

backstab

le magazine des jeux de rôles

N°13  
35 F

# ROKUGAN

## LSA

Des origines  
à nos jours



## 7<sup>TH</sup> SEA 1999

Les Américains  
découvrent l'Europe

## CONCOURS avec



## DOSSIER E...comme Enfer

Croix de bois, croix de fer,  
si je mens, je vais en enfer

# EXCEPTIONNEL

# EN CADEAU, LE DÉ QUI FAIT 6

Janvier-février 99 - Bimestriel - 35 Francs

M 6485 - 13 - 35,00 F - RD



Belgique 245 FB - Luxembourg 245 FLUX - Suisse 9.90 FS - Canada 8,75 \$ CAN - Réunion/Antilles 45 F - Tahiti 700 FCF - Italie 9800 L - Euro 5,55

# D É C O U V R E Z POLARIS

## D É J À P A R U S

- **La Carte des Fonds Marins** (Poster d'1,20m de large).
- **Le Guide des Profondeurs** (141 cités décrites, leur système politique, les alliances, la composition de leur flotte, etc.).
- **Pirates** (toutes les confréries, les lois du milieu, les secrets du Pacifique, etc.).
- **Dossiers Confidentiels** (scénario et secrets sur les confréries pirates, supplément réservé au MJ).
- **Équinoxe** (tout sur la Cité Neutre, de ses souks aux Veilleurs et au Culte du Trident plus une introduction à une campagne qui vous fera découvrir le monde des profondeurs et ses intrigues).
- **Kit de Survie** (du matos, tout plein de matos).
- **Gaïa** (une campagne qui vous entraînera à la surface).
- **Écran 2<sup>e</sup> édition** (il regroupe les tableaux indispensables au maître de jeu, ainsi que 3 nouveaux scénarios).
- **Hégémonie** (description de la puissance la plus importante du monde de *Polaris*, ainsi que le deuxième volet de la campagne d'Équinoxe).

## À P A R A Î T R E

- **Surface** (hostile, dangereuse, un supplément pour vous permettre d'évoluer sur la terre ferme, qui vous dévoilera de mystérieuses cités, de nouvelles créatures, des complots de grandes puissances, etc.).

Janvier 99

- **Volcania** (description complète d'une cité sous-marine, mode de fonctionnement, organisation, production, idées de scénarios, le meilleur moyen de gérer *Polaris* au quotidien).

Janvier/février 99

- **Recueil de scénarios** (4 scénarios fondés sur des légendes des fonds marins, frissons garantis pour vos joueurs qui devront affronter l'irrationnel et leurs plus profondes terreurs).

Mars 99

- **Encyclopédie océanographique** (+ de 100 nouvelles espèces animales et végétales répertoriées par les savants d'Équinoxe).

Avril 99

## É G A L E M E N T

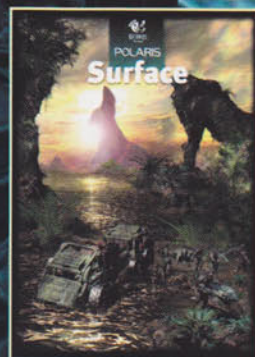
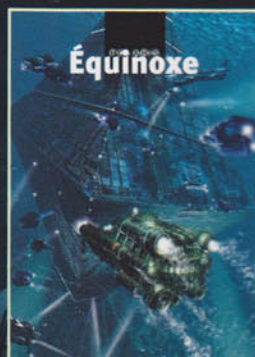
- **Les Foudres de l'abîme** (La Directive Exeter/Opération Nemrod/Les Soldats du Crépuscule, un cycle en trois romans de Philippe Tessier).

- **Rédemption** (Roman de Philippe Tessier qui vous entraînera dans l'univers de la piraterie).

## T O U R N O I

- **L'association "Le Troll Penché"** organise un tournoi les 23 et 24 janvier à Sévenans (90).

Contact : Troll Penché, UTBN, rue du château, 90010 Belfort Cedex. Ou par internet : club.troll@utbn.fr





Halloween

Concept

Présente

# POLARIS

Un Jeu de Rôles de Philippe Tessier  
Illustré par Joël Mouclier





# édito

**Backstab** ['baek staeb] (lit) 1 : Coup de poignard dans le dos.  
2 : Compétence des voleurs dans AD&D.

## 70 minutes de bonheur

**V**ous allez rire. Il ne se passe pas un seul jour sans qu'un pigiste vienne me voir en me disant : "Tiens, écoute ça, c'est une vraie merveille". La dernière fois, vous vous en souvenez certainement (en tout cas moi si !), c'était un CD d'ambiance pour *Hell on Earth*. Une merde. Et cette fois, c'est le dernier album de Zebda. Vous n'allez pas me croire : c'est un chef-d'œuvre. En plus, ça change du rap : c'est de la musique ! Leur précédent tube, "Le bruit et l'odeur", était déjà pas mal mais avec des titres comme "Ça va pas être possible" avec Dieudonné en

*guest star*, on ne peut s'empêcher d'écouter le CD en boucle.

Zebda : "Essence ordinaire"

**CROC**



Pour gagner ta figurine de Pitbull (non peinte), rendez-vous p. 95.



## Concours POLARIS

Tout le monde n'a pas envoyé de crevettes  
mais les réponses les plus amusantes  
nous ont été envoyées par :

Nicolas Legras (Arcachon),  
Claude Martin (Senlis),  
Josette Letouneur (Montgeron), Philippe Boussard (Dampierre-sur-salon),  
David Perotto (Demain)



Visuel de couverture aimablement fourni par  
Interplay tiré du jeu micro Baldur's Gate

### Rédaction

**Backstab**

7, rue de Paradis, 75010 Paris, France  
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr

Rédacteur en chef :

Croc

CROC tient à remercier tous les gens cités ci-dessous. Sauf certains.

Secrétaire de rédaction :

Guillaume Delafosse

Rédacteurs : Alexandre Znyk, Patrick Renault, Benoît Clerc, Michaël Croitoriu, Geoffroy Picard, Cyrille Martin de Foucaud, Julien Blondel, Léonidas Vespérini, Olivier Collin, Pierre Bordenave, Rémy Van Liefde, Benoît Attinost, Fabrice Collin, Bernard Rastoin, Mathieu Gaborit, Xavier Priem, Zlika, Gwenaël Tranvouez, Thierry Lebourg, Pierre-Alexandre Vigor, Guillaume Delafosse, CROC, CROC et CROC.

Illustrations : Christophe Swal, Stéphane Beau, Aleksí Briclot, Laurent Cagniat, Pierre Bordenave, Stéphane Levallois, Édouard Cop, Pierre Courtial et Sébastien Lartigue.

### Production

**Backstab**

7, rue de Paradis, 75010 Paris, France  
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr

Directeur de la Publication :

Guillaume Gille-Naves

Abonnements, V.P.C. :

Rachel Sebhan

Maquette : V. Baudoin, P. Bordenave (Halloween Concept)

Fabrication : Hervé Loiselet / Photogravure, flashage : Edilog, Story production / Impression : Aubin (Poitiers)

### Publicité / Advertising Modules / Classified

Directeur marketing/commercial : Jérôme Forneris

Chef de publicité : Xavier Priem

Chef de publicité : Rachel Sebhan

Relations extérieures : Michaël Croitoriu

Tél : +33 (0)1 55 33 18 18 / Fax : +33 (0)1 55 33 18 17

Articles in this issue  
translated or reproduced

from Arcane copyright Future Publishing  
Limited, England 1996-1997. All rights reserved.

/ Les articles traduits, tirés ou reproduits du magazine Arcane dans ce numéro sont copyright Future Publishing Limited, Angleterre 1996-1997. Tous droits réservés.

**arcane**

**Future  
Publishing**

Backstab est édité par E.C. Publications, SARL de Presse au capital de 2.000 francs. RC : Versailles B 409 214 772 .  
Siège social : 58, rue Pottier 78150 Le Chesnay. Gérant : Guillaume Gille-Naves.

Dépôt légal : à parution

ISSN : 1276-9436

Commission paritaire : 77-510

Diffusion : NMPP

Abonnements 6 numéros : France métropolitaine : 175 francs, étranger : 200 FF

Copies et traductions, même partielles de nos textes et documents interdites sans autorisation. L'envoi de textes, photos et documents non sollicités implique l'acceptation par leur auteur de leur libre publication dans le journal. Documents non retournés.

# des le LIVRE des Cinq Anneaux



### Je soussigné

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

CP : ..... VILLE : .....

Signature : ..... Signature des parents pour les mineurs :

### COMMANDE par le présent document

- Le Livre des Cinq Anneaux..... 249 F
- Écran de jeu LSA ..... 109 F
- La Voie du Dragon ..... 119 F
- Le Voile de l'Honneur ..... 79 F
- + frais de port ..... 30 F

### TOTAL :

Je souhaite, de plus, recevoir des informations régulières sur l'univers et les prochaines sorties du "Livre des Cinq Anneaux".

Livraison sous pli recommandé dès réception de la commande.  
 Délai de livraison moyen 72 heures.  
 Offre valable en France métropolitaine dans la limite des stocks disponibles.

Règlement par chèque à l'ordre de ASMODÉE Éditions,  
 1 route de Versailles  
 91190 VILLIERS LE RACLE



## SCOOPS EN STOCK TOUTES LES NEWS ET NOUVEAUTÉS



## INTERVIEW DE JOHN WICK



**Backstab :** D'où est venu l'idée de 7<sup>th</sup> Sea ?

**John Wick :** Avant même de penser faire un jeu de cartes sur les samurai, nous étions intéressés par un jeu de cape et d'épée et de pirates. Avec la création du jeu de cartes L5R, nous avons reporté ce projet. L'idée ne nous a pourtant jamais quittés. Après la sortie de L5R, nous avons réfléchi à un nouveau jeu. Tout a commencé par un défi lancé par ma femme lors d'un dîner. Selon elle, notre prochain jeu de rôle devait traiter de la restauration anglaise. Cette période m'a d'autant plus enthousiasmé qu'elle marque un retour à la romance et à l'aventure. Elle marque aussi l'âge d'or des pirates et des mousquetaires.

**B :** Quelle période historique avez-vous retenu pour 7<sup>th</sup> Sea ?

**JW :** De la même façon qu'avec L5R, nous avons pris certaines libertés vis à vis de l'histoire. Le continent de Théah ressemble en gros à l'Europe du XVII<sup>e</sup>



siècle. Chacune des nations est présentée à l'apogée de sa puissance.

**B :** Quel est votre principal soucis pour 7<sup>th</sup> Sea ?

**JW :** Quand nous avons fait L5R, notre principal soucis était de rendre justice au Japon et aux samurai, en présentant Rokugan de la façon la plus détaillée possible, en évitant au maximum les clichés. Dans le cas de 7<sup>th</sup> Sea, ce sont les joueurs européens qui nous concernent le plus. Leur avis est essentiel pour nous. (...) Quand les lecteurs de Backstab liront le chapitre consacré à "notre" France, je ne souhaite pas recevoir des lettres (rires).

**B :** Quelles sont les principales nations du continent de Théah ?

**JW :** Notre version mystique du Royaume Uni s'appelle Avalon. Outre l'évidente influence arthurienne, nous avons manipulé un peu l'histoire. Elisabeth

I remplace ainsi Charles II à la tête de l'Angleterre. Ce choix n'est pas un hasard. Elisabeth demeure à nos yeux le monarque le plus intéressant et le plus dramatique de l'histoire anglaise.

Le royaume de France a été rebaptisé Montaigne. Il rassemble entre autres Louis XIV et ses mousquetaires, dans la plus pure tradition des romans d'Alexandre Dumas.

Un peu plus à l'est, on trouve Eisen. Cette Allemagne est un pays en sérieuses difficultés. La Guerre de Trente Ans a prélevé un lourd tribut et la situation politique y est particulièrement explosive.

Encore plus à l'est commencent les terres d'Ussura. Cette partie du continent de Théah est certainement celle dont nous sommes les plus fiers. C'est aussi celle pour laquelle nous nous sommes le plus appuyés sur la mythologie. La Russie de Théah est sans conteste le lieu le plus magique de 7<sup>th</sup> Sea.

Les principautés de Vodacce, plus au sud, évoquent quant à elle l'ère des dominations italiennes.

À l'extrême nord de Théah se trouve la Ligue de Vendel. Bien que ce pays qui correspond à la Scandinavie ait perdu son héritage culturel, il est à bien des égards, en avance sur son temps. L'époque du jeu correspond en effet à une grande mutation. Le peuple se détourne de la religion au bénéfice du nationalisme. Sous certains côtés, la Ligue de Vendel ressemble beaucoup aux États-Unis d'Amérique, même si cette analogie ne soit pas la meilleure que je puisse trouver pour illustrer mes propos. L'argent est au centre des préoccupations de cette nation. Finalement, nous avons Castille, notre version de l'Espagne. Cette nation est très importante pour Théah puisqu'elle abrite le siège de l'Église.

**B :** Comment avez-vous abordé la religion ?

**JW :** Une des choses que nous avons voulu éviter de faire avec Théah est de diaboliser l'Église, car c'est bien trop facile. Dans notre monde de jeu, nous avons voulu aboutir à quelque chose de différent, de constructif. Naturellement, nous avons fait de nombreuses recherches avant de prendre des décisions. Pour ce faire, nous nous sommes intéressés aux origines de la chrétienté. Que ce serait-il passé si les gnostiques avaient dicté l'évolution du catholicisme ? La réponse de 7<sup>th</sup> Sea est que l'Église encouragerait ses fidèles à rechercher Dieu au travers de ses créations. Du même coup, l'Église devient tout de suite plus humaine. En finançant toutes sortes d'expéditions, elle devient de fait le patron des scientifiques.

**B :** À la façon de L5R, est-ce que le continent de Théah compte des nations mineures ?



Suite p. 10



## Hero Wars Work in progress

Je connais plus d'un amateur de RuneQuest qui, en lisant ce titre, doit être alléché. Greg Stafford, après plus de quinze ans de promesses, doit se serait-il enfin décidé à publier LE supplément mythique permettant de gérer ce conflit majeur de Glorantha, règles de Quête Héroïque à l'appui ?

Eh bien, pas vraiment... Sous ce nom un peu trompeur se cache, en fait, une série de livrets en publication amateur de notes semi-rédigées de Greg, en attendant une version définitive promise pour le Printemps 1999.

Les deux premiers livrets, *The Glorious Reascent of Yelm* et *The Fortunate Succession*, fournissent des précisions inédites sur Yelm et l'antique empire de Dara Happa. Le troisième livret, *The Missing Lands*, plus abouti que les deux autres (on sent la patte de Sandy Petersen), se penche sur les océans, le peuple des mers, les îles et le continent de Pamaltela.

Point de Hero Wars là-dedans, mais un matériel très intéressant malgré tout. Pour en savoir plus, rendez-vous sur internet à l'adresse suivante : [www.glorantha.com](http://www.glorantha.com).

## Noces d'argent

Comme vous le savez déjà, TSR et D&D fêteront leur vingt-cinquième anniversaire en 1999.

Pour préparer cet événement, TSR a interrogé des milliers de joueurs afin de déterminer leurs produits préférés. Ceci fait, la prochaine étape consiste à les réécrire et à les publier.

1999 marquera ainsi le grand retour de *Keep on the Borderlands*, *Against the Giants*, *White Plume Mountain* et de la campagne *Dragonlance*. On vous en reparle dès qu'on les reçoit.



## Jeu de rôles sans domicile fixe

On vous en avait parlé dans le dernier numéro de *Backstab* mais, contre toutes attentes, *Unknown Armies* n'est toujours pas disponible en magasin. L'explication est très simple. Cet excellent jeu de rôles a changé de propriétaire par deux fois en moins de quatre mois. Après Archon Gaming et Pagan Publishing, c'est finalement Atlas Games qui hérite de ce jeu signé Greg Stolze et John Tynes. La sortie du livre de base est prévue pour janvier prochain. Quant à *One Shots*, ce recueil de scénarios suivra peu après. Patience donc.



# Haunted Shadows BOLTON

Postfacé par Neil Gaiman



Présenté par le scénariste  
de *Sandman*

Neil Gaiman, *Haunted Shadows* rassemble les  
meilleures œuvres du  
célèbre peintre John  
Bolton.

Cette "Art of" en hardcover  
est composée de plus de 50  
des plus somptueuses  
peintures de femmes de  
John Bolton (vampires,  
démons et guerrières)  
toutes plus érotiques, sexy  
et dangereuses les unes que  
les autres !





# news

**JW :** Pas vraiment. Il y a certes une île au sud de Castille...

**B :** Et les pirates ?

**JW :** Au-delà de la vision développée par les films d'Errol Flynn, il y a de nombreux aspects concernant les pirates qui, à ma connaissance, n'ont jamais été traités dans aucun jeu de rôle américain. À titre d'exemple, au XVII<sup>e</sup> siècle, chaque navire pirate était une nation à part entière, une sorte de démocratie flottante. Les pirates signaient des contrats qui ressemblaient beaucoup à des constitutions et ils avaient leur propre version de la sécurité sociale (un pirate qui avait perdu une jambe recevait une paye plus importante, etc.). L'île située au sud de Castille était l'occasion rêvée de bâtir une nation pirate pour montrer tous ces aspects.

**B :** En marge des nations, y a-t-il des organisations secrètes ?

**JW :** Oui. Le XVII<sup>e</sup> siècle marque en effet la naissance des premières sociétés secrètes (les rosicruciens, les bavarois, etc.). D'autre part, il y a de nombreux clubs de gentlemen qui organisent toutes sortes d'expéditions. Rappelons qu'à l'époque où nous nous situons, le monde reste encore à découvrir. D'innombrables énigmes attendent d'être résolues.

**B :** Comment comptez-vous gérer la story-line de 7<sup>th</sup> Sea ?

**JW :** Nous allons faire évoluer l'univers de 7<sup>th</sup> Sea à travers plusieurs médias. Pour commencer, nous allons publier des rapports bimestriels sur le continent



de Théah dans le magazine Ronin. Prochainement, sur notre site web, nous aurons des pages spécifiques. De la même façon qu'avec l'Imperial Assembly, les joueurs et meneurs de jeu s'inscriront au fan club 7<sup>th</sup> Sea. Munis de leur mot de passe, ils pourront alors accéder à ces pages internet dans lesquelles ils pourront s'informer et interagir avec Théah. (...) Avec 7<sup>th</sup> Sea, les joueurs et meneurs auront véritablement la possibilité de faire évoluer le continent.

**B :** À quoi ressemblera le système de jeu de 7<sup>th</sup> Sea ?

**JW :** Les gens qui jouent à L5R et qui achèteront 7<sup>th</sup> Sea se sentiront chez eux. Ils sauront exactement comment y jouer. Pourtant, les deux systèmes de jeu ne sont pas identiques. De nombreux concepts sont identiques (garder des dés, augmentations, etc.). Le système de compétences est quelque peu différent. Il permet, non, encourage les joueurs à faire des actions dignes des meilleurs films de cape et d'épée. Dans une bagarre de taverne, un personnage pourra assez facilement grimper sur une table, traverser la pièce accroché à un lustre avant de saisir avec ses jambes son ennemi installé au balcon. (...) Chaque personnage est défini par cinq traits comme dans L5R. Leur dénomination a été changée. À titre d'exemple, le Vide s'appelle le Panache.

**B :** Qu'en est-il de la magie ?

**JW :** La magie est réservée aux nobles. Elle se transmet par le sang. Chaque nation dispose de son propre style de magie.

En Vodacce, la magie, basée sur le destin, est réservée aux femmes. Les sorcières du destin ont le pouvoir d'observer les fils du destin, de comprendre les relations qui existent entre les gens et même de manipuler ces liens.

Dans le royaume de Montaigne, la Portée est une magie viscérale. Elle consiste à percer des ouvertures dans la réalité pour se rendre dans un autre lieu. Par exemple, toi et moi sommes en train de parler au téléphone et tu disposes de quelque chose qui m'appartient. J'aménage alors une ouverture pour te rejoindre

et récupérer mon bien.

En Avalon, on pratique la magie du glamour, la magie des sidhes. Les

magiciens d'Eisen manipulent quant à eux l'acier. Dans les territoires de la Ligue de Vendel, il ne reste qu'une poignée de chamans qui pratiquent la magie runique.

En Castille, on ne pratique pas la magie. La magie n'est pas naturelle, ce n'est pas une création de Dieu. Par contre, si Montaigne est le centre de la culture, Castille est le centre des sciences, du progrès. Dans leurs villes, ils ont des hôpitaux dans lesquels les nécessiteux peuvent se faire soigner.

(...) Je n'ai jamais été satisfait par la magie qui n'est pas vraiment puissante. Dans la quasi totalité des romans et des mythologies, les plus puissants personnages sont toujours les magiciens. Seuls quelques jeux de rôles adoptent ce principe. 7<sup>th</sup> Sea est l'un d'eux. Dans un souci d'équilibre avec les autres personnages, la magie est très puissante, mais aussi très dangereuse.

**B :** Et les Amériques ? Où sont elles passées ?

**JW :** Il n'existe pas à proprement parler d'autres continents. Il y a certes quelques pays dans la septième mer... Il y a d'ailleurs beaucoup d'histoires concernant cette septième mer. On dit que le ciel et les étoiles s'y déplacent dans le sens inverse, le soleil se levant à l'ouest et se couchant à l'est. La septième mer est un lieu qui n'a rien de naturel. Les marins s'efforcent de la naviguer dans l'espoir d'explorer ce qui se trouve au-delà d'elle.

**B :** À part le jeu de rôle, sur quels médias 7<sup>th</sup> Sea s'appuiera ?

**JW :** En août 99, nous sortirons un jeu de cartes intitulé No Quarter. Ce sera un jeu de combat naval. Il sera rapide et impliquera un grand nombre de mouvements tactiques. L'ambiance sera très "Errol Flynn". Les héros du jeu de cartes auront les mêmes traits que ceux du jeu de rôles de telle façon que les joueurs puissent adapter leur personnage de 7<sup>th</sup> Sea pour le jeu de cartes. Nous publierons aussi des romans. Ils sortiront en même temps que le jeu de rôles. Pour ce qui est des autres projets, nous envisageons déjà une bande dessinée, un jeu de combat avec figurines et un jeu de vidéo.

## • L5R

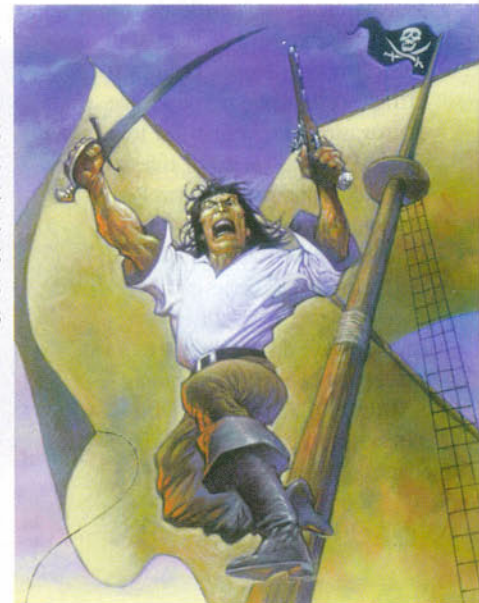
**B :** Les lecteurs du Way of the Lion ont été très déçus de ne rien trouver sur les kolat. Comptez-vous un jour publier quelque chose sur eux ?

**JW :** La meilleure réponse à cette question est : probablement jamais. Par contre, il y a peut-être déjà des informations sur les kolat dans les suppléments de la gamme. Soyez vigilant.

(...) Quand quelqu'un me demande ce que sont les kolat, je réponds généralement : ce que vous avez besoin

qu'ils soient. Nous avons créé L5R pour que ce soit un jeu plus utile que factuel car, si nous disons que les kolat sont ceci, les meneurs seront contraints de respecter cet écrit. La règle d'or de L5R est : Rokugan est ce que vous avez besoin qu'il soit. N'attendez pas de nous des édits, mais plutôt des propositions.

Pour information, 7<sup>th</sup> Sea est prévu pour avril 1999.



Le gothique, l'électro, l'indus ont  
enfin leur magazine

## Un zoli cadeau

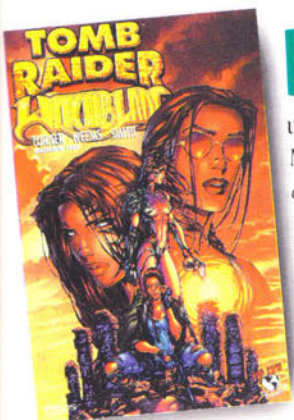
Vous êtes fan de Dragonlance, mais vous avez malheureusement pris le train en route. Vous aimez les illustrations d'Elmore, Parkinson et Easley, mais vous méconnaissez la genèse du Monde de Krynn. Réjouissez-vous donc puisque TSR réédite enfin le célèbre Art of Dragonlance, épuisé depuis longtemps. Même si les illustrations d'Elmore vieillissent mal à mon goût, The Art of the Dragonlance Saga est d'un intérêt indéniable pour tout fan des écrits de Weis et Hickman.



## Crimson Skies

Le très original jeu de plateau de FASA devrait sortir en ce début d'année 99. Puis viendra le jeu vidéo sur le même thème (les dates de sortie auraient dû être inversées mais pour une fois le papier a été plus fort que le CD). Pour mémoire, Crimson Skies est un jeu de plateau basé sur le même principe que Battletech : un simili wargame avec un background en béton et des personnages-joueurs que l'on garde d'un combat sur l'autre. Ce n'est pas du jeu de rôles mais c'est très sympa tout de même. Le thème ? Nous sommes quelques années après la deuxième guerre mondiale mais le ciel n'est pas exempt d'avions plus ou moins nazis. Le matos utilisé est des plus délirants (aussi bien les avions que l'armement) et les dommages devraient être gérés comme un autre jeu de chez FASA, Renegade Legion. Les amateurs sauront déjà que c'est du solide ! Les autres devront attendre une critique détaillée... Peut-être dans le prochain numéro de Backstab.

## Le cross-over le plus hot de l'année 99 !



La pulpeuse Lara Croft et la célèbre Witchblade, la plus sexy de toutes les héroïnes de comic books américains, s'associent dans un comic publié par Sémic France. Réalisé par Michael Turner, l'auteur de *Fatboy*, *Witchblade/Tomb Raider* est attendu pour janvier prochain en kiosques. À quand le jeu vidéo *Witchblade* ? Une affaire à suivre.

Witchblade/Tomb Raider - Sémic France - 24 F

**Elegy**  
MUSIQUE/CULTURE

DAF  
APOPTYGMA BERZERK  
ATARAXIA  
DEATH IN JUNE  
COLD MEAT INDUSTRY  
FAITH & THE MUSE  
JEAN ROLLIN  
DOSSIER CYBERPUNK  
PIERRE ET GILLES  
TYPE O NEGATIVE  
SKINNY PUPPY  
THE GATHERING  
THE CREATURES  
PHILIPPE DRUILLET  
SERGE BRUSSOLO  
ALEXANDRO JODOROWSKY  
:WUMPCUT:  
VELVET ACID CHRIST  
LONDON AFTER MIDNIGHT

CD 12 TITRES  
OFFERT À L'INTÉRIEUR

42 FF. BELGIQUE ANDR. SURSE 12 FS

# Elegy

Bimestriel - 100 pages  
+ CD 12 titres



**Elegy**



## N'ayez crainte trekkies, Backstab est là pour tout vous expliquer

**B**oulevardisé par une rumeur persistante relayée par certains magazines spécialisés, les quelques fans de Star Trek de la rédaction ont pris leur bâton de pèlerin et sont partis interroger le big boss de chez Last Unicorn Games pour savoir si, oui ou non, on pourrait toujours trouver du Star Trek Next Generation RPG dans les boutiques françaises. Il semblerait que oui. J'utilise le conditionnel parce que je veux pas passer pour un con en racontant n'importe quoi ? Ça fait toujours désordre.

Backstab : "Les rumeurs actuelles prétendent que le jeu de rôles Star Trek ne sera plus distribué en France, est-ce vrai ?"

Last Unicorn Games : "Non. Les distributeurs américains peuvent très bien vendre Star Trek Next Generation RPG en France. Les boutiques de jeu françaises peuvent le commander chez le distributeur français Millenium."

BS : "Y a-t-il des traductions prévues pour Star Trek Next Generation RPG ?"

LUG : "Les Allemands travaillent actuellement dessus (NDLR : la société Pegasus). Pour ce qui est de la France, nous sommes en cours de négociations. Je ne peux donc rien vous dire pour le moment (NDLR: Jeux Descartes ???)."

BS : "Qu'en est-il du prochain jeu de rôles Dune RPG ?"

LUG : "Il sortira en avril prochain. Comme pour Star Trek, nous avons le droit de le distribuer dans le monde entier. Il se présentera sous la forme d'une ouvrage de 280 pages, couverture dure. Il utilisera le même système de jeu que Star Trek Next Generation RPG."

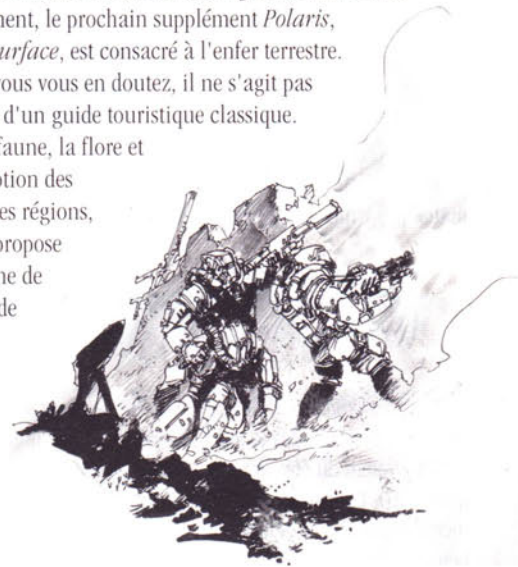
## news



## Remplissez-moi les ballasts !

**L**a surface dans le jeu de rôles *Polaris*, c'est un peu comme le Jardin d'Eden, Adam, Eve, le serpent, la pomme, Dieu et sa chaise longue en moins. Plus sérieusement, le prochain supplément *Polaris*, intitulé *Surface*, est consacré à l'enfer terrestre. Comme vous vous en doutez, il ne s'agit pas vraiment d'un guide touristique classique. Outre la faune, la flore et la description des principales régions, *Surface* propose un système de création de

personnages natifs, du matos, sans oublier quelques effets *Polaris* et mutations spécifiques à la surface. Au final, un pavé qui ouvre de nouveaux horizons.



## SUPPLÉMENTS POUR DEMONWORLD

### THAÏN

Les barbares en kilt débarquent dans *Demonworld*. Le peuple de Thain n'est autre qu'une association de tribus barbares qui vénèrent des totems animaux et dont le comportement au combat ressemble à s'y méprendre à celui de Mel "Schtroumpf" Gibson dans *Braveheart*. Côté principes de base, de nombreuses unités sont associées à un animal et gagnent des bonus correspondant (genre, aigle pour voir plus loin ou sanglier pour charger son adversaire). Côté "look" on découvre de gros sangliers qui servent de montures (une case), de très gros sangliers qui servent aussi de montures (2 cases) et de TRÈS TRÈS gros sangliers qui servent d'autobus (4 cases !). Autant dire que les dragons de tous les peuples précédents vont se faire fouler du pied par ces malades. Vivement fin janvier !

### GOBELINS

Prévus pour beaucoup plus tard, les gobelins ont déjà déferlé sur les tables de la version originale allemande du jeu. C'est donc à Essen que l'on a découvert les mini peaux vertes et leurs amis chitineux. Comme si les sangliers géants de Thain ne suffisaient pas, on trouve chez les gobelins une araignée de 7 (!) cases qui porte sur son dos un véritable petit bastion. Les troupes plus légères sont aussi de la partie, tels les chevaucheurs de puces qui sautillent à qui mieux mieux et les araignées et scorpions en tous genres. Rumeur : on pourrait inclure les gobelins dans les armées orcs sous la désignation "Clannget". Pincez-moi, j'espère que je rêve...



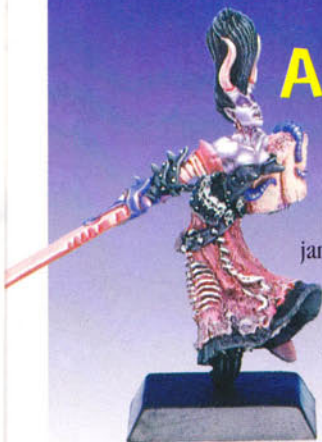
## L5A

### L'OUTREMONDE ET CEUX QUI TAPENT DESSUS

Pour très bientôt (vous aurez à peine pu acheter les quatre premiers suppléments en français ; voir critiques dans ce numéro), le guide de l'Outremonde vous présentera dans le détail, et avec une précision scientifique que seuls les Kuni peuvent atteindre, tout ce que ce territoire désolé accueille de créatures gerbatives. Et histoire de faire bonne mesure, le livre du clan du Crabe sera aussi de la partie. Pour tous ceux qui pensaient que les Crabes étaient soit incultes soit sales (voir les deux), supplément est un must.



## Incantation



Après les figurines qui (Rackham pour ne pas le citer), voici venu les figurines qui balancent des boules de feu et qui vous feront regretter de n'avoir mis qu'un point d'intelligence (parce que ça ne sert jamais à rien !). Dans chaque blister de figurines Rackham de magiciens vous trouverez donc, non pas le système de combat (que vous devez posséder en assez d'exemplaires pour en tapisser les murs de votre chambre), mais le système de magie et tout ce qu'il faut pour blaster ses adversaires de façon mystique. Ça tue autant, mais c'est plus propre et ça tache moins le tapis du salon. Bonne bourre.

## Bonne nouvelle

Vous ne le savez peut-être pas, mais la langue de Molière était déjà utilisée à l'époque des australopithèques (si si j'vous jure !). Les plus vieux vampires remontant à une période quasiment aussi ancienne, on aurait pu s'insurger contre l'utilisation abusive de la langue de Shakespeare pour la troisième édition du célèbre jeu de White Wolf. Hexagonal corrigera fort heureusement le tir en mars prochain, histoire que les Cro Magnons français puissent en profiter à leur tour. On vous en reparle dès que notre rédac' chef préhistorique est de retour de cure thermique. En clair, Vampire 3<sup>ème</sup> Edition en français, c'est pour mars 99.



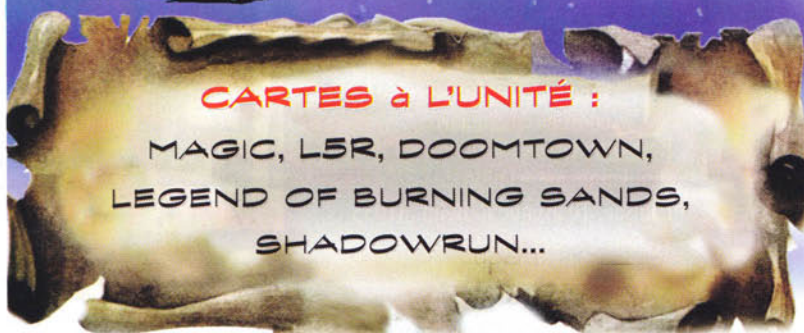
# Nomades



37, BD BOURDON  
75006 PARIS  
OUVERT DU MARDI AU  
DIMANCHE de  
11h à 00h

(A PARTIR DE 19h, ENTREE PAR Le 6  
rue JACQUES COEUR)

METRO BASTILLE  
SORTIE BOURDON  
TEL 01.66.56.96.66  
FAX 01.66.56.07.67



### CARTES à L'UNITÉ :

MAGIC, L5R, DOOMTOWN,  
LEGEND OF BURNING SANDS,  
SHADOWRUN...

### DEMOS ( à PARTIR DE 19h00 ) :

LES MERCREDI SOIRS: BURNING SANDS

LES VENDREDI SOIRS: DOOMTOWN

## TOURNOIS de CONFRONTATION :

VENEZ VOUS AFFRONTER

DANS LES ARENES

CONFRONTATION

de NOMADES.

RENSEIGNEMENTS ET INSCRIPTIONS

AU 01 66 56 96 66

EN DÉCEMBRE : NOMADES TUSERAS

- TOURNOIS de CARTE tous les week-end et tous les mercredis.
- DÉMONSTRATIONS tous les jours de jeux de plateau ou jeux de rôle.





## Les associations font leur cirque

**L**e 20 décembre 1998. Tournoi multi-jeux organisé par l'association *Si Evreux m'était joué*. Renseignements : Si Evreux m'était joué, Monsieur Bertel, 11 rue du Liban, 27000 Evreux.

**L**e 23/24 janvier 1999 Le club de jeux de simulation du Troll Penché de Montbéliard organise sa cinquième convention. Renseignements : Troll Penché, UTBM, rue du château, 90010 Belfort cedex ou club.troll@utbm.fr

**L**es 5/6/7 février 1999, vingtième anniversaire de la convention Supaero. Renseignements : Club de jeux de simulation, association des élève de L'Ensa, 10 avenue E. Belin, 31055 Toulouse cedex 4 ou jeuxsimu@supaero.fr

## Nettoyage de printemps hors saison

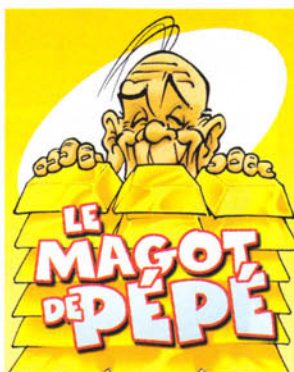
**C**ertes, cela fait déjà un certain temps que nous avons l'information, mais ce n'est pas une raison pour nous taire. Nos amis de White Wolf se sont récemment séparés d'une douzaine de leurs employés parmi lesquels les développeurs de *Mage The Ascension* (Phil Brucato) et de *Changeling The Dreaming* (Ian Lemke). Officiellement, c'est une histoire de gros sous. Cette vague de licenciement à peine passée, White Wolf a annoncé la création du label Arthaus dont le but avoué est de publier les futurs suppléments des jeux les moins populaires du Loup Blanc, autrement dit *Changeling the Dreaming*, *Werewolf Wild West*, voire *Wraith the Oblivion*.

## news

# All you need is Bob (AIR CONNU)

**S**ean Murphy est un mec bien. Le petit problème c'est qu'il est un peu lent à faire ses devoirs. Quand la maîtresse d'école s'appelle Bob, on peut comprendre, mais quand il s'agit d'une blonde armée de deux frères jumeaux, Bob et Robert, avec des bonnets de 100D, on est en droit de se poser des questions. Enfin bref, tout ça pour dire que le père Sean vient de se faire doubler par son éditeur. Peregrine vient tout juste de lancer un netzine sur le jeu de rôle Le Monde de Murphy. Pour recevoir ce dernier, baptisé Aerie, adressez un petit message email à : peregrine@ican.net

## Le magot de pépé



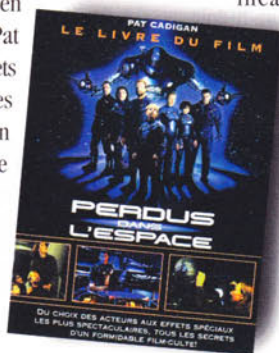
**P**épé est presque mort et il n'aura qu'un seul héritier. Pour être "celui-là" vous devrez lui passer ses quatre volontés jusqu'à la délivrance finale (moment où il avale son extrait de naissance). Le thème de ce jeu de cartes pas à collectionner (il est bon le filon hein ?) est on ne peut plus sordide, voire pas drôle du tout. Le système de jeu est par contre largement suffisant pour s'amuser quelques heures entre amis. Reste à savoir si, entre amis, justement, on n'a pas quelque chose de mieux à faire.

Le Magot de Pépé - Ludotech - 119 F



## Perdus dans l'espace

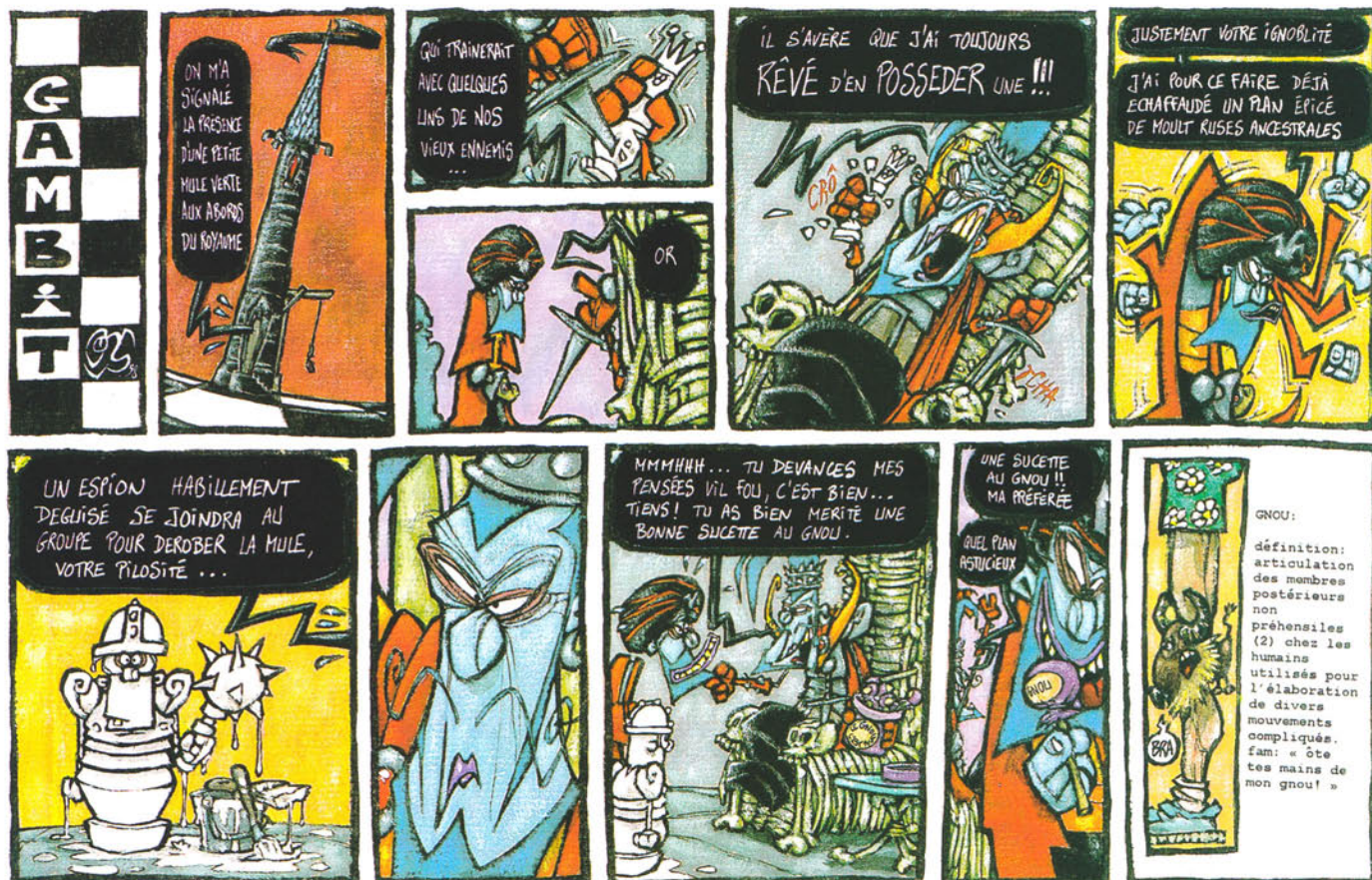
**À** l'occasion de la sortie en salle du film *Perdus dans l'Espace*, les éditions Bethy publie un ouvrage superbement illustré consacré à cet excellent film de space opera tiré de la série télé culte des années 60. Du casting au décor en passant par les effets spéciaux, Pat Cadigan nous fait partager les secrets de ce film réunissant entre autres William Hurt et Gary Oldman. Un beau cadeau de Noël en perspective pour ceux qui ont adoré le film. *Perdus dans l'Espace* - Bethy - 99 F



## Sailor Moon RPG

**C**'est bleu et ça vient de sortir. Sur la couverture, on voit des jeunes filles mangas avec des grands yeux et de longs cheveux. Dedans, on trouve des jeunes filles mangas avec de grands yeux et de longs cheveux. On trouve aussi des archétypes à incarner. Ce sont plutôt des jeunes filles mangas aux grands yeux et de longs cheveux, ça se trouve, mais ça se trouve, doit pouvoir incarner des jeunes filles mangas aux grands yeux avec de courts cheveux. C'est ça la magie du jeu de rôles. Critique dans le prochain numéro si on trouve quelqu'un pour faire.

