieur, comme je vous disais, nous allons sûrement trouver une solution... je peux peut-être vous taper un double de ce rapport... »
Du bureau sort... un véritable play-boy. La quarantaine bronzée et musclée, le cheveu brun foncé au brushing impeccable, l'œil bleu pétillant. Il discute avec quelques secrétaires de sa voix douce, fait un compliment par-ci par-là... puis s'approche d'une femme d'une quarantaine d'années. « Maryse, dit-il, il me faut une équipe dans la minute. Une urgence, en Angleterre. »
— « Je peux te réunir quelque chose pour ce soir, Philippe » répond la fameuse Maryse.
— « Non, il me les faut tout de suite » réplique-t-il. Il se tourne alors vers les personnages. « C'est qui, ceux-là ? »
Quelques minutes plus tard, les personnages sont dans le bureau personnel et luxueux du play-boy gominé. Celui-ci se présente : Philippe Pernoud, au service de Dominique. « Une jeune femme vient d'être trouvée assassinée dans le petit village de Hartford, dans le Pays de Galles, dit-il. C'est le second meurtre de ce genre en un mois. Or il se trouve que je soupçonne depuis longtemps un sorcier, de son nom Werther Glibbons, de s'être réfugié dans ce village... sous je ne sais quelle identité. J'avais mis l'enquête en sommeil depuis un certain temps, car l'Angleterre n'est pas ma juridiction. Mais ce meurtre est de trop. Je veux que vous partiez à Hartford dans l'heure qui suit, et que vous me dénichiez ce sorcier... si mon intuition est juste et que c'est bien lui le responsable, évidemment. Une recommandation essentielle : je veux, et j'y tiens plus que tout, que vous me le rameniez vivant. Vous m'appellerez dès que vous l'aurez fait prisonnier ; je m'occuperai moi-même de son retour en France. Je ne répondrai à aucune question, car ce qui touche ce sorcier est classé secret défense pour des raisons que je ne peux vous révéler. Et hop !, sautez-moi dans l'avion. Comment, vous êtes encore là ! »

Première partie

L'Angleterre, son gazon émeraude, sa pluie, ses taches de rousseur

Le départ

De nos jours, tout le monde, ou presque, parle anglais. Notez donc sur les fiches de ceux de vos personnages dont il est logique qu'ils soient allés jusqu'au baccalauréat un talent d'Anglais à +0. Ceux qui sont censés avoir fait de bonnes études peuvent avoir, selon les circonstances, Anglais à +1 ou à +2. Quant aux autres, tant pis pour eux.
Avant de les lancer dans l'inconnu, Philippe donnera quand même aux personnages une sorte de couverture : ils incarneront des détectives privés français engagés par un oncle fictif de la seconde victime, Janet Leigh, pour découvrir l'assassin. Il a constitué un dossier sur les deux meurtres, qu'ils pourront parcou- ▷



rir dans l'avion. La dernière description qu'il ait de Werther Glibbons, dont il n'a aucune photo, est celle d'un petit homme grassouillet d'une cinquantaine d'années.
Werther est sans doute d'origine allemande, mais Philippe n'en est pas sûr. L'Ange ne voudra rien dire sur les pouvoirs réels ou présumés du sorcier, ni sur ses antécédents, ni sur quoi il se fonde pour penser que l'homme est à Hartford et qu'il est responsable des meurtres. Secret défense, encore.
« Je sais que cela vous rend la mission plus difficile, mais croyez-moi, j'ai mes raisons » dit-il avant de fermer la porte de son bureau, laissant Maryse s'occuper des méprisables détails matériels tels que l'argent, les passeports et les billets d'avion. Pendant que celle-ci se décarcasse pour rassembler le nécessaire, les personnages seront regardés avec admiration par les secrétaires qui les martyrisaient une heure auparavant. L'une d'entre elles leur demande s'ils savent à qui ils ont affaire. « Philippe Pernoud est le gouverneur des forces du Bien de Paris Notre-Dame, le chouchou de l'Archange Dominique, chuchote-t-elle. Vous en avez de la chance. Y'en a beaucoup qui se feraient tuer avec plaisir pour avoir l'honneur de travailler directement sous ses ordres... »
C'est sur ses paroles réconfortantes que les personnages s'envoleront pour Londres.

Hartford-upon-Losthole

De Londres, louer une voiture leur permettra, en huit heures de voyage, d'atteindre Hartford (localité fictive sur la côte du Pays de Galles). Vos Anges auront largement le temps, pendant le voyage, de prendre connaissance du dossier sur les meurtres, qui n'est d'ailleurs pas très consistant.
La première victime, une dénommée Wynona Darcy, vendeuse, d'après les coupures de journaux, avait disparu de la ferme de ses parents depuis trois jours quand son corps a été découvert dans la rivière, poignardé, le matin du 15 août. Détail un peu sordide : elle a été scalpée. La police a tout de suite pensé à un crime passionnel, mais aucun suspect n'a été arrêté. Le meurtre n'a d'ailleurs fait que quelques lignes dans la presse locale.
La seconde victime a été retrouvée un mois plus tard sur la plage, le 16 septembre. Janet Leigh était institutrice. L'autopsie a prouvé qu'elle avait été étranglée ; la main droite manquait au cadavre. La police n'est pas certaine qu'il faille établir un lien entre les deux décès.
Les panneaux routiers annoncent enfin Hartford... une charmante petite ville, qui semble un peu hors du temps. Une architecture traditionnelle anglaise, avec des maisons un peu austères et de belles propriétés agrémentées de grands jardins.
L'agglomération compte à peine mille cinq cents habitants. En plus de la rue principale, les deux seuls endroits marquants sont le port, qui était auparavant très fréquenté et qui n'est plus aujourd'hui utilisé que par quelques bateaux de pêcheurs, et la mairie-poste de police-bibliothèque, qui marque le centre-ville.
Les personnages peuvent s'installer dans un hôtel ou dans un bed & breakfast, qui sera tenu, quel que soit leur choix, par une femme divorcée d'une cinquantaine d'années, Amelia Bennett, très aimable et source inépuisable de ragots sur la petite ville. Elle servira à faire passer des informations aux personnages.
Amelia a une fille de quinze ans dénommée Angie, rousse, gironde, qui, toute excitée par l'arrivée de « vrais Français de France » ne lâchera pas nos Anges d'une semelle et passera son temps à les draguer. Quant à l'enquête, elle peut être abordée par de nombreux aspects, que nous allons résumer.

L'atmosphère de Hartford

Hartford est en état de choc. Dans le coin, les meurtres sont rares, et deux en si peu de temps constituent un événement national.
Pour alimenter encore plus les mauvaises langues, un second scandale, moins grave mais plus croustillant, s'est greffé sur le premier. En effet, depuis le premier meurtre, celui de Wynona, un corbeau fait rage à Hartford. Un corbeau ? Oui : un auteur de lettres anonymes. Une quarantaine de lettres au moins ont été envoyées depuis.
Ces missives, qui n'épargnent personne, mettent une ambiance déplorable dans la petite ville. Leur contenu varie de « Le poissonnier vole ses clients » à « Mr Smith a une grand-mère noire », en passant par « Le petit Andrew a une ressemblance plus marquée avec le notaire qu'avec le mari de sa mère »...
Certaines victimes des lettres sont allées porter plainte à la police, d'autres les ont brûlées discrètement. Depuis, les rumeurs les plus bizarres courent dans le village...

Enquête sur Wynona et sur Janet

Wynona Darcy, dix-neuf ans, était le troisième enfant d'une famille de fermiers qui en comptait huit. Le niveau de vie des Darcy est bas – quand on est pauvre en Angleterre, on est vraiment pauvre –, ce qui ne les empêche pas d'être encore bouleversés par la mort de leur fille.
Wynona était, d'après les photos, une fille d'une beauté moyenne, avec une magnifique chevelure rousse. Elle avait un petit ami mécanicien (qui a été longtemps le premier suspect) mais qui semble finalement n'avoir rien à voir avec le meurtre. La jeune fille était employée dans un magasin d'alimentation situé dans la rue principale de Hartford. Elle a disparu le 12 août, sans doute sur le chemin du retour à la ferme. Son corps, scalpé, rappellons-le, a été retrouvé le 15 août dans la rivière.
Que découvrir sur Wynona ? L'existence d'un amant mystérieux (voir la lettre anonyme reçue par Mr Simsonn, plus loin).
Janet Leigh, vingt-six ans, était une femme plus intellectuelle. Elle vivait seule dans une maison du centre-ville, et était une bonne institutrice. Elle avait des amis, mais sortait peu et n'avait pas de petit ami attitré.
D'après les photos, c'était une jolie jeune femme, aux cheveux mi-longs, rousse également. Son corps, dont la main droite a été coupée, a été retrouvé sur la plage le 16 octobre.
Que découvrir sur Janet ? Rien, hélas. Elle fréquentait beaucoup le docteur Barnes et son frère, ainsi que lady Jennifer Berlton (voir plus loin). Une brave petite, que tout le monde aimait beaucoup...

Trois lettres anonymes

Les lettres anonymes sont essentielles à l'enquête, car elles permettent d'avoir accès rapidement à tous les secrets cachés des habitants de Hartford.
Pour pouvoir accéder à ces lettres, les personnages devront faire de la diplomatie auprès des policiers (plutôt sympas, d'ailleurs) qui les ont réunies dans leur dossier « corbeau ».
S'ils n'y parviennent pas, Amelia Bennett, leur pétillante et bavarde hôtesse, pourra les aiguiller sur les pistes intéressantes. (« Et la cuisinière m'a dit que Mr Barnes avait reçu à son tour une de ces horribles lettres... »)
Inventez de petits scandales mineurs, dont 80 % seront faux et 20 % vrais.
Voici les trois seuls qui ont de l'importance :

Une liaison mal-t-à propos

Le notaire, Mr Simsonn (celui auquel le petit Andrew est supposé ressembler, voir plus haut), un homme marié et « respectable » a reçu une lettre l'accusant d'avoir eu une liaison avec Wynona Darcy. Il a aussitôt porté cette lettre à la police, et ne se cache pas de l'avoir reçue. Il nie cependant avoir eu cette liaison.

— *Ce qu'il y a à découvrir* : Mr Simsonn est innocent dans cette affaire (par contre, il est vraiment le père du petit Andrew, mais ça, les personnages s'en fichent !). Il lui sera cependant difficile de le prouver, surtout qu'un interrogatoire des collègues de Wynona, au magasin où elle travaillait, révélera que la jeune fille avait, en plus de son petit ami mécanicien, une liaison avec un homme d'une cinquantaine d'années dont elle n'a pas révélé le nom à ses copines.

Les personnages, s'ils sont malins, peuvent tomber sur un indice que n'a pas eu la police. L'homme mystérieux avec lequel sortait Wynona lui avait offert une très belle broche en or ancienne. Dès que la nouvelle de sa mort est parvenue au magasin, une collègue en a profité pour la lui piquer (elle le gardait dans son casier). Les vendeuses ont remarqué ce vol, et en parleront aux « détectives français ». La responsable du larcin, une très jeune fille, est bourrelée de remords, et ne sera pas naturelle avec les personnages. Il suffira que ceux-ci la poussent un peu pour qu'elle avoue.

La broche ne dira rien à personne, en tous cas dans un premier temps. Mais il est certain qu'elle venait d'un homme riche.

Ma charcutière est une cochonne

Lady Jennifer Berlton est « la » personnalité de la ville. D'origine noble, elle vit dans une magnifique propriété à la bordure de la ville. C'est elle qui contactera les personnages, vingt-quatre heures environ après leur arrivée. Ayant entendu parler de « détectives français », elle veut faire appel à leurs services.

Il se trouve qu'elle vient de recevoir une lettre anonyme l'accusant du meurtre de son mari, lord John Berlton. « John Berlton, mon époux, raconte-t-elle, s'est enfui avec toutes nos économies et la baby-sitter hollandaise de mon fils il y a trois ans. Je ne les ai jamais revus. »

Elle se dit choquée et chagrinée par la réception de cette lettre, dont voici la teneur : « Salope – Assassin (Murderess, en v.o.) – Tu as tué ton mari et tu l'as découpé en morceaux – Dieu t'enverra brûler en enfer. »

Lady Jennifer n'a pas montré cette lettre à la police : « Je ne veux pas que ma réputation soit entachée » dit-elle. Elle est par contre prête à payer une somme rondelette aux personnages pour qu'ils dénichent – discrètement – l'auteur de ces lettres anonymes, sans rien en dire à la police. Elle dit agir uniquement par curiosité.

Les personnages peuvent accepter ou refuser ce « contrat », qui n'est finalement pas dans leurs attributions. Cela n'influera pas tellement sur la suite du scénario.

— *Ce qu'il y a à découvrir* : Lady Jennifer, il y a trois ans, a tué à coups de hache son mari et la baby-sitter hollandaise avec qui il comptait s'enfuir. Elle a enterré les deux cadavres dans le jardin, sous les rosiers. C'est pour cela qu'elle ne veut pas que la police soit au courant, c'est pour cela qu'elle veut retrouver l'auteur des lettres anonymes – pour savoir ce qu'il ou elle sait, comment il ou elle le sait… et combien elle doit payer pour le ou la faire taire !

Les rousses, ça pue, surtout quand c'est tout pourri

Les frères Henry et Frederic Barnes sont deux personnalités importantes à Hartford. Ils ont respectivement cinquante ans et soixante-cinq ans.

Henry Barnes, le plus jeune, est le plus communicatif. Un bel homme aux cheveux et aux dents blanches, avec une voix chaleureuse et un comportement sympathique ; il inspire tout de suite confiance.

C'est le médecin du village, et en tant que tel, il collabore avec la police. Les personnages le rencontreront donc dans le cadre de leur enquête. C'est lui qui a autopsié les corps de Wynona et de Janet, et c'est lui qui pourra leur fournir les renseignements médicaux les concernant. Très choqué, apparemment, par ces deux morts, il se montrera très ouvert et accueillera bien les personnages.

Il viendra d'ailleurs les voir quand il recevra, à son tour, une lettre anonyme. Celle-ci affirme que lui et son frère Frederic (médecin lui aussi, mais désormais à la retraite) sont des fous dangereux. Le contenu exact de la lettre est : « Deux frères, deux fous – Comme votre mère, pervers et dérangés – Monstres, partez de notre ville avant que Dieu ne vous chasse ! » Henry précisera en riant que ni sa mère, ni son frère, ni lui n'ont d'antécédents psychiatriques, mais qu'il est vrai qu'en pensant à ce corbeau, il se sent des instincts violents !

— *Ce qu'il y a à découvrir* : accrochez vos ceintures… vous n'allez pas être déçus.

Henry Barnes est en fait Werther Glibbons, le sorcier, et c'est son frère Frederic qui a tué Wynona et Janet.

Quelques explications ? Allons-y.

La lettre anonyme ne disait que la vérité : la mère d'Henry et de Frederic était un peu folle, et ses deux fils sont sacrément dérangés… chacun dans leur genre, car si Henry est extrêmement intelligent, Frederic est juste taré.

Dans leur jeunesse, Henry et Frederic ont étudié la même chose : la médecine et la sorcellerie. Tous deux sont devenus médecins. Un seul est devenu un véritable sorcier, Henry, qui sous le nom de Werther Glibbons, a parcouru le monde et a eu de nombreuses aventures (nous reviendrons plus en détail sur ses autres activités dans la seconde partie de ce scénario). Henry, poursuivi d'un peu trop près par des Anges – ceux du service de Philippe Pernoud – est récemment revenu s'installer dans sa ville natale pour quelques mois, avant de repartir au Paraguay (voir IV[e] partie), en espérant que ses poursuivants perdraient sa trace. Là, il a repris, pour quelques temps, son activité de médecin. Mais il s'est vite aperçu que son frère Frederic avait ses propres problèmes…

Frederic Barnes a habité Hartford toute sa vie. Pendant vingt ans, il est resté marié à une femme qu'il adorait, une belle rousse dénommée Lydia. Lydia, un jour, est morte d'un cancer. Frederic a alors complètement sombré dans la folie.

Se souvenant des lectures occultes de sa jeunesse, et spécialement de *Frankenstein*, il a décidé de reconstruire le corps de sa femme à partir de morceaux d'autres femmes rousses, puis d'y insuffler l'âme de la défunte… Précisons bien sûr que ce qu'il fait ne correspond absolument à rien du point de vue sorcellerie. Frederic est fou, vraiment fou, et les rituels qu'il chantonne autour de ses bouts de cadavres en décomposition n'ont aucune signification ni aucune puissance.

Pour le corps de base, il s'est servi d'un cadavre de jeune fille rousse volé à la morgue d'une ville voisine quelques mois auparavant (il est possible de retrouver un entrefilet à ce propos dans de vieux journaux…). Il a ensuite, discrètement, entamé une liaison avec Wynona Darcy, et l'a tuée un soir pour récupérer sa chevelure – celle de l'autre n'était pas assez belle. Il a ensuite tué Janet Leigh pour récupérer sa main droite – celle de l'autre était abîmée. Dans sa cave, où il a organisé son petit laboratoire, il recoud méthodiquement les morceaux.

Henry/Werther s'est rendu compte de la situation dès son arrivée. Henry n'a pas dénoncé son frère : d'abord parce que le meurtre n'est pas quelque chose qui le choque – à chacun ses petits travers –, et ensuite parce qu'il aime bien son aîné. Il va d'ailleurs tout faire pour que celui-ci ne soit pas arrêté. C'est pour cela qu'il collabore de son mieux avec la police – il peut ainsi suivre de près l'enquête et anticiper les mouvements des enquêteurs. C'est aussi pour cela qu'il fera copain-copain avec les personnages le plus rapidement possible – il peut ainsi les surveiller et les faire embrayer sur de fausses pistes.

Ce que les personnages pourront réunir comme renseignements sur Henry et Frederic :

— Henry est revenu il y a six mois d'une tournée européenne de plus de quatre ans.

— Frederic a perdu sa femme d'un cancer du sein il y a un an. « Le pauvre homme, il n'est plus vraiment comme avant, dira cette bonne âme d'Amelia Bennett. Le chagrin l'a brisé. »

La photo en couleur de l'épouse tant pleurée trône dans le salon des deux frères, où les personnages seront peut-être invités à boire un thé pour parler de l'enquête. Une belle femme, souriante, aux très beaux et très longs cheveux roux.

— La mère de Henry et Frederic avait véritablement un petit grain, comme le dit la lettre anonyme. Ce renseignement ne peut être donné que par une personne âgée résidant depuis longtemps à Hartford.

Le corbeau

Avant de découvrir le rôle des deux frérots, les personnages vont peut-être s'intéresser au cas du corbeau. Cette partie du scénario n'est pas obligatoire pour terminer l'enquête, mais elle pourra grandement les y aider.

Les lettres anonymes sont composées de morceaux de journaux découpés et collés sur du ▷



papier acheté dans un grand supermarché de Londres. Elles sont en général postées de Hartford ou de petites villes voisines. La police n'a pas assez de personnel pour faire surveiller toutes les boites aux lettres, de plus, l'énergie des bobbies est plutôt consacrée à rechercher le tueur.

Les personnages peuvent découvrir le corbeau grâce à leurs pouvoirs – un petit coup de Psychométrie sur les lettres et le tour est quasi joué –, par hasard – s'ils surveillent toutes les boites aux lettres –, ou par déduction.

En effet, qui peut être au courant du double meurtre commis par lady Jennifer ? Quelqu'un qui était sur place au moment où ces meurtres ont été perpétrés.

A l'époque, lady Jennifer avait trois employés de maison. Deux d'entre eux travaillent toujours pour elle. La troisième, Thelma Ryder, une femme d'environ cinquante-cinq ans, a démissionné quelques mois après la « disparition » du mari et a trouvé un emploi dans le magasin d'alimentation où travaillait justement Wynona.

C'est là que Thelma a entendu dire par la jeune fille elle-même qu'elle « sortait » avec un homme entre deux âges (Thelma a cru que c'était le notaire). Son travail lui permettait également, en discutant avec les autres vendeuses, d'être au cœur de tous les ragots de la ville. Thelma avait aussi, dans sa jeunesse, travaillé chez la mère d'Henry et de Frederic comme femme de ménage…

C'est elle le corbeau. Donnez à vos personnages trois jours pour la découvrir.

Si les personnages l'identifient avant les trois jours, la pauvre femme, complètement paniquée, essaiera de s'enfuir. Rattrapée, elle avouera tout… elle voulait juste s'amuser un peu. Ce n'est, au fond, qu'une femme très seule, un peu bizarre et très malheureuse.

Thelma a été témoin, par une fenêtre, du double meurtre de lady Jennifer et pourra le raconter aux personnages. Mais, plus intéressant encore, elle vient de découvrir à qui avait appartenu la broche offerte par l'homme mystérieux à la pauvre Wynona. C'est en fouillant dans des vieux journaux locaux, pour découper des mots, qu'elle est tombée sur une ancienne photo de Lydia Barnes, qui arborait, pour la remise du prix de la meilleure confiture de prune, le fameux bijou.

Lydia Barnes, l'ex-épouse morte d'un cancer du sein, de Frederic Barnes, frère du docteur… Aux personnages de suivre la piste.

S'ils mettent plus de deux jours à retrouver Thelma… ils ne pourront plus interroger que son cadavre. Thelma aura en effet fait l'erreur de téléphoner à Frederic pour le faire chanter. Celui-ci, qui n'est plus à un meurtre près, est venu chez elle et l'a tout simplement étranglée. La police découvrira le corps de la pauvre femme chez elle, avec tout son matériel de lettres anonymes. Le journal avec la photo de Lydia Barnes aura bien sûr été brûlé par Frederic. Le mystère du corbeau sera ainsi résolu.

Tout ça va me coûter les yeux de la tête !

Chercher le corbeau, interroger tout le monde… quoi qu'ils fassent, Henry Barnes (alias Werther) les surveille étroitement. Il va même faire plus que cela. Il va les faire suivre par Cassandra, une petite fille blonde de huit ans, Démon de Samigina de son état, qui est en son pouvoir.

Dès que les personnages deviendront trop « lourds », il demandera à Cassandra de les éliminer un par un. Si les Anges sont malins, ils pourront bien sûr remarquer qu'ils sont suivis, et renverser la vapeur en suivant, à leur tour, la petite Cassandra jusqu'à la maison de son maître.

Pendant ce temps-là, Frederic est toujours dans son trip. Il a maintenant besoin d'une paire d'yeux. De beaux yeux bleus, comme ceux qu'avait sa femme. Et où y a-t-il une jolie rousse avec de beaux yeux bleus ? Tout près des personnages : Angie Bennett, la fille de leur hôtesse, la minette de quinze ans qui n'arrête pas de les draguer depuis le début.

L'enlèvement d'Angie aura lieu trois jours après l'arrivée des Anges à Hartford. Nous allons en faire deux versions, selon que vos personnages soupçonnent déjà les Barnes ou qu'ils nagent complètement.

— S'ils soupçonnent déjà les Barnes. Ils reviendront à l'hôtel un soir, et Angie aura disparu. Rien de plus, aucun indice, et une mère hystérique. A eux de réagir vite, et de se décider à fouiller la maison Barnes avant qu'Angie ne soit tuée (quatre heures plus tard).

— S'ils nagent complètement. Angie, terrorisée, leur demandera de l'aide : elle a l'impression d'être suivie. Elle ne se trompe pas, c'est Frederic qui est en train de préparer son coup. Les personnages peuvent alors préparer une embuscade pour prendre Frederic sur le fait.

Chez Henry et Frederic Barnes

Attention : quelle que soit la manière dont les personnages arrivent à découvrir la culpabilité des frères Barnes, il ne faut pas oublier qu'ils doivent ramener Werther, donc Henry, vivant.

Dès que les Anges essaieront d'entrer par la force dans la maison, Henry lâchera ses deux chiens de garde : Cassandra et David, le Démon et l'Ange qui sont en son pouvoir. Une fois les deux êtres neutralisés (voir caractéristiques), ils devront faire prisonniers Henry et Frederic, ou en tous cas au moins Henry. Dans la maison des Barnes, ils découvriront :

— **Dans le bureau d'Henry** : de faux papiers d'identité au nom de Werther Glibbons, tout le matériel du parfait petit sorcier (bougies, pentacles, etc.) et… des papiers administratifs, des cartes de visite, du papier à en-tête au nom d'une société dénommée Security Society. Ce qu'est cette société, les personnages n'en savent rien, et Werther ne parlera pas.

— **Dans la cave** : un cadavre de femme à moitié décomposé, avec une chevelure rousse et une main droite cousues dessus. Et, éventuellement (selon la rapidité d'intervention de vos personnages) le cadavre très énucléé d'Angie Bennett…

La morale de cette histoire

Un coup de fil à Philippe Pernoud suffira pour que ce dernier envoie des Anges à lui prendre livraison de Werther Glibbons.

Si Werther est vivant, les personnages bénéficieront d'une victoire totale (normale seulement si Angie Bennett est morte).

S'il est mort, ils écoperont d'une limitation – et cela même s'ils se sont débrouillés comme des chefs pour résoudre l'enquête.

Interlude

Suicide Solution

Ne trouvez-vous pas ces conditions de victoire un peu illogiques ? A partir du moment où ils ont ramené Werther vivant, les personnages ont au moins une victoire normale… et cela même s'ils ont laissé une traînée de cadavres derrière eux. De même, une limitation s'ils ont tué le sorcier, alors qu'ils peuvent très bien avoir résolu l'enquête, n'est-ce pas un peu exagéré ?

C'est qu'il y a du louche là-dessous. Philippe Pernoud, l'Ange de Dominique, le gouverneur des forces du Bien de Paris Notre-Dame, s'est en fait servi des personnages pour des raisons personnelles et profondément antichrétiennes.

On s'explique. Philippe, comme vous pourrez le constater en étudiant ses caractéristiques, est un Ange très puissant. Par son intelligence, son efficacité, son sens de la diplomatie, il s'est fait estimer de tous. Il est d'ailleurs officieusement considéré comme « le second » de l'Archange Dominique lui-même.

Ce succès lui est un peu, d'ailleurs, monté à la tête. Tellement qu'il a commencé à se dire qu'il aimerait bien devenir calife à la place du calife, ou plutôt Archange de la Justice à la place de Dominique.

Le problème, c'est que les Archanges ne peuvent pas mourir. Si le corps humain de l'Archange est tué, son âme repart au Paradis et peut se réincarner en quelques heures. Ce n'est donc pas demain, apparemment, que Philippe réalisera son ambition.

Sauf que...

Il était une fois une petite société montée par trois sorciers, dont notre cher Werther Glibbons. Cette société, dont le nom est Suicide Solution, permet aux Anges et aux Démons qui veulent devenir renégats de disparaître sans être poursuivis par leur hiérarchie. Il suffit que l'Ange ou le Démon se débrouille pour faire tuer son corps humain devant témoins, dans une baston par exemple. À ce moment précis, un des sorciers de Suicide Solution invoque son âme et la place dans un nouveau corps.
Pour la hiérarchie, l'Ange ou le Démon est mort au combat (avant que l'on s'aperçoive, dans l'administration d'En Haut ou d'En Bas que l'âme n'est pas dans la salle d'attente il peut s'écouler des siècles) et le renégat peut vivre dans son nouveau corps en toute tranquillité. Le paiement demandé par les sorciers : des informations, et particulièrement les vrais noms d'Anges ou de Démons nécessaires aux invocations, ainsi qu'un service, qui sera demandé au renégat à un moment ou à un autre de sa nouvelle vie.
Au cours d'une enquête, Philippe Pernoud a entendu parler de Suicide Solution, et d'un de ses fondateurs, Werther Glibbons. Il décide de les contacter. Ses informateurs lui apprennent que Werther est sans doute en Angleterre, dans une petite ville dénommée Hartford. Il envoie donc une équipe d'Anges d'assez bas niveau, de manière à ce qu'ils ne se doutent de rien, chercher Werther pour lui.
Ces Anges, vous l'aurez compris, c'étaient les personnages. La Security Society, dont les personnages ont vu des papiers dans le bureau de Werther, est la coquille juridique (supposée être une société de louage de gardes du corps) de Suicide Solution.
Werther n'arrivera jamais à Notre-Dame. Dès qu'il aura mis la main dessus, Philippe l'emmènera dans un coin tranquille, et là, lui proposera un marché qu'il ne peut pas refuser : collaborer avec lui ou mourir. Werther, vous vous en doutez, va accepter.
Nota bene : Si les personnages ont tué Werther, on considérera que Philippe Pernoud a, par un autre moyen, réussi à contacter un des deux autres sorciers de Suicide Solution. Vous remplacerez alors toutes les allusions à Werther dans la suite de cette histoire par ce nouveau sorcier, pour lequel vous prendrez les mêmes caractéristiques.
Voici le marché. Contre l'immunité pour tous les membres de Suicide Solution, et même un coup de main à leur activité, les sorciers de la société vont tenter le coup de leur vie : invoquer l'âme de l'Archange Dominique et le coincer dans un corps inintelligent, avec une très grande espérance de vie. Ainsi, Dominique sera porté disparu et Philippe pourra enfin prendre sa place. Pas mal, non ?
Dans les jours qui suivent, Philippe et Werther, remis en liberté, vont préparer lentement leur coup. C'est assez compliqué, car il faut s'arranger pour que le corps de l'Archange Dominique soit tué (et cela sans qu'une traîtrise soit soupçonnée, bien sûr). Les forces du Bien ne s'inquiéteront ainsi que vingt-quatre heures plus tard, délai habituel pour que l'âme d'un Archange revienne au Paradis. Ce délai de vingt-quatre heures permettra aux sorciers de s'assurer que l'âme est bien coincée dans le corps d'accueil. La voie royale sera alors ouverte pour Philippe.
Mais nous n'en sommes pas encore là. Quatre jours après leur retour d'Angleterre, les personnages sont de nouveau convoqués à Notre-Dame...

Deuxième partie

Salade d'Anges au miel et au vinaigre...

Marie-Joseph, celle qui rit quand on la... (vous avez trouvé, vous ?)

Les personnages connaissent le chemin, cette fois-ci... Une standardiste, à l'accueil, les conduira vers le service de Dominique qu'ils commencent à bien connaître, et les fera entrer dans un petit bureau privé, plus petit et beaucoup moins luxueux que celui de Philippe Pernoud.
Les y attend une femme d'une cinquantaine d'années, au chignon sévère et gris, de petites lunettes sur le nez. Elle se lèvera et serrera la main aux personnages, sans un sourire sur son visage glacé : « Bonjour. Marie-Joseph Maillapartir, de Dominique. J'ai repris en main vos dossiers. Asseyez-vous. »
Marie-Joseph est énervée, et cela se voit. « J'aimerais savoir pourquoi vous n'avez pas rempli vos ordres de mission. Où étaient vos accréditations administratives pour aller en Angleterre ? Quel était votre numéro de mission ? Où est le formulaire B37 ? Hein ? »
Les personnages n'ont bien entendu rien de tout cela. Ils expliqueront sans doute tant bien que mal les circonstances de leur départ.
Marie-Joseph sera bien obligée de baisser les bras, mais cela ne l'empêchera pas de râler : « Ce n'est parce que M. Pernoud est très haut placé qu'il peut s'amuser à tourner ainsi le règlement. Tout cela est profondément illégal, mais je suppose que cela ne sert à rien de protester, comme d'habitude. » Décidément, Marie-Joseph semble être une des rares immunisées au charme ravageur de Philippe Pernoud...
Elle soupirera d'un air las et ajoutera : « Pour tout arranger, cette mission n'était pas celle qui était prévue pour vous. Votre équipe est notée sur mon planning pour une mission de contrôle classique. Comprenez bien que je n'ai pas à prendre en compte cette mission à Londres. Vous n'aurez pas vos quinze jours de délai réglementaire entre deux missions, tant pis. Vous commencez tout de suite. »
La mission à laquelle les personnages sont affectés est une de ces tâches de routine auxquelles les équipes d'Anges sont de temps en temps astreintes entre deux aventures plus exaltantes. Chaque mois, un certain nombre d'Anges ne répondent pas présents à leurs convocations. Ou ils se sont faits tuer (l'explication la plus fréquente), ou ils ont été empêchés, ou, dans quelques rares cas – du moins à ce que dit Marie-Joseph – ils sont passés renégats. Les personnages vont devoir enquêter sur quatre de ces récentes disparitions.
Alors que Marie-Joseph accompagne les personnages dans un autre service pour chercher les dossiers des disparus, Philippe Pernoud apparaît au détour d'un couloir. Dès qu'il aperçoit les personnages, il vient leur serrer chaleureusement la main (si Werther est mort enlevez « chaleureusement ») et s'enquière de la nouvelle mission qui leur est confiée.
« Ils s'occupent des disparus, dit Marie-Joseph, glaciale.
— Lesquels ?, demande Philippe.
— Bernard Maure, Thérèse Chapuis, Grégory de Bock, Serge Bayou, rétorque-t-elle. »
Est-ce une illusion, ou le nez de Philippe s'est-il froncé un tantinet ? « J'avais dit que ces disparitions n'étaient pas des cas urgents, dit-il, énervé. Retirez-moi cette mission.


Marie-Joseph Maillapartir

— Monsieur Pernoud, articule alors Marie-Joseph d'une voix qui réfrigérerait un zéro absolu, je suis mon planning. Si vous n'êtes pas content, adressez-vous à Monseigneur Dominique, puisqu'il parait que êtes dans ses petits papiers. Moi, je fais mon boulot. »
Et elle s'éloignera, majestueuse, emmenant les personnages sous son aile.
Savez-vous pourquoi ces disparitions n'étaient pas classées urgentes ? Parce que Bernard Maure et Serge Bayou sont tous deux des renégats qui ont fait appel à Suicide Solution, et que Philippe n'est pas très chaud pour qu'on enquête dessus...
Nota bene : Il est important que les Anges, pour ces quatre enquêtes, restent en liaison serrée avec Marie-Joseph. Elle leur demandera d'appeler et de passer la voir très régulièrement. ▷

Elle doit, au fil des missions, se révéler moins revêche qu'elle ne le parait. Perfectionniste, intégriste, autoritaire, oui... mais elle prend son travail très à cœur et sera toujours à l'écoute de son équipe, prête à leur donner des conseils, de l'aide, des renforts ou un Ange de Guy pour les soigner. Elle n'hésitera pas à les féliciter quand elle trouvera que le travail a été bien fait. Bref, un « chef » précieux auquel les personnages doivent apprendre, peu à peu, à véritablement faire confiance.

Première disparition

Le dossier

Bernard Maure, 32 ans, Ange au service de Janus.
Couverture : antiquaire.
États de service : plusieurs irrégularités constatées. Richesse excessive, amour du luxe, cambriolages et vols personnels (non effectués dans le cadre d'une mission).
Signe particulier : yeux violets fluorescents.
Mission en cours : aucune.
Bernard devait venir à une réunion à Notre-Dame le 2 septembre. Il ne s'y est pas montré, et ne répond à aucun coup de fil ni à aucun message.

Commentaires officieux

Marie-Joseph émettra quelques commentaires désobligeants sur les Anges au service de Janus et même quelques allusions, plus voilées, sur la légèreté tendant à l'incompétence de l'Archange lui-même. Pour elle, Bernard Maure, dont l'attitude frisait parfois le renégat, est parti vers d'autres horizons.
Elle a d'ailleurs raison... mais les personnages ne l'apprendront que bien plus tard.

Comment s'évanouir en fumée

Bernard Maure est en effet passé renégat. Il y a longtemps que l'idée le taraudait, et la rencontre avec un des sorciers de Suicide Solution l'a convaincu qu'il existait un moyen de disparaître sans risques.
Il lui fallait donc mourir, et si possible mourir de façon « naturelle » pour un Ange, de façon à ce qu'aucun soupçon sur son décès ne subsiste. Tant qu'à faire, s'est-il dit, autant organiser une mort héroïque qui me vaudra une médaille quelconque à titre posthume...
Bernard habitait un bel immeuble place Clichy à Paris (oui, ça existe). Il avait repéré depuis un certain temps les agissements de deux petits dealers qui revendaient de la drogue dans sa cage d'escalier. Décidé à laisser plein de traces derrière lui de façon à ce que la future équipe d'Anges qui enquêterait sur sa disparition puisse reconstituer son décès, il a commencé à en parler... A son concierge d'abord : « Quel scandale, ces dealers de drogue, un jour il faudra qu'un homme de bien fasse quelque chose » ; à ses amis humains, au cours d'un dîner : « J'ai décidé de leur montrer de quel bois je me chauffe » et enfin, il a écrit une lettre à un collègue Ange (tout à fait loyal celui-là) en lui expliquant qu'il allait s'attaquer au gang.
Une fois tous ces jalons bien posés, il ne lui restait plus qu'à se faire tuer. Il a attendu que Suicide Solution lui indique le jour où il devrait se donner la mort, et, ce jour-là, il est descendu, en plein jour, voir les dealers. Il en a charmé un (pouvoir Charme) pour que celui-ci avoue à qui il achetait la came. Il est ensuite allé voir le « fournisseur », un banquier ayant pignon sur rue dans le XVI[e] arrondissement, s'est introduit dans l'hôtel particulier de celui-ci, et l'a menacé avec un revolver en disant qu'il était heureux d'avoir découvert ce repaire de malfrats et qu'il allait de ce pas raconter sa découverte à la police.
Le banquier a sorti un mini Uzi de son bureau Louis XIV, et l'a abattu.
Le corps a disparu. Quant à l'âme, elle a été invoquée par les sorciers de Suicide Solution qui l'ont réincarné... dans une femme. Bernard, dans sa nouvelle apparence, a proposé de travailler pour Suicide Solution. Séduit par son intelligence et son habileté, Werther l'a engagé.
Bernard (ou devrions-nous dire Bernadette) repère les Anges un peu rebelles à leur hiérarchie et leur propose de passer le marché avec la dynamique petite société. Les personnages le rencontreront, sous sa nouvelle identité, quand ils seront à leur quatrième mini-enquête (celle sur Serge Bayou).
Un détail très intéressant : la couleur des yeux de Bernard (violets un peu fluorescents) étant une limitation liée à son âme d'Ange et non à son corps humain, ce « défaut » s'est trouvé transféré dans le nouveau corps. Ainsi, la belle Bernadette a elle aussi les yeux violets fluorescents... Ce qui permettra, plus tard, de donner des soupçons aux personnages.

Chronique d'une mort sacrément annoncée

Bernard habitait 3 place Clichy, dans un immense appartement (180 m²). L'immeuble est moyennement mal famé, mais l'appartement lui-même (avec serrure de choc et porte blindée) est splendide : tapis précieux, meubles anciens, tableaux et statues... l'Ange de Janus qui se soigne ! Tout est dans un ordre parfait, bien qu'un tout petit peu de poussière commence à s'accumuler.
Sur le répondeur, de nombreux messages. La plupart concernent l'achat ou la vente d'antiquités. Seuls deux sont intéressants : l'un, une voix féminine très agréable, une certaine Jacqueline, qui remercie pour le dîner. L'autre, une voix mâle et un peu rauque, dit simplement : « Allô, c'est Henri. Putain, vieux, fais pas de conneries. Attends-moi. »
Rien dans les papiers n'est intéressant, Bernard en ayant soigneusement fait le tri afin de ne laisser aucun indice lié à la société Suicide Solution. Dans les tiroirs du bureau traînent des photomatons de Bernard, on y observe bien, comme dans la photo qui avait été jointe au dossier, les yeux très violets du jeune homme.
• **Jacqueline**. Sur le carnet d'adresses de Bernard, il est facile de retrouver les noms de Jacqueline et Laurent Beaumarchais. C'est un couple de riches antiquaires, amis de Bernard. C'est à eux que celui-ci a dit, il y a quelques jours, « J'ai décidé de leur montrer de quel bois je me chauffe » en parlant des dealers. Jacqueline et Laurent peuvent tout à fait raconter cette anecdote : des dealers, ils ne savent rien, sinon que Bernard avait dit que deux d'entre eux organisaient un véritable trafic devant sa maison.
• **Henri**. Henri est un Ange au service de Walther, Archange des Exorcistes. Là aussi, pour trouver son numéro de téléphone, il suffit de chercher dans le carnet d'adresses. Revenu récemment de mission, il a trouvé dans sa boîte une lettre de Bernard expliquant que la drogue était l'œuvre du Diable et qu'il allait s'attaquer directement au gang qui vendait de la coke devant sa porte.
Henri, un grand mec baraqué plutôt cool pour un Ange de Walther, est très inquiet pour son pote, et si les personnages se débrouillent bien, il ira faire l'enquête avec eux. D'ailleurs il ne comprend pas (et pour cause) la réaction de Bernard : il le savait calme, diplomate, habile, intelligent, et pas du tout le genre foudre de guerre. Il dira aux personnages qu'il soupçonne son copain d'avoir trop forcé sur la bouteille...
• **Les dealers**. Depuis qu'ils se sont faits agresser par Bernard, les deux dealers ne sont plus devant la porte de l'immeuble. Pour retrouver leur trace, il faudra mener une petite enquête dans les bars du coin, interroger les prostituées et les drogués du quartier... Le dealer qui avait trahi (celui qui avait été charmé par Bernard) a été retrouvé noyé dans la Seine. Son pote fait maintenant du racket dans un autre quartier. Par contre, si les personnages savent être généreux, on pourra leur indiquer d'autres dealers appartenant à la même organisation... Ceux-ci, dûment interrogés, pourront avouer qu'un type « un peu fou » est venu agresser leur fournisseur principal dans sa maison, et qu'il n'en est jamais ressorti. Un peu plus secoués, ils donneront aussi le nom et l'adresse de ce fournisseur.
• **Chez le banquier**. M. Berruais, propriétaire d'un hôtel particulier dans le XVI[e], profession avouée : banquier. Vous avez déjà vu des films de gangsters ? Faites pareil. Des hommes armés en guise d'employés de maison, une ambiance genre mafia de bas étage...
Avec ou sans l'aide d'Henri, les personnages arriveront sans doute à pénétrer dans l'hôtel, à tout casser et à cogner Berruais contre les murs. Celui-ci finira par tout avouer : un type complètement taré est venu, l'a menacé d'un pistolet, a dit qu'il allait le dénoncer à la police... alors vous comprenez, un homme d'affaires intègre comme lui... il s'est énervé et il a tiré ! Depuis, il fait des cauchemars toutes les nuits et il ne sait pas s'il a toujours sa raison. Après tout, il a vu, de ses yeux vu, l'homme disparaître devant lui, comme ça, « pop »...

La morale de l'histoire

Puisqu'ils sont sur place, que les personnages démantèlent donc ce réseau... un petit pas en avant dans la lutte contre le Mal. Quant à Bernard, le problème semble résolu. Après tout, il est mort, non ? Bizarre quand même, cette histoire... Comme le pensera tout haut Henri : « On dirait qu'il a tout fait pour se faire tuer. »
Marie-Joseph pensera, elle, que le problème est réglé. « Je ne dirai plus de mal des Anges de Janus pendant au moins un quart d'heure, ajoutera-t-elle. Qui aurait cru que ce propre à rien finirait par mourir en héros ? »

Deuxième disparition

Le dossier
Thérèse Chapuis, 89 ans, Ange au service de Didier.
Couverture : factrice à L'Haye-les-Roses (Val de Marne).
États de service : plutôt bons.
Mission en cours : profiter de sa fonction à la Poste pour porter des messages internes aux forces du Bien.
A disparu le 12 septembre. N'est pas réapparue au bureau de Poste à la fin de sa journée.
Il n'y a pas de photo dans le dossier.
Nota bene : S'il n'y a pas de photo, c'est pour faire une surprise aux personnages. En effet, d'après l'âge, ils vont imaginer une vieille dame, ce qui n'est pas le cas du tout. Thérèse s'est incarnée en 1929 dans un corps de vingt-cinq ans, et étant immortelle comme tous les Anges, elle n'a pas pris une ride depuis. Bien sûr, les autorités du Bien lui ont fourni de faux papiers avec une fausse date de naissance pour qu'elle puisse continuer sa carrière.
Si les personnages demandent une description de Thérèse (mince, blonde vénitienne et pulpeuse) la surprise sera gâchée, mais tant pis !

Commentaires officieux
Marie-Joseph tient à cette enquête : Thérèse est une femme, et cela suffit pour que notre féministe d'Ange se sente solidaire. Elle fera tout un discours sur l'injuste mépris dans lequel sont parfois tenus les Anges de Didier, dont l'activité de liaison entre les Anges est essentielle, etc.

Faire le facteur recèle parfois des dangers insoupçonnés
Qu'est-il arrivé à Thérèse ? Une bonne nouvelle : elle est encore vivante, mais plus pour longtemps, les personnages ont intérêt à se dépêcher ! Sa disparition n'a, une fois n'est pas coutume, rien à voir avec son activité d'Ange. Thérèse avait, ce jour-là, deux missives des forces du Bien à porter, ce qu'elle a fait, et sans encombre, le matin du 12 septembre. L'après-midi elle a fait son tour du quartier de L'Haye-les-Roses, en tant que factrice – son métier, après tout !
Frappant à la porte d'un pavillon pour amener un paquet absolument sans intérêt, elle est tombée, par hasard, sur une réunion de Démons. Rien ne ressemblant plus à un humain qu'un Démon, Thérèse n'aurait rien remarqué si un des Démons n'avait fait, en voyant la petite postière, une Détection du Bien – par pur acquis de conscience. La détection s'étant révélée positive, les Démons ont sauté sur la pauvre fille.
Ces Démons préparaient un attentat contre le maire de la ville, un Ange. L'arrivée de Thérèse les a rendus complètement paranos. Persuadés d'avoir été repérés par les forces du Bien, ils la torturent pour savoir qui l'a envoyée et quand vont arriver les renforts... Thérèse a beau dire la vérité, c'est-à-dire qu'elle est là par hasard, les Démons ne la croient évidemment pas ! La sagesse voudrait qu'ils déménagent, mais la date de l'attentat est trop proche. Alors ils se préparent au grand jour, le fusil à pompe maudit entre les dents, s'attendant à chaque minute à un débarquement d'Anges...