# news



## GRAND CONCOURS CRYO

### Gagnez 20 jeux "DEO GRATIAS"

Répondez à ces cinq questions et empochez l'un des vingt "Deo Gratias"



1. Deo Gratias est un jeu où vous incarnez:

- un chef de clan
- un empereur romain
- une divinité

2. Dans Deo Gratias, vous gérez des mondes dans lesquels vivent des engendrés. Quelle ressource vous apportent-ils en échange de votre bienveillance?

- de l'or
- la foi
- le flux divin

3. Deo Gratias est un jeu:

- en temps réel
- en tour par tour

4. Dans Deo Gratias, vous pouvez choisir un certain nombre de caractéristiques lorsque vous élaborez votre démiurge. Lesquelles (plusieurs réponses possibles...)?

- Personnalité
- Pouvoirs primordiaux
- Aspect physique

5. Deo Gratias est jeu dont le scénario original a été imaginé par:

- Hubert Chardo
- François-Marcela Froideval
- Lou Bill Backer

Bulletin à remplir et à renvoyer au magazine Backstab 7, rue de Paradis 75010 Paris. Les gagnants seront tirés au sort parmi toutes les bonnes réponses.

Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Pays : \_\_\_\_\_ Âge : \_\_\_\_\_



## Anthologies

**A**u début, le coup des deux decks de Magic comprenant des cartes de toutes les éditions m'avait semblé intéressant. Quand j'ai appris qu'il n'y aurait pas de cartes bleus, j'ai trouvé ça dommage. Quand j'ai vu les cartes choisies j'ai eu l'impression que l'on me prenait pour un con. Quand j'ai joué, je me suis ennuyé et quand j'ai discuté avec Timbre Poste et qu'il m'a annoncé que les cartes comprenaient des erreurs, j'ai su que j'avais été pris pour un pigeon. Afin de vous épargner cette plongée vers un abîme de sentiments contradictoires, n'achetez pas Anthologies. Ça vous évitera de payer 190 balles une merde et cela évitera que WOTC fasse n'importe quoi pour les dix ans du jeu.

Anthologies - Wizards of the Coast - 190 F



## TOMB OF LUCHIBAN

La résidence témoin de ce coquin de Luchiban est parue, malheureusement trop tard pour que l'on vous en parle avec plus de précision. Tout ce que l'on peut vous dire, c'est que c'est en boîte et que ça fleure bon le gros donjon qui tâche les kimonos. Espérons que la finesse de l'équipe d'AEG nous offrira tout de même un peu plus...

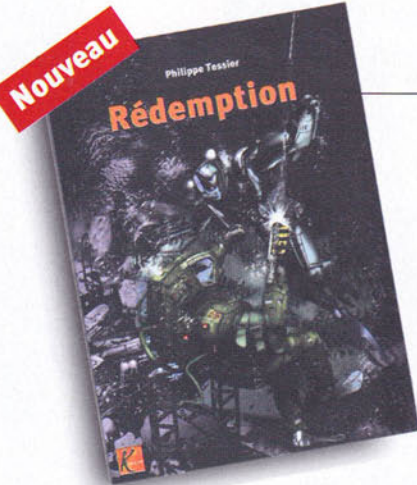


**O**ctobre 98. Après plusieurs heures de voiture, la rédaction débarque finalement à Essen où se déroule une des plus grosses conventions de jeu allemandes. Au programme des festivités : boire, manger, faire la fête et, éventuellement, tester des jeux. Au rang des souvenirs impérissables, la soirée donnée par Halloween Concept durant laquelle George Stetar (Ultrapro) et Jean Vanaise (Dractus Publishing) se sont illustrés dans un magistral concours de margarita.

## Salon International du Jouet 99



**D**u 28 janvier au 1er février 1999 aura lieu le 38ème Salon International du Jouet au parc des expositions de Paris-Nord Villepinte. Bien que cet événement passe généralement inaperçu du public, ce salon demeure LE rendez-vous privilégié des professionnels. Aux côtés de Mattel et Hasbro, on retrouvera cette année des sociétés telles que Wizards of the Coast, Asmodée Editions ou Halloween Concept. Rendez-vous est donc pris pour les magasins et autres professionnels et non moins lecteurs de Backstab.



## Rédemption

le nouveau roman de Philippe Tessier

**En surface,  
Impossible de survivre,  
Sous les mers  
c'est encore pire.**



Un roman inspiré  
du jeu de rôles Polaris

En vente dans toutes  
les bonnes boutiques de jeu





## Blood Angels

Le TOUT PETIT livret des Blood Angels pour Warhammer 40K nouvelle mouture est paru. Notre critique vous disait tout ce qu'il pensait des deux premiers "codex" et le codex Blood Angels est un micro produit : 24 pages. Pour 50 balles. No comment... Enfin si, malgré le prix, ce petit opus est agréable à lire, joli à regarder et ma foi assez utile. Mais bon... 50 balles tout de même pour 24 pages, c'est l'Empereur qui doit bien se goinfrer

### Le viagra des wargamers

Le petit monde des pousseurs de cartons est tout retourné : voilà t'y pas qu'ils pensent fortement à jeter tous leurs vieux jeux sur cartes pour ne garder qu'un mince CD-ROM. Le coupable : Operational Art of War. Ce logiciel (plutôt réservé aux puristes, même si les débutants peuvent se lancer en commençant par les plus petits scénarios) permet de simuler quasiment tous les conflits armés de la seconde guerre mondiale aux années 50. La précision est terrifiante (pour un scénario qui voit se combattre des armées entières, l'ordre de bataille est précis à la mitrailleuse lourde près). Bref, c'est complet et cela demande une sacré habitude pour démarrer mais une fois en pleine bataille on ne peut être que séduit.

Operational Art of War - Talonsoft - 299 F

## Enhanced Premiere

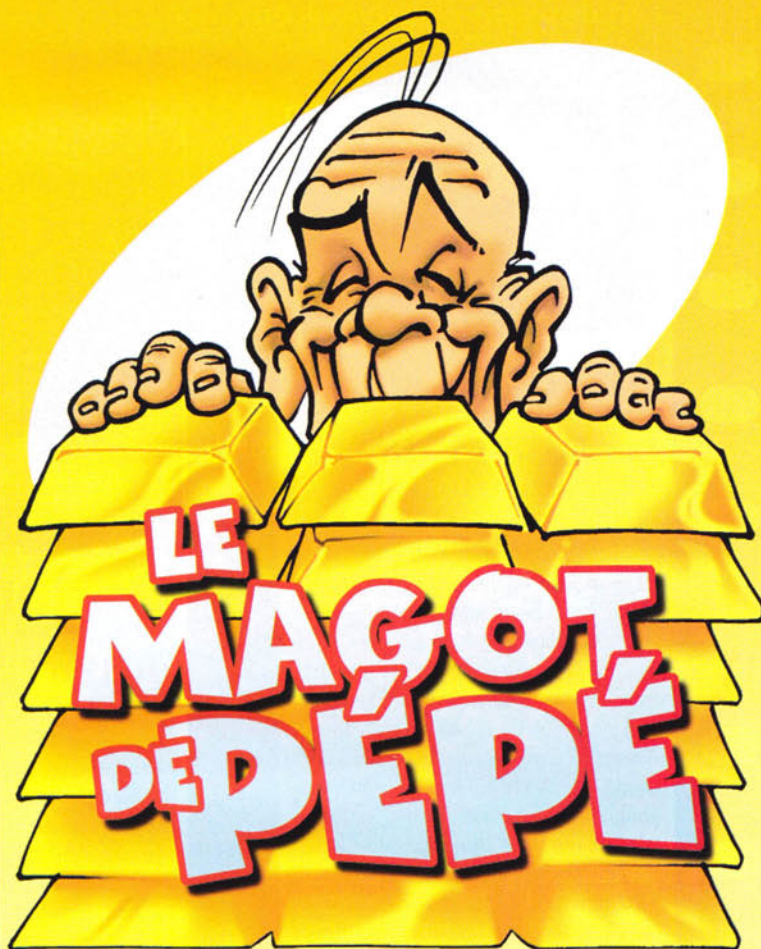


Decipher nous propose, coup sur coup, deux "nouvelles" éditions de leur jeu phare : Star Wars. La première version est la "Special" et contient plein de nouvelles cartes. La deuxième "Enhanced" contient juste 4 boosters et une carte d'un des six héros principaux du film (Vader, Obi, Boba, Luke, Leïa et Han). Chaque héros est livré avec son accessoires fétiche (Luke avec son sabre, Leïa avec son peigne, etc.) qui est censée augmenter sa puissance (ce qui est vrai). Pour le reste, c'est surtout une bonne raison de faire gagner des sous à Decipher. Vu qu'ils en manquent, jetez-vous sur cette bonne petite promo.

Pépé est riche, très, très riche. Il est bien sympa mais il a décidé de n'avoir qu'un seul héritier.

Saurez-vous lui faire assez de lèche-botte ?  
Allez-vous faire les pires crasses à vos frères et soeurs ?

En tout cas, n'oubliez pas de mettre vos états d'âme au placard car votre unique objectif est d'obtenir ...



Le jeu de cartes qui a tout pour plaire :

Varié

Pas cher !

Vraiment Drôle

Superbement illustré

Des femmes splendides !

Le Magot de Pépé est un jeu de cartes pas à collectionner édité par LUDOTECH S.A.R.L.  
14, rue Soleillet - 75 971 PARIS CEDEX 20.

LUDO  
TECH

## NOËL, c'est jamais pareil !

En guise de cadeau de Noël (et aussi parce que les films intéressants sortant actuellement sont peu nombreux), on a décidé de vous concocter un petit *best-off* de l'année. Nos coups de cœur, pourquoi ils nous ont plu. Ça tombe bien, certains sont déjà dispos en vidéo...

Castor et Pollux



### Ronin

#### Les samouraïs occidentaux déshonorés

Cinq anciens soldats de la guerre froide sont réunis dans un entrepôt désaffecté par une jeune irlandaise. Leur mission : voler une mallette à un groupe d'hommes fortement armés. Qui est le commanditaire, quel est le contenu, ils n'ont pas à le savoir. Autant certains détails du scénario sont criants d'authenticité, autant d'autres sont gratuits ou incohérents. Idem pour la réalisation, qui nous cloue littéralement au fauteuil lors de la poursuite à contre sens, à 180 km/h sur le périph' de Paris, mais qui gâche tout avec certains effets dignes de *Starsky et Hutch*. Heureusement, le casting colle parfaitement à l'ambiance glauque et parano du film. *Ronin* aurait pu être un véritable chef d'œuvre du genre, dans la lignée d'un *Mission Impossible*, la stylisation en moins, l'authenticité en plus, sans ces quelques défauts.. Cependant, les amateurs de polars tordus et de films d'espionnage ne s'arrêteront pas à de pareils brouillages de maniaque.

Sur les écrans depuis le 25 novembre  
De John Frankenheimer

Avec Robert De Niro, Jean Reno, Jonathan Pryce.



### Les Joueurs

#### de l'art de vivre du poker

Le milieu du poker underground, vu à travers les yeux de deux potes d'enfance, maîtres de haut vol et truands de petite semaine. Un choix entre une vie droite d'avocat, et un rêve d'enfance, le championnat de poker pro de Las Vegas. La mafia, New York, et Atlantic City. Film envoûtant, réalisé et interprété avec grand talent, *Les Joueurs* cache sous ce masque une leçon morale très politiquement incorrecte. Je vous laisse la surprise.

Rien ne vient gâcher le plaisir que l'on éprouve à suivre les périples de Matt Damon, parfait dans son rôle. Seule condition pour apprécier ce film : aimer les histoires de jeu. Pour ceux que le dossier "Casino" avait laissés sur leur faim...

Sur les écrans le 6 janvier  
De John Dahl  
Avec Matt Damon, John Malkovitch, Famke Janssen.

## Nos films de l'année

### Lost in Space

Des décors et des effets spéciaux de toute beauté, Matt Leblanc (*Friends*) dans un rôle de pilote baroudeur, Gary Oldman en terroriste au langage shakespearien, des tenues créées par la costumière de *Batman*, font de ce film un excellent moment de cinéma. On regrette le manque de punch de la seconde moitié du film, heureusement équilibré par le côté space op' devenu si rare.

### Blade

Un bon gros film d'action, série Z en puissance, avec un héros presque ridicule. Sauf que les vampires sont exactement calqués sur le WoD, et Wesley Snipes incarne un pur concept de chasseur.

### Négociateur

Un thriller emporté, avec un duel splendide entre le froid et posé Kevin Spacey et l'efficace Samuel Jackson. Avec des gentils pas très gentils qui pourront vous donner tout plein d'idées pour vos scénars.

### L'Arme Fatale 4

On avait pas pu le chroniqueur, mais pourtant c'est un des meilleurs films de l'année. De l'action survoltée, de l'humour à haute dose, et un Jet Lee prodigieux en parrain des triades. Incroyable, il s'agit d'une suite supérieure à ses prédécesseurs.

### Las Vegas Parano

L'univers des drogues n'a jamais été aussi bien décrit. Bien sûr, avec Terry Gilliam à la caméra, rien de plus normal. Des délires hallucinants, un film indispensable pour votre culture alternative.

### Le Suspect Idéal

Ce polar intimiste n'a pas marqué la critique à sa sortie. Pourtant, si sa réalisation est un peu hésitante, il s'agit d'un scénario d'une qualité unique. Tim Roth dans un rôle ambivalent au possible suffit à faire pardonner les quelques incohérences.

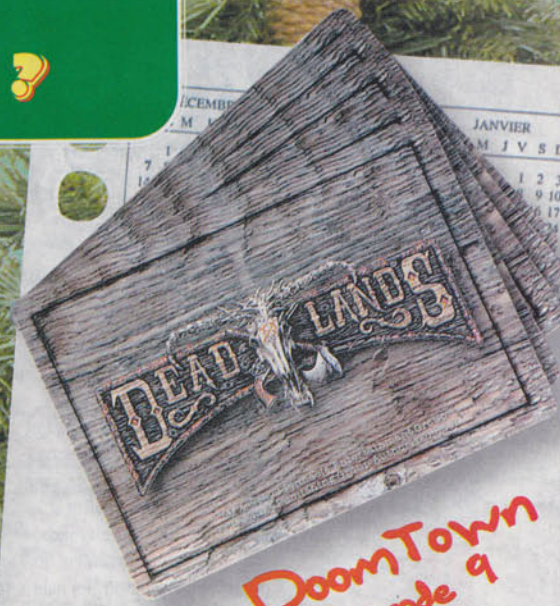
### Starship Troopers

Beaucoup ont détesté, pourtant, il s'agit d'un chef d'œuvre : insectes géants plus vrais que nature, vaisseaux superbes, humour décalé et clins d'œil à nombre de classiques (aussi bien la série *Beverly Hills* que le culte *Full Metal Jacket*), ce film a perdu à être aussi riche. Le public comme la critique n'ont pas su pleinement apprécier tous les messages passés en filigrane. Une fois de plus, Verhoeven a visé trop haut.

**POURQUOI PATIENTER  
JUSQU'AU  
25 DÉCEMBRE ?**



**Black Hand,  
Black Heart  
Décembre**



**DoomTown  
Episode 9  
Mi-décembre**



**Across  
Las Vegas  
Episode 5  
Mi-décembre**

**NOUVELLES  
FACTIONS !  
NOUVEAUX  
CLANS !  
NOUVELLES  
TRIBUS !**



**The  
Hidden  
Emperor  
Episode 6  
Fin novembre**

**N'ATTENDEZ PLUS  
POUR VOUS LANCER  
DANS L'AVENTURE !**

Pour toute information concernant les règles de jeu et l'organisation de tournois, contactez : les Daimyos Impériaux



**NOUVELLES  
COORDONNÉES**

Tél : 01 49 71 01 70  
daimyos.imperiaux@worldnet.fr  
www.frng.com



Disponibles uniquement en version anglaise.

# La petite bibliothèque

## ÉCHANGE DE SANG

Roman Vampire de Doug Murray  
Fluve Noir / Vampire  
42 F



Quand deux Methusalems se cherchent des poux, le sang coule, les têtes roulent et les Enfants de la Nuit roucoulent. Pour une sombre histoire de pouvoir, les habitants du Monde des Ténèbres vont une fois de plus ressortir des cercueils pour semer la mort dans les rues de New York. À grand renfort de Disciplines supernormales, de 44. Magnum et de bombes incendiaires, les Enfants de Caïn de

toutes générations et de tous clans vont se livrer à la seule activité qu'ils font vraiment bien : tuer et tuer encore. Saupoudrez le tout d'une touche de romantisme et d'une pincée d'ésotérisme et vous obtenez ce roman dont le scénario très "jeu de rôles" s'adaptera facilement à votre prochaine partie. Agréable à lire quand on est fan, on signalera une curiosité, l'auteur utilise les personnages du jeu de carte *Vampire : The Eternal Struggle*.

Timbre Poste

## AUCUNE ÉTOILE AUSSI LOINTAINE

Roman de SF de Serge Lehman  
Édité par J'ai Lu  
69 F

Serge Lehman signe ici son meilleur roman, bien plus abouti que la trilogie Faust. Arkadih rêve depuis son enfance de devenir le meilleur naute de l'histoire. Malheureusement son rêve s'évanouit lorsque qu'apparaissent les toboggans, des portes dimensionnelles qui permettent de voyager de monde en monde instantanément. Choisi par un vaisseau, Arkadih va entreprendre le dernier grand voyage spatial, se lançant à la poursuite d'un mystérieux artefact. Ce livre est une vraie réussite, on se laisse prendre par le récit, émerveillé par le voyage fabuleux du jeune nau-



## LA SINSE GRAVITE AU 21

Roman de Roland C. Wagner Édité par Nestiveqnen/Horizons Futurs

49 F

Des extraterrestres collectionneurs de vieilles B.D... et qui tombent en cloque à la moindre fumée de cigarillo. Résultat, 5216 petits dispersés dans la nature, une planète qui fout le camp dans une autre dimension et une crise diplomatique intergalactique sur les bras. Viper, le plus ancien spationaute encore en activité, va devoir trimer dur pour effacer sa bévée. Et c'est parti pour

une odyssée au long cours à travers les étoiles... Qui a dit que le space op' ne savait pas rigoler ? Deux idées de scénar par page, la plus incroyable collection d'extros jamais vue, des mondes déjantés avec tout ce qu'il faut pour "faire vrai" : bref, vous n'êtes pas près d'oublier le voyage.

P.Y.

Inspi JdR : Höl, Buck Rogers



te. Ce roman fourmille d'idées qui sont autant de sources d'inspiration pour des maîtres de jeux futuristes, tant au niveau des lieux que des créatures décrites. Un livre à lire absolument.

Olivier Collin

Inspi JdR : Star Wars, Alternity

## LIBERTALIA UNE UTOPIE PIRATE

Roman historique de Daniel Defoe  
Édité par L'Esprit Frappeur  
10 F

Tout le monde connaît cet auteur, en cherchant bien vous vous rappellerez qu'il est le père de Robinson

Crusoe. Par contre, on sait moins qu'il a aussi écrit une Histoire Générale des plus fameux Pirates sous un faux nom il est vrai. L'Esprit Frappeur a eu l'excellente idée de publier un extrait de cet ouvrage. On découvre la vie imaginaire du pirate Le Capitaine Misson. Il écume les mers d'Europe, de la Jamaïque avant de fonder une société libertaire à Madagascar. Ce livre nous plonge dans le monde féroce des frères de la côte, nous détaillant leurs modes de vie et coutumes. Le MD trouvera nombre d'idées, voire la matière à une campagne. Ce livre ne s'adresse pas uniquement aux MJ de *Capitaine Vaudou*, les autres feraient bien d'y jeter un oeil. En effet l'univers des pirates peut se transposer dans nombre de mondes qu'ils soient médiévaux fantastiques ou futuristes.



Olivier Collin

Inspi JdR : Capitaine Vaudou, Star Wars, AD&D, 7<sup>e</sup> Sea

## DÉSOLATION

Roman de Stephen King  
Édité par J'ai Lu  
35 F

Stephen King nous emmène dans une ville où ni Dieu ni Satan ne mettent les pieds. Leur seul recours est un enfant, David, qui détient des pouvoirs divins. David et d'autres personnages se retrouvent enfermés dans une prison de Désolation. Cette ville semble appartenir aux coyotes et aux rapaces, commandés par un policier très particulier, habité par un monstre, qui est à la recherche d'un corps et d'une âme assez forte pour pouvoir supporter son étreinte. David fera tout pour pouvoir enfermer le monstre dans son ancienne prison au fond d'une mine.



Reiva-X

Inspi JdR : Appel de Cthulhu

## MALERUNE

Roman de Pierre Grimbert  
Édité par Mnemos  
64 F

L'auteur du Secret de Ji vient de sortir son dernier roman. Style irréprochable, packaging parfait, il est normal de s'attendre à un de ses bons petits romans qui regorgent de bonnes idées et de campagnes toutes prêtes pour vos jeux préférés. Mais voilà l'histoire : deux héros que sont un homme-loup et un magicien s'affrent le sauvetage d'une princesse dans un donjon (mais si, mais si).



Jusque-là, le scénario n'est pas ambitieux mais peut passer dans la catégorie Draconomicon comme un roman "facile". La trame de fond est encore pire : si s'agira à nos aventuriers (qui par ailleurs ne manquent pas d'intérêt) de retrouver un objet magique pour sauver leur Terre. Un roman bien écrit mais qui manque cruellement d'ambition.

Sandy C.  
Inspi JdR : Warhammer, AD&D

## FÉES & GESTES

Anthologie de Fantasy  
Édité par Bifrost/Étoiles Vives  
79 F

Dans une dimension parallèle, H. P. Lovecraft serait une nana et écrirait des romans à l'eau de rose. Mais même dans cette dimension, Cthulhu n'est jamais loin... Dans le Japon de *La Voie du Sabre*, la princesse est un dragon et le héros doit devenir samouraï pour pouvoir l'épouser. Léonard de Vinci, le vieux roi fou, se cloître dans une tour gigantesque au milieu du désert... Mais pourquoi Niccolò, le génial sculpteur, tient-il tant à lui rendre visite ? En neuf nouvelles éblouissantes et une étude qui vous fera découvrir quelques bouquins pas encore traduits, la preuve que la fantasy, ça n'est pas seulement barbares, elfes, nains et compagnie. Du très, très haut niveau.

P.Y.  
Inspi JdR : L5A, Scales, Cthulhu, Changeling

## FANTASY

Anthologie de Fantasy  
Édité par Fleuve Noir  
72 F

Encore une anthologie de fantasy, me direz-vous, mais celle-ci est exclusivement l'œuvre de petits gars bien de chez nous. Ces derniers soutiennent d'ailleurs largement la comparaison avec leurs homologues anglo-saxons. Et comme on le vérifiera en jetant un œil au sommaire, une bonne partie d'entre eux provient du JdR : Mathieu Gaborit ou Fabrice Colin pour ne citer que ces deux-là. Il y en a pour tous les goûts, de l'Écosse médiévale de Thomas Day à Karnab la magnifique (une cité à la Jack Vance née sous la plume de Laurent Genefort) en passant par un Ménéilmontant contemporain magistralement revisité par G.E. Ranne. Bref, dix-neuf nouvelles qui permettent de s'embarquer par tous les temps pour les terres du rêve. Conclusion, pour Noël, ça sera fantasy pour tout le monde, et plutôt deux fois qu'une !

P.Y.  
Inspi JdR : dix-neuf nouvelles, j'vous dis ! On va pas y passer la journée...



## L'AMI JAVIN

BD de Le Tendre, Loisel et Lidwine

Édité par Dargaud

78 F

Dix ans, putain ! Dix ans que Loisel et Le Tendre nous avaient laissés orphelins. Forcément, on commençait à trouver le temps long. Hé bien figurez-vous que dix ans après, ce bon vieux Bragon n'a pas pris une ride. Rien d'étonnant puisque cette nouvelle série nous narre sa jeunesse aventureuse, et comment il devint le fabuleux guerrier que l'on sait. Le moins que l'on puisse dire, c'est que ça n'était pas gagné d'avance : dans le genre garçon de ferme un poil balourd, on fait difficilement pire... Tout à fait dans l'esprit des quatre

tomes précédents, ce volet mêle action, humour et merveilleux avec une habileté consommée. Et comme aux pincesaux, Lidwine marche à grandes foulées dans les traces de son prédécesseur, *L'Ami Javin* se révèle une belle réussite longtemps attendue.



P.Y.  
Inspi JdR : AD&D, Nighthowler.



Deux numéros qu'on était sans nouvelles de nos intrépides reporters, partis dénicher quelques daubes bien fumantes dans les tiroirs des éditeurs... Je vous le dis, les petits gris sont partout ! Euh... Vérification faite, on manquait juste un peu de place. Et revoilà la seule rubrique qui vous permet d'économiser votre pognon...

TOTAL : 172 F d'économisés...  
On essaiera de faire mieux la prochaine fois !

## SORTIE : POUBELLE

BLADE

Roman de Mel Odom  
Édité par J'ai Lu  
27 F

Tiré d'un film médiocre, cet avorton conserve toutes les faiblesses du scénario original. Remplacez les effets spéciaux par un style foireux permet de faire de cette série B un navet. S'abstenir absolument.

## PUG, L'APPRENTI

Roman de Raymond E. Feist  
Édité par Florent Massot  
75 F

L'auteur de cet énorme roman correctement écrit commet l'erreur de vouloir s'asseoir sur le trône de Tolkien. Malheureusement pour lui le seul trône qui lui aille est celui dont on tire la chasse.

## L'EMPEREUR D'ANSALONIE

Roman Dragonlance de Douglas Niles  
Édité par Fleuve Noir  
35 F

Extrait : "vieux escroc, dit affectueusement Ariakas. Tout ce qui t'intéresse, c'est mon argent !" Si ce sont eux qui le disent...

## LES OMBRES DE L'APOCALYPSE

Roman Royaumes Oubliés  
d'Ed Greenwood  
Édité par Fleuve Noir  
35 F

Extrait : "Il est un livre fin et poussiéreux que peu de gens ont ouvert..." Merci de nous prévenir, Ed. On fera comme t'as dit, hein...

## Vivant

**Chaosium.** Ils sont vivants, ils vont continuer à sortir des choses. C'est officiel, ils ont reconnu avoir failli crever en 98 pour la dixième fois, mais c'est bon, *Mythos* n'est qu'un mauvais souvenir, *Citbulbu for President 2000* est déjà prévu et cette fois, ne ratez pas les T-Shirts.

## Mort-Vivant

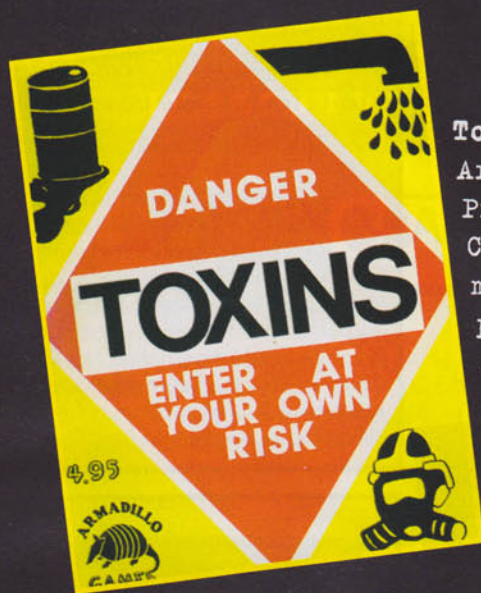
**Games-Workshop.** Une année bien difficile pour nos... Non, je rigole, ils vont assez bien, même s'ils n'ont pas atteint les 40% habituels de progression annuelle. En fait, pas grand-monde ne m'inquiète en ce moment, il semblerait que ceux qui devaient mourir ont fait ça très bien, il ne reste que les strong de strong, quoique White Wolf vient de licencier du monde. C'est Noël, c'est Noël, il faut que je me motive pour être consensuel et content.

## Mort

**Underground.** Je l'ai déjà dit ou pas ? Vous savez, le premier JdR tout en couleur, avec de l'hypertexte et une couverture de Geof Darrow. Quoi qu'il en soit, pour ceux qui n'ont pas entendu, achetez ce qui reste en boutique, c'est du cyber pur-jus, le background est de très bonne qualité, ce qui fait qu'une grosse partie du matos est réutilisable pour n'importe quel jeu plus ou moins futuriste.

- Ouais, en fait il faudrait qu'ils peignent plus !
- Non John, t'es trop con, il faut juste qu'ils achètent plus de peintures.
- Ouais, ok, alors on diminue la quantité de peinture dans un pot plus design et...
- John, ferme ta bouche, c'était il y a six mois et ça a plutôt pas mal marché ; oui, Ron ?
- Heu... on leur vend plus de peintures d'un coup ?
- Mouais, comment ça ?
- Ben genre toute la gamme de peintures, d'un coup. Un pot de chaque dans un emballage minimaliste, on baisse vaguement le prix, on annonce ça comme l'affaire du siècle et on se fait des couillos en oros.
- Vooilà ! Tu vois John, ça, ça s'appelle une idée et tu resteras Scout Space Marine tant que tu seras aussi débile. L'empereur n'est pas très content de toi, de toute façon, j'ai fait en sorte qu'il prenne connaissance de ton manque de motivation. Bon, c'est bien. Comme ça, on se débarrasse de toutes les références qui tourment pas parce que personne ne s'en sert et le crétin qui achète le pack ne diminuera pas sa consommation de réassort en couleurs de base d'un iota.

Et hop, le Mega Paint Set. Ça devrait coûter 1000 balles pour 75 pots, soit une substantielle économie de 70 centimes sur les quinze pots que vous utilisez le plus souvent. Si vous vous ennuyez, il y a un calcul amusant à faire. Maintenant que le livre de base de 40.000 est disponible à part, essayez de voir combien coûterait une boîte de base reconstituée à partir d'articles au détail. Je serais surpris que vous arriviez à moins de mille francs.



### Toxins

Armadillo Games - 1983  
Priceless  
Contournez les règlements fédéraux pour pouvoir continuer à déverser des toxiques un peu partout

## Echelle de Valeurs

Pas de travail, pas de week-end

Mes amis, mes amis. La faim dans le monde, les mines antipersonnel, la congélation des chômeurs. Autant de sujets que j'aurais aimé développer ici, avec vous. J'avais préparé un most excellent dossier sur le fait qu'on ne peut pas être contre les mines antipersonnel plus qu'on ne peut être contre le SIDA, mais une fois de plus, le crosoft du jeu en a décidé autrement. Sur la vie de ma mère, je m'étais promis d'arrêter de pourrir Games Workshop. Figurez-vous qu'on recommençait à recevoir le service de presse et paf, Monsieur Salade va un peu trop loin sur *Warhammer 40.000*. Et paf, plus de service de presse. Ça les a énervés, il paraît. Y sont pas fins les gaziers. Au lieu de laisser passer le minable orage écrit au fin fond d'une rubrique de merde, ils se font encore remarquer, ça m'énerve et c'est reparti. Je vais même prendre un peu d'avance sur les nouveautés d'ArnakLand. Le Mega Paint Set. Durant une séance de brainstorm infernal, nos bons amis se sont demandés comment vendre plus de peintures. "Tu vois, on a déjà essayé les boîtes de couleur par armée, mais ça fait trop de stock et pas assez de marge".

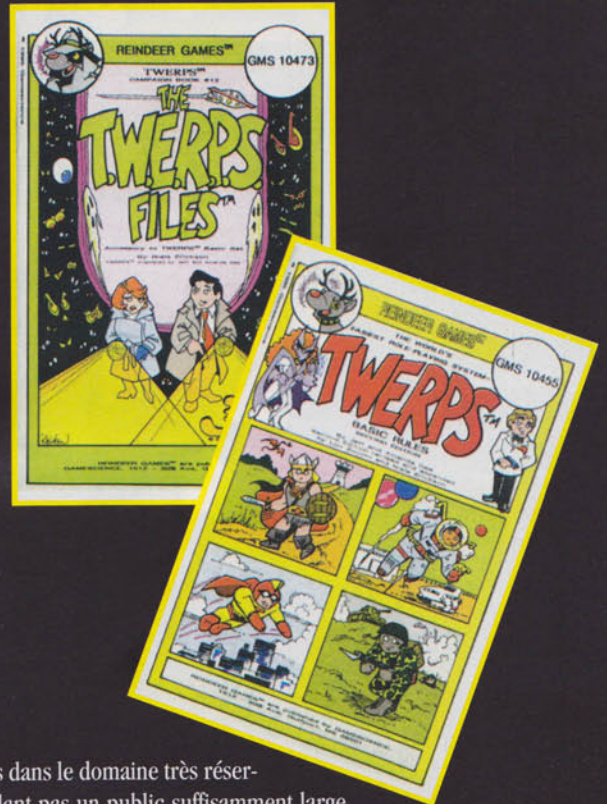
### Quel est le site internet ultime pour les jeux de rôles ?

Monsieur S, Paris..... *The Great RPG Archive*. Si vous cherchez quelque chose qui est censé être sur le net, allez déjà voir là, vous gagnerez du temps [www.dragonsclaw.net/demiplane/archive/archive.html](http://www.dragonsclaw.net/demiplane/archive/archive.html). En France, c'est il est vrai, même si personnellement le style petite maison dans la prairie me rebute, *le Miroir des Mondes* qui l'emporte haut la main. C'est plein de machins partout, et ça marche très bien.

[mailhost.seishin.fr/~MdMondes/](mailto:mailhost.seishin.fr/~MdMondes/)

## Quel est le site internet le plus minable ?

Monsieur Salade, Paris.... C'est à dire, au niveau type le plus minable qui fait un site ou plutôt site minable fait par des gens méritants ? Alors pour le type, c'est un site ou vous pouvez créer votre personnage et l'envoyer à l'Empereur machin qui se fera un plaisir de vous masteriser une partie par email, parce-que vous comprenez, il a vraiment été très déçu des sites qu'il a vu jusqu'à maintenant. Achète-toi des amis. Je vous donne même pas l'adresse, vous n'aurez aucun mal à reconnaître si vous tombez dessus. Pour ce qui est du pauvre site, flashback garanti au [www.tiac.net/user/maranci/game.htm](http://www.tiac.net/user/maranci/game.htm). Ça traîne sur le net depuis 95, ça fera au moins un link valable à la sortie du journal. Ah, faites attention, le jeu est copyright Peter Maranci, vous pourriez avoir de gros problèmes.



## Tuer tous les chats

Le mauvais goût, c'est comme tout, ça se travaille. BTRC sévit depuis plus de quinze ans dans le domaine très réservé des microgames, qui regroupe tous les jeux trop laids, nuls, extrêmes ne rassemblant pas un public suffisamment large pour pouvoir espérer être diffusés sous la forme habituelle. Greg Porter a pourtant commencé avec l'espoir de fonder une vraie gamme de jeux en sortant *Timelords* en 82. Novateur pour l'époque, affublé d'un certain nombre d'extensions, il n'a jamais pu gagner ses lettres de noblesse pour cause d'ouverture trop importante. Vous jouez ce que vous voulez, quand vous voulez parce que de toute façon c'est un jeu sur le voyage dans le temps. Puis vint *CORPS*, un mini-GURPS intéressant mais moche. Comme tout le monde, il réalisa que les gens n'avaient que faire d'un système universel. C'est bien gentil,

mais cela demande un boulot énorme au MJ que la plupart ne sont capables de fournir ni en qualité, ni en quantité. On veut du cadré, du prêt à jouer, c'est déjà assez dur comme ça. Et puis Porter a pétié les plombs et s'est mis à sortir des jeux pas universels du tout, si on peut appeler ça des jeux. *Macho Women with Guns* est un bon exemple. Vous jouez des nanas à gros seins en bikini, armées de gros calibres et le but est de descendre le plus d'Aliens par session. Il y a plusieurs extensions, ça se vend assez pour continuer à sortir un machin de temps en temps. Maintenant, il sort ses jeux sur le net, \$4, format Acrobat. Le dernier en date s'appelle *Hollyworld* et ressemble un peu à *Extreme Vengeance*.

Et puis il y a les gens qui maintiennent qu'un jeu universel est indispensable, du moment qu'il n'est pas trop compliqué. C'est *TWERPS*. The World's Easiest Role Playing System. Création de personnages : tirez un D10, cela vous donne la Force de votre PJ, unique caractéristique. Pour faire une action, le TM choisit un niveau de difficulté, si vous faites au-dessus, c'est gagné. Ça peut paraître stupide, mais le système de combat fonctionne très bien, la magie est l'une des mieux expliquées, tous jeux confondus. Et au final, ça revient au même; si vous ne voulez pas que vos PJ meurent, ils ne meurent pas; si ils veulent pas accepter la putain de mission, vous ne serez pas moins dans la merde si vous utilisez *Rolemaster*. Alors que là, c'est entre vingt et trente balles l'extension : *TWERPS Magic*, *Robo-Punks*, *Twisted Tales of Horror*, *Metaphysical Ninja Maniac*, *Cbainsaw Vitamin Junkies*, *Super-Dudes*, etc. Chez Reindeer Games, distribué par Gamescience.

## Quel est le site internet le plus utile au quotidien (au quotidien d'un joueur fanatique, s'entend)

M. Saladou, Paris.... Deux grandes catégories : les ressources et les outils. Pour la première, je vous laisse chercher, vos goûts en matière de scénars ne m'intéressent pas. Ah si, quand même, un truc à ne pas rater, une collec de netbooks orientés JdR : [www.fortunecity.com/victorian/byzantium/55/index.html](http://www.fortunecity.com/victorian/byzantium/55/index.html). Pour ce qui est des outils, c'est assez inégal, mais les generators en tous genres sont les plus marrants. C'est pratique, même s'il faut bien choisir.

[members.aol.com/rpgtools/rnames/rnames.htm](http://members.aol.com/rpgtools/rnames/rnames.htm). Apparemment, cela ne marche pas toujours, il n'y a qu'à fouiller dans son directory pour trouver deux listes de centaines de french names qui illustrent assez bien ça. Si vous connaissez quelqu'un qui s'appelle comme ça, taisez-vous, on ne vous croira pas: "Chortase, Radelées, Abondari, Lubstion, Minorium, Emptulet"

Au chapitre des trucs vraiment pratiques, *the Trap Page*, malgré le peu d'illustrations [www2.aros.net/~jseeley/](http://www2.aros.net/~jseeley/).

# C'est Noël, c'est

C'est avec une joie non dissimulée que Backstab vous offre, à l'approche des fêtes, le moyen d'étoffer votre liste au Père Noël et de vous fâcher une bonne fois pour toute avec votre banquier.

La rédaction

Petit camel d'adresses pour un Noël d'enfer :

- La Mandragore  
121 rue du Faubourg St Antoine  
75011 Paris
- Armurerie de la Gare de l'Est  
144 rue du Faubourg St Martin  
75010 Paris
- Backstage  
5 rue Bardin 34000 Montpellier
- Adipocere  
BP 2 01540 Venrey
- Vision mystique  
30 rue Thiers 38000 Grenoble



Bouclier : 1 150,00 FF  
Pour joueurs : AD&D  
à "l'armurerie  
de Gare de l'est"



Katana : 1  
450,00 FF pour  
joueurs : L5R  
à "l'armurerie  
de Gare de  
l'est"



Licorne :  
Prix à demander  
à "La Mandragore"

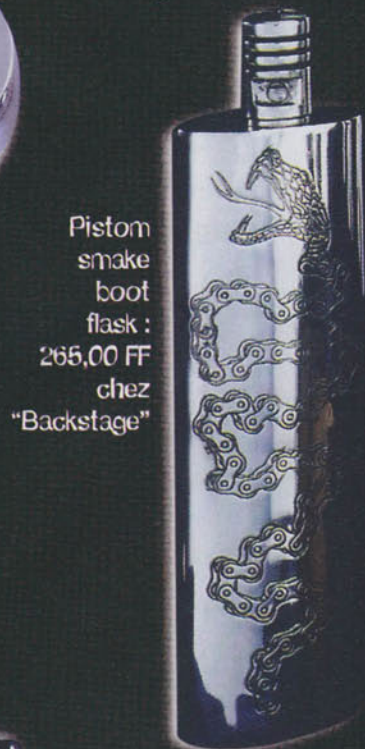


Sparrowreed : 245,00 FF  
Pour joueurs : Changeling  
à "La Mandragore"

Roseus Pentagram : 115,00 FF  
Pour joueurs : Vampire  
chez "Backstage"



Star of Quintessence :  
265,00 FF  
Pour joueurs : Vampire  
chez "Backstage"



Pistom  
snake  
boot  
flask :  
265,00 FF  
chez  
"Backstage"



Speculum :  
200,00 FF  
chez  
"Backstage"

Dague / Fossile : 650,00 FF  
Pour joueurs : Shaan  
à "l'armurerie de Gare de l'est"





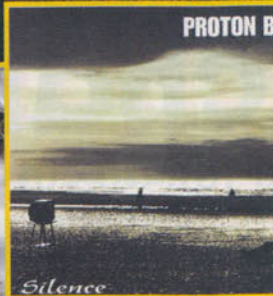
## t la fête, yahou!...

Proton burst : 82,00 FF  
Pour joueurs : Vampire  
chez "Adipocere"



PROTON B

Project Pichfork : 88,00 FF  
Pour joueurs : Cyberpunk  
chez "Adipocere"



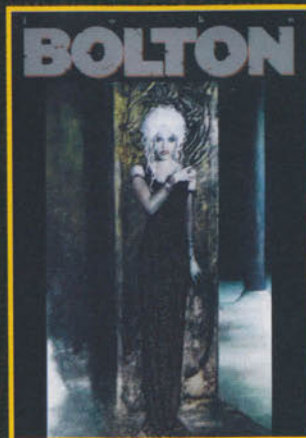
Mongraven :  
85,00 FF  
Pour joueurs :  
AD&D chez  
"Adipocere"



BO Dracula : 90,00 FF  
Pour joueurs :  
Vampire  
chez "Adipocere"



Chateau : 905,00 FF  
Pour joueurs : Pendragon  
à "La Mandragore"



Bolton Artbook : 210,00 FF  
Pour joueurs : Vampire  
Fnac et librairies



Lycia :  
390,00 FF  
(taille : 36 au  
44 existe en  
noir et rouge)  
Pour joueurs :  
Vampire  
Chez "Vision  
mystique"



Les  
squelettes  
de feu :  
48,00 FF  
Pour lecteurs  
agé(s) de  
12 à 14 ans  
collec.  
Quasar chez  
Hachette  
Jeunesse.  
(Livres jeux  
de rôles)

Les cloches  
de la mort :  
27,50 FF  
Pour  
lecteurs  
agé(s) de 9  
à 14 ans  
collec. Frousse



Land chez  
Hachette  
Jeunesse. (Livres  
Jeux de rôles)



Excalibur (or et argent) : 1  
1250,00 FF  
Pour joueurs : AD&D  
à "l'armurerie de Gare de l'est"



# Ça va l'jeu d'rôle au chalet ?

## petite chronique du JdR du côté de Genève... en suisse

La Suisse est surtout réputée pour son chocolat, ses montres et ses coucous. Mais, sorti des clichés, là-bas aussi, les p'tits jeunes s'amuse. Ils parlent autour d'une table en s'excitant comme des fous en lançant les dés sur des fiches de perso. Ils font même parfois mieux, ils écrivent des jeux et des fanzines. Puis, ils les éditent. Et comme c'est en français et qu'on trouve ça vachement bien, on vous en cause un bout.



### Tinkle Bavard

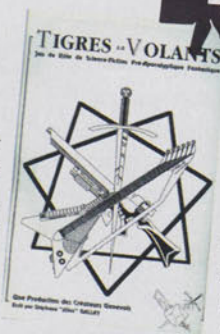
Le plus ancien des fanzines en français est Suisse ! Du numéro 1 de décembre 89 au numéro 47 de Novembre 98, *Tinkle Bavard* reste un modèle du genre. Il est fait avec suffisamment de sérieux pour paraître à l'heure et suffisamment de fantaisie pour ne pas devenir chiant et répétitif. Au fil du temps, de très nombreux contributeurs lui ont apporté leur plume. Si vous avez envie d'y jeter un coup d'œil où que vous désirez vous procurer l'un des jeux décrits ici, une seule adresse : Tinkle Bavard, c/o Eric Malherbe, 11 rue Dancet, 1205 Genève, Suisse.



La production locale a rarement fourni des titres qui soient sortis des vertes vallées, à l'exception du mythique *Laboryntus* à la fin des années 80 dont on ne se souvient que pour deux choses. D'une part, la qualité de l'objet superbement illustré, réalisé et maqueté. D'autre part, pour son prix qui fait de lui l'un des JdR les plus chers de tous les temps. À part ça, d'autres JdR se sont fait remarquer, ceux que nous décrivons ici sont nés des mains des Créateurs Genevois...

### Tigres Volant le jeu de rôle pré-apocalyptique

Œuvre du très chevelu Alias, ce superbe pavé de près de trois cents pages a déjà connu trois éditions successives. Il vous propose de rentrer dans un univers de SF où se mélangent le space opéra pur et dur et de nombreux éléments du fantastique et de la magie. C'est la rencontre des deux qui donne au jeu toute sa saveur. Le jeu décrit l'univers connu et les races "extra-terrestres" qui le peuplent. On retrouve des races humanoïdes classiques comme les Eldards et les Atlantes dont l'histoire, bien plus longue que la nôtre, a eu des répercussions sur le développement de notre planète. Il y a aussi des choses plus exotiques comme les Rowans à tête de chien. L'action se passe au moment où les terriens accèdent à un niveau technologique suffisant pour voyager rapidement dans l'espace. S'ouvre alors le jeu de la politique intergalactique. Très vite au cœur de l'action, l'humanité n'est plus qu'un des nombreux acteurs d'un terrible jeu qui passe parfois par la destruction de planètes entières. Une race de "surhommes", les Highlanders, colonise même une partie de la planète pour augmenter leur empire galactique qu'ils nomment eux-même la Fédération. La richesse de *Tigres Volants* vient du fait que l'univers et son histoire sont particulièrement bien décrits. La lecture de la chronologie des événements est aussi savoureuse que dans d'autres jeux tels que *Shadowrun*. Cependant, les ressemblances avec tout autre jeu existant sont lointaines et l'originalité du ton et la fraîcheur de l'ambiance sont une invitation permanente à l'aventure. *Tigres Volants* est un jeu



très ambitieux car il propose une variété d'ambiances et d'actions incommensurable. Le challenge que s'est fixé son auteur est cependant atteint avec brio. Riches et passionnantes, les parties sont si variées qu'on retrouve à chaque fois l'émerveillement de la découverte et le plaisir d'évoluer dans un cadre familial. Quand au système de jeu, il se veut simple tout en permettant de créer des perso très détaillés dont l'élaboration ne laisse aucune place au hasard. Dernier détail, ce jeu est rempli de clins d'œil, de références culturelles et de private joke qui rendent sa lecture passionnante et parfois hilarante.

### Chronos le jeu hors du temps

Encore plus ambitieux que le précédent, *Chronos* est plus qu'un simple jeu de rôles, c'est un système de jeu de rôles universel qui permet de jouer absolument tout ce qui peut sortir de votre fertile imagination. Et en plus, si vos méninges sont sèches comme une vieille figue, *Chronos* va les rendre fertiles et inventives ! Ici tous les délires sont possibles et souvent souhaitables. Les héros de l'histoire, perdus dans le temps, l'espace et le potentiel de réalité vont se retrouver mélangés dans des univers réalistes ou farfelus et vivre ensembles des aventures rocambolesques. L'intérêt de *Chronos* est qu'il offre un système de création de personnages TRÈS efficace, à la fois simple et drôle. Tout ce dont vous aurez besoin est abordé : technologie, magie, pouvoirs psy, armement, capacités paranormales... Si ça existe, c'est là ! Il éclate incontestablement les autres modèles du genre tels que GURPS, mais ne bénéficie pas de l'immense série de suppléments qui sont parus pour ce jeu et qui lui donne sa force. Ceux qui désirent y jouer devront donc préparer leur campagne avec plus de soins et de finesse qu'il ne faut pour ouvrir *Backstab* et jouer le dernier scénario de Blondel pour un jeu à la mode. En fait, l'ambition de *Chronos* est de faire de vous un petit Blondel en herbe. Quand vous l'aurez lu, vous aurez déjà le sourire enjôleur qui est le premier pas vers la grâce "blondésque". Ces deux jeux ont déjà quelques années, une nouvelle génération arrive, nous vous en reparleront.

Timbre Poste

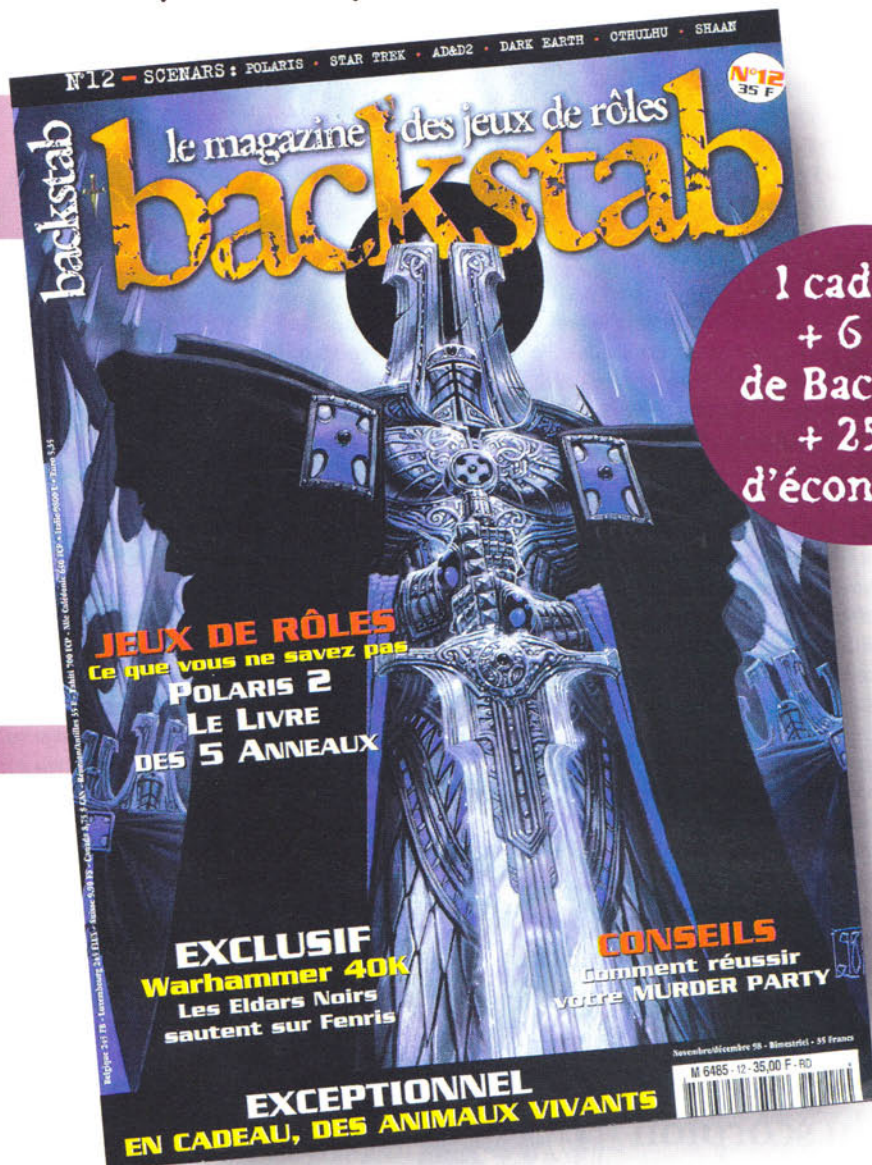
# Abonnez-vous à BACKSTAB et recevez un de ces cadeaux !

Recevez chez vous les 6 prochains numéros de **BACKSTAB** et votre cadeau au choix au prix de **175 Francs** France et DOM TOM uniquement, soit un numéro gratuit!

**ABONNEMENT ÉTRANGER / FOREIGN SUBSCRIPTION :**  
200 FF/One year subscription \$40 US or 30 Euro



**CADEAU : A**



1 cadeau  
+ 6 n°  
de Backstab  
+ 25 F  
d'économie



**CADEAU : B**



**CADEAU : C**

## MON ABONNEMENT ET MON CADEAU

OUI, je m'abonne . . . . . 175 F (ou 200 FF pour l'étranger)  
et je choisis mon cadeau : **A** **B** **C**

Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Pays : \_\_\_\_\_ Age : \_\_\_\_\_

Signature obligatoire :  
(des parents pour les mineurs)

Avec ce bulletin je peux m'abonner à Backstab. Je recevrai mon cadeau de bienvenue dans un délai de trois semaines. Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à :  
**Backstab 7, rue de Paradis 75010 PARIS FRANCE**

## Le livre des visites aux



L'histoire du jeu L5A a été écrite durant plusieurs années, au cours de la sortie des différentes extensions du jeu de cartes. Cette histoire riche et fertile en rebondissements retrace les événements qui décidèrent de l'avenir de l'Empire de Rokugan, mais aussi l'histoire des individus qui s'illustrèrent durant cette période.

Ou plutôt devrais-je dire qui s'illustreront : en effet, les événements du jeu de cartes font partie du futur proche du jeu de rôles. Les quelques pages qui vont suivre vous décriront donc les événements les plus importants de l'histoire à venir.

Par souci de concision, je ne conterai pas les petites histoires annexes des héros de ces guerres.

Ces quelques pages sont destinées à donner une idée de la direction que suivra le jeu L5A : elles vous éviteront ainsi de vous retrouver en porte-à-faux avec les prochains suppléments du jeu. Elles pourront aussi vous permettre de devancer les productions d'AEG. En ce qui concerne les joueurs, mon seul conseil est de demander à votre meneur l'autorisation de lire ce qui suit ; nombre des joueurs que je fréquente connaissent cette histoire et, loin de gâcher leur plaisir, cela n'a fait que donner plus de densité au monde de L5A. Quant à ceux qui ne connaissent toujours pas ce jeu, j'espère humblement que ce petit historique les poussera à le découvrir.

(NB : vous trouverez en début de chapitre le nom des éditions du jeu de carte correspondant aux événements décrits : la chronologie est approximative et certains des événements décrits pourraient très bien être légèrement modifiés par AEG dans le futur).

### Le coup d'état du clan du scorpion

Depuis l'époque du premier Hantei, le clan du Scorpion, comme tous les autres, avait toujours respecté son devoir envers l'Empereur. Il accumulait et conservait les plus grands secrets de l'Empire et se chargeait d'accomplir les tâches jugées indignes par les autres clans, salissant son nom afin de protéger celui de l'Empereur.

Mais un jour, Bayushi Shoji, daimyo du clan du Scorpion, découvrit une ancienne prophétie annonçant que l'Empereur provoquerait le retour de Fu Leng, le dieu sombre emprisonné dans l'Outremonde. Un tel événement ne pouvant que signifier la chute de l'Empire, Shoji médita longuement sur la manière d'agir. Finalement, estimant que son devoir était de protéger l'Empire et non pas

l'Empereur, il décida de mener ses armées contre le palais impérial. Son premier mouvement consista à écarter le champion du clan du Lion, Akodo Toturi, en le droguant ; dirigées par l'impétueuse Matsuo Tsuko, les armées du clan du Lion devenaient bien moins dangereuses. Seule l'armée du clan du Crabe et son seigneur, Hida Kisada, l'inquiétait. Néanmoins il décida de partir pour la cité impériale.

L'action combinée des plus grands shugenja du clan ainsi que de ses mystérieux ninja permit à l'armée de Shoji de prendre la cité impériale en une nuit. Lorsqu'il arriva dans les appartements de l'Empereur, celui-ci gisait mort en tenue pour la cérémonie du *seppuku*.

Le règne de Bayushi Shoji ne dura que sept jours.

Au huitième, alors que les armées des clans majeurs s'unissaient devant les murailles et préparaient l'assaut, il attendait la réponse à la proposition d'alliance qu'il avait faite à Hida Kisada. Lorsqu'il vit enfin les bannières du clan du Crabe apparaître pour se joindre aux autres clans, il sut que son clan était perdu.

Bayushi Shoji fut décapité devant le nouvel Empereur, le fils de Hantei le 38<sup>ème</sup>. Le clan du Scorpion fut dissous et ses membres contraints au *seppuku* ou à la fuite. Bayushi Kachiko, l'épouse de Shoji et la plus belle femme de l'Empire, fut mariée au nouvel Empereur afin de mettre un terme définitif à la lignée des Bayushi. Enfin, Akodo Toturi fut destitué et condamné à devenir un *ronin*, mais ce que tous ignoraient c'étaient ces quelques mots de la prophétie découverte par Shoji : "Avec la chute du dernier Akodo viendra celle du dernier Hantei".

### Édition impériale deux ans après le coup d'état du clan du scorpion

Cette date marque le début de ce que les historiens nommeront la "guerre des clans".

Une terrible maladie se répand dans Rokugan, n'épargnant personne : elle a contaminé le nouvel Empereur et sa famille. Seule sa femme trouve encore le courage de le soutenir.



## Cinq anneaux, oracles



En fait, désirent venger son clan, Yogo Junzo, un puissant shugenja du défunt clan du Scorpion, a utilisé l'un des douze parchemins noirs. Il s'agit des douze parchemins qui permirent aux Sept Tonnerres de sceller la prison de Fu Leng. De son côté, Bayushi Kachiko a mûri sa vengeance, empoisonnant lentement son époux durant ces deux années passées à ses côtés : elle l'a suffisamment affaibli pour qu'il ne soit plus qu'un fantôme. Elle emprisonna ensuite secrètement Doji Hoturi, le champion du clan de la Grue, et en créa un double magique. Les clans majeurs, voyant l'Empereur sur le point de mourir sans héritier, entamèrent une guerre afin de conquérir le Trône d'Émeraude. L'événement majeur du début de cette guerre fut, sans aucun doute, la bataille du col de Beiden. Alors que l'armée du Crabe traversait le territoire du clan de la Grue après avoir pillé le palais des Kakita, elle fut contrée par une armée composée de contingents des clans du Dragon, du Phénix et de la Licorne, ainsi que par de nombreux ronin. À la tête de cette étrange armée se trouvait l'un des plus grands stratèges de l'Empire depuis la mort de Bayushi Shoji, Toturi le ronin, l'ancien champion du clan du Lion. Ce dernier gagna la bataille et entra au cœur du territoire du clan du Crabe, à la poursuite de l'armée défaite.

### shadowlands à 4 mois après la bataille du col de Beiden

Le clan du Crabe, poussé dans ses derniers retranchements, décida de pactiser avec les créatures de l'Outremonde. Toturi, en quête de nouveaux alliés, envoya un jeune et fougueux samurai du clan du Dragon, Mirumoto Daini, enquêter sur les rumeurs parlant d'une ancienne race d'hommes-serpents, les Naga.

Pendant ce temps, une armée du clan du Lion commandée par Matsuo Tsuko se dirigeait vers le palais de la famille Doji. Leur champion

étant mystérieusement absent, les armées du clan de la Grue ne durent leur salut qu'à l'arrivée inopinée d'une partie de l'armée de Toturi. Les défenseurs repoussèrent leurs agresseurs trois jours durant et, le troisième jour, le champion du clan de la Grue, Doji Hoturi, réapparut... à la tête d'une armée de déments corrompus par l'Outremonde. Mais celui qui n'était que le faux Hoturi lança son armée contre les défenseurs du palais Doji, alors que l'armée du clan du Lion restait en retrait sans réagir. Les défenseurs survivants firent retraite jusqu'à l'ancien temple ancestral de la famille Asahina. Apprenant la nouvelle, Toturi décida de cesser de poursuivre l'armée du Crabe et de faire demi-tour pour prêter main-forte aux survivants de la bataille du palais de la famille Doji. Cependant, alors qu'il s'appretait à franchir le col de Beiden, le contingent du clan de la Licorne qu'il avait laissé sur place lui interdit, sans raison apparente, le passage. Alors qu'il s'appretait à mener combat contre ses anciens alliés, un mystérieux ronin lui remit un Doji Hoturi affaibli puis disparut. Hoturi raconta alors à son ami d'enfance ce qu'il avait découvert des manigances se déroulant au palais impérial, puis, une fois rétabli, il obtint l'autorisation de l'armée du clan de la Licorne de rejoindre ses terres. De leur côté, les shugenja du clan du Phénix découvrirent qu'il était à l'origine de l'épidémie : ils découvrirent aussi que Yogo Junzo, corrompu par le pouvoir du parchemin noir, s'était mis en quête des onze autres parchemins. Cependant, l'acquisition de ces connaissances permit à la corruption de s'installer au sein de leurs palais. Enfin, Mirumoto Daini finit par découvrir la race endormie des Naga, qui acceptèrent de se joindre aux hommes dans l'unique but de détruire les créatures de l'Outremonde.

### forbidden knowledge 4 à 8 mois après la bataille du col de Beiden

Bayushi Kachiko, après avoir séduit Hida Kisada, lui insuffla l'idée de construire une flotte de combat de manière à débarquer près de la cité impériale et à prendre la place de l'Empereur. Malgré les actes de sabotage d'un clan mineur, le clan de la Mante, l'armée du clan du Crabe parvint à bâtir cette flotte. Le clan du Phénix finit par découvrir une nouvelle magie puissante permettant de lutter contre l'Outremonde, les rituels. Cependant, toute connaissance a un prix, et peu à peu la corruption s'étendit en son sein.

Alors que les assauts menés par le faux Hoturi se poursuivaient, les défenseurs du temple Asahina reçurent le renfort de leur champion retrouvé, ainsi que de Mirumoto Daini à la tête d'une étrange armée naga. De son côté, tous les mouvements de l'armée de Toturi étaient rapidement et mystérieusement contrés par une armée du clan du Lion dirigée par Ikoma Tsanuri, l'une de ses anciennes élèves.



# Aide de jeu

Finalement, les armées du clan du Crabe débarquèrent près d'Otosan-Uchi, la cité impériale, mais elles y étaient attendues par l'armée du clan du Lion de Matsu Tsuko. Cependant, au moment de donner la charge, la championne du clan du Lion

reçut ordre de l'Empereur de ne pas participer au combat aux côtés de son armée : dépourvue de chef, celle-ci se fit tailler en pièce sous le regard embué de larmes de la samurai-ko.

## Anvil of despair

1 an après la bataille du col de Beiden

Après une longue année de guerre, l'Empire de Rokugan est dévasté. Au cœur du palais impérial, Hida Kisada a affronté l'Empereur ou plutôt une créature d'une puissance incommensurable qui possédait le corps de l'Empereur. Survivant par miracle au combat, son corps brisé fut ramené dans ses terres par son fils Hida Yakamo. Effrayée par les événements qu'elle avait contribué à déclencher, Bayushi Kachiko tenta de fuir le palais, mais Togashi Yokuni, le daimyo du clan du Dragon, parvint à lui faire comprendre qu'elle ne pouvait fuir sa destinée. La mort dans l'âme elle revint donc sur ses pas. Sur les terres du clan de la Grue, les forces combinées de l'armée survivante de la bataille du palais de la famille Doji dirigée par Doji Hoturi, et de l'armée Naga commandée par Mirumoto Daini, parvinrent à détruire l'armée corrompue du faux Hoturi. Dans un duel épique, il fut finalement tué par Doji Hoturi. De leur côté, les shugenja du clan du Phénix ont fini par se rendre compte que les parchemins noirs qu'ils ont récupérés sont devenus leurs véritables maîtres. Ainsi, le maître de la Terre, Isawa Tadaka, suivant les traces du shugenja du clan du Crabe Kuni Yori, osa pactiser avec un oni afin d'apprendre plus de secrets sur l'Outremonde.

En ce qui concerne le clan du Lion, il est immobilisé par de graves conflits internes : une faction désirent soutenir l'Empereur coûte que coûte, l'autre estimant que son devoir est de protéger l'Empire et non pas l'homme qui le représente.

## Crimson & Jade

1 à 2 ans après le début de la guerre des clans

Pour de nombreux combattants, la guerre semble d'ores et déjà perdue : Fu Leng, le dieu sombre, a pris possession du corps de l'Empereur et siège désormais sur le Trône d'Émeraude.

Mais d'autres n'ont pas renoncé. Les recherches du clan du Phénix ont fini par porter leurs fruits. Les shugenja du clan ont en effet découvert d'anciennes prophéties annonçant une époque où les descendants des Sept Tonnerres (les mortels qui emprisonnèrent Fu Leng) affronteraient le dieu sombre au cours d'une dernière bataille. Ces Tonnerres seront à nouveau réunis par Shinsei qui les mènera à la bataille. De son côté, Fu Leng a envoyé une armée et son plus fidèle général, Yogo Junzo, à la recherche des Tonnerres et de Shinsei afin de les détruire avant qu'ils ne puissent unir leur force. À cette fin, Yogo Junzo entreprend de détruire systématiquement les

monastères de la confrérie de Shinsei.

Acculée au combat, la confrérie décide alors de joindre ses forces à celles des armées combattant Fu Leng.

De leur côté, les clans mineurs, dirigés par le champion du clan de la Mante, Yoritomo, et

financés par le clan de la Grue, ont formé une alliance militaire.

Le clan de la Mante espérant ainsi faire valoir ses droits au titre de clan majeur en parvenant à accomplir ce que les clans majeurs n'ont pas su faire, à savoir éradiquer la corruption de l'Outremonde de l'Empire de Rokugan.

Mais ces initiatives paraissent bien tardives : les armées de Fu Leng continuent à dévaster l'Empire et chaque mort vient grossir leurs rangs. Au sud, le clan du Crabe semble avoir retrouvé la voie de l'honneur, Hida Yakamo est devenu le nouveau Champion d'Émeraude, le gardien de la justice impériale ; l'armée du clan se réorganise grâce aux conseils tactiques d'un Hida Kisada au corps irrémédiablement détruit mais à l'esprit encore viv.

Enfin, les querelles de plus en plus fortes au sein du clan du Lion ne font qu'empirer après que Matsu Tsuko, n'ayant pas réussi à convaincre Toturi de rejoindre son ancien clan, a pratiqué la cérémonie du *seppuku*.

## Time of the void

un peu plus de 2 ans après le début de la guerre

Toutes les prophéties sont finalement arrivées à leur terme : un clan a été déchu, celui du Phénix, totalement corrompu par les pouvoirs obscurs de l'Outremonde. Seule une poignée de membres défend encore l'honneur de leur clan. Un clan s'est retrouvé : le clan du Crabe a définitivement banni toute collaboration avec l'Outremonde ; il a enfin retrouvé sa véritable fonction d'armure de l'Empire. La main de Jade de son nouveau champion, Hida Yakamo, est devenue l'emblème de la guerre contre l'Outremonde. Onze des douze parchemins noirs ont été ouverts : lorsque le dernier le sera, Fu Leng pourra enfin s'incarner pleinement dans le corps de celui qui fut le dernier Hantei.

Arrive enfin le moment de l'ultime confrontation car les Sept Tonnerres ont finalement été réunis : Hida Yakamo pour le clan du Crabe, Doji Hoturi pour celui de la Grue, Mirumoto Hitomi pour le clan du Dragon, Isawa Tadaka pour celui du Phénix, Otaku Kamoko pour le clan de la Licorne, Bayushi Kachiko, qui a retrouvé la voie de l'honneur et du devoir, pour le clan du Scorpion, et Toturi le ronin. La bataille qui s'ensuivra sera épique et terrible : nombre des Tonnerres n'y survivront pas... Ce court historique ne peut malheureusement pas rendre hommage au travail fourni par les créatifs d'AEG. Pour être exhaustif, il m'aurait fallu parler des Kolat, de l'histoire d'amour entre Bayushi Kachiko et Doji Hoturi, de la haine dévastatrice de Mirumoto Hitomi à l'encontre de Hida Yakamo, de la nouvelle saga en cours de développement...

Mais ce petit aperçu devrait vous suffire dans l'immédiat, et je m'en voudrais de vous dévoiler trop de choses. Cependant, pour ceux d'entre vous qui désireraient plus de précisions, des éclaircissements sur certains points, n'hésitez pas à demander à la rédaction (adressez vos demandes à mon pseudo) et je tenterai de vous répondre dans les plus brefs délais.

Bayushi Geoffrey



# COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS DE BACKSTAB !



N°1 : DISPO



N°2 : ÉPUISÉ



N°3 : DISPO



N°4 : ÉPUISÉ



N°5 : DISPO



N°6 : DISPO



N°7 : DISPO



N°8 : DISPO



N°9 : DISPO



N°10 : DISPO



N°11 : DISPO



N°12 : DISPO

Avec ce bulletin, je peux commander les anciens numéros de BACKSTAB.

Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à :

Backstab 7, rue de Paradis 75010 Paris France

Tous les ANCIENS NUMÉROS  
sont au prix de 35 F (40 FF ou 6 Euro pour l'étranger)

- Je commande le numéro 1
- Je commande le numéro 3
- Je commande le numéro 5

- Je commande le numéro 6
- Je commande le numéro 7
- Je commande le numéro 8
- Je commande le numéro 9

- Je commande le numéro 10
- Je commande le numéro 11
- Je commande le numéro 12

TOTAL:.....

Nom : \_\_\_\_\_  
 Prénom : \_\_\_\_\_  
 Adresse : \_\_\_\_\_  
 Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_  
 Pays : \_\_\_\_\_ Age : \_\_\_\_\_

Signature obligatoire:  
(des parents pour les mineurs)

# La croisière jaune autochenilles et vers à soie

Un continent immense, des situations extrêmes,  
un pari un peu fou : l'aventure au XX<sup>e</sup> siècle a bel et bien existé.  
En route pour une croisière qui n'a pas dû s'amuser tant que ça !

## La poudrière asiatique

En Union soviétique, Staline écrase le pays. Pour imposer les fermes collectives (kolkhozes et sovkhozes), il s'en prend aux fermes privées, les koulaks. Cela ne se fait pas sans heurts et en Ukraine des centaines de milliers de paysans sont liquidés ou déportés. À l'extérieur, l'URSS rencontre une vive hostilité de la part de certains pays européens. Par contre elle semble s'entendre à merveille avec le Guomindang, le parti nationaliste chinois dirigé par Sun Yat-sen. Mais le successeur de ce dernier, Tchang Kaï Chek, coupe petit à petit les ponts et établit dès 1928 un régime autoritaire basé sur l'armée et le parti. L'unité du pays semble bien difficile à atteindre, entre des seigneurs de guerre comme le maréchal King, "l'armée rouge" organisée autour d'un certain Mao Tsé-toung, et les Japonais implantés en Mandchourie qui passent à l'offensive en septembre 1931. En Inde, c'est à peine plus calme, après la nouvelle campagne de désobéissance civile lancée par Ghandi, la situation est encore très tendue.

## Genèse d'une expédition

André Citroën n'a jamais été un capitaine d'entreprise comme les autres. En 1920, alors qu'il avait fabriqué des obus durant la première guerre, il achète un brevet de chenilles en caoutchouc souple, mode de propulsion des automobiles lourdes de l'armée. Citroën veut vendre là où il n'y a ni constructeur automobile, ni route, mais plutôt de la neige ou du sable : un pari complètement fou car ce marché est squelettique et instable. Pourtant, en 1924, le projet Citracit prend forme : il s'agit d'une compagnie de voyages touristiques reliant Paris à Tombouctou. C'est un échec. L'exploitation commerciale des autochenilles étant utopique, Citroën rebondit et élabore des projets encore plus insensés : si on ne peut vendre en masse ces imposants véhicules, alors qu'ils servent au moins à faire de la publicité à l'entreprise ! Germe alors dans sa tête l'idée de grandes expéditions, aventures publicitaires, techniques et humaines. Il faut donc trouver des lieux de démonstration pour frapper les imaginations : ce sera le Sahara d'abord.

L'expédition centre-Afrique va durer dix mois, rassemblant 16 passagers et 8 voitures, pour 20 000 km à travers le désert, la savane puis la forêt équatoriale. Un film est réalisé, deux mécaniciens reçoivent même la Légion d'honneur ! De plus, l'expédition a une réelle portée culturelle (exposition au Louvre, traité d'anthropologie...). Mais déjà on prépare l'expédition centre-Asie, la Croisière Jaune.

Le projet est grandiose : traverser l'Asie d'est en ouest, de Beyrouth à Pékin. Aucun ingrédient ne manque : 11 000 km de voyage, des cols à plus de 4 000 mètres, de larges fleuves, des climats rigoureux, les pires difficultés mécaniques à prévoir. Mais également des guerres, des impérialismes en mutation, des nationalismes par trop exacerbés. Bref, une aventure démesurée à mettre en œuvre, ce qui ne va pas sans poser de problèmes.

Problèmes diplomatiques d'une part. L'organisation du voyage requiert l'accord de pays

comme l'Afghanistan, la Chine ou l'URSS. On demande l'aide du président de la République, du ministère de l'Intérieur, des Affaires étrangères, des Colonies ou encore de la Marine. Pour la Birmanie, les Indes anglaises et le Bélouchistan, les autorisations sont obtenues de Londres. Il y a aussi les contacts avec l'ensemble des ambassadeurs et des ordres religieux, excellents connaisseurs des routes et des contextes politiques locaux.

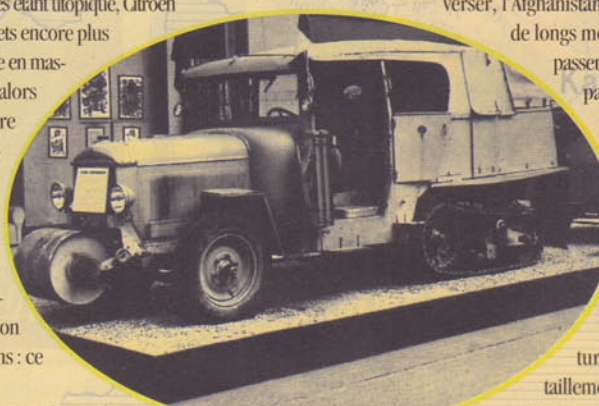
En Union soviétique, la situation est bouillonnante. Près de la frontière de Mandchourie où les Japonais attaquent les Chinois, six divisions sont rassemblées et les jeunes soldats portent tous des bandes où l'on peut lire : *ad majorem Lenini gloriam*, à la plus grande gloire de Lénine. En Chine, au nom de la défense de l'intérêt national, on leur interdit presque tout. Mais des pays à traverser, l'Afghanistan est réputé le plus fermé. Il faut de longs mois pour décider l'émir à laisser passer les explorateurs français dans un pays où le moindre paysan éprouve la plus grande des suspensions à l'égard des étrangers.

Problèmes climatiques et techniques d'autre part. S'étalant sur plusieurs mois, la traversée de l'Asie est tributaire des saisons. Les machines doivent pouvoir résister à des températures extrêmes. De plus, le ravitaillement impose des contraintes pré-

paratoires gigantesques : des dépôts d'essence, d'huile et de pièces détachées sont enterrés par les membres

de missions de reconnaissance, laissés dans des villes sûres ou confiés à des religieux. Et il faut même verser un "droit de péage" à une organisation de bandits qui promet sa protection ! Les estimations pour la nourriture sont de 60 kg par jour et par personne, à quoi il faut rajouter deux litres d'eau de vie par dessert. Les futurs participants réclament même du vin, en alternant bordeaux et bourgognes, et du champagne pour le dimanche !

Petit à petit l'expédition se met en place, encore faut-il des hommes pour la mener. Les membres de la croisière centre-Afrique sont reconduits dans leurs rôles. George Marie Haardt, chef de mission, reprend sa fonction, loué pour son sang-froid et sa ténacité. Il a deux adjoints, Louis Audouin Dubreuil et Victor Point, jeune lieutenant de vaisseau qui parle







## Bibliographie :

G. Le Fèvre, *Expédition Citroën Centre-Asie, La Croisière jaune*, Paris 1933  
 L. Audouin Dubreuil, *Sur la route de la soie*, Paris, 1935  
 Un film, *La Croisière jaune* a été réalisé, ainsi qu'une série télé, *La Cloche tibétaine* que vous avez peut-être eu la chance d'apercevoir sur Arte.

le chinois et qui a activement aidé à la préparation de l'expédition. Participent également à la mission Joseph Hackin, archéologue spécialiste d'études bouddhistes, Pierre Theilhard de Charlin, père jésuite et paléontologue renommé, Alexandre Jacovleff, un peintre, ou encore George Le Fèvre, un écrivain adepte des aventures lointaines. En tout 48 personnes, dont deux médecins et dix-huit mécaniciens d'élites.

## c'est quand qu'on part ?

Le départ est initialement prévu pour le 15 janvier 1930, puis est finalement reculé d'un an. On profite de ce délai pour élargir les ambitions de cette Croisière Jaune. En 1930, elle aurait été sportive, poursuivant des buts de propagande nationale et industrielle. L'expédition de 1931 sera également scientifique. On décide d'utiliser des appareils cinématographiques et d'enregistrement sonore en vue de contribuer à l'étude de la culture asiatique. Un avion léger démontable sera même transporté sur une remorque appropriée. On s'équipe même d'un poste radiophonique à ondes courtes puissant pour suivre les aventuriers et calculer la position de points géographiques mal définis.

Tout semble prêt pour le départ. Seulement un événement imprévu vient bouleverser les plans si patiemment construits. En novembre 1930, l'URSS refuse d'accorder les visas : la seule solution reste la traversée de l'Himalaya. Mais des autochenilles de six tonnes pourront-elles franchir le Toit du monde ? Après tant de fastidieux préparatifs, Citroën ne veut pas renoncer. Un double itinéraire est donc décidé, l'expédition est divisée en deux groupes. L'un partira de Beyrouth, c'est le groupe Pamir, l'autre de Tientsin, sur la façade est de la Chine, c'est le groupe Chine. Les deux doivent se rejoindre au centre du continent, à Aksu. Les équipements sont également répartis : de chaque côté, une voiture de commandement avec les cartes, les boussoles et les armes ; une voiture scientifique avec le matériel archéologique et de topographie ; une voiture-popote, deux voitures cinéma, une voiture d'infirmerie et de réparation mécanique, et une voiture TSF pour les

communications. La Croisière Jaune va enfin pouvoir débuter. Le départ est fixé au 4 avril 1931.

## Le groupe chine

Le trajet de ce groupe est censé être le plus "abordable" des deux : en effet, partant de Tientsin, les autochenilles doivent traverser le désert de Gobi en ligne droite, après être passées par Pékin, pour rejoindre Aksu dans la province de Xinjiang. En tout 5 500 km à travers un pays hostile tant par le climat que par la situation politique, 5 500 km calqués sur l'ancienne route de la soie.

Le matériel arrive en bateau de Marseille tandis que les hommes ont emprunté le Transsibérien. Le choc des cultures est réel, qui fait dire à un membre de l'expédition que les mandarins dans leurs robes de soie n'ont pas d'âge. Mais le plus gros problème reste la guerre civile qui fait rage : les étrangers sont malvenus, soupçonnés. Huit Chinois sont intégrés à la mission pour mieux la contrôler. Parmi ces hommes, on retrouve le vice-ministre de l'air, Saint-Cyrien de formation (un colonel), ancien élève de l'école de guerre de Moscou, directeur de l'institut franco-chinois de Pékin, médecin et officier de la Légion d'honneur ! Flanquée de ces cerbères polis, l'expédition avance tant bien que mal mais connaît des ennuis mécaniques. Ainsi, il faut changer les bandes de roulement des chenilles, que l'on fait venir expressément de Paris, après deux semaines d'attente. Des scènes d'horreur viennent ponctuer le voyage : Georges Le Fèvre raconte ainsi : *"Les Chinois se jetèrent sur le Musulman désarçonné, qui fut maintenu couché sur le sol. Deux soldats commencèrent par lui trancher les deux bras avec leur coupe-coupe. On lui fendit ensuite le ventre comme à un mouton, puis, plongeant la main jusqu'au coude dans les viscères encore tout chauds, un exalté arracha le cœur et le foie du Chantou qu'il brandit comme un trophée. Un dernier s'approcha enfin, qui lui coupa la tête, la faisant tourner comme une fronde en la tenant par sa longue barbe noire, en la jetant en l'air."*

# Pour la petite histoire

## Et c'est comment qu'on en fait un JDR ?

Certains jeux viennent plus facilement à l'esprit, ainsi l'Appel de Cthullu semble l'outil idéal pour emmener vos joueurs dans des régions où tout peut arriver, en particulier la rencontre avec un Profond. Dans le cas d'un scénario unique, vos joueurs peuvent croiser le chemin d'une expédition qui, malencontreusement, va outrepasser les admonestations des autorités locales au demeurant fort farouches et se retrouver à fuir des tentacules à bord de véhicules lents et peu maniables. Intégrez vos joueurs à l'expédition, ajoutez un traître de la trempe d'un Carl Stanford et faites manipuler le tout par un Grand Ancien : m'est avis que vous devriez pouvoir en tirer une campagne.

D'autres jeux permettent également de jouer cette aventure. Châteaun Falkenstein par exemple. Utilisez donc l'explorateur à vapeur décrit dans le supplément L'Ère de la vapeur. Partez en Chine pour le compte de la Bavière et tombez en plein cœur d'une lutte entre les dragons chinois et les dragons japonais. L'Asie n'est pas vraiment l'aire de jeu privilégiée de Falkenstein, c'est donc une occasion rêvée !

Le principe même de l'exploration d'un lointain pays, traversant des régions en guerre, connaissant des problèmes techniques, climatiques et humains peut être transposé dans bon nombre d'univers de jeux. Le reste, comme bien souvent, dépend de votre volonté et de votre imagination...

Quand ils doivent franchir le désert de Gobi et passer en Mongolie, l'expédition devient exploration : ils n'ont aucune carte, pas plus qu'il n'y a de route. Mais bon gré, mal gré ils arrivent en vue d'Aksu. Seulement le maréchal King lutte contre Tchang Kaï Chek pour le contrôle de la région de Xinjiang. Ce qui devait arriver arriva, ils furent faits prisonniers. À ce moment-là, l'aventure semble définitivement terminée pour le groupe Chine.