Un kilomètre à pied, ça pompe, ça pompe !
Marie-Joseph a retrouvé les deux messages « officiels » que Thérèse devait porter ce jour-là, et a réussi à dénicher à la Poste le plan des rues que Thérèse a couvertes le 12 septembre après-midi à L'Haye-les-Roses.
— **Le premier message officiel**. Il était adressé à Jean Raiser, attaché au ministère de la Culture. Adresse : le ministère de la Culture. Interrogé, Jean Raiser, Ange au service d'Yves, la cinquantaine d'années, confirmera avoir bien reçu le message des mains de Thérèse. Le message confirmait la nécessité d'organiser un congrès à Londres ; bref, rien de véritablement important.
— **Le second message officiel**. Il était adressé à Isaac Lutrain, maire de la ville de Châtel-les-Roses, à la mairie. Les personnages peuvent se déplacer, mais un coup de fil suffira pour confirmer qu'Isaac a bien reçu le message. Celui-ci lui annonçait que son budget de communication serait augmenté d'un million ; là non plus, rien d'important.
— **La tournée de Thérèse**. Bien sûr, c'est là que ça se corse. Thérèse devait couvrir, cette après-midi-là, à peu près un quart de la petite ville.
Le secteur de Thérèse peut être divisé, en gros, en deux parties : une zone plutôt HLM et une zone plutôt pavillonnaire. Evidemment, Thérèse n'a pas visité tous les logements le 12 septembre, mais seulement ceux dont les propriétaires avaient reçu des colis. Seulement, comment savoir qui avait reçu des colis ce jour-là ? Impossible, bien sûr. Bref, les personnages doivent aller sonner à chaque pavillon, causer à chaque gardien d'immeuble...
Les Démons sont installés dans un pavillon. La loi du hasard fait que les personnages peuvent tomber dessus au bout d'une heure comme au bout de trois jours... A vous de voir. Bien sûr, ils trouveront plus vite s'ils se séparent, mais ce sera beaucoup plus dangereux...
Emaillez la recherche avec des incidents divers. Quelques attaques de loubards dans la cité HLM, deux fachos avec fusils à pompe qui prendront les personnages pour les mêmes loubards qui viennent de les attaquer au palier précédent, trois mecs qui battent leurs femmes et un qui sera en train de violer sa fille, bref, plein de trucs sympas.
Un jour, un des personnages (ou plusieurs) frapperont à la porte du petit pavillon. Un homme, genre sinistre, ouvrira la porte... et quelle que soit l'histoire servie par les Anges, fera une Détection du Bien. Celle-ci sera bien sûr positive. Le Démon jouera le jeu : mais entrez donc, vous prendrez bien un petit café... et dès que la porte sera refermée, les quatre autres Démons se jetteront dessus. Si l'Ange est seul, ils essaieront de le garder vivant pour l'interroger et l'attacheront dans une pièce du fond, à côté de Thérèse. Si les personnages sont plusieurs, les Démons essaieront tout de suite de les tuer. Dans la maison, vos Anges découvriront, en plus de Thérèse, abîmée mais vivante, du matériel de terroriste fauché : des bouteilles de Butagaz et de la dynamite. Sur un bureau, le plan de la mairie et l'endroit où ils allaient installer la bombe improvisée. Les forces du Mal ont été une fois encore déjouées, bravo !

La morale de cette histoire
Cette fin heureuse, pour une fois, ne cache rien d'obscur. Les personnages ont véritablement fait tout ce qu'ils devaient, et Thérèse leur fera un gros bisou !
S'ils ratent cette mini-enquête, la mairie de L'Haye-les-Roses sautera quelques jours plus tard, et le maire sera accidentellement tué (bien sûr, on ne retrouvera jamais son corps). Thérèse ne refera jamais surface...

Troisième disparition

Le dossier
Grégory de Bock, 13 ans, Ange au service de Novalis.
Couverture : petit garçon.
États de service : rien de spécial.
Mission en cours : aucune.
N'est pas venu à une convocation du 17 septembre. N'a pas donné de nouvelles depuis.
Commentaires officieux
« Pauvre petit garçon, dira Marie-Joseph. Quel scandale de s'attaquer à des enfants. Dieu sait ce qui a pu lui arriver... »

Ouah, quel trip !
Grégory habite un petit studio dans un grand immeuble de banlieue, avec une femme soldat de Dieu qui lui sert d'alibi (les voisins trouveraient ça louche qu'un petit garçon vive tout seul). L'immeuble est crade, la porte du studio fermée. Pas de réponse à la sonnerie. Si les personnages ouvrent la porte, ils verront... un jeune garçon en train de roupiller, dans une atmosphère saturée de relents de haschich. Une dizaine de jeunes gens entre quinze et vingt ans, genre cheveux longs et T-shirts Animonde, sont allongés sur des coussins, complètement ailleurs, en train de se passer un dernier pétard. Des boites de paellas froides et des cartons de pizza traînent dans la pièce.
L'explication ? Simple ! La mère adoptive du gamin, le soldat de Dieu, s'est absentée pendant un mois et Grégory en a profité pour faire ▷

la teuf! Cela fait quelques semaines qu'il ne décolle pas du plafond, et la convocation, il l'a tout simplement oubliée. Café, vitamine C, douche froide seront de rigueur avant d'emmener le gamin à Notre-Dame où il se fera passer un sacré savon!
Ouah, bad trip!

Quatrième disparition

Le dossier
Serge Bayou, 29 ans, Ange au service de Laurent.
Couverture : chômeur.
États de service : impeccables.
Mission en cours : tuer, de manière discrète, la célèbre Maryam, star teenager de la chanson française. D'après les renseignements obtenus par les forces du Bien, Maryam est un Démon aux ordres de Nybbas, Prince-Démon des Médias.
L'ordre de mission date du 15 septembre.
Une photo de Serge, genre brun-musclé-menton carré-cheveux en brosse-tee shirt blanc-pantalon vert-docs ferrées, est fournie avec le dossier.

Commentaires officieux
Marie-Joseph Maillapartir a fait une petite enquête préliminaire. Elle dira aux personnages que Serge a (ou avait) une réputation impeccable : « Un homme droit, à la foi pure comme un étendard claquant au vent. Un Ange qui n'hésitait pas à tuer pour son Dieu. » L'impression que les personnages tireront de la description et des réflexions de Marie-Joseph : Serge était un beau fasciste...
Serge n'était pas, malgré le règlement, le genre à faire des rapports quotidiens. La hiérarchie ne s'est inquiétée de sa disparition que le 25 septembre, après dix jours de silence.
Conclusion de Marie-Joseph : « Il est tombé dans un piège, le Démon l'a tué. Vengez-le! »

Serge et Paulette : une love story en direct live
La vérité? Une bien belle histoire d'amour, comme dirait l'autre. Sachez tout d'abord que la personnalité de Serge n'est pas aussi lisse qu'elle parait. Le jeune homme a en effet le défaut Luxure, et s'intéresse de très près aux femmes. Après avoir un peu lutté contre son penchant, il a fini par y céder – même si, bon Ange, il s'est toujours arrangé pour que ses désirs n'influent pas sur la réussite de ses missions.
Bien au courant de l'organisation des forces du Bien, il savait parfaitement que, malgré son excellente réputation, il était à la merci de la première enquête un peu poussée. Il s'est donc créé une seconde personnalité – au sens juridique et non psychologique du terme – avec de faux papiers, une fausse baraque... Sous le nom de Marc Signorelli, il a donc eu, au fil des années, de nombreuses liaisons avec de charmantes jeunes damoiselles. L'identité de Marc Signorelli lui a aussi servi, parfois, d'alias pour des missions.
C'est d'ailleurs sous ce nom qu'il s'est introduit dans l'entourage de Maryam, la jeune chanteuse qui était supposée être sa future victime.
Plus subtil qu'il n'y parait, Serge (ou plutôt Marc) avait décidé d'enquêter avant de tuer ; en premier lieu pour vérifier si Maryam était bien un Démon ; en second lieu pour découvrir d'éventuels complices. Son enquête, qu'il a fort bien menée, lui a révélé que les forces du Bien s'étaient fourrées le doigt dans l'œil jusqu'au nombril. Maryam n'était absolument pas un Démon, juste une jeune chanteuse un peu niaise. Par contre sa sœur aînée, qui jouait également le rôle de coach et d'attachée de presse, en était, elle, un beau ; et un aux ordres d'Andrealphus, Prince-Démon du Sexe, pour tout arranger.
Paulette (c'est le nom du Démon) lui ayant fait des avances, sans bien sûr savoir que c'était un Ange, Serge s'est laissé tenter. Après tout, cela ne faisait pas vraiment grande différence de la tuer avant ou après... Croyait-il. Car en quelques (très chaudes) nuits, un déclic s'est produit. Les romantiques diront que Serge et Paulette sont tombés amoureux, les cyniques que Serge a compris qu'il ne trouverait jamais mieux pour chauffer son lit : quoi qu'il en soit, l'Ange a soudain perdu toute envie de tuer sa compagne et lui a fait l'aveu de son identité.
Serge est maintenant installé chez Paulette. Tous deux avaient décidé de fuir en Nouvelle-Zélande quand ils ont été contacté par Bernard Maure. Bernard Maure? Mais si, souvenez-vous! Le premier Ange sur lequel les personnages ont enquêté... Celui qui avait des yeux violets fluorescents et qui s'est réincarné dans un corps de femme. Bernard Maure, qui connaissait le petit défaut de Serge, venait lui proposer, dans son joli corps féminin tout neuf, de passer renégat et de disparaître lui aussi en utilisant la méthode Suicide Solution.
Il ne pouvait pas tomber mieux... Serge et Paulette ont sauté sur l'occasion et sont en train de préparer leur départ.

Où chercher?
— Un premier coup d'œil à l'appartement de Serge (un petit studio de célibataire dans un HLM) ne donnera rien – de toute manière, l'endroit a déjà été fouillé par les forces du Bien. L'endroit est monastique (mur blanc, crucifix, Bible, batte de base-ball, bomber de rechange...), un peu trop, peut-être. Rien ne trahit une vie « privée »... Les voisins, concierge, etc., ne savent rien de plus que le maintenant classique « un jeune homme très bien, très poli, malgré ses cheveux un peu courts. L'opinion générale est qu'il a dû partir en vacances...
— La seule manière de retrouver la trace de Serge est d'enquêter autour de Maryam. Maryam est une fille svelte et blonde de quatorze ans. Elle chante des tubes sirupeux depuis l'âge de onze ans, et cela fait maintenant un an qu'une chanson à succès (*James le chauffeur*) l'a propulsée au devant de la scène.
Paulette, le Démon aux ordres d'Andrealphus et la sœur aînée de Maryam, a vite compris le parti qu'elle pouvait tirer du « talent » de sa sœur. Devenir riche, rencontrer des gens importants, pouvoir infiltrer le milieu du spectacle – déjà riche en Démons, d'ailleurs. Elle n'a pas de dessein particulier ; de temps en temps sa hiérarchie lui donne des missions à accomplir, comme à vos personnages, et elle se sert de sa position d'attaché de presse pour les accomplir. Elle fait quand même un peu de mal par-ci par-là quand elle peut, les pulsions de la nature sont parfois insurmontables...
Son « travail » ne l'intéresse pas assez pour qu'elle ne soit pas attirée par l'idée de refaire sa vie ailleurs avec Serge... même si cela la rend renégate également ; elle considère qu'avoir séduit un Ange et avoir assez de charme pour le garder près d'elle est un peu la victoire de sa carrière.

Piscine, pia pia et p'tites poulettes
Paulette veut garder un contrôle absolu sur les activités et l'esprit de Maryam. Elle a donc fait courir le bruit que sa sœur était de santé fragile. A part pour les enregistrements des disques et les concerts, les journalistes, sponsors et employés doivent se déplacer jusqu'à la propriété de Maryam (dans le sud de la France) pour la voir.
Cette propriété, une immense maison de trois étages avec un grand jardin, une piscine et un tennis est la propriété de Maryam, mais Paulette y dirige tout d'une main de fer. Elle y donne des fêtes permanentes et il y a toujours au moins, chaque nuit, une trentaine d'invités, journalistes, personnalités du show-business ou de la mode. On y boit de l'alcool, on y consomme de la drogue, on « profite » des jeunes mannequins suédoises qui croient qu'elles amélioreront leur carrière en se laissant plus ou moins violer derrière les buissons par de vieux beaux gominés qui sont « quelque chose dans le monde de la télé »... Paulette y noue et dénoue ses intrigues, fait signer à Maryam des contrats de sponsoring ou de pub volumineux, prend une commission de 30 % sur les sommes et gère elle-même les 70 restant.
Entrer dans la propriété ou, mieux encore, se faire inviter à une ou plusieurs soirées ne devrait pas être difficile... Marie-Joseph peut même leur fournir une fausse identité de journalistes.
Dans tous les cas, leur arrivée va être marquée par un incident absolument indispensable au scénario.
La première fois qu'ils s'introduiront chez Paulette, par effraction ou en tant qu'invités, ils arriveront juste au moment où un employé est en train de raccompagner une invitée à la grille. L'invitée est très belle, et les personnages ne pourront s'empêcher de la dévisager. Elle a un corps voluptueux habillé d'une robe légère et d'une cape de vison, et surtout des yeux magnifiques, violets d'une teinte étrange, presque fluorescents. Les personnages et la jeune femme échangeront un regard... puis elle s'engouffrera dans sa Mercedes, et partira vers d'autres aventures.
C'est tout? C'est tout. Mais c'est très important, car les personnages viennent de croiser Bernard Maure, réincarné dans son corps féminin. Il vient de finir d'organiser le double suicide de Serge et de Paulette, qui aura lieu dans quelques jours et ne remettra plus les pieds dans la propriété. Mais il est important que les personnages aient bien repéré ses beaux yeux... Espérons que cela leur dira quelque chose...
Sinon, les voilà partis pour enquêter dans la propriété de Maryam. Que peuvent-ils découvrir?
— Que Maryam est à moitié folle et vit dans une sorte d'univers irréel et cloisonné (Marilyn Monroe sans l'intelligence). Sa sœur, sous



couvert d'antidépresseurs, la tient grâce à des médicaments un peu éloignée de la réalité.
— Que la propriété sert de refuge pour quelques jours à un groupe de hard rock (noyé parmi la trentaine d'invités), dont au moins deux des membres sont des Démons aux ordres de Furfur, Prince-Démon du hard core. Ces stars américaines de renommée internationale ont fait un peu trop de rififi là-bas, et des Anges américains enquêtent sur leur cas. Ils sont venus se calmer quelque temps en France.
Ils vomiront sur les moquettes, se drogueront jusqu'à ce que la poudre leur coule des narines, casseront la vaisselle et se battront dans les chambres. Tout le monde trouvera cela très « in » et très mode. Un peu moins rigolo : très discrètement, car ils ne sont pas fous du tout, ils violeront puis tueront, au couvert de la nuit, deux des jolies mannequins suédoises. Ils couperont ensuite les corps en morceaux et les enterreront dans le jardin.
Si, pour une raison ou une autre, leur manège est exposé à la police – par les personnages, par exemple –, ils iront direct en prison, mais Paulette a assez de relations pour que la propriété et ses invités soient laissés en paix.
— Qu'aucun Serge Bayou ne semble être venu ici ces derniers temps. Par contre, s'ils montrent la photo à des employés de la propriété, ou s'ils en font une description très précise, certains reconnaîtront un charmant journaliste d'origine italienne, Marc Signorelli. Il est arrivé en tant qu'invité il y a dix jours. Il est décrit comme un joyeux luron, buvant beaucoup et draguant tout ce qu'il pouvait. Des rumeurs disent qu'il est devenu, pendant un moment, l'amant de la petite Maryam. Il est parti, diront les domestiques, dans la nuit du 19 au 20. Ou plutôt, il est sans doute parti, car comme le découvriront vite les personnages, personne ne l'a vu quitter la propriété.
Avec ce genre d'informations, les personnages vont sûrement se dire que Serge a été séduit puis tué par Maryam. Ce n'est évidemment pas le cas : Serge est parti discrètement dans la nuit du 19 au 20 s'installer dans un hôtel voisin en attendant les derniers préparatifs de Suicide Solution. Paulette va le voir très souvent.

Comment en venir à soupçonner Paulette ?
Le fait que Paulette dirige tout ne cadre pas avec la théorie disant que Maryam est un Démon. De plus, la Démone est au centre de tout un réseau financier visiblement à son profit. Elle réussit (grâce à ses pouvoirs mentaux) à convaincre et à contrôler les gens... Les personnages peuvent même être témoins, sans s'en rendre compte, de l'utilisation d'un de ces pouvoirs.
D'une manière générale, les réactions à son sujet sont excessives : ou on l'adore, et c'est le cas de ses invités ; ou on en a peur, et c'est le cas de tous ses employés de maison qu'elle terrorise.
Enfin, un truc très important : sur le bureau de Paulette, il y a une carte de visite de la société Security Service. (Paulette l'aurait bien entendu brûlée avant son suicide, mais les personnages la prennent de court.) Arrangez-vous pour que votre équipe tombe dessus.

A partir de là, deux solutions
Si Paulette repère les personnages la première – n'oubliez pas qu'elle est sur ses gardes, se doutant bien que des Anges vont venir à la recherche de Serge – elle téléphonera discrètement à des amis, deux Démons aux ordres de Baal et leur demandera de les éliminer. Si les personnages survivent, ils pourront, en en interrogeant un, ou grâce à un indice judicieusement placé, remonter jusqu'à Paulette.
Si les personnages repèrent Paulette les premiers, ils peuvent la suivre discrètement et remonter ainsi jusqu'à Marc, ou plutôt Serge, bien au chaud dans son hôtel.

Double suicide avec vrille
Paulette et Serge doivent se suicider un jour précis – disons, pour la beauté de la chose, que le jour prévu est celui où les personnages commenceront à la soupçonner. Eh oui, encore de la triche !
Le plan prévu est le suivant : Serge et Paulette veulent faire croire que, déchirés entre l'amour et la loyauté pour leur camp, ils ont décidé de se suicider. Pour cela, Serge a préparé une lettre qu'il compte envoyer à sa hiérarchie, du genre : « Je l'aime et je sais que je ne dois pas, aussi ai-je choisi la mort... », et Paulette a préparé l'équivalent pour la hiérarchie démoniaque.
Si les personnages arrivent à retrouver Serge, Paulette ou les deux, ceux-ci décideront de se suicider aussitôt. Les personnages, un peu hallucinés, les verront donc porter le revolver à leur tête... tirer, et disparaître. Ils retrouveront les lettres prêtes à être envoyées.
S'ils ne trouvent rien, au bout de quelques jours Serge et Paulette mettront leur plan à exécution. Comme il n'y aura, évidemment, pas de corps, la seule preuve de leur suicide sera la lettre reçue par Notre-Dame le lendemain, et qui mettra fin à l'enquête.

La morale de cette histoire
Un peu comme dans le cas de Bernard Maure, cette mini-enquête paraît résolue... mais laisse tout de même un petit goût bizarre dans la bouche. Ce double suicide par amour est un peu « trop beau » pour être vrai. Et puis il y a les yeux violets fluorescents de la jeune femme à la Mercedes (comme Bernard Maure. Mais il est mort ! Et c'était un homme !) et la carte de Security Service, la même carte que chez Werther Glibbons, il y a bien longtemps, à Hartford.
Que faire ? Rien... Ou plutôt, passer au chapitre suivant.

Troisième partie

Suspicions à Notre-Dame

Tout ce qui se passe dans cette troisième partie est à intégrer entre les enquêtes de la partie précédente. En fait tous les événements que nous allons décrire arrivent sur « fond » de la recherche des quatre Anges disparus.

Et hop, un intermède à la Rambo

Alors qu'ils nagent dans leurs enquêtes, les personnages sont convoqués d'extrême urgence, séance tenante, là, maintenant tout de suite à Notre-Dame, avec armes et bagages et ce de façon tout à fait officielle à l'aide d'un message du même nom.
C'est assez rare pour qu'ils réagissent avec célérité et c'est donc avec une certaine impatience qu'ils seront attendus à la cathédrale. Ils ne devraient pas avoir de problème à trouver le lieu de réunion, c'est-à-dire la grande salle de conférence, l'une des plus prestigieuses salles de briefing de Notre-Dame.
Là, sont réunies trois autres équipes d'Anges, du même genre que celle des personnages. Trois équipes, cela représente quinze personnages qui vont accompagner nos Anges dans les heures qui suivent. Pour des raisons de pla- ▷

ce, nous ne pouvons pas les détailler. Il est pourtant important que certains d'entre eux soient caractérisés par des traits physiques, que ce soit des limitations ou autres choses. Et pourquoi ? Uniquement pour que les personnages se rendent compte que ce sont bien les PNJ qui les accompagnaient qui tombent comme des mouches autour d'eux, une fois la mission belle et bien terminée.

Quand toutes les équipes sont là, Philippe Pernoud se lève et se présente. A côté de lui se trouve un petit homme sec, vêtu entièrement de noir comme un clergyman, une mallette en cuir à la main, de petites lunettes cerclées de fer sur le nez et l'air pas sympa.

« Messieurs, commence Pernoud, nettement moins affable que d'habitude. Nos services de renseignements ont repéré une forte concentration de Démons. Il nous faut agir vite. Si nous prenons le temps de réunir une vraie task force, les forces du Mal risquent de se volatiliser. Nous sommes le bras du Seigneur, il nous guidera dans notre foi. Nous allons donc intervenir, et pas plus tard que maintenant. Et pour nous assister dans notre effort, Dominique, Archange de la Justice (il désigne le clergyman) est descendu parmi nous. Vous êtes tous à présent détachés sous mes ordres exclusifs et j'entends être respecté. »

En principe, à ces mots, tous les personnages qui souffrent d'une petite limitation devraient serrer les fesses : Dominique est connu pour son intégrisme sans frontière et il va falloir faire bonne impression.

Une fois monté dans des vans, deux pour les quatre équipes d'Anges et une voiture supplémentaire pour Dominique et Pernoud, tout ce petit monde se dirigera vers le Bourget et plus précisément vers un ancien hangar de montage d'avions, aujourd'hui désaffecté.

Piège à quoi ?

Vous l'aurez deviné, toute l'opération est un piège conçu avec amour par Philippe Pernoud. Les sorciers de Suicide Solution sont prêts à invoquer l'âme de Dominique... il suffit maintenant que le corps humain de celui-ci se fasse tuer.

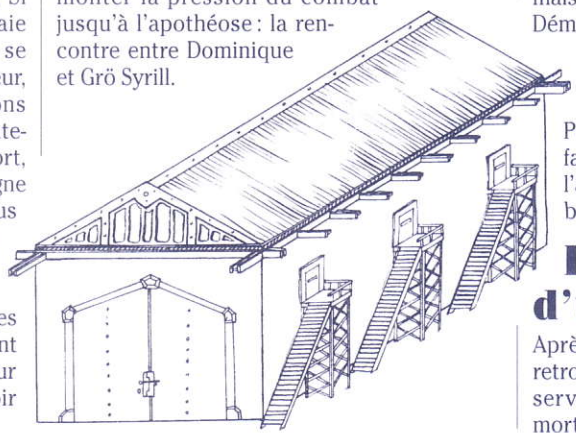
C'est pour cela qu'avec l'aide d'un des Démons renégats de Suicide Solution, Grö Syrill, il a monté de toutes pièces cette petite sauterie. Grö Syrill, un ancien Démon de Grade 3 aux ordres de Baal, a réuni une petite armée – une vingtaine de Démons et autant de familiers – dans le hangar et ses alentours. Les Démons, ne sachant pas qu'ils ont affaire à un renégat, lui obéissent au doigt et à l'œil, l'énorme aura de Grö Syrill leur paraissant une garantie suffisante.

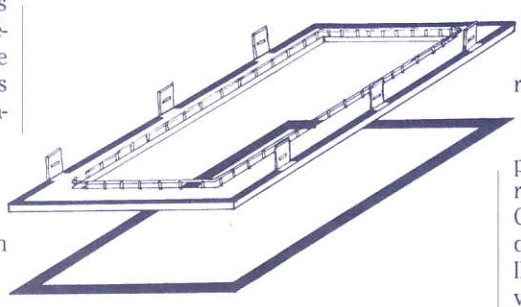
Philippe Pernoud sait parfaitement que la puissance réelle d'un Archange est beaucoup plus importante que ce qui est inscrit dans son dossier de presse (sa fiche de caractéristiques que l'on trouve dans les règles, ou dans le *Scriptarium Veritas*). Un Archange peut virtuellement utiliser n'importe quel pouvoir, même si celui-ci n'est pas marqué sur sa fiche.

Mais tous les pouvoirs du monde n'empêchent pas d'être pris par surprise. Et s'il est réellement surpris, Dominique n'aura pas le temps de se protéger. Il suffira donc de taper vite et très fort pour le révoquer. A ce moment, ce sera aux sorciers d'agir.

Le hangar est construit au milieu d'une étendue désertique, enfin presque puisqu'il suffit de se baisser pour ramasser toutes sortes d'objets contondants, des tiges de métal rouillées et tordues aux gravats de béton armé. Quelques pylônes sont, de-ci de-là, abattus, bref c'est un hangar comme on en voit tant.

Et comme un petit dessin vaut mieux qu'un long discours, référez-vous au plan, vous verrez que le hangar ressemble par certains côtés à une arène. Cela a d'ailleurs son importance. Pour la gestion du combat, utilisez des Démons types, tels que ceux fournis dans les règles. Le but n'est pas de tuer les personnages, mais de les impressionner, de faire monter la pression du combat jusqu'à l'apothéose : la rencontre entre Dominique et Grö Syrill.





Ce qui va se passer

L'attaque sera rondement menée. Les Anges, conduits par Dominique et Pernoud, arrivent aux abords du hangar, essuient quelques attaques des familiers, et perdent l'avantage de la surprise.

Le moral est au beau fixe et c'est au moment de pénétrer par la grande porte, une porte suffisamment grande pour faire passer un avion, que Pernoud donnera un ordre un peu bizarre : « Vous par ici, vous par là ! » Il séparera les groupes et les enverra tous sur les côtés du hangar, afin de prendre les escaliers extérieurs et de monter par cette voie sur les passerelles qui doivent correspondre à l'intérieur, ceci dans le but de surprendre encore plus les Démons.

Dominique et Pernoud entreront eux, seuls, par la grande porte. Bien sûr, il n'y a pas moyen de contester les ordres, surtout devant un Archange, mais même sans talent tactique, quand il n'y a plus d'éléments de surprise, on se doute que mieux vaut encore charger.

Et c'est là qu'est le piège. Evidemment, Pernoud sait ce qui les attend derrière la porte, en l'occurrence Grö Syrill. Les équipes atteignent la passerelle, se battant pied à pied contre les Démons (laissez vos joueurs se défouler)... et, jetant un coup d'œil en bas, assistent à un spectacle épouvantable. (Attention, ça ne va pas durer longtemps et si les PJ traînent, ils devront se faire raconter la suite.)

Au sol, à plus de 15 mètres en contrebas, Philippe Pernoud et Dominique sont en train de se battre contre un Démon, tout de pierre recouvert, et qui frappe comme un sourd, armé d'une tronçonneuse démesurée vert pomme. Sa cible est visiblement Dominique, et Pernoud ne fait rien, paraissant pétrifié d'horreur...

Dominique en appelle au Jugement de Dieu... mais le temps que l'épée mobile apparaisse, le Démon, en trois attaques dans le même tour de jeu (tronçonneuse, feu et acide), fait disparaître l'Archange.

Une fois Dominique disparu, Philippe Pernoud se ressaisit, attaque à son tour, en faisant appel au Jugement de Dieu et avec l'aide des équipes d'Anges, finit par venir à bout de Grö Syrill et de ses Démons.

L'ombre d'un doute

Après ce petit intermède, les personnages se retrouvent chez Marie-Joseph. Comme tout le service, celle-ci est choquée, abattue par la mort de Dominique. Non que cela soit grave : l'Archange réapparaîtra dans les vingt-quatre heures. Mais c'est l'orgueil qui est atteint. Se faire descendre comme cela par un vulgaire Démon... Marie-Joseph en est tellement frappée qu'elle ne pensera même pas, pour une fois, à accuser Philippe Pernoud d'incompétence. Elle poussera les personnages à reprendre leurs enquêtes.

C'est alors que l'ambiance va commencer à se dégrader.

Il va en effet se passer, toujours pendant que vos Anges accomplissent leurs missions, deux choses très particulières :

— l'Archange Dominique ne va pas réapparaître ;

— tous les Anges qui ont participé à l'attaque au cours de laquelle Dominique s'est fait tuer vont se faire descendre, un à un.

Commençons par le commencement : vingt-quatre heures s'écoulent, puis quarante-huit, et Dominique ne réapparaît pas. Ni au Paradis, ni sur Terre. L'information est aussitôt classée secret défense.

L'atmosphère à Notre-Dame devient sinistre. Les employés du service de Dominique sont blêmes et silencieux. Les Anges des autres services ne comprennent pas ce qui se passe, mais sentent bien qu'il y a un problème. Certains en parleront aux personnages à la cafétéria...

Puis, dans les jours qui suivent, les Anges qui ont participé à l'attaque du hangar se font, un par un, descendre. Pourquoi ?

Parce qu'ils sont les seuls témoins de la mort de Dominique. Et qu'ils ont vu, du moins certains, que Philippe Pernoud n'a pas fait un geste pour sauver son Archange. Il n'a réagi que quand celui-ci a été mort, et bien mort... Phi-



lippe n'a pas envie que des rumeurs se mettent à courir. Aussi a-t-il demandé à des Démons de Suicide Solution de faire peu à peu disparaître les témoins...

Le premier assassinat, les personnages l'apprendront par hasard, par un collègue de Marie-Joseph. « Et, vous savez, Machin ? Il s'est fait cartonner par deux Démons, il parait... »

Le second, ils l'apprendront par un des Anges qui était à l'attaque, en train de se soûler la gueule à la vodka – il a assisté à la mort de son collègue, mais n'a rien pu faire car il était trop loin. Il a été tué par un homme en costume noir qui a craché du feu...

Puis, le prochain Ange attaqué sera un des personnages. Prenez un Démon de Baal de puissance normale dans les règles, et jouez l'attaque. Un quatrième Ange (PNJ) sera ensuite tué. Marie-Joseph, la puce à l'oreille, va alors réagir. Une réunion avec Philippe Pernoud, les personnages et les Anges encore vivants ayant participé à l'opération est organisée.

Deux Anges raconteront avoir, eux aussi, échappé de justesse à une attaque. Il semble évident qu'il y a un problème. Philippe Pernoud, très politicien, affirmera que la situation est intolérable, promettra de lancer ses meilleurs éléments sur l'enquête afin de comprendre ce qui se passe, et affirmera qu'en attendant, il va envoyer un Ange de combat protéger chacun des survivants.

Laissez ensuite vos personnages finir les enquêtes sur les disparitions. Puis faites-les réattaquer, deux fois, par des Démons de plus en plus puissants... sans que les Anges de combat promis par Philippe n'aient montré le bout de leur nez. Marie-Joseph, constatant alors que l'enquête soi-disant menée par Philippe Pernoud n'avance pas, va de nouveau convoquer les personnages.

C'est le moment de réfléchir. Elle pense qu'il y a quelque chose de louche, mais elle ne sait pas très bien quoi. Elle va raconter aux personnages tout ce qu'elle sait, c'est-à-dire que l'âme de Dominique n'est pas réapparue, et que Philippe Pernoud, à son grand regret, est pressenti pour lui succéder. Puis, revenant à l'affaire du hangar : « Tous ceux qui ont participé à cette attaque se font éliminer. Réfléchissez bien : est-ce que vous n'avez rien vu, rien remarqué de particulier ? »

Un indice important : par curiosité, après les missions des personnages, Marie-Joseph a demandé à l'administration du Bien de vérifier si les âmes de Bernard Maure et de Serge Bayou étaient bien arrivées En Haut. Ce n'est pas le cas. Ces deux âmes ne sont jamais retournées au Paradis. Disparues dans le néant, comme celle de Dominique.

« Il n'y a qu'un sorcier qui puisse détourner une âme : en l'invoquant, ajoute-t-elle. Vous n'avez pas rencontré un sorcier, récemment ? »

Laissez un certain temps aux personnages afin qu'ils réfléchissent et qu'ils avancent le plus loin possible dans leurs conclusions. Peu à peu, un schéma va peut-être naître dans leurs esprits...

Comment devenir renégat en une leçon

Qu'ils commencent à avoir une petite idée ou pas, de toute manière, les événements vont les rattraper.

Trois jours plus tard, en effet, les personnages se retrouvent – encore – dans le bureau de Marie-Joseph. Celle-ci est accompagnée d'un homme grand, à l'air patibulaire, un peu Karl Lagerfeld en plus laid et plus costaud. Il se présente : Emmanuel Tourque, au service de Joseph, Archange de l'Inquisition.

Emmanuel raconte qu'il y a quelques mois, il a mené une enquête sur Werther Glibbons, un sorcier, et son organisation, dénommée Suicide Solution. Ayant bien avancé, il avait remis l'enquête entre les mains de Philippe Pernoud... Et il n'en a plus jamais entendu parler. Le témoignage des personnages ne fera que le conforter dans sa crainte d'une traîtrise, car s'ils affirment avoir arrêté Werther Glibbons à Hartford et l'avoir remis à Philippe Pernoud, en tous les cas, ce sorcier, à Notre-Dame, personne n'en a jamais vu la couleur !

Emmanuel explique aux personnages, rapidement, le principe de Suicide Solution, dont le nom d'emprunt est Security Society. Il pense qu'il y a un rapport entre cette organisation et la disparition de Dominique, et que Philippe Pernoud a monté le coup, avec la complicité de Werther Glibbons.

Il ne peut cependant rien prouver, et Philippe, qui a pris virtuellement la place de Dominique (déjà !) ne peut justement pas être accusé sans preuves.

« Une seule solution, dit Emmanuel (que l'idée de faire tomber un puissant Ange de Dominique semble enchanter) : que vous vous fassiez passer pour des renégats, pour pouvoir infiltrer Suicide Solution. » Il continue, sous l'œil effaré des personnages : « Aussi, à partir de cet instant précis, vous êtes des renégats. En tant que membre angélique de la Sainte Inquisition, je vous accuse formellement tous de haute trahison envers Dieu le Père – je n'entrerai pas dans les détails de peur de vous ennuyer – et pour corser le tout, je rajoute que je viens avec horreur d'être témoin du viol collectif que vous venez d'effectuer, devant nous, voilà maintenant 34 secondes, sur une religieuse mineure de quatorze ans, sœur Marie des Abeilles. Vous êtes témoin, n'est-ce pas, Marie-Joseph ? »

Il continue, sans attendre de réponse : « Je vous donne cinq minutes d'avance, et je vous envoie aux trousses un squad d'Anges de Laurent, pour faire plus vrai. Ils ne seront pas, évidemment, au courant de la supercherie, et je crains fort qu'ils n'essayent de vous tuer... Voici une carte de Security Society (avec un numéro de téléphone, mais pas d'adresse). Vous n'avez qu'à leur téléphoner en disant que vous avez compris ce qu'ils faisaient en enquêtant sur la disparition de Serge Bayou, que vous êtes des renégats en danger de mort, et que vous avez besoin de leur aide. On verra bien ce qui se passera. Appelez-moi dès que vous aurez trouvé quelque chose d'intéressant. Allez, hop, chronomètre. Top. 1,2,3... »

Courir, vite

Les personnages vont commencer à courir. Et ils auront raison, car Emmanuel ne leur donne- ▷

ra finalement que trois minutes d'avance – pour faire encore plus vrai.
Le squad qu'il lancera à leur poursuite sera composé de trois Anges au service de Laurent, au look imperméable Burberry's, cheveux blonds coupés en brosse et rangers. Improvisez alors une course infernale. Trichez afin que pendant une demi-journée infernale, les Anges du squad soient vraiment pied à pied avec les personnages. Cavalcades dans le métro, courses de voitures, bagarre dans un terrain vague... Qu'importe le réalisme, ce qui compte, c'est de refaire « la scène de poursuite » de tous les bons films, et spécialement de *Diva* de Beinex, où le héros est poursuivi impitoyablement par les méchants tueurs qui surgissent à chaque coin de rue, quoi qu'il fasse... Au bout de quelques heures de cauchemar, les personnages réussiront enfin (soit qu'ils aient semé leurs poursuivants, soit qu'ils les aient tués) à avoir un peu de calme. Il est temps de donner le fameux coup de fil à Security Society.
Dring... au bout de quelques interminables sonneries, une voix de femme fait « Allô ? ». Elle écoutera ensuite les explications embarrassées des personnages, puis dira « Je ne comprends pas du tout ce que vous voulez dire », avant de leur raccrocher au nez.
Deuxième appel... même jeu, sauf qu'avant de raccrocher, la fille leur dira de rappeler deux heures plus tard.
Deux heures plus tard, c'est une autre voix de femme qui leur répond. La mystérieuse interlocutrice écoutera leur histoire (ils ont intérêt à être convaincants), et leur donnera, comme à regret, rendez-vous dans un salon privé de l'hôtel Méridien.
L'heure du rendez-vous arrive : personne. Finalement, avec bien trois quarts d'heure de retard, une très belle femme aux yeux violets fluorescents entre dans le petit salon. C'est « Bernadette » Maure, la femme qu'ils ont aperçue quand ils étaient à la recherche de Serge Bayou...
De nouveau, les personnages devront être très persuasifs. Bernadette – qui je vous le rappelle est Bernard Maure dans son nouveau corps – les écoutera avec un grand sourire... puis dira qu'elle a ses espions à Notre-Dame (son contact, c'est Philippe lui-même) et qu'elle a en effet appris qu'ils étaient activement recherchés. Leur histoire semble crédible. Elle leur expliquera ensuite le mode d'emploi de Suicide Solution.
« Vous devez nous faire totalement confiance. Nous allons trouver de nouveaux corps, dans un endroit que vous ne connaissez pas. Nous vous demanderons alors de mourir, et de mourir devant des témoins des forces du Bien afin qu'elles ne fassent pas de recherches ultérieures. Puis nous allons incarner vos âmes dans vos nouveaux corps. Ainsi, vous renaîtrez... libres de toute attache.
Pour cela, il faut que vous nous donniez vos véritables noms (chaque Ange a un nom d'Ange qu'il est le seul à savoir) pour que nous puissions vous invoquer. Nous ne vous demandons pas d'argent. Juste des informations et un service... qui n'est pas encore déterminé. »
Les personnages acceptent (ou sortent de ce scénario et restent renégats toute leur vie). Bernadette les contactera trois jours plus tard, leur demandant de mourir – devant des témoins des forces du Bien – dans les quarante-huit heures.
Il y a de nombreux moyens de mourir. Pour avoir des témoins des forces du Bien, le mieux est de se faire tuer par les forces du Bien ; il suffit pour cela que les personnages retournent chez eux, dans leurs appartements, qui sont bien entendu ultra-surveillés par les squads qui sont à leur recherche. Là, ils n'ont qu'à rentrer dans le chou du premier Ange de Laurent qui leur ordonnera de se rendre... Un coup d'épée ou de hache, un éclair... et c'est le grand trou noir.

Quatrième partie

Le Paraguay, ses palmiers, ses miradors et ses anciens nazis

L'hacienda « Mon séjour »

Les personnages se réveillent. Il fait agréablement chaud. Un ventilateur émet un petit bruit familier et rassurant. Dehors, le vent agite des palmiers sous un ciel bleu azur. Ils sont allongés, chacun dans une chambre particulière, dans des lits aux draps blancs. Et ils ne sont pas dans leurs corps.
A vous de refaire pour eux de nouvelles enveloppes corporelles. Evidemment, il est tentant de faire des petits gags, comme changer les hommes en femmes et vice versa, choisir un corps maigre et à lunettes pour un Ange au service de Michel... mais n'oubliez pas que ces nouveaux corps, ils devront les garder, car leurs anciens ont disparu pour de bon. Autant que les nouveaux ne leur déplaisent pas trop...
Un serveur en smoking blanc frappe à leur porte. « M. Glibbons vous attend en bas pour le déjeuner » dit-il. Ils descendent un grand escalier en marbre du plus mauvais goût. Une très belle table est dressée. Werther Glibbons, qu'ils ne connaissent, hélas, que trop bien (mais qui lui n'a aucune raison de les reconnaître sous leurs nouvelles apparences), se lève pour les accueillir. « Bienvenue au Paraguay, mes amis... »
C'est dans l'est du Paraguay qu'est construite l'hacienda Mon Séjour, le Q.G. de Suicide Solution. Une région douce et chaleureuse que l'on pourrait presque comparer à la Suisse, si ce n'est qu'à la place des montagnes il y a des jungles ou des plaines vallonnées et boisées ; qu'à la place du lac Léman il y a les affluents des fleuves Paraguay et Parana ; et qu'à la place du gruyère il y a les anciens nazis, qui sont d'ailleurs de moins en moins, mais de là à les traiter de race en voie de disparition et de les faire protéger, il y a des limites.
La situation géographique de la propriété, loin de tout et au centre de la jungle, n'est pas idéale pour les personnages. Elle l'est par contre pour Werther, qui apprécie le calme et la paix.
C'est à cause du passé accueillant du Paraguay – en France chaque placard recèle un amant, au Paraguay chaque placard recèle son uniforme de parade SS – que Suicide Solution s'est installé dans ce beau pays.
La société a acheté et investi une ancienne propriété appartenant à un vieux monsieur très gentil et au fort accent germanique, qui avait déjà effectué tous les travaux : barbelés électrifiés clôturant entièrement l'hacienda, miradors de surveillance, chenils, système de sécurité vidéo, installation complète d'émission et de réception radio-télé-satellite, palmiers ; tout pour le confort et la tranquillité. Le vieux monsieur ayant été appelé pour régler quelques affaires en cours en Israël, tout était libre et ne valait plus qu'une bouchée de pain quand Suicide Solution a demandé à acquérir l'hacienda.
Les derniers travaux, très récents, consistent en un enclos spécialement protégé, à l'abri des regards et un peu à l'écart, dans lequel une tortue géante gardée dans une sorte de coma profond repose sur un pentacle. L'enclos, qui fait dans les 100 m², est protégé en permanence par huit gardes armés du type Roberto Da Costa (voir les caractéristiques).
Le reste de la troupe, une quarantaine d'hommes, s'occupent de la surveillance de la propriété et de son bon fonctionnement.
C'est là, dans cette ambiance « paradisiaque », que se reposent un temps les Anges et les Démons renégats qui viennent d'arriver. Werther Glibbons leur demande de raconter tout ce qu'ils savent des forces du Bien, ou du Mal, et les laisse ensuite partir en leur précisant bien de prendre contact tous les trois mois, pour que la société puisse à tout moment leur demander le « service » qui est le paiement du transfert. Rien n'oblige les renégats à tenir parole, allez-vous me dire ? Mais si : car s'ils disparaissent dans la nature, Werther donnera, anonymement bien sûr, la description de leur nouveau corps au service de Dominique ou d'Andromalius lancé à leur recherche.
Et de quels services s'agit-il ? Werther ne le sait pas encore très bien lui-même. Son but est de devenir, dans les quinze ans qui viennent, Premier Ministre du Royaume-Uni. Il compte, bien sûr, se servir de ses pouvoirs pour être sûr de réussir dans sa carrière politique : le réseau d'Anges ou de Démons qu'il aura créé lui servira alors selon les circonstances...

La vraie nature de Dominique

Les deux autres sorciers étant pour l'instant absents (leur recherche pouvant faire l'objet d'une suite à ce scénario), l'hacienda est occupée par : Werther Glibbons et ses deux protégés, un Ange et un Démon (reprendre les caractéristiques de David et Cassandra, qui sont de nouveau au service de Werther, mais



incarnés dans d'autres corps) ; Paulette et Serge, respectivement dans le corps d'une magnifique métisse et d'un Japonais très musclé ; une dizaine d'autres Anges et Démons renégats de diverses apparences (amusez-vous à créer des personnalités et des looks bizarres ou originaux) ; une dizaine de superbes call-girls engagées par Werther ; une trentaine de gardes armés (type Roberto Da Costa) ; et une dizaine d'employés de maison. Tout cela dans une espèce d'ambiance de fête permanente, avec l'alcool qui coule à flots et des soirées qui ne se finissent pas avant 6 heures du matin.

Werther utilisera les premières heures d'arrivée des personnages à collecter le plus d'informations possibles sur l'organisation des forces du Bien. Description de Notre-Dame, informations sur les Archanges, sur le déroulement des missions... là encore, Werther n'a pas de but précis, pensant seulement, et sans doute à juste titre, que les informations de ce type sont rares et précieuses et qu'elles lui serviront bien un jour à quelque chose.

Il demandera aussi aux personnages s'ils connaissent des vrais noms d'Anges ou de Démons. Les personnages n'ont normalement aucune raison d'en connaître, et espérons que si tel est le cas, ils ne le diraient pas à un sorcier.

Ensuite, Werther leur fournira des faux papiers et un peu d'argent (l'équivalent de 10 000 francs). Ils sont cependant les invités de l'hacienda pendant quelques semaines, s'ils le désirent. Piscine, palmiers, miradors... que faire ? Mais essayer de découvrir ce qui est arrivé à Dominique !

Si les personnages fouillent le bureau de Werther, ils trouveront dans son carnet d'adresses (et de son écriture) le numéro de téléphone personnel de Philippe Pernoud. A garder comme preuve. Dans un coin, une lettre adressée à Werther explique que comme prévu, le corps d'accueil choisi pour l'Archange sera déposé dans un pentacle, dans l'enclos au sud de l'hacienda pour pouvoir être gardé plus facilement.

Les personnages devront s'arranger pour, discrètement, voir ce qu'il y a à l'intérieur de cet enclos qui est, rappelons-le, l'endroit le mieux gardé de la propriété. Et qu'apercevront-ils, après avoir pris mille précautions ? Un pentacle et une tortue géante dans un coma profond...

Cette tortue, c'est... Dominique. Non, ce n'est pas une blague ! Werther a en effet réussi à coincer l'âme de l'Archange dans ce corps inintelligent et dont l'espérance de vie est très longue. Le but n'est-il pas de garder l'Archange le plus longtemps possible ?

Quelques fins possibles

Il faut maintenant que les personnages s'échappent de l'hacienda et délivrent Dominique. Toutes les possibilités sont offertes : tenter de s'enfuir en catimini en volant des véhicules, de l'eau et de l'essence (attention à la poursuite) ; mettre le feu à l'hacienda, foncer dans le tas des invités et des gardes... Il suffit en tout cas – espérons que les personnages y penseront – de tuer la tortue pour que l'âme de Dominique remonte au Paradis directement ; ce qui ne résout pas le problème des personnages toujours coincés parmi leurs ennemis.

Il y a une installation radio dans l'hacienda – faites-le bien remarquer à vos Anges. La solution la plus grand spectacle serait, bien sûr, qu'ils appellent par radio des forces du Bien à la rescousse... Celles-ci enverraient alors quelques centaines de soldats de Dieu aéroportés (originaires du Paraguay, pas importés de France) et ce scénario se finirait dans une orgie de sang et de feu, les renégats périssant dans un enfer terrestre avant de se retrouver en enfer tout court... Une fin morale, séduisante, et où vous ne lésinerez pas sur les effets spéciaux...

La morale de cette histoire

Vingt-quatre heures plus tard, Dominique reprend sa place d'Archange de la Justice. Elle s'exercera en premier sur ce traître de Philippe, qui ira rôtir au Paradis pendant quelques centaines de milliers d'années. Les personnages bénéficieront d'une victoire totale. Marie-Joseph gagnera quelques échelons dans la hiérarchie de l'administration angélique et sera une alliée encore plus précieuse. Quant à Dominique, il considérera avec bienveillance son équipe de libérateurs.