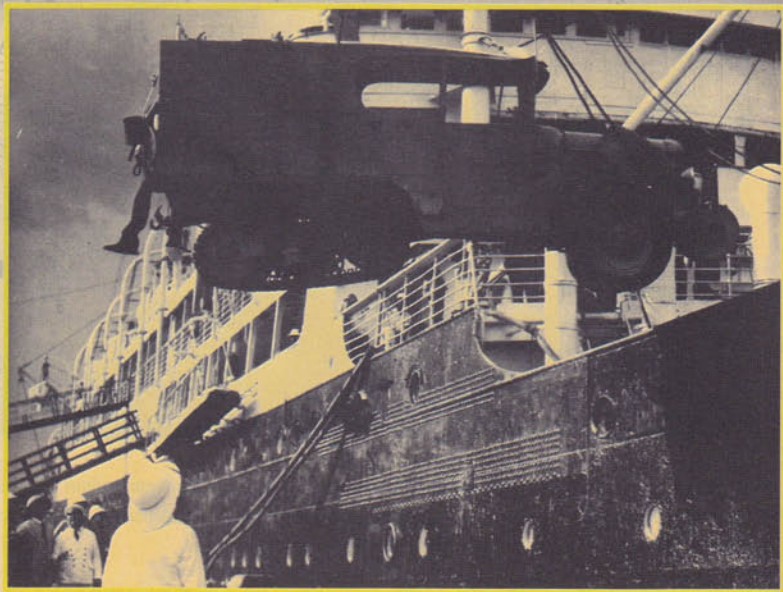
## Le groupe Pamir

La voie tracée pour ce groupe est de loin la plus périlleuse. Partant de Beyrouth au Liban, elle se dirige vers Aksu par la route traditionnelle des caravanes à thé par la Syrie, l'Irak, la Perse. Ne pouvant traverser les plaines du Turkestan russe, le groupe devra franchir la chaîne montagneuse du Pamir, sorte de carrefour entre l'Inde, la Chine, l'URSS et l'Afghanistan.

Le début du voyage est parfait, surtout à la cour de Perse où on les reçoit comme de véritables ambassadeurs de l'Occident qui semble par là s'imposer à l'Orient comme la seule référence. Les autochenilles défilent sous les fanfares et les haies d'honneur : tout paraît leur sourire.

Cela va considérablement se compliquer. Le cheminement afghan est marqué par un paradoxe : d'un côté la température glaciale, de l'autre les 50 degrés des moteurs en perpétuelle surchauffe. Mais ce n'est qu'un début. Car déjà l'Himalaya se profile à l'horizon, masse implacable et inhumaine. L'itinéraire passe par le col du Bouzil, une voie stratégique ouverte par les Anglais au XIX<sup>e</sup> siècle, piste muletière à flanc de montagne. Perchée à plus de 4 200 mètres, cette voie tracée pour des animaux de bât requiert en temps normal 45 jours de cheval et une demi-tonne de ravitaillement par personne. Avec les autochenilles de six tonnes, il faudrait environ 1 600 hommes ! Renoncer équivaudrait à une défaite. Haardt décide de tenter le passage avec seulement deux véhicules et cinq mécaniciens. En poussant, tirant, creusant étagant et en passant les virages au cric, on avance péniblement de huit kilomètres par jour en moyenne. Un jour, la pluie a fait s'effondrer tout un pan de corniche : les voitures sont démontées pièce par pièce et transportées à dos d'homme.

Puis, quand l'expédition arrive à Gilgit dans la vallée de l'Indus, Haardt apprend qu'il ne pourra faire la jonction avec le groupe Chine car ses membres sont prisonniers du maréchal King. Pour accélérer



la progression, les autochenilles sont abandonnées. Pendant 65 jours, l'épopée se poursuit à cheval par les cols de l'Himalaya. Pendant ce temps, les diplomates cherchent un sauf-conduit pour les otages de King. C'est donc l'émotion quand Haardt retrouve Point à Kashgar, libre.

Ce qui reste de la brillante croisière se dirige vers Pékin via la Mongolie. C'est le plein hiver et il fait -35°C. De plus, ils restent bloqués un mois à Urumqui, au beau milieu de négociants allemands, russes, anglais et danois. Prévu pour durer 6 semaines, le voyage vers Pékin dure le double, jusqu'au 12 février 1932. Les explorateurs sont accueillis en héros à la légation de France à Pékin. Le voyage doit se poursuivre par l'Indochine et Hanoï, le Siam la Birmanie, les

Indes, pour revenir symboliquement vers son point de départ, Beyrouth. Comme Shanghai est en feu de son combat contre le Japon, on gagne Haïphong par bateau. Mais le 16 mars 1932, Haardt meurt à Hongkong, l'expédition s'arrête là.

## épilogue

Dans le grand amphithéâtre de la Sorbonne, devant un parterre composé entre autres d'Albert Lebrun, président de la République, et du maréchal Pétain, André Citroën célèbre l'événement comme la première jonction automobile entre la Méditerranée et le Pacifique. Exploit technique et aventure humaine, la Croisière Jaune a un immense retentissement publicitaire, ce qui n'empêche pas l'entreprise de déposer le bilan deux ans plus tard : le rapport de liquidation judiciaire conclut à 17 millions de déficit pour cette expédition.

Pierre-Alexandre Vigor



# Les Jeux Du Bimestre

## Les scores

Pour obtenir la note recherchée, lance 1D10 et lis le résultat. Joue aussi longtemps que tu le désires.

Score 10/10	Produit parfait. Top robotouffe, tu mutes dans ton slip.
Score 9/10	Excellent produit. Pan danstafass tu kifés à dont'.
Score 8/10	Très bon produit. Oui... oh oui...
Score 7/10	Bon produit. C'est bon coco, lâche-le...
Score 6/10	Assez bon produit. Wizz !
Score 5/10	Produit moyen. Au début, ça pique aux yeux...
Score 4/10	Produit très moyen. Blurp...
Score 3/10	Mauvais produit. De dos et dans le noir.
Score 2/10	Très mauvais produit. 'A pas bon 'a beurk.
Score 1/10	Produit catastrophique. Touti pourri maous gerbo.

## Le Poignard d'Or



Tous les deux mois, les rédacteurs de BACKSTAB s'enferment dans une cave et s'entre-déclarent. Dans ce numéro, on décernera un prix pour un supplément JdR et un prix pour un jeu micro. Ces distinctions que le monde entier nous envie sont discernées ce mois-ci à :

### GURPS EGYPT et BALDUR'S GATE

## SOMMAIRE

<b>JEU DE RÔLES</b>	
Spookshow	56
<b>SUPPLÉMENTS JEUX DE RÔLES</b>	
AD&D : Dawn of the Overmind (v.o.)	52
AD&D/Jakandor : Land of Legend (v.o.)	41
AD&D/Forgotten Realms : Calimport (v.o.)	54
AD&D/E Realms : Demihumans Deities (v.o.)	47
AD&D/E Realms : La trilogie des Vaux (v.f.)	52
AD&D/E Realms : Les Ruines de Chat (v.f.)	51
AD&D/E Realms : The city of Raven Bluff (v.o.)	52
AD&D/Ravenloft : Children of the Night (v.o.)	56
AD&D/Dragonlance : Seeds of Chaos (v.o.)	50
Alternity : The Lighthouse (v.o.)	54
Conspiracy X : Exodus (v.o.)	43
Conspiracy X : Psi Wars (v.o.)	43
Dark Earth : Les Carnet de l'Obscur	57
Deadlands : Aller simple pour Fenfer (v.f.)	44
Deadlands : Smith & Robards (v.f.)	41
Earthdawn : Aventures à Parlathin (v.f.)	45
Earthdawn : Trame Brisée (v.f.)	51
Gaïlles : Kheyza	57
Gaïlles : L'Aventurier	38
GURPS : Egypt (v.o.)	46
GURPS : Traveller (v.o.)	45
GURPS : Undead (v.o.)	39
HELL on Earth : Leftovers (v.o.)	39
ISS : Sympathy for the Devil	50
LSA : l'Ecran (v.f.)	36
LSA : La Voie de la Licorne (v.f.)	36
LSA : La Voie du Dragon (v.f.)	36
LSA : Le Voile de l'Honneur (v.f.)	36
LSR : Code of Bushido (v.o.)	46

L'Appel de Cihulhu : Masques de N. (v.f.)	42
Marvel S. Heroes : Avengers Roster B. (v.o.)	45
Planescape : Faction War (v.o.)	57
Polaris : l'Ecran	47
Polaris : Hégémonie	40
Shadowrun : Rennaku Arcology (v.o.)	58
Vampire : Les Vampires d'Orient (v.f.)	50
Wraith : World of Darkness Tokyo (v.o.)	53

<b>JEUX DE CARTES À COLLECTIONNER</b>	
Battletech : Crusade (v.o.)	38
Rage : Episode 4 (v.o.)	40
Doomtown : The Texas Ranger (v.o.)	42

<b>JEU DE CARTES</b>	
Psychopaf	54

<b>JEUX DE PLATEAU</b>	
Europa 1945/2020 (v.f.)	55
Man of America (v.o.)	40

<b>JEUX VIDÉO/CD-ROM</b>	
AD&D : Core Rules 2.0 (v.o.)	42
Baldur's Gate	58
Fallout 2	49
King Quest 8	53
Populous : the beginning	48
Warhammer 40.000 : Chaos Gate	44

<b>JEUX DE COMBAT AVEC FIGURINES</b>	
Carnage (v.o.)	38
Warhammer 40.000 : Eldars Noirs (v.f.)	48
Warhammer 40.000 : Space Marines (v.f.)	48

<b>JEU GRANDEUR NATURE</b>	
Killer, 4 <sup>e</sup> édition (v.o.)	47

# PASSION

## JEUX DE RÔLES Liste des boutiques

<b>AMIENS</b> - EXCALIBUR 7, rue Henri IV 80000 - AMIENS Tél. : 03 22 91 69 76	<b>LIMOGES</b> - L'ONIROSCOPE 6, rue Jules Noriac 87000 Limoges Tél. : 05 55 77 90 53	<b>ORLÉANS</b> - EURÉKA/Rayon Jeux de Simulation Galerie Châtelet 45000 - ORLÉANS Tél. : 02 38 53 23 62 - Poste 42	<b>STRASBOURG</b> - PHILIBERT 12, rue de la Grange 67000 - STRASBOURG Tél. : 03 88 32 65 35
<b>ANGOULÊME</b> - LA CRYPTÉ AU JEU 12, rue Tratioux 16000 - ANGOULÊME Tél. : 05 45 37 61 32	<b>LIVRY-GARGAN</b> - L'ŒIL DE GRENDALE 1, avenue Thiers 93190 - LIVRY-GARGAN Tél. : 01 43 01 13 12	<b>PARIS</b> - NOMADES 37, Bld Bourdon 75004 PARIS Tél. : 01 44 54 07 44 - L'ŒUF CUBE 24, rue de Linne 75005 - PARIS Tél. : 01 45 87 28 83 - STARPLAYER 3, rue Dante 75005 - PARIS Tél. : 01 44 07 39 64	<b>TOULOUSE</b> - ARMAGEDDON 75, rue du Taur 31000 - TOULOUSE Tél. : 05 61 12 41 48
<b>BORDEAUX</b> - L'ANTRE DES DRAGONS 56, rue du Loup 33000 - BORDEAUX Tél. : 05 56 51 73 78	<b>LYON</b> - CHANTELOUVE 2, rue Saint Georges 69005 - LYON Tél. : 04 72 77 62 60 - LE TEMPLE DU JEU 118, Cours Gambetta 69007 - LYON Tél. : 04 72 73 13 26	<b>TOURS</b> - LEGEND 12, rue Jules Charpentier 37000 - TOURS Tél. : 02 47 54 55	<b>TROYES</b> - JEUX ET STRATEGIE 5, rue Aristide Briand 10000 - TROYES Tél. : 03 25 73 51 86
<b>CAEN</b> - HORIZON FANTASTIQUE 22, rue Froide 14000 - CAEN Tél. : 02 31 85 22 21 - LE PION MAGIQUE 151, rue Saint-Pierre 14000 - CAEN Tél. : 02 31 85 17 77	<b>MARSEILLE</b> - LA CRYPTÉ DU JEU 7, Cours Lieutaud 13006 - MARSEILLE Tél. : 04 91 48 25 43 - ROLE GAMES 32, rue Barbaroux 13001 - MARSEILLE Tél. : 04 91 42 10 29	<b>VERSAILLES</b> - CAMISOLE 14, rue Montbaouron 78000 - VERSAILLES Tél. : 01 39 20 97 46	<b>BELGIQUE</b> <b>BRUXELLES</b> - DÉDALE Galerie du Cinquantenaire 32, avenue de Tervueren 1040 - BRUXELLES Tél. : 32 2 734 22 55
<b>CLERMONT-FERRAND</b> - LE QUARTIER BLATIN 3, rue Blatin 63000 - CLERMONT-FERRAND Tél. : 04 73 93 44 55	<b>METZ</b> - LA CAVERNE DU GOBLIN 18, bis Bd Maginot 57000 Metz Tél. : 03 87 18 42 07	<b>PERIGUEUX</b> - L'ANNEAU MAGIQUE 1, rue Lammary 24000 - PERIGUEUX Tél. : 05 59 27 05 51	<b>CINEY</b> - LUDOS sprl 3, Zoning de Biron 5590 - CINEY Tél. : 083/21 64 80
<b>DIJON</b> - LE DRAGONAUTE 72, rue Monge 21000 - DIJON Tél. : 03 80 53 12 28	<b>MONTPELLIER</b> - EXCALIBUR 7bis rue de l'Ancien Courrier 34000 - MONTPELLIER Tél. : 04 67 60 81 33 - PLANÈTE JEUX 33, rue Roucher 34000 - MONTPELLIER Tél. : 04 67 60 40 50	<b>REIMS</b> - DOMINO-PLUS Galerie de l'Étape 26, rue de l'Étape 51000 - REIMS Tél. : 03 26 47 79 91 - EXCALIBUR 9, rue Salin 51000 - REIMS Tél. : 03 26 77 91 10	<b>LIÈGE</b> - CHAOS 6, rue Gérardrie 4000 - LIÈGE Tél. : 042 21 29 20
<b>DOUAI</b> - LÉGENDES 42, rue Durutte 59500 - DOUAI Tél. : 03 27 97 31 51	<b>NANCY</b> - LA MAISON D'ÉLÉNDIL 10, rue de la Monnaie 54000 - NANCY Tél. : 03 83 32 25 06 - APOLOG 55, rue des 4 Églises 54000 - NANCY Tél. : 03 83 37 50 66	<b>RENNES</b> - LE TEMPLE DU JEU 14, rue Dupont des Loges 35000 - RENNES Tél. : 02 99 30 35 35	<b>NAMUR</b> - AMALGAMES Galerie Molina Rue Haute Marcelle 5000 - NAMUR Tél. : 32 81 23 03 01
<b>GRENOBLE</b> - LES CONTRÉES DU JEU 6, rue Beyle Stendhal 38000 - GRENOBLE Tél. : 04 76 54 48 93	<b>LA ROCHELLE</b> - LA LICORNE BLEUE 25, rue des Dames 17000 - LA ROCHELLE Tél. : 05 46 41 49 29	<b>SAINT ETIENNE</b> - EXCALIBUR 2, rue Elise Gervais 42000 - SAINT ETIENNE Tél. : 04 77 21 32 26	<b>SUISSE</b> <b>BIEL/BIENNE</b> - DELIRIUM LUDENS Sarl Risschli 17 /CP677 CH2500 - BIEL/BIENNE Tél. : 032/323 67 60
<b>JUVISY-SUR-ORGE</b> - TEMPS X 4, grande Rue 91260 - JUVISY-SUR-ORGE Tél. : 01 69 05 07 07	<b>LA ROCHELLE</b> - LA LICORNE BLEUE 25, rue des Dames 17000 - LA ROCHELLE Tél. : 05 46 41 49 29	<b>SAINTES</b> - LE COMPTOIR DES ELFES 4 bis, rue Victor Hugo 17100 - SAINTES Tél. : 05 46 74 54 34	<b>GENÈVE</b> - AU VIEUX PARIS 1-3, rue de la Servette CH201 - GENÈVE Tél. : 41 22 734 2576
<b>LILLE</b> - ROCAMBOLE 36, rue de la Clef 59800 - LILLE Tél. : 03 20 55 67 01			

# Gamme L5R

## L'écran de jeu du Livre des Cinq Anneaux

Supplément pour le Livre des Cinq Anneaux en français  
Édité par Siroz Productions  
109 F

## La Voie du Dragon

Supplément pour le Livre des Cinq Anneaux en français  
Édité par Siroz Productions  
119 F

## La Voie de la Licorne

Supplément pour le Livre des Cinq Anneaux en français  
Édité par Siroz Productions  
119 F

## Le Voile de l'Honneur

Supplément pour le Livre des Cinq Anneaux en français  
Édité par Siroz Productions  
79 F



O n a souvent coutume de dire qu'un jeu ne vaut que par la qualité de ses suppléments : il est en effet facile de pondre un jeu sur une bonne idée puis de s'arrêter là. Mais ce qui permet à un jeu de vivre, c'est tout le suivi que les meneurs et les joueurs auront le bonheur de découvrir au fil du temps. Et, en ce qui concerne *Le Livre des Cinq Anneaux*, voici une veille de Noël prometteuse. En effet, alors que le jeu n'est sorti que depuis quelques semaines, voici déjà une pelletée de suppléments à se faire offrir (c'est l'époque après tout).

### Un bien joli bout de carton

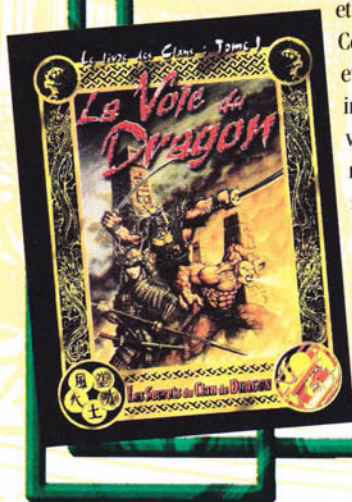
En premier lieu, le traditionnel écran. Vous savez, ce petit bout de carton souvent mal taillé (trop haut, trop bas, trop court, trop long...) et souvent illisible.

Cet accessoire inutile et donc parfaitement indispensable, si souvent accompagné d'un misérable petit bout de scénario (alors c'est l'histoire d'une princesse...). *Le Livre des Cinq Anneaux* se voit donc désormais doté de cet étrange

accessoire. Force est de constater que pour les problèmes de taille il n'y avait pas grand-chose à faire et qu'il faudra vous en accommoder. Pour ce qui est des problèmes de lisibilité, les meneurs n'auront qu'à se débrouiller (achat d'une paire de lunettes, apprendre toutes les règles du jeu par cœur, faire semblant de regarder les règles et déterminer les résultats des actions au hasard...) ; en ce qui concerne les joueurs, ils pourront se réjouir de découvrir un magnifique dessin bien plus stimulant pour l'imaginaire que l'austère carte destinée à leurs homologues américains. Enfin, après ces quelques considérations esthétiques, je m'attelai avec appréhension à la découverte du petit livret. Et quelle ne fut pas mon horreur de découvrir qu'à la place des traditionnels scénarios tout bouseux que j'étais en droit d'attendre, nos vaillants auteurs américains avaient fait l'effort de nous servir quelques règles bien intéressantes (en vrac : magie noire, réincarnation et localisation des dégâts) et un excellent scénario. Une aventure palpitante qui occupera vos personnages durant de longues soirées et qui les mènera au sein des terres de l'Outremonde, au cœur d'intrigues palpitantes et au beau milieu d'une funeste bataille. Un scénario parfait pour faire découvrir les multiples facettes d'un jeu fort et original.

### Agatha Christie au pays du soleil levant

Déçu de n'avoir pas pu me défouler contre l'écran, je me jetai avec avidité sur le scénario *Le Voile de l'Honneur* dans l'espoir de pouvoir enfin le détruire d'une verve assassine. Mais, il était écrit que ce petit instant de bonheur me serait définitivement interdit, car là où je m'attendais à découvrir un pâle scénario "made in AD&D" (TM © @ @, je crois ne rien avoir oublié) (plein de méchants monstres de l'Outremonde à éradiquer) je n'ai trouvé que deux excellentes intrigues, solidement construites et dignes du plus grand intérêt. Destinées à faire découvrir la finesse des comportements sociaux de la société rokugani, les deux aventures du *Voile de l'Honneur* vous proposent de découvrir le fardeau que peut être l'honneur d'un samurai. Au cours des deux scénarios de ce supplément, les personnages auront à prouver leurs qualités d'enquêteurs et de diplomates. Il leur faudra bien souvent faire des choix déchirants. Ils apprendront ainsi, par la manière forte, qu'une bonne décision n'est pas forcément correcte et, qu'inversement, une action correcte n'est pas forcément bonne. Essentiellement basées sur la discussion et le "roleplay", ces aventures sont quasiment dépourvues de combats (enfin je ne doute pas que vos braves joueurs réussissent





ront à en déclencher quelques-uns malgré tout), ce qui permettra à des personnages débutants et à des joueurs intelligents (le mot qui fâche !) de passer d'excellentes soirées de jeu. Pour finir d'enfoncer le clou et se montrer définitivement désagréables, les auteurs se payent le luxe de nous fournir des règles sur les poisons (en attendant *La Voie du Scorpion* et *La Voie de l'Ombre*). Ces quelques règles vous permettront d'améliorer les repas de vos personnages, et, je n'en doute pas un instant, nombreux seront les joueurs qui pourront enfin laisser libre cours aux penchants psychotiques qui les ont fait tomber dans le milieu du JdR (ils sont facilement reconnaissables, ils jouent souvent des assassins surpuissants, mystérieux, ombrageux, ténébreux... Et ils s'intéressent particulièrement aux Mondes sombres... Non j'ai pas dit des ténèbres !). En définitive deux excellents scénarios que je me vois obligé de chaudement vous recommander.

### Clanbook, Tribebook, Guide des Arcanes, Manuel du parfait machin... Même combat ?

Passablement énervé après avoir découvert la qualité des scénarios parus pour *le Livre des Cinq Anneaux*, je me précipitai sur les deux volumineux guides de clans mis à ma disposition. La bave aux lèvres je m'attendais enfin à découvrir des ouvrages bien nuls et bien inutiles.

Mais après avoir maudit les auteurs de ces deux suppléments ainsi que leurs familles pour les mille prochaines années à venir (eh bien oui je suis un peu rancunier), je suis bien obligé d'admettre qu'ils sont encore une fois d'excellente qualité.

### Méditation et perfection, La Voie du Dragon

Probablement le plus énigmatique des clans majeurs de l'Empire d'Émeraude, le clan du Dragon a l'honneur d'être le premier décrit en détail. Et ce supplément devrait plaire à tous les goûts.

Les amateurs d'Histoire et d'histoires découvriront de nombreuses nouvelles et une histoire détaillée du clan et des familles qui le composent. Bien écrite (et bien traduite) cette partie se lais-

se découvrir comme on découvre un bon petit roman. Les amateurs de technique n'ont pas été oubliés. De nombreuses règles permettent de gérer les spécificités de ce clan : l'alchimie, le combat à mains nues des moines combattants, les techniques des autres familles du clan, les tatouages magiques...

Et au milieu de tout cela, la description détaillée des différentes familles du clan et de différents archétypes, et surtout l'explication de l'un des grands secrets du clan (cf. page 57 du supplément). Ici pas de verbiage inutile, les auteurs sont allés à l'essentiel et à l'utile, oubliez tout ce que vous avez pu voir dans les suppléments pour jeux d'ambiance (notez que je n'ai cité ni *Vampire* ni *Népbilim* (TM ± ® ©<sup>3</sup>)). Toutes les informations de cet ouvrage sont intéressantes et immédiatement utilisables, ainsi la description des *Ise zumi* (moines combattants dotés de tatouages magiques) reflète bien la qualité de l'ensemble. En quelques pages on découvre cette "classe" de personnage, son histoire, ses pouvoirs ainsi que ses membres les plus notables ; en quelques pages on a envie de jouer un tel individu, on a envie de progresser sur le difficile chemin de l'illumination... En quelques pages les auteurs réussissent à faire vivre leur jeu. À noter à ce sujet la courte mais notable participation de notre bien aimé et formidable Bayushi Geoffrey qui nous fournit gracieusement quelques aphorismes et deux petits paragraphes concernant la meilleure manière de jouer un *Ise zumi*. Et croyez bien qu'actuellement de nombreux Américains pleurent de n'avoir pas accès à ces deux pages empreintes d'une sagesse millénaire (et puis il fallait oser citer Audiard dans un article sur des moines orientaux).

Richesse et puissance, *La Voie de la Licorne* Suivant de près l'excellent *La Voie du Dragon*, *La Voie de la Licorne* vous décrit en détail le clan de la... Licorne (et je suis payé pour écrire ça !!!). Ce supplément débute par une longue nouvelle d'introduction permettant de se faire une idée déjà fort précise de la vie au sein de ce clan. Après quoi l'histoire ances-

trale du clan nous est livrée. Je dis histoire ancestrale car en définitive on apprend bien peu de choses sur ce qu'il est advenu de ce clan alors qu'il était loin de Rokugan. Tout aussi intéressant, on découvre le mode de vie des samurai de ce clan. Teintés de culture étrangère, peu habitués aux manières délicates de l'Empire (enfin je ne parle pas des manières "délicates" des clans du Grabe et du Lion bien sûr), les membres de ce clan feront de parfaits personnages pour des joueurs inquiets de ne pas savoir comment jouer dans un monde féodal oriental. Après avoir eu droit à la désormais traditionnelle description détaillée des grandes familles composant le clan, vous pourrez découvrir les nombreuses règles spécifiques à ce clan : leur magie, leurs objets gajjin (étrangers, barbares), leurs techniques de combat... Enfin la description des principaux membres de ce clan ainsi qu'un court traité de stratégie militaire viendront parfaire l'ensemble. Il s'agit là d'un supplément qui s'avérera fort utile, autant aux meneurs qu'aux joueurs.

### My tailor is reach... rich... rich ?

Un petit mot enfin pour noter le travail des traducteurs (qui sont aussi, effectivement, des pigistes de cette revue) : tout comme pour le livre de base, de nombreuses erreurs de règles, inexactitudes (dans les indices de scénarios notamment) et autres petits bugs ont été corrigés par rapport à la version anglaise et je pense que cela méritait d'être dit.

Malédiction on s'est moqué de moi. Je croyais avoir à médire sur des suppléments de piètre qualité et on me donne des suppléments bien écrits et intéressants. Si je peux vous donner un conseil, prenez-vous par la main et allez les acheter (enfin si vous aviez des copines vous auriez pu les prendre par la main, mais après tout vous êtes des rôlistes !). Pour ma part je n'ai plus qu'à espérer que la prochaine fois que l'on me sortira de la cave où l'on me tient enfermé, ce sera pour me jeter en pâture un bon supplément bien naze que je puisse enfin me défouler (eh non je ne citerai pas de nom cette fois).

Hitcher



8/10 pour l'ensemble (8/10 pour l'écran, *Le Voile de l'Hommeur* et *La Voie du Dragon*, 7/10 pour *La voie de la Licorne*)



## L'AVENTURIER

Supplément Guildes en français  
Édité par Multisim  
180 F

**A** force de dévorer des ouvrages consacrés au Continent, on en avait presque oublié que la vocation d'aventurier naissait sur les Rivages. Conscient de cette lacune, Multisim s'est penché sur le sujet. Le résultat de ce dur labeur est une compilation d'articles de qualité inégale destinés aux joueurs et aux maîtres de jeu.

### Engagez-vous !

Depuis le temps qu'on vous en parle, vous devez au moins savoir que pour être aventurier, il faut passer par les académies guildiennes. Jusque-là, rien de bien sorcier. Mais à quoi ressemblent-elles justement ces foutues académies ? Les élèves tiennent-ils plus du moine, du soldat, de l'esthète ou de l'épicurien ? Et les profs ? Les sponsors ? De la candidature au cursus, *L'Aventurier* s'ouvre sur une visite guidée qui pourrait bien inspirer quelques scénarios de type *flash back*, à moins que ce ne soit une véritable campagne en milieu académicien (comprenez sur les Rivages, donc quasiment sans magie).

### Lapin, corde, lapin, corde...

Étape suivante de cette étude chronologique de la vie d'un aventurier, l'ouvrage aborde (désolé, je n'ai pas pu m'empêcher) la vie à

bord d'un navire. À défaut d'être indispensable pour une campagne *Guildes*, ce passage a au moins le mérite d'être exhaustif. À moins de faire de la traversée de la Mer Océane un scénario complet, je doute que cet exposé vous soit d'une quelconque utilité. Cela dit, rien ne vous empêche de le réutiliser dans un autre jeu de rôles.

### R...pli...ge\*

Le livret consacré à la vie et la survie sur le Continent est beaucoup plus anecdotique. Autant les règles élémentaires de survie classées par milieu peuvent éventuellement servir en termes de jeu, autant les caractéristiques des créatures, plantes, poisons, armes et armures n'ont quasiment aucun intérêt. Pour sauver cette partie de l'ouvrage, nous aurions pu au moins espérer de superbes illustrations, malheureusement elles sont quasiment inexistantes. Je ne parlerai même pas du carnet de route de Kessel, qui est d'un ennuyant... Ah bon, je viens tout juste d'en parler. Désolé !

### Diplomatie dans un monde de barbares

Après la descente aux enfers initiée par le livret III, le livret IV réussit l'exploit de relever le niveau. De la façon d'établir un premier contact avec des autochtones, en passant par les transients et le Sénat de la Constellation, le traité d'Andrea di Valentino prodigue de brillants conseils en matière de politique et de manipulation. Reste à savoir si les aventuriers sauront les suivre et les adapter le moment venu.

Au final, un supplément contrasté qui, malgré quelques travers, devrait ouvrir de nouvelles voies.

Michaël Croitoriu

\* chercher les lettres manquantes



## Carnage

Jeu de combat avec figurines en anglais  
Édité par Holfistic Design  
320 F

**C**arnage ? Massacre aurait tout de même été plus judicieux pour ce jeu de combat avec figurines qui se veut "humoristique". Entre les hommes-animaux et les autruches roses servies à toutes les sauces (comme montures, pour tirer les chars, etc.), on ne sait s'il faut en rire ou en pleurer.

Les sorts ont eux aussi des noms bien débiles et super drôles (vous vous souvenez de *Tunnel & Troll* ? Ben c'est pareil... en pas drôle du tout), mais des effets aussi peu originaux que possible (boule de feu, moral, etc.). À lire tout cela, même si les règles elles-mêmes tourment correctement, on peut se demander à quoi cela sert de sortir ENCORE un jeu avec figurines de plus, surtout que les niches écologiques de ce genre de jeux sont bien bouffées par l'ogre Games Workshop. À vrai dire, on pourrait même croire que le jeu n'en est qu'à une version pré-maquettée, voire pré-testée, en deux mots, pas finie. Les scénarios, ainsi que quelques points de règles, sont parvenus à m'arracher un sourire mais le tout est bien trop onéreux et encombrant pour être vraiment pris pour un pied de nez au marché de la figurine. Il y a donc de grandes chances pour que ce jeu reste à l'endroit qu'il n'aurait jamais dû quitter : dans le placard à chaussures de son concepteur. C'est tout le bien que l'on peut lui souhaiter.



Score :  
2/10  
8/10 si vous comprenez l'humour américain (ou pas)

CROC

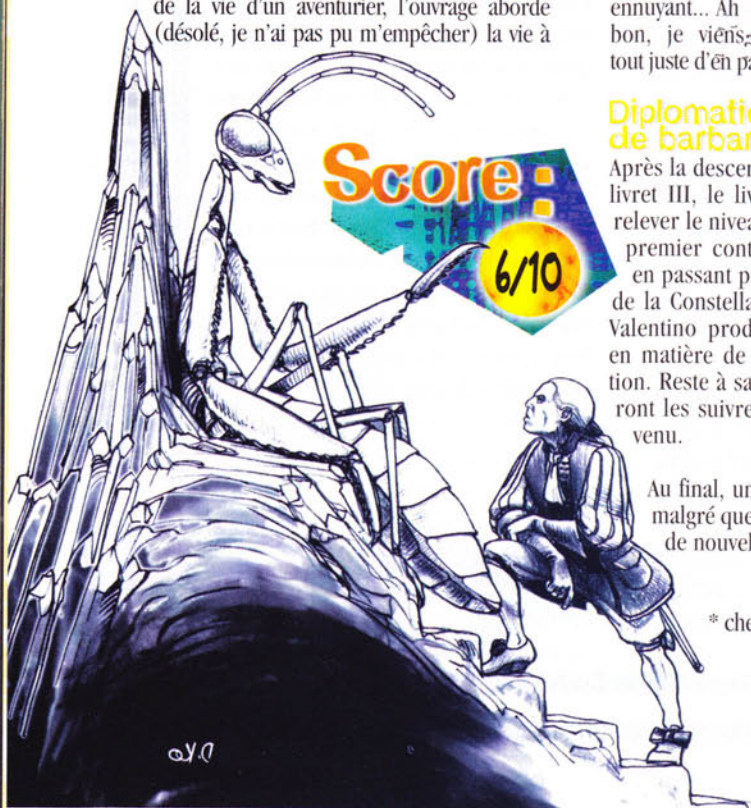
## Crusade

Supplément au jeu de cartes *Battletech* en anglais  
Édité par WOTC  
22 F le booster

**L**a première extension de la deuxième édition de *Battletech* n'a pas réellement de thème précis et on y trouve à vrai dire un peu de tout. Mais quand je dis "un peu", je pèse mes mots : pas plus de quelques mechs supplémentaires par faction et des véhicules blindés avec parcimonie. On remarquera surtout que les chars lourds sont à la fête et qu'une seule unité d'armes de combat est disponible. Comme quoi, pour jouer vraiment à *Battletech*, il ne faut pas avoir commencé avec la *Commander's Edition*. Certes on trouve un nouveau Clan : les Steel Viper. Eux, ils plairont aux adeptes du jeu fin (je plaisante) avec quelques gros morceaux et des cartes



Score :  
6/10



de missions qui se tournent toujours vers l'option "faire le plus de dommages possible en un tour". On trouve aussi un nouveau type de cartes plus "pacifique" : les alliances. Un deck ne peut en contenir qu'une. Elle est en jeu dès le départ et ne peut être détruite : c'est une sorte d'enchantement permanent qui offre avantages et désavantages à votre paquet. C'est une bonne idée, bien que les effets eux-mêmes ne soient pas des plus géniaux. Ces cartes permettent souvent de jouer dans un même deck des mechs de différentes factions au prix de quelques défauts. Après avoir fait la liste de tout ce que contient *Crusade*, on finit par se dire que ce n'est pas si mal (niveau puissance), mais le manque d'homogénéité de l'ensemble est un peu gênant. Dites, chez WOTC, vous pourriez pas nous faire des extensions avec un peu plus de personnalité ?

**Score :**  
6/10

Lord Winfield,  
spécialiste des histoires de mechs

## Leftovers

Truc de merde pour *Hell on Earth* en anglais

Édité par Pinnacle - 35 F

Merci Michaël. On me le copiera le plan : "t'ain, v'la une super extension pour *Hell on Earth*. Je te dis que ça. Toi qui aimes le post-apo,

un petit bijou, une merveille". Ben je l'ai entre les mains la merveille, j'ai même passé un sacré paquet de temps à la lire la merveille (malgré sa faible taille, mais on peut comprendre : quand c'est mauvais, ça paraît plus long). Eh ben voilà : les "dime novels" de chez Pinnacle c'est de la daube. Sieur Geoffrey s'est fait



avoir, Michaël aussi et maintenant c'est mon tour. Ces petites crottes de nez littéraires n'épargneront donc personne. Je rappelle le principe : un tâcheron écrit (mal) une nouvelle basée sur un jeu de chez Pinnacle et un autre tâcheron (quelquefois le même) écrit (toujours aussi mal) un scénario qui fera vivre aux personnages-joueurs à peu près la même chose que la nouvelle précitée. C'est chiant à lire, chiant à maîtriser et chiant à jouer. Oui je sais, je deviens vulgaire mais des fois, il faut bien ça. Dans *Leftovers*, on apprend qu'un monstre mange des vaches et que les paumés qui le vénèrent (de peur de servir de repas à leur tour) volent les vaches des voisins pour qu'il se tienne tranquille. Les personnages-joueurs cherchent les vaches volées, tuent le

**Score :**  
0/10

monstre et finalement ça finit bien. Pour eux. Pour moi, j'ai attendu un rebondissement jusqu'à l'avant-dernière page comme un pêcheur attend le poisson dans une brouette de mâchefer. J'en suis à peine remis et je vous crache ma haine du monde et de Michaël avant d'aller me coucher. Bonne nuit à tous.

Lord Winfield,  
spécialiste de la daube de vache (non ?!!)

# GURPS Undead

Supplément pour GURPS  
en anglais  
Édité par Steve Jackson Games  
165 F

**Pour ne pas mourir idiot**

La dernière fois que ça m'avait fait ça, c'était pour *GURPS Bio-tech* : une masse de renseignements sur un sujet très ciblé. Ce pour quoi GURPS a été créé et qui ferait regretter d'avoir bazaré sa collection (mais elle est entre de bonnes mains). *GURPS Undead* est LA référence en matière de mort et de non-mort (et de tout ce qui s'y rapporte, des nécromanciens qui les créent aux armes que l'on peut utiliser pour s'en défendre). Le supplément ne prend pas grand-chose à la rigolade et la description des phases de la mort et de la façon dont les organes se décomposent petit à petit laisse sans voix. Mais bien entendu, après le très normal (nourrir les asticots après sa mort), on tombe rapidement dans le paranormal et le supplément décolle alors véritablement.

**De vampire en pire**

On apprend donc comment caractériser tous les morts vivants possibles et imaginables, des zombies vaudou aux vampires en passant par les trains fantômes, les esprits en tous genres et les goules affamées. Le maître de jeu pourra utiliser tout cela dans n'importe quel univers (d'autant que des passerelles vers la SF et l'heroic fantasy sont fournies) pour pimenter les parties mais surtout pour que les personnages-joueurs eux-mêmes passent de la vie à la non-vie. Et pour que tout cela ne serve pas à jouer une petite après-midi histoire de délirer, on nous propose aussi des idées de campagnes et quelques synopsis de scénarios. Rien dans ce supplément n'est à jeter et le lire, même si on ne joue pas à GURPS, est tout simplement pas-

sionnant, voire instructif. Mais là où l'auteur fait très fort, c'est que lorsque l'on pense que tout est dit, il nous en remet une petite couche histoire de bien calmer tous ceux qui pensaient dominer le sujet sur le bout des doigts.

**Elle est pas belle la non-vie ?**

Avez-vous pensé à mettre dans les pattes de vos personnages-joueurs une armée de fourmis mort-vivantes ou un squelette de tyrannosaure tout juste réanimé ? En tant que joueur, ça vous dirait d'incarner un fossoyeur, une groupie qui trouve les zombies "cool" ou une simple victime ? Pensiez-vous que votre maître de jeu posséderait les caractéristiques qu'une tronçonneuse, d'une trépaneuse, d'une tondeuse à gazon ou d'une taille-haies ? On oscille entre les films d'horreur de série Z et le bon gros réalisme sordide avec boyaux sur les genoux et boîte crânienne défoncée. Un véritable supplément d'anthologie, capable de vous faire passer de l'autre côté de la barrière en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. Pistolet sur la tempe, à vos marques, prêt, FEU !

**CROC**

**Score :**  
8/10

# HÉGÉMONIE



Supplément Polaris 2 en français  
Édité par Halloween Concept  
146 F

Quelle chance ! Vous venez de gagner à la loterie un billet pour Hégémonie !

Rassurez-vous, vous n'êtes que le centième de la semaine. Et quand bien même vous n'auriez pas joué, vous seriez sûrement tombé sur l'un de ces sergents recruteurs qui écumant les bars en vous promettant monts et merveilles.

## Bienvenue dans un monde meilleur

À en juger par les prospectus, Hégémonie est la nation la plus puissante du globe. Ce qui est plus sûr, c'est que c'est l'état le plus hiérarchisé des fonds marins. Dirigée par une élite militaire et nobiliaire, comme tout état totalitariste qui se respecte, Hégémonie ne s'encombre pas de concepts aussi démodés que "démocratie" ou "liberté". Soit vous êtes nobles ou gradés, soit vous êtes fonctionnaires, soit vous êtes productifs et vous la fermez. Dans un contexte aussi bon enfant, on est difficilement surpris d'apprendre que les principales attractions touristiques tournent autour des centres de repeuplement, des banques des corps, des casernes et des bagnes. Et vous dans tout cela, et bien j' imagine qu'un boulot d'ouvrier vous conviendra parfaitement... Ah bon ! Veuillez m'excuser Excellence !

## Ne dramatisons pas

Plus sérieusement, *Hégémonie* est le second supplément *Polaris* consacré à un état des fonds marins. Après le QG du Culte du Trident, Philippe Tessier dresse le portrait de la nation des Patriarches (histoire, géographie, factions, etc.). En plus d'une centaine de pages, l'ouvrage explique la situation délicate dans laquelle se trouve Hégémonie au lendemain d'une campagne militaire avortée à la dernière minute. Le Haut Amiral Viramis a en effet toutes les dif-

ficultés du monde pour purifier les strates du pouvoir. L'élite n'est plus la seule à être corrompue. La gangrène s'est propagée sans demander son reste, à tel point qu'on se demande déjà combien de temps ce héros de guerre sera encore soutenu par les Patriarches.

## Plat de résistance

Pour mettre en application cette situation précaire, notre commandant de bord profite du deuxième volet de la campagne entamée dans *Équinoxe* pour confronter les PJ à un savant décidé à s'arroger les pleins pouvoirs. Cette visite mouvementée d'Hégémonie ne sera pas sans conséquences. Elle pourrait même mener à la découverte d'une nouvelle forme de vie.

## Le verdict, votre Honneur ?

Je parle, je parle, mais je ne vous dis pas l'essentiel ! Là où un joueur hésitera avant de passer à la caisse, le meneur ne s'y trompera pas. Les Patriarches et leurs nations sont on ne peut plus essentiels à l'univers de *Polaris*, si vous voyez ce que je veux dire...

Michaël Croitoriu

Score :

8/10

# Maul of America

Jeu de plateau en anglais  
Édité par Jolly Roger Games  
280 F

Les jeux de zombies, c'est un peu mon dada. Et forcément je les collectionne. Ça ne m'a pas coûté trop cher puisque entre un vieux SPI, "Dawn of the Dead" tiré du

film de Romero du même nom et un vieux CROC "Gore" plus collector-tu-meurs, il n'y avait rien d'autre. On ajoutera désormais

mais *Maul of America* (les petits malins auront compris le jeu de mots entre "maul" et "mall", c'est bon de rire, ah, ah). Il se présente sous la forme d'une très grosse boîte toute vide (ou presque). Elle contient tout de même un supermarché à construire (les cartes sont géométriques), des zombies, quatre héros et des cartes pour représenter les événements qui vont ponctuer la partie, ainsi que les objets que les pillards vont récupérer. Un joueur prend le rôle des zombies et cherche à bouffer tout le monde. Les autres incarnent des personnages qui cherchent à récupérer le plus de matos possible. À charge pour eux de s'entraider selon leurs convenances. Même si le matos trouvé dans la boîte est loin d'être top, le jeu est amusant et permet de passer quelques bons moments. Le facteur chance est tout de même très présent et un joueur malchanceux, quoi qu'il fasse, se fera bouffer à un moment ou à un autre. Un jeu à ranger dans la catégorie "collectors" et à ressortir à Halloween l'année prochaine, de préférence dans une ferme abandonnée (le téléphone doit obligatoirement être coupé) avec vos

Score :

6/10

meilleurs potes. Pour les adeptes du matos à profusion et du politiquement correct, je vous conseille *Europa*, c'est pas mal non plus. CROC

# Rage Épisode 4

Supplément au jeu de cartes Rage  
en anglais  
Édité par FRPG  
65 F le starter  
16 F le booster

Eh, gringo, le nouvel épisode de *Rage - Snake Eyes*, nous emmène dans l'ouest "sauvage" et croyez-moi, lorsque l'on en parle aux garous, le "sauvage" ils connaissent. Ce retour dans le passé n'est pas sans bouleverser le cours du jeu, ainsi que son principe même. En effet, pour voyager dans le temps, les garous utilisent l'umbra, une sorte de dimension parallèle à celle de la Terre, notre monde physique. Certains s'y déplacent mieux que d'autres mais le résultat final est le





même : de la baston avec un grand B dans la grande tradition de ce jeu de cartes à mi-chemin entre la partie de *Diplomatie* et le catch à quinze. Un vrai régal, d'autant que le look western de l'ensemble est presque mieux rendu que sur certaines cartes de *Doomtown*, un comble. Les règles de l'umbrage rendent le jeu un peu plus complexe mais sans rien exagérer (*Rage* n'étant pas, à la base, un jeu bien compliqué). Pour résumer, le niveau d'umbrage commence à 7 (aucun effet), monte lorsque les garous sont au plus mal (lorsque le wrym est présent, lorsqu'un garou est tué, etc.) et descend quand le wrym prend un bon petit coup dans les dents. À un niveau d'umbrage important, les garous deviennent un peu plus énervés (frenzy plus facile) et perdent leurs gifts. À un niveau bas, ils peuvent guérir plus facilement et le joueur peut disposer de plus de cartes en main. C'est un "gimmick" très sympa qui devrait pouvoir permettre de créer des decks qui utilisent la fluctuation de l'umbrage à leur avantage. Cela devrait donner du fil à retordre aux bons decks "Get" bourrins que j'affectionne tant.

CROC

Score : 7/10

## Smith & Robards

Supplément pour *Deadlands* en français  
Édité par Multisim  
175 F

Pour être franc, j'avoue que ce supplément pour *Deadlands* n'apporte pas grand-chose au jeu. Il ne dévoile pas de secret important (comme *The Quick and the Dead*), il n'est pas particulièrement riche en information (comme le *Grand Labyrinthe*) et pourtant, malgré tout, il est en passe d'être mon préféré.

N'avez-vous donc jamais rêvé de créer des gadgets à la Gordon, le complice de James West ? *Smith & Robards* vous en donne l'occasion. Après une présentation rapide de l'historique des deux compères susnommés, Smith & Robards, on attaque directement dans le vif du sujet avec les procédures du parfait petit déjanté de la clef à molette, du parfait petit chimiste et du parfait petit fou du volant. De quoi s'amuser un



moment. Mais on passe alors au gros morceau, le fameux catalogue automne-hiver 1876/77 des inventions des deux savants (pas si) fous. Autant j'ai un petit doute sur la réelle utilité du chapitre sur l'alchimie, autant cette cinquantaine de pages (sur 157 au total) m'ont vraiment passionné. Il y a de tout (le vélocipède à vapeur), mais surtout du n'importe quoi (la mule mécanique). Si votre Gang en a les moyens, ces petits trésors pourront leur servir bien des fois. Ensuite viennent le guide du Marshal (pas de quoi se rouler par terre) et un scénario sympathique. Mais surtout, comme je suis le premier à râler habituellement, il faut saluer

l'effort de Multisim sur ce produit en ce qui concerne la présentation et la maquette.

On passe dans un autre univers par rapport, par exemple, au livre de base. On espère que la suite sera du même acabit et de la même qualité.

La Hyène

Score : 7/10

## JAKANDOR Land of Legend

Supplément AD&D en anglais  
Édité par TSR  
135 F

À moins d'être un nouveau lecteur de BACKSTAB, je ne vois pas comment vous avez pu passer à côté de *Jakandor*. Bien que je ne sois pas habitué à flatter l'ego de TSR, avouons tout de même que cet univers de campagne est certainement la meilleure publication AD&D depuis le rachat des magiciens de la côte.

### Rappel des précédents épisodes

*Jakandor* met en scène une île perdue dans l'océan sur laquelle évoluent deux ethnies diamétralement opposées. D'un côté, on trouve les Knorr, un peuple de guerriers barbares regroupés en tribus qui placent l'honneur au-dessus de tout. Convaincus d'avoir échoué sur cette île pour se racheter aux yeux de leur déesse de la guerre, ils se démènent pour détruire la magie des ignobles nécromants autochtones, les Charonti. De l'autre, nous avons les Charonti donc (suivez un peu), un peuple d'érudits chez qui le devoir et la justice régissent la société. Derniers descendants d'un puissant empire décimé par une terrible épidémie, ils s'efforcent coûte que coûte de recouvrer les connaissances de leurs ancêtres, aidés en cela par des morts vivants.

### Le dernier opus

Bien que les précédents suppléments proposaient des aventures, leur objectif principal était de décortiquer chacun des deux peuples. Pour boucler la boucle, *Land of Legend* décrit non seulement les principaux lieux de l'île, mais compile surtout six scénarios prêts-à-jouer. Ces aventures sont très variées, bien qu'elles s'inscrivent dans une même logique. Après un scénario d'introduction pour des PJ étrangers à *Jakandor*, *Land of Legend* propose deux aventures pour PJ Knorr et deux pour PJ Charonti. L'idée sous-jacente de ces quatre scénarios est, dans un premier temps, de se concentrer

sur les intrigues propres aux peuples respectifs avant de les confronter à leur ennemi héréditaire. La dernière aventure est une véritable course poursuite entre les deux peuples. Elle devrait d'ailleurs se conclure par un combat entre deux machines de guerre.

### C'est concept !

Contrairement aux traditionnels univers de campagne AD&D, *Jakandor* n'oppose pas "le bien" au "mal". L'idée est de confronter deux cultures très typées, dont chacune pense que "l'autre" incarne "le mal" et d'observer ce qu'il adviendra. Bien que les possibilités soient multiples, on peut distinguer grossièrement trois cas de figure : les deux peuples s'ignorent, se déclarent la guerre ou trouvent un terrain d'entente. Selon la solution retenue, la gamme *Jakandor* fournit tous les outils pour construire une campagne digne de ce nom. À force de me répéter, j'espère au moins que vous aurez compris que *Jakandor* est, à mes yeux, un petit bijou qui réveillera peut-être certains créatifs de TSR qui, jusqu'ici ne font que nous resservir les mêmes recettes depuis plus de vingt ans.

Michaël Croitoriu

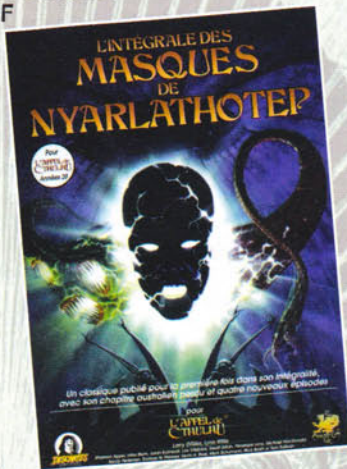
Score : 6/10



## MASQUES DE NYARLATHOTEP

L'intégrale des Masques de Nyarlathotep  
Campagne pour l'Appel de Cthulhu en français  
Éditée par Jeux Descartes  
230 F

L'intégrale des Masques de Nyarlathotep propose de redécouvrir, dans un français parfait, une campagne mythique pour l'Appel, et une des meilleures tous jeux confondus. Ce pavé de 220 pages compile tous les épisodes parus (y compris celui de *Terror Australis*), des petits inédits et les aides de jeu. Ces dernières sont laides et on regrette celles de la précédente édition ! D'ailleurs, ceux qui ont la vieille version peuvent passer leur chemin : ils ne trouveront rien ici qui justifie de raquer 230 boules.



### Tu mutes dans ton slop...

Mais le succès de la campagne vient surtout de sa structure. Je n'ai jamais lu une aventure moins linéaire ! Tout en restant interdépendants, les six chapitres proposés peuvent être joués dans n'importe quel ordre, selon les pistes privilégiées par les joueurs. On peut commencer comme finir par le Kenya, oublier Londres, etc. Peu importe, les pistes sont suffisantes pour que tout se recoupe. La liberté totale : un vrai bonheur pour les joueurs ! Et en plus, la tâche du meneur n'est pas compliquée : la campagne est fournie "clé en main" et ne demande aucun travail. Tout est prévu, même les épisodes intermédiaires, sans lien avec l'intrigue principale !

Seule ombre au tableau, un ou deux passages ridicules, comme le caméléon magique de cinq mètres de haut qui mange les ennemis des investigateurs. *No comment*. Ces délires (on ne peut pas écrire pour *Cthulhu* sans y perdre de SAN) choqueront les meneurs avertis, qui les élimineront d'office.

Au final, un produit incontournable pour les nouveaux joueurs et les fans, superflu pour les possesseurs de l'ancienne édition.

7.7

Score :

8/10

### C'est dans les vieux pots...

Sans déflorer le sujet, disons que cette campagne, mortelle au demeurant, va obliger vos investigateurs à parcourir le monde (les États-Unis, l'Angleterre, l'Égypte, le Kenya, l'Australie, la Chine) pour découvrir une machination de très grande ampleur. L'intrigue est complexe et s'étale sur une longue durée de jeu. À force d'enquêtes, de prises de contact et d'expériences, vos joueurs deviendront de véritables héros et sauveront l'humanité (d'une manière toute crédible). L'horreur est au rendez-vous et certains rituels décrits font froid dans le dos ! L'exotisme et l'enjeu planétaire donnent ici une atmosphère à la "Indiana Jones" très sympa. L'aspect historique est très bien traité (l'Égypte antique, la ségrégation raciale dans les colonies...). Les PNJs sont variés, réalistes, parfois historiques ou tirés de nouvelles de Lovecraft. Ils donnent envie d'être réutilisés ultérieurement.

## The Texas Rangers

Supplément pour Doomtown en anglais  
Édité par FRPG  
65 F le starter  
16 F le booster

Les Sudistes sont arrivés ! Et ils sont gentils ! Après avoir combattu contre l'abolition de l'esclavage, les Texas Rangers reprennent du service et se rangent du côté des chasseurs d'abominations, au même titre que les Indiens des épisodes précédents. Autant dire que les

quelques abominations et horreurs qui traînent de temps à autre dans

Gomorrhah ne vont pas en sortir grandes. Avec un peu de malchance, elles en sortiront même les pieds devant (si elles en ont). Bien entendu, le set contient aussi des cartes pour les petits et les grands, avec en particulier un paquet d'objets magiques uniques pour les



plus fameux hucksters et héros du jeu. Du paquet de cartes du fils Nicodemus au sabre de notre très cher Stoker, on ne sait que choisir. La storyline s'étouffe un peu plus (mais qui en a quoi que ce soit à faire ? Pas nous !) ; Euréka le bon petit chien, est tué par cet abruti de Spike Dougan, qui est exécuté en pleine rue par Black Jack lui-même, lequel se révèle avoir un cœur tendre et une amitié toute particulière pour le défunt clebs. Si ça c'est pas un scoop, je m'appelle plus Winfield. Dans le même ordre d'idées, on trouve les versions "expérimentées" de certains personnages, et en particulier de Nicodemus. Pour finir, on ajoute quelques cartes supplémentaires anti-tricheurs, des cartes de combats, de nouveaux personnages, quelques gadgets (dont un chrono accélérateur qui rapportera des points de victoire au Collegium vu son niveau technologique).

Un bon set et un nouveau "clan" intéressant.

Lord Winfield,  
the quick specialized in the dead

Score :  
7/10

## AD&D Core Rules

CD-ROM pour AD&D en anglais  
Édité par TSR  
399 F

Je me demande si le but ultime de Michaël n'est pas de me dégoûter de ce boulot afin de me prendre ma place. Ça a commencé un peu comme d'habitude par un : "Croc, je t'ai gardé un petit bijou, mais tu peux me remercier, y avait pas mal de pigistes dessus. Mais que ne ferais-je pas pour mon vénéré rédac chef ?". Et il me sort "ça". Le *AD&D Core Rules v2.0*. Cette petite crotte de PC contient une bonne quantité de matériel *AD&D*. *Player's handbook* et *DM's guide* en tête. La présentation est en



# PSI WARS : EXODUS

## Bodyguard of lies 1

Scénario pour Conspiracy X en anglais  
Édité par Eden Studios Inc.  
120 F

Après quelque temps de silence, les créatifs de chez Eden Studios Inc. nous livrent coup sur coup deux suppléments phénoménaux pour *Conspiracy X*, affirmant ainsi la qualité et l'homogénéité des produits de cette gamme.

### Un merveilleux cauchemar

La série *Bodyguard of Lies* est destinée à fournir de manière régulière de nouvelles règles et du background supplémentaire liés à un gros scénario. En phase avec leurs joueurs, Eden Studio Inc. est à l'écoute de leurs idées et de leurs suggestions (essentiellement par le biais de leur serveur Internet si cela vous intéresse).

Le premier volume de cette série de suppléments, *Psi Wars*, vous permettra de mettre au point une campagne visant à contrer les agissements d'un sinistre "gestalt Grey". Présenté de manière abrégée c'est une multitude d'idées de scénarios qui vous sont proposées. Et il y en aura pour tous les goûts, action et réflexion seront au rendez-vous. Cependant, si vous désirez profiter pleinement de cette campagne, je ne saurais trop vous conseiller de créer un groupe essentiellement constitué de Psi. Sans vouloir déflorer le sujet, sachez que ce n'est que de cette manière que vous pourrez vraiment prendre plaisir à créer les pires cauchemars que vous puissiez imaginer. L'intrigue principale aura ainsi de quoi vous tenir en haleine pour de nombreuses séances de jeu. Enfin, de manière particulièrement intelligente, les auteurs vous proposent de nombreuses suites possibles à ce scénario central. En marge de cette excellente campagne vous pourrez découvrir de nouvelles règles concernant la peur et les pouvoirs psi



(entre autre). Ces ajouts, loin de compliquer inutilement le jeu, viendront tout naturellement s'intégrer à vos aventures. Les joueurs ne seront pas en reste puisqu'ils auront la possibilité de parfaire les ressources de leur cellule (groupe).

Il ne reste plus qu'à espérer que les autres suppléments de la série auront la même qualité.

### Tout vient à point à qui sait attendre...

Après avoir eu une description détaillée des "Greys" et des Atlantes, c'est avec une impatience grandissante que j'attendais des détails sur le mystérieux peuple des Sauriens. Cependant, j'étais comme sœur Anne en haut de sa tour j'attendais mais ne voyais rien venir.

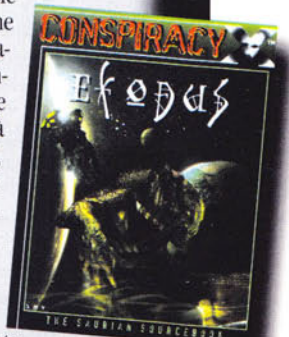
Mais la patience doit être récompensée et *Exodus* est finalement arrivé. En ouvrant ce supplément, vous tomberez tout d'abord sur un petit mot d'excuse de la part des gens d'Eden Studios Inc. vous demandant de bien vouloir les pardonner pour le retard. Cela ne coûte pas grand-chose et personnellement je trouve cela plutôt sympathique de leur part. En ce qui concerne le contenu, cet ouvrage a été bâti sur le même principe que les autres suppléments de la gamme. À savoir une courte nouvelle, deux chapitres d'introduction pouvant être lus par les joueurs, un gros chapitre traitant de l'histoire du peuple saurien, un chapitre traitant de leur écologie et de leur psycho-



logie, un chapitre concernant leur technologie et un court scénario. Et dans toute cette profusion de matériel, je serais bien incapable de trouver le moindre défaut. En premier lieu, cet ouvrage est probablement l'un des plus beaux suppléments de jeu qu'il m'ait été donné de lire ces dernières années. La qualité graphique de l'ensemble est véritablement impressionnante et aucune mauvaise illustration ne vient rompre cette harmonie. En ce qui concerne la partie destinée aux joueurs, je ne doute pas un instant que les nombreux fragments de textes mis à leur disposition éveilleront leur désir d'en apprendre davantage. De plus, une nouvelle carrière et une nouvelle organisation ne manqueront pas de séduire nombre d'entre eux.

Mais le meilleur reste à venir. L'histoire des Sauriens est tout simplement passionnante. Liée aux origines de notre monde, elle nous décrit les terribles guerres qui déchirèrent les huit races de Sauriens, ainsi que le cataclysme qui les poussa à fuir notre monde. Enfin, la description des différentes factions en lutte pour le contrôle de la terre est à elle seule une formidable source d'inspiration. Bien évidemment, la technologie futuriste de cette race n'a pas été oubliée et, au-delà du simple "matos à viander", les meneurs auront le plaisir de découvrir tout un passage sur les vaisseaux spatiaux (laissant augurer de somptueuses batailles spatiales contre les "greys"), ainsi que de nombreux autres objets qui viendront émerveiller (terroriser ?) vos personnages. Pour finir, un scénario rapide et efficace vient parfaire l'ensemble (attention cependant aux abus que pourraient faire vos joueurs de l'objet qu'ils risquent de récupérer).

Tout simplement deux exceptionnels suppléments, pour un jeu qui gagne un peu plus en profondeur et en intérêt à chaque nouvelle sortie... Désolé pour les anglophobes, vous ne savez pas ce que vous perdez.



Score :

8/10

pour Psi Wars

Geof. Score :

9/10

pour Exodus

## Warhammer 40.000 : Chaos Gate

Jeu informatique en anglais - Édité par SSI - 349 F

### Enfin un jeu correct ?

La malédiction pèse sur les jeux issus de l'univers de Games Workshop : à part *Space Hulk* (et encore), ils sont tous mauvais. Certains vraiment nuls (*Curse of the horned rat*, *Blood Bowl*), d'autres passables (*Final Liberation*). Il leur manque toujours un petit quelque chose qui transformerait un background en béton en un chef-d'œuvre informatique. Ici, rien n'a été laissé au hasard : les scènes cinématiques sont superbes (comme dans *Final Liberation*), l'interface aux petits oignons (ça change) et les graphismes à couper le souffle. On en viendrait presque à espérer et à penser que l'on tient enfin un jeu qui se montre digne du jeu dont il est tiré. Puis on lance le premier scénario...

### Et le soufflé retombe...

Ça ne sera pas encore pour cette fois-ci. Le jeu est un peu lent, les sons pas terribles, l'animation des armes un peu limitée. Quand on tire avec un canon d'assaut, on aimerait sentir les vibrations du canon tournant à grande vitesse, chauffant comme c'est pas possible et crachant quelques centaines de munitions en quelques secondes. Quant aux grenades, on a vraiment l'impression que ce sont des pétards à corbeaux. Dommage, d'autant plus que les pouvoirs psys et certaines armes sont bien dans l'ambiance (surtout tout ce qui crache des flammes). En parlant de psy, on a droit à pas mal d'options différentes qui ajouteront encore à l'aspect exhaustif du jeu.



### Ultramarines, le bras armé de l'Empereur

Car du matos, il y en a. Bien entendu, vous ne jouez qu'une unité d'Ultramarines mais votre équipement est des plus "codex" : dreadnoughts, rhinos, predators, escouades terminators, d'assaut, tactiques et devastators. Si on ajoute des héros (apothicaires, archivistes, leaders, chapelains) et qu'on précise que tout est calculé, à la munition de bolter

près, on se sent vraiment chez soi (enfin vous je sais pas, mais moi si !). Comme adversaires, on a droit à tout ce que le chaos (plutôt orienté Khorne) peut nous mettre entre les pattes et je vous avouerai que ce n'est pas toujours beau à voir : sanguinaires, Démons majeurs, cultistes du chaos, psys renégats, marines du chaos, démons en tous genres (y compris des horreurs roses et bleues), dreadnoughts, etc.



Le verdict final est mi-figue mi-raisin. C'est franchement un jeu que l'on aurait porté aux nues si les programmeurs avaient un peu mieux fait leur boulot. Les graphistes sont des bons, les scénaristes connaissent *Warhammer 40,000* sur le bout des doigts et il est dommage que la technique ne soit pas au rendez-vous. Jamais un jeu n'aura autant mérité un score aussi neutre.

Lord Winfield, spécialiste du cas chaos



hypertexte, en théorie, mais au final on a juste le droit à un mot clé toutes les deux pages. En plus, le look c'est du genre traitement de texte du début des années 80 avec de l'Helvetica corps 10 à qui mieux mieux. Une merveille. On peut tirer des personnages. Pas de place pour le background évidemment. On peut faire des plans moches (exemple : on peut choisir des cases carrées ou des hexagones mais les décors sont tous carrés). Les monstres (nombreux) sont tous illustrés mais avec un sens de l'à propos complètement décalé. Pour le *large cat*, "grand chat, tigre en langage ADD", on voit un tigre. Pour le *small cat*, "petit chat, chat de gouttière en langage ADD", on voit... un tigre. Faut dire qu'un dessin petit et moche comme ça, ça doit pas prendre plus de 10ko sur le CD, alors forcément, pas la place de tout mettre. Ben moi, tout ce que je sais, c'est que j'ai pas assez de place dans ma poubelle pour tout mettre. Jamais une critique n'avait mérité un si beau zéro.

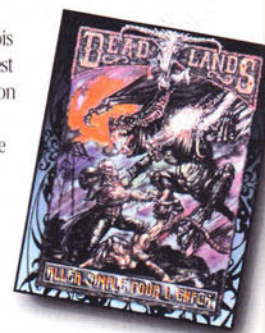


CROC

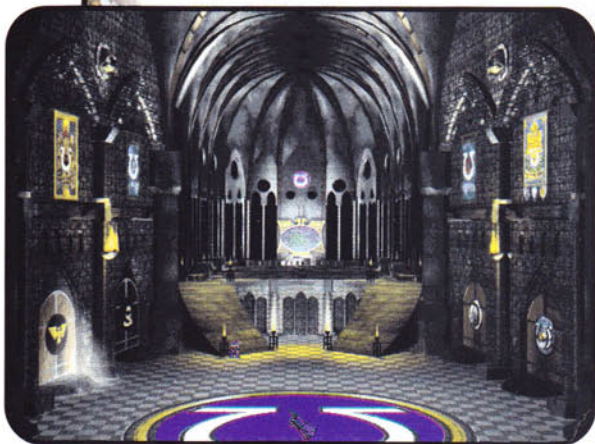
## Aller simple pour l'enfer

Supplément pour Deadlands en français  
Édité par Multisim  
95 F

Quand j'ai eu entre les mains ce recueil de trois scénarios, mon petit cœur s'est emballé : de quoi occuper mon Gang. Certes, la couverture n'avait d'égale en laideur que les illustrations intérieures, mais quiconque joue à *Deadlands* en a déjà pris son parti. Bien sûr, il restait des fautes et des erreurs de maquette. À force de le répéter d'ailleurs, ça devient lassant. Mais pourquoi gâcher son plaisir pour des brouilleries qui n'empêchent en rien la lecture ? Et puis, en fait, en entamant le livret, on se demande si, finalement, cela n'aurait pas été mieux. Le premier scénario, qui aurait dû être dans le *Livre des Huckster* est d'une pauvreté telle qu'on se demande s'il n'en manque pas un bout. Vous trouverez d'ailleurs des références oubliées là, à certains chapitres du supplément susnommé. Bien joué. Une fois cette catastrophe passée, vous pourrez alors vous pencher sur les deux scénarios suivants. Et là, c'est vraiment du bon. Les intrigues sont vraiment intéressantes (une enquête est une descente dans l'horreur), les PNJ sympathiques (rencontrez Wyatt Earp) et les situations pleines de rebondissements. Si votre Gang s'en sort sans trop de casse, c'est qu'il aura les nerfs solides. Même si les *dime novel* qui les accompagnaient ont disparu, vous aurez là de l'excellent matériel pour deux séances (pas plus) endiablées. Conclusion, si vous oubliez vite le premier scénario et les illustrations, vous aurez, pour une somme correcte (95 F), un produit de qualité. On attend avec impatience d'autres traductions de ce genre en espérant moins d'erreur.



La hyène



## Avengers Roster Book

Supplément pour Marvel Super Heroes en anglais  
Édité par TSR  
115 F



Mine de rien, *Marvel Super Heroes* continue son petit bonhomme de chemin avec sérieux et régularité. Nous voici déjà au troisième supplément, un nouveau Roster Book qui succède à celui consacré aux X-Men. Cette fois-ci, ce sont les Vengeurs qui sont à l'honneur, et le sujet est traité correctement, avec notamment un peu plus d'à-côtés que pour le Roster Book des X-

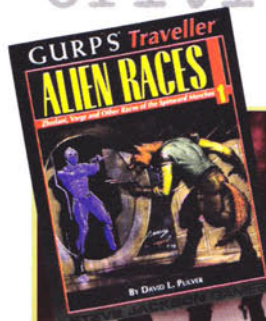
Men. Ainsi, nous avons d'abord droit à un descriptif des différentes équipes de Vengeurs (West Coast Avengers, Great Lake Avengers, Thunderbolts), puis à la Charte des Vengeurs, la description de leur manoir, de leurs véhicules et même la carte d'identité de membre actif des Vengeurs, signée par Bill Clinton en personne ! La majeure partie du supplément est, comme de coutume, une galerie d'individus liés de près ou de loin aux Vengeurs, héros (Captain America, Thor ou Iron-Man pour citer les plus connus) comme vilains (Loki, le Mandarin, Grâne Rouge...). En plus des super-pouvoirs, les fiches fournissent un historique détaillé et actualisé de chaque personnage, fort utile. Au fur et à mesure de la parution de ses suppléments, *Marvel Super Heroes* donne de plus en plus le sentiment d'être un jeu conçu pour des aventures courtes, les joueurs étant invités à changer régulièrement les héros qu'ils incarnent. Cette impression est renforcée par le format très particulier des aventures publiées, des mini-scénarios à peine élaborés. En attendant la parution d'une véritable campagne digne de ce nom, les Narrateurs, s'ils veulent proposer des aventures plus fouillées à leurs joueurs, vont devoir mettre la main à la pâte. Les Roster Books de ce type constituent l'ingrédient principal et indispensable à cette tâche.

Léonidas Vesperini

## Aventures à Parlainth

Recueil de scénarios pour Earthdawn en français  
Édité par Jeux Descartes  
109 F

Après la parution de *Parlaint la cité oubliée*, Jeux Descartes publie ce recueil qui propose quatre scénarios, ayant pour cadres Parlainth et Port-aux-ruines, destinés à des aventuriers du premier au sixième cercle. Dans la première aventure, les PJ doivent combattre un horreur qui a asservi un enfant par l'intermédiaire de son sang. Dans le deuxième scénario, Port-aux-ruines s'ouvre aux cadavéreux, respectant ainsi un pacte conclu avec leur reine. Durant cette nuit, un ami des PJ est piégé et condamné à devenir un cadavéreux. Les joueurs doivent



## GURPS traveller

Supplément GURPS en anglais  
Édité par Steve Jackson Game  
179 F pour Traveller et  
159 F pour Alien Races et Behind the Claw



Avec le temps, *Traveller* avait été remanié et enrichi par de nombreux suppléments, articles, etc. Ce supplément *GURPS* a refondu tous ces apports et propose un chapitre entier pour adapter les différentes versions du jeu. Il pose aussi très bien les limites technologiques de l'univers (disponibles dans d'autres suppléments *GURPS*) et en donne la raison (pas de nanotechnologie !). Bref, un travail consciencieux.

### Déjà des bébés !

Deux suppléments sont parus :

*Alien Race 1* est intéressant. Il décrit les mentalités et organisations des Vargr, des Zhodani (psis humanoïdes) et de trois races mineures.

*Behind the Claw* est un scandale ! Il se borne à décrire des dizaines de systèmes solaires, à raison de douze lignes chacun ! Aucun intérêt.

### Soyons lucides !

*GURPS Traveller* a-t-il une place dans le marché actuel ? Les jeux de SF sont légion (*Star Wars*, *Alternity*, *Trinity*, etc.) et rien ne le fait sortir du lot. Les autres développent un background tout aussi riche et les règles (plus simples que celles de *GURPS*) sont fournies avec. À moins que vous ne jouiez déjà à *GURPS Space* ? Dans ce cas, je ne vois rien que *GURPS Traveller* puisse vous apporter de plus. Bref, un produit pourtant sérieux et de bonne qualité, mais qui se perdra sans doute dans les limbes de l'inutilité. En France en tout cas...

7.7

### La préhistoire...

La première édition de *Traveller* remonte à 1977 (j'avais un an). À l'époque, ce jeu de SF tendance space op' années 50 (là, j'étais même pas né) s'imposa comme une référence.

"Mais pourquoi acheter ce jeu en *GURPS* ? Cela va juste compliquer les règles." Faux : la transition en mode *GURPS* les a simplifiées ! Bon, j'exagère. Mais *Traveller* était un des rares jeux à proposer des caractéristiques en chiffres hexadécimaux. Ça calme !

### Autopsie

*GURPS Traveller* propose un univers SF un peu rétro mais complet (cyberpunk et psis sont au programme). Les systèmes solaires connus constituent l'Impérium, dirigé par une caste de nobles administrateurs. Explorations et embrouilles diplomatiques seront à la base des scénarios.

Après une chronologie et un très bon appendice qui décrit toutes les facettes de cet univers, viennent les sempiternels chapitres Équipement, Vaisseaux et Commerce interplanétaire. Les aliens ne sont pas en reste. Cinq races principales côtoieront les joueurs : les Aslan (hommes-lions), les Centaures, les Droynes (reptiles ailés), les Vargr (hommes-loups), les Hivers (trucs tentaculaires).

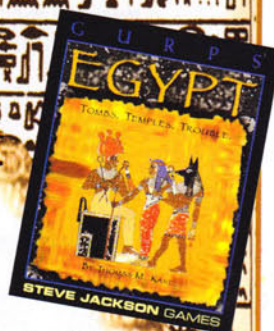
Les personnages proposés sont nombreux (38 !), variés et classiques, mais toujours attractifs (Marine, Martial Artist, Diplomate, Corsaire...).





## GURPS - Egypt

Supplément Gurps en anglais  
Édité par Steve Jackson Games  
140 F



**Score :**

9/10

L'Égypte antique était une civilisation avancée, complexe, qui prospéra 5 000 ans avant de s'éteindre d'une manière trop banale pour être honnête.

Toutes les facettes de ce peuple ont été étudiées, ont donné lieu à une quantité phénoménale de livres. La tâche était vaste. Et pourtant !

### Vas-y Thomas, tu cartannes !

L'auteur, Thomas M. Kane, réussit ici une gageure : TOUT décrire de cette Égypte, sans concessions, sans passer d'info "mineures" à la trappe, en nous offrant même des anecdotes hallucinantes. Connaissez-vous les liens qui unissaient Akhenaton et les Rose-Croix ? Saviez-vous que le futur dictateur, Schickelgruber se fit peut-être appeler Hitler en référence aux premiers indo-européens de l'histoire de la Méditerranée : les aryens "hittites" ?

Un travail de titan : en 125 pages bien denses sont passés en revue la vie quotidienne, l'organisation civile, les pharaons, la science, la médecine, la religion, les trente dynasties, les pyramides, les peuples frontaliers, la langue (la prononciation "à l'égyptienne" est donnée pour la plupart des termes importants !), etc. Vous découvrirez que Pharaon n'était pas un dieu vivant, mais la représentation incarnée de tous les dieux du panthéon. Et même qu'au fond, nos amis égyptiens n'étaient pas si bons mathé-

maticiens que

ça ! Bref, vous saurez tout sur Ramsès et ses pinc's. Enfin, sur les onze Ramsès différents. Ah bon, il y a eu onze Ramsès ? Eh oui ma bonne dame, juste de quoi faire une équipe de foot.

Et en plus c'est bien écrit. Les dessins sont dans le ton, et d'une qualité supérieure à ce qu'on trouve d'ordinaire dans les parutions *Gurps*. La couverture est cool, la maquette irréprochable.

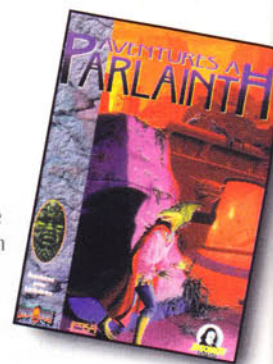
### Achète, ou AKH te maudira...

En fait c'est un supplément tellement bon qu'une campagne historique s'imposera comme une évidence à tout amateur de *Gurps* ! À l'apogée de la civilisation égyptienne, les pyramides ont déjà 3 000 ans d'âge. Autant dire qu'elles sont aussi fascinantes pour les pilliers de tombes que pour nos archéologues contemporains ! Et puis les luttes politiques étaient légion : les pharaons avaient jusqu'à 100 enfants prêts à se battre pour la succession ; le territoire fut même souvent dirigé par deux rois en même temps... Sans oublier qu'en Égypte le sacré est partout ! Les archétypes de perso proposés sont d'ailleurs très sympa.

Pour les anti-*Gurps* cela reste un recueil thématique d'excellente facture, pour enrichir d'autres univers de jeu, ou juste pour se faire plaisir et se cultiver.

Qu'on se le dise : voici un des meilleurs suppléments *Gurps* paru à ce jour ! Foncez chez votre dealer de jeu !

7.7



s'aventurer dans le domaine des morts alors en révolution afin de sauver leur ami. La troisième histoire nous propose une nouvelle vision de la boîte de Pandore : les PJ seront confrontés à la folie des hommes causée par une simple boîte. Avec la quatrième aventure, Port-aux-ruines connaît une ère sombre, une vague de meurtres et de violence sème la terreur dans la ville ; parallèlement, un mystérieux culte apparaît. Les joueurs embauchés par Gorthak vont devoir enquêter sur ces faits étranges. Ce supplément nous propose des aventures inégales, ou plutôt des synopsis d'aventures. Le MJ devra beaucoup travailler pour rendre les scénarios intéressants et encore, seules deux des histoires sortent du lot et méritent l'attention du MJ. L'intérêt du supplément *Parlaïnth la cité oubliée* n'est pas mis en valeur par ces aventures. Elles n'ont rien de typiques à cette cité, ce qui aurait dû être le propre de ce recueil. Par contre la présentation est soignée et reste habituelle aux suppléments de cette gamme.

Olivier Collin

**Score :**

4/10

## Code of Bushido

Supplément pour Legend of The Five Rings  
en anglais  
Édité par AEG  
60 F

Parler de samurai, c'est parler du code du bushido. Et ce nouveau recueil de scénarios pour *LSR* vous propose de découvrir les terribles contraintes que ce code de conduite très stricte impose aux individus qui le respectent. Enfin plus qu'un recueil de scénarios, il s'agit plutôt d'une trame de campagne. En effet, les aventures proposées se suivent chronologiquement, et les joueurs ne pourront les apprécier pleinement qu'en les découvrant les unes à la suite des autres. Ils auront à tester la personnalité de leurs personnages bien plus que leurs compétences. En cela *Code of Bushido* s'inscrit dans la lignée de *Honor's Veil*, bien plus que dans celle de *Night of a Thousand Screams*. Il serait délicat de détailler l'aventure sans en déflorer le sujet, mais sachez tout de même que vous y trouverez pêle-mêle : le plus grand toumou de shugenja de l'Empire, une histoire d'amour entre la nièce de l'Empereur et un personnage, un enlèvement, une seconde histoire d'amour, une tragédie grecque (!), la description et les techniques spéciales du clan de la Mante et des individus qui ne sont pas ce qu'ils semblent être (mais non ce n'est pas *Thin Peaks*). En étant tâtilon, on pourrait regretter le côté très dirigiste de ces trois aventures, et il vous faudra un grand doigté pour que vos joueurs n'aient pas le sentiment d'être de simples marionnettes bougeant selon vos désirs. Mais la qualité de ces aventures et les scènes exceptionnelles auxquelles elles peuvent donner lieu (je vous recommande tout particulièrement le duel de la fin, illustré sur la couverture) compensent bien facilement ce petit défaut. En bref, rien que du très bon.



**Score :**

7/10

Bayushi Geoffrey



## Écran Polaris 2

Supplément Polaris 2 en français  
Édité par Halloween Concept  
99 F

De mémoire de rôliste, il y a bien peu d'écrans qui ont laissé une marque indélébile dans ma mémoire. Non pas que ces suppléments soient généralement bâclés, mais avouons pour la défense des éditeurs qu'il n'est pas toujours évident de trouver un illustrateur capable de plonger les joueurs dans un univers de jeu avec un simple dessin étalé sur trois ou quatre volets. *L'Écran Polaris 2* accomplit pourtant ce prodige avec une superbe vue des fonds marins et de l'intérieur d'une station. Cette image de synthèse signée Joël Mouclier a de quoi faire rêver, même si elle cache toutes les armes nécessaires pour raccourcir la vie des PJ. Le livret qui accompagne cet écran quatre volets compile trois scénarios qui, associés au livre de base de la seconde édition, devraient vous permettre d'occuper vos longues soirées d'hiver. *La Ruine des Severance* vous rappellera le premier épisode de *La Ballade au Bout du Monde*. *Le Spectre des Abysses* propulse quant à lui les PJ au centre d'un conflit opposant deux nations. Pour ce qui est d'*Une Simple Partie de Chasse*, il revisite le grand standard donjonien "sauvons la princesse" avec, dans le rôle du méchant, une nouvelle confrérie de pirates. Compte tenu du prix, des illustrations et des scénarios, le moins que l'on puisse dire c'est qu'avec *L'Écran Polaris 2*, vous en aurez pour votre argent.



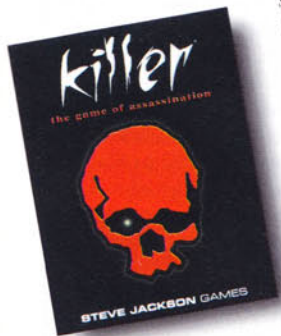
Michaël Croitoriu

## Killer, 4<sup>e</sup> édition

Jeu "grandeur nature" en anglais  
Édité par Steve Jackson Games  
125 F

Comme dit Steve Jackson Games dans son introduction : et dire que ça fait presque 20 ans que *Killer* est sur le marché et incite toujours autant les joueurs à se munir d'un pistolet à eau et à pourchasser leurs petits camarades dans le campus ou dans la rue. La 4<sup>ème</sup> édition de *Killer* n'est pas très innovante mais rappellera de bons souvenirs aux joueurs, aux vrais. Certes, il n'est pas très intellectuel de "shooter" un camarade avec un pistolet à élastique ou de l'écraser

en lui lançant du deuxième étage de son appartement un oreiller sur lequel on a préalablement scotché un papier où il est inscrit "3 tonnes", mais c'est tout de même bien sympa de temps en temps. Pour les petits nouveaux, je rappelle que dans *Killer*, on doit tuer une "victime" tirée au sort et qu'un tueur vous recherche pour vous faire passer un mauvais quart d'heure (pour de faux ! C'est bon de



## Demihumans Deities

Supplément pour AD&D/Forgotten Realms en anglais  
Édité par TSR  
195 F



### Je voudrais être un nain...

Ben oui. Pour avoir droit au menu enfant dans tous les resto par exemple. Ou bien payer moins cher pour entrer à Mickey Land. Ou encore savoir ce qui se passe sous les jupes des fi... euh, dans les jardins, une fois la nuit tombée, alors que les bambis en céramique cessent de boire l'eau recyclée des bassins pour taper le carton avec leurs potes... Plein de trucs sympa, quoi. Enfin, j'dis ça, mais j'aurais voulu être un drow y a à peine dix pages. Et pis sûrement que j'aurais voulu être un elfe dans pas longtemps. Et y a quoi après ? Hum... Des gnomes et des halflings ? Mouais. Pas franchement top comme idée. Tymora est mignonne, c'est vrai, mais faut aimer le genre bavaroise courte sur pattes à bretelles. Et puis j'ai déjà une naine à la maison... VLANN !!! Aieuh... Euh, faut que j'vous laisse, j'ai comme qui dirait d la vaisselle à faire.



techniques qui apportent des (petites) précisions sur les

prêtres, leur progression, leur vie, leur œuvre et tout ça. Au début du truc, y a aussi des pages en couleur d'où qu'on voit des prêtres bizarres en tenue de cérémonie traditionnelle. Amusez-vous à chercher l'erreur, il semble qu'un bidule poilu de trois mètres se soit glissé sur la photo de famille des gnomes...

Chaque divinité est décrite de la façon suivante : nom, titres honorifiques entre parenthèses, domaines d'influence, alliés et ennemis divins, symbole en noir et blanc dans un coin, petite description du caractère et tout ça, avatar grosbill avec caractéristiques de grosbill et matos de grosbill (mais alors vraiment !), ainsi que quelques manifestations naturelles. Viennent ensuite la présentation de son culte principal, où l'on découvre la philosophie des prêtres, les dogmes, les activités quotidiennes, les cérémonies, les centres d'intérêt, les cultes affiliés, la mode vestimentaire et les nouveaux sorts spécifiques qui vont bien. Chaque divinité a droit à sa petite illustration, les textes sont clairs, les nains sont vraiment bourrins et les elfes noirs vraiment méchants. Normal.