Et s'ils ont échoué, les personnages seront renégats ou morts... Pour ne pas changer le background du monde d'In Nomine Satanis/Magna Veritas, on considérera qu'une autre équipe d'Anges parviendra, quelques semaines plus tard, à délivrer Dominique et que tout reprendra son cours normal. Tout le monde n'est pas incompétent, heureusement... ■

GE Ranne

illustration : Igor Chevalier
plan : Cyrille Daujean

▶ Philippe Pernoud

Ange au service de Dominique de Grade 3
Gouverneur de Paris – Notre-Dame
Fo3 Vo5 Ag3 Pe3 Pr3 Ap3 PP45
Talents : Discussion +2, Esquive +1, Stratégie +2, Séduction +2, Roublardise +2, Ambition mégalo +3.
Pouvoirs : Eclair +1 (121), Eau bénite +2 (124), Peur +2 (134), Armure +1 (211), Immunité aux maladies et aux poisons +1 (212), Volonté supra normale +2 (221), Régénération +0 (226), Invisibilité +1 (261), Polymorphe +0 (266), Détection du Mal +2 (311), Psychométrie +2 (312), Mensonge +2 (316), Dialogue mental +2 (322), Lire les pensées +2 (323), Téléportation +1 (331), Mégalomanie (633), Jugement +3 (Spécial).

▶ Werther Glibbons, sorcier britannique

Fo1 Vo4 Ag1 Pe2 Pr2 Ap2
Talents : Lecture +2, Ecriture +2, Pentacle +2, Invocation +2, Demande +2, Discussion +2, Séduction +2, Français +1, Médecine +2, Chirurgie +2, Enchanté de faire votre connaissance +1, Que faites-vous ce soir +2.
Sorts : Pentacle, Invocation ; Demande, pour un Démon, un Ange, un Prince-Démon et un Archange.
Equipement : Cassandra et David.

▶ Cassandra, petite fille blonde de 8 ans

Démon aux ordres de Samigina lié à Werther Glibbons
Fo3 Vo4 Ag3 Pe2 Pr2 Ap4 PP18
Talents : Esquive +1, Discrétion +2, Corps à corps +2, Sucer (le sang) +2.
Pouvoirs : Dents +1 (111), Griffes +0 (113), Charme +0 (131), Peur +1 (134), Douleur (166), Forme gazeuse +1 (263), Détection de l'invisible +0 (313), Vol +0 (332), Croix (641), Baiser vampirique +1 (Spécial).

▶ David, petit garçon brun de 9 ans

Ange au service de Daniel lié à Werther Glibbons
Fo5 Vo4 Ag5 Pr2 Pe3 Ap2 PP14
Talents : Corps à corps +2, Esquive +2, Arme de contact +0.
Pouvoirs : Attaques multiples +1 (113), Armure +1 (211), Passe-muraille +0 (335), Volonté +0 (353), Arme de contact bénite +0 (poing américain – 411), Accès de Colère (665), Chair en pierre +1 (Spécial).

▶ Marie-Joseph Maillapartir

Ange au service de Dominique de Grade 2
Fo2 Vo5 Ag4 Pe3 Pr3 Ap3 PP26
Talents : Discussion +2, Esquive +1, Stratégie +2, Intello +2.
Pouvoirs : Eau bénite +1 (124), Peur +0 (134), Armure +0 (211), Volonté supra normale +1 (221), Invisibilité +0 (261), Polymorphe +1 (266), Détection du Mal +1 (311), Psychométrie +1 (312), Mensonge +1 (316), Lire les pensées +2 (323), Intégrisme (656), Jugement +1 (Spécial).

▶ Bernadette Maure, charmante jeune fille aux yeux violets un peu fluo

Ange renégat anciennement au service de Janus
Fo2 Vo4 Ag4 Pe3 Pr3 Ap4 PP23
Talents : Crochetage +2, Esquive +2, Manipulation +2, Baratin +1, Discussion +1.
Pouvoirs : Charme +1 (131), Volonté supra normale +0 (221), Non-détection (222), Invisibilité +0 (261), Forme gazeuse +0 (263), Polymorphe +1 (266), Détection du Mal +1 (311), Psychométrie +0 (312), Détection du danger +0 (315), Lire les pensées +1 (323), Passe-muraille +0 (335), Couleur des yeux (violets fluo – 624), Ouverture +2 (Spécial).

▶ Thérèse Chapuis

Ange au service de Didier
Fo3 Vo4 Ag3 Pe4 Pr2 Ap4 PP15
Talents : Arme de poing +1, Esquive +1, Danse +1, Baratin +0, Discussion +0.
Pouvoirs : Coma +0 (136), Charme +1 (161), Polymorphe +0 (266), Télépathie +0 (321), Dialogue mental +0 (322), Rêve +0 (325), Téléportation +0 (331), Contrôle des humains +0 (361), Gourmandise (664), Message officiel (Spécial).

▶ Grégory de Bock

Ange au service de Novalis
Fo2 Vo5 Ag3 Pe3 Pr3 Ap2 PP15
Talents : Esquive +1, Danse +1, Chant +1, Lancer +2, Elever de l'herbe +2, Faire pousser des chèvres +2, Fumer le calumet de la paix +3, Prôner la légalisation des drogues douces +1.
Pouvoirs : Amour +0 (143), Gentillesse +0 (144), Calme +0 (166), Pas de nourriture (215), Caméléon (262), Rêve +1 (325), Contrôle des insectes +0 (364), Paresse (661), Pollen (Spécial).

▶ Serge Bayou

Ange au service de Laurent
Fo4 Vo4 Ag4 Pe3 Pr3 Ap2 PP25
Talents : Esquive +2, Baratin +2, Discussion +2, Séduction +2, Arme de contact lourde +3.
Pouvoirs : Eclair +1 (121), Absorption de la colère +1 (145), Armure +2 (211), Immunité au feu (213), Volonté supra normale +2 (221), Non-détection (222), Polymorphe +0 (266), Danger +0 (315), Combat (346), Arme de contact bénite (hache d'incendie, puissance majorée +3 – 411), Luxure (663), Juste Lame +3 (Spécial).

▶ Paulette

Démon aux ordres d'Andrealphus
Fo3 Vo4 Ag3 Pe2 Pr2 Ap4 PP25
Talents : Séduction +2, Esquive +2, Corps à corps +2, Faire des choses et des machins dont personne n'avait eu l'idée avant mais qui sont vachement agréables +3.
Pouvoirs : Griffes +0 (113), Charme +2 (131), Sommeil +0 (132), Absorption d'énergie sexuelle +2 (143), Acide +1 (165), Invisibilité +1 (261), Polymorphe +1 (266), Lire les sentiments +0 (324), Cauchemar +0 (326), Bond +1 (333), Orgasme mortel +2 (Spécial).

▶ Grö « Dominik Killer » Siryll

Démon renégat anciennement aux Ordres de Baal
Fo6 Vo2 Ag4 Pr3 Pe2 AP1 PP38
Talents : Esquive +2, Course +2, Acrobatie +1, Arme de contact lourde +3, Corps à corps +2.
Pouvoirs : Dents +2 (111, grandes), Griffes +2 (113, grandes), Feu +3 (121), Acide +3 (126), Poison (sur les dents) +2 (161), Acide (sur les griffes) +2 (165), Armure +3 (211), Volonté supra normale +0 (221), Non-détection (222), Vitesse +2 (334), Combat (346), Force (351), Arme de contact maudite (tronçonneuse vert pomme, puissance totale +7 – 411), Art de combat +2 (Spécial).
Petit problème d'arithmétique : calculez combien de dommages peut infliger Grö Syrill en un tour de jeu avec ses trois attaques.
Réponse : trop, surtout pour un Archange qui ne s'y attend pas.

▶ Roberto Da Costa

Garde typique de l'hacienda Mon Séjour
Fo2 Vo2 Ag1 Pe2 Pr2 Ap2
Talents : Esquive +0, Corps à corps +1, Arme +1, Véhicule +0, Allemand +1, Espagnol (langue natale) +2, Lever le bras droit dans un réflexe conditionné en beuglant comme un taré +1.
Equipement : lunettes noires, costume croisé même s'il fait très chaud, une paire de jumelles pour surveiller les environs du haut de son mirador, un talkie-walkie en bandoulière ainsi qu'une arme d'épaule, type AK47, Uzi ou M16, au choix. Il porte sous sa veste une grosse arme de poing, pistolet ou revolver mais de très fort calibre, et dans sa botte, un couteau de type Rambo.

▶ Quelques Démons génériques

Piochez dans ce lot de Démons « de base » pour les innombrables autres PNJ de ce scénario…

Trokon, Démon aux ordres de Baal

Fo3 Vo2 Ag4 Pr2 Pe2 Ap5 PP23
Talents : Esquive +2, Course +2, Arme de contact lourde +2.
Pouvoirs : Dents +1 (111, grandes), Griffes +2 (113, grandes), Acide +2 (126), Poison +2 (161), Armure +1 (211), Volonté supra normale +0 (221), Vitesse +2 (334), Arme de contact maudite (Hallebarde – 411), Art de combat +2 (Spécial).

Sakaï, Démon aux ordres de Crocell

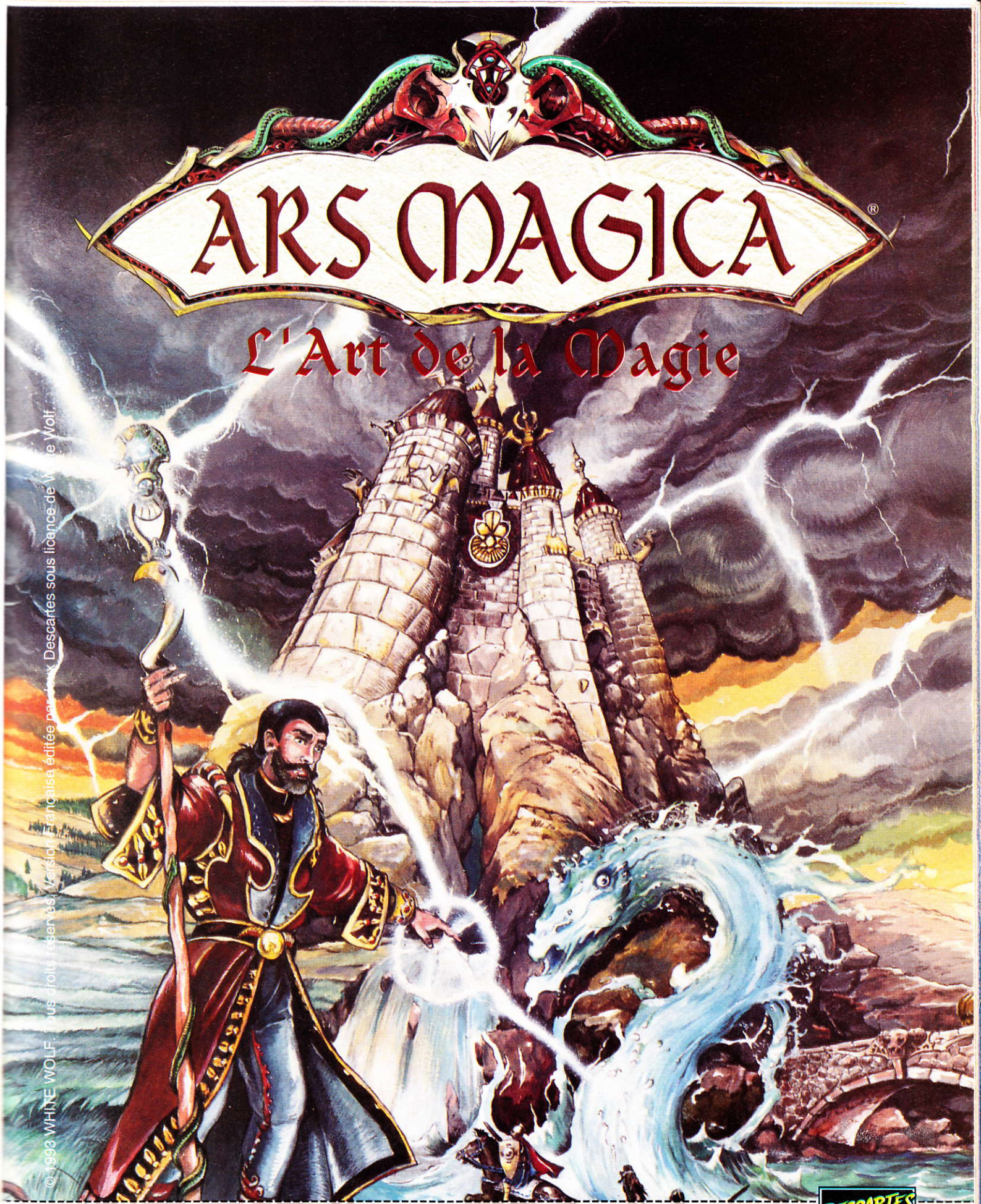
Fo4 Vo2 Ag4 Pr4 Pe2 Ap2 PP18
Talents : Arme de contact +2, Esquive +2, Corps à corps +1.
Pouvoirs : Glace +2 (122), Paralysie +0 (135), Armure +2 (211), Immunité au froid (214), Glace +2 (252), Vitesse +0(334), Arme de contact maudite (pic à glace – 411), Monomaniaque (construction d'un bonhomme de neige – 634), Froid +1 (Spécial).

Oralceks, Démon aux ordres de Furfur

Fo5 Vo3 Ag4 Pe1 Pr2 Ap4 PP22
Talents : Esquive +2, Corps à corps +2, Acrobatie +1, Chanter (mal) +1, Jeter des pianos par la fenêtre +1, Annuler des concerts sur un coup de gueule +3.
Pouvoirs : Griffes +1 (113), Onde de choc +1 (124), Charme +0 (131), Energie sexuelle +1 (143), Folie (154), Armure +1 (211), Rock Star (232), Champ magnétique (254), Bond +2 (333), Mégalomanie (633), Suicide +2 (Spécial).

Oscar, Démon aux ordres de Ouikka

Fo4 Vo2 Ag4 Pe3 Pr4 Ap2 PP18
Talents : Esquive +2, Corps à corps +2, Course +2, Arme de poing +2, Explosifs +2.
Pouvoirs : Onde de choc +1 (124), Armure +1 (211), Volonté supra normale +1 (221), Invisibilité +0 (261), Détection du danger +2 (315), Vol +2 (332), Augmentation permanente d'Agilité (353), Arme maudite (Colt 45 chromé – 411), Disparition (Spécial).



© 1993 WHITE WOLF Tous droits réservés. Version Française éditée par les Jeux Descartes sous licence de White Wolf.

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir ARS MAGICA au prix de 249 F, franco de port. Ci-joint mon réglement de 249 F, à l'ordre de JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

NOM .....PRENOM .....

ADRESSE .....

.....

DESCARTES EDITEUR

L'Encyclopédie transuniverselle de Gwô & Millord présente

Tormentum

Le domaine du maître piégeur

Où l'on fait connaissance avec les auteurs

En un lieu isolé, perdu dans les brumes de la sagesse et du savoir, deux êtres aussi uniques qu'exceptionnels s'affairent sous la lueur dorée des candélabres. Leur petite bibliothèque est encombrée de parchemins, de mappemondes précieuses et d'objets rares provenant des quatre coins du temps et de l'espace, quand ce n'est pas d'autres dimensions. C'est là que les distingués Gwô et Millord élaborent la nouvelle édition de leur prestigieux ouvrage : l'Encyclopédie transuniverselle…

« … Nom d'un crapougnat asthmatique ! Que je sois transformé en schluurf des marécages si…

— Allons, mon bon Gwô, du calme, songe un peu à ce qui pourrait arriver si un démon malicieux t'exauçait. Quel est donc l'objet d'une telle agitation ?

— Pardonnez-moi, cher maître, mais je ne parviens pas à mettre la main sur le satané dossier de Elldran le maître piégeur. Votre bienveillante grandeur aurait-elle un miracle à me proposer ?

— C'est possible, mon bon Gwô… Saches que tu ne trouveras point de Elldran dans nos archives puisqu'il s'agit d'un simple anagramme choisi par Randell, le magicien*. Mais prends place à présent, et note fidèlement ce que je vais te dire… »

Où l'on découvre une étrange bâtisse et quelques artifices

En des temps légendaires, un puissant magicien du nom de Randell vint trouver la paix loin de ses terres natales, en un royaume sauvage qui ne se nommait pas encore Paorn*. Traversant les terribles monts Sinistérias, il y découvrit les anciennes mines des rois nains, depuis longtemps livrées à la poussière. Il décida de s'y installer, séduit par la solitude et le calme des lieux. Faisant appel à sa puissante magie, il conjura des démons mineurs qui aménagèrent une partie des austères cavernes. Ainsi apparut une foultitude de bibliothèques, laboratoires, jardins, bassins et chambres d'hôtes, sans compter le somptueux palais de Elldran tout incrusté de pierreries, élevé au cœur de la plus vaste des grottes.

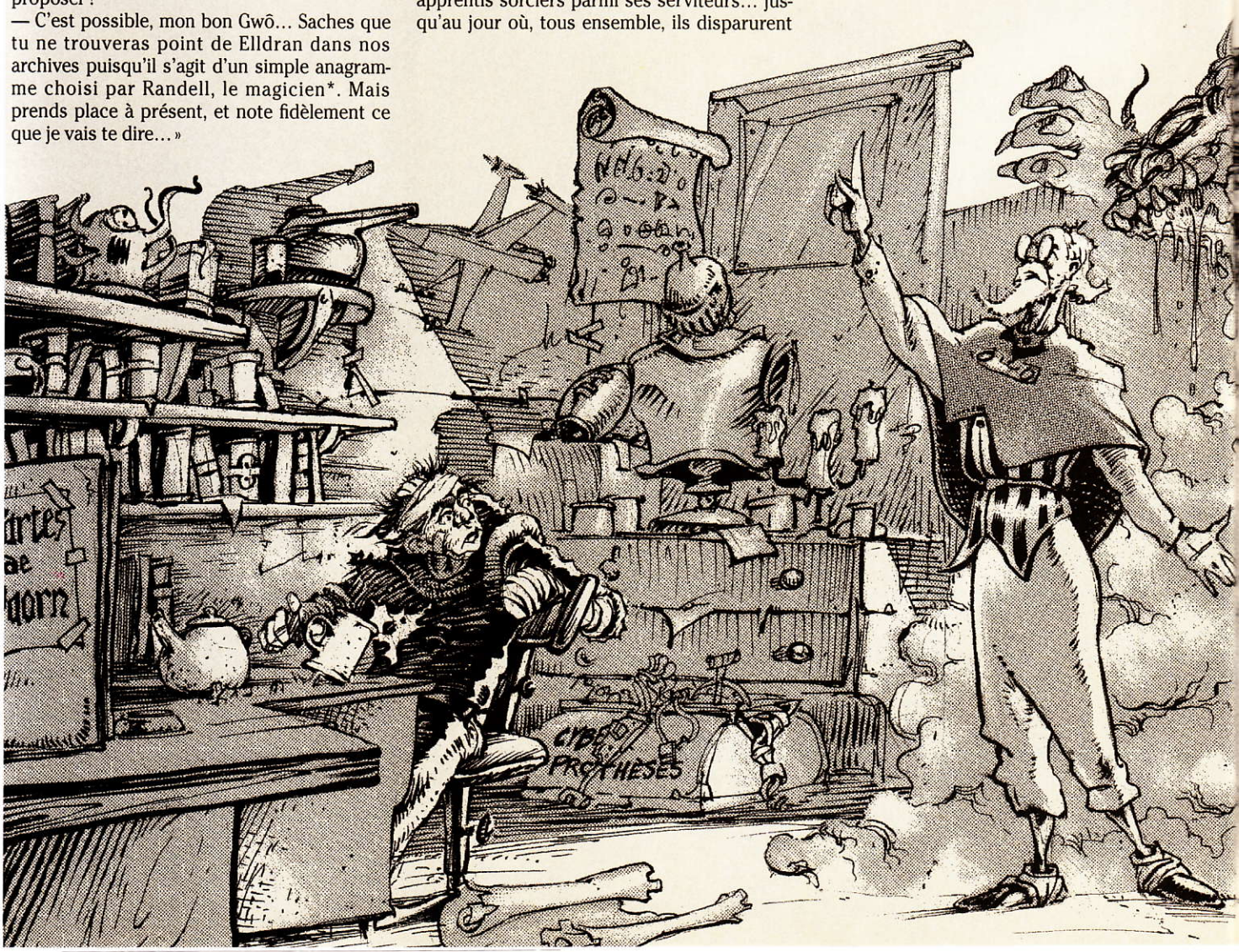
C'est dans ce domaine, baptisé « le Tormentum », qu'il put laisser libre cours à son amour pour l'élaboration des traquenards ingénieux qui devaient plus tard lui valoir le surnom de « maître piégeur ». Il vécut ainsi plusieurs siècles de quiétude, accueillant parfois quelques apprentis sorciers parmi ses serviteurs… jusqu'au jour où, tous ensemble, ils disparurent aussi subitement qu'inexplicablement, laissant derrière eux les formidables secrets, les richesses et les dangers du Tormentum…

« Comme d'habitude, j'ai mené sur place l'enquête que vous m'avez ordonné, ô mon intransigeant maître… Et par les poils du Grand Phacochère, cela n'a pas été une promenade de santé !

— Mais cela en valait la peine, mon brave Gwô. Certains soi-disant érudits affirmaient que Elldran et ses amis avaient été dévorés par un effroyable dragon, d'autres qu'ils avaient fui les conséquences d'une terrible expérience. Dans l'intérêt de nos lecteurs, je suis maintenant en mesure de faire toute la lumière sur cette affaire… «

Où l'on devine qui vient dîner ce soir

Au cours de ses pérégrinations, notre vaillante équipe a fait des rencontres curieuses, parfois merveilleuses, souvent dangereuses. Aussi, si d'aventure une créature du Tormentum vous invitait à dîner, prenez garde : le plat principal n'est pas toujours celui que l'on croit !



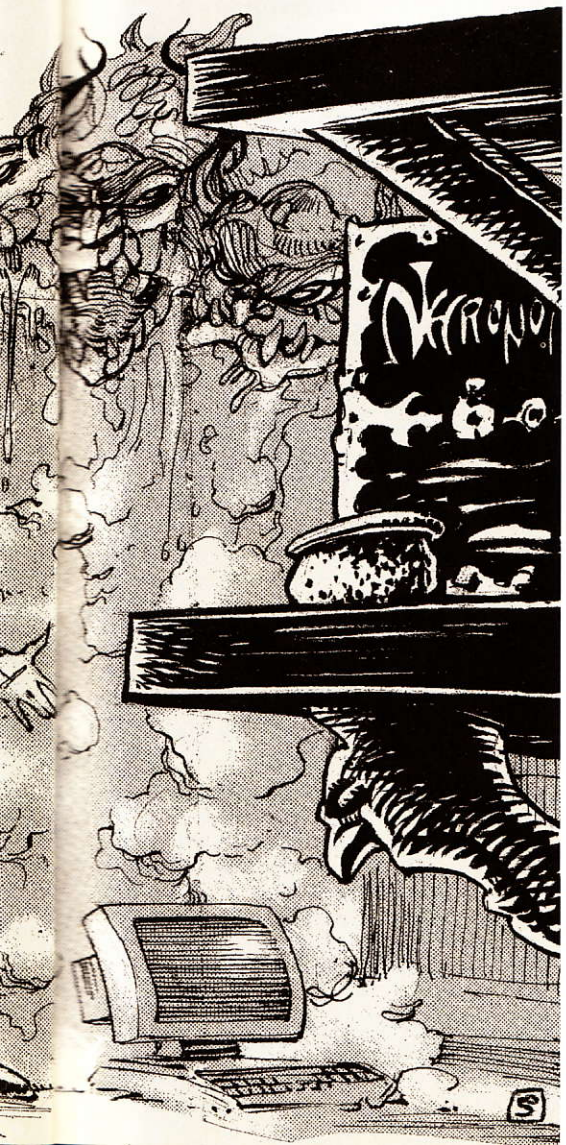


• **Schizophisss**, le dragon-folie, est une terrible créature qui hante les corridors du Tormentum depuis le départ de Elldran. Il est en partie responsable de la sinistre réputation des lieux. Aujourd'hui, l'Encyclopédie révèle en exclusivité ses principaux pouvoirs : ses écailles kaléidoscopiques agissent comme celles d'un caméléon et peuvent renvoyer les sorts, son regard hypnotise et son terrible venin rend fou. Fort de ces avantages, ce serpent monstrueux est capable de toutes les fourberies pour piéger ses victimes. Sa nature très particulière et les circonstances de son apparition permettent de conclure, selon une logique implacable, que Schizophisss est une créature accidentellement conjurée par Elldran. Naturellement, rien ne prouve que ce spécimen soit unique.

« Par le grand Kraig Aux Mille Cerveaux, quelle extraordinaire analyse, mon génial maître ! Ainsi, l'apparition de ce monstre expliquerait la fuite précipitée du magicien et de ses gens…

— Tu me flattes trop, mon brave Gwô…

—… et le massacre des dix-sept guides que vous avez envoyés en reconnaissance pour écrire cet article !



— Hem, certes… Inutile de distraire le lecteur avec des détails superflus. Où en étions-nous déjà… »

• **Les malfezârs**. Depuis notre séjour chez le maître piégeur, nous avons une devise : « Un malheur, c'est le hasard ; trois malheurs, c'est les malfezârs. » A l'origine, ces horripilants petits démons furent conjurés par Elldran pour construire et entretenir son domaine. Maintenant qu'il est parti, ils trompent leur ennui en jouant des tours pendables aux intrus. Certains démons sont presque sympathiques (comme Oops le Maladroit), alors que d'autres sont beaucoup plus dangereux (Aarghl l'Étrangleur ou Froutch le Pyromane). Un détail intéressant, extrait du CODE (Consensus d'Obéissance Démoniaque, 666e édition) : « Tout malfezâr qui ne parvient pas à piéger sa victime accumule un point d'incompétence. Six points d'incompétence conduisent au retrait immédiat du Permis de Nuire, ainsi qu'à l'obligation pour le démon de servir sa victime pendant six heures consécutives. »

• ***L'oracle du Démon immobile***. Dans les profondeurs du Tormentum, au cœur d'une caverne envahie de volutes méphitiques, se tient Gorgonx, le puissant démon tricéphale. Assis sur son grand coffre de pierre, il est l'oracle des Abysses infernaux, et chacun peut l'interroger à ses risques et périls. La démarche est simple : avant de lui poser une question, il faut d'abord répondre à une de ses énigmes. Si l'on n'y parvient pas, il dévore l'importun et range ses possessions dans son coffre de pierre. A titre d'exemple, voici deux énigmes que Gwô, notre zélé serviteur, a bien voulu recueillir pour vous : « En vérité, chaque homme a dans sa vie possédé un trésor. Celui qui l'a conservé, au jour dernier sera apaisé. Mais celui qui l'a perdu, alors peut-être sera pendu. Quel est ce trésor ? » (l'innocence) ; et « Il est une chose qui apporte votre mort, de par même son étrange nature. Pourtant, cette chose n'est pas là, et ne le sera toujours pas quand la mort vous prendra. Quelle est cette chose ? » (le futur).

Au téméraire qui envisagerait de duper Gorgonx, souhaitons deux qualités : la vivacité de l'esprit et celle des jambes, car l'expérience prouve que ce démon ne demeure pas tout le temps immobile…

« Grmmblbl… Cette fois encore, j'ai bien failli y rester…

— La Connaissance demande parfois quelques menus sacrifices, mon bon Gwô.

— A propos de connaissance, ô docte maître, n'oubliez-vous point de citer Sparks, l'épée magique ?

— Chercherais-tu à me prendre en défaut ? Je suis parfaitement au courant de cette célèbre épée antidémon dissimulée parmi les richesses du coffre de pierre. Gorgonx l'a trouvée sur le corps d'un preux paladin qu'il ne parvenait pas à déglutir. Si je me souviens bien, il t'a même précisé, ô disciple sans cervelle, qu'il veillerait à écarteler quiconque s'aviserait de révéler son talon d'Achille…

— Cornidious ! J'aurais dû y penser. A propos, cher maître, quelle est donc cette curieuse silhouette tricéphale en train de se matérialiser, derrière vous ?… »

Où l'on découvre des pièges et des traquenards

Maître Millord étant actuellement occupé à régler un petit contentieux, j'assure seul la suite de l'exposé. Voici donc un catalogue non exhaustif des pièges rencontrés dans le Tormentum. Tous ont été testés et éprouvés par votre serviteur (envoyez vos dons à « Gwô - lit n°13 - clinique orthopédique de l'Encyclopédie transuniverselle »), chaleureusement assisté par quelques confrères et aventuriers locaux.

• **Les golems de verre**. A plusieurs reprises, notre équipe de CHEVRES (CHErcheurs Volontaires RESignés) a été confrontée à l'un de ces colosses qui gesticulent de manière menaçante lorsqu'on les approche. Cependant, le golem n'attaque pas : le vrai piège consiste à le frapper, ce qui a pour effet de le briser et de libérer le gaz toxique contenu dans son corps creux ! Les survivants sont formels : il existe une quantité de golems aux gaz différents (somnifère, hilarant, métamorphosant, colorant, rétrécissant, attirant les monstres errants…). Notre parade : après d'innombrables essais, nous sommes en mesure de révéler qu'il suffit d'ignorer le golem pour passer son chemin.

• **La zone d'inversion magique**. Généralement circonscrite à une pièce, cette zone de distorsion transforme tout sort lancé en son contraire. Ainsi : soigner devient blesser, détruire devient créer, ralentir devient accélérer, etc. Les sorts qui n'ont pas de contraire sont simplement annulés. Notre parade : il suffit de résonner à l'envers pour obtenir l'effet escompté (certes, pour peu qu'un monstre survienne au même moment, les choses deviennent plus compliquées…).

• **L'herbe de Pàrsipàrlà**. Cette herbe ensorcelée a l'apparence d'un carré de gazon parfaitement anodin. Mais sitôt que l'on marche dessus, il semble se démultiplier à l'infini pour former une véritable prairie infestée de traquenards végétaux : plantes carnivores, fleurs magiques, etc. En fait, la victime est envoyée dans une autre dimension : la verdoyante Pàrsipàrlà, où règne le Prince des Pixies. Notre parade : apparemment, seule une négociation avisée avec le Prince (grand amateur d'objets magiques et de farces de mauvais goût) permet de retrouver le chemin du monde réel.

• **Le damier foudroyant** est une pièce de sept dalles sur sept en marbre noir et blanc, avec une entrée et une sortie à chaque bout. Au plafond crépitent de formidables éclairs d'énergie. Pour franchir la salle sans encombre, il faut déchiffrer l'énigmatique phrase gravée au mur : « Nul Brigand Ne Bravera Noir Ni Blanc Sans Suivre D'Initiale. » Si un aventurier s'avance sur la mauvaise dalle, il est tout bonnement fou- ▷

droyé. Notre solution : la phrase veut dire qu'il faut avancer en suivant les initiales des mots, soit NBNBNNB (SSDI n'a aucune signification).

• **Le bagavore**. Cette curieuse créature qui ressemble à un gant ordinaire est en réalité un véritable sac digestif. Se nourrissant uniquement de métal, elle hante les garde-robes du Tormentum en attendant qu'un aventurier imprudent l'enfile, ce qui lui permet de digérer tous ses anneaux et bagues en quelques minutes à l'aide de son puissant suc gastrique (indolore pour la peau).

• **Bicéphaal**, le bouclier rieur, est un artefact ensorcelé à l'humour déroutant. Chacune de ses faces est gravée d'un visage hilare, susceptible de s'animer lorsque le bouclier dévie un coup. Notre service technique a identifié pour vous quelques-unes de ses réactions…

1) Bicéphaal insulte l'adversaire en faisant quelques allusions douteuses à propos du métier de sa mère. Celui-ci, irrité, frappe deux fois plus fort pendant la minute suivante.

2) Le bouclier tente de réconcilier les deux combattants en soufflant des gerbes de fleurs sur l'adversaire. Ce dernier est aveuglé pendant une minute.

3) Bicéphaal, qui vient d'être frappé, pousse un hurlement de douleur déchirant. Porteur et adversaire sont littéralement paralysés de surprise pendant la prochaine minute.

4) Tandis que Bicéphaal éclate d'un rire incoercible, l'adversaire change de sexe (poitrine énorme, graisse, pilosités surabondantes, etc.). Heureusement, l'effet s'estompe en quelques jours…

5) Chacune des faces adopte le visage de la plus haute autorité reconnue des adversaires et se met à les sermonner (« Vous n'avez pas honte… Vous battre ainsi comme des chiffonniers, allez, jetez vos armes et embrassez-vous ! »). La suggestion magique est telle que chacun éprouve un irrésistible besoin de passer la minute suivante à s'excuser.

6) Bicéphaal décide de bouder… et laisse passer les coups !

un démon aussi vulgaire qui peut m'impressionner…

— Cela est fort bien, car il me semble percevoir des coups insistants, juste derrière cette porte métallique que vous avez refermée en toute hâte.

— Hum, certes… Mais je parle, je parle, et le temps passe alors qu'une montagne de travail m'attend. Transmets mes salutations aux lecteurs, je m'enf… vais par l'escalier de service… »

Vos dévoués encyclopédistes, Gwô et Millord.

Patrick Bousquet et Christophe Debien
illustration : Thierry Ségur

** Sans entrer dans les détails : Randell est un grand magicien éternellement poursuivi par des ennemis tenaces, et Paorn est un monde médiéval-fantastique. Il est inutile d'en savoir plus pour utiliser cette aide de jeu, mais vous pouvez vous reporter aux n°58 à 60 (Randell) et n°74 à 78 (Paorn).*

Caractéristiques pour AD&D2

— *Les malfezârs* : variété de diablotins (Bestiaire Monstrueux p.56). Pas de dard empoisonné.

— *Schizophisss*, le dragon-folie : classe d'armure (CA) 0. Dés de Vie (DdV) 12, points de vie (pdV) 96. TAC0 9. 2 Attaque/round : constriction 3d10, morsure 1d10 + jet de sauvegarde contre la folie permanente (6 types : 1/paranoïa, 2/amnésie totale, 3/personnalité multiple, 4/faiblesse d'esprit, 5/hallucinations, 6/phobie). Att. spéciale : croiser son regard nécessite un jet de sauvegarde contre Charme personne. Déf. spéciales : régénère 3 pdV/round, caméléon (80 % d'être invisible), tout sort lancé sur lui a 80 % de chances de rebondir sur le jeteur de sort. Intelligence 10. Mauvais-chaotique.

— *Gorgonx*, le démon tricéphale : chacune des têtes a les caractéristiques d'un démon gardien malin (BM p.55). Il faut détruire les trois pour tuer le démon.

— *L'épée Sparks* : épée longue +3. Intelligence 15. Ego 15. Neutre-bonne. Empathe. But spécial : éliminer les démons. Sparks étincelle lorsqu'elle ressent la présence d'un démon à moins de 20 mètres, et lui inflige des dommages doubles. De plus, l'épée a tous les pouvoirs d'un anneau des Étoiles filantes (Guide du Maître p. 172).

— *Le golem de verre* : CA 10, pdV 5, Attaque : gaz divers.

— *L'herbe de Pàrsipàrlà* : les plantes sont de type Drosère géante, Fronde à trois fleurs (BM p.235). Pixies : cf. BM p.234. Seul un Voyage dimensionnel ou un Souhait permet de s'échapper de Pàrsipàrlà.

— *Le bagavore* : CA 10, pdV 2, 1 Attaque/round: jet de sauvegarde contre l'acide à -2 pour tous les anneaux portés.

— *Le damier foudroyant* : éclairs à adapter au niveau des personnages (ex : niv. 5 : 5d10, niv. 8 : 8d10…).

— *Bicéphaal* : bouclier +2. S'anime seulement si l'adversaire a manqué son coup. Tirez 1d6 pour déterminer l'effet, et n'hésitez pas à en inventer de nouveaux. Chacun d'eux peut être évité par un jet de sauvegarde.

Où il est temps de conclure

« Tiens, très cher et vénéré maître Millord, vous voilà de retour… Vous en avez donc terminé avec Gorgonx le Tricéphale ?

— Si je ne te savais pas simplement maladroit, mon brave Gwô, j'en viendrai à te soupçonner de malveillance. Heureusement, ce n'est pas

Conseils pour les joueurs débutants

L'Encyclopédie n'est pas un scénario d'aventure, mais plutôt une « boîte à outils » où vous trouverez pêle-mêle : des lieux étranges, des nouvelles créatures, des objets magiques, des pièges, des énigmes… et une toile de fond humoristique pour rendre l'ensemble agréable à lire.

Piochez-y de quoi agrémenter vos parties. Si vous souhaitez faire du Tormentum une aventure à part entière, nos mini-scénarios (appelés des Instantanés) pourront vous donner quelques idées de départ. Il n'est pas nécessaire d'utiliser le monde de Paorn : le domaine du maître piégeur peut exister dans n'importe quel lieu isolé.

Cette fois-ci, nous avons choisi de vous donner les caractéristiques des monstres et objets en termes de Advanced Dungeons & Dragons (AD&D). Mais comme son nom l'indique, l'Encyclopédie est à vocation transuniverselle, et d'autres jeux viendront par la suite.

A propos des pièges : les joueurs préféreront toujours imaginer un moyen de les éviter, plutôt que de les subir (même si ces pièges sont spectaculaires !). Présentez clairement la situation et laissez-leur une chance de s'en tirer. Si vous souhaitez les stresser, imposez un temps de réaction chronométré (ex : le damier foudroyant peut se trouver dans un pièce où le plafond s'abaisse rapidement : les joueurs n'ont alors que 7 minutes réelles pour résoudre l'énigme. Stress et amusement garantis !).

INSTANTANÉS

Les explorateurs de Sa Majesté

Le roi du Salthar organise une expédition pour cartographier les terres mystérieuses qui s'étendent au-delà des monts Sinistérias. Le groupe comprend une dizaine de personnes, dont les aventuriers, recrutés chacun pour ses talents particuliers (cartographe, éclaireur, guérisseur…). Les pics neigeux demeurant infranchissables, il faudra se frayer un chemin à travers les anciennes mines et le légendaire Tormentum. Par-delà les montagnes, quelques surprises de taille attendent les aventuriers (elles seront révélées dans la suite du monde de Paorn).

Le cadeau surprise

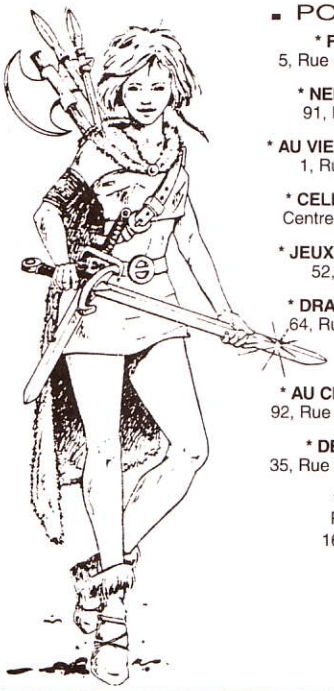
Le cadeau : un vieux scribe itinérant offre aux aventuriers un parchemin poussiéreux vantant les richesses du Tormentum, assorti d'indications très précises sur les moyens d'y accéder. La surprise : les renseignements sont vrais mais le scribe, lui, a été corrompu par Schizophisss, le dragon-folie : il fabrique et distribue ces parchemins dans le seul but de rabattre de nouvelles proies vers son monstrueux maître ! Les aventuriers tomberont-ils dans le piège ?

L'Anathème du rire jaune

A la suite d'une mésaventure (vengeance d'un ennemi, déclenchement d'une glyphe de protection…), l'un des personnages est frappé d'une terrible malédiction : l'Anathème du rire jaune. Désormais, il ne peut plus faire un pas sans attirer la malchance et se couvrir de ridicule. Malgré tous ses efforts, personne ne parviendra à l'exorciser. Il reste cependant une solution : aller consulter l'oracle du Démon immobile. L'entreprise est périlleuse, mais elle en vaut la peine car Gorgonx connaît effectivement le moyen de lever la malédiction : il suffit de boire une infusion de trèfle rose à quatre feuilles (pas de chance : c'est une plante qui pousse justement à l'autre bout du pays, dans une forêt infestée de trolls).

ARMES EN LATEX

POUR GRANDEUR NATURE



▪ POINTS DE VENTES ▪

*** FIG'S: TEL. 19 32. 2. 512 02 80**
5, Rue des grands Carmes - 1000 Bruxelles

*** NEDUDIC: TEL. 19 32. 2. 511 96 12**
91, Rue de Flandres - 1000 Bruxelles

*** AU VIEUX PARIS: TEL. 19 41 22. 734 25 76**
1, Rue de la Servette - 1201 GENEVE

*** CELLULES GRISES: TEL. 64 97 81 74**
Centre commercial EVRY, 2 - 91000 EVRY

*** JEUX DESCARTES: TEL. 1 43. 26 79 83**
52, Rue des Ecoles - 75005 PARIS

*** DRAGON D'IVOIRE: TEL. 91 37 56 66**
64, Rue St Stuffren - 13006 MARSEILLE

*** AU CLERC DE DUNE: TEL. 35 41 71 91**
92, Rue du docteur Vigné - 76600 LE HAVRE

*** DÉ A 3 FACES: TEL. 49 41 52 10**
35, Rue Edouard Grimaud - 86000 POITIERS

*** DÉ D'YS: Tél. 35 15 47 46**
Passage de la Petite Horloge,
16, Rue de Rebec - 76000 ROUEN

G & V

AV., J. ET P. CARSOEL, 144 - B-1180 BXL.
TEL & FAX: (32) 2. 374 96 60

DEDALE BELGIQUE

Jeux de Réflexion & Jeux de Rôle
Wargames & Figurines
Jeux de Cartes & Tarots
Puzzles & Casse-tête

BRUXELLES	CHARLEROI
Galerie du Cinquantenaire	33, rue de la Régence
32, avenue de Tervueren	Tél. 071-31.19.55
Tél. 02-734.22.55	

& MAINTENANT À **GAND**

Gent Centrum
4, Korte Kruisstraat
Tél. 09-233.84.84

DAEDALUS

& aussi... Vente par correspondance.

SHOPPING



Armes Latex
Masques pour G.N.

COUD-MOUS

Chaussée de Brunehaut, 79
7972 Quevaucamps Belgique
Tél./Fax : 32/69.57.57.48

Liste gratuite sur demande
Epée 90 cm à partir de 400,- F. TTC + Port

JEUX DE RÔLE

JEUX DE RÉFLEXION

AD&D2, In Nomine Satanis, Bloodlust, Pendragon, Nephilim, Shadowrun2 et bien d'autres...

Warhammer 40K, Mighty Empire, Man'O'War, Warhammer le jeu des batailles fantastiques, etc...

ARMES LATEX

Le plus grand choix de figurines
Citadel/Marauder, Ral Partha, Grenadier Metal Magic, RAFM et Star Wars.

Vente par correspondance. Liste gratuite sur demande.

IMPÉRIUM

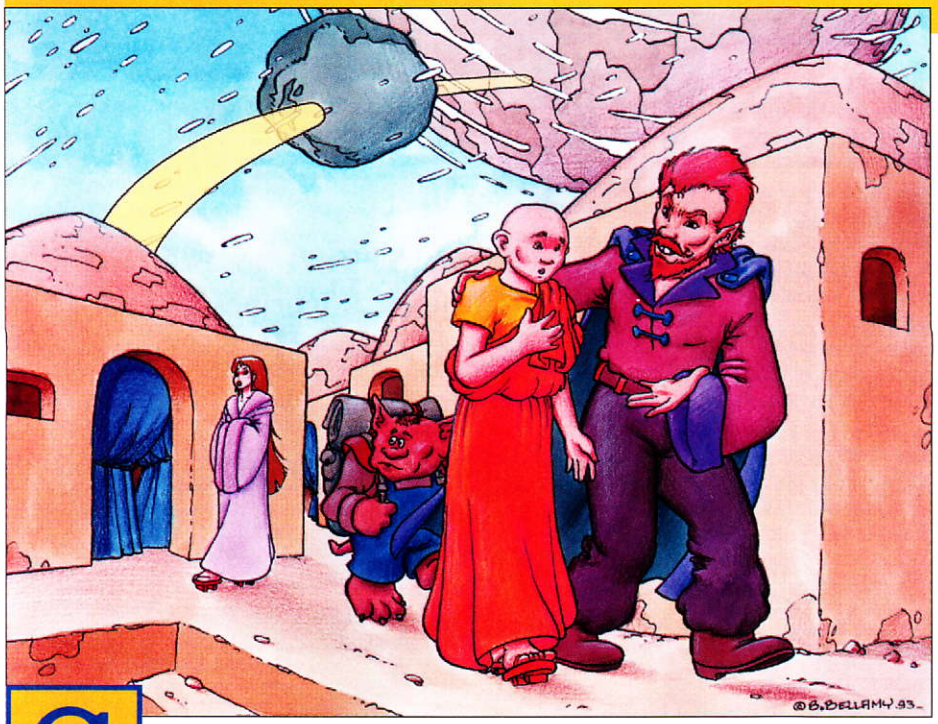
Zoning industriel de Biron, 3
B-5590 CINEY Belgique
Tél. (083) 21.64.80.

Demandez Jean

Ouvert du lundi au jeudi de 8H30 à 12H et de 13H à 18H. Le vendredi de 13H à 18H.
Le samedi de 9H30 à 16H NON-STOP.

BELLISSIMO

Les



Utilisant ses pouvoirs psy pour leurrer la capacité des moines de Yoto à lire les auras, Rrilk le trafiquant cherche quel profit tirer des cinq mondes.

Si l'on en croit la proportion de ceux qui, dans les conventions de BD, demandent à Bruno Bellamy de dédicacer aussi leur exemplaire de Casus, vous êtes un nombre certain à apprécier les « Bellamynettes » et à posséder l'album de Sylfeline.

Ce micro-univers se prête tout à fait à une aventure pour Mega, qui se situerait juste après la fin du premier album. Pour ceux qui ont raté le début, voici un résumé des grands traits de ce cosmos particulier. Cinq planètes y tournent les unes autour des autres sans jamais se heurter : quatre portent des peuples radicalement différents, la cinquième, simple caillou, équilibre cette curiosité cosmique. Et entre elles circulent des ponts de lumière : il suffit d'y pénétrer pour s'envoler vers l'un des mondes voisins. Ces ponts n'ont pas toujours existé ; ils sont même très récents. Avant le voyage de Sylfeline, l'envoyée des dieux, chaque monde ignorait que d'autres humains puissent vivre sur les autres planètes, qui pourtant partagent toutes la même atmosphère. Une atmosphère capricieuse puisque, à chaque fois que deux planètes se frôlent, il suffit d'être sur le sommet d'une montagne pour être aspiré vers le monde voisin par des vents irrésistibles, phénomène du « sans-ciel ».