Un supplément indispensable, que vous ayez des prêtres demi-humains dans la bande ou que vous souhaitiez simplement construire des scénar autour de cultes originaux.



Julien Blondel

### Plus humain que l'humain est notre deities

Bon, blague à part, ce supplément est bon. Très bon, même. Aussi bon que l'incontournable *Faiths & Avatars*, dont il reprend le schéma de construction à la virgule près, divisé en chapitres correspondants aux cinq races majeures (in english, ça donne Drow, Dwarves, Elves, Gnomes et Halflings) et encadrés par deux annexes





## Space Marines et Eldars Noirs

un empire qui durera cent mille ans !  
Livret d'armée pour Warhammer 40,000  
Games Workshop - 72 F chacun

### La petite famille des Codex de W 40K s'agrandit

Avec la sortie de la troisième édition, on nous prometait des livres d'armées merveilleux qui donneraient au jeu toute sa dimension. Ils sont particulièrement beaux, mais on reste un peu sur sa faim. Jugez plutôt...

### Une Humanité, une Armée, un Empereur !

Les Marines sont les grands gagnants de l'histoire. On les trouve dans la boîte de base. Ils sont gratifiés du premier Codex et l'on nous promet que les suivants (*Blood Angels* en décembre) décriront les chapitres dans le détail. Eh bien c'est absolument nécessaire. En effet, outre le plaisir de posséder un très beau livre en papier glacé avec plein de zolies photos en couleur, il n'y a presque rien ici qu'on ne trouve déjà dans les règles de base. Au niveau technique, la description des Marines est même plus détaillée dans les règles ! En revanche, vous découvrirez un guide de peinture destiné à vous aider à peindre votre "chapitre". De nombreuses formations sont présentées brièvement. Enfin six personnages spéciaux et une nouvelle mission viennent compléter le tout. Le moins que l'on puisse dire c'est que c'est léger pour 50 pages. Mais le meilleur de cet opuscule se trouve dans les nouvelles et tout le background qui apparaît à chaque page. On retrouve tout l'esprit si fin et subtil

des Marines qui a tant contribué au succès de GW.

### Tue, Brûle, Pille !

Issus d'un monde hostile d'un coin perdu de la galaxie "Commoragh", les Eldars Noirs sont la nouvelle menace de l'univers. Complètement corrompus, ils combattent principalement pour le plaisir de détruire. Ils se délectent de la douleur et torturent leurs victimes directement sur les champs de bataille avec leur trousse du parfait-petit-bourreau qu'ils ont apportée rien que pour ça. La liste d'armée est bien plus complète que celle des règles et donc indispensable pour jouer contrairement à celle des Marines. En effet vous découvrez cinq nouvelles



unités qui donnent à l'armée une plus grande cohérence et efficacité. Signalons les Héliions qui sont armés de grandes faux et parcourent les tapis de jeu sur des surfs anti-grav et les Talos qui font office de Dreadnoughts et sont en fait des plates-formes de tortures mobiles qui capturent leurs ennemis et les débitent en petits bouts devant leurs copains. Sinon c'est le

même Codex que l'autre avec peinture, six perso et un scénario.

### Conclusion

Ne jetez pas vos anciens Codex à la poubelle, ils peuvent encore vous servir. En effet les nouveaux sont très creux et ne donnent pas à vos armées tout le fun qu'elles pourraient avoir. Cependant, ils sont clairs, précis et simples, parfaits pour débiter à W 40K ou pour y jouer avec votre petit frère.

Timbre Poste

Score :

6/10

pour Space Marines

Score :

7/10

pour Eldars Noirs

rire parfois). Peu à peu le cercle se resserre et au final, comme dans le film avec Christophe, il n'en reste qu'un. Ça, c'est le principe de base, que l'on peut perturber à volonté, c'est-à-dire court, long, carré. Créer des scénarios détaillés, établir des limitations en ce qui concerne les armes ou même encore créer de véritables personnages qu'incarneront les joueurs. Mais au final, on se retrouve toujours à se tirer dessus au pistolet à eau et c'est tout ce qui compte. Mais bon, je ne vais pas vous parler de mon enfance pendant encore une plombe et je me contenterai de résumer : cette 4<sup>ème</sup> édition n'apporte pas grand-chose au jeu et n'est donc pas vraiment indispensable.

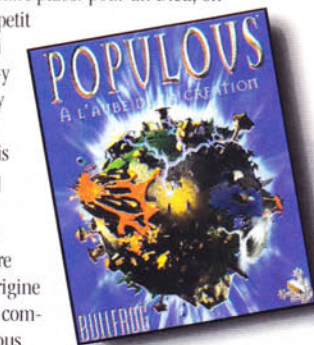
Score :  
4/10  
8/10 pour le jeu original

CROC

## Populous : the beginning

Jeu informatique en français  
Édité par Bullfrog  
349 F

Vous vous souvenez tous de *Populous* ? Le jeu où, afin de vous faire passer pour un Dieu, on faisait de vous un petit Bouygues plus vrai que nature. Et vas-y que je creuse, vas-y que je vide la mer, vas-y que je remplis les trous vidés cinq minutes avant. Passionnant. Cette "nouvelle" mouture n'est autre que l'origine du jeu : l'aventure commence alors que vous n'êtes qu'un apprenti dieu, un chaman à la tête d'une tribu primitive. Mais ce n'est pas le seul changement. Désormais, tout est en 3D et sacrément beau (un peu genre *Myth*, en moins gore). Et ce n'est pas tout : fini le terrassement abusif, vive les sorts à gogo. Car dans le nouveau *Populous* on construit quelques bâtiments (comme dans *Warcraft*), on bastonne un peu (toujours comme dans *Warcraft*) mais les similitudes s'arrêtent là. Le plus ultime est de devenir le plus puissant, de disposer de mana afin de jeter des sorts. Et pour cela, toujours la même rengaine, il faut des croyants, toujours plus de croyants. Afin qu'ils se développent, vous lancerez des sorts pour les aider : boule de feu sur les ennemis, bénédiction sur les vôtres, intempéries diverses. Franchement, je n'ai jamais été fan de *Populous* mais cette nouvelle version est terriblement attachante et bien réalisée. Deux défauts cependant : le nombre d'unités et de bâtiments différents n'est pas très important et certains tableaux, les plus durs, sont en temps limité, ce qui a pour effet immédiat de



m'énerver gravement. Malgré tout cela, *Populous : the beginning* est un sacré bon jeu, spectaculaire et passionnant. Laissez-vous tenter sans hésitation.

Score :  
7/10

CROC



# Fallout 2

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME



**Jeu informatique en français**  
**Édité par Interplay - 359 F**

## Si vous avez raté le début

L'année dernière, à peu près à la même époque, sortait aux USA le premier épisode de *Fallout*, qui n'était rien d'autre qu'une sorte de *Wasteland 2* (le premier épisode avait fait les beaux jours de l'Apple II). *Fallout 2* vient de sortir (si vous avez bien tout suivi, c'est un peu *Wasteland 3*, en fait...). Ce nouvel épisode est très proche du précédent... En mieux puisqu'il règle la plupart des problèmes soulevés par les fans dans *Fallout* premier du nom.



## Pareil, en mieux

L'interface de *Fallout 2* est strictement la même que celle de *Fallout* et est, il est vrai, un exemple du genre. Tout est simple à utiliser, le système de combat est fluide et rapide (sauf peut-être le déplacement, mais ce n'est pas trop grave). Les graphismes sont géniaux, l'intrigue pas trop linéaire et surtout, l'interactivité à son maximum (mieux que ça, faut trouver un maître de jeu en chair et en os). Dans la nouvelle mouture, les PNJ sont bien mieux traités et évitent généralement de vous tirer de grandes rafales de PM dans les fesses au premier combat. Ils se protègent mieux et peuvent adopter plusieurs attitudes différentes en cas de conflit armé. La limite de temps qui avait beaucoup choqué les joueurs (pas moi, qui trouvait que cela donnait une impression de réalisme supplémentaire) a disparu. Vous pour-

rez rôder dans les ruines de villes post-apocalyptiques jusqu'à plus soif. C'est moins sérieux mais plus ludique c'est certain. Les points forts du jeu : graphismes superbes, thème "adulte", intrigue bien ficelée et surtout une ambiance de fin du monde parfaitement rendue.

## Quoi k'on fait ?

Dans *Fallout 2*, qui se situe plusieurs années après le premier épisode (80 ans après pour être plus précis), vous incarnez un jeune sauvage (oui, oui, primitif, même dans le monde quelque peu barbare de *Fallout*) qui doit faire ses preuves pour devenir un homme, un vrai. Il doit pénétrer dans un temple et en ressortir avec un relique du passé. Il y combatta rats et insectes géants (c'est une sorte de tutorial camouflé) avant de se voir confier une mission par la plus vieille femme du village (portrait et voix plus vrais que nature). Vous devez retrouver un objet "miraculeux", une sorte de valise pleine de trucs et de machins et dont l'utilisation doit permettre de faire pousser plus facilement plantes et légumes. Vous n'avez pas l'adresse du Truffaut le plus proche, alors il va falloir bosser... Et découvrir un complot bien plus grave que vos problèmes de jardinerie. Vous partez donc à la recherche du seul endroit technologique dont vous connaissez l'existence, le mythique "Vault 13" dont était issu le fondateur de la tribu (votre



personne dans le premier épisode). La vieille femme vous offre la seule relique technologique qu'elle possède : une gourde en métal gravée du "13" mythique et vous indique la direction de la ville la plus proche, Klamath, endroit dont devra partir votre quête. Bonne chance.



## Les nouveautés

À part le "problème" des PNJ cons désormais réglé, *Fallout 2* offre plusieurs autres innovations (tout de même !). Tout d'abord, on peut conduire une voiture et les trajets sont donc largement raccourcis. Attention, c'est pas le V8 à *Mad Max*, ni une voiture de *Car Wars* : juste un tas de boue qui permet de se déplacer sans trop de problèmes. On trouve aussi deux fois plus d'armes dans le 2 que dans le 1. Entre la mitrailleuse lourde, le gauss rifle et le fusil de chasse d'assaut, on n'aura que l'embarras du choix pour tuer ses petits camarades. De plus on pourra les customiser en rajoutant viseurs et chargeurs en tous genres. De quoi se faire un matériel de tueur en moins de deux.

Conclusion, un superbe produit, adulte et bien construit. Un petit chef d'œuvre donc à acheter absolument... Si le patch est sorti (voir encadré). Avant cela, vous ne feriez que perdre votre temps à attendre avec impatience un plantage qui arrivera à un moment ou à un autre.

Lord Winfield,  
 spécialiste des jeux buggués

## Merci pour le bug ! J'en demandais pas tant...

Vous savez quoi ? *Fallout 2* est buggué. Mais alors buggué je vous dis pas. Tout se passe bien pendant les quelques premières heures du jeu et puis paf, soit un plantage machine, soit une quête importante qui part en boucle et qui vous empêche de continuer... Et bien entendu de finir le jeu. Et vous savez quoi ? Vous allez rire... Le jeu est sorti planté aux USA et les français, pour être en boutiques avant Noël, l'ont sorti dans le même état, en sachant pertinemment ce qui allait se passer, c'est-à-dire que les acheteurs de la première heure joueraient pour rien, incapables de finir l'aventure. Génial ! Mais je vous ai gardé le meilleur pour la fin : le patch qui permettrait au moins de finir le jeu (même avec quelques bugs) n'est même pas encore sorti aux USA au moment où j'écris ces lignes (dixit leur site officiel sur internet).



## Les Vampires d'Orient

Supplément Vampire en français  
Édité par Hexagonal  
198 F

### Quesaquo Kuei-jin ?

Enfin les joueurs français vont pouvoir goûter un peu d'exotisme en découvrant cette version orientale de vampire. Vous voilà donc prêt à interpréter des Kuei-jin, sorte de mélange entre le vampire, le wraith et le zombie, dans des paysages allant des rizières de la campagne chinoise à la mégapole de Tokyo. Les Kuei-jin sont des humains comme vous et moi (enfin je l'espère) qui, au moment de leur mort, font un court passage dans le monde des esprits pour ensuite revenir et se réveiller dans leur tombe. À part le fait qu'ils sont des non-morts et qu'ils boivent du sang, les Kuei-jin n'ont pas grand-chose à voir avec leurs homologues occidentaux. Pas de clan, pas d'humanité, pas

de mascarade, pas de Prince, pas de génération et encore moins de Caïn...

Les vampires d'Orient sont constamment déchirés d'une part entre le Hun (côté spirituel) et le P'o (côté bestial), et d'autre part le Yin (froid et efficace) et le Yang (frénétique et émotionnel). Ces quatre paramètres qui s'affrontent par couple rendent le personnage complexe et difficile à jouer. De plus, le P'o est doté d'une personnalité propre et de pouvoirs particuliers ce qui le rend semblable à l'ombre du Wraith et complique encore la tâche.

### Une ambiance exotique...

La grande difficulté pour les auteurs a vraisemblablement été de rendre homogènes les différentes religions et croyances de l'Asie (bouddhisme,

shintôisme, animisme, confucianisme,

taoïsme, Islam, ...) et faire la cohérence avec les Kuei-jin. Il en résulte une toile de fond assez complexe entre le Hun, le P'o, le Yin, le Yang, le Ki et le Dharma et des pouvoirs dérivés de tout ça. L'ambiance, au total, est assez exotique et les disciplines permettent par exemple de se détacher un membre et l'animer, de cracher du feu, etc. On retrouve également les thèmes chers à l'Orient : la famille, l'importance des anciens, l'honneur et bien d'autres. On pourrait regretter le passage assez rapide sur l'Asie, sa géographie et son histoire et il faudra là encore se renseigner ailleurs.

### Et alors ?

Bien que la lecture en soit intéressante, *les Vampires d'Orient* ne donne pas l'impression de pouvoir y jouer facilement. Encore faudrait-il être très motivé pour jouer des morts vivants asiatiques. Toutefois, depuis les temps qu'on entend parler des vampires orientaux sans savoir exactement ce qu'il en est, la surprise est de taille. Comme d'habitude la traduction est impeccable et on nous gratifie même d'une dernière page de mise à jour qui met le lecteur français au niveau de la seconde édition de *Vampire* en attendant la traduction de *Vampire 3* en avril 99.

David BENOIT



## Seeds of Chaos

Scénario AD&D/SAGA Dragonlance  
en anglais  
Édité par TSR  
105 F

Si, comme moi, vous avez été déçus que TSR développe le cinquième âge en mettant de côté la Guerre du Chaos relatée dans le roman *Dragon d'une Flamme d'Été*, la sortie de *Seeds of Chaos* devrait vous réjouir. Premier scénario d'une série de modules consacrée aux guerres qui opposèrent les dieux de Krynn au Chaos, ce premier épisode nous transporte à Palanthis. Quatre jours après la chute de la Tour du Haut Clerc, l'un des derniers bastions du Bien se prépare à affronter les armées de Takhisis menées par Ariakan, le fils de la déesse Zeboim. Privées de l'appui des dragons, les maigres défenses de la cité ont peu de chances de repousser l'ennemi. La situation est d'autant plus alarmante qu'une menace encore plus grande se prépare à balayer tout sur son passage... Habituez de nous sommes à la linéarité des scénarios TSR (notamment de ceux de *Dragonlance*), *Seeds of Chaos* est une agréable surprise. Cette aventure laisse en effet une certaine latitude aux joueurs. Après avoir choisi leur faction (défenseurs de Palanthis ou... chevaliers de Takhisis !), ils pourront élaborer leur propre stratégie qui influera directement sur l'issue du combat. Côté règles, *Seeds of Chaos* ne se conforme pas uniquement à la tradition (personnages prétrisés), il ouvre cette aventure aux systèmes AD&D et SAGA. Le seul problème demeure la création de personnages chevaliers de Takhisis avec les règles d'AD&D. Si ma mémoire est bonne, ces règles apparaissent uniquement dans l'anthologie *Second Generation*. Malgré ce petit défaut, *Seeds of Chaos* est un module épique à souhait.



Michaël Croitoriu

## Sympathy for the Devil

Supplément pour INS3 en français  
Édité par Siroz Productions  
126 F

Après un *Guide des Anges* qui a fait grand bruit (ailleurs que dans le vide-ordures), la routine 66 (ce n'est pas de moi, c'est la faute à Blondel) reprend

avec une extension entièrement réservée aux Démons. En fait, on devait recevoir le *Guide des Démons* (du retard !) et *Sympathy for the Devil*, tout en étant "seulement" un recueil de scénarios, est une très bonne surprise.



On en trouve cinq en tout, allant de quelques pages à une bonne trentaine. Les deux gros morceaux sont pratiquement des campagnes, jouables uniquement en au moins trois séances, tandis que les deux autres sont des "one shot" particulièrement étonnants. Question difficulté, on en trouve pour tous les goûts, du scénario idéal pour les grands débutants qui découvrent le jeu ("Un coup bien monté") aux vieux briscards qui ont pratiquement tout joué ("Guinguette for the Jilted Generation") en passant par des changements de style particulièrement curieux (pour du *In Nomine Satanis*) : les deux campagnes permettent de jouer à *In Nomine Satanis* d'une façon nouvelle et moins "physique" que d'habitude. Reste un petit scénar décalé de Croc qui essaie de nous faire partager son amour des tueurs en série (à réserver aux maîtres de jeux qui recherchent un véritable challenge). Dans toutes ces aventures, les Démons sont de sales types mais qui restent jouables à 100 % et c'est tout ce que l'on pouvait attendre d'un tel ouvrage.

**Score :**  
7/10

N'empêche, même si l'apéritif est de qualité, on attend tout de même le plat de résistance (le *Guide des Démons*) le plus tôt possible. Au boulot !

Pogo le clown

## Trame brisée

Scénario pour *Earthdawn* en français  
Édité par Jeux Descartes  
109 F

Jeux Descartes nous gâte avec une nouvelle aventure pour l'univers d'*Earthdawn*, qui s'adresse à un groupe d'aventuriers du cinquième au septième cercle. Ces derniers sont engagés afin de permettre à un elfe de retrouver la mémoire. Cependant ce qui, au départ, s'avérait simple va rapidement s'embrouiller. Partant de



Kratas, le groupe d'aventuriers va devoir se lancer dans l'exploration de vieilles ruines dans les mauvaises terres et la jungle de Servos, deux des endroits les plus dangereux de Barsaive. Très vite, les PJ vont être mêlés à des histoires impliquant une mystérieuse secte appelée le culte de la grande chasseresse, les servants du dragon Ieowing et les représentants du royaume de Throal. Les joueurs

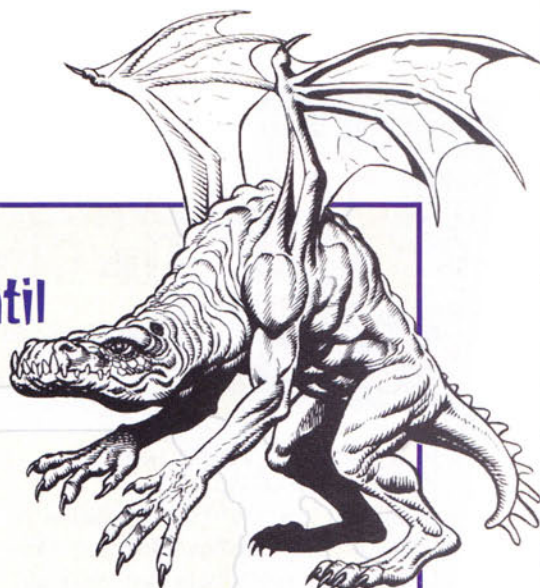
seront confrontés à un PNJ méchant à souhait et de grande envergure qui leur donnera du fil à retordre. Une fois encore, la qualité est au rendez-vous. Ce scénario allie action, diplomatie et enquête, le tout présenté agréablement et avec intelligence. Le MJ voit ainsi son travail de préparation facilité. Ce supplément est pensé comme un outil. Outre l'aventure, le maître trouvera une rubrique présentant de nouveaux sorts, des rumeurs et des documents à remettre aux joueurs. *Trame brisée* peut facilement devenir une campagne, d'ailleurs des idées sont proposées à cette fin. Toutefois, je ferais un reproche à ce supplément : l'aventure est peut-être trop linéaire, à charge pour le MJ de gommer ce défaut. Par contre, ce scénario peut réserver une surprise aux joueurs qui auraient déjà joué *Corrompue*. Une aventure intéressante.

Olivier Collin

**Score :**  
6/10

## Les ruines de Château-Zhentil

Supplément AD&D/Forgotten Realms  
en français  
Édité par Jeux Descartes  
299 F



### L'ancre du mal

Château-Zhentil est un nom qui a fait trembler plus d'un aventurier. Cette cité est devenue l'emblème du mal. Elle inspire crainte et haine à ses plus proches voisins et elle étend son influence bien au-delà de ses murs. Le dernier supplément en date pour les *Royaumes Oubliés* s'intéresse à ce haut lieu. Il se présente sous la forme d'une boîte contenant deux livrets, l'un décrivant la cité, l'autre présentant trois aventures. On y trouve aussi un appendice au *Bestiaire monstrueux*, ainsi que des cartes présentant la ville et l'influence du réseau noir. Le tout est agréablement présenté et d'une lecture plaisante.

### Autopsie d'un abcès

Château-Zhentil est la première cité humaine à avoir vu le jour sur la côte nord de la mer de lune. Il s'agissait d'une simple cité marchande. Mais très vite la cupidité va faire basculer la cité vers le mal. Les dirigeants vont se tourner vers la création d'un empire. L'armée, nommée Zhentilar, va déferler sur les cités voisines afin d'imposer la domination zhentil. Mais plus dangereux encore est le Zhentarim ou réseau noir, une vaste organisation maléfique aux multiples ramifications qui sème le désordre dans une grande partie des Royaumes, s'ap-

puyant sur une partie du clergé de Baine puis de Cyric. Le supplément nous dresse un panorama complet de la cité depuis sa création jusqu'à sa chute. Il nous décrit la ville à deux époques



clés, à savoir sa pleine puissance en l'an 1357 CV et son déclin en l'an 1368 CV.

Le MD trouvera aussi un exposé complet sur le réseau noir détaillant notamment ses objectifs, sa structure, ses bases et son personnel. Pareillement le supplément présente de nouveaux sorts et de nouveaux objets magiques. Enfin, un chapitre clarifie la situation religieuse restée confuse depuis le temps des troubles. Le maître découvrira trois aventures se situant à des périodes historiques différentes. Elles ne sont pas liées entre elles. La dernière est de loin

la plus intéressante puisque les aventuriers sont confrontés au fils de Baine qui cherche à obtenir un statut divin.

### Quelle utilité ?

Ce supplément est intéressant et je le crois indispensable. Château-Zhentil est un haut lieu des royaumes et le Zhentarim représente un adversaire de taille. Pour peu que le maître ait choisi comme région de jeu les vaux, le réseau noir est incontournable. Cette boîte est une vraie mine d'inspiration : à la lecture de nombreuses idées de scénarios germent. Même si l'investissement peut paraître lourd, et c'est là son principal défaut, ce supplément représente de nombreuses heures de jeu.

Olivier Collin



**Score :**  
6/10

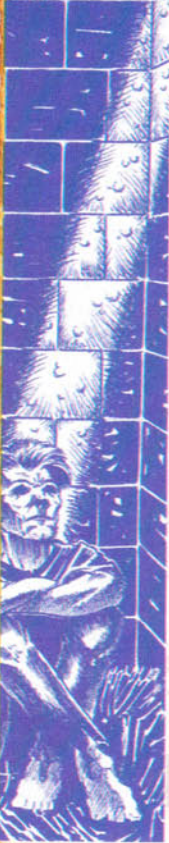


## The City of Raven Bluff

Supplément pour AD&D/Forgotten Realms en anglais  
Édité par TSR  
190 F

### Toulouse, Toulouse (air connu)

Déchiffre tes lettres. Voyelle : E. Consonne : R. Voyelle : E. Monsieur Picard ? Trois lettres. Monsieur Croitoriu ? Pas mieux. Monsieur Picard ?



Heureux : E, R, E. Bien joué. Et c'est pas tous les jours qu'on peut s'enthousiasmer en trois lettres. Comparée à Calimport, l'autre cité pour Forgotten Realms dont je dis du mal dans ce numéro, Ravens Bluff est un véritable bijou. Denses, explosives, prolifiques, riches en tout, en clair très biens (avec un "s" parce que c'est vraiment bien) : ces 150 pages de background sont le parfait exemple du "quand on veut on peut" qui semble tant faire défaut aux gens de chez TSR. Il faut dire que ce produit a une histoire, et une sacrée, puisque sa réalisation a demandé pas moins d'une dizaine d'années d'efforts, de corrections, de tests et d'ajouts que l'on doit

essentiellement à... des joueurs. C'est-à-dire des gens qui savent ce qui est bon pour eux. Élaborée au sein du RPGA, le désormais célèbre réseau ludique américain de AD&D, la cité de Ravens Bluff est donc le fruit d'une longue série de parties visant à fournir LE cadre de campagne idéal pour

**Score :**

7/10

Forgotten Realms. Des personnalités hautes en couleur, des complots et des intrigues en pagaille, des secrets bien tordus dans les coins... Même les nouveaux monstres et les incontournables OBM qui traînent fleurissent bon l'originalité. Y a pas à dire, c'est plutôt bien.

### C'est la ville glauque (air pollué)

D'ordinaire, c'est vrai que ça m'embête un peu d'entrer dans le détail et de faire une liste de "kessya dedans le supplément" et tout ça. Mais là, j'aime bien, alors je dis des choses. La composition du supplément est certes classique, avec ses zooms sur les quartiers, son historique de référence, ses factions et ses personnalités qu'on peut rencontrer, mais chaque page est bourrée d'informations, d'anecdotes et pistes qui donnent vraiment envie d'envoyer ses joueurs du côté de Tantras. Ravens Bluff est une incroyable place forte portuaire située à la rencontre de la Fire River et du Dragon Reach, loin, loin, à l'est de Waterdeep. On y trouve des quartiers marchands, des guildes de magiciens, des herboristes farfelus, des compagnies d'amuseurs publics, des miliciens moralisateurs, des temples très politisés, des ruines d'une antique cité naine, des portes dimensionnelles... Des quoi ? Ben oui : sans en dire trop, Ravens Bluff n'est pas le genre de cité où les PJ se contentent d'acheter des armes pour tuer des beholders. Dedans, y a de la vie, de l'aventure, de l'action, de l'érotisme, du sang, de l'Audimat, du fluor, des... Enfin, rien que du bon, de 7 à 77 millions d'xp.

Julien Blondel



## La trilogie des Vaux

L'épée des vaux, le secret de la forêt des araignées, le retour de Randal Morn  
Scénario pour AD&D/Forgotten Realms en français  
Édité par Jeux Descartes  
49 F chacun

Cette trilogie, qui s'adresse à un groupe d'aventuriers de bas niveau, constitue une excellente introduction à l'univers des Royaumes Oubliés. Les PJ sont chargés par Lhaéo, le scribe d'Elminster, de retrouver Randal Morn, le chef des rebelles qui luttent contre l'occupation du Valdaque par le Zhentarim. Le héros a disparu alors qu'il cherchait une épée magique de grand pouvoir appelée l'épée des vaux. En acceptant cette mission, les aventuriers se lancent dans une quête qui leur permettra de devenir des héros. Cependant, ils auront à lutter contre le Zhentarim et contre une puissance maléfique, cette dernière pouvant devenir un ennemi personnel des PJ dans des scénarios ultérieurs. Cette campagne est excellente, mais peut cependant décevoir certains MJ par son côté linéaire. Néanmoins, on nous livre ici une aventure épique qui ne se limite pas à de l'exploration de donjons. La trilogie des vaux est une bonne campagne qui offre de nombreuses pistes de prolongement. Il est possible de ne jouer qu'un des épisodes car chaque partie est prévue pour être jouée indépendamment, cependant il serait dommage de ne pas exploiter la trilogie dans sa totalité. Outre l'aventure, le maître trouvera le descriptif de nouveaux sorts, monstres et objets magiques. Mais le maître expérimenté trouvera lui aussi son bonheur. Il est tout à fait possible d'adapter la campagne à une équipe de joueurs de plus haut niveau. Une trilogie réussie.

**Score :**  
7/10

Olivier Collin

## Dawn of the Overmind

Scénario pour AD&D en anglais  
Édité par TSR  
105 F

Cette aventure est la troisième et dernière partie de la trilogie commencée par *A Darkness Gathering* et *Masters of Eternal Night*. Bien que pouvant théoriquement être jouée de manière indépendante, elle n'a, à mon sens, de réel intérêt que dans le cadre de cette campagne. Cette nouvelle aventure devrait ravir les anciens joueurs de *Spelljammer*. En effet, les joueurs auront à manœuvrer un vaisseau spatial illithid de manière à aller discuter philosophie avec



L'Overmind qui veut tout plein de mal à leur monde d'origine. Mais avant d'en arriver là, ils auront à s'occuper de tout plein de vilains monstres tentaculaires et gluants, à récupérer tout plein d'objets magiques et à visiter des ruines vraiment maléfiques. Bon, dit de cette manière ça n'a pas l'air terrible. Mais, en définitive, il y a réellement plein de choses pas mal dans ce scénario. Si vous êtes prêt à développer un peu les descriptions et les différents PNJ, vous devriez pouvoir passer quelques excellentes soirées de jeu. Au-delà des apparences, il ne s'agit pas d'un simple scénario bourrin, et des personnages un peu trop portés sur les combats risquent d'avoir des problèmes pour arriver jusqu'au dénouement. De plus, il y a de nombreux passages particulièrement sympathiques (grandes batailles, visite de lieux "exotiques"... ) et quelques moments qui peuvent s'avérer vraiment géniaux (je vous recommande tout particulièrement la rencontre avec Strom Wakeman...). Plein de choses utiles pour un meneur un peu bosseur et déjà équipé du supplément *The Illitbiad*, et des deux précédents volets de la campagne.

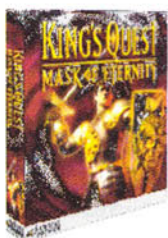
**Score:**  
6/10

Hitcher

### King Quest 8

Jeu informatique en anglais  
Édité par Sierra  
369 F

Les temps changent (merci Claude). J'en étais resté à *King Quest 7*, un jeu d'aventure relativement conventionnel (mais bon, faut quand même rappeler que c'est *King Quest* premier du nom qui a donné ses lettres de noblesse au jeu d'aventure tel que nous le connaissons aujourd'hui), mais terriblement bien réalisé, du genre dessin animé interactif avec un cerveau. C'était un peu "comique" mais franchement ludique. Je porte un objet à machin, qui me dit d'aller à tel endroit pour trouver un autre objet que je donne à truc, vous voyez le topo. Avec le numéro 8, tout est chamboulé. Je dois dire que la mention "prévu pour une accélération 3dfx" m'avait fait un peu peur (on peut jouer sans, mais du coup, ça pixellise et ça rame à qui mieux mieux). On se retrouve donc avec une sorte de superbe *Hexen*, magnifique et compliqué. J'ai rien contre (encore que le thème commence un peu à me sortir par les trous de nez après un *Die by the Sword* et un *Hexen II* coup sur coup), mais ce n'est pas ce que l'on peut attendre d'un *King Quest*.



Mais je le répète, ce nouvel épisode est riche en décors variés, en situations intéressantes et en adversaires parfaitement modélisés. Je regrette simplement qu'un symbole du jeu sur ordinateur soit



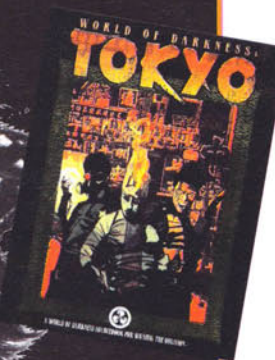
ainsi tombé au champ d'honneur de la rentabilité. J'écrase une larme et, si j'osais, je vous raconterais l'histoire d'*Ultima 8*, grande trahison et relatif plantage commercial. Comme quoi, y a une justice.

Lord Winfield,  
spécialiste des jeux biens

**Score:**  
5/10

## World of Darkness : Tokyo

Supplément pour Wraith, dans le cadre "Year of the Lotus" en anglais  
Édité par White Wolf  
100 F



**E**XCELLENT ! Ouvert par une courte nouvelle d'introduction, ce nouveau supplément, publié sous le signe de "l'année du Lotus", vient enfin redorer le blason des suppléments pour les jeux du Monde des ténèbres. En effet,

factions (garous, kuei-jin, wraith...), synopsis de scénarios...

Cependant, la principale qualité de *Tokyo* sera probablement le principal défaut aux yeux de meneurs ne maîtrisant que *Wraith* : en effet, la ville est essentiellement décrite sous son aspect physique et terrestre. De ce fait, ce supplément est un must pour tout meneur désireux faire faire un petit tour au Japon à ses joueurs, que ce soit pour un jeu de la gamme White Wolf, pour n'importe quel autre jeu contemporain (*Millennium's End*, *Conspiracy X...*), mais aussi pour des jeux historiques.



### Chine - Japon, même combat ?

Grâce à cet ouvrage, les auteurs ont particulièrement bien su faire ressortir les différences qui existent entre la Chine et le Japon. Et en dehors de la guerre livrée entre les "wraith" de ces deux nations, ils ont particulièrement bien su faire ressortir une ambiance typiquement japonaise.

À ce titre, les nombreux encadrés qui accompagnent le texte principal sont pour la plupart des petites perles. Ainsi, en une demi-page, on en apprend plus sur les Yakuza que dans la plupart des suppléments sortis pour d'autres jeux traitant de ce sujet. Et cette remarque est valable pour l'ensemble de l'ouvrage.

Bien évidemment, on pourrait regretter que les auteurs se soient cantonnés à ne décrire que cette ville, mais d'un autre côté ils abordent de manière détaillée la psychologie, la politique et la vie quotidienne des Japonais.

Agréable à lire, jamais pédant, jamais scolaire, *Tokyo* est probablement l'un des meilleurs suppléments de jeu (tous jeux confondus) qui soit jamais sorti sur le sujet. Alors si l'Orient vous fait craquer, n'hésitez pas un instant.

Geof.

**Score:**  
8/10

## Calimport

Supplément pour AD&D/Forgotten Realms  
en anglais  
Édité par TSR - 125 F

La recette spéciale TSR : menu équilibré, vitamines, d'où qu'elle est la fantaisie, ah désolé, mais les graisses c'est mauvais pour la santé. Et c'est exactement ça. La description de la cité est irréprochable, avec ses quartiers passés à la loupe, ses ruelles où qu'il se passe des trucs, ses intrigues qu'on sent bien qu'elles sont en train de se passer, ses PNJ qui passent et qui trépassent, mais ça s'arrête là. Foin d'originalité dans l'bazard. Vous voulez des vitamines ? D'accord. Alors B12 : auberge du vieux nain, C3 : temple de Grumpf, G7 : ah non là ça va pas être possible parce que la carte s'arrête à E... Super. Et si je râle, c'est pas seulement parce que je viens de me lever et que j'ai faim et qu'y fait froid dehors. Non. Je suis un vrai professionnel. Et donc j'ai tout lu. Et pis j'avais déjà lu *Empires of the Shining Sea*. Et pis j'avais déjà trouvé ça pas original. Et pis donc je suis cohérent. Et pis zut à la fin.

### Shit happens...

Ce qui m'embête le plus, c'est que le thème de ce nouvel univers orientadinoïde avait tout pour être vraiment sympa. Quand on voit ce qui a été fait de Sigil, la cité centrale de *Planescape*, on ne peut que déplorer la médiocrité dans laquelle retombe ce monde censé innover, dépayser et rafraîchir sous les bras. C'est peut-être un peu engagé comme point de vue, mais je suis de ceux qui pensent qu'un outil n'est pas obligé de ressembler à un outil pour être efficace. *Calimport* est clair, lisible, pratique, complet, propre et bien construit, mais c'est tout. Ce supplément ne fourmille pas d'idées transcendantes pour créer des scénarios époustouffants qui révolutionneront vos parties. Et c'est ça qu'est dommage. Parce que pour 150 balles, on s'attend à un peu plus qu'une liste de plans avec des noms de rues où vivent des gens qui font des trucs pour faire rigoler les PJ.

Julien Blondel

### I hate Mondays

Aujourd'hui, c'est lundi. Mais alors... lundi, quoi. Du genre qui craint, qui fait froid dehors, qui met des bouts d'carton sur les voitures et des étudiants qui font d'la buée dedans les trucs à bus. Et vlan, même pas tombé du lit, même pas déjeuné, et y a déjà un gros paquet de "super-nouveautés-vas-y-mon-gars-lis-moi-ça-pour-demain" sur mon oreiller. Mouais... Et kessya dedans ? Beurk... Nan... Bof... Ah, du *Forgotten* ! Oh, avec du tapis volant dessus ! Ouh, ça sent l'soleil ça ! Une grosse cité avec des tours et des magiciens bronzés qui lancent des éclairs partout, waouh, ça a l'air trop bien. Bon, allez, une bonne tasse de crème solaire, deux ou trois tongues bien beurrées, et c'est parti.

### Gary Garfield

Tu parles d'un p'tit déj'... On dirait un supplément de régime tellement c'est mince.

Score :

6/10

pour les débutants  
3/10 pour les autres

## Psychopaf

Jeu de cartes pas à collectionner  
Édité par Stratagème  
150 F

Encore un jeu pas à collectionner ! On commence à avoir le choix du thème, du nombre de joueurs à inviter et des principes de jeux. *Psychopaf* nous permet d'incarner le patron d'une chaîne de télévision, avec tout ce que cela comporte d'amaques, de magouilles et de plagiats en tous genres. Le jeu se présente sous la forme d'une cassette vidéo (vous vous souvenez de *Gore* ! ? Non ? Pas grave...)

contenant un jeu de cartes et des règles claires et précises (même si elles ne sont pas un modèle de beauté). Remarquez, des règles, c'est plutôt fait pour être rapides à lire et à comprendre qu'agréables à regarder. Les cartes, et c'est plus grave, ne sont pas très belles non plus, d'autant qu'un "bug" de l'imprimeur a effacé toutes les majuscules accentuées. Le résultat est pas jojo et ce ne sont pas les illustrations qui vont faire passer la pilule. Mais ne gâchons pas notre plaisir : *Psychopaf* est la première œuvre d'une nouvelle maison d'édition et il est certain que le prochain jeu sera d'une toute autre qualité. Le principe du jeu est simple : il faut concocter une grille de programmes qui soit la plus attirante possible pour tous les beaux qui passent leur temps à regarder la télé (sans oublier les ménagères de moins de 50 ans en *access prime time*). L'humour utilisé dans le jeu n'est pas assez "rentre dedans" à mon goût, même si le concept du jeu est des plus amusants (et très second degré). En résumé, jetez-vous sur *Psychopaf* si vous aimez les jeux qui se moquent de l'actualité. Si vous aimez les beaux objets, circulez, y a rien à voir.

Score :  
6/10  
CROC

## The Lighthouse

Supplément *Alternity* en anglais  
Édité par TSR  
105 F

Là où une simple ville suffit pour commencer un scénario médiéval-fantastique, il ne faut pas moins d'une station spatiale pour un jeu de science fiction. Partant de ce principe, *Alternity* vient de s'inventer un outil sur mesure pour son univers de campagne *Star\*Drive*. *The Lighthouse* n'est, voyez-vous, rien de moins qu'une immense station spatiale capable de voyager à travers l'hyperespace. Chargée par le Concordat Galactique de sillonner la Bordure,

elle abrite pas moins de cinq mille âmes parmi lesquelles ambassadeurs, actionnaires, commerçants, espions et terroristes. Bien que l'on puisse aisément s'inspirer de séries telles que *Babylon 5* ou *Star Trek Deep Space Nine*





# EUROPA 1945/2020

Jeu de plateau en français  
Édité par Eurogames  
240 F



La parution d'un nouveau produit édité par Eurogames est toujours un événement très attendu par tous les amateurs de jeux car, que la réussite commerciale soit effective ou pas, la qualité a souvent été au rendez-vous durant ces dernières années.

## Europa, avec les petits élastiques là !

Dans un premier temps, je crus que le livreur s'était trompé d'adresse en m'apportant une boîte de couches avec les anti-fuites et tout le toutim. Ce petit bébé joufflu accompagné du slogan "la naissance d'un continent", je me suis dit : on me fait une sale blague sur mon grand âge et les futures défaillances de ma prostate. Mais non. Il semblerait bien que Duccio et son équipe aient voulu éviter l'écueil de l'imagerie "char d'assaut et colonel quatre étoiles" adulée par les ouargémaiseurs et celle des "grosses épées, gros robots", plus recherchée par les rôlistes. Après tout, c'est peut-être un moyen de toucher un public plus féminin. La prochaine fois, c'est sûr ; ils nous mettent des *Chippendale*.

## Un puzzle 42 pièces ?

Du matos, il y en a. Une carte immense, des pièces de puzzle, des pions, des jetons, des cartes, des p'tits bonshommes, des p'tites bonnes femmes et des dés... Des dés ? C'est quoi cette embrouille, tout ce beau matériel pour un jeu éducatif sur l'Europe avec du hasard ? Horreur ! La règle commence par un hiatus sur les nécessités de la construction de l'Europe. Bon au moins c'est engagé, on sait où on met les pieds. Ça m'évitera de jouer avec un sale nationaliste xénophobe réactionnaire. Peuples d'Europe unissez-vous, Ich bin ein Berliner ! Ouah la ! je m'emballer un peu... Mais dans tous les cas, le matériel donne envie.

Bien sûr, ça fait un peu culturo-démago-éducatif. Ça fout aussi un peu la trouille, mais attendez donc la suite...

**Tous pour un et chacun pour soi...**  
Chacun des trois à six joueurs va gérer un parti

ou une force politique qui va tenter de réaliser l'union européenne en quatre tours de jeu. La situation commence après la Seconde Guerre mondiale tandis que des groupes de bonne volonté se disent que pour ne plus vivre ça, le meilleur moyen est peut-être de surmonter nos atavismes nationaux et d'unir les différents pays d'Europe. Ben mon vieux, c'est pas facile !