Quatre planètes, quatre peuples

● **Dounia**. Gentils et un peu couards, les Douniais restent à proximité de leurs villages. Ces villages sont si éloignés qu'ils ne se rencontrent que lors de la grande fête annuelle. Le reste de Dounia n'est qu'un chapelet d'îles plus ou moins vastes, la nature y est sauvage mais sans créatures dangereuses.

● **Worthem**. Les tribus de Worthem survivent difficilement sur cette planète caillouteuse ponctuée de lac limpides, où ne pousse que quelques arbustes aux racines infectes. La vie des guerriers est régie par la chute du Tamarâ : à chaque passage de la planète Yoto, des tourbillons de nourriture descendent du ciel. Des fruits, des légumes, et même… des gâteaux ! Les tribus s'affrontent alors ; les plus habiles s'emparent des denrées avant qu'elles ne touchent terre, les plus rapides les emmènent vers leur campement, et les plus costauds provoquent quelques pugilats pour assommer un guerrier d'un clan ennemi.

● **Yoto** possède de vastes terres où coulent de véritables fleuves. L'irrigation et la richesse du sol offrent aux Yotites des récoltes surabondantes, dont ils font un usage dicté par leur dévotion pour la Grande Mère céleste, loué soit son nom, Aria Om Mariae… Régulièrement, des quintaux d'offrandes sont montés au sommet du grand rocher sacré : fruits, légumes et… gâteaux. Puis le vent se lève et les offrandes sont happées vers le ciel. Le lecteur attentif aura deviné où elles vont. Les Yotites sont doués d'une perception extrasensorielle, et il leur suffit de fermer les yeux pour voir l'aura de leur interlocuteur. Certains sont capables de léviter.

● **Silicia**. Intégralement couverte de bâtiments, Silicia n'est pas une mégapole car personne n'y circule. Les gens restent isolés dans leur conapt, reliés aux autres par l'interphone et occupés par les programmes personnalisés de distraction. Ainsi en a décidé l'Ordinateur central pour le bonheur des Siliciens. Comme la planète est surpeuplée et fonctionne à plein régime, tout y est mesuré, tant la nourriture synthétique que l'air amené par les aérateurs. Les velléités de promenades non planifiées sont repérées par les caméras et réprimées par des robots polis mais fermes, les seuls à utiliser des lasers.

● **Amandar**. La cinquième planète n'est qu'un caillou désert, à la gravité énorme, dont la seule particularité est une grotte profonde, qu'un dieu a sculptée de milliers de statues à l'effigie de sa bien-aimée.

Mission mega

Cet univers ne possède pas de point de Transit. Les Megas y arrivent par une brèche, à la poursuite de Rrilk. Cet ex-techmech d'Archazil, mal considéré, est passé dans l'illégalité. Il s'est découvert quelques pouvoirs psy utiles, dont celui de sentir de loin la présence de brèches, qu'il va explorer en quête de marchandises pour ses trafics. Il est accompagné d'un aide, N'rl, un gnome originaire de Nod, peu intelligent mais fidèle.

● **Avant l'arrivée des Megas**. Rrilk a repéré sur la planète Zak (monde NT4, situé sur la frange de l'AG), la brèche que nous appellerons A. Elle l'a mené vers une zone en jachère de Yoto. Là, il a utilisé son second pouvoir, modification et lecture d'aura, pour gagner la confiance de jeunes moines en se faisant passer pour un envoyé des dieux, venu incognito. Bien renseigné sur les cinq mondes, il a exploré Dounia, a tenté sans succès de se faire fabriquer des armes – prohibées sur Zak – par l'Ordinateur de Silicia. Sur Worthem, il a détecté une seconde brèche B : elle donnait sur une Zak parallèle, telle que la planète était avant l'arrivée des hommes. Et, miracle !, il est tombé sur un troupeau de précieux lwolls géants (voir fiche). Craignant que les brèches ne se referment rapidement, il a cherché le moyen le plus simple pour amener les créatures vers Zak 1. Un bref retour sur Zak 1 lui a permis de réunir le matériel nécessaire. Son bricolage est simple : des radio-émetteurs jouent le rôle d'appeau et attirent les lwolls. Quand un groupe de lwolls atteint l'un des relais, celui-ci se tait tandis que le suivant émet l'onde qui les entraîne plus loin. Pour les attirer dans les ponts de lumière, Rrilk a dû monter deux appeaux sur des petits antigrav qui stationnent au milieu des ponts. Ils sont perturbés par les mouvements des planètes, et Rrilk est sans cesse en train de corriger leur position, ainsi que de suivre la bonne marche des autres relais avec le radiordi qu'il transporte. Dès qu'un relais défaille, il file vers le monde concerné en utilisant les vents des « sans-ciel », car comme les autochtones, il ne peut risquer d'utiliser les ponts où passent les dangereux lwolls.

cinq mondes

Si les univers de science-fiction vous semblent trop vastes, et les intrigues historiques demandant trop de connaissance, voici un scénario à développer dans un univers de poche simple et facile à mettre en scène (quoique...), tiré de la bande dessinée de notre complice Bruno Bellamy : *Les 5 mondes de Sylfeline**.



Trois fois déjà des relais ont failli, et un certain nombre de lwolls errent dans la nature : 20 sur Worthem, 10 sur Dounia, et 30 sur Yoto. Les guerriers de Worthem ont essayé de les chasser, mais surpris par les défenses des lwolls, ils tiennent un conseil des tribus pour changer de tactique. Sur Dounia, tout le monde se terre dans les maisons ou les galeries souterraines. Sur Yoto, les lwolls en cavale ont commencé à dévorer les récoltes, et les Yotites sont désespérés car ils ne voient pas les envahisseurs (les lwolls n'ont pas d'aura) !

● **Arrivée des Megas**. Les Megas étaient sur la piste de Rrilk sur Zak. Ils ont retrouvé son « glisseur » dans un endroit sauvage, près de la brèche A (très repérable). A priori, ils n'ont pas remarqué son minicargo dissimulé dans un bouquet d'arbres et dans lequel le dernier des appeaux va attirer les lwolls. Lorsqu'ils passent la brèche, ils arrivent sur Yoto. Le premier groupe de lwolls arrive lentement, à 1 kilomètre de là. Rrilk, qui surveille depuis une cabane de branchage dissimulée dans un bosquet a vu arriver les Megas, et réfléchit déjà à un moyen de neutraliser ces « curieux » (qu'il prend pour des policiers de Zak) lorsque son radiordi lui signale la panne d'un relais sur Worthem. Comme un sans-ciel se prépare avec Worthem, il va rejoindre la montage sacrée et tenter de se faire enlever par le vent au milieu des offrandes du Tamarâ.



A partir de là, à vous de jouer ! Rencontre des Megas avec des moines « subjugués » par Rrilk ou moines neutres ? Les Megas eux-mêmes ont-ils des auras recommandables ? Vont-ils vite comprendre ce qui se passe ? Arriveront-ils à coincer Rrilk, à brouiller les signaux de son radiordi ou à le détruire, où devront-ils localiser et éteindre les émetteurs (en commençant par le premier, sur Zak 2) sinon les lwolls vont continuer à affluer...

Note : les deux brèches sont à « contact-volume », c'est-à-dire qu'on passe d'un monde à l'autre en douceur, avec juste un moment où l'on perçoit les décors des deux mondes en même temps.

Ce qu'il faut savoir pour gérer les mondes

● **Dounia**. Les villages (deux ou trois par île/continent) ne se rencontrent qu'une fois l'an pour une grande fête. Les Douniais ne naviguent pas, et les villages d'îles éloignées s'ignorent totalement.

● **Worthem**. On y trouve les traces d'une ancienne civilisation et des bas-reliefs représentant des arbres. Le Tamarâ a-t-il sauvé les tribus d'un cataclysme ancien, ou a-t-il causé l'abandon des cultures et la désertification ? Les seules plantes de la planète sont des épineux dont on mange la racine, et des arbres, rares et précieux, que l'on ne trouve que près des lacs, à l'abri des vents secs dans les failles étroites entre les falaises.

● **Yoto**. Alors que les hommes partagent leur temps entre l'agriculture et les dévotions, les femmes travaillent à la maison, fabriquant tant les étoffes que les outils. Les prêtresses ont en charge la beauté et la pureté des temples.

● **Silicia**. L'Ordinateur trouve son organisation supérieure aux façons de vivre empiriques des autres mondes. Il a tendance à faire le bien des gens « malgré eux » car une instruction de son programme indique que les hommes agissent parfois contre leurs intérêt, par ignorance ou aveuglement. Il reste toutefois possible, par une discussion argumentée de haut niveau, de le faire changer d'avis. Par contre, il réagira vivement si quelqu'un utilise ses robots à laser comme arme, considérant cet acte criminel.

Malgré l'omnipotence de l'Ordinateur, des petits groupes, notamment de gens assez âgés, ont trouvé des zones non contrôlées, des accès vers l'extérieur. Ils y cultivent avec une ferveur religieuse de minuscules jardins, s'abîmant dans la contemplation des fleurs, mangeant les fruits dans une ambiance de cérémonie.

Didier Guiserix
illustration : Bruno Bellamy

** sur un scénario de Bati chez Dargaud.*

Les lwolls

De la taille d'un crapaud sur Zak 1, ils ont celle d'un sanglier sur Zak 2. Mi-limace, mi-lion de mer, ces créatures rampantes et omnivores seraient vulnérables sans leurs « antennes » émettant des décharges électro-magnétiques, capables de tuer les petits animaux, d'assommer les humains et d'effrayer les grosses créatures qui les approchent. Ils sont par ailleurs extrêmement sensibles aux ondes radio. C'est pourquoi les Zakiens ont conçu la « lwollsonde » : un appareil connecté aux antennes d'un lwoll (qu'il suffit de nourrir de déchets, comme un vulgaire cochon) en fait un détecteur d'une sensibilité extrême (sensibilité 5, portée 1 000 000 km) utilisé par les vaisseaux de contrebandiers. D'où une chasse sauvage des ces petits animaux et leur quasi-disparition. Ceux de Zak 2 sont encore plus sensibles, mais plus durs à nourrir !
Planète d'origine : Zahorha QF 0001
Type : omnivore Habitat : plaines et collines
Taille : 10 cm sur Z1 ou 1,20 m sur Z2
Nombre : quasi éteints sur Z1 ou troupeaux de 100 sur Z2
Dressage : non
Traits (Z2) :
I 1 (-), D 1 (-), V 6 (3), M - (-), E - (-)
P 8 (4), R 10 (5), F 10 (5), C 12 (6), A 3 (1)
Points de vie : 6/3/1
Protection : aucune (CD=0)
Combat (niv/CA) : morsure : 4/3 ; décharge : niveau « tir »= 10/dégâts et portée = étourdisseur électrique ; esquive : 3.

Rrilk (techmech)

I 16 (8), D 12 (6), V 14 (7), M 10 (5), E 10 (5)
P 12 (6), R 11 (5), F 10 (5), C 12 (6), A 13 (8)
Acrobatie 3, Baratin 6, Comédie-imiter 5, Débrouille 9, Dissimuler 6, Discrétion-filature 2, Grimper 3, Manipulation 7, Psychologie 2, Remarquer détail 7, Mécanique 9, Milieu sauvage 1, Milieu urbain 6, Transmissions 8.
Combat : Initiative 5. Mains nues (att/par/esq.) : 2/2/3. Tir 3 (laser léger et paralysant).
Points de vie : 6/3/1. Résistance transfert : 80.

le jeu de rôle facile

Comment choisir son premier jeu de rôle



Intrigué par un article, par des copains qui vous ont parlé d'une partie mémorable, ou par une boite mystérieuse dans un magasin de jeu, vous venez de vous décider : vous aussi, vous allez vous mettre au jeu de rôle. Mais quand on ne connaît pas de joueurs susceptibles de vous aiguiller, on est vite perdu devant le nombre de jeux. Que faire ?



L'ébauche du choix

Avant tout, faites-vous une idée (même vague) du jeu qu'il vous faut, à l'aide de trois critères : le thème du jeu, sa difficulté, son prix.

Le thème

En matière de films ou de romans, vous avez sûrement des thèmes favoris : science-fiction, aventure, horreur, etc. Eh bien, ces thèmes existent aussi en jeux de rôle (en abrégé : JdR) ! Certains s'inspirent même directement d'un livre ou d'un film : *Star Wars* (*La guerre des Étoiles*), *James Bond*, *Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu* (*Le seigneur des Anneaux* de Tolkien). Voici les thèmes les plus courants, et les jeux qui les exploitent :

• **Le médiéval-fantastique** est le genre le plus populaire. On y joue des guerriers, des magiciens, des elfes parcourant le monde en quête d'aventures merveilleuses, de dragons à pourfendre et de trésors à conquérir. L'avantage de ce thème est de proposer un cadre simple (roi-chevaliers-sorciers-brigands et créatures mythiques), facile à mettre en scène, où l'inconnu commence à l'orée de la forêt.

— Jeux concernés : *Donjons et Dragons* (*D&D*), et surtout sa variante plus complexe : *Les Règles Avancées de Donjons et Dragons* (*AD&D*), deux jeux polyvalents qui permettent toutes les *fantasy* ; *Warhammer* proche du précédent, un peu moins connu, mais plus simple et cohérent ; *Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu (JRTM)*, inspiré de l'œuvre de Tolkien ; *Stormbringer*, d'après la saga d'Elric de Moorcock.

• **L'horreur et l'occulte**. Les jeux de ce genre accordent une grande part aux atmosphères inquiétantes, à la découverte d'un mystère, à la résolution d'une enquête.

— Jeux concernés : *L'Appel de Cthulhu* (inspiré des romans de H.P. Lovecraft et se déroulant dans les années vingt) ; *In Nomine Satanis/Magna Veritas* (*INS/MV*, où l'on incarne des anges et des démons très super-héros) ; *Vampire* (inspiré de *Lestat le vampire* de Anne Rice, on y joue des vampires actuels) ; *Maléfices* (basé sur les phénomènes paranormaux, la sorcellerie, dans la France de 1900).

• **La science-fiction** propose plusieurs sous-genres :

— **Le space opera**. Comme en littérature, l'espace offre la possibilité de créer des mondes entièrement destinés à mettre en avant une situation particulière, voire caricaturale, une atmosphère précise.

— Jeu concerné : *Star Wars* (dont le but n'est pas de refaire le film de *La guerre des Étoiles*, mais de jouer d'autres personnages évoluant dans le même univers).

— **Le cyberpunk** décrit un futur décadent et ultraviolent, proche de films façon *Blade Runner* ou *Total Recall*.

— Jeux concernés : *Cyberpunk* (où l'on retrouve l'esprit de romans comme *Câblé*, *Gravité à la manque*), *Shadowrun* (qui décrit ce même environnement, mais en y ajoutant des éléments fantastiques : magie, elfes, dragons, etc.), *Berlin XVIII* (plutôt proche de *Blade Runner*).

• **L'espionnage**. Si vous êtes rationaliste, c'est le seul genre qui ne contienne ni magie, ni pouvoirs psy, ni technologie futuro-fantaisiste.

— Jeux concernés : *James Bond* (vous interprétez des agents secrets dans des aventures où l'héroïsme et la chance jouent beaucoup) ; *Mercenaires* (aventures contemporaines et musclées, qu'il faut prendre au second degré).

Un autre critère de choix est possible : le jeu est-il un jeu à mission ou non ? Dans un jeu « sans mission », le meneur de jeu (MJ) « suggère » une quête (un trésor serait caché dans le château en ruine), mais les personnage des joueurs peuvent hésiter à y aller. Le MJ doit alors inventer un commanditaire qui leur demande d'y aller (ou les pousse, ou les force). Dans un jeu à mission, les personnages font partie d'une organisation qui leur confie cette mission, et à qui il est naturel d'obéir. Voilà qui facilite les débuts de partie des MJ débutants ! C'est le cas dans *James Bond*, *Star Wars*, *INS/MV*.

La difficulté des règles

Ne soyez pas effrayé à la vue des cent à deux cents pages des livres de règles. Il suffit en général d'en lire une petite partie pour commencer à jouer. Car d'une part l'essentiel d'un livre est occupé par la description du monde dans lequel vont évoluer les personnages (c'est le « background »), qu'il est inutile de connaître en détail lorsqu'on débute ; d'autre part un jeu de rôle, au contraire d'un jeu de société, peut très bien fonctionner sans qu'on ait appris toutes les « finesses » des règles. Chaque jeu de rôle utilise ses propres règles. Sans entrer dans le détail des différents systèmes de règles, il faut savoir que dans tous les jeux le personnage est défini par rapport à ses capacités particulières, appelées compétences ou talents. Ainsi, un guerrier aura des compétences de « combat à l'épée » ou de « tir à l'arc », tandis qu'un magicien pourra « lancer un sort » ou « lire les langages anciens ».

• **Le système « à pourcentage »**. Dans certains jeux, ces compétences sont exprimées en pourcentages. Exemple : pour un personnage guerrier, avoir 32 % en « combat à l'épée » signifie qu'il a 32 % de chances d'arriver à blesser son adversaire quand il le frappe avec une épée.

Ce système est le plus facile à visualiser pour des joueurs débutants. *L'Appel de Cthulhu* et *Stormbringer* l'utilisent.

• **Le système « à niveau de difficulté »**. Les compétences y sont représentées par un chiffre,

d'autant plus grand que la compétence est forte. Lorsque le personnage tente une action, il doit lancer un dé et y ajouter ce chiffre. Plus le résultat est élevé, plus l'action a de chances d'aboutir. Ce système n'est pas compliqué, mais il est moins évident à assimiler pour des joueurs débutants. Il est utilisé entre autres par *Vampire*, *Shadowrun*, *Cyberpunk*, *Star Wars*.

Dans d'autres cas, on se réfère à une « table » : en haut on cherche la colonne correspondant au niveau de la compétence utilisée, sur le côté la ligne correspondant au niveau de difficulté ou à celui de l'adversaire, et à l'intersection, on lit un score à obtenir avec les dés. C'est le cas de *James Bond* et en partie de *D&D* et *AD&D*...

• **Les autres systèmes**. Ils sont très divers. Certains partagent un même souci de faire simple et clair (ex : *INS/MV*, *Simulacres*). D'autres, bien qu'ils soient largement utilisés, sont confus dans leur présentation (c'est le cas du très connu *AD&D*, et dans une moindre mesure de *JRTM*). Ce dernier type de jeu est facile à aborder quand on peut s'initier avec un groupe de joueurs confirmés. Mais la lecture des règles est un cauchemar pour le débutant qui n'a personne pour lui expliquer par quel bout commencer.

Combien ça coûte

Acheter un jeu implique l'achat d'autres accessoires : d'éventuels suppléments, l'écran du meneur de jeu et les dés. « Supplément » est un terme générique désignant des règles additionnelles, des scénarios, des descriptions de l'univers du jeu (ou d'une région de celui-ci). Le prix du jeu de base n'est donc pas tout.

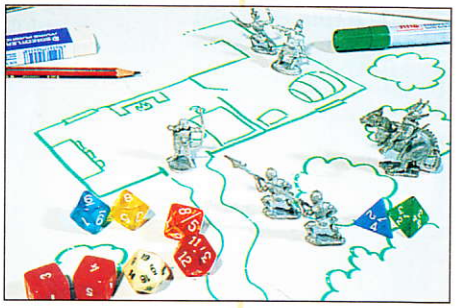
Le nombre de suppléments existant pour un jeu est un élément à prendre en compte. Ainsi, *AD&D* coûte à peu près 700 F en achats de départ (Manuel du joueur + Guide du maître + Bestiaire monstrueux + Ecran + Feuilles de personnage), mais il a d'innombrables suppléments publiés dans le commerce ou les revues. Il sera plus facilement amorti qu'un jeu n'ayant pas beaucoup de suppléments, et dont les rares parties reviendront plus cher.

A noter que certains jeux se prêtent assez facilement à l'invention de ses propres scénarios car leur thème est connu de tous (*Star Wars*, *Pendragon*).

Se jeter à l'eau

S'initier

Si par chance il existe un club de jeu de rôle près de chez vous (consultez la liste sur 3615 Casus), allez y faire un tour, et essayez de jouer, ou au moins d'assister à une partie. Cela aide énormément de voir le déroulement pratique du jeu. Après la partie, quelques questions au MJ concernant les difficultés de la règle, l'intérêt des scénarios existants et autres tuyaux vous seront utiles.



Dans le même ordre d'idée, de nombreux tournois et conventions de jeu sont organisés à longueur d'année, dont l'accès est souvent libre pour les visiteurs. Consultez le calendrier des manifestations, page 112.

Enfin, si votre municipalité a eu la bonne idée d'avoir une ludothèque, allez donc y faire un tour, elle possède peut-être quelques jeux de rôle. Et sinon, rien ne vous empêche d'en suggérer l'achat au responsable.

Aller dans une boutique

La majorité des boutiques de jeu sont animées par des vendeurs qui sont souvent joueurs eux-mêmes. Ils pourront donc vous renseigner utilement. Faites avant votre passage une petite liste des questions à leur poser, à propos des suppléments existants, des nouveautés à paraître. Un vendeur a tout intérêt à vous voir revenir faire d'autres achats, il ne vous conseillera jamais la version moldo-valaque de *Chapi-Chapo*, pour lequel aucun supplément n'est jamais sorti.

Lors de cette première visite, résistez à l'envie d'acheter, et retournez plutôt en discuter avec les quatre ou cinq copains avec qui vous prévoyez de jouer. Il vaut mieux acheter le jeu qui plaira au plus grand nombre. Si vous avez la chance de compter sur de futures joueuses, sachez qu'elles sont souvent plus attirées par des jeux mettant en avant la réflexion et l'ambiance que par un univers barbare plein de monstres, de massacres et de trésors.

Lors de l'achat du jeu choisi, si le scénario contenu dans le livre des règles est assez court, achetez-en de suite un autre, afin de pouvoir le préparer à l'avance. N'oubliez pas de prévoir l'achat de dés, au minimum un set pour les joueurs et un autre pour le maître du jeu.

Et si vous habitez dans le désert de Gobi ou au Pôle Ouest, sachez que certaines boutiques font de la vente par correspondance.

Après l'achat

Quoi mettre sur la table de jeu

Pour toute partie il faut prévoir du papier et des crayons, afin que les joueurs puissent rectifier leur feuille de personnage (voir pages 28 et 32 les exemples de feuilles de personnage pour *Scales* et *Rêve de Dragon*), prendre des notes, communiquer discrètement avec le meneur de jeu, faire un plan...

Il est aussi pratique d'avoir une petite planche de Véléda et des feutres effaçables, afin de dessiner des plans. Lors des combats, associés à quelques figurines, cela permettra de visualiser la scène au mieux.

Les figurines ne sont pas indispensables, mais les joueurs aiment bien s'offrir la figurine représentant leur héros. Pour le MJ, il peut être utile, pour les combats, de posséder 6 ou 7 « monstres » courants du jeu.

Enfin, beaucoup de jeu utilisent des dés spéciaux à 4, 8, 10, 12 et 20 faces, en plus du dé classique à 6 faces. L'idéal est que chaque joueur possède ses dés. ▷

Lexique

Termes génériques

Background : Toile de fond. Dans un jeu désigne le contexte géographique, historique, biologique, sociologique et culturel d'un univers ou d'un personnage.

Écran : Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance face aux joueurs et un résumé des règles du côté du meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.

Feuille de personnage : Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont donnés dans nos Épreuves du feu).

GN ou grandeur-nature : Jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se costument et jouent « en situation » des aventures).

Jeu d'Histoire : Wargame historique qui se joue avec des figurines.

JdP : Jeu de plateau (jeu de société à thème stratégique ou de simulation).

JdR : Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils vivent en interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.

JpC : Jeu par correspondance. Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie.

Killer : Jeu grandeur nature dit jeu de l'assassin (sorte de chasse à l'homme où les participants doivent mutuellement s'éliminer. Ne contient pas d'éléments de jeu de rôle).

Maîtriser une partie : Faire jouer au jeu de rôle, travail du meneur de jeu, autrefois appelé « maître » de jeu.

MJ : Meneur de jeu, celui qui dirige la partie de jeu de rôle.

Murder-party : Soirée meurtre (soirée grandeur nature où un meurtre fictif est commis, que les autres participants doivent élucider).

Module : Terme venant de l'anglais, surtout utilisé par TSR (Donjons & Dragons) et désignant un scénario de jeu de rôle.

PJ : Personnages-joueurs (les personnages qui sont incarnés par les joueurs).

PNJ : Personnages-Non joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).

Rôliste : Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.

Roleplaying : Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préfère parfois le terme jeu d'acteur.

Scénario : Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.

Semi-réel : synonyme de grandeur-nature.

Supplément : Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios ; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.

Wargame : Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.

Termes propres à des jeux de rôle

D6, d10, d100 : Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un D6 est le dé courant). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionner les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste à lancer 2 dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).

Termes propres aux wargames

Marqueur : Pion qui se superpose à un autre pour indiquer un état particulier. Ainsi, un pion représentant une unité de cavalerie peut avoir un marqueur signalant qu'elle est décimée, démoralisée...

ZdC : Zone de contrôle (zone adjacente à une unité militaire et contrôlée par elle, et qui lui permet d'attaquer ou d'immobiliser ses adversaires).

DESTINATION Aventure



PREMIER CHOIX

Voici une petite sélection de jeux en français avec lesquels il est relativement facile de commencer à jouer.

L'appel de Cthulhu

Thème : horreur et occulte
Système : à pourcentage
Prix : 199 F
Extensions : plus de trente
Dés à acheter : 4, 6, 8, 10 (x2), 12 et 20 faces
Quatre scénarios sont fournis avec les règles, dont un idéal pour maître de jeu débutant. Règles très bien expliquées. Jeu d'ambiance.

Star Wars

Thème : science-fiction
Système : à niveau de difficulté
Prix : 139 F
Extensions : plus de dix sont disponibles
Dés à acheter : uniquement des dés à 6 faces
Facile d'accès, jeu à mission idéal, nouvelle édition prévue ce mois-ci, plus agréable et mieux présentée, mais plus chère (189 F).

James Bond

Thème : espionnage
Système : à table de résolution unique
Prix : 119 F
Extensions : une dizaine
Dés à acheter : uniquement des dés à 10 faces
Contient une aventure solo pour se familiariser avec les règles, mais il faudra acheter un premier scénario.

Stormbringer

Thème : médiéval-fantastique
Système : à pourcentage
Prix : 248 F
Extensions : une dizaine
Dés à acheter : 4, 6, 8, 10 (x2), 12 et 20 faces
Très complet, contient un scénario.

Prix moyens généralement constatés

Un jeu : entre 150 et 300 F.
Une extension : entre 60 et 200 F.
Une figurine : entre 10 et 20 F.
Un dé : entre 2 et 6 F.

AD&D

Thème : médiéval-fantastique
Système : particulier
Prix : prévoir 700 F pour pouvoir démarrer
Extensions : une dizaine en français, plus de cent en anglais
Dés à acheter : 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces
Très accessible pour les joueurs, mais très complexe pour le meneur de jeu débutant, à cause du fouillis des règles. Prévoir d'acheter un scénario.

JRTM

Thème : médiéval-fantastique
Système : à pourcentage
Prix : environ 220 F
Extensions : plus d'une dizaine en français, plus de trente en anglais.
Dés à acheter : deux dés à 10 faces.
Un des mondes les plus intéressants mais des règles peu évidentes pour le débutant (notamment le combat).
Acheter un scénario car ceux fournis ne sont pas adaptés aux débutants.

Warhammer

Thème : médiéval-fantastique
Système : particulier
Prix : 189 F
Extensions : une quinzaine
Dés à acheter : 4, 6, 8, 10 (x2), 12 et 20 faces
Des scénarios équilibrés (action mais aussi enquête). Le scénario des règles est parfait pour débuter.

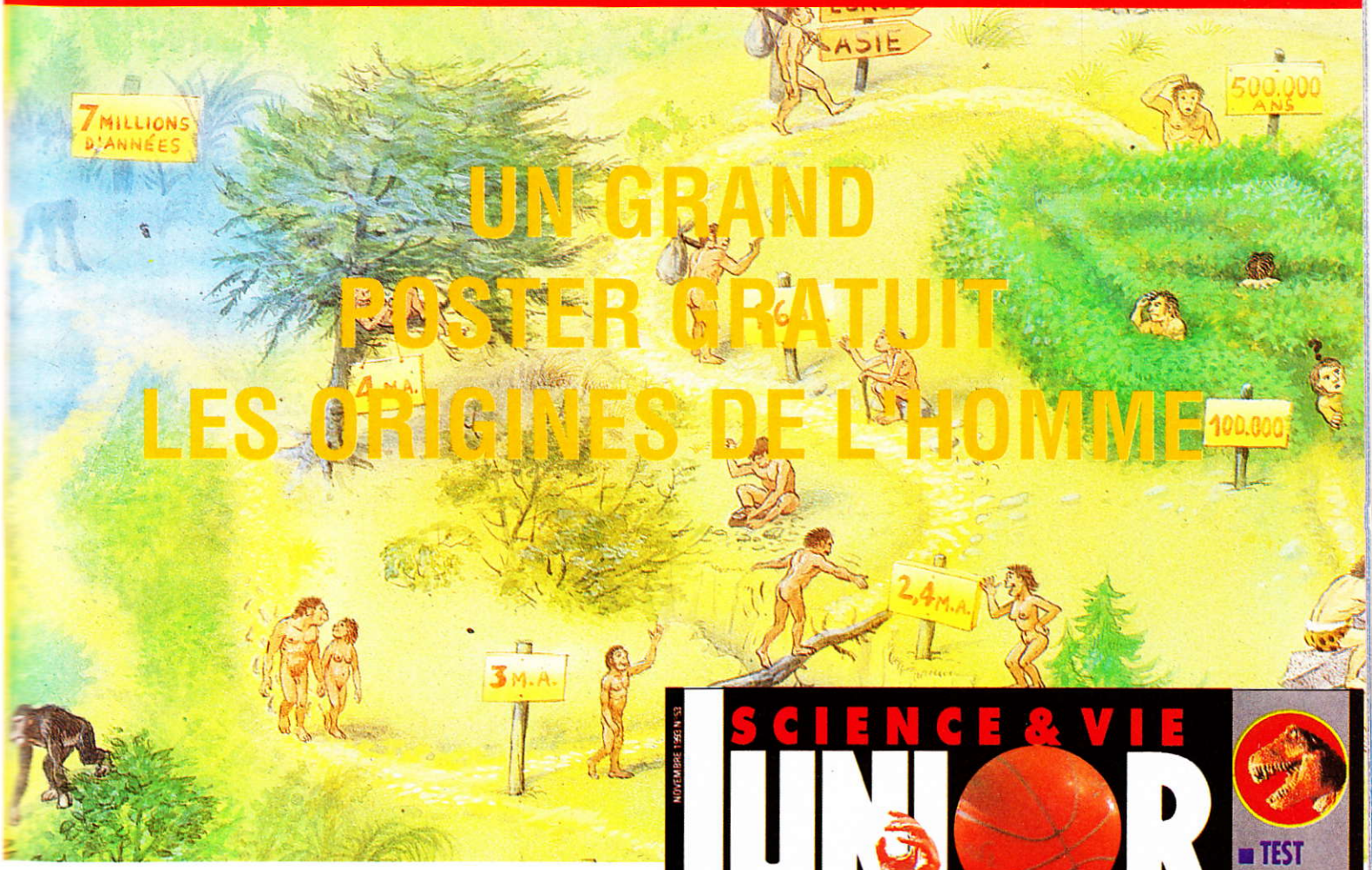
In Nomine Satanis/ Magna Veritas

Thème : horreur et occulte
Système : simple
Prix : 199 F
Extensions : une quinzaine
Dés à acheter : des dés à 6 faces
Sa difficulté vient de son thème très « second degré ». Il conviendra aux débutants ayant un peu de maturité (à déconseiller aux très jeunes).

Fin février 94 paraîtra **Simulacres**, un hors-série de Casus Belli. Il s'agit d'un jeu simple, en français, qui permet de jouer dans tous les univers. Il contiendra entre autres quatre scénarios pour les thèmes suivants : médiéval-fantastique, space opera, horreur contemporaine, série télé.

Albert Chassaing
Avec la complicité de Didier Guiserix, Pierre Rosenthal et François Décamp.

CE MOIS-CI DANS SCIENCE & VIE JUNIOR :



UN GRAND POSTER GRATUIT LES ORIGINES DE L'HOMME

Science & Vie Junior
invite vos enfants
à un fantastique voyage
à la découverte des origines
de l'Homme.
Des premiers australopithèques
jusqu'à l'Homo sapiens que nous
sommes, que de chemin parcouru !
Et dans ce numéro,
vos juniors trouveront
un grand poster *qui retrace*
7 millions d'années de notre histoire.



ENCYCLOPEDIE DES SCIENCES NATHAN

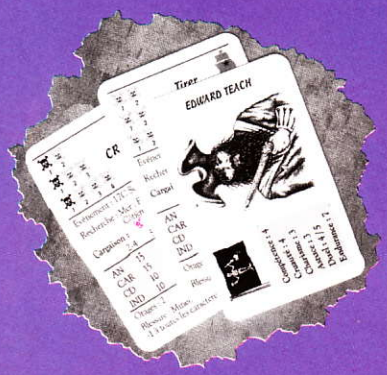
Abonnement par Minitel 3615 ABON

POUR CEUX QUI VONT REFAIRE LE MONDE.

Barbe noire



« Aujourd'hui vivants, demain morts, que nous importe d'amasser ou de ménager, nous ne comptons que sur le jour que nous vivons et jamais sur celui que nous avons à vivre. »
Oexmelin, historien des pirates de la Tortue



Descartes Editeur a été bien inspiré en traduisant Barbe noire, le seul jeu de plateau sur le thème des pirates. Alors hisse et ho, en route pour la grande aventure des frères de la Côte, et en passant essayons d'améliorer notre ordinaire ludique par quelques règles optionnelles.



Under the banner of the king death

Nous sommes vers le milieu du XVIII[e] siècle, c'est l'époque d'Edward Teach dit Barbe noire, l'âge d'or et le chant du cygne de la grande piraterie. Chaque joueur (de deux à quatre) interprète un pirate célèbre. Il choisit son navire, plus ou moins rapide, plus ou moins puissant, et va pouvoir écumer à la fois la mer des Caraïbes et l'océan Indien. Son but? Comme tout bon pirate : accumuler le maximum de richesses et atteindre le summum de la notoriété. Par quels moyens? L'abordage, le pillage, le rapt, bref toutes les pratiques couramment admises chez les frères de la Côte. Mais aussi en étant très attentif au moral de son équipage. Car il est du devoir d'un bon capitaine de ne pas trop souvent fuir ou éviter l'abordage, ni d'oublier les débauches arrosées de tafia qui suivent une prise!

Une batterie de possibilités

Le joueur dispose de trois pirates, mais ne peut en avoir que deux « actifs » en même temps. Il peut être judicieux d'en mettre un à la retraite car si aucun pirate n'atteint les 100 points de notoriété requis, c'est le « retraité » le plus riche qui l'emporte…
A son tour, un joueur peut activer un nouveau pirate, ou bien effectuer une « opération pirate », ou une « opération corsaire ».
Les opérations pirates sont au nombre de dix : mouvement (les bateaux se déplacent sur une grille hexagonale) ou attaque d'un port, possibilité de vendre son butin, d'organiser une débauche, mise en carène du navire pour réparation, soins, etc.
Le jeu est également régi par une série de cartes Action. Le joueur peut avoir à en tirer plusieurs, car elles servent à la fois à l'activation des vaisseaux marchands, à l'apparition des divers événements (tempête, tremblement de terre, scorbut, déplacement des vaisseaux de guerre) et à la résolution de certains tests (type de cargaison, présence d'otages…) et combats, ainsi qu'à déterminer les joueurs qui peuvent agir durant le tour.
Enfin, chaque capitaine est doté de caractéristiques (Compétence en combat et navigation, Cruauté, Charisme, Astuce – qui permet de relancer un dé –, Duel et Endurance) qui vont jouer sur sa renommée, sur les combats et plus précisément les duels qui surviennent lorsque deux pirates en viennent à s'affronter.

Cocktail des îles

Le concept de Barbe noire est un savant mélange : un trait de wargame, beaucoup d'éléments des jeux de diplomatie et quelques principes de base de jeux de rôle basiques. Le résultat est séduisant et original.
Le matériel est de belle et bonne qualité, les règles (une quinzaine de pages) sont claires, chaque chapitre commençant par un paragraphe « survol » qui en résume le sujet. Les possibilités tactiques sont très variées, et le choix est souvent cruel entre faire agir un de ses pirates, en créer un nouveau ou encore actionner les corsaires qui sont une façon de mettre des bâtons dans les roues des bateaux ennemis (enfin… c'est une image!). Quant aux événements aléatoires qui surgissent au gré des cartes Action, il faut avoir l'esprit vif pour en tirer le meilleur parti!
Barbe Noire peut être aussi bien joué à deux, trois ou quatre joueurs. La dimension diplomatique est typique du tempérament pirate : les alliances y sont parfois nécessaires, mais souvent éphémères.

RÈGLES OPTIONNELLES

Tant qu'à naviguer sur des mers plus éloignées, autant voir encore plus loin : voici quelques règles optionnelles afin de corser le jeu.

La fièvre de l'or

Si le jeu prévoit fort justement l'attaque des ports et les alliances entre pirates, il ne prévoit pas l'opération suprême, le fin du fin dans l'imaginaire pirate : Le Pillage Du Convoi De L'or, qui, une fois pas an, traverse l'isthme de Panama pour rejoindre Porto Bello. Ce convoi de mules transportait tout l'or du Pérou ainsi que les « récoltes » des bases espagnoles du

Pacifique; pour qui s'en emparait, c'était le jack pot. Dans les faits, seuls Morgan et partiellement Drake parvinrent à réussir cet exploit. L'opération était fort complexe. Il fallait mouiller discrètement dans une anse côté mer des Caraïbes, s'enfoncer dans la jungle en évitant les patrouilles espagnoles, les bêtes féroces et les Indiens du Darien, attendre le passage du convoi et revenir par le même chemin.

● **Règle du convoi de l'or**. Cette opération ne peut être menée à bien que par plusieurs pirates, et seulement tous les trois tours. Il s'agit de se rendre dans un des hexagones suivants: K30, L29, M30, M29, O29 ou P28, et d'y passer deux tours entiers. Durant ces deux tours les pirates ne sont plus à bord; ainsi, si un vaisseau ennemi arrive dans le même hexagone, il s'empare automatiquement des vaisseaux au mouillage et les pirates se retrouvent prisonniers des jungles de l'isthme et condamnés à une mort certaine.

On traite l'attaque comme l'attaque de deux ports (un à chaque tour) d'une force de respectivement 7 et 9. En cas de réussite on emporte le butin dont la valeur est à calculer sur une base 8 (8Jdx100).

Attention, cette opération pirate, si elle rapporte gros, expose dangereusement les navires au mouillage à la malveillance des autres joueurs, il conviendra donc de la déclencher à bon escient.

La chasse-partie

Contrairement à ce que laissent supposer les règles, les mutineries sur les embarquements pirates n'étaient pas si fréquentes. Une première raison à cela: la rédaction, avant le départ en expédition, d'un contrat dit de chasse-partie, qui prévoyait dans les moindres détails le déroulement des opérations. C'est généralement parce qu'un capitaine refusait d'appliquer ses termes qu'il y avait mutinerie. Seconde raison: les capitaines étaient élus. Un équipage pirate élisait donc son capitaine pour une durée précise, se mettait d'accord sur un contrat de chasse-partie, et vogue la galère!

● **Règle de la chasse-partie**. En cas de test de mutinerie, on rajoute un modificateur de +3 si le capitaine et son équipage ont passé un contrat de chasse-partie. En échange, le capitaine doit abandonner 25% du butin à son équipage au moment de la vente, s'il ne le fait pas il y a automatiquement mutinerie.

Trahison!

Il était courant que tout ou partie d'un équipage marchand soit corrompu par un pirate. Il convenait alors d'un point de rencontre et mettait bas les armes aussitôt qu'il apercevait la flamme du vaisseau pirate.

● **Règle de corruption**. Un pirate peut acheter un équipage de marchands. Il dépense la somme de 300 doublons et peut tirer deux cartes Action pour son test de repérage au lieu d'une seule, en outre, en cas de succès, le combat est automatiquement gagné. Si les deux cartes Action sont négatives on perd ses doublons et le capitaine doit admettre qu'il s'est fait rouler.

Cette manœuvre, si elle peut s'avérer très payante, peut également tourner au calcul à perte, en effet les pirates ne savent pas ce que contient la cale du navire et l'investissement pour corrompre l'équipage peut s'avérer supérieur à la valeur de la cargaison.

La vente au bout de la pique

Jusqu'à la fin du XVIII[e] les Espagnols imposèrent, dans toutes leurs colonies, un monopole de vente. C'est-à-dire qu'aucun navire ne pouvait acheter ou vendre des marchandises dans un port espagnol sans l'aval de la «casa de contratacion», bien entendu ladite «casa», en situation de monopole, en profitait largement.

C'est précisément pour cette raison que, dans les Caraïbes, la piraterie connut un tel essor. Très vite les colons comprirent qu'il était beaucoup plus intéressant de tourner le monopole pour vendre et acheter librement à qui on voulait. Un vaisseau pirate arrivait dans un port et sous la menace de ses canons «obligeait» les marchands à trafiquer avec lui. Bien entendu cette obligation n'était que de pure forme car chacun s'y retrouvait largement. Tout le monde savait d'où venaient les marchandises mais, vu le profit, on faisait taire sa conscience.

Ce trafic, dit vente au bout de la pique, se transforma en véritable industrie. Les pirates stockaient leurs marchandises dans des ports francs, appartenant à une puissance étrangère autre qu'espagnole, lesdits port francs accueillant à bras ouverts les marchands espagnols venus s'approvisionner à bas prix.

Pour l'époque ces ports francs étaient: les îles Vierges (W18), Saint Kitts (Z17), Curaçao (V23), Old Providence (K27), Belize (D24), Port Royal (M22), la Tortue (B18).

● **Règle de la vente au bout de la pique**. Un pirate peut vendre sa cargaison dans un port «au bout de la pique». S'il est pris par les Espagnols il risque des ennuis – il tire une carte Action, si le résultat donne «Navire de guerre intercepte...» ou bien «Déplacer ou tirer les navires de guerre», c'est lui qui s'y colle – mais en échange il peut prendre «cher» et rajouter 30% à la valeur de sa cargaison.

L'éternelle attente du pirate à l'affût

Le tour de jeu est à géométrie variable: ce sont les cartes Action qui déterminent aléatoirement qui va jouer dans le tour (un joueur peut ainsi jouer ou voir passer son tour plusieurs fois de suite). Ayant vu par deux fois en cours de test de telles «immobilisations» durer plus d'une demi-heure, vous pouvez en éviter le risque en prenant une séquence de jeu plus classique.

● **Règle du tour de jeu**. On décide que le tour de jeu se déroule normalement, c'est-à-dire que l'on tire au sort le premier joueur qui commence, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Au tour suivant, on décale le joueur qui commence vers la droite ou vers la gauche.

Jean-Pierre Pécau

FICHE TECHNIQUE

Jeu de plateau d'Avalon Hill, version française de Descartes Editeur.
Matériel: plateau de jeu, livret de règles de 16 pages, 2 planches de pions prédécoupés, 8 fiches de navires, 24 cartes de pirates, 40 cartes d'Action, 2d6, casier de rangement.
Nombre de joueurs: de 2 à 4.
Prix indicatif: 280 F.

Notes historiques

Barbe Noire est un très bon jeu. Le seul reproche que l'on puisse lui faire concerne certaines étrangetés historiques. Puisque nous sommes censés vivre «la vraie vie des pirates», remettons quelques pendules à l'heure.

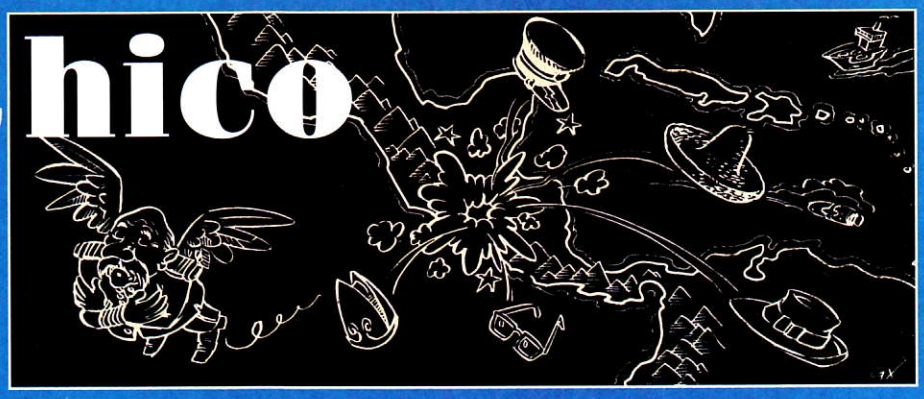
Between the devil and the deep blue sea
Le plateau de jeu, bien qu'agréable à jouer, est loin d'être d'une grande exactitude historique. A savoir...
Si on tient pour acquis que les pirates jouent à la fois sur l'océan Indien et sur les Caraïbes et donc au milieu du XVIIIe siècle, l'île de la Tortue n'est plus un repaire pirate depuis plus de cinquante ans mais un port franc. Port Royal, par contre, est bien la pire ville de malfrats de ce côté de la galaxie, et même si elle est théoriquement sous le contrôle de la Couronne anglaise c'est LE port pirate par excellence.
Passons sur les détails mineurs:
Hipagnola pour Hispaniola, Port O'Spain pour Port Of Spain, îles Contre le Vent pour îles du Vent, St Augustine pour San Augustin, etc.
Reste des points plus bizarres. Par exemple, personne n'a jamais entendu parler d'un port nommé Honduras sur la côte du Honduras!
A l'inverse, le port de Maracaïbo est tout à fait connu mais absent de la carte.
Dans le jeu, il se trouverait sur l'hexagone T25.
Quant aux repaires de nos amis pirates, pourquoi oublier celui des îles Cayman (I22), de Belize (D25), des Grenadines (BB20), et pourquoi faire l'impasse sur le golfe du Mexique et son port de la Vera Cruz, terminal des mines d'argent du Mexique? Est-ce un parti pris? Une question de jouabilité? Mystères insondables des profondeurs...

Le grand rêve flibustier
Le but du jeu est par contre tout à fait bien vu: un pirate ne meurt pas riche dans son lit. Quoiqu'on en connaisse de rares exemples: Morgan, après avoir pillé Panama s'installe comme gouverneur à Port Royal; ou encore ces deux marins dunkerquois qui, pour leur première chasse-partie, pillent un galion d'argent, et sagement, retournent en France pour devenir armateurs. Mais la plupart du temps on claque son butin dans les bordels de Port Royal et, trois jours ou trois semaines plus tard, on se retrouve sans un maravedis dans les chausses, prêt à une nouvelle chasse-partie.

Corsaires du roi oui, gendarmes non!
C'est sans doute la plus grosse entorse à l'histoire. Où les auteurs sont-ils allés pêcher que les corsaires étaient engagés pour chasser les pirates, et qu'en plus ils s'acquittaient fort mal de cette mission? Un corsaire est un particulier armant à ses frais un vaisseau pour la Course, c'est-à-dire s'engageant à chasser les vaisseaux des Nations ennemies de son roi; en échange de quoi, le roi lui délivre une lettre de marque, précisément pour qu'on ne puisse pas le confondre avec un pirate.
Les corsaires n'ont donc rien à voir avec les chasseurs de pirates, qui eux étaient généralement des soldats ayant obtenu un commandement tout à fait régulier et un ordre de marche précis.
Quant à leur désavantage au combat, il semble abusif. Les chasseurs de pirates étaient au contraire très efficaces, le commodore Perry nettoya la Nouvelle-Providence en quelques mois en ne faisant pas particulièrement preuve de mollesse.

L'âge du capitaine
Enfin il est étonnant que dans un jeu daté très précisément et faisant référence à des figures historiques connues (les capitaines pirates livrés dans le jeu ont presque tous existé et leurs profils sont très fidèles), les auteurs mélangent les époques: l'Olonnais a sévi dans les Caraïbes dans les années 1660, il n'a donc jamais pu rencontrer Barbe noire qui a dû voir le jour vers 1690! Ou alors cela suppose que ce dernier pratiquait le vaudou, mais ça c'est une autre histoire...

El Mythico



Stratégie, diplomatie et humour sont les ingrédients de ce jeu par correspondance qui rappellera à certains l'ambiance de Junta, le jeu de plateau. Dans une petite république bananière, plusieurs factions luttent pour s'approprier le pouvoir...

Le thème

El Mythico est un petit pays d'Amérique centrale situé entre le Guatemala, le Nicaragua et le Salvador. Il est constitué de grandes chaînes de montagnes et de jungles. Son président vient de mourir, et les gouverneurs de six provinces jouent déjà des coudes pour prendre sa place. Les milices armées s'équipent et les petites unités de VBTT (Véhicule Blindé Tout Terrain) patrouillent déjà aux alentours des villes. Mais des groupes isolés venant de petits villages perdus dans la jungle ou dans les montagnes se mettent également sur les rangs des prétendants, au nom d'un pouvoir qui pourrait bien revenir au peuple si celui-ci prenait les armes. Aussitôt dit aussitôt fait et les rebelles forment déjà leurs premières unités de combat.

Le but du jeu

Laisser plusieurs factions rivales s'entre-déchirer dans un pays est une attitude connue pour l'O.N.U. Mais El Mythico est riche et les puits de pétrole, les mines d'or et de cuivre intéressent aussi les pays industrialisés. Après les 30 premiers tours, où les marchands de canons passent le plus clair de leur temps à vendre des armes aux différentes factions, l'opinion publique mondiale est (enfin) horrifiée par cette guerre fratricide et demande l'arrêt des hostilités. Le joueur qui aura le mieux dirigé son camp, aussi bien économiquement que militairement, sera déclaré vainqueur.

Les joueurs

Le jeu permet à 18 joueurs d'en découdre. Parmi eux, il y a les gouverneurs des six provinces d' El Mythico ainsi que deux joueurs rebelles dans chacune d'elles. Chaque joueur est le leader d'une faction et prend activement part à ses actions militaires et économiques. On détermine en début de partie son alignement politique (centre, droite ou gauche) et son «métier» (ce qui lui accordera quelques bonus spéciaux). Ainsi, un membre du clergé pourra faire de longs sermons afin de rallier des hommes à sa cause; un militaire recevra des bonus lorsqu'il conduira lui-même ses troupes au combat; un politicien utilisera ses discours comme autant d'armes économiques; et un membre de la pègre pourra engager un indicateur gratuit tout en gagnant de précieuses devises en exportant des marchandises locales (lire: faire le trafic de la drogue).

C'est donc avec son leader, quelques dizaines d'hommes et un village (ou un quartier de ville) déjà rallié à sa cause que le joueur devra échafauder minutieusement un plan afin de triompher de tous ses adversaires.

Le début de partie

Pour espérer gagner à El Mythico il faut prendre un bon départ. Axer sa stratégie sur un plan uniquement militaire est une erreur qui ne pardonnera que très rarement. Les troupes étant en effet, au début du jeu, parfaitement inutiles (l'ennemi est bien caché, ou plus simplement trop éloigné, pour représenter une quelconque cible pour vos superbes unités fraîchement constituées). Avant de créer une armée digne de ce nom il vous faudra un nombre important de devises (l'armement, uniquement vendu par les pays industrialisés, est relativement cher). Les devises ne vous seront fournies que par les fidèles à votre cause: c'est-à-dire tous ceux à qui vous aurez promis que l'avenir sera rose si vous triomphez. Les moyens pour rallier la population locale sont multiples mais l'effort politique et économique de début de partie est parmi les plus efficaces.

Les actions économiques

Tous les centres urbains du jeu (villages, quartiers des villes ou de la capitale) fournissent des points de pouvoir (à la fois de l'argent et du soutien de la part de la population locale) qui sont le cœur même du jeu. Avec ces points vous pouvez rallier d'autres villages à votre cause (en les dépensant pour distribuer des tracts ou de la nourriture), acheter des armes à l'étranger (avions, hélicoptères, blindés, armes antichars, etc.), louer les services d'indicateurs, de saboteurs et d'assassins ou jouer au grand «jack-pot international» qui consiste à vendre de la drogue à l'étranger tout en essayant de passer au travers des raids d'Interpol. Posséder une immense fortune permet tôt ou tard de monter un grande armée puissante et bien armée alors que la profusion d'unités combattantes n'apporte rien et tend même à vous faire perdre de l'argent (imaginez ce qu'un char lourd consomme pour 100 kilomètres).

Les actions militaires

Les batailles que vous vivrez n'auront rien de comparable avec les combats que se livrent les grandes armées contemporaines. La guerre sera une suite de petites escarmouches qui se transformeront quelquefois en guerre de tranchées lorsqu'une case devra être prise à tout prix. Le plus amusant, c'est que les camps en présence sont relativement pauvres et les unités sont de très petite taille. Une puissante unité de chars comportera au maximum 10 blindés et la suprématie aérienne sur tout le pays pourra souvent être obtenue avec trois malheureux avions russes. De toute façon, les combats en montagne et en jungle font la part belle à l'infanterie qui reste la reine de ce champ de bataille.

Le plus stressant est la rareté des lignes de front et le fait que l'ennemi peut frapper à tous moments et de n'importe quel endroit. On retrouve l'ambiance paranoïaque des sales petites guerres (Afghanistan ou Viêt-nam).

En résumé

Ce jeu par correspondance au thème très «actuel» est aussi fortement teinté d'humour noir. Cela ne l'empêche pas d'être un modèle du genre, apte à satisfaire aussi bien les stratèges endurcis que les diplomates en herbe (en sachant qu'il faudra faire preuve des deux qualités pour vaincre). Malgré des règles quelquefois complexes et/ou confuses (une erreur d'ordre ne pardonnant que très rarement lorsqu'elle intervient lors d'un tour de jeu particulièrement critique), El Mythico est un très bon jeu.

Croc

illustration: Didier Guiserix

FICHE TECHNIQUE

El Mythico
Type de jeu: wargame par correspondance
Durée: 30 à 40 tours
Fréquence des tours: 1 tous les 15 jours
Prix: 30 F le tour (85 pages de règles + carte + 3 tours = 100 F)
Adresse: Jean-Noël Lienhart, 3 rue des Fauvettes, 67800 Hoenheim. Tél: 88.33.12. 84.

GRATUIT - GRATUIT - GRATUIT - GRATUIT - GRATUIT - GRATUIT - GRATUIT

MECHA-TECH

Le **Premier** jeu de Combats de Robots par correspondance géré par ordinateur

❒ Oui, je désire recevoir **gratuitement*** les règles de *Mécha-Tech*, je désire créer mon Pilote et jouer **gratuitement*** durant un tour de jeu.

❒ Non, je ne veux pas jouer, ni créer de Pilote. Mais je désire recevoir **gratuitement*** les règles de *Mécha-Tech*.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Je possède déjà un compte chez PBM Komett que je vous indique ici : .....

Signature (des parents pour les mineurs) :

Bulletin à renvoyer à : **PBM Komett**, 5, rue de Lesseps, 75020 Paris
Tél. : (1) 44 64 95 35
Fax : (1) 43 71 54 89

* Offre promotionnelle, valable durant toute l'année 1993, limitée à un seul pilote par personne.



Devenez

Maître du Monde

par correspondance
et sans sortir de chez vous

Tél. 99 68 13 62

AVATAR II

Jeu diplomatique, économique et militaire pour 16 joueurs

DRAGON'S HORDE

Jeu de rôle et d'aventures pour 15 à 20 joueurs
dans un univers médiéval-fantastique

GREAT JEWELS

Wargame pour 12 joueurs dans un univers
"Heroïc-Fantasty"

SYNAPS

Jeu de conquête galactique
pour 16 joueurs

Bulletin à retourner à **JPC+** - BP 21 - 35190 QUEBRIAC :

GRATUIT : remplissez ou recopiez ce bon
*Je souhaite recevoir **GRATUITEMENT***
☐ des informations sur les jeux de JPC+
☐ la mini-règle de DRAGON'S HORDE

Nom : _____ Prénom : _____ Code postal : _____
Adresse : _____ Ville : _____

Délires

Après QUEST...
DÉLIRES SARL
lance son nouveau jeu par correspondance

SURVIVOR ONE



Vous avez l'étoffe d'un chef ?
Vous voulez diriger une civilisation qui a soif de découverte et de conquête ?
Écrivez-nous !

DÉLIRES SARL
58, avenue de Wagram
75017 PARIS FRANCE

Métalliques



Araignée Dragon Mountain Ral Partha — *Elfe noir Mezoberranzan Ral Partha* — *Magicien Rifts RAFM* — *Deux elfes noirs Mezoberranzan Ral Partha* — *Magicien Rifts RAFM* — *Elfe noir Mezoberranzan Ral Partha* — *Serpent Dragon Mountain Ral Partha*

Cette fois, la nouveauté, c'est le nouveau « look » de la rubrique. Ce double bandeau en en-tête devrait permettre de vous présenter plus de nouvelles figurines dans chaque numéro, et de ne négliger aucune marque.

Nouveautés

Le dernier coup de cœur de l'année est décerné à la nouvelle série Mithril, Malgré trois cents références déjà parues, Chris Tubb arrive encore à nous étonner.

CITADEL MARAUDER

De nombreuses nouveautés pour Warhammer Battle... Chez les elfes, les cavaliers arrivent au galop : héros et porte-étendard des chevaliers errants, princes-dragons de Caledor (boite de trois, plus héros et porte-étendard en blister). Les nains héritent de nouveaux héros : Kazador, Ungrim (un véritable chef-d'œuvre), Burlok Damminson et Kragg. Mais 75 F pour un nain, sous prétexte qu'il possède des caractéristiques exceptionnelles à Warhammer Battle, c'est trop !
Deux nouvelles boites : le char de Grom et la cloche hurlante des skavens, et des drapeaux autocollants pour les orques, les gobelins et les nains.
Enfin, *Heavy Metal*, le guide de peinture Citadel, est sorti, et il sera bien utile au peintre débutant. Les autres y trouveront quelques pages vraiment intéressantes, (notamment pour la peinture des chevaux), et pleines d'astuces (l'assemblage des grosses pièces) ; Ces 80 pages tout en couleur vous coûteront 130 F, il faut le savoir.

GRENADIER

De très nombreuses nouveautés pour l'extraordinaire série Future Warrior, notamment des véhicules tout droit sortis de *Mad Max* (un buggy, un hélico, un transport de troupe et une voiture de sport).
Nick Lund continue à nous gratifier de quelques orques au compte-goutte, et nous devrions voir des maisons en résine d'ici la fin de l'année.

PRINCE AUGUST

Arrivées trop tard pour le précédent numéro, les Mithril d'octobre n'avaient pu dévoiler leurs charmes en image. Mais on ne résiste pas à vous montrer la plus belle d'entre elles, et certainement une des plus réussies depuis les débuts de la gamme : l'aigle attaquant un orque.
Le Mordor revient en force, avec des chefs de guerre orque et troll (M 309), un porte-étendard orque vraiment très beau (M 310), deux archers et un tambour orques (M 211 et 212), deux orques en armure avec hache ou marteau de guerre (M 313), et un monteur de loup sur warg.
De la même veine que la série précédente au niveau finesse de trait, l'ensemble est vraiment réussi. Les orques de l'Œil rouge devraient quant à eux sortir fin novembre.



RAFM

L'année 93 aura été très productive pour cette marque, notamment grâce à sa gamme de figurines pour L'appel de Cthulhu. Et Bob Murch récidive avec quatre nouveaux blisters : une bête lunaire, deux « magnifiques » ghasts, trois hommes-serpents (livrés avec deux de leurs congénères inférieurs), et trois hommes des sables accompagnés d'une belle tête de chameau réduite à l'état de squelette.
Toujours chez nos dynamiques amis canadiens, et après de longs mois de patience, les fanas de Rift peuvent enfin sauter de joie : les premières références des figurines officielles sont disponibles. Parmi elles, un glitter boy, trois xiticix, quatre soldats de la Coalition et des mages qui pourront servir de personnages-joueurs dans de nombreux autres jeux.
Et ce n'est pas fini, car RAFM vient de démarrer la production des figurines et vaisseaux pour Traveller The New Era. Les premiers blisters devraient déjà se trouver dans les bonnes boutiques.

RAL PARTHA

Trois nouvelles boites pour clore l'année en beauté et bichonner les amateurs d'AD&D. Mezoberranzan est une boite contenant une dizaine d'elfes noirs, Dragon Mountain renferme de nombreux monstres inédits destinés au module TSR qui porte le même nom, et Dragon Strike contient sept aventuriers très réussis, plus un magnifique dragon qui n'est autre que la reproduction (au 1/2 ou 1/3) du fameux Great Red Dragon (énorme monstre sorti en série très limitée).
La qualité est toujours au rendez-vous, et les prix sont toujours aussi corrects.

THUNDERBOLT MOUNTAIN MINIATURES

Tom Meier, au mieux de sa forme, nous offre quelques nouveaux petits bijoux, des saynètes toujours plus originales les unes que les autres : les momies qui s'animent lorsque les aventuriers entrent dans le tombeau, un tapis volant porté par un élémentaire d'air, un guerrier face à un démon (ou un petit Balrog ?) qui a déjà occis son compagnon d'arme, une pauvre jeune fille traînée devant le magicien noir et la salle aux trésors.
Pour moins de 150 F, vous avez un diorama complet et finement gravé, bravo !



Devant telles richesses, l'aventurier est aveuglé de joie, étreint par l'émotion.



Ghasts Cthulhu RAFM | *Deux orques du Mordor Prince August* | *Homme-serpent Cthulhu RAFM* | *Gobelin sur squig Citadel* | *Orque du Mordor Prince August* | *Magicien Ars Magica Grimroth* | *Ungrim, héros nain (& bannière) Citadel*

Le dossier

Petit graveur deviendra grand



A vingt-deux ans, Romuald Cristofol est déjà un modéliste expérimenté et vieux joueur d'AD&D. Il commence par peindre les figurines de son jeu Heroquest, puis l'envie de les modifier lui vient vite, et il s'attaque à la position des bras ou de la tête.

Puis la découverte du Milliput lui donne envie de se lancer dans la gravure, et ses modifications sont de plus en plus importantes. Il fait aussi des dioramas et lors de sa participation au concours du magasin La Vouivre à Avignon, il gagne les trois premières places. En cette occasion, il profita des conseils judicieux du responsable de ce magasin, à qui il doit beaucoup.

Début 93, il saute le pas en sculptant entièrement un naga, puis se lance dans la réalisation d'un énorme monstre à quatre bras. Pour graver, il utilise une armature fil de fer, ou fil de cuivre pour les figurines les plus volumineuses. Il travaille avec des outils de sa fabrication (comme 99% des graveurs) car les outils de chirurgiens auxquels il rêve sont très chers. Il utilise aussi des petits cutters, un couteau de peintre, des aiguilles (pour les yeux), une mini perceuse et son jeu de fraises, et des bâtonnets de glace retaillés.

Son but dans la vie : travailler pour Ral Partha.

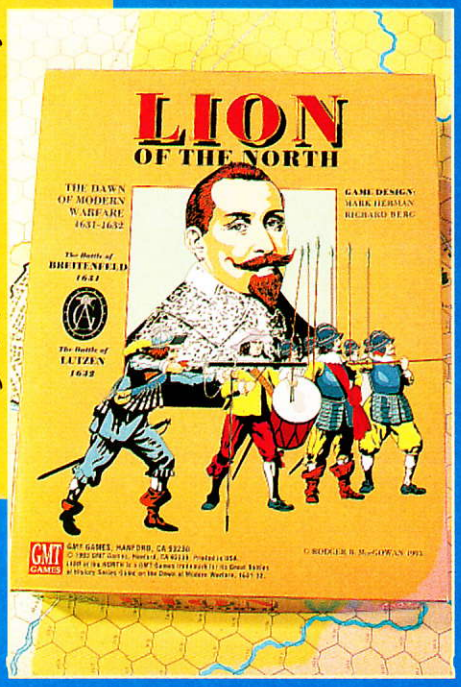
Dans l'immédiat, il cherche à vivre de son art, et peut étudier toutes vos propositions de dioramas, porte-étendards, voire de création de figurines originales.

Pour contacter Romuald, il suffit de lui écrire au journal, qui fera suivre.

Si vous avez des questions, remarques ou suggestions concernant cette rubrique, vous pouvez toujours me contacter sur 36 15 Casus, bal Triplezero.



Les textes sont de François Décamp. La pellicule a été très impressionnée par la présence d'Olivier Vigne. Les indicibles horreurs et autres monstres ont été peints par François Décamp, Romuald Cristofol et M. Matzneff.



Dans sa série *Great Battles of History*, GMT Games se fait un devoir d'ouvrir un débat sur les vertus des systèmes d'organisation militaire dominant leurs époques : dans *Great Battles of Alexander* (*GBOA*), la phalange macédonienne ; dans *SPQR*, la légion romaine. Dans ce troisième volume consacré aux exploits du roi de Suède Gustave-Adolphe au cours de la guerre de Trente Ans, il est question des fameux tercios et des prémices de la guerre moderne.

Autres temps autres mœurs...

Après nous avoir présenté quatorze batailles antiques, Richard Berg et Mark Herman, les créateurs de la série *Great Battles of History* (*GBH*), nous font faire un sacré saut dans le temps ! Faisant fi des paliers de décompression, ils nous propulsent plus de mille huit cents ans plus tard, au cœur de la guerre de Trente Ans.

Pour nous guider dans ce conflit quasi vierge de wargames, ils nous proposent le concours d'un homme d'exception, Gustave-Adolphe de Suède surnommé le Lion du Nord, dont la campagne en Allemagne fut le tournant de cette guerre et dévoila au monde une nouvelle manière de conduire bataille.

Schématiquement, la guerre de Trente Ans voit s'affronter d'un côté les forces catholiques et impériales des Habsbourg, dont le chef Ferdinand II est à la tête du Saint Empire romain germanique, et de l'autre côté les protestants représentés par des États ou duchés allemands en quête d'autonomie. Guerre de religion ? Pas aussi simple. De nombreux facteurs géopolitiques jouent dans ce conflit et le rendent véritablement européen. Les Espagnols appuient bien évidemment les agissements de la contre-réforme catholique et les Français, bien qu'également catholiques, financent les efforts de guerre du camp protestant. Il semble ainsi que ce soit les talents de persuasion de Richelieu qui soient parvenus à convaincre Gustave-Adolphe, fraîchement auréolé de ses victoires en Pologne, d'intervenir en Allemagne. Il apparaît malgré tout que ce dernier ait été plus enclin à assurer à son royaume une place dominante en Allemagne du Nord qu'à défendre de façon désintéressée les intérêts des protestants.

Lion of the North nous offre, en deux batailles, Breitenfeld (17 septembre 1631) et Lützen (16 novembre 1632), les plus beaux exploits des Suédois et de leurs alliés saxons, et la démonstration de l'efficacité de leurs innovations militaires.

Les victoires de Gustave-Adolphe, basées sur une infanterie mobile et évoluant en ligne (où les piquiers perdent le premier rôle au profit des mousquetaires tirant en salve), une cavalerie lourde pratiquant la charge à fond et une artillerie régimentaire souple et rapidement en action, sonnent le glas du système espagnol des tercios (lourds carrés de piquiers, hérités des carrés suisses du siècle précédent, renforcés aux angles par des mousquetaires). Le feu et ses effets dévastateurs prennent ainsi le dessus sur le choc. L'importance primordiale du moral des unités, propre aux batailles antiques, s'estompe également devant celle de la puissance de feu et de son utilisation rationnelle.

Mais le même système de règles !

Devant tant de changements dans l'art de faire la guerre, entre Cynocéphales et Breitenfeld, qui aurait pu croire que GMT Games conserverait son système de règles, développé pour les affrontements de l'ère gréco-romaine ? C'est pourtant le défi qui a été relevé et qui va permettre aux habitués de *GBOA* et *SPQR* de se lancer sans trop de problèmes sur les traces de Gustave-Adolphe. Voyons l'explication de ce tour de force.

L'architecture générale des règles reste la même que dans les deux premiers volumes de la série *GBH*. Elle repose sur la façon dont sont utilisés les chefs et gérés leurs ordres. Chaque chef a une initiative, celle de Gustave-Adolphe est de 7 alors que celle de certains commandants subalternes peut n'être que de 3. Un tour de jeu se compose de séquences correspondant chacune à l'activation d'un chef donné. On commence par activer celui de moindre initiative, qui peut donner des ordres à un nombre d'unités égal à son chiffre d'initiative. Il peut ensuite tenter de s'activer à nouveau, il faut alors réaliser un jet de dé (10 faces) inférieur ou égal au niveau d'initiative. Le maximum est de trois activations successives. Le joueur en phase change plusieurs fois par tour, au gré de l'activation des chefs dans l'ordre croissant de leur niveau d'initiative (en cas d'égalité, on alterne). A tout moment un des joueurs peut reprendre la main à son adversaire en réussissant un test d'initiative avec un chef de plus haut niveau d'initiative que celui de l'adversaire en train de tenter une seconde ou troisième activation. Ce sont les ordres des chefs activés qui permettent le mouvement des unités et les combats. Quand tous les chefs ont épuisé leur capital d'ordres, on passe au tour suivant en reprenant par le chef de plus faible initiative.

Voilà, brièvement résumée, la recette originale qui vaut tant de succès aux wargames GMT Games et qui est encore à l'origine de la fluidité des parties de *Lion of the North*. Aucun des joueurs n'attend pendant des demi-heures entières que son adversaire ait fini son tour de jeu, puisqu'au sein d'un seul tour la main peut changer jusqu'à une vingtaine de fois.

On ne change pas un graphisme qui gagne !

Le moteur (la règle de commandement) est donc le même. La carrosserie, magnifique, n'a pas non plus été modifiée. Boîte, cartes et pions conservent les mêmes caractéristiques de finition, de clarté et de beauté (n'ayons pas peur des mots) que dans *GBOA* et *SPQR*.

FICHE TECHNIQUE

Lion of the North (The Great Battles of History - Volume III) est un wargame en anglais édité par GMT Games.
Matériel : une carte de 56x130 cm (Breitenfeld) et une carte de 56x85 cm (Lützen), 512 pions (avec sachets de rangement), une paire de trois aides de jeu recto verso, deux dés, un livret de règles et un livret de scénarios.
Scénarios et durée de jeu : deux scénarios pour deux joueurs, Breitenfeld : trois à six heures de jeu, Lützen : quatre à sept heures de jeu.

Lion of the North

Tercio gagnant

Les valeurs figurant sur les pions (nom, type, points de mouvement et de force, qualité de l'unité) ont l'avantage d'être les mêmes que dans les jeux précédents, là non plus pas besoin de période d'adaptation, de même pour la plupart des aides de jeu. Bref, GMT Games développe la notion de gamme à un niveau encore jamais atteint par aucun autre créateur de wargame, Kevin Zucker compris. Cette normalisation du matériel permet paradoxalement d'introduire beaucoup de variété et de détail dans les types d'unités en présence car on retrouve sans effort les informations nécessaires à leur reconnaissance.



Ainsi, six types d'unités sont représentées (il y en avait dix dans *SPQR*). On trouve des tercios (surtout chez les impériaux) et de l'infanterie lourde (surtout chez les Suédois). Comme les phalanges dans *GBOA* et *SPQR*, la forme de ces pions n'est pas standard : gros carré pour le Tercio et rectangle pour les brigades d'infanterie lourde. Ces particularités permettent des formations hors normes. Par exemple, trois tercios peuvent s'organiser en « étoile de la mort » (un devant deux derrière), ce qui leur vaudra d'être traités comme une seule unité pour les ordres de mouvement et le combat de choc. De façon moins originale, les brigades peuvent se mouvoir en ligne (le grand côté du rectangle composant le front) ou en colonne (petit côté du rectangle de front). Les autres unités sont représentées dans le format universel du pion de wargame : infanterie légère, cavalerie légère (qui inclut les dragons et les redoutables cavaliers croates), cavalerie lourde et cavalerie de caracole[1]. Enfin, il existe un septième type d'unité, il s'agit, nouveauté du temps, de l'artillerie. Elle peut être lourde, de campagne ou, plus mobile, d'organisation régimentaire.
Le train des bagages est également représenté sous forme de pions dont la destruction apporte quelques désagréments…

Des nouveautés cohérentes et nécessaires…

On s'en doute, il faut du nouveau pour gérer l'apparition des armes à feu. Alors que la structure générale du jeu et les règles de commandement demeurent quasi inchangées, la résolution des combats et la gestion des pertes et des déroutes d'unités sont notablement influencées par les armes nouvelles. Mais ces modifications se font en parfaite cohérence avec les règles de combat de *GBOA* et *SPQR*. Il serait plus juste de parler d'évolution que de modification, dans la résolution des combats, tant les règles de *Lion of the North* sont le prolongement logique de celles des deux précédents volumes de la série.
La base des changements est constituée par l'apparition d'une séquence de combat par tir immédiatement après le mouvement, alors que le principe de résolution de combat de choc (mêlée) est peu modifiée (l'infanterie lourde est « attaquant supérieur » contre l'infanterie légère, ce qui double les pertes, etc.). Cette nouveauté conduit à une utilisation différente du potentiel de force et de qualité des unités. Dans les deux wargames antiques de la série, la force d'une unité est constante, c'est en fait sa taille, et elle ne sert qu'à réaliser des ajustements dans le résultat des combats, en fonction du rapport entre celle de l'unité attaquante et celle de l'unité qui défend. Dans *Lion of the North*, la force de l'unité représente son potentiel humain, sa puissance de feu et de choc. Seules les unités de tercios et les brigades d'infanterie lourde possèdent deux chiffres de force : le premier pour leurs mousquetaires (feu), le second pour leurs piquiers (choc). Au fur et à mesure que les unités encaissent des pertes, sous l'effet des tirs adverses, leur potentiel de force diminue et ne pourra jamais être reconstitué. La perte de plus de la moitié de ses points de force entraîne d'ailleurs le passage automatique de l'unité au statut de « désorganisée » (on retourne le pion).
Pour le niveau de qualité de l'unité, le changement est moindre. Il sert toujours à déterminer si l'unité va se maintenir au combat, va se désorganiser ou dérouter, principalement dans le combat de choc, après les résultats déjà dévastateurs des combats par tir. Néanmoins, la cohésion des unités (c'est-à-dire leur capacité à réussir le test de leur niveau de qualité : réussi si le jet de dé est inférieur ou égal, échec sinon) joue un rôle relativement mineur. Dans *GBOA* et *SPQR*, les unités sont éliminées si après une déroute elles sont attaquées à nouveau ou n'arrivent pas à être ralliées, ce qui revient à dire que plus leur cohésion est grande plus elles sont puissantes. Dans *Lion of the North*, les unités perdent leur efficacité lorsque leur potentiel de force s'amenuise, plutôt que lorsqu'elles se désorganisent temporairement suite à un échec de test de cohésion, ce qui revient à dire que leur puissance tient davantage de leur potentiel de force, non renouvelable en cours de bataille, qui est d'abord utilisé dans la phase de feu.

Et toujours le même souci du détail

Dans la reconstitution du combat avec armes à poudre, les créateurs de *Lion of the North* ont été aussi précis que dans la simulation des charges d'éléphants ou des phalanges dans leurs wargames précédents.
Plusieurs types d'armes sont pris en compte et figurent (par un indicateur de couleur distinctive) sur chaque unité. En plus des trois catégories d'artillerie mentionnées plus haut, il en existe deux d'armes individuelles : mousquet et pistolet. Leurs effets ne sont pas les mêmes, et ce qui peut être surprenant, l'artillerie est loin d'être la plus dévastatrice du fait de sa faible mobilité sur le champ de bataille. Elle sert essentiellement à désorganiser les lignes adverses avant le déclenchement des offensives de l'infanterie et de la cavalerie. La gestion des tirs d'artillerie est d'ailleurs principalement concentrée dans une phase préparatoire à chaque tour de jeu.
Le tir de l'infanterie peut être rendu plus efficace par le recours à un tir de salve ou de double salve (uniquement pour les troupes suédoises) à condition de limiter, voire de ne pas effectuer, de mouvement préalable. Des tirs de retraite sont également permis.
La cavalerie est aussi très bien traitée par les règles de combat. La charge et la contre-charge sont possibles, ce qui augmente son efficacité par rapport à son utilisation dépassée en caracole. En somme pas grand-chose à redire sur la reconstitution des pratiques militaires du temps.

Pari gagné à l'heure des comptes

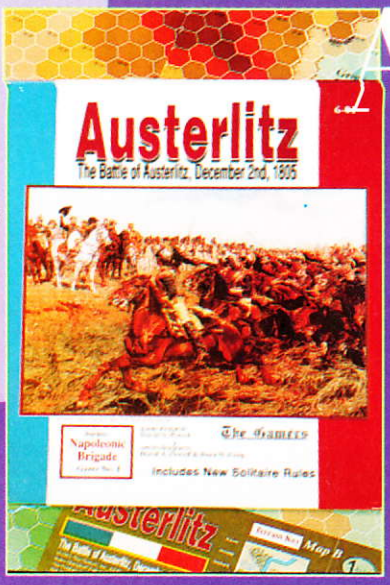
Finalement, ce premier grand wargame sur les guerres prémodernes est une pleine réussite.
Par rapport aux premiers volumes antiques de la série *GBH*, la jouabilité reste la même et le temps de jeu des deux scénarios demeure en dessous des six heures. La mise en place de règles complètes de tir ne ralentit pas le rythme effréné des parties, imposé par les règles de commandement qui donnent la main à tour de rôle à chacun des joueurs. Les aides de jeu, complets et clairs, rendent presque inutile le recours aux règles dès la deuxième partie. Seul le décompte des pertes est à tenir sur feuille volante, tous les autres sont gérés par des pions marqueurs. Pas d'empilement insensé de marqueurs non plus, ils sont prévus pour tous les cas et en nombre suffisant.
Lion of the North allie qualité esthétique (j'y reviens souvent, mais c'est tellement vrai…), facilité et fluidité de jeu, précision de la simulation.
On pourra lui reprocher, tout comme à ses prédécesseurs, un déséquilibre exagéré par le système de commandement des batailles proposées. Mais là, la remarque ne vaut que pour Breitenfeld, où valeur des chefs, organisation et puissance de feu des troupes et effectifs penchent fortement du côté suédois. Le moins que l'on puisse dire est qu'il semble, à l'usage, très difficile de gagner avec les troupes catholiques…
Le scénario Lützen est lui beaucoup plus intéressant, du fait du terrain favorisant les impériaux de Wallenstein et de l'équilibre des armées en présence : Suédois affaiblis par un an de campagne d'un côté, et impériaux ayant copié l'organisation des brigades d'infanterie lourde de leurs adversaires de l'autre.
Gare aux crises cardiaques, car *Lion of the North* exige des nerfs solides pour les joueurs habitués aux jeux antiques de la série, et qui n'ont pas encore, par la force des choses, essuyé un double salve de mousqueterie suédoise…

Frédéric Bey

[1] La caracole est une façon d'aller au combat avec deux pistolets, héritée des reîtres, pour la cavalerie du XVII[e] siècle. Elle consiste à approcher l'ennemi pour vider sur lui le pistolet de sa main gauche et, après avoir fait demi-tour, décharger celui de sa main droite et se retirer.

NAPOLEONIC BRIGADE SERIES

Austerlitz



Après avoir consacré huit jeux à la guerre de Sécession, The Gamers rentre par la grande porte dans le domaine du wargame napoléonien. En conservant la même échelle, la brigade, et les mêmes principes que ceux de leur *Civil War Brigade Series*, les concepteurs d'*Austerlitz* persistent et signent en donnant la priorité aux règles de commandement. Le résultat est une simulation perfectionniste où l'état-major est roi.

Une bataille d'anthologie

Pour sa première incursion dans le XIX[e] siècle européen, The Gamers a choisi un classique : Austerlitz, ses bivouacs illuminés, son brouillard, son soleil, et la baignade finale des Austro-Russes dans les lacs gelés… L'Histoire a retenu de cette belle journée de décembre 1805, une victoire totale de l'armée impériale française, une sorte de promenade de santé, exécutée sous la houlette d'un Napoléon en superbe forme, face à des Coalisés anémiques et sans stratégie. L'intérêt d'un wargame sur cette bataille (il y en a d'ailleurs trop peu, alors que l'on croule sous les simulations de Waterloo) est pourtant manifeste. Les deux armées en présence sont de nombre (avantage aux Austro-Russes) et de qualité (avantage France) quasi égales. A l'aube de la bataille, la position très favorable de l'armée coalisée sur le plateau de Pratzen compense la faiblesse de son commandement. Bref, si le joueur en charge des troupes du tzar n'adopte pas les choix suicidaires faits par leurs chefs historiques Buxhowden et Bagration (contre l'avis du seul vieux Koutousov), la partie est équilibrée et très ouverte quant aux plans à mettre en œuvre. Tout est réuni pour une véritable bataille de mouvement.

La volonté de tout simuler

Le parti pris du système de règles des *Napoleonic Brigade Series* est de plonger le joueur dans tous les désagréments de la guerre, en recréant les moindres détails de l'univers sanglant des armées du début du XIX[e] siècle.

Le principal souci du wargameur se lançant dans *Austerlitz* sera de maîtriser et de coordonner les actions de ses troupes, et cela est loin d'être simple. Les règles de commandement reposent en effet sur les principes suivants :

— les ordres doivent suivre la pyramide hiérarchique ;

— ils peuvent être vagues ou précis (jusqu'au niveau de la division) ;

— ils mettent un certain temps à parvenir à leurs destinataires et peuvent donc être appliqués alors que la situation a complètement changé entre-temps et ne les rend plus nécessaires ;

— bien qu'ils doivent être appliqués à la lettre, ils peuvent également ne pas être mis en œuvre (tout est question de niveau de commandement de l'expéditeur et du destinataire) ;

— certains commandants d'unité peuvent agir par initiative ;

— ceux qui agissent trop souvent de leur propre chef peuvent finir *loose cannon* et se conduire stupidement… (le joueur adverse pourra leur donner un ordre !) ;

— enfin, les circonstances pèsent sur les ordres, trop de pertes ou un moral en chute libre peuvent arrêter l'action pourtant correctement ordonnée à un corps entier à deux doigts d'atteindre son objectif !

Tout en permettant de jouer également en solitaire ou par correspondance, ces règles reflètent la stricte réalité des états-majors de l'époque. Mais, il faudra un bon moment au wargameur, habitué dans d'autres jeux à avancer ses pions dès qu'ils sont à distance de leur chef, pour s'y faire.

La chasse aux détails

En dehors de ce chapitre commandement, unique en son genre (on le trouve malgré tout sur certains wargames sur ordinateur), le jeu apporte d'autres satisfactions grâce à des détails souvent oubliés ou gommés par d'autres éditeurs. Quelques exemples… Les munitions de l'artillerie sont gérées et comptabilisées au niveau de chaque armée, qui au début de la bataille dispose d'un nombre limité de charges et de boulets.

Le moral des unités peut varier entre cinq niveaux ! En partant du plus bas, chaque brigade peut être en état de « déroute », être « désorganisée » ou simplement « secouée » (shaken). Avant la bataille elle est évidemment dans un état « normal », mais peut passer temporairement à celui de « *blood lust* », qui fait oublier la peur grâce à l'exaltation de la mêlée.

Le jeu propose pour chaque brigade une profusion de formations dont les plus originales sont les formations étendues, qui permettent de répartir une unité sur plusieurs hexagones, en diminuant en contrepartie sa force de tir. L'usage des tirailleurs est également rendu parfaitement ainsi que le temps nécessaire à chaque unité de cavalerie pour se remettre en formation après la moindre charge.

Enfin, dernier exemple de la créativité des règles de la série : des pertes temporaires de potentiel, sous la forme de traînards (*stragglers*), qu'une brigade peut encaissé en guise de résultat de combat. Pour recouvrer son plein potentiel, la brigade devra rassembler ses traînards, ce qui prend du temps et nécessite un bon moral.

Les médailles les plus belles ont aussi des revers

Bien évidemment, une simulation de cette précision et de cette qualité, à l'échelle de la brigade, engendre une lourde tâche de gestion pour le wargameur. Malgré la beauté de la carte et l'efficace sobriété des pions, malgré les aides de jeu, il est difficile d'ignorer la quantité d'opérations que requiert le bouclage d'un tour de jeu : le défi, difficile à réussir, est de prendre moins d'une demi-heure de temps réel pour une demi-heure simulée. Très rapidement les unités sont surchargées de marqueurs de formation, de puissance de feu et de statut moral sans que cela évite d'avoir à enregistrer et consulter les pertes sur une liste imprimée à cet effet mais dont la clarté et la facilité d'usage ne sont pas les grandes qualités. Pour résoudre les effets des tirs rapidement, l'usage de six dés de couleur différente est même conseillé par l'auteur…

Austerlitz est donc un wargame pour passionnés, prêts à sacrifier des journées entières à la reconstitution des exploits du Petit Caporal. Il ne faut pas pour autant jeter la pierre au système de The Gamers sans avoir goûté à l'étrange saveur de ce 2 décembre 1805 si bien mitonné par David A. Powell, dont l'inventivité et la précision ne sont plus à prouver.

Frédéric Bey

FICHE TECHNIQUE

Austerlitz, wargame en anglais de David A. Powell édité par The Gamers.
Nombre de joueurs : 1, 2 et éventuellement plus.
Matériel : Un livret de règles, un livret de scénarios, deux livrets de tables de résultats, une carte 112 x 86 cm, deux planches de pions, deux dés.
Scénarios et durée de jeu : Deux épisodes de la bataille : *Battle for the Goldbach Stream* (4 heures) et *The Olmutz Road* (4 heures) ; la bataille complète : *The Sun of Austerlitz* (12 heures) ; la bataille et les prémices de la veille : *The Advance to Battle* (25 heures…) et enfin un scénario what if : *Katusov in Command* (12 heures).
Contraste : A évoquer après avoir rejoué à *Austerlitz* de Jean-Pierre Défieux (1978)…

Vous avez plébiscité le hors-série n° 7 Jeux de stratégie



Voilà ce que vous promet le

HORS-SÉRIE N° 9 JEUX DE STRATÉGIE

Dossier Antiquité

- *Res Publica Romana* : de la tactique du coup d'état à la stratégie familiale des empereurs romains et un épisode historique : l'affaire Clodius.
- *Great Battles of Alexander/SPQR* : le jeu reproduirait-il trop fidèlement l'histoire ?
- *Peloponnesian war* : une analyse historique et géographique.

Dossier Advanced Squad leader

- La doctrine de combat allemande sur le front de l'est, illustrée par un scénario.

Dossier Guerre du Pacifique

- *Midway* et *Guadalcanal* : la simulation en « double aveugle », nécessaire mais problématique. Analyse illustrée d'un scénario.
- *Flat Top* : une présentation accompagnée de deux scénarios-hypothèses.
- *Pacific war* : les stratégies alliées : offensive en Chine, blitz dans le Pacifique ...

Dossier jeux de diplomatie

- *Diplomatie* : Comment manipuler votre voisin ... et à ce propos : Y a-t-il une déontologie du jeu ? Utiliser Diplomatie en entreprise.
- Les jeux de stratégie se jouent aussi par correspondance.
- Europa Universalia : notre hors-série précédent a changé son destin... Genèse d'un jeu (suite).

Et aussi

- Empire in arms : l'Espagne et la Grande Bretagne ; V for victory ; Third Reich (suite) ; Guerre dans la SF : comment les auteurs voient l'armée du futur ; Figurines : les armées amérindiennes ; Critiques livres, etc.

Et un jeu en encart : Hastings

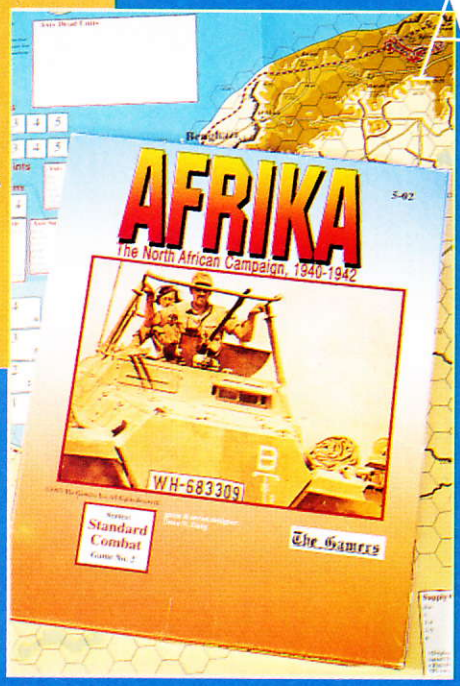


Tapisserie de la reine Mathilde. XIe siècle. Bayeux.
Droits réservés

En kiosque, le 15 décembre 1993

Afrika

Sacré Rommel



Dans la série « Voir et revoir », revoici les sables du désert égypto-lybien, entre 1940 et 1942. Le contraste d'ambiance avec le précédent jeu de la collection « Standard » de The Gamers (*Stalingrad Pocket*) est frappant, mais les règles restent similaires : simples et de bon goût.

Inspection du matériel

La boîte d'*Afrika* est légère. Tout juste 162 bataillons, brigades et divisions (plus 118 marqueurs), dont les couleurs variées représentent Italiens, Allemands, Britanniques, Indiens, Sud-Africains, Néo-Zélandais, Polonais, Grecs, Français… Des tours de un mois pour plus de deux ans d'allers-retours sanglants dans le désert. Une longue carte dans les tons… sable, qui va du Caire aux abords de Tripoli. Des hexagones de 15 km environ. Et des règles simples, mais oui ! Car le succès de *Stalingrad Pocket* a été tel qu'il fallait poursuivre dans ce sens.

Résumé des épisodes précédents

Pour ceux que la poche enneigée n'a pas tenté, rappelons que la séquence de jeu fait alterner rigoureusement les deux joueurs. Pour chacun, mouvement, combat, exploitation (re-mouvement) et contrôle du ravitaillement se succèdent. Seules les unités dont les capacités de combat et mouvement sont sur fond jaune et qui ne sont pas en ZdC ennemie peuvent bouger en exploitation.

Il est possible de traverser les zones de contrôle (ZdC) adverses, sachant que l'on paie de toute façon 2 points de mouvement pour entrer dans un hexagone de ZdC. Il est possible qu'une pile attaque durant son mouvement (overrun), après quoi elle devra s'arrêter (mais un second combat sera ensuite possible en phase de combat normal). Les rapports de force sont arrondis au chiffre le plus proche (et non en faveur du défenseur). Les combats se traduisent par des résultats classiques (perte de pas, recul) et il n'est pas recommandé de reculer en ZdC adverse. Le jet de deux dés à 6 faces garantit un peu d'incertitude dans les combats les plus déséquilibrés.

Ambiance désert

Bien sûr, ce cadre schématique a été dûment rempli par toute une série de règles destinées à recréer l'ambiance si particulière de cette campagne dont l'importance dépassait de beaucoup le nombre assez faible (par comparaison avec le front russe) des troupes engagées. Et tout d'abord, l'accent a été mis sur le ravitaillement.

A chaque tour de la campagne, le joueur de l'Axe doit décider s'il engage une partie de son aviation contre Malte pour maximiser le nombre de points de ravitaillement qui lui arrive. Echange aléatoire et douloureux ! Le joueur Allié, lui, reçoit des points selon un calendrier prédéterminé.

La phase de mouvement peut être épicée, car beaucoup d'unités ont des potentiels de mouvement allant de 14 ou 16 (les Italiens), 18 ou 20 (les Alliés), à 18, 20 ou 25 (l'Afrika Korps). Autrement dit, ne comptez pas sur vos ZdC pour arrêter l'adversaire. On peut empiler dans un hexagone trois divisions ou l'équivalent.

Les combats entraînent des pas de pertes. Point original : après la perte du premier pas, l'unité est classiquement retournée. Mais les pas de pertes suivants (jusqu'à quatre en tout) ne se traduisent pas par une diminution des capacités de l'unité. Simplement, celle-ci est éliminée lorsque le dernier pas est encaissé.

Pas de pasta au menu !

La règle de ravitaillement est relativement simple. Les dépôts ravitaillent les unités dans un certain rayon, en dépensant un certain nombre de points de ravitaillement (les divisions d'infanterie italiennes sont très gourmandes, c'est presque un avantage pour l'Axe si elles se font éliminer !). Les unités non ravitaillées perdent un pas et voient leurs capacités réduites.

Plus original : la règle de transport des dépôts. Pour bouger ceux-ci (le cœur du jeu, vous vous en doutez), il faut des points de camion (attribués selon un calendrier) ou des points de transport naval côtier. Quoi qu'il en soit, il est affreusement difficile de bouger ces foutus dépôts. Le désert, c'est vraiment un bled perdu !

En dehors de ces règles clés, on trouve pas mal d'autres choses sympas. L'aviation peut faire des raids de bombardement ou appuyer directement les combats. L'artillerie attaque uniquement par bombardement. L'intégrité divisionnelle et la combinaison de blindés et d'infanterie confèrent une colonne de décalage en combat.

Les deux joueurs reçoivent des pas de remplacement de façon aléatoire (oui, c'est vrai, si un joueur a beaucoup de chance en permanence, il a un gros avantage).