On ne joue donc plus une nation, mais un groupe chargé de faire pencher la balance lors de l'élection qui va décider si un pays entre ou pas dans l'union. À chaque tour, un certain nombre de pays organiseront un calendrier des élections. Chacun pourra y envoyer des diplomates afin de lutter contre les partis nationalistes plus ou moins puissants suivant les pays. S'il n'y a pas assez de voix pour, le pays reste autonome ; s'il y en a trop, il faudra que les joueurs concernés passent des accords car on ne peut pas organiser de coalition victorieuse de plus de trois joueurs. Seuls les diplomates vainqueurs pourront se déplacer pour aller participer à une autre élection pendant le tour. Les autres se font virer : pas de pitié.

Ces victoires aux élections rapportent des points de victoire (c'est très logique non ?) que chacun va ensuite planquer dans sa poche et des points de politique (suivant l'importance du nouvel État européen) qui serviront à engager de nouveaux diplomates pour le prochain tour.

## Et si c'était pour de vrai ?

Les deux premiers tours sont généralement assez conviviaux en alliances passées et trahisons de bon aloi pour tirer la couverture à soi. Mais dès le troisième tour, le jeu prend soudainement une autre dimension. Le mur de Berlin tombe et la petite Europe triple quasiment de volume avec tous les pays de l'Est qui offrent des possibilités de jeu multiples. Dans le même temps, cette sortie des régimes dictatoriaux réveille les haines ancestrales et des conflits ouverts ou larvés vont naître. À partir de ce moment, le jeu se met à jouer contre les joueurs qui vont devoir utiliser une partie de leurs diplomates pour éviter que tout cela ne dégénère en un conflit trop important pour être endigué. En

effet, une victoire à la Pyrrhus est tout à fait envisageable ; les objectifs personnels ayant pris le pas sur l'objectif collectif, un des joueurs deviendra président d'une Europe à feu et à sang... Groupes !

## La naissance d'un grand jeu

*Europa* pourrait paraître un brin démagogique et manichéen au premier abord. Au deuxième abord, sachez qu'il n'en est rien. Les mécanismes de jeu sont d'une extrême subtilité et d'une grande simplicité. Même un joueur qui a accumulé des retards en début de partie peut remporter la victoire. Le hasard n'intervient que pour différencier une partie d'une autre, mais jamais pour favoriser un participant. Divers éléments ont été empruntés à des jeux existants comme *Diplomatie*, *Res Publica* ou d'autres. Il ne s'agit pourtant pas de copies, mais d'une maturité qui se serait servie des meilleurs éléments pour un résultat tout à fait original. L'idée d'un jeu sur l'Europe traînait depuis des années chez Eurogames et la rencontre à Nuremberg avec les membres de la Venice Connection a été fondamentale (notamment avec Leo Colovini qui est coauteur et qui a créé *Intrigue à Venise* avec son maître Alex Randolph). Ce jeu est également en vente en Italie, Allemagne et aux États-Unis (moi qui ai déjà des problèmes avec les noms des pays de l'Est ; je t'explique pas les ricains !) et il semblerait que pendant la phase de test, chaque nationalité avait des tactiques qui lui étaient propres.

Un système de points permet à la fin du jeu d'évaluer son potentiel de réussite d'une partie sur l'autre. Et ça mon gars ça sent bon le tournoi ! Ne vous fiez donc pas au look idiot de cette boîte car elle contient un jeu qui pourrait devenir un incontournable des jeux de stratégie. Il possède en effet trois vertus essentielles : une grande simplicité, une superbe richesse tactique et une ambiance machiavélique.

À ne pas louper même si vous débutez.

Docteur Mops



## Spookshow

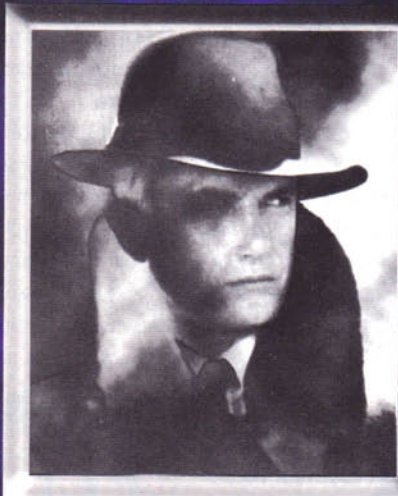
Jeu de rôles  
en anglais  
Édité par Clockworks  
190 F

**O**n m'appelait "Big Chapka". Je suis Andreï Dimitriov. J'ai été agent double en Russie durant la "guerre froide", de 1947 à 1964, pour le compte de C.I.A. Depuis j'ai raccroché et la C.I.A. elle-même n'a jamais su qui j'étais réellement : je suis mort depuis 1856, noyé sous un lac gelé d'Ukraine. Je m'appelais alors Alexandre Deschmenko, fils illégitime d'un tsar...

### L'idée qui tue !

Les fantômes existent, prisonniers de notre monde, morts et sans corps. Mais au lieu de se les rouler comme dans *Ghost*, ils ont décidé de vivre des trucs exceptionnels et d'agir de manière directe sur le monde des vivants. Ils ont donc infiltré les services secrets mondiaux et utilisent leurs pouvoirs dans leur nouveau job : espions !

Pourquoi l'espionnage ? Parce qu'à force d'interactions avec des humains, un fantôme se trahit. Les espions sont des êtres secrets et solitaires ; un mode de vie 100 % adapté aux spectres, qui peuvent ainsi altérer le cours de l'histoire humaine sans risquer d'être démasqués. Et puis c'est une vie pleine de sensations fortes.



Tout est expliqué de manière crédible, originale et fun : comment l'isolement des fantômes a été rompu, l'organisation de leur société, l'ignorance des services secrets humains, le "Spookshow" (équivalent de la Mascarade dans *Vampire*), etc. Plein de bonnes idées expliquent ou enrichissent ici le mythe du fantôme.

Les joueurs peuvent incarner six types de spectres. Leur caractère reflète la manière dont ils considèrent les vivants : Banshee (protecteur), Ghouls (jaloux), Haunt (nostalgique), Phantasm (juge), Polstergeist (capricieux infantile), Will'O the Wisp (touriste). En plus des capacités naturelles (intangibilité, invisibilité...), chaque fantôme a des pouvoirs (pyrokynésie, technopathie...). Le type d'espion incarné est aussi variable (hacker, nettoyeur, commando, etc.). Des combinaisons à gogo !

Seul gros bug, le peu de background sur les techniques d'espionnage (pas de manipulation, de programmation par hypnose, etc.). Les factions sont listées (C.I.A., M.I.6, Mossad...), les enjeux modernes décrits, mais c'est insuffisant : le meneur aura du travail.

Le système tourne mais reste moyen. Les règles de combat sont simulationnistes mais souples, avec une mention spéciale pour les subtilités de l'Initiative.

Deux suppléments sont prévus, sur les spectres spéciaux et sur les humains dangereux (médiuns et exorcistes).

Bref, un jeu fun qui demande un peu de documentation. Et un excellent supplément (comme base de campagne ou de background) pour : *Cthulhu*, *Delta-Green*, *Wraith*, *James Bond*, *Conspiracy X*...

**Score :** 7.7  
5/10

pour construire une campagne à bord de cette station, les capacités même du Lighthouse permettent d'envisager d'autres possibilités que les intrigues diplomatiques et commerciales. La Bordure demeure un lieu à la cartographie approximative. Résider sur cette station, c'est disposer d'un camp de base sécurisant pour découvrir planètes, extraterrestres, minerais rares et autres énigmes universelles. En allant plus loin, on peut envisager un premier contact avec une race hostile et le début d'un conflit armé menaçant la Bordure dans son ensemble. En bref, *The Lighthouse* n'est rien de plus qu'un outil qui ne prendra véritablement forme qu'entre les mains d'un meneur inventif. Selon ses aspirations, cette station deviendra le théâtre d'intrigues palpitantes ou d'aventures plates et répétitives.

**Score :** 5/10

Michael Croitoriu

## Children of the night : Werebeasts

Un supplément pour AD&D / Ravenloft  
en anglais  
Édité par TSR  
170 F

**I**l est des modes auxquelles on ne peut échapper, et il semblerait bien que la lycanthropie soit à la mode en ce moment. Malheureusement, il est aussi des modes dont on aimerait bien se passer. Les rigolos du loup blanc étaient déjà parvenus à nous pondre le requin-garou, le crocodile-garou et le corbeau-garou (là je dis, il fallait oser !) ... Plutôt que de se contenter d'utiliser habilement les mythes liés au loup-garou, plutôt que de nous pondre quelques bons scénarios, les louveteaux blancs venaient d'ouvrir la porte aux pires idioties (même dans *Rift*, ils n'avaient pas osé des trucs aussi débiles, mais je ne dois pas être suffisamment "dark" pour comprendre la portée mystico-philosophique de ces créations). Et il faut croire que le petit William s'est dit que ça pouvait être marrant de faire encore plus créatin. Du coup voici enfin réunis dans un même supplément : un crocodile-garou (déjà-vu), un cobra-garou, un chat-garou, un gorille-garou, un sanglier-garou et une raie manta-garou (pas mal celui-là !) ... Au total, treize grands méchants garous sont décrits (j'avoue n'avoir cité que les plus débiles d'entre eux), tous livrés avec une courte aventure. Et encore une fois, le pire côtoie le meilleur : certaines aventures partent sur des idées vraiment sympa (personnellement j'ai craqué sur l'histoire de Meeka), tandis que d'autres... Un supplément qui demandera quand même pas mal de boulot pour être réellement utilisable.

Quelques PNJ intéressants, deux trois bonnes idées d'aventures, des grandes crises de rigolade, un ramassis d'idioties, et tout ça pour 150 francs, mais que demande le peuple ?

**Score :** 5/10

Hitcher



## Kheyza

Supplément pour Guildes en français  
Édité par Multisim  
135 F



Les Kheyzas forment sans doute le peuple des Rivages le plus mystérieux et le plus ardu à appréhender. À mon grand regret, ce n'est pas ce supplément qui perce le voile de ces nomades donneurs de noms. Pourtant, tout y est : histoire, mœurs, tradition, organisation d'une caravane et de la cellule familiale. Mais réaliser un travail ethnographique, aussi minutieux soit-il, n'est pas suffisant pour rendre un ouvrage intéressant et surtout exploitable pour un jeu. C'est tout le problème de *Kheyza*. Il est très complet, bourré de renseignements généraux, mais au final, relativement peu attrayant. À la différence des Venn'dys, quand je referme l'ouvrage, je n'ai pas envie de jouer un Kheyza. Et curieusement, les illustrations, très moyennes, rendent parfaitement ce sentiment de vacuité. Reste que certains chapitres, comme la magie sémantique, sont bien utiles à qui voudrait incarner un donneur de nom, mais pas indispensables. De même les Martiya, des esprits assez proches des créatures de cauchemar de *Rêve de Dragon*, et leurs adversaires (l'Avalancheux en particulier), peuvent donner quelques suées à des personnages. Enfin, les chapitres des Destins et des Mystères sont les seuls qui me paraissent directement exploitables. Personnages non joueurs et grandes révélations seront un plus appréciable pour les meneurs de jeu. Mais cela ne justifie pas les 150 pages qui précèdent. C'est un constat assez mitigé (et dur, j'en suis conscient) mais quand on est habitué à des bijoux comme les Atlas, ou les autres livres des Rivages, on ne peut s'empêcher d'être déçu par ce supplément moyennement...

Score: 5/10

La Hyène

## Les Carnets de l'Obscur

Supplément pour Dark Earth en français  
Édité par Multisim  
170 F

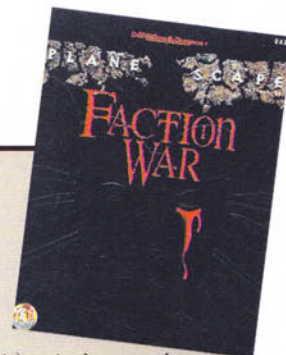
Rusk est un marcheur de légende qui parcourt Sombre-Terre depuis de nombreuses années pour en rapporter des histoires toutes plus incroyables les unes que les autres. Certaines de ces histoires sont aujourd'hui réunies dans *les Carnets de l'Obscur*.

Ce supplément de 144 pages regroupe la description de 27 lieux marquants de Sombre-Terre. Les Marcheurs ont l'habitude de classer les zones qu'ils traversent par milieu. On différencie ainsi les marais, les déserts, les chaos, les souterrains, les glaces, les mers, les montagnes, les mortezones et les ruines. Pour chaque milieu, on découvre la description de



## Faction War

Supplément pour Planescape  
en anglais  
Édité par TSR - 150 F



je vous laisse découvrir) arrive à monter les factions les unes contre les autres à coup de rumeurs, d'assassinats et de veuleries diverses. Rapidement, deux camps s'affrontent alors que quelques malheureux tentent de garder une prudente et suspecte neutralité. Et pour enfoncer le tout, la Lady of Pain va ajouter sa touche personnelle à grands coups d'exil et de malédiction. Bref, de quoi amuser des Planars sur six scénarios (mais jouables en une bonne dizaine de séances) et changer la face de Sigil définitivement.

### Lecture des entrailles

La grande force de *Factor War* est d'être ouvert mais fini. Je m'explique. Les aventuriers vont commencer la campagne par le premier épisode (l'introduction) et vont terminer par le sixième et dernier épisode. Mais tous les scénarios entre ces deux-là peuvent être joués aléatoirement (ceux qui ont pensé aux *Masques de Nyarlathotep* ont gagné).

Une chronologie indicative se déroule, quoi qu'il arrive. Ainsi, le meneur ne fera jamais la même campagne s'il veut la faire jouer à plusieurs groupes. En conclusion, ce recueil (réservé à un meneur aguerri possédant les suppléments sur Sigil), est sans doute la meilleure campagne à ce jour pour *Planescape*. Il y a de l'action, de la politique, des rebondissements, des scènes d'attaque de masse et surtout une énorme surprise à la fin. À ne pas manquer si vous maîtrisez bien le Multivers.



### Une valse à mille plans

Imaginez une cité au centre du Multivers (l'ensemble de tous les plans et univers connus et inconnus) qui abrite différentes factions ayant des visions totalement différentes du monde qui les entoure. Certains pensent qu'il tend au chaos, d'autres à l'ordre, les uns pensent qu'il s'agit d'une vaste plaisanterie alors que les autres penchent pour une entropie généralisée. Chaque faction a une philosophie et un rôle politique dans la cité (je résume). Et pour chapeauter le tout, imaginez une puissance acariâtre et mystérieuse répondant au doux nom de Lady of Pain. Tout ce petit monde (et bien d'autres) vit en paix dans la ville (Sigil) et voyage d'un plan à l'autre histoire de passer le temps. Bref, imaginez un panier de crabes que vous mélangez avec un nid de vipères. Prenez un bâton magique et agitez le tout. Vous aurez une petite idée de la thématique de *Faction War*.

### Royal Rumble à Sigil

Avant de continuer (et parce que cela ne passe pas à la photographie), je voudrais signaler la couverture en relief de ce recueil de scénarios. Elle est de toute beauté. Une fois ce petit coup de cœur personnel passé, nous pouvons en revenir à ce que contient ce livret de 128 pages : le plus beau capharnaüm que Sigil n'ait jamais connu. Un petit malin (et pour une raison que

La Hyène



# Baldur's Gate

Jeu informatique en anglais  
Édité par Interplay - 369 F

## Le retour de la petite aventure

Franchement, je ne la sentais pas cette porte de Baldur. On nous avait bassinés avec une soi-disant interactivité totale, des personnages super détaillés et un graphisme à se taper le cul par terre. Au final, *Baldur's Gate*, c'est tout ça et même plus encore. Bien que le système de jeu et le graphisme (superbe au demeurant) relativement conventionnels ne permettent pas de crier au chef d'œuvre d'innovation, *Baldur's Gate* est un logiciel solide et qui vous fera passer un sacré bout de temps devant votre ordinateur (au moins une centaine d'heures nous promet l'éditeur. J'en suis à cinquante heures et je suis loin d'avoir terminé).

## L'histoire en quelques mots

En effet, on ne va pas s'étendre dessus, non pas qu'elle soit inintéressante mais simplement parce qu'elle est bien trop basique pour des joueurs tels que vous et moi, habitués à des maîtres de jeu qui passent des heures à vous préparer des intrigues à rallonge et des rebondissements dignes des plus grands trampolines. L'histoire se déroule dans les Royaumes Oubliés de *AD&D*, dans la région de la Mer des Épées, approximativement entre Baldur's Gate (une ville) et Candlekeep (c'est de là que part notre héros). La région est infestée par des manifestations maléfiques et chaotiques et devinez qui s'y colle pour régler le problème ? Bien vu : vous, ou plutôt votre héros. Ça ne commence pas très gaiement pour vous puisque vous incarnez un orphelin venu

chercher le savoir et la connaissance dans la grande librairie de Candlekeep. Place à l'aventure !

## Le système ?

Au départ, vous ne dirigez qu'un seul personnage mais cinq compagnons pourront se joindre à lui durant l'aventure. Tous ont une personnalité et ont une fâcheuse tendance à vous donner leur avis même quand vous ne leur demandez pas (un peu comme dans *Jagged Alliance*, le jeu des mercenaires bavards). Le système de jeu de *AD&D* (la 2<sup>ème</sup> édition dans la plupart des cas) sert de base à l'aventure et il faut bien dire que, comme dans les antiques *Eye of the Beholder*, le tout tient bien la route et c'est même graphiquement splendide lorsque les sorts commencent à voler dans tous les coins (mais dans ce cas, la fluidité dépend grandement de la puissance de votre machine). La plupart des pouvoirs "non magiques" comme ceux des voleurs sont eux aussi de la partie. Ça va backstabber à tour de bras !

## Plus on est de fous

En théorie, on pourra jouer à plusieurs à *Baldur's Gate* ce qui est une bonne nouvelle : jamais un jeu de rôles digne de ce nom n'avait permis une collaboration entre joueurs humains. Reste que la version testée (presque terminée mais pas tout à fait) bugguait un peu en multiplayer. On vous en dira plus lorsqu'on aura joué à plusieurs.



**Score :**  
8/10

CROC

trois lieux : amical, hostile et neutre. Chaque milieu est introduit par Rusk lui-même et fourmillé de petits renseignements intéressants pour la survie au quotidien. Puis, chaque lieu comprend une introduction sous forme de témoignage, une description du lieu en lui-même et de ses personnages marquants. La description finit par un passage expliquant ce que l'on peut tirer concrètement de ce lieu en termes de scénario.

Ces lieux peuvent varier du carrément génial au "j'aurais pu y penser moi-même" mais la moyenne est plutôt bonne. De plus, le supplément a l'avantage de recadrer le jeu dans la direction des marcheurs (déjà deux suppléments qui leur sont consacrés) et de l'obscur, la volonté étant clairement de montrer au joueur et au maître de jeu qu'il y a une vie entre les stallites. Toutefois, pour ceux qui jouent encore dans les petits complots phéniciens, le supplément n'a aucune utilité si ce n'est une formidable source de ragots et de légendes pour animer les tavernes de la grande cité.

**Score :**  
6/10

David BENOIT

## Renraku Arcology : Shutdown

Supplément pour Shadowrun en anglais  
Édité par FASA  
115 F

Premier supplément directement lié à la troisième édition de *Shadowrun*, *Renraku Arcology : Shutdown* frappe très fort là où ça fait mal. Le 19 décembre 2059, le complexe Renraku de Seattle, l'une des huit plus grandes arcolgies au monde, enclenche son système défensif et se coupe du monde extérieur. En l'espace de quelques secondes, cent mille personnes se retrouvaient à la merci des nouveaux maîtres de l'arcologie. En ce 10 février 2060, des informations concernant les événements se déroulant au sein de l'arcologie ont enfin pu être réunies. À en croire les déclarations de shadowrunners, une Intelligence Artificielle dénommée DEUS aurait pris le contrôle des lieux. Elle s'y livrerait à des expériences monstrueuses sur les milliers de cobayes humains à sa disposition. Dans le cas d'une tentative d'infiltration, la plus grande prudence sera de rigueur, l'IA semblant contrôler de nombreux drones ainsi qu'une partie de la population de l'arcologie.

À bien des égards ce supplément m'a fait penser à un supplément pour *Earthdawn*, on y découvre ainsi le plus génial, le plus monstrueux et le plus inhumain des adversaires ; on y trouve aussi un lieu gigantesque et inquiétant digne des plus grands shadowrunners. *Renraku Arcology : Shutdown* vous offrira d'innombrables heures de jeu si vous êtes prêt à fournir une bonne partie du travail : en effet aucun scénario complet n'est fourni et il s'agit là essentiellement d'un environnement de campagne.

Alors n'hésitez pas, tentez l'aventure.

(NB : pour ceux qui se souviennent du testament de Dunkelzahn, ils pourront enfin découvrir ce qui se cache derrière la porte 1835 !)

**Score :**  
7/10

Hitcher

le magazine des jeux de rôles  
**backstab**

**E**...comme  
**Enfers**

**Croix de bois, croix de fer,  
si je mens je vais en enfer**

**DOSSIER 666-13**



# PAR-DEVANT, PAR DERRIÈRE, ON T'ENFOURCHE, C'EST L'ENFER

*"De même donc qu'on enlève l'ivraie et qu'on la consume au feu, de même en sera-t-il à la fin du monde : le Fils de l'homme enverra ses anges, qui ramasseront de son Royaume tous les scandales et tous les fauteurs d'iniquité, et les jetteront dans la fournaise ardente : là seront les pleurs et les grincements de dents."*

(Mt 13 : 40)



## PETITE RÉVISION DE (META)PHYSIQUE

Le mot même d'enfer évoque invariablement des images (flammes, démons, pécheurs...) et des concepts (religion, bien et mal, punition...), mais la chose reste mouvante, insaisissable. Si l'on en croit les légendes, le cœur de la terre est divisé en un certain nombre de lieux de punition et de châtiment correspondant à autant de civilisation et de religions existantes ou disparues (ne croyez pas que parce qu'une société ou une croyance disparaît, l'enfer correspondant suit le même sort). Chaque enfer présente évidemment des points communs avec tous les autres (il y a des punitions et des démons qui les infligent) : les différences tiennent essentiellement au décor (il y a des enfers de glace, de feu, d'obscurité ; parfois les trois à la fois, tout est imaginable) et aux punitions infligées, qui ont toujours beaucoup plus excité les imaginations, notamment des artistes, que l'ennui gentillet des âmes au Paradis.

La notion semble, en outre, échapper à la définition parce que, précisément, nous ne connaissons qu'un enfer qui s'est construit petit à petit au fil du temps. Rien de bien sûr, sinon l'héritage judéo-chrétien propre à l'Europe. Mais la vision serait réductrice.

Deux constantes cependant : là où il y a un groupe humain organisé, sans même parler de société, de civilisation ou de religion, il y a un enfer. Corollaire : l'enfer est toujours à l'image de la société dont il accueille les défunts. Et peut donc varier selon les grands choix faits par cette dernière.

L'enfer d'une société dans laquelle le groupe est tout n'aura rien à voir avec celui d'une société qui place l'individu avant toute chose.

## INTERRO SURPRISE D'HISTOIRE

Tout commence avec l'apparition de l'idée, sinon d'un "au-delà", du moins d'une vie de l'esprit après la mort. Et les premiers indices qu'on en a sont, par définition, bien antérieurs à la première allusion écrite à un quelconque enfer.

Ce sont sans doute les hommes préhistoriques qui, les premiers, commencèrent à inhumer leurs morts et à mettre au point un certain nombre de rituels funéraires (trophées, nourriture, objets, armes accompagnent le défunt). Ces rites sont



## Les Enfers sont un vrai moulin !

- Le plus célèbre des héros de l'Antiquité, Hercule, ira deux fois aux Enfers, pour y accomplir ses onzième et douzième travaux : d'abord pour voler les fruits d'or du jardin gardés par les Hespérides, ensuite pour délivrer Thésée (il en profite pour terrasser Cerbère, monstre canin né lui-même de deux monstres, pourvu de trois têtes et dont le cou était hérissé de serpents vivants, qui garde l'entrée des Enfers situé au bord du Styx).
- Bacchus, divinité du vin sortie de la cuisse de Jupiter, ira aux Enfers pour délivrer sa mère Sémélé, foudroyée par Jupiter pour avoir voulu le regarder au grand jour.
- Orphée est presque parvenu à délivrer son Eurydice des Enfers (elle lui avait fait jurer de ne pas se retourner avant qu'ils n'aient regagné le monde des vivants : à peine arrivé dans la lumière, il se retourne alors que son épouse n'est pas encore sortie des ténébres).
- Achille et Ulysse descendront eux aussi aux Enfers pour faire le tour des dieux.

# Enfers



## Les supplicés célèbres

- Tytios, condamné à avoir en permanence le foie déchiré par deux vautours sans pouvoir les en empêcher.
- Tantale, fils de Zeus, servit son fils unique comme plat principal d'un banquet destiné aux dieux de l'Olympe. Ceux-ci se rendirent compte de la nature de l'horrible festin et le condamnèrent à rester dans l'Hadès pour l'éternité. Là, debout au milieu d'un ruisseau, il souffre éternellement de la faim et de la soif. Quand il veut attraper les fruits que portent les branches au-dessus du ruisseau, le vent les met hors de sa portée ; quand il se baisse pour boire l'eau du ruisseau, celui-ci disparaît dans le sol.
- Ixion, un des grands criminels de l'Hadès, avait insulté Héra : il fut enchaîné à une roue qui ne cessait jamais de tourner.
- Sisyphé, condamné pour l'éternité à pousser la même pierre au sommet d'une colline dont la masse, une fois au sommet, l'entraînait en arrière.



## Comment ne pas se gourrer dans le protocole

Lucifer, Satan, Méphistophélès, Belzébuth, le Seigneur des Mouches, le Grand Bouc, le Maître des Enfers... Difficile de s'y retrouver ! Pour vous faciliter la tâche (mais laquelle exactement ? Il est des noms que l'on n'invoque jamais en vain...), vous trouverez ci-dessous la liste des titres et noms de Satan dans la Bible :

- Accusateur Ap 12.10
- Adversaire (ou ennemi) Pi 5.8
- Ange de l'abîme Ap 9.11
- Bélial 2 Co 6.15
- Béalzébul Mt 12.24
- Diable Mt 4.1
- Dieu de ce siècle 2 Co 4.4
- Dominateurs des ténèbres Éph 6.12
- Esprit impur Mt 12.43
- Malin Mt 13.19
- Meurtrier Jn 8.44
- Prince des démons Mt 12.24
- Prince de la puissance de l'air Eph 2.2
- Prince du monde Jn 14.30
- Satan Mt 4.10
- Serpent Gn 3.4
- Tentateur Mt 4.3

censés faciliter le passage du défunt vers le royaume des morts et son existence "là-bas". En l'absence d'un code moral figé et de l'idée de responsabilité, aucune idée de rétribution ou de châtement n'accompagne encore cette croyance en un monde des esprits.

La notion de royaume des morts n'a pas là de signification péjorative : l'esprit des défunts rejoint le monde des esprits parce qu'ils sont morts, et c'est tout. C'est un lieu de séjour, d'ordinaire peu gai, où chacun continue de vaquer à ses occupations terrestres sous une forme fantomatique. En sont exclus ceux qui, durant leur vie ou leur inhumation, n'ont pas respecté les règles et les rites imposés par le groupe ou sont porteurs d'une quelconque impureté : ceux-là ne peuvent accéder au royaume des morts et sont condamnés à errer devant sa porte pour l'éternité. Cette idée du rejet des "réprouvés" est le reflet de la société d'alors et de ses priorités : l'importance attachée à la survie du groupe. Ceux qui ont été inutiles au groupe (infirmes, bannis...) ou qui n'ont pas respecté les règles qui garantissent sa cohésion et donc sa survie, ceux-là n'entrent pas dans le royaume des morts dont ils seraient, par définition, bien incapables de respecter les règles - qui sont les mêmes que celles de la vie terrestre - puisqu'ils ne les ont pas respectées de leur vivant. On voit poindre ici la notion sinon de rétribution des hautes, du moins de jugement des actes de la vie : c'est au cours de sa vie que l'on gagne son statut dans le royaume des morts, où les règles et la hiérarchie sociales sont les mêmes que sur terre (les guer-

riers mongols, par exemple, sont servis dans le royaume des morts par les ennemis qu'ils ont tués de leur vivant).

Pour y parvenir, l'esprit du défunt doit emprunter un long chemin parsemé d'embûches qui constitue une épreuve en soi, une sorte de rite de passage, de cheminement initiatique (couronné généralement par le passage symbolique d'un pont étroit). On retrouve cette idée de voyage dans toutes les civilisations païennes : dans les "enfers" germaniques et scandinaves pré-chrétiens, le voyage jusqu'au royaume des morts se fait par bateau et non sur un cheval de Przewalski. Au fur et à mesure que le rapport se fait entre actions de son vivant et sort après la mort, le Walhalla se transformera petit à petit en palais magnifiques où les guerriers qui ont fait preuve de bravoure et de courage (qui ont été utiles à leur clan) festoieront aux côtés d'Odin même.

**"Alors,  
le diable, leur séducteur, fut jeté dans  
l'étang de feu et de soufre, y rejoignant la Bête  
et le faux prophète, et leur supplice durera jour et  
nuît, pour les siècles des siècles."  
(Ap 20 : 10)**

Dans les civilisations chamaniques (du Tibet à l'Altaï, de la Mongolie à la Nouvelle-Guinée, sans oublier les Indiens d'Amérique), le chaman, intermédiaire des dieux, sert de guide aux morts pendant le voyage qui les sépare du royaume des morts. Il peut, au cours d'une transe, échapper à son enveloppe physique et accompagner l'esprit du défunt jusqu'aux portes du royaume des morts, afin de l'aider principalement à venir à bout des embûches et des épreuves qui l'attendent en chemin (on ne saurait trop conseiller, à ce propos, de lire ou relire l'excellent dossier consacré au barbare dans le dernier numéro de Backstab).

L'apparition et l'expansion des grandes civilisations orientales (Mésopotamie, Égypte, Iran ancien) marquent le passage du royaume des morts aux enfers proprement dits par l'intermédiaire d'un jugement des dieux. Ces religions proposent un idéal humain auquel chacun doit tendre : ceux qui ne s'y sont pas conformés de leur vivant vont en enfer, qui apparaît là comme un processus de correction. De ce point de vue, la civilisation égyptienne, très soucieuse du devenir de l'âme, dans laquelle elle voit un double de chaque homme, a développé un enfer particulièrement riche. À l'issue d'un voyage long et périlleux vers une contrée lointaine (dont la carte figure parfois sur le sarcophage), l'âme arrive devant ses juges et récite le "Livre des morts" ("Je n'ai pas été négligent. Je n'ai pas été oisif. Je n'ai pas commis de sacrilège...") devant les quarante-deux juges du tribunal d'Osiris, après qu'Anubis a pesé son cœur et que Thot en a annoncé le résultat. Après cet examen, soit le défunt accède au rang de "transfiguré", et rejoint le royaume d'Osiris, soit, s'il est trop sous l'influence du mal, il subit la "seconde mort" (suite de supplices destinés à ne rien laisser subsister de lui : décapité et dépecé, les morceaux de son corps sont brûlés et bouillis, d'autres dévorés).

L'Antiquité grecque inventera elle un lieu pittoresque et fort fréquenté, que ce soit par les dieux et les héros : les Enfers. L'Hadès est un monde clos ressemblant à une caverne et sépa-



# Enfers



**"Et la mer rendit les morts qu'elle gardait, la Mort et l'Hadès rendirent les morts qu'ils gardaient, et chacun fut jugé selon ses œuvres. Alors la Mort et l'Hadès furent jetés dans l'étang de feu - c'est la seconde mort cet étang de feu - et celui qui ne se trouva pas inscrit dans le livre de vie, on le jeta dans l'étang de feu."**  
(Ap 20 : 13)



Au Moyen Âge, la mortalité infantile (mais pas uniquement celle-là) faisait des ravages dans les rangs des nouveau-nés et, une fois mis au monde, l'enfant était loin d'être tiré d'affaire. Aussi, le plus urgent consistait à faire baptiser l'enfant, qui devait obligatoirement être vivant ou présenter des signes de vie : pour les enfants morts lors de l'accouchement, le prêtre attendait que le petit cadavre se réchauffe (et que la rigidité disparaisse ou qu'une coloration soit visible) pour officier. Une fois baptisé "vivant", l'âme du nouveau-né pouvait accéder au Paradis.

Y a pas une idée de scénario là ?

ré du monde des vivants par le fleuve Océan et ses affluents (le Styx, le Cocyte et l'Achéron) où tous les morts se retrouvent, mais où ils ne connaissent pas tous le même sort. Arrivés sur place, les morts sont jugés sans que l'on sache sur quels éléments.

À l'époque, il y a beaucoup de monde. D'abord Hadès (Pluton pour les Romains), dieu des ténèbres, inséparable de son sceptre et de Cerbère (qui, entre nous soit dit, fait un piètre gardien puisque Orphée l'a amadoué en lui jouant de la lyre, Énée en lui donnant un gâteau au miel et Hercule l'a terrassé) et son épouse Perséphone (Proserpine) ; les juges des Enfers, au nombre de trois ; les Érinyes (Furies) aux cheveux noués de serpents, armées de torches et de fouets qui exécutent la vengeance des dieux et suscitent la haine entre les mortels ; les Kères (Destinées), les filles de la nuit et Thanatos, la mort. Sans parler des morts sans sépulture et de tous les braves gens qui y sont envoyés.

Il est évidemment très difficile d'établir une carte précise des Enfers, mais il semblerait bien que l'empire souterrain soit divisé en trois régions distinctes : l'Enfer des méchants, qui y subissent le froid des lacs et les brûlures de flammes, le Tartare, prison située sous l'Hadès et ceinte d'une triple muraille qui soutenait les fondements des océans et de la Terre où les dieux

ont enfermé les Géants, et les Champs Élysées, lieu de séjour des justes où poussent des arbres aux fruits d'or. Ces trois régions sont délimitées par les cinq fleuves infernaux qui coulent en cercles concentriques :

- l'Achéron, fleuve du Chagrin ;
- le Styx, fleuve de la Haine ;
- le Phlégéthon, fleuve des Flammes ;
- le Cocyte, fleuve des Lamentations ;
- enfin le Léthé, fleuve de l'Oubli.

Selon la mythologie, les ombres des morts doivent traverser ces cinq fleuves dans la barque du nautonnier Charon ; ce faisant, elles s'éloignent chaque fois un peu plus du monde des vivants, jusqu'à arriver sur les rives du Léthé. Une fois qu'elles ont bu de son eau, elles oublient tout de leur vie de mortel et leurs pleurs et leurs lamentations cessent. Ces "repères" géographiques seront repris par Dante (cf. plus bas).

## ORAL DE CATÉCHISME

Assez curieusement, la Bible n'évoque que peu l'enfer chrétien tel que nous nous le représentons aujourd'hui : les Écritures évoquent des lieux différents, sous des noms différents, qui sont à la fois le lieu de séjour des morts, où le Christ lui-même s'est rendu, et un lieu de damnation. Des enfers à l'enfer, en quelque sorte.

- Le Chéol (séjour des morts) par exemple est particulièrement dépouillé : pas de démons, pas d'épreuves, pas de divinités infernales, ni Satan lui-même. Tous les défunts s'y rendent sans distinction de mérite et sans y être jugés.
- La Bible évoque également les enfers mythologiques, en reprenant le mot grec d'Hadès. Là encore, il s'agit, à l'origine, du séjour des morts qui,

# Enfers



petit à petit, va se distinguer du Chéol : ce dernier deviendra le lieu de châtement où ne demeurent que les méchants, tandis que l'Hadès deviendra le lieu de repos et de consolation.

• Cette distinction entre un lieu de séjour des morts et un lieu de damnation se fait par l'intermédiaire de périphrases particulièrement parlantes : "là où le ver ne meurt pas et où le feu ne s'éteint pas", "où seront les pleurs et les grincements de dents", "l'étang ardent de feu où brûle du souffre", "feu éternel préparé pour le diable et ses anges", "le puits de l'abîme". Toutes ces formules désignent un lieu de damnation identifié sous le nom de Géhenne (transcription grecque de la locution hébraïque Gê-Hinnom : "vallée d'Hinnom"), hérijière du Chéol.

Cette conception terriblement manichéiste (enfer pour les méchants / paradis pour les justes) est apparue particulièrement brutale au Moyen Âge, qui a vu l'invention de deux régions nouvelles : les Limbes et le Purgatoire.

Bien que reposant sur la même idée de purification par le feu (*ignis purgatorius*), le Purgatoire est différent de l'Enfer : les morts qui ont subi et réussi l'épreuve purificatrice que leur réserve le Purgatoire ont l'espoir d'être admis en présence de Dieu, alors que les peines de ceux qui sont rejetés sont considérées comme éternelles.



L'emplacement exact de l'Enfer partageait les lettrés et les théologiens au Moyen Âge. Si l'on s'accordait assez facilement à localiser l'Enfer sous terre et le Paradis dans le ciel, on hésitait pour le Purgatoire, que l'on voyait soit au fond du cratère de l'Etna ou du Stromboli, soit dans une caverne d'Irlande.

C'est le sort des nouveau-nés morts sans être baptisés, et ne pouvant donc rejoindre le Paradis, qui a conduit les théologiens à placer les âmes de ces enfants dans les Limbes (cf. plus bas).

## QCM DE LITTÉRATURE

C'est sans conteste l'enfer décrit par Dante dans "La divine comédie" (composée entre 1308 et 1320) qui a le plus marqué les esprits au Moyen Âge. Cet enfer, qui a la forme d'un cône renversé, s'ouvre à la surface de la Terre et s'enfonce jusqu'à son cœur, figuré par le nombril de Lucifer. Il est divisé en neuf cercles séparés les uns des autres par les fleuves de l'enfer : l'Achéron, le Styx, le Phlégéon et le Cocyte (cf. encadré).

Guidé par Virgile, Dante découvre d'abord le vestibule des enfers où errent sans but et aiguillonnés par des piqûres de guêpes les indécis, les

lâches, ceux qui n'ont jamais choisi leur camp. Après avoir franchi l'Achéron, Dante entre dans le haut enfer, formé des cinq premiers cercles qui rassemblent les pécheurs par incontinence, c'est-à-dire ceux qui n'ont trouvé la force de résister à leurs instincts et leurs pulsions :

- 1) le cercle des limbes, où errent tous ceux qui n'ont pas été baptisés (enfants morts avant leur baptême, mais également tous les personnages célèbres de l'Antiquité païenne) ;
- 2) celui des luxurieux ;
- 3) celui des gourmands ;
- 4) celui des avares et des prodigues ;
- 5) puis celui des coléreux.

**Mais**

**les lâches, les renégats, les dépravés, les assassins, les impurs, les sorciers, les idolâtres, bref, tous les hommes de mensonge, leur lot se trouve dans l'étang brûlant de feu et de soufre : c'est la seconde mort.**

(Ap 21: 8)

Il franchit ensuite le marais du Styx et parvient devant les murailles de la cité de Dis, qui abritent quatre cercles, subdivisés en régions, qui rassemblent eux les pécheurs qui ont fauté par action :

- 6) le cercle des hérétiques,
- 7) le cercle des violents, ceux qui ont nui à autrui par la force.

Il se subdivise en quatre régions :

- 7.1) les violents contre leur prochain (tyrans et meurtriers) ;
- 7.2) les violents contre eux-mêmes (suicidés et gaspilleurs) ;
- 7.3) les violents contre Dieu (blasphémateurs) ;
- 7.4) les violents contre la nature (sodomites) ;
- 7.5) les violents contre l'art (usuriers) ;

Après avoir franchi la Grande Barrière, Dante arrive devant le huitième cercle, où sont rassemblés les "traîtres", ceux qui ont trompé des personnes qui ne leur avaient pas expressément fait confiance. Le huitième cercle des Enfers forme Malebolge et est divisé en dix "bolges", ou fosses concentriques :

- 8.1) les séducteurs ;
- 8.2) les flatteurs ;
- 8.3) les simoniaques (trafiquants de choses saintes)
- 8.4) les devins, astrologues et magiciens ;
- 8.5) les trafiquants ;
- 8.6) les hypocrites ;
- 8.7) les voleurs ;
- 8.8) les conseillers perfides ;
- 8.9) les semeurs de discorde ;
- 8.10) les falsificateurs (indifféremment de métaux, de personnes, de pièces ou de mots).

Vient ensuite le neuvième cercle, au-delà de la région des géants, qui est consacré aux traîtres, c'est-à-dire à tous ceux qui ont sciemment trahi la confiance qu'on leur avait accordée. Ce cercle est subdivisé en quatre régions portant chacune

On peut s'étonner de la hiérarchie des fautes adoptée dans l'enfer décrit par Dante : ainsi, les meurtriers sont "mieux" traités que les voleurs. On peut également être surpris d'y trouver telle ou telle catégorie de pécheurs. Les astrologues notamment (et ceux qui y sont déjà ne vont pas arrêter d'avoir des copains quand on voit les couvertures de nombreux magazines destinés au "beau sexe" : l'astrologie en une, ça dope les ventes !). Mais si tous ces braves gens (dans le même sac, chiro-manciens, diseurs de bonne aventure, ceux qui lisent dans le marc de café ou les feuilles de thé, les tarots, les cartes, les numérologues...) sont voués aux flammes de l'Enfer, c'est parce que la foi chrétienne est incompatible avec l'astrologie. Dieu seul connaît le futur de chaque être humain : si l'avenir était prévisible, l'homme ne serait pas maître de son destin, alors que Dieu l'a créé libre.





le nom d'un "traître" tristement célèbre :

9.1 ("Caïn") : les traîtres envers leurs parents ;

9.2 ("Antenor") : les traîtres envers leur patrie ;

9.3 ("Ptolémée") : les traîtres envers leurs hôtes ;

9.4 ("Judas") : les traîtres envers leurs bienfaiteurs.

Tous les traîtres, dont seule la tête violacée dépasse, sont pris dans les glaces du Coccyte gelé. Après avoir franchi le fleuve, on arrive au centre de la terre, le cœur de l'enfer : Lucifer lui-même qui dépèce pour l'éternité Judas Iscariote, le traître et le damné par excellence.

## L'ENFER, C'EST ICI ET MAINTENANT.

L'apparition des sciences humaines et le lent déclin des idéologies ont quelque peu sonné le glas de l'enfer chrétien tel que nous nous le représentons.

À tel point que l'on en revient à la notion traditionnelle : l'enfer est de ce monde. Aujourd'hui, si l'on en croit la légende,

la plupart des religions modernes ont rationalisé le processus : les péchés des mortels sont enregistrés sur ordinateur durant leur vie et, si un pécheur dépasse un certain seuil de tolérance, il est jeté illico presto dans les tourments éternels.