Erwin Superman et Povere Spaghetti

Et puis il y a les deux stars de ce genre de jeu : Erwin Rommel et les pauvres Italiens. Le premier donne tout un tas d'avantages aux unités empilées avec lui. Les seconds souffrent affreusement durant les sept premiers mois (tours), car si leur ravitaillement est coupé, leurs unités ne perdent pas un pas, elles sont tout simplement éliminées.

En dehors de ces gâteries, vous trouverez aussi le KampfGruppe de débarquement Hecker, le Long Range Desert Group, et bien sûr nos Français, dont la 1re brigade (Kœnig), qui a l'insigne honneur d'être l'unité ayant le meilleur potentiel de défense.

Ajoutons que les auteurs ont prévu des scénarios de trois tours pour jouer les batailles majeures, de Crusader à Alamein, mais que l'essentiel de l'intérêt du jeu est bien évidemment dans la campagne complète.

En somme, encore un (bon) jeu significatif de l'orientation actuelle des éditeurs vers des wargames jouables. Tant mieux !

Frank Stora

FICHE TECHNIQUE

Afrika est un wargame en américain simulant les combats dans le nord de l'Afrique de septembre 1940 à décembre 1942.
Echelle : un tour par mois (pour la campagne), 15 km par hex., un pion = un bataillon, une brigade ou une division.
Matériel de très bonne qualité : une carte en deux morceaux d'environ 1,20 m sur 50 cm, en papier fort, très lisible et agréable à l'œil ; 280 pions et marqueurs brillamment colorés (les pions portent des symboles Otan).
Règles simples, dont l'ossature est connue des joueurs de Stalingrad Pocket, mais qui mettent l'accent sur le ravitaillement.
Le jeu est très jouable mais la simulation reste de bon niveau.

DESCARTES Boutiques

JEUX DESCARTES
PASTEUR



39, Bd Pasteur - 75015 PARIS
Métro PASTEUR - Tél: 47 34 25 14

JEUX DESCARTES
WAGRAM

A !!! B !!! C !!!
DESCARTES !!!!

AWELE... BATTLETECH...
CASSE-TETE...
DONJONS & DRAGONS... ECHECS...
FORMULE DE... GO... HEROIKA...
ILLUMINATI... JACQUET...
KALEIDOSCOPE... LEGENDES...
MAH-JONG...
NAIN-JAUNE... OTHELLO...
PHENAKISTICOPE... QUARTO...
RES PUBLICA ROMANA...
SCRABBLE... TROLLS... UR...
VELENO... WARGAMES... XANTH...
YI-KING... ZUMA...

OUVERTURE EXEPTIONNELLE :
DIMANCHE 19 DECEMBRE DE 10H A 19H

6, rue Meissonier - 75017 PARIS
Métro WAGRAM -Tél: 42 27 50 09

JEUX DESCARTES
ECOLES



52, rue des Ecoles - 75005 PARIS
Métro CLUNY LA SORBONNE
Tél: 43 26 79 83

JEUX DESCARTES
LYON



13, r. des Remparts d'Ainay 69002 LYON
Métro AMPERE VICTOR HUGO
Tél: 78 37 75 94

Un tableau pour noter les points de victoire



Kursk 43 – Opération Citadelle a donc servi de support au X[e] Championnat de France de wargame individuel et au I[er] Championnat par équipe. Ces deux tournois vont être dissociés à partir de janvier 1994. Nous allons en modifier la formule afin de les faire évoluer tous deux, et pour qu'ils deviennent plus représentatifs de notre « milieu » du wargame en France. Nous souhaitons que les wargameurs de province puissent venir en plus grand nombre, bien que leur participation de cette année soit déjà encourageante.

Dans un premier temps, *Kursk* va devenir le jeu de base du championnat de France par équipe, qui se déroulera par « défi ». Il pourra également être utilisé pour les tournois préliminaires du championnat individuel 1994. Nous vous informerons bientôt de sa nouvelle formule. Les changements vont être nombreux, tant au niveau de l'organisation que du système de classement. Nous souhaitons connaître votre avis, alors n'hésitez pas à nous écrire.

Les différents facteurs permettant d'engranger des points de victoire (PV) dans *Kursk 43* peuvent paraître trop nombreux. Cependant, ils ne sont que le reflet de votre situation lors d'une partie. Cherchez simplement à être le plus efficace possible dans la destruction de l'ennemi ou à progresser le plus rapidement : les PV refléteront vos succès ou vos… échecs.

Nous avons conçu un tableau qui vous simplifiera la tâche d'enregistrement de ces divers éléments. Après une partie, vous pouvez le conserver pour l'analyser et essayer de trouver les raisons de votre résultat, victoire ou défaite. Vous pouvez également en remplir un après chacun des six tours de jeu ! Pour les prochains tournois, ce tableau sera « officiel ».

Commentaires sur les rubriques à remplir

A) Si vous avez l'habitude de jouer régulièrement avec le même adversaire, n'utilisez pas cette rubrique, à la condition de changer régulièrement de camp. Par contre, pour les tournois, ou si vous affrontez des adversaires différents, prenez l'habitude de l'utiliser. Si vous pensez que cela est nécessaire, c'est une façon de rééquilibrer un jeu. Les PV choisis simultanément pour « acheter » un camp ne sont effectivement dépensés que si vous obtenez satisfaction. Les deux joueurs peuvent parfois se donner mutuellement des PV.

B) Nous avons calculé le nombre de pas de perte disponibles en début de jeu (plus les renforts éventuels). Nous vous conseillons de compter en fin de partie les pas de perte restant à chacun. En faisant la différence vous obtiendrez les pertes subies. Cette méthode nous semble plus rapide que la méthode traditionnelle, mais surtout elle comporte moins de risque d'erreurs. Vous pouvez toutefois continuer à compter vos pertes directement et les inscrire dans la case prévue à cet effet. N'oubliez pas de les multiplier par les valeurs correspondantes.

C) Passer une fois sur les hexagones de ravitaillement de l'adversaire fait gagner des PV. Il suffit de les surligner au fur et à mesure

D) Passage et conquête des villes

— Pour le joueur Allemand, surligner (colonne 1) les villes russes qu'il a réussi à traverser. En fin de partie, vérifier les villes russes que votre adversaire n'a pas retraversé. Si vous pouvez tracer une ligne de ravitaillement, surligner la colonne 2. Dans le cas contraire, la colonne 3. On ne peut pas, pour une même ville, marquer à la fois les PV de la colonne 2 et de la colonne 3.

— Pour le joueur Russe, uniquement en fin de partie, répertorier les villes « allemandes » contrôlées en dernier. surligner la colonne 1 si ces villes sont ravitaillées, sinon la colonne 2.

E) Pour le X[e] championnat de France, chaque joueur disposait de 75 minutes par partie (les impératifs de la compétition nous obligent toujours à réduire le temps de jeu alloué à chaque rencontre). Mais vous pouvez augmenter cette durée jusqu'à 90 minutes maximum pour chaque joueur.

Claude Renaud

Un mot d'Eurogames Rostov version finale

Fumble, comme disent les rôlistes ! L'article publié dans Casus n°76 à propos de la série Etoile rouge & Croix noire comportait une erreur – une contradiction pure et simple avec la règle, pourtant bien claire à ce sujet. L'attaquant peut bel et bien concentrer une attaque sur un seul hexagone en ignorant toutes les autres unités adjacentes du défenseur.

Il n'est pas obligatoire d'attaquer tous les défenseurs adjacents aux attaquants.

Toutes nos excuses aux lecteurs qui ont pu être perturbés, et dont certains l'ont fait savoir à Eurogames (ils ont eu raison ! N'hésitez pas à écrire, pour tout problème de règle ou tout commentaire en général, nous aimons le courrier des joueurs).

En outre, sachez que *Rostov*, prévu initialement pour sortir après *Kharkov* sous forme d'une extension, a finalement été proposé dans la même boîte. Hélas, si les acheteurs ont pu ainsi faire une bonne affaire, les joueurs ont eu une version des règles qui demandait encore quelques perfectionnements. Certains ont été publiés dans Casus, mais il y en a d'autres.

Pour éviter aux joueurs d'avoir à reporter diverses modifications, précisions et rectifications, Eurogames se propose de leur envoyer une version des règles peaufinée (et, c'est promis, finale).

De plus, certains joueurs ont malencontreusement mélangé les pions de *Kharkov* et de *Rostov*, ce qui donne des résultats bizarres. Eurogames fournit également, pour qu'ils puissent remettre de l'ordre, une photocopie du recto des planches de pions.

Il suffit d'en faire la demande à : Eurogames, Bois-le-Roi, 10160 Bérulle, en joignant une enveloppe timbrée à leur adresse.

Frank Stora

Pour tous renseignements

Comité Championnat de France de wargame,
Claude Renaud,
6 promenade Saint-Leufroy,
92150 Suresnes.

Kursk 1943: Tableau des Points de Victoire

Points de Victoire du joueur Allemand

A) POINTS DONNÉS POUR LE CHOIX DU CAMP

B) PERTES INFLIGÉES AU SOVIÉTIQUE

Nombre de pas de pertes:	DÉBUT	FIN	PERTES	PV
Infanterie, cavalerie, parachutistes	178 –		=	X 1 =
Blindé et infanterie mécanisée	55 –		=	X 2 =

C) PASSAGE SUR LES HEX. DE RAVITAILLEMENT RUSSES

5 PV pour chacun des 6 hex. suivants:
2501–3308–3318–3323–3325–3341

D) PASSAGE ET CONQUÊTE DES VILLES «RUSSES»

Les col. 2 et 3 ne peuvent pas être cumulées.

	1		2		3	
KURSK	20	+	20	ou	10	=
LIVNY	5	+	5	ou	3	=
KOLPNY	5	+	5	ou	3	=
MALOARCHANGEL'SK	5	+	5	ou	3	=
PONYRI	5	+	5	ou	3	=
OLKHOVATKA	5	+	5	ou	3	=
FATEZ	5	+	5	ou	3	=
L'GOV	5	+	5	ou	3	=
TIM	5	+	5	ou	3	=
OSKOL	5	+	5	ou	3	=
GUBKIN	5	+	5	ou	3	=
MEDVENKA	5	+	5	ou	3	=
OBOYAN	5	+	5	ou	3	=
PROKHOROVKA	5	+	5	ou	3	=
KOROCA	5	+	5	ou	3	=
VOLCANSK	5	+	5	ou	3	=

Col. 1: PV pour le passage sur les hex. de ville.
Col. 2: PV pour le contrôle des «villes ravitaillées».
Col. 3: PV pour le contrôle des «villes non ravitaillées».

E) PÉNALITÉ POUR DÉPASSEMENT DE TEMPS

3 PV en moins par minute de dépassement.
1 PV en plus par minute non dépensée.

Total général des Points de Victoire

Points de Victoire du joueur Soviétique

A) POINTS DONNÉS POUR LE CHOIX DU CAMP

B) PERTES INFLIGÉES À L'ALLEMAND

Nombre de pas de pertes:	DÉBUT	FIN	PERTES	PV
Infanterie	132 –		=	X 1 =
Blindé et infanterie mécanisée	64 –		=	X 3 =

C) PASSAGE SUR LES HEX. DE RAVITAILLEMENT ALLEMANDS

2 PV pour chacun des 11 hex. suivants: 0301–0107–
0108–0112–0121–0124–0130–0134–0136–0941–1141

D) PASSAGE ET CONQUÊTE DES VILLES «ALLEMANDES»

Les col. 1 et 2 ne peuvent pas être cumulées.

	1		2	
BRYANSK	15	ou	5	=
OREL	15	ou	5	=
KHARKOV	15	ou	5	=
BELGOROD	15	ou	5	=
MCENSK	5	ou	2	=
KARACEV	5	ou	2	=
NAV'LA	5	ou	2	=
KROMY	5	ou	2	=
SOSTKA	5	ou	2	=
GLUCHOV	5	ou	2	=
RYL'SK	5	ou	2	=
KONOTOP	5	ou	2	=
SUMY	5	ou	2	=
ROMMY	5	ou	2	=
LEBEDIN	5	ou	2	=
ACHTYRKA	5	ou	2	=
BORISOVKA	5	ou	2	=

Col. 1: PV pour le contrôle des villes.
Col. 2: PV pour la coupure de ravitaillement des villes.

E) PÉNALITE POUR DÉPASSEMENT DE TEMPS

3 PV en moins par minute de dépassement.
1 PV en plus par minute non dépensée.

Total général des Points de Victoire

Inspis



Réimpression, enfin, du célèbre **Planète à gogos** dans la série *Toutes vos étoiles en Poche* de Denoël. Ce très grand classique des années cinquante, signé Frederik Pohl et C.M. Kornbluth, décrit un monde futur totalement dominé par la publicité. Poussant souvent jusqu'à l'absurde leur postulat – je vous recommande notamment le cycle infernal du travailleur de chez Poulgrain –, ces deux auteurs (dont le second est malheureusement décédé en 1958, à trente-cinq ans à peine) ont réussi avec ce roman un petit chef-d'œuvre d'ironie grinçante, qui a fort bien supporté l'épreuve du temps. *(Denoël « Présence du Futur » 134.)*

1 « L'homme des jeux » et « L'usage des armes », chez Laffont également.
2 Qui est aussi de la collection Terreur des éditions Pocket, nouveau nom de Presses-Pocket.

Roland C. Wagner

SF Fantastique

Le grand retour de l'aventure

Mike Resnick a été peu traduit en France, mais *Ivoire*, paru voici deux ans chez Denoël, avait permis de découvrir un auteur très attiré par l'Aventure avec un grand A. **Santiago**, qui vient de sortir chez le même éditeur, le confirme. Il s'agit d'un véritable western de l'espace, avec des hors-la-loi, des chasseurs de primes – et même des « Indiens » ! Sébastien Cain, surnommé « l'Oiseau-Chanteur » par un poète qui a voué sa vie à écrire des strophes sur les personnalités qu'il rencontre sur la Frontière de l'expansion humaine, est un chasseur de primes pas comme les autres. Révolutionnaire déçu, il connaît la pitié et la compassion, que ses « confrères » semblent tous ignorer. Un jour, il décide de se mettre à chasser Santiago, le plus grand criminel connu. Et c'est pour lui le début d'une odyssée au cours de laquelle il visitera de nombreuses planètes et rencontrera maints personnages hautement folkloriques, avant d'être finalement confronté à Santiago lui-même… Il y avait longtemps qu'un éditeur français n'avait pas publié un roman aussi jouissif, auquel il est presque impossible de s'arracher dès lors qu'on l'a ouvert. Principalement constitué de dialogues percutants, *Santiago* vaut par son dynamisme, son humour et son efficacité. On suit avec une attention soutenue les personnages dans leur quête interstellaire, souriant aux allusions au Far West qui parsèment le texte sans jamais l'alourdir, comme des clins d'œil ironiques destinés à ceux qui accusent le space opera de ne faire que dupliquer les westerns hollywoodiens. De plus – et ce n'est pas là sa moindre qualité –, *Santiago* constitue une mine de personnages, dans laquelle le meneur de jeu n'aura qu'à puiser : le début de chaque chapitre est en effet une véritable « fiche de perso », où sont réunies toutes les caractéristiques de l'un des – nombreux – acteurs de cet excellent roman, auquel une fin ouvertement politique donne une dimension supplémentaire. *(Denoël « Présence du Futur » 540 & 541.)*

Science-fiction tous azimuts

Bien que troisième volume de la série de *la Culture* à paraître en France, **Une forme de guerre**, de Iain Banks, est en fait le premier à avoir été écrit. Les protagonistes de ce livre y sont confrontés à une guerre totale, qui embrase la galaxie. Les Idirans, des « guerriers-nés », veulent imposer leur dieu à tous les peuples de celle-ci. Il était inévitable qu'ils se heurtent à la Culture, cette société humaine libertaire dont on a déjà pu découvrir de nombreux aspects dans les deux autres volumes [1]. Outre l'originalité de bon nombre de ses concepts et la qualité de son écriture (très bonne traduction d'Hélène Collon), ce gros livre regorge de races extraterrestres, d'armes, de situations pour tout jeu de space opera. Pour ceux qui n'aiment gaspiller ni leur temps, ni leur argent. *(Robert Laffont « Ailleurs et Demain ».)*

Après un début de carrière remarqué au Fleuve Noir, c'est chez J'Ai Lu qu'Ayerdhal publie **L'Histrion**, le premier volet d'une grande saga galactique. Placé sous les auspices de Frank Herbert et empruntant une partie de sa logique politique à Asimov, ce roman n'est en fait qu'un long prologue, un peu décevant en lui-même, mais qui devrait prendre tout son sens par la suite, avec la parution des volumes suivants. Les amateurs d'intrigues tortueuses et de psychologie torturée seront enchantés. *(J'Ai Lu « Science-fiction » 3528.)*

Futurs qui craignent est le titre de la dernière livraison de la série d'anthologies composées de nouvelles tirées de la fameuse revue américaine *Isaac Asimov's SF Magazine*. Une excellente sélection signée Patrice Duvic [2], de laquelle on retiendra notamment *Créateur de mondes*, de Charles Sheffield, inspiré de l'expérience Biosphère II, et *L'une rêve et l'autre pas*, de Nancy Kress, histoire de sœurs jumelles fort différentes, qui repose sur la suppression du besoin de sommeil chez les êtres humains. *(Pocket « Science-fiction » 5377.)*

Rions un peu

Sortie, chez l'Atalante, du **Huitième sortilège**, deuxième tome des *Annales du Disque-Monde*, de Terry Pratchett. On y retrouve Rincevent, le magicien qui ne connaît qu'un seul sortilège, Deuxfleurs, l'éternel touriste, et son Bagage en bois de poirier savant, confrontés à moult périls. En compagnie de Cohen le Barbare, une sorte de Conan octogénaire, et de divers personnages aux apparitions de durée – très – variable, ils continuent à errer à la surface du Disque-Monde, qu'un terrible danger menace : la collision avec une étoile rouge. Toujours aussi léger et spirituel, Terry Pratchett conclut en beauté l'aventure commencée avec *La huitième couleur* (en attendant la suite…). *(L'Atalante « Bibliothèque de l'Évasion ».)*

Autre série à vocation humoristique qui se poursuit, celle du rat en acier inox. Harry Harrison, plus connu pour avoir écrit *Soleil vert*, nous livre, avec **Le rat en acier inox se venge**, un roman endiablé, plus efficace et mieux construit que le premier volume, où il mène avec bonheur space opera et roman policier, pour la plus grande joie du lecteur. Une réédition qui s'imposait. *(J'Ai Lu « Science-fiction » 3546.)*

Universalis

Techno-rétro

Parution d'un gros album reprenant les neuf premiers numéros du magazine *Science et Vie*, tels qu'ont pu les découvrir les lecteurs de 1913, année de sa parution. Ça vaut le coup de le feuilleter, pour voir. On y trouve, en projet, des objets parfaitement pratiques, et d'autres qui le sont juste assez pour être utilisées dans un scénario d'Aventures extraordinaires et Machinations infernales.

Bibliographie lovecraftienne

Un amateur passionné a compilé tout ce qu'a écrit H.P. Lovecraft, et surtout tout ce qui a été écrit sur lui et son œuvre.
C'est une lecture fascinante, surtout pour le fan qui se rend compte que la lovecraftologie va infiniment plus loin que ce qu'en connaissent les rôlistes. Nous ne sommes qu'une modeste chapelle au sein d'une vaste cathédrale.
Renseignements :
Philippe Laguerre,
36 rue du Foulon, 09100 Pamiers ;
ou Franck Martin,
27 rue Bezout, 77140 Nemours.

Il était une fois…

Les piliers de la terre de Ken Follett (Livre de Poche) est un bon gros roman historique bien dense, qui se déroule au

XII[e] siècle en Angleterre, en pleine guerre civile (la même époque que les *Frère Cadfael* d'Ellis Peters, chez 10/18, dont j'ai déjà parlé). C'est un décor de campagne somptueux, et situations et personnages sont utilisables presque directement. Recommandé aux meneurs de jeu de Hurlements, Pendragon et autres jeux « historiques », mais aussi aux amateurs de médiéval-fantastique qui y trouveront de la matière première.

J'ai reçu **Les fuyards de l'aube** (Gérard Boutet, éd. J.-C. Godefroy). C'est le premier volet d'un gros roman historique qui se passe sous le règne de Louis XIV. C'est bien fait, bien écrit, amusant… mais difficile à exploiter directement, à moins de faire visiter les campagnes françaises du XVII[e] siècle à vos joueurs. J'attends quand même la suite avec curiosité.

Un saut dans les années vingt

De la Russie au Tibet, de Robert Byron, inaugure une nouvelle collection de 10/18, intitulée *Odyssées*, dont les MJ intéressés par l'exotisme devraient surveiller de près les prochaines parutions. Ce premier volume est un récit de voyage relativement classique, écrit par un gentleman anglais amateur d'architecture. Du coup, il contient des digressions franchement longues pour qui ne se passionne pas pour les églises orthodoxes et les lamaseries. Mais si l'on passe sur ce petit défaut, on découvre deux régions complètement inconnues de l'Occidental moyen de l'époque, vues par les yeux d'un Britannique « ordinaire », assez proche de l'Investigateur de base. Et puis, il est suffisamment honnête pour avouer que la plupart du temps, il n'a rien compris à ce qu'il a vu ou entendu (ses dialogues de sourds avec ses compatriotes révolutionnaires venus étudier à Moscou, valent à eux seuls le détour !), ce qui est loin d'être le cas de la plupart des écrivains-voyageurs.

Trois polars…

Aussi dissemblables que possible. **Objection, votre Honneur** d'E.S. Gardner (Presses de la Cité, collection Omnibus) est un recueil de « polars judiciaires » mettant en scène l'avocat Perry Mason (plus quelques histoires de détectives privés plus classiques). En elles-mêmes, les histoires ne sont pas toujours palpitantes, mais elles fournissent un précieux coup d'œil « de l'intérieur » sur le système judiciaire américain et les subtilités de son droit criminel. C'est le genre de livre où un maître de jeu intéressé par le sujet, et un peu machiavélique, peut trouver l'argument de plusieurs scénarios. Un second volume vient juste de sortir, toujours chez Omnibus.

Réédition au Masque des **Quatre justiciers** d'Edgar Wallace. Sautez dessus : c'est du bon, du très bon « suspense » à la mode des années vingt, qui a plutôt bien vieilli malgré la présence de l'arsenal classique du genre. Et en plus, ce n'est pas cher. Si vous aimez le genre, vous pourrez consulter avec profit le premier volume de **L'Intégrale Wallace**, toujours au Masque, qui regroupe six romans (décidément, cette mode des *Intégrale*, *Omnibus*, *Bouquins* et autres *Volumes* a du bon).

Avec **La mémoire dans la peau** et ses deux suites (*La mort dans la peau* et *La vengeance dans la peau*, tous trois au Livre de Poche), on entre de plain-pied dans le grand spectacle. L'ensemble fait 2500 pages bien tassées, avec tout ce qu'il faut d'exotisme, de complots, de violence, de machinations biscornues et de PNJ… pardon, de personnages secondaires hauts en couleurs. Moyennant quelques efforts d'adaptation, vous pouvez jouer pendant des mois, par exemple à James Bond.

Mission : impossible

Un nouveau bébé chez Huitième Art, qui suit la même formule que les volumes précédents (le Prisonnier, etc.). Comme toujours, c'est très bien fait, abondamment illustré et les synopsis des épisodes sont une mine de scénarios à peu près inépuisable. Entre celui-là et *Amicalement Vôtre*, paru récemment, vous avez de quoi monter une campagne Simulacres/Séries télé mémorable…

Mon chouchou

Une fois de plus, je marche un peu sur les plates-bandes de R.C. Wagner, avec **L'ombre du Manitou** de Graham Masterton (Presses de la Cité), qui conclut (enfin) une trilogie indienne commencée avec *Manitou* et *La vengeance du Manitou* (tous deux chez Pocket/Terreur). C'est vite lu, très bien fait et tout à fait utilisable tel quel par un MJ imaginatif. Masterton fait preuve d'un sens du spectacle que beaucoup d'auteurs de fantastique contemporain peuvent lui envier. Et puis, ce n'est pas souvent qu'un écrivain se paye le luxe de détruire la moitié des États-Unis. Ça ne vous dirait pas, d'emmener des personnages assister à l'anéantissement de New York ou de Chicago par des esprits indiens en colère ?

Et pour finir, un mot de musique…

Juste pour vous signaler qu'**Into the Labyrinth**, le dernier album des Dead Can Dance, est excellent (comme d'habitude, d'ailleurs). Et au-delà du plaisir de l'écoute, c'est exactement ce qu'il faut pour sonoriser une partie de L'appel de Cthulhu ou de Nephilim un peu angoissante. Lisa Gerrard, la chanteuse, a exactement le timbre de voix à donner la chair de poule à des joueurs un peu nerveux…

Tristan Lhomme

BD

Bizarre ? Vous avez dit bizarre ?

Non, j'ai dit « fantastique », nuance ! Les héros de ce genre d'aventure (type Appel de Cthulhu, Chill ou Maléfices) sont déjà assez « confondus » comme cela, inutile d'en rajouter. Pour commencer, prenez **Dock 21**. Voilà un pauvre homme qui ne sait pas s'il rêve, s'il vit en 1993 ou au début du siècle, ou s'il est fou. Et en plus, de sales individus veulent se débarrasser de lui. Ou encore **Le pays miroir**, conclusion d'une trilogie où il devient impossible de savoir qui, de l'œuvre ou de l'écrivain a créé… et va détruire l'autre. Le dernier tome du **Cycle des deux horizons** entraîne ses héros vers la connaissance ultime leur permettant de sauver le monde. L'ensemble forme un tout très cohérent, très « jouable », avec plein d'idées intéressantes (à essayer aussi avec Nephilim).

Début XX[e] siècle, l'atmosphère est déjà à l'irrationnel. Dans **Le dieu qui souffre**, un groupe de personnages d'origines diverses, tels des Investigateurs bon tein, part pour un étrange voyage. Ils vont se retrouver dans un village isolé du bout du monde et y rencontrer une créature monstrueuse qui les chargera d'une mission (sauver le monde ? Oui !).

Les voleurs d'empire nous emmène en 1870, à l'aube de la guerre, et Sa Majesté la Mort, en personne, vient semer ce qu'elle sera en droit de récolter plus tard. Plusieurs destins s'entrechoquent et le décor est planté pour un superbe récit d'amour et de haine. À suivre !

Fantastique contemporain toujours, faisons un détour par **666**. Cet album, et ceux qui devraient suivre, n'est autre qu'un scénario tout cuit pour INS/MV. Tout y est, depuis l'intervention d'une sexy démone d'Andrealphus jusqu'à l'ange de Daniel-curé de choc et sa bande de skins. Même si ce n'est pas fait pour, ça colle impeccablement…

L'espace et le temps…

Exploration du futur et des étoiles sous toutes leurs formes, en commençant par une idée originale, parue sous le titre générique de **Vortex**. Imaginez la même aventure (deux héros des années trente-quarante propulsés dans le temps à la poursuite d'un « méchant »), vue par deux personnages différents : un scénario, deux interprétations par deux illustrateurs, avec des visions croisées des mêmes événements, et c'est superbe !

Aquablue, la saga de la planète bleue, continue, de surprise en surprise. C'est toujours une mine d'inspiration à consommer sans modération dès que vous voudrez emmener vos joueurs favoris dans un univers futuriste simili aquatique (difficile d'en dire plus sans dévoiler l'intrigue, mais sachez que c'est toujours aussi magique).

A noter la parution du tome 5 des **Mondes d'Arkadi** (exploration dans un futur éloigné d'une Terre dévastée), de **Tanatha** tome 2 (futur cyber et contrôle de la population par euthanasie institutionnelle) et des **Êtres de lumière** tome 2 (visite guidée de la galaxie sur un vaisseau spatial en proie à des remous politiques sévères).

Un petit tour dans le passé

Sioban, c'est une aventure médiévale irlandaise où le fantastique est présent à tous les coins de château, avec des personnages attachants dont on peut attendre de grandes choses. Le décor est posé, et que votre jeu s'appelle AD&D, Pendragon ou Warhammer, l'adaptation est immédiate. Complots, magie, combats et romance, rien ne manque ! Ce sont les mêmes ingrédients que l'on retrouve dans **Gorn**, avec un humour parfois grinçant et un désespoir glacial chez ce héros qui refuse d'en être un, confronté à toutes les forces de l'enfer et de la mort.

Spécial Simulacres

Si vous aimez Capitaine Vaudou, offrez-vous **Kucek**. La vie et les mœurs des pirates, en détail et en couleur, tout est y décrit. Sauf le vaudou, mais qui se soucie de magie, avec des aventures pareilles ?

Un mot sur quelques albums pour lesquels aucun jeu n'existe encore, et c'est dommage, car l'univers type « enquête policière » est réellement propice à l'aventure. Jugez plutôt, avec **Halona** (série de meurtres rituels pour une apprentie flic de charme « qui en a »), **Colby** tome 2 (fin de la Seconde Guerre mondiale, des détectives privés fauchés et américains recherchent un mystérieux Japonais), et **Largo Winch** tome 4 (espionnage et haute finance dans un suspense haletant). Essayez avec Simulacres et vous en redemanderez ! Dans le même esprit (quoique, avec tout le merchandising fait autour du film, un jeu verra peut-être le jour bientôt), l'album officiel de **Jurassic Park** est paru, avec photos, détails et j'en passe.

André Foussat

Liste d'automne

● **Dock 21**, T2 - *Je suis un autre*. Rodolphe et Mounier ; Dargaud. • **Le pays miroir**, T3 - *La course du balancier*. Carré et Michaud ; Dargaud. • **Le cycle des deux horizons**, T3 - *Le cœur du voyage*. Makyo et Rossi ; Delcourt. • **Labyrinthes**, T1 - *Le dieu qui souffre*. Le Tendre, Pendanx et Dieter ; Glénat. • **Les voleurs d'empires**, T1. Dufaux et Jamar ; Glénat. • **666**, *Ante demonium*. Froideval et Tacito ; Zenda. • **Vortex**, *Cambell, voyageur du temps*, T1. Stan ; Delcourt. • **Vortex**, *Tess Wodd, prisonnière du futur*, T1. Vince ; Delcourt. • **Aquablue**, T4 - *Corail noir*. Cailleteau et Vatine ; Delcourt. • **Le monde d'Arkadi**, T5 - *Les voyageurs de la mer morte*. Caza ; Les Humanoïdes associés. • **Tanatha**, *Acte 2*. Cothias et Hé ; Glénat. • **Les êtres de lumière**, T2. Pleyers ; Hélyode. • **Sioban**, T1 - *La complainte des landes perdues*. Rosinski et Dufaux ; Dargaud. • **Gorn**, T2 - *Le pacte*. Tiburce ; Vents d'Ouest. • **Kucek**, *Princesse Salma*. Pont et Abolin ; Vents d'Ouest. • **Halona**. Berthet ; Dupuis. • **Colby**, T2 - *Le soleil est mort deux fois*. Blanc-Dumont et Greg ; Dargaud. • **Largo Winch**, T4 - *Business blues*. Francq et Van Hamme ; Dupuis. • **Jurassic Park** ; Mega Scoop-Semic France.

TREMBLEZ MORTELS CAR VOICI VENIR LE SINISTRE...

BORIS DUMÔDI

L'ABOMINABLE PRINCE DE L'EFFROI, LE TERRIFIANT ROI DE L'HORRIBLE, L'ÉPOUVANTABLE EMPEREUR DE L'ÉPOUVANTE...

BROOOM BRROOM

MALÉDICTION! ENCORE RATÉ!!! ... C'EST À CROIRE QU'UN ESPRIT MALIN À ÉCRIT LES FORMULES À L'ENVERS!! ...

...

... PATRON? ... UN AFFREUX DOUTE ME HANTE ... OSERAIS-JE SUGGÉRER QUE CES ... CUISANTS ÉCHECS, FUSSENT L'ŒUVRE DE ...

Le Petit Magicien

NE REMUE PAS LE PIEU DANS LA PLAIE FIDÈLE BELUGO!! TU SAIS BIEN QUE MON ÉTERNELLE INFORTUNE N'EST DÛE QU'À L'ENTHOUSIASME ...

... D'UN DIABOLIQUE SUPPORTER ...

... ALORS QUE LES BALROGS-BULLS!! MÈNENT PAR HUIT MORTS À SEPT! ET

HEM!... VOTRE NOIRCEUR, IL FAUT APPOSER VOTRE GRIFFE SUR LES CONTRATS DES ÂMES QUE VOUS AVEZ ACHETÉES!!!

RHAAA

QUE MOI MÊME T'EMPORTE!! JUSTE QUAND LES ROLLINGS-TROLLS S'APPRÊTENT À MARQUER!!

VAOOM

KRANCH

... ET CE DERNIER, VOTRE PESTILENCE ...

RHNÂÂÂ!! PAS MAINTE...

BORIS DUMÔDI

... ET C'EST LE BUUT! BUUT! BUUUT!

RHAAA

BORI BO

NOM DE L'AUTRE!! J'AI RATÉ LE FINAL DU DÉMON BOWL PAR LA FAUTE DE CE ... NABOT.. MAUDIT SOIT-IL!!

MAIS!! CETTE HISTOIRE, NE SAURAIT ARRÊTER LE MACHIAVÉLIQUE GÉNIE DE BORIS DUMÔDI!! L'EMPEREUR DES ...

ZZKKK

Consultez les Anciens !

JeE : Jeu en encart ; sc. : scénario ; Prof. : Profession ; PdF : Portrait de famille ; EdF : Epreuve du Feu ; FJ : Fiche-Jeu ; PL : Première Ligne

NUMÉROS DISPONIBLES

26 - Empire : figurines - Battles for the Ardennes.

28 - Alésia - Maléfices - Middle Earth.

29 - James Bond - Crusader.

30 - La ferme fortifiée - Third World War.

31 - Air Force - Fall of France - Dessine-moi un monstre.

32 - Initiation : D&D ou l'Œil Noir - Rêve de Dragon - Air Force - Junta.

33 - La Compagnie des Glaces - Railway Rivals - Wellington's Victory.

34 - SPÉCIAL SCÉNARIOS - R.O.L.E. (le plus petit JdR).

35 - Laelith (le numéro original).

38 - Tank Leader - RuneQuest - Warhammer Fantasy RPG.

39 - Chill - Stormbringer.

42 - Les provinces de Laelith - La série Europa - Gardien des Arcanes.

43 - Wargames : jouez plus souvent - RuneQuest : critique + sc.

44 - Star Wars- Blood Bowl, Civilization - Wargame : les hélicos.

45 - La Vallée des Rois. Combat naval moderne.

46 - JeE : 1940. Empires & Dynasties, Animonde - L'art de la guerre à la Renaissance.

47 - JeE : Sentiers Obscurs - James Bond, Trauma - la guerre dans le golfe Persique.

48 - Qui veut la peau du jeu de rôle ? Marvel Super Héros et Hawkmoon - la guerre aérienne - Kremlin.

49 - Multimondes - Space Master - Cyberpunk - Les Princes d'Ambre - l'An Mil - The Great Patriotic War - Les châteaux forts - Figurines : quelle règle choisir ? JeE : Caspara 1812.

50 - AD&D 2e édition - Top Secret - Gurps - wargames asiatiques (I).

51 - Hurlements, Athanor - Battletech - The Hunt for Red October, Red Storm Rising - wargames asiatiques (II).

52 - JeE : Article 104 - Les Divisions de L'Ombre, Aux armes, Citoyens ! - Prof. : semi-réaliste - Wargames : Napoléon.

53 - Space 1889 - AD&D 1 à 2 - MJ à Hawkmoon - Les Gnobelains de Goferfinker(1) - Guerre de Sécession - Axies and Allies.

54 - JeE : 1941 - Ars Magica - L'Appel de Cthulhu : PdF + sc. - Goferfinker(2) - Wargames Eurogames, Blue & Gray - Fortress America.

55 - Les Terres du Milieu - Zargos, Space Hulk, Excalibur, Illuminati, Colonisator, Fief 2, Diplomatie - Berlin XVIII, Héroïka. Goferkinker (3). Aquablue - Créateur d'Univers. Première Ligne : règle pour jeu avec figurines - Le combat aérien moderne.

56 - In Nomine Satanis/Magna Veritas - Les jeux Cyberpunk. - PL(2) - Civilisation, Imperium romanum II, 5th Fleet, combat aérien (suite).

58 - Le Cristal Majeur BD & JdR - Les Celtes - Jarandell(I) - Le costume médiéval - Figurines : la bidouille - PL(4) - Murder party : les fleurs du mal - Team Yankee et Test of Arms - Light division, Harpoon - sc. : l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques, JRTM.

59 - Torg - JeE : Raphia - Les vikings - Twilight 2000, Sniper ! et Ambush - Jarandell (II) - Dragon noir - sc. : INS, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.

60 - Mimétis - Shadowrun - Fire Team, Air Cave et MBT, tactique moderne au 300e - base pirate spatiale - Jarandell (fin) - Aristo - sc : Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.

61 - Prédateurs - Vikings - Roi Arthur - Les Diadoques (jeu diplo) - sc : Twilight 2000, Paranoïa, AD&D niv.6. PL(5), Raphia avec figurines.

62 - Cyberpunk 2020 - Les Aztèques - Torg - Fantasy Warriors - Conquistador - Viceroys - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - PL(6) - sc. AD & D niv.3, Imperium Romanum II, Star Wars.

63 - Heavy Metal - Akira - Légende Viking - Fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques(II) - Le front Russe (I) : Europa, World War II, World in Flames - sc. Rêve de Dragon, Hurlements, JRTM.

64 - DC Heroes 2 - Warhammer JdRF - The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength. sc. : Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer, Torg. Guide de peinture de figurines (tome 1).

65 - Formule Dé : l'Echangeur 17 - Mercenaires - Vertigo, Junta - sc. : Cyberpunk, AdC, Warhammer, James Bond - Le front de l'Est version SL/ ASL, Turning Point Stalingrad, Edelweiss, Auerstaedt.

66 - Vampire - la Méthode du Dr Chestel - Voitures des Années folles - Space Crusade, Blood Bowl - sc. : Magna Veritas, Star Wars, AD&D, Mercenaires - JeE : 1792, la patrie en danger .

67 - Bloodlust - Guide de peinture : dioramas - Les catastrophes - PdF. Torg - 1792 : la patrie en danger (II) - Hornet Leader, Harpoon - sc. : RQ, Méthode du Dr Chestel, AD&D niv. 8, Torg.

68 - PdF : INS/MV - Prof. : Hurlements - les voyages de l'astronome (I) - Domain, Dungeon et Dungeonquest - JeE : Bellum Gallicum - sc. : Rêve de Dragon, AdC, Bloodlust.

69 - EdF : Bitume MK5 - Prof. : maître des Anneaux - Le traître - Grands Stratèges, Stand & Die : la bataille de Borodino, Bellum Gallicum sc. : Hawkmoon, Warhammer JdRF, Cyberpunk.

70 - Amber - PdF : James Bond 007 - Les vraies licornes - JdR : Le Petit Peuple - Blood Bowl : la forge de Sigmar - Pax Britannica - Battle of the Bulge - sc. : AdC, Star Wars, AD&D niv.5-6, Mega III.

71 - EdF : Gurps - Prof. : Simulacres - Des tournois de jeux de rôle, pourquoi faire ? Formule Dé : les motos - World Conquest – Mega III errata - Dossier World in Flames - Crossbow and Cannon - Sc. : Grand écran Warhammer, James Bond 007, In Nomine Satanis, Rêve de Dragon.

72 - EdF : Mega III et Dangerous Journeys - JeE : Volga 43 - Seigneurs de Guerre - Quest - Prof. : INS/MV - Le marchand - sc. : Space Crusade, Mega III, JRTM, AdC, Shadowrun.

73 - EdF : Pendragon, Nephilim , Werewolf – Warhammer, Res Publica Romana – La fête médiévale - World in Flames (2) – Guderian's Blitzkrieg, Stalingrad Pocket, Race for Tunis et Bloody Kasserine - Volga 43 (2) - Sc. Grand Écran L'appel de Cthulhu, AD&D niv. 6-8, Rêve de Dragon.

74 - EdF : Stella Inquisitorus, Aliénoïds. - PdF : Stormbringer & Hawkmoon – Dune , Midway, la Patrie en danger/1793 - ASL Croix de Guerre, Aides de jeux : profession inhumain, Glorantha, Médecine années 20, Advanced Third Reich, World in Flames - Résultats des trophées CB 92, un nouvel univers : Paorn - Sc. Shadowrun, AdC, Warhammer JdRF, Pendragon.

75 - EdF : Shadowrun 2 - AD&D 2 - PdF : Bloodlust, Just Plain Wargames - FJ : Flash-Point : Golan, Les ailes de la Gloire, Perryville et Embrace an Angry Wind, Imperator - Dragon Noir 2 - Profession maître d'équipage - Paorn (2) : Olméria - Test : Que savez-vous du vrai Moyen Âge ? - 2 sc. pour Space Hulk - Sc. : Mega III, Stormbringer, Stella Inquisitorus, Torg, Grand Écran AD&D.

76 - PdF : Hârn - FJ : Gurps Conan, Dark Sun – Tout sur les jeux par correspondance – Battletech – Les raseurs (jeu de rôle) - Paorn (3) & le barrage de Wilsdorf – Étoile Rouge et Croix Noire – Great Battles of History – Sc. ASL – Sc. grand écran Star Wars, JRTM, AdC, AD&D niv.1, Vampire.

77 – EdF : Earthdawn – FJ : Mega III, le Voleur d'Ygol ; For Faerie, Queen & Country – PdF : L'Appel de Cthulhu – Faits de société : le paintball – Le Monde de Paorn (4) : l'Althusia – La ville médiévale de Krönberg – 2 scénarios Battletech – FJ wargames : Mustangs, Troubled Waters, Phase Line Smash – Portraits de wargameurs – L'économie de guerre à World in Flames – Les Japonais à ASL – Sc. grand écran RuneQuest, Magna Veritas, AD&D2 niv. 4-6, James Bond 007, Gurps Conan.

HORS SÉRIES DISPONIBLES

HS 1 - SIMULACRES : ÉPUISÉ.

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de Casus Belli. Ce numéro comporte deux tiers de jeu de rôle : Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samouraï, le barbare, la courtisane ; Devine… et un tiers de wargame : Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature : définitions et précisions, killer, murder party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Témoignages et interviews - les règles - Fabriquer ses costumes, ses armes blanches - Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 5 - MEGA III : ÉPUISÉ.

HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Conseils pour les meneurs de jeu - Règles de jeu élémentaires pour Simulacres - Sc. : ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. PdF : la série First Battle - Friedland Juin 1807 - Portrait d'un jeu : The Emperor Returns - Interview : Alexandre Adler - *Dossiers :* Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques, médiévales, Jeux de pions - *Jeux de société :* les jeux antiques, les jeux de parcours, les cousins du Risk - *Variantes :* Grands Stratèges, World War II, Full Metal Planète, Dune - *Critique livre :* le Traité des Cinq Roues, le Paradoxe de la Stratégie - *Magazine :* Wargame et enseignement, Genèse d'un jeu - Megafortress et B-17 - Compte-rendu : Advanced Third Reich - Nostalgia : War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Opinions : Les limites de l'invincibilité - Conseils de jeu : Empires in Arms - *Jeu en encart :* La bataille de Marengo.

HS 8 - SCÉNARIOS. Accessoires de jeu : feuilles de campagne - Sc. : Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurlements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

ET NOS RELIURES !



BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS & RELIURES

- Je souhaite recevoir les N° ..... de CASUS BELLI au prix unitaire de 35 F franco (Étranger : 40 F).
- Je souhaite recevoir

..... Hors-série n°2 **LAELITH**
(prix unitaire de 40 F franco - Étranger : 45 F)

..... Hors-série n°3 **MORCEAUX CHOISIS**
(prix unitaire de 40 F franco - Étranger : 45 F)

..... Hors-série n°4 **GRANDEUR-NATURE**
(prix unitaire de 45 F franco - Étranger : 50 F)

..... Hors-série n°6 **SPÉCIAL SCÉNARIOS**
(prix unitaire de 45 F franco - Étranger : 50 F)

..... Hors-série n°7 **JEUX DE STRATÉGIE**
(prix unitaire de 49 F franco - Étranger : 54 F)

..... Hors-série n°8 **SCÉNARIOS**
(prix unitaire de 45 F franco - Étranger : 50 F).

- Je souhaite recevoir ..... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 65 F franco (Étranger : 72 F).

NOM, Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Ci-joint mon règlement de ..... F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI BRED.
A retourner paiement joint à : CASUS BELLI, 75503 Paris cedex 15.

Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

Valable jusqu'à février 94. RC Paris B 572 134 773 **CB 78**

Clubs & initiatives

RADIO

Avis de décès. **L'écho des runes**, émission de Brume 90,7MHz radio étudiante, s'arrête, faute de nouveautés à chroniquer.

CLUBS

● **Brive-la-Gaillarde** (Corrèze). Que vous soyez simple curieux, joueur débutant ou confirmé, le club *Le Rôle Principal* vous ouvre ses portes. On y pratique jeux de rôle, de plateau, de guerre et d'Histoire. Réunions le mercredi, samedi et dimanche de 14h à 19h et parfois des nocturnes. Contact : Raphaël au (16) 55.86.81.44.

● **Marseille**. *L'Antre d'Elminster* est le club de jeu de rôle de l'Association des Etudiants de Provence, et s'ouvre cette année au monde extérieur. Si vous désirez pratiquer AD&D, Pendragon, Warhammer, JRTM, Star Wars, James Bond ou Werewolf, contactez Luc Mercury au (16) 91.50.62.46 (chambre 19).

● **Paris**. *L'AJHIS* (Association des Jeux d'HIstoire et de Simulation), seul club de Paris à pratiquer le wargame et les jeux de plateau 24 heures sur 24 et 365 jours par an, change d'adresse. Les joueurs désirant connaître sa nouvelle adresse et s'inscrire doivent contacter son secrétaire, Frank Stora, au (1) 42.08.96.92.

● **Saint-Quentin-en-Yvelines**. L'association *Queimada*, dont l'objectif est de promouvoir les jeux de stratégie, de diplomatie et les wargames, s'ouvre cette année aux jeux de rôle. Parties tous les samedis de 17 à 22h. Contact : Bruno au (1) 30.57.90.52.

DÉDICACES

Les auteurs de jeu sillonnent les boutiques françaises en cette fin d'année. Rencontrez donc :

● **Denis Gerfaud**
pour la 2e édition de *Rêve de Dragon* :
Excalibur Metz le 20 novembre,
Variantes Paris (29 rue St André des Arts) le 23 novembre à partir de 18h,
Excalibur Nancy le 27 novembre,
Excalibur Dijon le 4 décembre,
Excalibur Grenoble le 28 décembre,
Excalibur Montpellier le 29 décembre.

● **Croc** pour *Scales* :
Excalibur Nancy le 17 novembre,
Excalibur Dijon le 24 novembre,
Excalibur Metz le 1er décembre,
Excalibur Montpellier le 15 décembre,
Descartes Ecoles Paris le 21 décembre.

● **Didier Guiserix**
pour *Mega III* et *Le voleur d'ygol* :
Descartes Ecoles Paris le 15 décembre.

● **L'équipe de Multisim**
pour *Les Arcanes Majeurs* :
Excalibur Metz le 20 novembre,
Excalibur Nancy le 27 novembre,
Excalibur Dijon le 4 décembre,
Excalibur Grenoble le 28 décembre,
Excalibur Montpellier le 29 décembre.

● **Stéphane Beau**,
dessinateur, pour *Scales* :
Variantes (29 rue St André des Arts, Paris) le 19 novembre à partir de 18h.

INITIATIVES

La société **Perseïde** est divisée en trois départements.
Le département Paintball Star propose aux particuliers et aux entreprises des grandeur-natures à base de paintball, dans un site à Bièvres. Pour l'instant le thème Prohibition est proposé, plus tard viendront le cyberpunk et le post-apocalyptique.
Le département Arcanes organise pour les entreprises des grandeur-natures diplomatiques et des murder-parties dans un château du XVe siècle, près de Poitiers. Le département Communicatis organise des événements, des salons pour des entreprises. Contact : Perseïde, 34 rue de Maule, 78660 Beynes. Tél. : (1) 34.89.77.46.

En direct de la rédaction

Courriers des lecteurs

Nos lecteurs sont attentifs. En effet, deux hénaurmes erreurs se sont glissées dans les textes du précédent numéro de Casus Belli. Les as-tu remarqué également ami lecteur ? En tout cas, les responsables ont été durement châtiés. Remercions donc tout d'abord Laurent Doussaud d'Athis Mons. Il nous signale que dans l'article sur Paorn, nous avons écrit solstice d'automne, comme si un solstice pouvait être d'automne, même dans un univers fantastique (ou alors on nage en pleine science-fiction !). Il fallait bien sûr lire équinoxe d'automne, vous aurez rectifié de vous-même. Plus insidieux, dans l'article consacré au paintball, nous indiquions que les projectiles pouvaient atteindre la vitesse maximale de 300 km/h. Richard Bertrand, de Nîmes, a raison de nous faire remarquer qu'à cette vitesse, le pauvre paintballeur risque d'avoir mal. La vitesse maximale autorisée est en fait de 300 pieds/secondes, soit une vitesse de 92 km/h. Comme quoi il vaut mieux faire du paintball que du tennis face à Boris « Boum boum » Becker, qui envoie des balles bien plus grosses à plus de 120 km/h.

Thatyon le moine ©opiste

Cercle d'initiation Casus Belli

Un rappel sommaire

Si vous avez raté le numéro précédent : Casus Belli lance et aide la création d'un cercle de clubs d'initiation. Son but est de proposer à ceux qui désirent s'initier au jeu de rôle des structures capables de leur offrir le meilleur départ possible. Si vous désirez postuler pour faire partie du mouvement, envoyez une lettre de motivation (comment vous voyez la chose, ce que vous pouvez offrir, et pourquoi vous le faites) à Casus Belli/Cercle d'initiation, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.

Rome ne s'est pas faite en un jour

Navré pour ceux qui demandent déjà l'adresse du club le plus proche : le projet de Cercle d'initiation ne fait que démarrer, et vous ne recevrez pas la semaine prochaine le cahier des charges complet. La première phase est déjà de cerner les propositions de chacun.
Car si tout le monde est d'accord sur un point – beaucoup de joueurs potentiels ne savent comment découvrir le jeu de rôle et, dépités, repartent vers d'autres occupations – les solutions idéales autant que les possibilités d'accueil varient d'une association à l'autre. Nous en sommes donc encore à compiler toutes les suggestions, qu'elles viennent de clubs, de boutiques ou d'organisateurs de manifestations, qui ont tous leur pierre à apporter à l'édifice.
Des diverses remarques contenues dans les courriers reçus, des lignes générales commencent déjà à se dégager. D'abord, le nombre des clubs sera au début restreint. D'une part il faut que nous puissions suivre les premiers résultats de l'expérience, ce qui ne peut se faire avec trop de participants. D'autre part, certains éditeurs ont proposé de soutenir cette initiative en fournissant des jeux, mais il n'est pas question de les vampiriser. Enfin le but est de proposer la liste des clubs dans chaque numéro de Casus Belli avec les adresses détaillées, les heures d'accueil, et un éventuel commentaire, ce qui nous limite.
L'idéal – tout théorique – serait de démarrer avec un club par région, de préférence dans un lieu facile d'accès : beaucoup de joueurs potentiels sont jeunes et sans moyen de transport individuel. Sur ce point, les associations situées dans une grande agglomération sont avantagées.
La structure d'accueil est également importante : il est important que le curieux qui arrive au club se sente libre de jouer ou simplement discuter ou observer, ce qui est plus facile dans un local vaste où plusieurs tables sont en activité que s'il n'y a qu'une table de jeu et un MJ qui fait le guet…
La régularité est également primordiale : si l'avis dans Casus annonce « fonctionne le vendredi de 16h à 22h », il serait grave qu'un visiteur fasse 100 km pour tomber sur un jour de relâche. L'avantage va dans ce cas aux clubs hébergés par une structure municipale – MJC ou autre – qui peut en outre répondre à toute heure à une demande téléphonique. Il est judicieux de préciser si vous êtes à proximité et en rapport avec une boutique, qui peut aussi être un bon trait d'union avec les néophytes et un point de rencontre.
Enfin, il est certain que nous donnerons la préférence à des associations ayant déjà à leur actif des animations initiation ; comme c'est le cas depuis longtemps avec la Guilde de Picardie, le club de Cognac (voir p. 107) et d'autres.
Côté jeux, nous en préconiserons certains. Il est important qu'après sa première partie, le nouvel initié puisse se lancer par lui-même (s'il est venu de loin, il ne reviendra pas pour se perfectionner), de préférence sur le jeu qu'il vient de découvrir, et qui doit donc être aussi simple et clair que possible (et en français).
Dans un premier temps, nous suggérons *L'appel de Cthulhu* (un standard), *In Nomine Satanis/Magna Veritas* (le plus « super héros »), *Warhammer* (un autre standard), *Pendragon* (Arthur et Merlin restent malgré tout plus connus du grand public que Frodon et Gandalf), *Star Wars* (là aussi pour les références), *Simulacres*… dès qu'il sera de nouveau disponible (pour son contenu didactique et le choix des univers), et en outsiders *AD&D* et *JRTM* (qu'on ne peut qualifier de simples, mais pour répondre à une demande des visiteurs qui en auront déjà entendu parler).

La rédaction

LA LETTRE DU DIPLOMATE

Bilan 07/92-07/93: la FFJDS a organisé ou soutenu **22** tournois contre **7** pour les **12** mois précédents, comptant un total de **1086 joueurs**, contre **247**, et **401** parties jouées, contre **98**... soit ***trois fois plus de tournois et quatre fois plus de joueurs et de parties !***

Résultats du 3e trimestre 1993:

IVe Championnat d'Ile de France, Neuilly-sur-Seine, *26 & 27 juin.* **Ier: Charles ZAKHYA (75.77, 3 Normes de Maître-Diplomate), 2e: Abdenour MERGHEM (75.28, 2N), 3e: Thibault CONSTANS (62.88, 1N).** *Vainqueurs par équipe:* **les Francs-Tireurs, 36.97).** *Meilleur négociateur:* François **DOUCET.** *Plus infâme traître:* Arnaud **BOIREL.**

Ière Coupe des Pays-de-Loire, Angers, *3 & 4 juillet,* **Ier: Jean-Pierre MAULION (74.38, 2N), 2e: Paul-Louis GIBERT (61.14, 1N,** *Meilleur négociateur),* **3e: David ATTIAS (36.69,** *Plus infâme traître).* *Vainqueurs par équipe:* **Vopaliec (Maulion, Bodin, Mougard,** 22.09).

Trophée de Diplomacy inter-Grandes Ecoles : il a fait s'affronter sur 7 parties par correspondance (sur réseau) 7 équipes de 7 joueurs de 7 écoles. Résultats de cette première: **Iers,** l'**IIE** (162.40), devant SUPELEC (134.53), POLYTECHNIQUE (134.11), TELECOM (121.49), CENTRALE (111.85), INT (70.33) et ENSTA (25,83). Etudiants et enseignants intéressés par la deuxième édition peuvent contacter dès maintenant *Stéphane Gentric,* 7 Place de la Gare, 91000 Evry, 64.97.32.79.

IXe Championnat de France, **Grand Prix d'Aix-en-Provence,** *28 et 29 août.* Vainqueur: Eric **DUFOURMENTELLE** (68.48, Valenciennes), 3N. 2e: Daniel **COUDER** (55.85, Montpellier), 2 N. 3e: Samy **MALKI** (49.75, Bièvres, *Meilleur négociateur*), 1N. *Plus infâme traître:* Bruno **VIOLETTE** *(Aix)* **!**

IXe Championnat de France, **Grand-Prix de Bailleul,** *25 et 26 septembre.* Vainqueur: Benoît **CLERGEOT** (96.11), 3N. 2e: Emmanuel **LORGE** (94.67, *Auxerre*), 2N. 3e: Elise **BRUN** (56.45), 1N. *Meilleur négociateur:* François **DOUCET** *(Sartrouville), Plus infâme traître:* Bruno **BERKEN** *(Bruxelles).*

Ve Championnat d'Ile de France, **Tournoi de Seine-et-Marne, Roissy-en-Brie,** *4 et 5 septembre.* Vainqueur: Samy **MALKI** (72.59, *Meilleur négociateur*), 1N. 2e: Benoît **CLERGEOT** (69.21, *Plus infâme traître*). 3e: Vincent **NORE** (53.97).

Ve Championnat d'Ile de France, **Tournoi de l'Essonne, Orsay,** *11 et 12 septembre.* Vainqueur: Patrice **BLANDIN** (95.98), 1N. 2e: Eric TROUSLOT (95.42) 3e: MALKI Samy (92.81, *Meilleur négociateur*). *Plus infâme traître:* Jérôme **OULHEN !**

Calendrier

MIDCON, BIRMINGHAM (19-21/11), contacter BRIAN WILLIAMS, 30 RYDDING LANE, W-BROMWICH, MILLFIELDS ESTATE, B71 2HA W-MIDLANDS. *Une équipe française s'y rendra, rejoignez ses mousquetaires, contactez la FFJDS pour faire partie du convoi !*

27-28 novembre, EVRY, Ière Coupe de France par Equipes Rens.: BDE de l'**IIE,** 18 Allée J. Rostand, 91000 Evry, 60.77.88.92 ou *Clément Merville,* 60.79.31.71.

IIIe STRATEGIKON, *IXe Championnat de France* **- GRAND PRIX de PARIS** (10-12/12/93), contacter SEBASTIEN BLEVIN, 212 Rue de Tolbiac, ENST- PARIS, Ch. 407 - 75013 PARIS, 45.81.79.62. *ou la FFJDS.*

Ve CH-IDF - TOURNOI des HAUTS-DE-SEINE (18-19/12) & MASTERS - CHALLENGERS 93 (8-9/01/94), contacter CEDRIC BOUCHET, 2 Allée du Grand Tulipier - 92410 VILLE D'AVRAY, 47.09.61.45. *ou la FFJDS.*

Ve CH-IDF - TOURNOI de SEINE-ST-DENIS (15-16/01/94), contacter VINCENT BOUTAN (EPITA), 88 Av. Mozart - 75016 PARIS - 42.88.70.78.

ARENES DU JEU, COUPE DE CHAMPAGNE (5-6/02/94), contacter SEBASTIEN SCHERR, 12 Chaussée Bocquaine - 51000 REIMS - 26.40.66.18.

Ve CH-IDF - TOURNOI des YVELINES (12-13/02/94), contacter CHRISTOPHE MALLARD (HEC), 32 Bd de Courcelles - 75017 PARIS - 39.67.88.68.

COUPE DE NORMANDIE (5-6/03/94), contacter THIBAULT CONSTANS, 175 Rue de Javel - 75015 PARIS - 40.45.09.64.

SOUVENIR IMPERIAL - IVe COUPE de FRANCE (11-13/03/94) PARIS, Mairie du XVe, contacter la F.F.J.D.S., 11 Rue Molière - 75001 PARIS - 46.43.06.99.

Ve CH-IDF - TOURNOI du VAL-DE-MARNE (19-202/03/94), contacter YAEL TOUBOUL, ESIEA, 14 Rue M. Berthelot - 78400 CHATOU - 39.52.06.33.

COUPE D'AQUITAINE (26-27/03/94), contacter l'IEP BORDEAUX - 56.84.42.52.

Contacts

Coordination des transports *(profitez des minibus loués par la Fédération au départ de Paris!)* et déplacements, renseignements, annonce d'événements, organisation de manifestation: écrire à la F.F.J.D.S., 11 rue Molière, 75001 Paris, 46.43.06.99.

Editeur

Jeux Descartes,
1 rue du Colonel
Pierre Avia -
75503 Paris cedex 15

DESCARTES EDITEUR

Championnat de France de Diplomacy

FEDERATION FRANÇAISE BLOOD BOWL

CLASSEMENT PROVISOIRE au 20 octobre 1993 :

Catégorie Champion :
1er : Pascal JEHANNO ; 2e : Grégory REIS ;
3e : François LE GOURIEREC
Catégorie Géant :
4e ex-aequo : Tony MARTINS, Arnaud BARATTE, Jean-Michel BOLLIET, Frédéric SALVADOR
Catégorie Vétéran :
8e ex-aequo : Stéphane BALU, Pierrick JAHIER, Guillaume BERNARD, Guillaume BLOSSIER, Hugo REIS
Catégorie Pro :
13e ex-aequo : Guilhem POISSON ; Sébastien CHASTANG
Catégorie Bleu :
15e : Frédéric QUINTARD ; Clément DOLMETTA ;
17e : David MAURY
Catégorie Schtroumpf :
18e : Guillaume MERCIER ; 19e : Cyril MOSSUR ;
20e : Jeff MOUTY

(*Classement établi avec le nouveau règlement* 1994)

Additif au règlement 1994 : Soyez fair-play ! Les coachs qui n'envoient pas leurs résultats de matchs à la FFBB au minimum une fois par mois seront rétrogradés d'une catégorie.

EN DIRECT DE L'ARÈNE :

IMPORTANT : La finale du Championnat de France se déroulera en janvier 1994 (au lieu du mois d'avril initialement prévu.) Merci d'en tenir compte pour le calendrier de vos matchs. Toutes les fiches de résultats devront parvenir à la FFBB impérativement avant le 31 décembre 1993.

L'ultime finale du Championnat approche ! Messieurs les coachs, entraînez bien vos équipes, la victoire n'est pas gagnée d'avance ! C'est donc à Orléans, fief du célèbre Club Au Dé Strié, que se dérouleront les dernières épreuves de la compétition, le week-end du 22 janvier 94. Les coachs sélectionnés pour les quart et demi-finales seront contactés directement par courrier début janvier, après établissement du classement définitif.



Un bel exemple de concentration (Finale 92/93, Salon des Jeux de Paris)

EN DIRECT DU STADE :



Les Rebels ont plutôt bien commencé leur saison 93/94 avec une superbe victoire contre les Black Heads de Bastia, le 10 octobre dernier. Une première réussite qui devrait être suivie par bien d'autres... Leurs prochains matchs : 28/11/93 à Bastia, 4/12/93 à Marseille, 9/01/94 à Cannes, 15/01/93 à Marseille.

TOURNOIS OFFICIELS AUTOMNE/HIVER 1993/94 :

POITIERS : JOURNEES DU JEU - 20/21 novembre
Contact : MJC CAP SUD - Tél. 49 58 53 93

CHENOVE : IIIe CONVENTION JEUX DE SIMULATION - 11 & 12 décembre
Contact : Guilde des Lycanthropes, MJC Chenôve, 7 rue de Longvic - 21300 Chenôve.

ORLEANS : QUART & DEMI-FINALES, FINALE DU CHAMPIONNAT 93/94
22/23 Janvier 1994 - Maison des Associations
Contact : Pierrick Jahier, Au Dé Strié - Tél 38 54 26 98.

Publicité

DESCARTES RELAIS

PARIS
75005 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 52, rue des Écoles — Tél. 43.26.79.83
75015 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 39, boulevard Pasteur — Tél. 47.34.25.14
75017 **PARIS** - J.G. DIFFUSION - JEUX DESCARTES, 6, rue Meissonier — Tél. 42.27.50.09

RÉGION PARISIENNE
91000 **EVRY** - CELLULES GRISES, CC EVRY 2, place de l'Agora — Tél. 64.97.81.74
94210 **LA VARENNE SAINT HILAIRE** - L'ECLECTIQUE, Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac — Tél. 42.83.52.23
77000 **MELUN** - CELLULES GRISES, rue Guy-Baudoin — Tél. 64.09.21.36

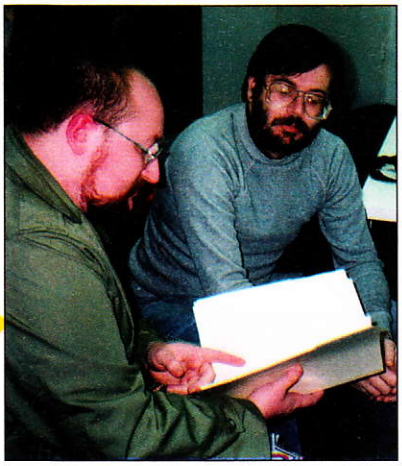
PROVINCE
13100 **AIX EN PROVENCE** - L'ARCHIMAGE, 18 bis, rue de la Couronne — Tél. 42.38.54.00
49100 **ANGERS** - SORTILEGES, 3, rue Pocquet de Livonnière — Tél. 41.88.96.96
74000 **ANNECY** - NEURONES, Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac — Tél. 50.51.58.70
84000 **AVIGNON** - LA VOUIVRE, 15, rue des Lices — Tél. 90.85.33.57
64100 **BAYONNE** - FALINE JOUETS, 13, rue Poissonnerie — Tél. 59.59.03.86
34500 **BEZIERS** - TILT LA BOUTIQUE DES JEUX, 10, rue Casimir Péret — Tél. 67.49.02.35
29200 **BREST** - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven — Tél. 98.44.25.30
33000 **BORDEAUX** - PRESTABLE CHEVILLOTTE, 24, rue Vital Carles — Tél. 56.44.22.43
18000 **BOURGES** - MERCREDI, 22, rue d'Auron — Tél. 48.24.49.90
14000 **CAEN** - LE PION MAGIQUE, 13, rue de Bras — Tél. 31.85.93.70
49400 **CHOLET** - SORTILEGES, 10, rue du Commerce — Tél. 41.58.31.25
63000 **CLERMONT FERRAND** - LE QUARTIER BLATIN, 3, rue Blatin — Tél. 73.93.44.55
21000 **DIJON** - EXCALIBUR, 44, rue Jeannin — Tél. 80.65.82.99
27000 **EVREUX** - LE VALET DE CŒUR, 13, rue Franklin Roosevelt — Tél. 32.31.04.41
38000 **GRENOBLE** - LE DAMIER, 25 bis, cours Berriat — Tél. 76.87.93.81
17000 **LA ROCHELLE** - LA LICORNE BLEUE, 25, rue des Dames — Tél. 46.41.49.29
76600 **LE HAVRE** - AU CLERC DE DUNE, 92, rue du Docteur Vigné — Tél. 35.41.71.91
72000 **LE MANS** - LA BOITE A JEUX, 53, rue Nationale — Tél. 43.23.96.81
59000 **LILLE** - LE FURET DU NORD, Place du Général-de-Gaulle — Tél. 20.78.43.24
87000 **LIMOGES** - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie — Tél. 55.34.54.23
69002 **LYON** - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay — Tél. 78.37.75.94
13006 **MARSEILLE** - DRAGON D'IVOIRE, 64, rue Saint-Suffren — Tél. 91.37.56.66
03100 **MONTLUÇON** - LABYRINTHE, 62, rue Grande — Tél. 70.28.29.01
34000 **MONTPELLIER** - EXCALIBUR, 8, rue Cauzit — Tél. 67.60.81.33
54000 **NANCY** - EXCALIBUR, 35, rue de la Commanderie — Tél. 83.40.07.44
44000 **NANTES** - BROCELIANDE, 2, rue J.-J-Rousseau — Tél. 40.48.16.94
11100 **NARBONNE** - L'ECHIQUIER D'OC, 16, rue Droite — Tél. 68.65.32.54
06000 **NICE** - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo — Tél. 93.87.19.70
30000 **NIMES** - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands — Tél. 66.76.20.04
45000 **ORLEANS** - EUREKA, Galerie du Châtelet — Tél. 38.53.23.62
64000 **PAU** - FALINE, Espace Base 4, 11, rue Samonzoet — Tél. 59 83 78 78
66000 **PERPIGNAN** - CELLULES GRISES, 7, rue Petite la Monnaie — Tél. 68.34.12.44
86000 **POITIERS** - LE DE A 3 FACES, 35, rue Edouard Grimaud — Tél. 49.41.52.10
29000 **QUIMPER** - L'AMUSANCE, Centre Commercial Continent — Tél. 98.90.40.50
35000 **RENNES** - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils — Tél. 99.31.09.97
76000 **ROUEN** - ECHEC ET MAT, 9, rue Rollon — Tél. 35.71.04.72
42000 **SAINT-ETIENNE** - CACHE CACHE, 23, avenue de la Libération — Tél. 77.32.46.25
35400 **SAINT-MALO** - SORTILEGES, 42, rue Ville Pépin — Tél. 99 81 21 50
44600 **SAINT-NAZAIRE** - MULTILUD, 60, Centre République — Tél. 40.22.58.64
67000 **STRASBOURG** - PHILIBERT, 12, rue de la Grange — Tél. 88.32.65.35
65000 **TARBES** - LE JOUEUR, 3, rue de Gonesse — Tél. 62.44.17.53
31000 **TOULOUSE** - JEUX DU MONDE, Passage St-Jérome, 14-16, rue Fontvieille — Tél. 61.23.73.88
37000 **TOURS** - POKER D'AS, 6, place de la Résistance — Tél. 47.66.60.36
10000 **TROYES** - EXPRESS PHOTO, 5, rue Aristide-Briand — Tél. 25.73.51.86
26000 **VALENCE** - MOI JEUX, 47, Grande Rue — Tél. 75.43.49.02

ETRANGER
BELGIQUE - 1040 **BRUXELLES** - DEDALE, Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren — Tél. 32.2734.22.55
CHARLEROI - DEDALE, 33, rue de la Régence — Tél. 071.311955
CANADA - 4408, ST-DENIS - MONTREAL - LE VALET DE CŒUR, P.QUE H2J 2L4 — Tél. (514) 499.9970
SUISSE - 1201 GENEVE - AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette — Tél. 19.41.22.734.25.76

Essen

Autant on doit souvent vous regarder d'un drôle d'air lorsque vous dites que vous passez vos soirées à jouer (à des jeux de rôle qui plus est…), autant chez nos voisins allemands le jeu fait partie de la vie courante. Tout le monde joue, et à tout âge. Aussi la foire annuelle de Essen n'a-t-elle rien à voir avec ce qu'on peut connaître ici. Ce sont trois grands halls, dont un sur deux niveaux, qui sont nécessaires pour accueillir tout ce qui se fait dans le domaine ludique.

Vous ne pensez pas acheter de jeux en allemand ? Essen aurait pourtant pu vous satisfaire : que vous soyez collectionneurs (la bourse aux occasions et les ventes aux enchères recèlent des trésors, dont les plus rares partent dans l'heure qui suit l'ouverture) ou amateurs de discussions (de nombreux auteurs étrangers se déplacent, comme Harry « World in Flames » Rowland, venu d'Australie, Jil Lucas et Sam Lewis de Fasa, Mark Rhein•Hagen et Renée Lilly de Werewolf, Steve Jackson de lui-même Games, Christopher Kubasik coauteur de Underground, et même Mr Koplov, le géant du dé – il mesure plus de 2 mètres – et ses étalages magiques, sans oublier les Français de Siroz, de Descartes, de Casus (forcément) ; Eurogames et Ludodélire étant hors-concours puisqu'ils étaient exposants. A propos de Ludodélire, Steve Jackson a été surpris sur leur stand, en grande discussion, un paquet de cartes de Tempête sur l'échiquier à la main. Y aurait-il du Storm Over the Chess dans l'air ?



Croc et Steve Jackson discutent à propos de la traduction américaine de In Nomine Satanis/ Magna Veritas.

Sur le stand TruanT spiele, le flyer de la version allemande de In Nomine Satanis/ Magna Veritas.



Marseille

Le jeu avait fait une timide apparition à la Foire de Marseille il y a quelques années, puis s'en était allé. Octobre 93 marque son retour, grâce à la volonté de Marc Lefèbvre qui, vu l'animation suscitée cette année, envisage déjà plus grand pour 94. Situés dans une galerie ouverte sur l'extérieur, les stands ont effectivement retenu l'attention des centaines de chalands : on vient à la Foire de Marseille l'esprit curieux de découverte, ce qui crée un climat propice (malgré une météo, elle, capricieuse !).

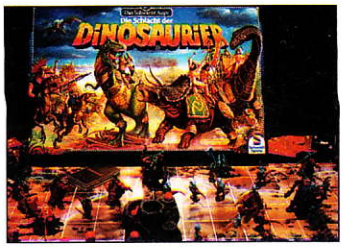


Même si les badauds posent des questions sur le wargame ou le jeu de rôle, ce sont les jeux de plateau qui les persuadent de s'asseoir pour jouer.



Toute la palette du jeu était représentée, depuis le superbe diorama géant sur le stand du *Crazy Orc* qui attirait l'œil de loin, à la figurine avec la présence de l'auteur de Charge, aux jeux de plateau (Jean-Pierre Boilon animait un stand multi-éditeurs bien garni, et Descartes soutenait le tournoi de Blood Bowl organisé par la *Taverne du Gnome ludique* de Aubagne), en passant par les dernières nouveautés rôlistiques. Marseille nouveau rendez-vous d'automne ? A suivre dans notre calendrier…

Dans un pays où jouer est une institution, il est très facile de lancer un jeu sur un coup médiatique : voici déjà un mix de L'oeil noir sauce dinosaure.





Pour les amateurs de sensations fortes, démonstration de jeu de rôle avec décors, ambiance sonore et jeux d'ombre et de lumière.

Cognac

Dans la démarche actuelle de Casus d'appuyer l'initiation, la démarche des animateurs du club de Cognac se devait d'être soulignée.

En mai dernier, l'équipe du club de Cognac, *La Cie du Valdemort*, et *La ruée vers le livre* (manifestation cognaçaise qui attire plus de dix mille visiteurs) organisaient la cinquième édition de *L'univers du jeu de rôle*. Objectif : pendant une semaine, ouvrir la convention aux groupes (scolaires, sociaux…) afin de démontrer l'intérêt ludique et pédagogique du jeu de rôle. Tout était mis en œuvre pour inciter le visiteur à tenter l'aventure : exposition de jeux, BD (planches originales), exposition interactive (type grandeur- nature)…

Régis Naud, président du club, explique ce choix de donner une place importante à l'initiation : « Les conventions sont toujours adressées à des joueurs confirmés. Nous avons voulu faire quelque chose de différent et faire connaître notre passion. Durant la manifestation nous avons pu revivre cette passion en jouant avec des débutants, en offrant nos conseils sur le jeu de simulation, la peinture de figurines, le diorama, les killers, le paintball, les ouvrages à lire… Et puis, nous sommes tous très fiers d'être à l'origine de plusieurs groupes d'amis et de joueurs. D'autre part, nous croyons que le jeu peut permettre aux gens de s'ouvrir sur l'extérieur, de lire, de se documenter… » Philippe Perrotet, lui, préfère maîtriser les initiations plutôt que les tables de joueurs confirmés et « encroûtés » : « C'est découvrir de nouveaux joueurs, faire découvrir le jeu. » Si vous voulez vous aussi initier, ses conseils sont « s'adapter aux gens assis autour de la table, les jauger et voir ce qui pourrait plaire (SF, médiéval, énigmes, bagarres…). Il faut toujours être prêt à faire de l'improvisation. En adaptant les scénarios et les règles, tout le monde peut faire du jeu de rôle. Mais il y a des limites dans la manière de faire jouer enfants et grands-parents. Par exemple, en maternelle, on fera plus du théâtre, de l'impro. » Thierry Mercier, animateur socioculturel pour *La ruée vers le livre* est de l'avis de Philippe : « J'ai été surpris de voir les jeunes d'un centre psychomédical s'y retrouver et s'amuser sous le regard intéressé de leurs éducateurs. Je crois en l'aspect curatif du jeu de rôle, aux ouvertures qu'il offre à soi-même, aux autres, à la culture. » ■



Capter l'attention de néophites qui ne sont pas venus d'eux-mêmes exige pour le MJ de ne jamais laisser retomber l'ambiance.



Manifestation ouverte, Cognac doit aussi accueillir des joueurs trop jeunes pour le jeu de rôle ; ici un jeu d'enquête interactif.

Publicité

?

QUESTIONS MICRO

3615 SVM

TELECHARGEMENT :
3000 LOGICIELS

. ADRESSES :
plus de 1400 adresses informatiques indispensables (boutiques, constructeurs, éditeurs, distributeurs).

. PETITES ANNONCES CLASSÉES

. CALENDRIER DES MANIFESTATIONS MICRO

. INDEX DE TOUS LES ARTICLES DE SVM & SVM MAC

. SOMMAIRE DES NUMEROS EN COURS

. CENTRE COMMERCIAL INFORMATIQUE

. MESSAGERIE MONDIALE

. JEUX : GAGNER UN ORDINATEUR

Fanzines

Nouvelles du Front

Comme toujours à cette époque, chute du nombre des nouveaux zines... C'est dommage, mais apparemment inévitable. Et comme toujours, je profite de l'espace libre pour redonner les adresses des courageux qui durent contre vents, marées et augmentations des tarifs postaux...

Nouveaux

● **Aventura** 93, n°1, 20 p., 14 F, périodicité mystérieuse. C'est typiquement le genre de zine qui n'intéresse qu'un public géographiquement restreint. Mais en tant que catalogue des ressources accessibles aux rôlistes du Maine-et-Loire, Aventura est très complet. Guillaume Cordier, Le Vieil Hêtre, route de Beaugé, 72000 Le Mans.

● **Les trois sphères** n°1, 10 p., 14 F, trimestriel. Un démarrage en douceur, avec un scénario Cthulhu, un autre pour le Petit Peuple et une aide de jeu Rolemaster. Attendons la suite. Cédric Desfonds, 13 rue de Montgolfier, 07100 Annonay.

Anciens

● **Apsara** n°4, 52 p., 21 F, trimestriel. Toujours le même cocktail : un peu de cinéma, un soupçon de dessins animés japonais et beaucoup de JdR. Cette fois, Cthulhu, Vampires, Tigres volants et Pendragon. Très bon zine. S. Tarapacki, 59 rue de Pressensé, 44000 Nantes.

● **Brocéliande** n°2, 97 p., 25 F, trimestriel. Scénarios et aides de jeu pour Star Wars et JRTM, et de nouvelles cartes pour Tempête sur l'échiquier. Qualité et réalisation honnêtes. Thierry Guellec, 1 route de Kergoat, 29180 Quéménéven.

● **Cent Prétentions** n°2, 19 p., 15 F, apériodique. Comme le numéro précédent, celui-ci est un spécial Mega, avec un gros scénario et une petite aide de jeu. Le tout est sympathique au possible. Grégory Molle, 2 rue de l'Etang, 42610 Saint-Romain-le-Puy.

● **Les fils du vent** n°2, 16 p., 15 F, peut-être bimestriel mais ce n'est pas sûr. Pour les joueurs du JpC Quest et seulement eux. Michael Witkowski, chemin de Menautous, 47300 Villeneuve-sur-Lot.

● **Fumble** n°21, 22, 23, env. 16 p. chaque, 0,75 $ canadiens, mensuel. Mine de rien, voilà un zine qui dure – deux ans d'existence –, et d'une régularité enviable. Quant au contenu, il suit la même formule, et reste toujours agréable à lire. Sébastien Savard, 2114 bd Pie XI-Nord, Val-Bélair, Québec (Canada) G3J 1R2.

● **La gazette des sages** n°10, 30 p., bimestriel, 19, 20 F (15 F + port, en fait). JdR et JpC, comme précédemment. Un numéro un peu moins intéressant à mon goût que le précédent, mais toujours de qualité. V. Graux, 18 rue Rambuteau, 75003 Paris.

● **La gazette infernale** n°4, 5 p., 5 F, mensuel fluctuant. Beaucoup de musique, et un tout petit peu de Warhammer sur la fin. J.-L. Soubelet, 19 rue Paul Bert, 49100 Angers.

● **Le Grimoire** n°6, 48 p., 20 F, trimestriel. Uniquement consacré à Warhammer. Dans ce numéro : les pouvoirs des démons, la Lustrianie et l'Arabie, plus pas mal d'autres petites choses... Sébastien Boudaud, 3 rue Le Nôtre, 49300 Cholet.

● **Head of Cthulhu** n°4, 52 p., 22 F, apériodique. Tiens, en voilà un qui nous revient après une trop longue absence. Cet excellent zine est consacré uniquement à L'appel de Cthulhu. Michaël Cournarie, 6 rue Grande-Fontaine, 77940 Noisy-Rudignon.

● **La lettre de Swer Smod** n°4, 98 p., 30 F (+15 F de port), apériodique, ou plus exactement « en voie de disparition », si j'ai bien compris l'édito. Restez avec nous, les gars ! Un dossier sur Terremer, un gros scénario Cthulhu et le debriefing d'un GN « Dune » sont parmi les points forts de ce numéro. Christophe Allemand, 97 rue de la Ravine, 27200 Vernon.

● **Malédiction** n°4, 36 p., 16 F, trimestriel. Scénario Star Wars et Conan, aides de jeu Vampires et Nephilim. Inégal. 40 rue du Temple, 62000 Arras.

● **Paddle Quest** n°2 et 3, 19 et 26 p., 5 F (10 F par correspondance), périodicité imprécise. Le jeu de rôle y est coincé entre les jeux sur micro et des BD (très laides). Un peu léger... 68 rue Marcelle, 93500 Pantin.

● **Plan d'enfer** n°10, 46 p., 20 F, bimestriel très en retard. Dommage que toutes les news retardent de six mois... mais les articles de fond sont toujours aussi intéressants (mention spéciale à celui sur Tolkien !). 103 av. Gabriel Péri, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois.

● **Pêcheurs de Lune** n°7, 28 p., prix inconnu, apériodique et capricieux. Tout ce qu'il faut pour faire le bonheur des MJ de Hurlements. La longue interview d'un vrai fauconnier est particulièrement intéressante. 4 rue Carnot, 91120 Palaiseau.

jouez votre meilleur RÔLE :

celui de l'abonné fidèle à Casus

CASUS BELLI

1 AN - 6 NUMÉROS
175 F
seulement
au lieu de 210 F (*)
+ 1 hors série en prime (**)

2 ANS - 12 NUMÉROS
330 F
seulement
au lieu de 420 F (*)
+ 2 hors série
en prime (**)

BULLETIN D'ENGAGEMENT AU ROLE DE L'ABONNÉ FIDELE À CASUS BELLI
à retourner à Casus Belli, 1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

Oui CGJH☐ je m'abonne pour un an à Casus Belli (6 numéros) pour 175 F seulement au lieu de 210 F (*) + 1 hors série en prime (**)

Oui CGJI ☐ je m'abonne pour 2 ans à Casus Belli (12 numéros) pour 330 F seulement au lieu de 420 F (*) + 2 hors-série en prime (**)

COCHEZ SVP

• Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de Casus Belli-Bred

CB78

Nom et Prénom .....

Adresse .....

Code postal ☐☐☐☐☐ Ville .....

OFFRES VALABLES JUSQU'AU 28/02/94 ,CONFORMES A LA LOI INFORMATIQUE ET LIBERTE DU 06/01/78 ET RÉSERVÉES À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE - Autres lieux de résidence : Nous consulter au (1) 46 48 47 08

(*) Prix de vente chez les marchands de journaux.(**)Dans la limite des stocks disponibles

RCS PARIS B 572 134 773

● **Réalités** n°7, 20 p., 4 FS/16 FF, bimestriel. Des GNistes suisses sympas. Un zine précieux si vous êtes sur la région et que vous avez envie de vous mettre au grandeur-nature. Ils annoncent pour bientôt un GN «Jurassic Park». Comment vont-ils faire pour les effets spéciaux? Fabien Michaud, 21 av. de Béthusy, 1005 Lausanne, Suisse.

● **Triche-Lumière** n°6 et 7, 1 p. chaque, 1 enveloppe timbrée, périodicité nébuleuse. Oups! Le n°6 était tombé derrière mon bureau, et a manqué le bimestre précédent. Mega, Star Wars, Tigres volants... rien que du bon! Stéphane Gaudefroy, 20 rue Censier, 75005 Paris.

● **Vents de Rêves** n°3, 32 p., 10 F, trimestriel. Nouvelles, feuilletons, scénarios, le tout issu de leurs parties. Très agréable à lire. 35 rue de La Barre, 49000 Angers.

● **Z.E.U.S.** n°2, 230 p., 50 F, bimestriel. Un très très gros zine qui parle de plein de choses (Hawkmoon, Bitume, Bloodlust, plusieurs univers Simulacres, Alienoïds, Talisanta, etc.). Le moins que l'on puisse dire est qu'il y a de la matière! Damien Jendrejeski, 69 rue Jean Jaurès, 93130 Noisy-le-Sec.

● **Zine Mania** n°5, 8 p., 50 F/an, mensuel. Toujours un bon complément à cette rubrique, même s'ils s'ouvrent de plus en plus sur les zines «littéraires» et autres. Mais les conseils de fabrication valent pour tout le monde... 141 bis rue Félix Mayol, 83200 Toulon.

Hors-jeu

● **Bondmag** n°007, 50 p., prix et périodicité non précisés. Pour les fans de James Bond, des articles sur les films, le merchandising bondien et toutes ces sortes de choses. A noter un gros dossier sur le jeu de rôle. Club James Bond, 5 cours Emile Zola, 69100 Villeurbanne.

● **Creeps** n°1, 48 p., 20 F, unique. Un recueil de nouvelles fantastiques amateur. Il y a du bon, il y a du moins bon... Willy Favre, 17 rue des Chaumes, 17620 Echillais.

● **Dragon & Microchips** n°7, 92 p., 30 F, plus ou moins trimestriel. Evolution finale de ce qui a commencé comme un zine de JdR : il ne parle plus que du fandom et de la SF/Fantastique. Cela dit c'est toujours un très bon zine. M. Miecret, 36-42 rue de la Villette, 75019 Paris.

● **Générations Séries** n°7, 50 p., 40 F, trimestriel. LA revue indispensable aux fans de séries télés en tous genres. On y parle des Envahisseurs, de la Quatrième Dimension... mais aussi des Shadoks et de l'Ile aux Enfants, ce qui est moins intéressant pour le rôliste moyen. 15 rue Ponsinet, 51110 Caurel.

● **Nouveaux mondes** n°2 bis (spécial vacances), 22 F, à peu près bimestriel. Un gros zine de SF/Fantastique, avec débats, interviews, critiques... Que des bonnes choses! Franck Martin, 27 rue Bezout, 77140 Nemours.

● **Nouvelles réalités**, unique pour le moment, 132 p., 45 F. Un gros recueil de nouvelles, réalisées par les collaborateurs de plusieurs zines de SF et de JdR. Intéressant et sympa, même si c'est très inégal. L'adresse est la même que Nouveaux Mondes, ci-dessus.

● **Noyade mécanique** n°14, 31 p., 75 FB, mensuel. Zine musical et littéraire originaire de Belgique. Globalement intéressant, et toujours très bien réalisé. 74/2 avenue Ducpétiaux, 1060 Bruxelles, Belgique.

Spécial Alternative 2.1

● **Réalité virtuelle** n°1, 38 p., prix inconnu, bimestriel. Un zine consacré entièrement à ce jeu de rôle si particulier qu'est Alternative 2.1. Scénario, univers, règles additionnelles. Espérons que cela aidera à faire connaître Alternative 2.1! Catherine Legrand, Le Bourg, HLM n°2, 22330 St-Goueno.

Tristan Lhomme

● Tout froid sorti de l'hyperespace, *Death Star* vient de débarquer à la dernière minute avec son n°3. Entièrement consacré à Star Wars, Death Star a participé au Trophée du meilleur fanzine 93 à Toulon et gagné le second prix.

Sous les projecteurs

● **TanaHauser** n°3, 88 p. format A5, 12 F, apériodique et malheureusement trop rare. Petit (en taille!) mais costaud! Un zine épais qui se consacre presque exclusivement à la SF (tout en se permettant de courtes incursions dans le médiéval-fantastique et la BD).

En vrac : Jorune, Star Wars, Berlin XVIII, La Compagnie des Glaces, Space opera, Marvel Super-Héros, Shadowrun... et la qualité est au rendez-vous!

Mathieu Vidal, La garenne de Pan, 35131 Chartres-de-Bretagne.

Publicité

QUEL JOUEUR ÊTES-VOUS ?
Faites le test

cellules grises

Cochez une case (deux pour les gros Bills).

JEUX DE RÔLE
☐ **A** ouvre, frappe, prends
☐ **B** ambiance, recherche, role-playing

WARGAMES
☐ **A** pousse-pion, élimination, 100-1
☐ **B** simulation, historique, qualité

JEUX DE PLATEAU
☐ **A** lancer 1d6, perdez un tour, rejouez
☐ **B** diplomatie, stratégie, humour

GRANDEUR NATURE
☐ **A** pvc, chiffon, baston
☐ **B** latex, costume, expressions

PAINTBALL
☐ **A** 30 billes/seconde, joints, visée laser
☐ **B** 1 bille, un scénario, fair-play

FIGURINES
☐ **A** blanc, noir, un pinceau
☐ **B** couleurs, matériel, conseils

JEUX CLASSIQUES
☐ **A** a2-b2 coulé, question, réponse
☐ **B** réflexion, passion, ouverture d'esprit

JEUX INFORMATIQUES
☐ **A** shoot'em'up, kill'em'up, blast
☐ **B** simulation, aventure, JDR

SI VOUS AVEZ PLUS DE **B**, VOUS ETES, OU VOUS ALLEZ DEVENIR CLIENT DE NOS BOUTIQUES.
SI VOUS AVEZ PLUS DE **A**, VENEZ NOUS VOIR D'URGENCE!

EVRY 91000 — CC EVRY II 64.97.81.74
MELUN 77000 — 5, rue Guy Baudoin 64.09.21.36
PERPIGNAN 66000 — 7, rue Petite La Monnaie (16) 68.34.12.44

Petites Annonces

VENTES

— Vds **Space Hulk + Deathwing + Terminator Squad 650 F.** À discuter... Thomas Bourdin -143 boulevard de la République - **95600 Eaubonne.** Tél. : (1) 39.59.03.92.

— Vends **supplément Cthulhu by Gaslight** en TBE. pour 60 F. Demander David au (1) 45.44.18.08 (**75**).

— Vends **Cyberpunk 170 F + Chrome 70 F + Solo of Fortune 70 F + Mercurial 70 F +Warhammer 140 F (+ écran) + Campagne Impériale 70 F.** Tél. : (1).64.61.73.32 (**77**)

— Vends tout l'**Œil Noir (les 6 boîtes) + 16 scénarios 800 F + Marvel Héros 100 F. Tél. :** (1) 47.71.39.80 (**92 St-Cloud**) à partir de 17 h.

— Vends **Star Wars + Guide + Shantipole + JD+ sur Star Wars 160 F, Judge Dredd + boardgame 100 F.** William Denis Tél. : (1).65.35.04.85 (**77 Meaux**).

— Vends **Sixth Fleet très bon état 180 F et Suprematie** bon état 160 F. Contacter Walter au (16) 97.83.54.98 (**56 Lorient**).

— Vends **Gurps VF + Magie + Conan, divers supp. vikings : RQ, AD&D, D&D... Achète revues et fanzines.** Cordier Guillaume - route de Beaugé - **72000 Le Mans.**

— Vends **J&S 50 à 52, 57 ancienne formule, 6 et 8 nouvelle formule, Tatou 8,12 à 14, Graal 14, 15, 20, 25 Dragon 1 à 12.** Et plus... Labussière Philippe au (16).83.40.20.61. à **Nancy.**

— Vends **Cyberpunk + HW + RB + CH + écran : 340 F, Bloodlust Heavy Métal : 100 F, Rolemaster + COM +CT + écran : 280 F, Nephilim + Temp. : 200 F.** Marc Chiarenza Tél. : (1). 43.48.10.75. (**Paris**)

— Vends **Ogre de luxe neuf 140 F, Fiend folio 250 F. Je cherche CB 1 et 8, War of the Ring, Nato D.C.** Tél. : (16).20.37.58.17 Olivier Vermaut (**59 Neuville-en-Ferrain**).

— Vends **Wargames GDW SPI et autres.** Guyot Philippe - 38 bd Camille Flammarion - **13001 Marseille** Tél. : (16) 91.64.63.28.

— Vends **Vampire + scn. Cendre + écran 200 F + OA AD&D 100 F, Années Folles, AdC 100 F Torg + sup. + scn. 250 F.** Morgan Laterrade au (1) 45.37.15.40 (**Clamart**)

— Vends **Shadowrun (+ écran + Mercurial) + RuneQuest + Maléfices + Ext. JB 007.** Nicolas Tél. : (16) 61.52.18.69. (**31 Toulouse**).

— Vends tout sur **Cthulhu et sur Légendes 1001 Nuits (sénarios, extensions...) + Maléfices (boîte de base).** Call David au (16).50.92.66.30.

— Vends de nbx. **JdR + supp : RuneQuest, Star Wars etc.** Pour liste et prix, appeler Alexandra au (1).43.44.41.91.

— Vends **Nephilim + écran + fanzine. Vend pour AD&D² : scénario Spelljammer « wild-space ».** Le tout excellent état. Tél. : (1) 39.92.23.03 (**Val d'Oise**).

— Vends **CarWars + Turbocharger + le Rêve Américain + l'Œil Noir règles avancées 1 et 2 + scénarios.** Pierre au (16) 73.93.55.73. (**63 Clermont-Ferrand**)

— Vends **RQ + ext. Maître + Dieux, Paranoïa + nb supp, Mystères d'Arkham.** Pierre au (1) 45. 90.31.67. (**94 Sucy-en-Brie**).

— Vends **Jeux et Stratégie n°3 à 35** état neuf. Tél. : (1) 30.61.06.02.

— Vends **Royaumes Oubliés 120 F, Eau Profonde et le Nord 80 F, DL1 & DL2 80 F chq., Best of Dragon vol.4 60 F.** J.C Ledrezen - 6 rue de la Mer - **29730 Treffiagat.**

— Vends **AD&D² VF livres MJ + PJ et feuilles PJ plus Monstrous Compendium : 250 F, World in Flames 5 : 225 F.** Appeler Fred au (1) 45.32.66.52.

— Vends **Vikings + tout Berlin XVIII + Blood Bowl 2** très bon état. David au (16) 63.41.04.78 (**81600 Gaillac**).

— Vends **Animonde + ext; + BTMK 5 + ext; Bloodlust + ext; JRTM et RQ + lot 10 figurines Mithril.** Benjamin au (16) 55.80.78.13 (**23**)

— Vends **Gulf Strike 300 F, St Lo 200 F, 2e DB Paris 150 F, TL Ouest 200, Albuera 50 + Chainsaw Warrior.** Appeler Nicolas au (16) 41.65. 22.12.

— Vends **AdC 4 + AdC 90 + Shadowrun 1 + écran + INS/MV + extensions + écran (le tout très bon état).** Demander François au (16) 97.63. 60.62.

— Vends **Nephilim état neuf 200 F.** Téléphoner au (16) 21.580.34.32 (**Boulogne- sur-Mer**).

—Vends **JdR + JdP liste contre timbre + recherche Shogun désespérement.** Bertrand Laroche - 105 rue de Flore - **72000 Le Mans.** Tél. : (16) 43.81. 22.56.

— Vends **JB007, ADC 4 éd, Empire G. très bon état sur aglom. mélunaise.** Christian au (1) 64. 38.93.47 après 18 h.

—Vends **Cyberpunk vo 100 F, Flashing Blades 75 F, Megatraveller 100 F, Guet-Apens 100 F.** Tél. : (16) 38.93.35.32 (**45200**).

— Vends **RuneQuest (boîte de base) plus Genertela 350 F.** Contactez Mr. Bernigaud Tél. : (16) 72.38.01.84 (**69160 Tassin**) Après 19 h 31.

— Vends **JB007 + 2 scénars 130 F, Star Wars 1éd + 2 guides + 2 scénars 200 F, Cthulhu + 4 suppléments 200 F.** Contacter Pascal au (16) 75. 85.90.29.

— Vends **Shadowrun 180 F, Shadowrun 2 + écran 200 F, RuneQuest 100 F, Table Ronde + écran + sup. Les Aigles + sup. 180 F.** Tél. : (16) 35.28.70.98 (**76 Fécamp**).

— Vends pour AD&D : **Psi + Priest + Spacefarer Hdbks 60 F + Spelljammer + écran + Monstrous Comp. 1 et app. Spell 100 F** chacun. Marc au (1) 47.78.71.97.

— Vends **Illuminati, Car Wars, supp. aux règles BB2, Ave Tenebrae, figurines, scénarios Cthulhu, D&D, nombreux Casus.** Philippe au (1) 39. 69.66.40 (**78**)

— Vends **Torg (neuf) + Emp. du Nil 200 F, JRTM + sup. 150 F, B1 80 F, Storm2, 120 F.** Demander Denis au (1) 30.57.57.08 après 17 H.

— Vends **les coffrets d'initiation, d'extension et d'accessoires de l'Œil Noir + 14 scénarios.** Demander Sébastien au (1) 45.42.64.65 (**Paris XIV**).

— Vends **AD&D² v.f. maître et monstres, ensemble 200 F.** État neuf. Téléphoner après 20 h au (1) 46.32.78.12. Demander François Vossel (**Paris-Meudon**).

— Vends **Zargos, JB007 + Manuel. Q, 1001 Nuits, Guerriers étoiles, Flocons de Sang.** Matthieu au (16) 58.51.03.40 (21)

— Venez faire votre marché ! joueur repenti vend **matériel AD&D, Bushido, AdC, magazines, figurines.** Demandez Eric au (1) 44.68.08.49.

— Vends **nbx JdR, BG, Warg. état neuf. Dune 220 F. Pendragon 170 F, Nephilim 160 F. Liste contre 1 timbre.** Mr Ryder - 81 impasse Beaupré - **34070 Montpellier.**

ACHATS

— Achète **Warhammer Armies (6W0115).** Jean-Louis Fiasson - 7 rue Waldeck Rousseau - **69006 Lyon.** Tél. : (16) 78.52.17.14.

— Achète **Casus Belli n°21, 22** (50 F pièce + frais de port). Très bon état exigé + encart ! Thomas au (19) 41.21.882.50.69 le soir (**Suisse**).

— Achète d'urgence **le guide du Samouraï des rues pour Shadowrun.** Appeler Olivier au (16) 68. 55.44.32 le week-end.

— Achète **le Roi Entêté de Lyon Sprague de Camp** (Présence du futur). Bernard Mirabella -3 allée du Béarn - **95600 Eaubonne.** Tél. : (1) 39.59. 83.57.

— Achète **Warhammer** + personnages + écran. **Cherche joueurs** à Bussy-St-Georges et ses environs. Tél. : (1) 60.25.05.83 après 17 heures (**77**).

— Achète **vieilles figurines Citadel** sur socles en plomb de préférence et **WHMR Battle nouvelle édition.** Alexandre au (1) 42.67.15.26 (**75 Paris**).

— Achète **les volumes 2, 4, 6 de la série Lancedragon en français,** n'importe quel prix ! Charles au (1) 43.75.90.21 (**94 Charenton le Pont**).

— Achète **Aliens Boardgame de chez Leading Edge.** Ecrire à Alex Olczyk - 7 avenue du Calvaire - ***88200 Remiremont.*** *Réponse assurée.*

— Achète **ADD DragonLance Classics volume 1.** Tél. : (1) 69.28.79.89 demander Luc.

— Cherche **1ère édition de Deities and Demigods plus livres sur vampires.** Ecrire à Sarro Jean-Louis - 28 rue du Dr Vuillieme - **92130 Issy-les-Moulineaux.**

— Achète **Zone et suppléments, suppléments Car Wars en anglais.** Stéphane Rébillon. Tél. : (16) 37.30.20.32 (**28 Chartres**).

— Achète **compléments Warhammer (magie) ou compléments JRTM.** Tél. : (16) 21.80.34.32 (**62 Boulogne-sur-Mer**).

— Achète **Marvel Super Héros en VF (coffret Schmidt) + Féerie.** Faire offre à Guy au (16) 47.93. 07.60 (**37 Chinon**).

— Achète **pour Vampire : Player Guide 1ère édition VO. et Chicago by night 1ère édition VO.** Appelez David au (1) 30.37.07.88 -répondeur- (**95 Eragny/Oise**).

— Achète ou échange **Preussich-Eylau (COA).** Appeler Marc au (16) 43.42.42.05 (**72 Monce-en-Belin**).

— Achète **Magazine White Dwarf en VO.** sur n'importe quel numéro. Votre prix sera le mien. Jean-Claude (16) 68.42.03.52. vite !

— Achète **Casus Belli numéros 1, 5, 7, 8, 10, 11, 13, 15 à 18, 20, 21, 25, 28, 29, 31.** Bruno Turbide au (16) 46.37.82.89. après 20 h (**17 Nieul**).

— Achète ou échange **Okinawa, Samouraï, port et cité médivale fortifiée, Midway, Guadalcanal, Battle Bike** contre nombreux jeux et figurines. Franck au (1) 42.67.42.57.

— Achète **Graal hors série 3 (D&D + AD&D).** Demander Franck au (16) 83.27.22.12 le soir ou au (16) 29.91.01.96 le week end (**55**).

— Achète **extension pour RuneQuest et Berlin XVIII.** Demander David au (1) 69.41.94.70. (**91 Igny**).

— Achète (**demande urgente et désespérée**) le JdR **Laborinthus,** prix à débattre. Demander Olivier au (16) 40.66.13.59 après 19 h.

— Achète **figurines Mithril M3, M5, M7, M10, M19, M28, et Essex 25 mm Napoléon.** Faites moi des propositions. Poirrier P. - BP 3599 PPT-**Tahiti (Polynésie Française).**

— Achète **Tales of the Arabian Nights ou photocopie de la « Table of Encounter » (anglais).** demander Razvan tél/fax : (19.4122) 329.74.00 (**Suisse**).

—Achète **Scénarios et suppléments pour Warhammer JdR.** Demander Sylvain au (16) 48.64.65. 63 (**18 Quantilly**).

— Achète **modules AD&D¹ + vieux numéros de Casus Belli (1 à 20), Runes, Dragon (1 à 120), White Dwarf (1 à 81), J&S (18).** Benoît au (16) 62.36.65.45.

— Je cherche **des jeux de rôle, de plateau et wargames anciens ou récents.** J. Bianquis - 47 rue Voltaire - **01100 Oyonnax.** Tél. : (16) 74.73.66. 64 le soir.

— Association de jeux de simulations **cherche de quoi compléter sa ludo.** Propositions à J. Bianquis - 47 rue Voltaire - **01100 Oyonnax.**

CLUBS

— Holobar soir anime **campagne AD&D jeudi 17 h à 22 h, samedi 14 h à 18 h. Section wargame par Nicolas Pilartz, champion de France** - 66 rue René Bine - **75018 Paris.**

— Nouveau ! **ouverture à Nice ! Club de Jeux de Rôle, Plateaux, 7 jours sur 7 de 15 h à minuit.** Tél (16) 92.04.95.60.

— **Rejoignez les Pupilles de la Garde, Wargames et JdR.** Contactez François chaque samedi au (16) 44.86.58.05 (**60 Compiègne**).

— **Club des généraux du Warp recherche joueurs de Space Marine sur toute la France !** Manuel Bevand - 58 rue de la Californie - **37000 Tours. Urgent !**

— **La Taverne des Déchesnay (78), vous attend les samedis soir et dimanche après-midi,** suivi persos. Demandez René au (1) 39.54.78.42.

— **Rejoignez nous dans l'Antre des Vils Preux (Yvelines). Inscription gratuite pour les joueuses.** Contactez Régis au (1) 34.62.47.47 (**78**).

— **Saint-Quentin-en-Yvelines, le samedi 17 à 22 h. Queimada propose jeux de plateaux et jeux de rôle.** Bienvenu à tous (1) 30.57.90.52. Bruno.

— Le club des « **Sphinx** » **ouvre ses portes aux joueurs de J & R** à Braine-le-Comte (**Belgique**). Renseignement au (19) 67.55.48.01.

DIVERS

— **Cherche dessinateurs et collaborateurs pour *fanzine JdR, JDP, Wargame, SF.*** *Ecrire à Marc* Mileur - 25, rue du champ Gaillard - **78300 Poissy.**

— **Des scénars, des concours... Dans le catalogue des Archanges Boréens** chez Gest Julien - 46 rue des Alouettes - **62580 Givenchy-en-Gohelle.**

— **Cherche rédacteurs ou dessinateurs pour fonder un zine spécifique à Rêve de Dragon.** J.F Villecourt - Esp. St Juste, Bat. 1, Appt. 2 - **91100 Corbeil Essonnes.**

— Si vous aimez l'histoire, **les civilisations et les légendes lisez l'Antre du Dragon le seul fanzine du Jeu de Rôle Légendes.** Tél. : (1) 43.79 .84.02.

— **Peintre expérience propose ses services.** Renseignement contre 1 timbre. Dominique Reinachter - 60 avenue Thiers - **54220 Malzeville.**

— **Je peinds vos figurines à prix intéressants.** Contacter Sébastien au (1) 45.42.64.65 (**Paris 14e**).

— **Le fanzine Slog cherche rédacteurs et dessinateurs libre expression, tout genre.** Contactez Stéphane Bertrand - Puits du Plan Ouest - **83440 Fayence.**

— **Illustrateurs/dessinateurs voudrait collaborer avec zine.** Contacter William Tibaud au (16) 46.48.44.73 - 55 rue Ruibet-Gatineau - **17500 Jonzac.**

— **Jeune Calligraphe et enlumineur propose ses services.** appeler le (16) 42.89.74.83.

— **Nouveau JPC futuriste. Règle + 1er tour gratuit, 2T gratuits pour les premiers. 20 F/tour !** JMJ Akrilik - 37 rue Contant - **93220 Gagny.**

PARTENAIRES

— Recherche **club joueurs/euses pour JdR (ADC, D&D, Mega III, Simulacres) sur région Annemasse/Sallanches/Annecy (+ de 22 ans).** Tél (16) 50.03.11.40 demandez Didier.

— Cherche **joueur ou joueuse pour Vietnam par correspondance.** Appeler Frédéric au 34.28. 86.97 le soir.

— Cherche **rôlistes de 14 à 17 ans près de Coulommiers/Pommeuse (77)** demander Julien au (1) 64.03.99.51.

— **Sur Nancy PJ 23 ans cherche joueurs pour Cthulhu, Chill et JdR.** Contacter Fabrice au (16) 83.37.97.34.

— **MJ cherche joueurs/euses pour JdR région Vannes.** Contacter Gildas au (16) 97.33.59.17 (**56**) le week end.

— Cherche **rôlistes sur Lyon** appeler (16) 78.27. 25.97. Garnier Philippe - 18, rue Philippe De Lasalle - **69004 Lyon.**

— Cherche **partenaire pour tout JdR sur Arpajon (91). Possède nombreux jeux : Vampire, Stormbringer.** Contacter Ludo au (1) 64.58. 41.00.

— Cherche **joueurs pour Wargame dans la région du Havre.** Appeler Robin au (16) 35.55. 92.74.

— **Homme trentaine, région Alsace, recherche partenaires de Go et de rôles pour campagnes suivies.** Appeler au (16) 89.49.29.39.

— **Cherche club de JdR dans le XIXe. Aime Storm, Ins/MV, Neph...** Demander Sébastien au (1) 40 35 79 73. **Echange Mega III** + scénarios.

— Cherche **MJ pour l'Appel de Cthulhu, expérimenté pour partie exceptionnelle dans une maison hantée** (à la Lovecraft). Demander Manu au (1) 46.63.00.08.

— Recherche **partenaire sérieux pour m'initier au JR par correspondance.** Xavier - 9 avenue Maginot - **01000 Bourg-en-Bresse.**

— Cherche **partenaires même débutants + maître de jeu pour RuneQuest sur région Lille (59).** Tél. : (16. 20.05.42.46, demander Antoine.

— Cherche **joueurs/euses, pour JdR Wargame... sur Alençon** à partir de 16 ans. Arnaud au (16) 33.29.14.58.

— Cherche **personnage joueur ou maître de jeu pour ADC, Warhammer, AD&D²... sur Blois.** Tél. : (16) 54.20.53.30 Sylvain après 19 h (**41 Blois**).

— Cherche **joueurs/euses de moins de 15 ans, PJ ou MJ sur Boulogne-sur-Mer.** demander Vincent au (16) 21.80.34.32.

ÉCHANGES

— Echange ou vends **Warhammer + écran contre Starwars 2 ou Shadowrun 2 ou Starwars 1 + supplément 180 F.** Philippe au (16) 78.72.18.89. après 18 h. **Sur Lyon uniquement (69).**

— Echange **vieilles figurines Citadel contre autres modèles.** Mr Khames T. - 20 rue des jardins - **34830 Clapiers.** Tél. : (16) 67.59.16.59.

— *Echange ou vends nombreuses figurines (dont* **vieilles pièces Citadel et Ral Partha).** Rauanello Stéphane - Le Coteau - **03170 Chamblet.**

— Echange **D&D ancienne édition contre supp. de Bloodlust ou échange Torg contre Stella Inquisitorus.** Demander Cyril (entre 17 h et 18 h) au (16) 53.28.55.95.

— Echange **Pendragon neuf + écran contre Torg + écran ou Rolemaster.** Demander à Fabrice au (1) 47.50.33.18 (**92 Chaville**).

— Echange **nombreux jeux de rôle et wargames.** Contacter Franck au (16) 80.55.19.97 (**21 Talant**) vers 19 h.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)
À retourner à: CASUS BELLI
Services petites annonces - 75503 PARIS cedex 15

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n°78 - Parution n° 79 : 2 février 94. Date limite 6 janvier.

Êtes-vous abonné? ☐ NON ☐ OUI (joignez votre étiquette)

CLASSEMENT

☐ Ventes ☐ Achats ☐ Echanges

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

Des centaines d'annonces 3615 CASUS Rubrique PA

BLACK RACKAM

Version Casus Belli

3615 CASUS

mot-clé BR (comme Black Rackam)

Prenez la barre d'un vaisseau pirate et croisez dans les Caraïbes pour vous approprier les cargaisons des frégates et autres boutres (pilotés par les autres joueurs). Commercez dans les îles et devenez gouverneur de l'une d'entre elles ! Gagnez des CD Laser portables, des (ré)abonnements à Casus Belli et de nombreux autres lots.

LEV Lever l'ancre
PIL Regarder du poste de pilotage
PCT Vue du poste de combat tribord
PCB Vue du poste de combat babord
ABO A l'abordage !
CAR Voir la carte

FB 14 feu par babord
avec 14 canons
FT 6 Feu par tribord
avec 6 canons

COM Commerce
TRE Trésors
REP Réparations du navire
EQU Rôle d'équipage
MER Embauche de mercenaires
MET Météo du moment

BAL Boîtes aux lettres
COU Courrier du Grand Rackam
VC Recevoir les lots
PAL Palmarès et gagnants
JOU Journal des événements
REG Règles du jeu, guide

Paramètres

Force et direction du vent
Moral de l'équipage
Hauteur de la marée
Profondeur de l'eau
Usage des pompes
cap - position
vitesse du bâtiment
Débit des pompes
Voies d'eau
Nature des boulets



1,27 TTC/m

Calendrier

Nouvelles du Front

Vu la croissance du nombre de manifestations, nous avons tassé la maquette du calendrier. Coincidence, il y en a bien moins que d'habitude dans ce numéro. «Présent» signale les manifs à noter dès parution, sinon vous allez les rater! «Futur», ce sont les autres. «Côté jardin» regroupe les rencontres hors de France; hasard aussi, il n'y en a pas ce coup-ci.

PRÉSENT

Des auteurs de jeu de rôle dédicacent. Ils sillonnent la France, voir page 104.

Poitiers. *15/21 novembre.* Rendez-vous dans le centre-ville pour assister à des **démonstrations ou initiations à toutes sortes de jeux**.

Lyon. *19/21 novembre.* L'association Stratégos animera lors du **2e Salon du jeu et du jouet**, un espace destiné à découvrir quantité de jeux (et notamment les As d'or 1993 de Cannes). Le lieu : le Hall Tony Garnier.

Villeneuve d'Ascq. *20/21 novembre.* Le LCR des Chaumières organise un **championnat gratuit de six courses sur Formule Dé** et en profitera pour vendre une partie des jeux de sa ludothèque. ✉ : LCR des Chaumières, 59 chemin des Chaumières, 59650 Villeneuve d'Ascq.

FUTUR

Limoges. *27/28 novembre.* La Lune Noire, l'A.B.D.L. et La Compagnie Grise organisent, avec la participation de La Citadelle du Jeu et Alter Ego, le **9e Salon du jeu de rôle et de simulation de Limoges**, au Cercle Union Turgot. Il y aura plus de cent parties de jeux différents sur deux jours, des auteurs de jeu, un circuit géant Formule Dé. Pas de tournoi, pas de Coupe de France et pas de Championnat du Monde, juste le plaisir de jouer. ✉ : La Compagnie Grise, 44 rue René Péchéras, 87100 Limoges. ✆ : (16) 55.37.63.61.

Évry. *27/28 novembre.* Le club de jeu de l'I.I.E. organise, avec la FFJDS, la **Ire Coupe de France par équipe de Diplomacy**, qui comportera de nombreuses parties à thème (états-majors, tournantes…). Également : partie géante de Kaos. ✉ : BDE de l'I.I.E., 18 allée Jean Rostand, 91000 Évry. ✆ : (1) 60.77.88.92.

Nantes. *27/28 novembre.* Loth Production organise un **grandeur-nature 1930** dans le monde du cinéma et de l'archéologie, au château de la Pervenchère. ✉ : Laurent Pavageau, 9 avenue de l'Angevinière, 44800 St-Herblain. ✆ : (16) 40.63.29.12.

Tours. *4/5 décembre.* Le club Hommes & Démons organise un **tournoi sur le jeu de rôle James Bond 007**, qui comportera également une mini murder-party en soirée et se poursuivra par des parties libres de divers jeux. ✉ : Hommes & Démons, 4 rue d'Amsterdam, 37100 Tours. ✆ : (16) 47.54.37.55.

Lyon. *4/5 décembre.* Le club de jeu de simulation Crazy Orc organise un **tournoi/rencontre sur le thème Zone à Oullins**. Jeux de rôle, jeux de plateau, wargames avec figurines seront proposés aux participants. ✆ : Patrick au (16) 72.39.25.63.

Toulouse. *4/5 décembre.* **Le Salon du modélisme** aura lieu au parc des Expositions. En sus des maquettes et modèles réduits il y aura du jeu de rôle et du wargame.

La-Queue-les-Yvelines. *4/5 décembre.* L'Orc Hestralmaneuvrinezedark et sa Horde sauvage organisent *Réalisation*, leur deuxième **24 heures de jeu de rôle**, au foyer de la Bonnette, à La-Queue-les-Yvelines (78). ✆ : David au (1) 34.86.98.77.

Garches. *11 décembre.* Années Lumière organise un **grandeur-nature diplomatique** titré *Asimov 93*, basé sur le cycle des *Cavernes d'acier* (avec le détective E. Baley). ✉ : Jeunes Look, 86 Grande Rue, 92380 Garches. ✆ : (1) 47.01.41.56.

Amiens. *11/12 décembre.* La **Convention annuelle de la Guilde de Picardie** aura comme thème la BD. Au programme : rencontres, démonstrations, initiations sur tous types de jeux de simulation, tournois, concours de figurines, vente aux enchères. Le jeu de plateau An-Fer du Devoir, sur la guerre du Viêt-nam, sera présenté en avant-première. Auteurs pressentis : Rolland Barthélémy, Croc, Didier Guiserix, Pierre Rosenthal, Daniel Danjean, l'équipe de Multisim, de nombreux créateurs d'univers Simulacres. Le lieu : 3 place Dewailly à Amiens. ✉ : Madeleine Douchain, 58 route de Cagny, 80090 Amiens. ✆ : (16) 22.97.91.90.

Vincennes. *11/12 décembre.* La Fédération Française de Jeu d'Histoire, en collaboration avec l'association militaire de jeu d'Histoire Stratégie et Tactique organise la **Convention nationale du jeu d'Histoire** ayant pour thème « de l'Antiquité à nos jours », et la **Coupe de France de jeu Ier Empire**, dans les appartements royaux du château de Vincennes. ✉ : M. Alain Raynaud, 121 avenue Aristide Briand, bât. E, appt. 193, 93150 Blanc-Mesnil. ✆ : (1) 48.65.51.14.

Beychac et Cailleau. *11/12 décembre.* La Dague organise un **tournoi de jeux de rôle** à la Maison pour tous de Beychac et Cailleau (Gironde).

Chenôve. *11/12 décembre.* La Guilde des Lycanthropes, section de jeu de rôle et de plateau de la MJC de Chenôve, organise une **convention de jeux de simulation**. ✉ : MJC, 7 rue de Longvic, 21300 Chenôve. ✆ : (16) 80.52.18.64.

Tulle. *17/18 décembre.* Une **convention de jeu de rôle et de figurines** rassemblera de nombreux clubs de la région de Limoges (Tulle, Brive, Limoges, Rihérac…). ✉ : E. Denys, 3 allée des Verdiers, 19700 Seilhac.

Roanne. *18/19 décembre.* Le Troll bossu organise un **week-end de jeu non-stop** (rôle, plateau…) dans la cour d'honneur du lycée Jean-Puy, et sur « La Péniche » (en face de la Maison de quartier, 40 quai du commandant Lherminier). ✆ : Patrick au (16) 77.70.08.92.

Clermont-Ferrand. *18/19 décembre.* L'association Némésis organise son **IIe Forum clermontois de jeux de rôle**, avec parties libres et tournoi multijeu, à la salle Gaillard, place Gaillard. ✉ : Marie-Pierre Arnaud, 34 rue du Maisniel, 63000 Clermont-Ferrand. ✆ : (16) 73.35.48.98.

Lyon. *20 décembre.* L'association Alteratio Realitatis Lyon organise une **murder-party à thème cyberpunk**. Elle aura lieu au Complexe du Rire (café-théâtre). ✉ : Boris Ravella, 15 rue de l'Annonciade, 69001 Lyon. ✆ : Bernard au (16) 72.37.88.81.

Arcachon. *21/31 décembre.* La Maison municipale des jeunes d'Arcachon organise une **grande manifestation sur les jeux et les livres de jeunesse**. ✆ : (16) 56.83.19.52.

Menetou-Salon. *15 janvier.* Le Cercle des compagnons d'Oniros organise sa **4e Nuit du jeu de rôle**, à 20 km de Bourges. ✆ : (16) 48.64.83.31.

Lyon. *22/23 janvier.* Les clubs des Lyons Bannerets et de la Jeune Garde de Lyon organisent leur première convention avec trois tournois en parallèle. Un **tournoi Ier Empire 25 mm D.B.A**, ✆ : Etienne Legrand au (16) 78.55.19.82 (le soir). Un **tournoi Antique 25 mm D.B.A**, ✆ : Guy Schahl au (16) 72.30.71.55 (le soir). Un **tournoi Antique 15 mm Kadesh**, ✆ : Jean-Christophe au (16) 78.69.81.02 (poste 2304, h.b.)

Obernai. *21/29 janvier.* **Vampires 94** est un festival de fantastique (cinéma, littérature, théâtre, vidéo et jeu de rôle) organisé par la S-F Entreprise. Le thème de cette année sera bien sûr celui du vampire, et un tournoi de jeu de rôle aura lieu le samedi 22, sur le jeu du même nom. Le prix devant être remis par Mathilda May (un bisou dans le cou?). ✉ : Association culturelle d'Obernai, cinéma Adalric, rue Attic, 67210 Obernai. ✆ : (16) 88.95.68.19.

Gonfreville l'Orcher. *29/30 janvier.* L'association Le crépuscule d'argent organise une **convention des jeux de simulation**. ✉ : Grégory Hoffecard, 6 avenue Lénine, 76700 Gonfreville l'Orcher. ✆ : (16) 35.45.37.76.

Paris. *29/30 janvier.* L'association La mare aux diables organise une **murder-party**. ✉ : La mare aux diables, 95 rue d'Avron, 75020 Paris. ✆ : (1) 43.70.99.02.

Saint-Paul-Trois-Châteaux. *31 janvier/12 février.* La **quinzaine du livre de cette ville de la Drôme aura pour thème le jeu**. Au programme : initiations et démonstrations de jeux de rôle et wargames, murder-parties, grandeur-natures, projection de films, conférences, présence de dessinateurs (Ledroit, Caza, Guiserix…). ✉ : Philippe Truffaud, rue Julien Lapierre, 07700 Bourg St-Andéol. ✆ : (16) 75.54.67.34.

Rennes. *5 mars.* L'association l'Auberge de la Bière noire organise un **jeu de rôle grandeur nature fantastique ayant pour thème les Années trente**, au château de la Ville-Olivier. ✉ : L'Auberge de la Bière noire, 17 rue de la Parcheminerie, 35000 Rennes. ✆ : (16) 99.59.05.15.

Melun. *6 mars.* Le club de canne et bâton de combat Le Mée Sports, en collaboration avec l'association Psychose et la boutique Cellules Grises de Melun, organise un **stage d'initiation au maniement des armes blanches** (bâton, épée, masse, hache) particulièrement destiné aux joueurs de grandeur-natures. ✆ : Jean-Luc au (1) 60.68.97.25 de 15 h à 18 h en semaine, ou Franck au (1) 64.09.21.36 (h.b.) avant le 1er février.

Poitiers. *19/20 mars.* L'Ordalie organise le **3e Trophée Diane de Poitiers**. Au programme : Coupe Cyberpunk ; tournois L'appel de Cthulhu, Star Wars, In Nomine Satanis, Gurps Conan, Formule Dé, Full Metal Planète, Civilisation, Les ailes de la gloire ; animations ; initiations. Le lieu : Maison de la culture et des Loisirs, 16 rue St-Pierre le Puellier, 86000 Poitiers. ✆ : Christophe au (16) 49.47.93.80. ou la boutique du Dé à 3 faces au (16) 49.41.52.10.

Marseille. *19/20 mars.* La quatrième édition du **tournoi de jeu de rôle** de Sup Phy aura lieu dans les locaux de l'École nationale supérieure de physique de Marseille. ✉ : Association des Élèves de l'ENSPM, domaine universitaire St-Jérôme, avenue escadrille Normandie-Niemen, 13397 Marseille cedex 20. ✆ : (16) 91.28.80.55.

Paris. *Mars.* Le fanzine Autres Mondes organise une **convention nationale de fanzines** au lycée Camille Sée, Paris XVe. ✆ : Hicham au (1) 40.43.19.01 entre 19 h et 21 h (sauf lundi).

Gargenville. *1er/22 avril.* La tribu de Meth' kaff organise un grand **killer** portant sur un vol de disquettes. ✉ : La tribu de Meth'Kaff, 4 rue des Groux, 78440 Gargenville.

Agde. *2/3 avril.* Le club Alea Jacta Est et la MJC Agde organisent leur **4e Rencontre régionale de jeux de simulation** (tournois, parties libres, animations…). ✉ : Espace André Malraux, rue Mirabeau, BP 39, 34301 Agde Cedex. ✆ : Christophe au (16) 67.21.46.50.

Paris. *16/17 avril.* L'Association des Pilotes de Formule Dé informe que les **Masters Open de Formule Dé** auront lieu à l'Aquaboulevard de Paris. Inscriptions dès janvier 94. ✉ : ASPIFD, 175 rue du Temple, 75003 Paris. ■

Et les manifs sur 3615 Casus

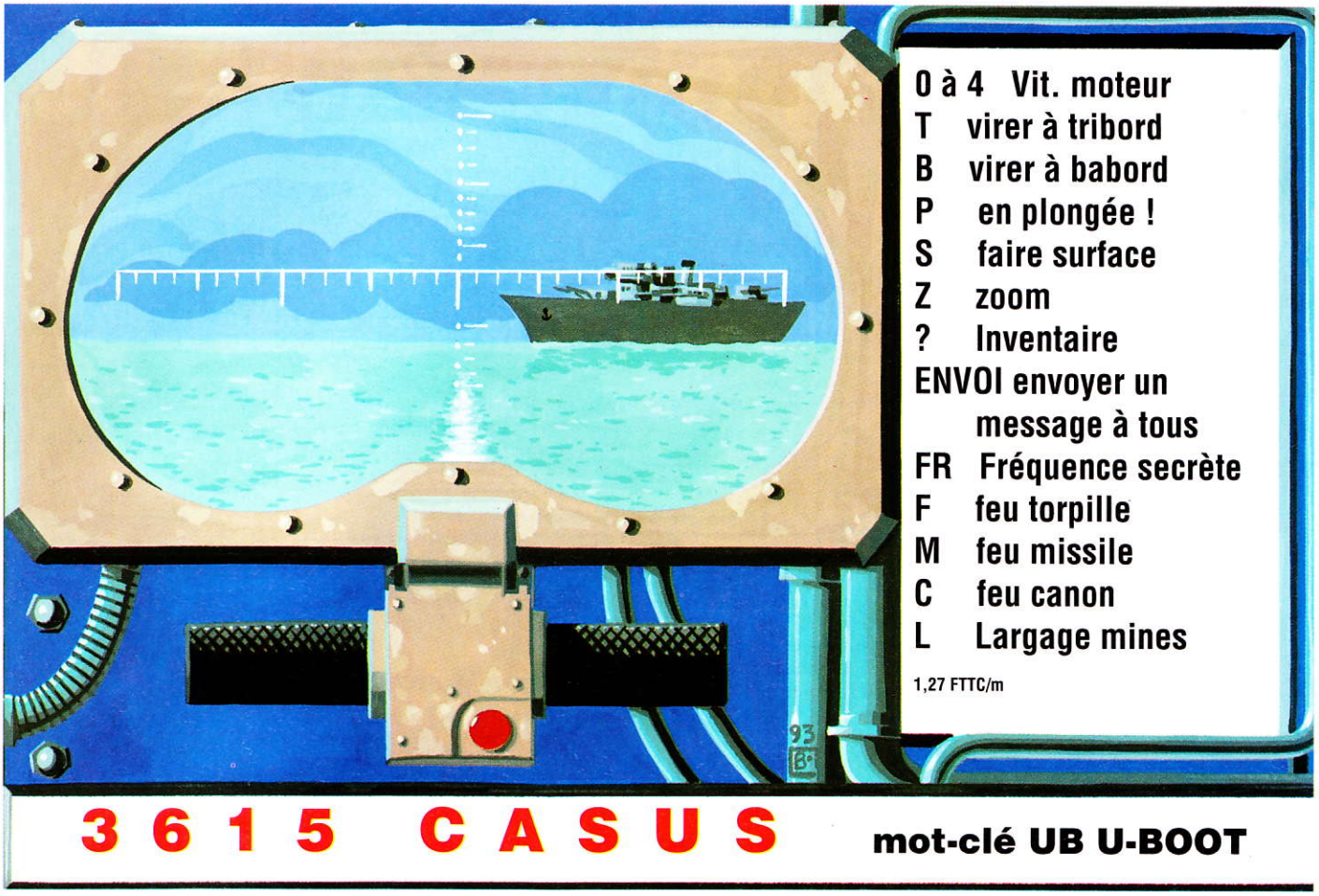
Prochain numéro: 2 février 94

Date limite de réception des annonces de manifestations: 6 janvier.

Écrivez, ne nous téléphonez pas! No phone! Pericoloso telefonar! Nø fönøtön! Utilisez les élåns pøstö! Si vous désirez nous envoyer un fax (46.48.49.88.), tapez votre texte à la machine, et répétez les informations importantes.

Soyez suffisamment précis dans vos indications: nous ne pouvons pas publier une annonce qui propose un tournoi de jeu de rôle ou bien de plateau, qui aura lieu dans le courant du mois de mars, d'avril ou de mai, dans un endroit restant à définir mais peut-être bien en Moldavie… Si possible donnez un numéro de téléphone: dans les jours précédant un tournoi, il est plus facile d'appeler que de compter sur la célérité postale.

Pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse. Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame (en général de 10 à 90F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 400F en moyenne).



3 6 1 5 C A S U S mot-clé **UB U-BOOT**

3615 SVJ

- PETITES ANNONCES
- TROC-ECHANGES
- DIALOGUE EN DIRECT
- BOITES AUX LETTRES
- QUIZZ CONCOURS
- SVJ IN ENGLISH
- JEUX
- EXPOS
- SALONS
- ANIMATIONS
- INDEX DES ARTICLES PARUS DANS S&V JUNIOR

Minitel

3615 Casus en fête

La fin de 1993 approchant à grands pas, 3615 Casus se met sur son trente-et-un à l'occasion des fêtes...

Rogue 2 : le retour de la revanche

(ROG + Envoi)

Après un faux départ au cours de l'été, Rogue 2 – la nouvelle version de notre célèbre jeu – est désormais pleinement opérationnelle. Nouveaux monstres, nouveaux objets magiques, programme entièrement remanié, tout a été mis en œuvre pour vous faire éprouver des frissons inattendus dans les souterrains de Laelith. Essayez-le, vous ne serez pas déçus ! Et tant que vous y êtes, pourquoi ne pas participer à notre petit concours ?...

Annuaires des clubs : le grand nettoyage est terminé !

(CLU + Envoi)

Comme nous l'avions annoncé, notre annuaire des clubs a été sévèrement purgé et ne contient plus maintenant que les coordonnées des 400 clubs français qui nous ont signalé leur existence en 92 ou 93. Cette « épuration » a signifié la destruction de plus de 500 fiches. Alors si vous êtes responsable d'un club toujours en activité, vérifiez qu'il n'a pas disparu de nos fichiers.

Rappelons que notre annuaire est unique en son genre et qu'il est consulté chaque année par des dizaines de milliers de joueurs...

5 000 petites annonces !

(PA + Envoi)

Incroyable et pourtant vrai, c'est pas moins de 5 000 petites annonces que vous pouvez trouver actuellement sur 3615 Casus ! Autant dire que, quoi que vous cherchiez, vous avez toutes les chances de le trouver en tapant PA + Envoi.

Un conseil : si vous cherchez un jeu, pensez d'abord à consulter la liste « Vente de matériel » (choix 1), avant de passer une annonce en « Achat de matériel ».

Et ne laissez pas de numéros de téléphone, la loi nous impose en effet de les supprimer systématiquement.

Calendrier des manifestations

(CAL + Envoi)

Si vous annoncez un tournoi ou une convention dans cette rubrique, votre texte sera automatiquement repris dans les colonnes du magazine (si les délais de parution le permettent).

Notre service télématique vous permet ainsi de faire aisément la promotion de vos manifestations... pour peu que vous pensiez à les signaler au moins quinze jours à l'avance.

Pourquoi vous priver de cette publicité ?

Téléchargement

(TEL + Envoi)

Chaque mois, notre rubrique téléchargement vous propose toutes sortes de nouveaux logiciels pour PC, ST, Amiga, Macintosh ou Unix.
Si vous possédez un « micro », pensez-y ! Les procédures de téléchargement sont simples, rapides et clairement expliquées. Vous n'aurez donc aucune difficulté à vous constituer à bon compte une collection de programmes en tous genres.

Vers une nouvelle renaissance ?

Nous envisageons sérieusement de remodeler 3615 Casus afin de le rendre plus pratique et plus performant. Aucune décision n'ayant encore été prise à ce sujet, nous serions heureux de connaître vos désirs afin d'être en mesure de les satisfaire. Alors, faites-nous part de vos critiques et suggestions en écrivant à Joe et Annabella (RED + Envoi).

QUIZZ ORIFLAM

Spécial Dragon Pass

A l'occasion de la sortie de Dragon Pass – le wargame mythique qui a directement inspiré RuneQuest – Oriflam propose un quizz spécial aux habitués de 3615 Casus. Pour participer, rien de plus simple... Tapez QUI + Envoi et répondez au questionnaire « Spécial Oriflam » qui mettra à l'épreuve vos connaissances ludiques. Le jeudi 30 décembre à midi, les dix joueurs qui auront obtenu les meilleurs scores recevront les prix suivants :
1er prix : la gamme complète de RuneQuest, plus Dragon Pass, plus Le Roi de Sartar (un superbe roman d'aventure signé Greg Stafford, luxueusement présenté), soit un lot d'une valeur supérieure à 2 000 francs !
2e prix : un exemplaire de Dragon Pass et du Roi de Sartar.
3e au 5e prix : un exemplaire de Dragon Pass.
6e au 10e prix : un exemplaire du Roi de Sartar. ■

CONCOURS ROGUE

Maître des profondeurs



Le 30 décembre à midi, le joueur qui sera descendu le plus profondément dans le Cloaque (tableau des scores faisant foi) se verra décerner le titre de « Maître des profondeurs 93 » et recevra un bon d'achat de 1 000 francs valable dans tous les magasins de la Fnac. Ses deux « dauphins » (les deux joueurs les mieux placés après lui) recevront respectivement un bon d'achat de 700 francs et de 300 francs.
Pour participer, il faut impérativement utiliser un personnage « protégé » (avec une « * »). Pour le créer, vous devez ouvrir une boîte aux lettres (BAL + Envoi). Puis chaque fois que vous viendrez jouer, vous n'aurez plus qu'à taper le nom et le code de cette boîte sur la page d'entrée de 3615 Casus.
Attention : seuls les personnages créés après la parution du présent numéro de Casus Belli (17 novembre) seront pris en compte !

Autres concours !

Vous pourrez aussi gagner des chèques-cadeaux, des platines-laser et des abonnements à Casus Belli en jouant à Black Rackam (BR + Envoi), U-Boot (UB + Envoi) et Star Buster (SB + Envoi). Alors, que vous vous sentiez une âme de loup de mer, de sous-marinier ou de pirate stellaire, n'hésitez pas à mettre vos talents à l'épreuve !

CASUS BELLI n° 78 novembre-décembre 1993. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 4e trimestre 1993. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1993. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Mlle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.

DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur commercial publicité : Patricia Brault. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy.

RÉDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak. Rédacteur stagiaire : Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël assisté de Jean-Christophe Lamoureux. Secrétariat : Kooka Latombe-Arbia. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, Igor Chevalier, Cyrille Daujean, Didier Guiserix, Thierry Ségur.

SERVICES COMMERCIAUX. Directeur marketing et commercial adjoint, directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit marketing : Capucine Thévenoux. Chef de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Abonnements : Patrick Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro : Pierre Bieuron. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. Tél. : (1) 46.48.48.26.

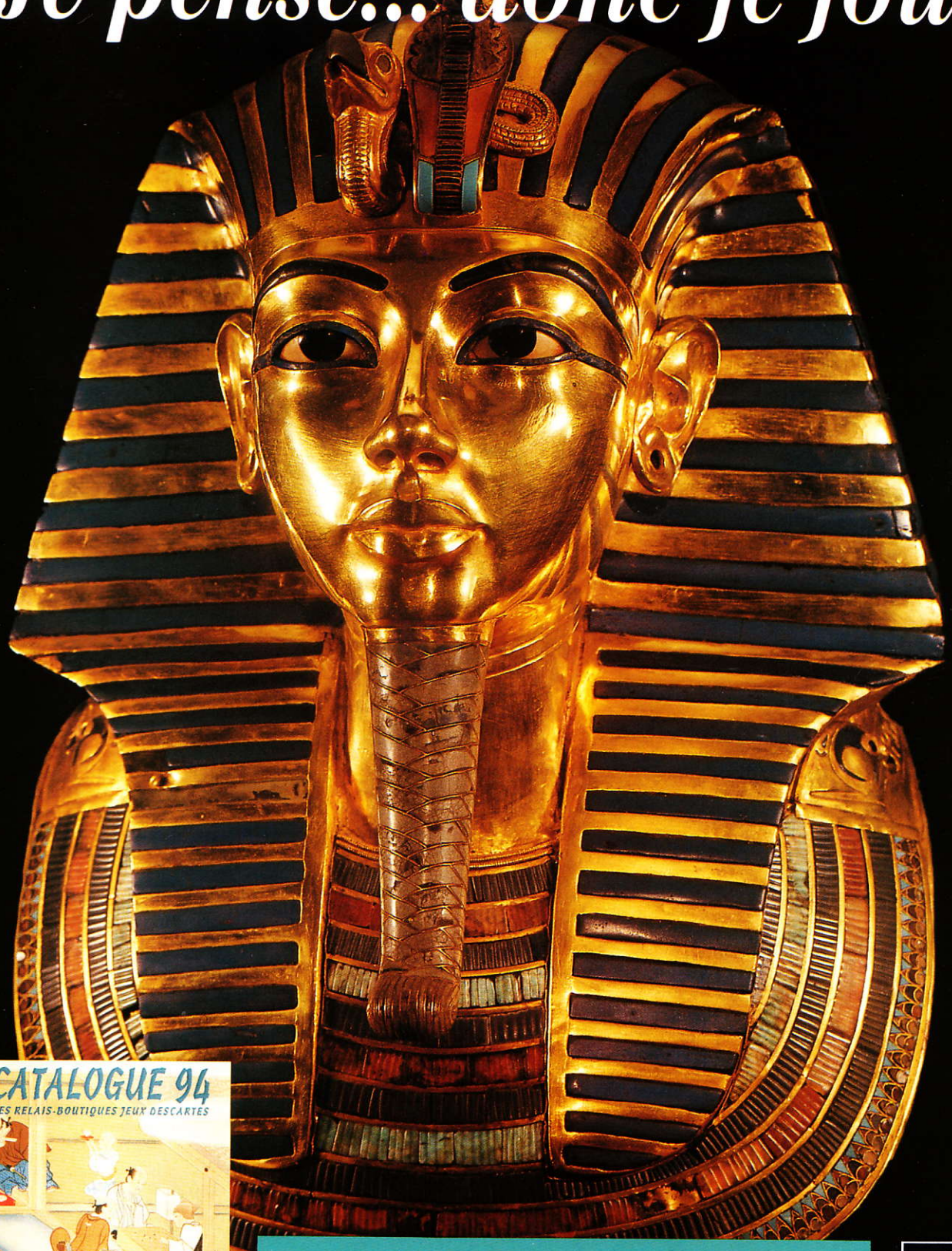
PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : (1) 46.48.49.71.

ABONNEMENTS. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9 h à 12 h ; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Parix Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 175 F. 6 numéros par an. Tarif Canada : 36 $CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse : 53,5 FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

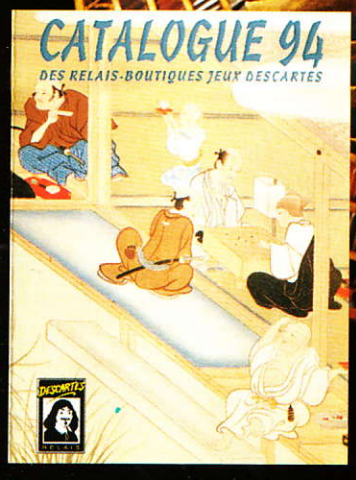
A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : In Nomine Satanis/Magna Veritas est édité par Idéojeux, Warhammer est édité en français par Descartes Éditeur sous licence Games Workshop, Earthdawn est édité par FASA, Rêve de Dragon est édité par Multisim, Mega III est édité par Descartes Éditeur.
La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

Casus Belli est réalisé sur Macintosh à l'aide des logiciels Nisus, Quark Xpress, Aldus Freehand et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant. Tél. : (1) 40.27.59.59. Imprimeries SAIT-Tél. : (1) 30.50.40.90 et Dulac - Tél. : (16) 32.39.50.71.

Je pense... donc je joue



Toutankhamon © Bulloz



Plus de 50 boutiques

voir liste des Relais Boutiques P.106

DESCARTES
RELAIS

Le catalogue 1994 est disponible contre 3 timbres à 2F80,
en écrivant à JEUX DESCARTES,
1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cedex 15

RAL PARTHA®

Figurines



R591 - Silver Fangs - Crinos Form**



R593 - Silvers Fangs - Homid/Hispo/Lupus**



R590 - Glasswalkers/Homid/Hispo & Lupus**



R602 - Tremere Vampires Male & Female*



R532 - T'Char : Dragon of Flamme and Fury



R604 - Sabbat Vampires Wolves*



R601 - Gangrels Vampires Male & Female*



En vente 30 F dans votre boutique habituelle

* : Figurines Vampire ™
** : Figurines Werewolf ™
Figurines vendues non montées et non peintes dans votre boutique habituelle

DESCARTES EDITEUR

Figurines fabriquées sous licence de Ral Partha - Peinture Bruno Allanson - Photo Pyramide - Vampire et Werewolf sont des marques déposées de White Wolf