Deux guerres mondiales, dont une couronnée par le recours à l'atome, des idéologies sanguinaires et des démocraties gangrenées, des génocides, des camps de concentration et des goulags, la pollution (Tchernobyl), la maladie (le sida), la misère, l'explosion des inégalités d'une région du monde à l'autre, mais également à l'intérieur de chaque pays, le chômage, la victoire du "libéralisme" et de Mammon, le démon de l'argent : pourquoi chercher à inventer un enfer dans lequel nous vivons tous les jours ? Petit florilège des lieux et situations actuels pouvant être qualifiés d'"enfens" :

- l'incarcération, quelle que soit sa forme. Outre la prison, un grand classique (je ne peux ici que renvoyer à l'excellent dossier du Backstab n° 1 et au film "Prison"), il ne faut négliger ni l'hôpital, ni l'asile, ni le goulag, ni le camp. On peut d'ailleurs se poser la question de savoir s'il n'y a pas confusion entre le lieu et la cause (est-ce que l'enfer, ce n'est pas plutôt le crime, la maladie, la folie ?).

- la ville, la mégalopole : à la solitude physique de la campagne répond la solitude émotionnelle, l'anonymat des grandes villes. Est-ce que ce n'est pas angoissant - et désespérant - de se dire que l'on peut se faire occire dans une ville de deux millions d'habitants (voire plus) sans que personne - on ne dit pas "intervienne" - fasse un geste ? Cet individualisme forcené, qui tue la solidarité et qui mène la solitude, est-ce que ce n'est pas un enfer, propre, que chacun porte comme un fardeau ?

- la guerre : parce que l'enfer s'ouvre réellement et déverse ses démons et ses flammes à la surface de la terre (on ne peut ici

que renvoyer à l'excellent roman de Graham Masterton "Le jour J du jugement", dans lequel on apprend que les Américains n'ont enfoncé les défenses allemandes en Normandie que parce qu'ils disposaient de chars sans équipage habités par des démons).

- le totalitarisme : pas forcément politique, même s'il détient quand même la palme. Heureusement que les idéologies, nées de ce siècle, s'effondrent : qu'est-ce qui va les remplacer ? Le totalitarisme, ce peut être également la "pensée unique", le "politiquement correct", pas uniquement dans le vocabulaire, mais également dans la façon de penser ("Ce n'est pas grave s'il y a des caméras de vidéosurveillance partout et si l'on fiche les gens *ad vitam æternam* : les honnêtes gens n'ont rien à cacher" : présenté comme ça, effectivement, comment refuser ?). Ce genre de stupidité, le fragile équilibre liberté/sécurité (s'il y a plus de sécurité, c'est toujours au détriment de la liberté) peuvent nous faire basculer dans l'enfer.

**"Et si ta main droite est pour toi une occasion de péché, coupe-la et jette-la loin de toi : car mieux vaut pour toi que périsse un seul de tes membres et que tout ton corps ne s'en aille pas dans la géhenne."**

(Mt 5 : 30)



## Péchés véniels, mortels et capitaux

Il existe sept "péchés" capitaux : l'orgueil, l'avarice, la gourmandise, l'envie, la luxure, la paresse et la colère. Péchés entre guillemets car il s'agit de vices, c'est-à-dire de tendances à commettre certains péchés, et non de péchés proprement dits. Ces derniers résultent de la violation des préceptes du Décalogue : les plus graves sont mortels (rupture du lien avec Dieu), les autres sont dits véniels (matière légère, ignorance ou manque de consentement).

La gravité des péchés dépend de l'importance de la matière (le vol d'une grosse somme d'argent est pire qu'un petit larcin), du degré de consentement et du degré de connaissance de la faute.



Jean-Paul II n'a-t-il pas lui-même accredité cette thèse en déclarant le 17 novembre devant des étudiants d'une école de commerce privée : "L'ordinateur a changé ma vie" ?

Ce qu'il n'a pas dit en revanche (mais ça a quand même fini par se savoir), c'est que des trois puissants ordinateurs du Vatican, baptisés Raphaël, Michel et Gabriel, c'est au premier qu'incombe la tâche de protéger le site web du Vatican contre les *backers*. C'est Raphaël en effet qui abrite le *firewall* salvateur (littéralement "mur de feu" : dans un dossier consacré à l'enfer, c'est bien normal. Mais à Rome...)

Sans parler de nos enfers intérieurs si tangibles : alcoolisme, toxicomanie, névroses, folies, phobies, psychoses, troubles du comportement, pulsions diverses et variées... Ou la réalisation du pire de nos cauchemars. Les rêves, par leur fonction même, peuvent être une porte ouverte sur notre enfer personnel (on renverra sur ce point au film "L'échelle de Jacob", dans lequel on a du mal à discerner si c'est le G.I. shooté par son commandement qui rêve qu'il a une vie normale ou le citoyen-lambda qui rêve qu'il est un G.I. dans l'enfer de la guerre du Viêt-nam).

## L'ENFER EST MULTIPLE

Foin de religiosocentrisme ! Le christianisme n'a pas le monopole de l'enfer.

- En Chine, les deux messagers des âmes viennent chercher l'âme du défunt mais doivent avant tout présenter aux dieux de la porte les documents prouvant que l'heure de la mort a bien sonné pour son propriétaire. Le pécheur est ensuite soumis à un interrogatoire mené par le dieu des murs et des fossés. Ensuite, le pécheur est jugé : chacun de ses juges annonce à son tour la punition arrêtée. Le dernier juge peut cependant



# Enfers



"Plus tard. Comme il se doit, elle est au sol, nue, sur le dos, les mains et les pieds attachés à des piliers de fortune fixés sur des planches retenues par des poids. Ses mains sont criblées de clous, ses cuisses écartées au maximum. Son cul est appuyé sur un coussin, et elle a du fromage, du brie, beurré sur son vagin ouvert, et même à l'intérieur. [...]

Je dois finalement me résoudre à lui verser un peu d'acide sur la chatte, de manière à ce que la chair laisse pénétrer l'embout lubrifié du tube, et bientôt il glisse à l'intérieur, sans difficulté. "J'espère que ça fait mal", dis-je. [...]

Animé d'une énergie nouvelle (la fille est toujours consciente), il se précipite dans le tube, son corps disparaissant à moitié et, au bout d'une minute - je vois son corps de rat agité de petites secousses, tandis qu'il mange - il disparaît complètement, à part la queue, et je retire brutalement le tube, piégeant l'animal. La fille émet des sons à peu près incompréhensibles."

*American psycho*, Bret Easton Ellis

décider de renvoyer le pécheur sur terre sous une forme appropriée à ses crimes passés.

- L'enfer des îles Fidji est d'une simplicité déconcertante. Il n'abrite que Rati-Mbati-Ndua qui se contente de croquer les pécheurs qui lui sont envoyés de son unique dent pointue.

- En Nouvelle-Zélande, les multitudes de monstres et de démons qui peuplent l'enfer ne se bornent pas à s'occuper

des morts : ils interviennent également dans les affaires des vivants.

- Dans l'Amérique précolombienne, les deux conceptions classiques (séjour des morts neutre / lieu de damnation) se retrouvent : les Incas croyaient qu'après la vie, il y en avait une autre, qui apportait le châtiement aux méchants et le repos aux bons. Les Mayas étaient eux tenants d'un royaume des morts, situé sous terre, sans système de châtiements. Les Aztèques disposent d'un enfer "différencié", non seulement les mérites et les vilenies de chacun, mais selon les circonstances de sa mort. Cette vision sera brouillée par "l'importation" brutale de l'enfer chrétien par les conquêtes.

- Ça déconne pas trop chez les musulmans, dont le Coran est parfaitement clair sur le sujet : après la mort, l'âme du défunt est interrogée par deux anges menaçants sur ses croyances. Si elle ne parvient pas à réciter la profession de foi, on lui fait miroiter sa place en enfer. Lors de la fin du monde, tous les morts se relèveront et seront rassemblés sur une immense esplanade où règne une chaleur intolérable et jugés par Allah lui-même, après consultation d'une sorte de livret personnel portant mention de tous les actes de la vie.





L'enfer peut constituer le décor même d'une aventure, plutôt que son but. Si vous voulez mettre sur pied votre géhenne personnelle, voilà quelques idées pour procéder.

1) Le décor : il doit être exactement à l'inverse de ce que connaissent les PJ (s'ils n'ont jamais connu que la moiteur de la forêt tropicale, précipitez-les dans l'enfer du désert, glacé la nuit, bouillant le jour ; si se sont des nomades qui n'ignorent rien des pièges du désert, précipitez-les dans un enfer de glace).

2) Les intervenants : il y a toujours foule en enfer. Les esprits des morts, d'abord (amis, neutres ou ennemis) ; leurs tortionnaires, ensuite (qui ne s'en prennent généralement qu'aux morts mais on ne sait jamais) ; les visiteurs, enfin (les mages, sorciers, devins, chamans qui sont là pour guider l'esprit des morts ou recruter des troupes démoniaques : là est le danger).

3) La faune et la flore : certains enfers sont fertiles... mais ne sont que des trompe-l'œil ! On espère que vous avez quelques rations dans votre besace...

4) Les villes : de nombreuses villes mythiques - et disparues - ont fini en enfer. On doit donc pouvoir y trouver tout ce que l'on veut, mais il y aura toujours un prix à payer...

## L'ENFER, C'EST BIEN BEAU, MAIS QU'Y FOUTRE ?

### Des tas de choses !

• D'abord, l'enfer, c'est un peu l'équivalent de la salle des dangers des X-Men : on peut y aller pour s'entraîner et casser du démon. Du moins, c'est ce que l'on croit parce qu'en général, quand on est expédié en enfer, ce n'est pas pour aller y faire ses petites pitreries pour grosbills et en ressortir. L'idée ici consiste, par l'intermédiaire de philtres, drogues, sorts, etc. à faire croire aux PJ qu'ils sont en enfer et qu'ils peuvent y casser du démon comme faire leurs courses. Jusqu'à ce qu'ils tombent sur un os... À moins que l'idée ne soit de cartographier une partie de l'endroit, de l'explorer, d'y envoyer des éclaireurs.



### Bibliographie sommaire

Le Quid (toujours, pour commencer)  
"Histoire de l'enfer" de Georges Minois (Que sais-je ?)  
L'indispensable "Dictionnaire de la Bible" d'André-Marie Gérard (Bouquins)  
La merveilleuse "Encyclopédie des mondes qui n'existent pas" de Michael Page et Robert Ingpen (Gallimard)  
D'innombrables sites et webrings, notamment chrétiens, qui sont trop nombreux pour être cités ici, mais sans lesquels ce dossier n'aurait jamais vu le jour.



La souffrance par elle-même, dit-il, ne suffit pas toujours. Il y a des cas où les êtres humains supportent la douleur, même jusqu'à la mort. Mais il y a pour chaque individu quelque chose qu'il ne peut supporter, qu'il ne peut contempler. Il ne s'agit pas de courage, ni de lâcheté.

Quand on tombe d'une hauteur ce n'est pas une lâcheté que de se cramponner à une corde.

Quand on remonte du fond de l'eau, ce n'est pas une lâcheté que de s'emplier les poumons d'air. C'est simplement un instinct auquel on ne peut désobéir. Il en est ainsi pour vous avec les rats. Vous ne pouvez les supporter. Ils constituent une forme de pression à laquelle vous ne pourriez résister, même si vous le désiriez. Vous ferez ce que l'on exige de vous.

- Mais qu'est-ce donc ? Qu'est-ce ? Comment pourrai-je le faire, si je ne sais ce que c'est ?

1984, George Orwell

• On peut ensuite y avoir été envoyé pour chercher un objet (placé là à dessein par quelque nécromant de fin de niveau particulièrement retors ou oublié par un héros, un demi-dieu...). Le problème consistera évidemment, dans un premier temps, à savoir comment on fait pour y entrer. Parce que c'est bien commode de nous faire croire que chacun a vocation à y entrer, mais on ne sait pas par où. Ou alors il faut être mort. Donc, comment faire ? Une fois sur place, outre les dangers et les épreuves, il va falloir se repérer. Nouveau problème : la carte de l'enfer de Dante n'a pas été remise à jour depuis le XIV<sup>e</sup> siècle et il n'y a pas de Guide bleu sur le sujet... Il faut trouver un guide sur place, un damné ou un mortel exilé : pourquoi pas Dante lui-même ?

• Dans la même veine, on peut, sinon vouloir, du moins être obligé de descendre en enfer pour sauver un compagnon (cf. plus haut). Outre les difficultés évoquées ci-dessus, et qui restent d'actualité, il va falloir affronter deux nouveaux problèmes : comment sortir ? Charon, le nautonier, ne transporte les gens que dans un seul sens. Et ensuite, si d'aventure on parvient à en sortir, comment empêcher les dieux de se venger de l'affront fait ? C'est vrai ça, on n'arrache pas impunément aux enfers un mortel ou un mort sans encourir la courroux ou la vengeance de ceux qui l'ont maudit de la sorte.

• Enfin, on peut y être emprisonné. Là, c'est carrément pas de la tarte. D'abord parce qu'on ne sait pas comment on y est arrivé. Ensuite, comment sortir de sa prison. Et enfin, de l'enfer. Sans compter que les géoliers doivent vous foutre une paix royale. Les témoignages des rares damnés qui ont eu à subir ce sort peu enviable ne sont jamais parvenus jusqu'à nous.

"Vous qui entrez ici, abandonnez tout espoir."

Guillaume DELAFOSSE

UN SCÉNARIO POUR INS/MY

## Lard contemporain

"L'enfer, c'est comme une boîte de nuit : on y va sans trop savoir pourquoi, y fait chaud, les murs sont rouges, on rigole pas tous les jours, les filles sont belles, les mecs sont lourds, on voit jamais le patron...  
Croyez-moi, y a vraiment rien de tel qu'un bon vieux purgatoire de quartier !"



## René, un ballon !

Les Enfers, on connaît. Les grosses flammes qui brûlent, les démons qui piquent le derrière des gens, les démons qui brûlent, les derrières qui piquent, etc. Mais comme les Enfers, c'est aussi la Descente aux Enfers, l'Enfer sur Terre, l'Enfer du Devoir et autres Waouh C'est Vraiment l'Enfer Ici, la maison vous propose une petite variation sur le thème de l'Enfer Pas Comme Les Autres, histoire de faire... eh ben pas comme les autres. Le principe est simple. Pour plaire à son patron, Morax décide d'immortaliser les Enfers en réalisant une fresque où les émotions humaines serviront de gouache. Grâce à la secte que dirige l'un de ses Démons, il va provoquer toutes sortes d'incidents qui lui permettront d'immortaliser les péchés capitaux sous forme de chefs-d'œuvre vivants. Là-dessus, les personnages débouchent d'une départementale, se greffent à l'affaire sans rien comprendre et déclenchent malgré eux la Super Catastrophe Qui Va Bien. Tout un programme. Sans être franchement difficile, ce scénario est un p'tit peu complexe et tordu quand même. Il peut être joué par une équipe d'Anges et/ou de Démons de tous grades, affiliés à n'importe quel supérieur. Attention ! la réussite de l'enquête dépend beaucoup des initiatives des personnages et de leur implication dans l'intrigue. Si une bande de gros bouefs risque de régler - passer à côté de - l'affaire en un rien de temps, de petits vicelards de comploteurs pourront faire durer le plaisir pendant plusieurs semaines... Waouh, on dirait un Kounedélitche tellement c'est beau.

## Sale temps, hein ?

Tout commence six ans plus tôt lorsque Hellio, Démon de Morax de son état, décide de se constituer un petit réservoir de sujets humains qu'il pourrait étudier, manipuler et surtout croquer (dans le sens artistique du terme, hein). Morax trouve ça très bien, les Anges s'en foutent un peu, Hellio passe à la télé... Bref, tout baigne. La secte Michel-Ange regroupe aujourd'hui une petite cinquantaine de personnes, essentiellement de riches dilettantes passionnés par l'art qui passent leur temps à perdre de l'argent en faisant de la peinture. Entre-temps, le Démon est rejoint dans son entreprise par Frédéric Santini, un expert comptable plutôt efficace, et s'attire la sympathie de son supérieur. Quelques mois avant l'entrée en scène des personnages, Morax se lance donc dans son super projet et descend voir son Démon de serviteur pour lui proposer un marché du genre qui ne se refuse pas. Eh coco, j'veux du live, de l'intense! Tu m'les pousses à bout, tu m'les presses, tu m'les tords... Et pis p'têt que tu finiras grade 3. Forcément, ça s'refuse pas.

## Et des cahuettes, vous en avez ?

Pour que ce soit encore plus compliqué, d'autres acteurs se mettent à faire des trucs juste au même moment. Tout d'abord, les mystérieux Collectionneurs (tirés du *Guide des Anges*), des Anges de Walther qui passent leur temps à coffrer des esprits démoniaques dans des objets qui en jettent. Quelques jours avant l'ouverture de la pêche, l'un d'eux tombe sur un Démon de Scox qu'il décide de mettre en boîte pour faire beau sur ses étagères. Alexandre Brabant, le Collectionneur, se met ensuite à la recherche d'un zoli Tupperware pour que son Démon de Scox soit bien au chaud durant les trois mille années à venir. Sur ce, plusieurs Anges et Démons entrent dans la danse. Deux anciens compagnons du Démon pour retrouver leur pote, deux Anges de Dominique pour démasquer les "pratiques inqualifiables des Collectionneurs", un Démon de Malphas pour faire pénitence et un Ange d'Emmanuel pour infiltrer la secte. Ça fait du monde, c'est vrai, mais c'est ça qu'est bien. Quant aux personnages, qu'ils soient Anges ou Démons, ils vont être envoyés à la recherche du sieur Brabant et commencer par

assister à la vente aux enchères où l'Ange est venu chercher son truc. La première partie du scénario est une grosse enquête autour des Collectionneurs, la seconde un gros délire au sein même de la secte. Comme d'habitude, des petits conseils *INS* et *MV* vous permettront d'orienter l'intrigue en fonction de la tendance des personnages. Oui, ça va être bien. Oui, on va s'amuser. Alors youpi.

## ACTE I Happy hour

### À l'heure de l'apéro

De son côté, Alexandre Brabant s'enferme chez lui jusqu'au jour de la vente aux enchères, à laquelle il espère trouver un objet sympathique pour emprisonner son hôte (Caan, grade 2 de Scox). Avant de se faire enlever par Brabant, au sortir d'un bar de nuit parisien, ce Démon jouait au vampire nocturne avec deux compagnons, Akhen et Nicolas (grade 1 de Scox), qui seront à la recherche de Caan à l'ouverture du scénario. Parallèlement, deux Anges de Dominique ont été envoyés en mission et tentent actuellement de remonter la piste des Collectionneurs en collant aux basques de Brabant. Ces Anges sont Patrice Laforge et Richard Dumont, respectivement grade 1 et 2 de Dominique.

Fiers et consciencieux, ils se borneront à suivre leurs instructions et limiteront les contacts avec les personnages. Toutes les informations relatives à ces intervenants sont détaillées un peu plus loin (cf. *Qui fait*



Seb 98.

## Les Collectionneurs

Comme le savent déjà ceux qui possèdent *le Guide des Anges*, les Collectionneurs forment un petit groupuscule d'Anges de Walther légèrement dérangés, qui utilisent une variante de leur pouvoir d'exorcisme pour emprisonner des Démons et les transformer en gadgets portables. Walther est au courant de ce genre de pratique mais ne réalise pas encore à quel point ses protégés sont vraiment dingues. Par contre, plusieurs Archanges bien renseignés ont déjà lancé des enquêtes et/ou des projets autour des ces Collectionneurs. Côté démoniaque, on les aime pas du tout. Mais alors pas du tout. En termes techniques, un Démon emprisonné perd son lien avec les Enfers, regagne ses PP au rythme de 1 par mois et se retrouve directement chez son patron si l'objet qui le contient est détruit. Les Collectionneurs ont de plus un contrôle total sur leurs jouets, dont ils utilisent les pouvoirs prétendument "pour faire le Bien", et prennent un malin plaisir à les torturer, en logeant par exemple un Démon d'Haagenti dans un grain de riz sculpté ou un Démon de Kobal dans un buste en stuc de Patrick Sébastien. Plutôt moche, hein ?

quoi ?). Pour ne pas compliquer inutilement l'affaire, le Démon envoyé par Malphas et l'Ange infiltré d'Emmanuel ne seront décrits que dans l'acte 2. Leurs noms quand même : Stewart pour le Démon, Léo pour l'Ange. Voilà.

## Qu'est-ce que j'vous sers ?

Pour commencer, les personnages vont être contactés par un intermédiaire bien classique qui leur donnera un rendez-vous bien classique dans un bar bien classique. Pas trop dirigiste ? Bon. Ensuite, le contact leur fera un petit topo de la situation (disparition de Caan, enquête autour de Brabant, etc.) et leur demandera de se rendre à la vente aux enchères qui doit avoir lieu le lendemain, dans une petite salle des ventes de Paris (ou d'ailleurs). Pour des Anges, le but sera de coller aux basques de Brabant, d'effectuer une visite de routine chez lui et de récupérer toutes les preuves d'activité "irrégulière". Pour des Démons, l'objectif sera le même, mais pour démanteler le réseau auquel semble appartenir l'Ange et éventuellement récupérer Caan. Dans les deux cas, le contact ne se répandra pas en explications car... il ne sait pas grand-chose. Il est envoyé soit par Dominique, soit par Baalberith. Il s'arrangera pour reprendre contact avec le groupe d'ici 48 heures et ne sera pas joignable avant ce délai. Comme les personnages pourront s'en rendre compte en fouillant un peu, il s'agit bel et bien d'une mission officielle. Avant de partir, le contact demandera aux PJ de ne pas partager leurs informations avec d'autres équipes et de garder secrètes toutes leurs découvertes.

## Ardoise normande

La vente aux enchères débutera dans la matinée et on pourra y trouver toutes sortes de meubles, sculptures et tableaux de

bonne facture. Quelques œuvres de grande valeur feront également partie du lot, dont une toile italienne et un ensemble de petits meubles Renaissance. Une cinquantaine de personnes seront présentes, de la simple ménagère désœuvrée aux représentants de riches investisseurs. En plus de Brabant, des deux Démons de Scox et du tandem de Dominique, plusieurs personnalités risquent de faire parler d'elles au cours de la vente. Vous n'aurez aucun mal à improviser quelques archétypes de participants qui pourront intervenir, sans forcément acheter, rien que pour animer un peu cette première séquence. Petite vieille passionnée de bibelots, jeune requin envoyé par un investisseur, clochard somnolent, etc. Alexandre Brabant est un homme d'une quarantaine d'années, propre sur lui, vêtu d'un costume simple et de petites lunettes en écaille. Il sera sur les lieux dès l'ouverture des portes et suivra la vente avec beaucoup d'attention. Notez que les personnages, qui n'ont eu qu'une vague description de l'Ange, devront normalement attendre qu'il se manifeste ("Adjugé à monsieur Brabant !") pour le reconnaître. Les deux Anges de Dominique arriveront également très tôt. Laforge est plutôt jeune, habillé strict, lunettes, cheveux mi-longs. Dumont approche la cinquantaine, costume sombre et austère, visage sévère et regard perçant. Il y a de grandes chances pour que ces deux-là se fassent vite repérer par les personnages, et surtout par les Démons présents dans la salle. Akhen et Nicolas arriveront en cours de route, après que quelques objets auront été vendus, et prendront le temps de scruter la salle avant de s'asseoir dans le fond ou, si les personnages y sont déjà (prévisible), le long d'une allée latérale. Akhen est un jeune beur vêtu d'un blouson de cuir léger, de jeans et de bottes. Une rapide observation permettra aux personnages de remarquer un renflement indiquant la présence d'une arme. Quant à Nicolas, plus proche du vampire que du Démon, il portera un long imperméable noir tombant sur une chemise noire et un pantalon noir, avec des chaussures noires, des cheveux noirs, des yeux noirs et un pin's Tremere. Non, je rigole. Mais vous voyez le genre, quoi.

## Le calendrier des vigneron

Six ans plus tôt : Hellio fonde la secte Michel-Ange  
 J-16 : Morax prend contact avec Hellio et lance son grand projet  
 J-8 : Malphas apprend tout et envoie Stewart à Michel-Ange  
 J-5 : Emmanuel apprend tout aussi et envoie Léo au même endroit  
 J-3 : Brabant tombe sur Caan et l'emporte chez lui pour rigoler  
 J-2 : Dominique trouve ça louche cette histoire de Collectionneurs donc il envoie Laforge et Dumont dans la rue alors qu'il pleut très fort  
 J-1 : Asmodée met une grosse tête à Bifrons au 421  
 J : Eh ben ça commence.

À l'exception de Brabant, tout ce petit monde passera son temps à épier ses voisins, à se chuchoter des trucs à l'oreille et à relouer les personnages des pieds aux oreilles. Autant dire que ça risque de chauffer dans pas longtemps.

## L'addition !

La vente ne doit pas durer plus d'une heure et se soldera normalement par l'achat de la statuette sur laquelle Brabant va flasher : quarante centimètres de plastique transparent (très beau) représentant un ange stylisé (très laid) en proie à de violents troubles intérieurs (très kitsch). La punition idéale pour un Démon de Scox qui a fait des bêtises.

## Brèves de comptoir

Quelle que soit l'affiliation des personnages, il est très probable qu'ils cherchent à se renseigner sur Alexandre Brabant et le fameux Démon qu'il semble retenir prisonnier. D'un côté comme de l'autre, c'est le flou artistique. Personne ne sait d'où viennent les directives et peu connaissent Brabant et Caan. En fouillant un peu, c'est-à-dire en faisant un minimum de recherches et de roleplay dans la rue, les personnages pourront apprendre les choses suivantes :

- *INS* :

Le Démon disparu se nomme Caan et est un sujet de Scox. Deux de ses compagnons sont actuellement à sa recherche dans la ville. On ne sait pas grand-chose sur Caan, si ce n'est qu'il est probablement grade 2 et qu'il passait pour un Démon plutôt malin et discret. Quant à ses comparses, Akhen et Nicolas, ils sont soit grade 1, soit incroyablement discrets, et n'ont aucune action d'éclat à leur palmarès. Caan possédait une planque en ville et fréquentait de temps à autre un petit bar de quartier, la Mascotte. Personne ne semble en mesure d'affirmer qu'un Prince s'intéresse particulièrement à l'affaire. Des Démons de Scox confirmeront même que leur supérieur s'en fout. Alexandre Brabant est connu pour être un Ange plus dangereux que la moyenne. Certains pensent qu'il fait partie d'une de ces organisations angéliques qui désobéissent à leur supérieur pour appliquer leurs propres théories.

- *MV* :

Alexandre Brabant est connu pour être un grade 3 de Walther aux états de service irréprochables. Discret, mais efficace, il s'est brillamment illustré dans plusieurs affaires d'exorcisme et autres interventions musclées contre le Malin. Grade 3 oblige, son adresse personnelle est gardée secrète et seuls quelques Anges de Walther savent où le contacter, ce qu'ils n'accepteront de faire que si le président des États-Unis venait à être possédé par un Démon d'Haagenti. En forçant un peu, il sera possible de comprendre que Brabant fait partie des Anges "surveillés" par les hautes instances, à l'image des déviants et des fanatiques. Rien ne lui est ouvertement reproché, mais son cas semble beaucoup intéresser Dominique. Le nom de Richard Dumont, Ange de Dominique réputé pour être un "sacré fouille-merde", commence d'ailleurs à circuler dans la rue (pas à tous les feux rouges, hein).

Logiquement, Brabant devrait emporter l'objet pour une somme dérisoire, sauf si les personnages font preuve d'un esprit de contradiction particulièrement flagrant. Après son achat, l'Ange se dirigera vers les arrière-salles pour signer quelques papiers et récupérer son bien. C'est là que les Démons vont intervenir, de façon très prévisible, et que vont les suivre les Anges de Dominique. Arrangez-vous pour que les clients spéciaux soient seuls pendant quelques minutes, le temps pour les personnages de choisir leur action, avant de faire débouler le responsable de la salle et une flopée de vieilles mégères soudées à leur sac à main. Interpellé par un des Démons, Brabant va vite comprendre qu'il a affaire aux compagnons de Caan et qu'il va devoir ruser pour éviter le conflit. Là-dessus, les Anges resteront en retrait jusqu'à ce que le combat n'éclate. Vous pouvez fermer les portes pour plus de tranquillité et, surtout, pour forcer les personnages à agir. Dans le feu de l'action, ils pourront comprendre que les Démons en ont après l'acheteur, que les Anges ont l'air surpris de trouver des Démons en ces lieux et que Brabant semble se méfier des deux équipes. Aucune arme à feu ne sera sortie, mais les coups risquent quand même de voler. Si les personnages interviennent de façon musclée, faites arriver la sécurité pour mettre tout le monde dehors. Sinon, s'ils la jouent fine, les cinq méchants finiront par quitter les lieux d'eux-mêmes. Ensuite, Brabant fera quelques détours avant de regagner ses pénates et sera suivi par deux voitures, celle des Démons et celle des Anges, et peut-être par les personnages. Le seul impératif est que le Collectionneur rentre chez lui.

## Deux salles, deux ambiances

Pour le moment, le seul moyen de parvenir chez Brabant est donc de le suivre discrètement depuis la vente aux enchères. Au cours de la filature, il est possible que les Anges et/ou les Démons se fassent semer, se rentrent dans le lard ou tombent dans une embuscade montée par les personnages. Pour leur permettre d'agir un peu seuls, il est conseillé de ne pas faire arriver les deux tandems jusqu'au domicile de l'Ange ou, tout du moins, de ne pas les faire pénétrer à l'intérieur. Une voiture peut continuer à circuler aux alentours, un des Démons se poster non loin, etc.

Alexandre Brabant habite une petite maison entourée par un jardin bien entretenu, un peu à l'écart de la ville. Si vous jouez sur Paris, utilisez une des jolies villes nouvelles ou une banlieue résidentielle plutôt cossue. Sinon, l'extérieur de n'importe quelle ville fera l'affaire. La maison comporte deux entrées, une en façade et une par la véranda qui se prolonge dans l'arrière du jardin. Cette dernière est en permanence verrouillée de l'intérieur et toutes les fenêtres sont bien fermées comme il faut. La maison d'un Ange est rarement grande ouverte. Sur la gauche se trouvent un petit garage séparé et une remise à outils de jardinage. L'ensemble de la propriété est isolé par une haie d'arbustes et seul le petit portail permet d'accéder au jardin de façon "civilisée". À l'intérieur de la maison, le long d'un long couloir, portes sur la gauche (petit salon, puis cuisine), une sur la droite (grande salle à manger) et un escalier menant à l'étage unique. Tout au bout du couloir, une double porte coulissante ouvre sur une volée de marches descendant vers une grande salle ensoleillée par la véranda. À l'étage, un petit palier ouvre sur deux chambres, celle d'Alexandre et une chambre d'ami (inoccupée). Une trappe

dans le plafond mène à un grenier plein de caisses, de cartons et de vieilleries typiques de grenier.

Mis à part quelques meubles et livres de valeur, ainsi qu'une paire d'armes cachées dans une paire de tiroirs, les pièces n'abritent rien d'exceptionnel. Cette maison est le petit chez-soi douillet de Brabant, pas un bunker bourré d'explosifs. Tous ses petits secrets (dont sa collection de Démons perso) sont cachés dans la planque où se trouve Caan. Pour y accéder, les personnages devront là encore suivre le Collectionneur, à moins qu'ils ne réussissent un sacré coup de bluff et/ou de torture (???) et/ou de téléphone arabe.

Le but des personnages est avant tout de parvenir à la planque de Brabant, située à moins d'une heure de son domicile, près d'un complexe industriel. Cette planque est située en sous-sol et protégée par une porte blindée qui, de loin, passe vraiment inaperçue. À l'intérieur, un petit hall a été aménagé par l'Ange pour servir de sas coupe-feu. Une nouvelle porte blindée, beaucoup plus récente, permet d'accéder aux pièces privées. Amusez-vous avec la serrure et le blindage, histoire que les personnages s'arrachent un peu les cheveux. Derrière, un vaste entrepôt désaffecté recèle un véritable arsenal de caisses, pièces détachées, outils et moteurs en tous genres. Un monte-charge accède au rez-de-chaussée occupé par les anciens ateliers mécaniques, une lourde porte vers des réserves de trucs indispensables (vivres, matériel médical, etc.) et une petite porte verrouillée à l'ancien poste de contrôle de l'usine. C'est là que Brabant entrepasse sa collection personnelle et que Caan attend son heure. La porte est super verrouillée et couplée à un signal qui prévient immédiatement l'Ange de toute intrusion. Normalement, les personnages ne devraient pas arriver sur les lieux avant Brabant, d'autant que l'entrepôt est techniquement considéré comme une planque dont seuls l'Ange et quelques Collectionneurs connaissent l'existence. Mais on ne sait jamais. Si le groupe découvre l'entrepôt par ses propres moyens, il est impératif que Caan ait déjà été emprisonné à l'intérieur de la statue. Les personnages ne trouveront donc rien d'autre que quelques objets d'art hétéroclites, destinés à servir de stase (j'ai le droit de dire "stase", hein chef ?). Les autres joujoux de Brabant sont cachés dans la nature, c'est-à-dire vachement loin du scénario, c'est-à-dire impossibles à trouver, ou alors si vous avez vraiment envie de vous amuser.

## T'as vu c'qui s'passe dans la télé ?

De la vente aux enchères à la découverte de Caan, toutes sortes d'événements peuvent accélérer ou ralentir la progression des personnages. Les informations qui suivent décrivent le comportement de Brabant et des deux groupes lancés à ses trousses, ainsi que quelques incidents susceptibles de se produire. À vous de gérer cette première partie en sachant que l'acte I s'achève avec la récupération de la statue.

- Akhen et Nicolas colleront aux basques du Collectionneur dans ses moindres déplacements mais, comme ils sont malins (et pas très forts), ne se risqueront pas à intervenir en présence des personnages. S'il s'agit d'Anges, les deux compères feront tout pour les suivre eux aussi (en les croyant complices de Brabant) et appelleront peut-être du renfort pour monter une petite attaque. S'il s'agit de Démons, ils pourront éventuellement

## C'est vrai qu'il est bon ton p'tit muscadet

L'idéal serait que les personnages arrivent à la planque alors que Brabant vient tout juste de finir son rituel, que Caan pousse un dernier hurlement avant de s'étouffer dans la statue, que les Démons déboulent en courant et sautent sur le Collectionneur, que les Anges de Dominique assistent à la scène avant d'être découverts par le groupe... Bref, que tout ce petit monde de l'acte I se retrouve joyeusement à l'entrepôt pour une sympathique baston finale, au cours de laquelle les deux tandems peuvent tomber sans aucun problème. Alexandre Brabant peut mourir lui aussi, du moment que le rituel est accompli. Ceux qui resteront en vie reviendront faire parler d'eux dans l'acte II, qui démarre tout de suite, et agiront dans le sens de leurs intérêts les plus évidents. Brabant pour récupérer son bien, les Anges pour mettre la main sur la statue, les Démons pour ramener leur pote à la vie. Ce dénouement est idéal, mais pas obligatoire, donc pas la peine d'être super dirigiste.

les accoster pour leur demander les raisons de leur présence et, si les coups de boule ne pleuvent pas, se joindre au groupe pour investir les planques de Brabant. Vous pouvez utiliser les Démons de Scox pour mettre en scène un combat contre les deux Anges de Dominique ou fournir des informations si le groupe patauge.

- Patrice Laforge et Richard Dumont doivent rester discrets. Leur mission consiste à obtenir des preuves que Brabant se livre à des activités contre nature, pas à se faire ravalé la façade gratuitement. Si les personnages sont des Anges, le duo évitera tout contact pour préserver sa filature. Au mieux, une action combinée pourra être envisagée si les personnages prouvent leur envie de "faire tomber le traître". S'il s'agit de Démons, Laforge et Dumont se garderont bien de les approcher mais pourront demander l'envoi d'une équipe d'Anges et/ou de soldats de Dieu (selon la puissance du groupe) pour éliminer les gêneurs.

- Alexandre Brabant risque de vite s'apercevoir qu'il est suivi, surtout si les personnages télescopent les deux autres groupes. Dans ce cas, il évitera sa planque, le temps de semer ses poursuivants, et s'y enfermera à la première occasion. Notez qu'il peut très bien croire à une bonne occasion et guider malgré lui les personnages jusqu'à l'entrepôt. Quoi qu'il arrive, il est indispensable que l'Ange ait le temps d'enfermer Caan dans la statue avant que les personnages ne lui tombent dessus. Qu'il meure ou qu'il reste en vie, les personnages doivent trouver la statue du Collectionneur, pas le Démon. Si jamais les personnages se montraient particulièrement dangereux (et donc particulièrement pas discrets), Brabant pourra appeler du renfort pour protéger ses arrières le temps de procéder au rituel. Improvisez une équipe d'Anges et/ou de soldats de Dieu à la mesure du groupe, en évitant la boucherie (ce s'rait dommage, y reste encore plein de trucs à faire).

- Le contact fera parler de lui comme convenu, 48 heures après la rencontre du jour J, à moins que les personnages ne s'illustreront en multipliant les gaffes (du genre grosses gaffes,

## Vas-y cool avec le flipper, Rémy !

Entre nous, que peut-il arriver de pire pour le scénario ? Eh ben, que les personnages cassent la statue une fois le Démon emprisonné à l'intérieur. Si l'objet est brisé avant le rituel, aucun problème. Brabant trouvera rapido une stase de remplacement dont vous saurez improviser le look, en choisissant un objet qui puisse facilement être porté par les personnages et dont la nature soit en contradiction avec celle de Caan. Si la statue est brisée après le rituel... ça craint. Normalement, le Démon devrait être libéré et renvoyé tout droit en Enfer, ce qui priverait les personnages d'une bonne part de l'intrigue à venir. On considère donc que l'esprit restera en vadrouille dans les airs jusqu'à ce qu'il intègre le corps d'emprunt décrit dans l'acte II (un dénommé Fred, 12 ans et toutes ses dents). Profitions-en pour rappeler que les personnages n'ont aucune chance de libérer le Démon une fois emprisonné (sauf en cassant la statue, bien sûr). Les Collectionneurs sont un peu grade 3 de l'Archange des Exorcistes et commencent à maîtriser leur sujet comme il faut. En définitive, seul un Archange, un Prince-Démon ou un autre Collectionneur pourrait rompre l'enchantement (s'il avait une bonne raison de la faire). Un autre grade 3 de Walther serait capable de libérer le Démon, mais en aucun cas de le contrôler pour qu'il reste sur Terre. De plus, le contact des personnages leur préciserait "qu'on" tient à garder l'objet tel quel. Un peu comme un genre de victoire totale, quoi.

comme faire exploser la salle des ventes par exemple). À des Anges, il demandera un rapport sur les activités de Brabant et les relations avec l'équipe de Dominique, en insistant bien sur le fait que leur mission est prioritaire et qu'aucun accord ne doit être conclu avec le tandem. À des Démons, il demandera exactement la même chose et s'inquiétera à peine de l'état de santé de Caan. Si les personnages ont déjà découvert la planque, et donc la statue dans laquelle est enfermé le Démon, le contact leur demandera de conserver l'objet avec eux et de le défendre farouchement jusqu'à nouvel ordre. Qu'il s'agisse d'Anges ou de Démons, il est capital que le groupe de personnages garde la statue pour éviter que "les autres" ne s'en emparent. Sinon, le contact pressera le groupe de récupérer

Caan, sans leur dire qu'il préfère attendre que le rituel ait lieu. Parce qu'en fait, les commanditaires tiennent à récupérer une preuve tangible des pratiques des Collectionneurs. Et après tout, Caan n'est qu'un petit grade 2.

- Si les personnages tentent de contacter (ou d'interroger sans en avoir l'air) des représentants de leurs supérieurs angéliques et démoniaques, le mot d'ordre est le suivant : personne ne sait rien. Scox, Walther, Dominique et Andromalius (les principaux concernés) se refuseront à tout commentaire, tant sur les événements que sur la mission des personnages. Trop de questions risquent d'ailleurs de leur valoir une remontrance de chez remontrance, à vous de voir.

- Au chapitre "intervention", vous pouvez utiliser toutes sortes de Démons/Anges en vadrouille pour compliquer l'enquête des personnages. La planque de Brabant et ses environs peuvent être surveillés par des Démons, un incident à la salle des ventes et une baston en pleine rue peuvent précipiter l'envoi d'une équipe quelconque. Si vous jugez que les personnages piétinent, s'endorment ou attendent que ça pète, eh bien passez à la vitesse supérieure. Encore une fois, l'essentiel est que le groupe finisse par récupérer la statue avant les autres. Les autres ? Ben oui, si les personnages traînent trop, l'un des deux tandems peut fort bien découvrir la planque et piquer l'objet avant le groupe. Dans ce cas, les Démons iront s'enfermer dans une planque pour tenter (vainement) de libérer leur copain. Ils pourront être rejoints par les personnages au prix d'une rapide enquête. Les deux Démons n'étant pas des super pro de l'espionnage, ils laisseront derrière eux des indices ou se feront repérer par un informateur susceptible de prévenir le contact du groupe, qui les appellera pour les pousser un peu ("Eh, c'est par là").

## T'en r'prendras bien un ch'tit...

Avant de passer à l'acte II, qui débute dès que les personnages ont récupéré la statue "pleine", vous devrez effectuer un bilan des opérations et prendre en compte trois facteurs essentiels. Tout d'abord, si Brabant est encore en vie, il collera aux basques des voleurs (qu'ils soient Anges ou Démons) et fera tout pour retrouver son bien. Vous serez libre d'improviser toutes sortes d'incidents, filatures et attaques, en sachant que le Collectionneur sera désormais contraint d'agir seul ou accompagné d'un ou deux autres Collectionneurs (selon la puissance des personnages). Utilisez les caractéristiques de Brabant pour gérer ses confrères. Ensuite, si les Anges de Dominique sont toujours présents, ils continueront de suivre les personnages sans intervenir. Leur nouvelle mission sera de récupérer l'objet une fois que toutes les preuves seront faites de l'existence d'un réseau autour de Brabant. Techniquement, les Anges attendront la fin du scénario pour balancer leurs preuves, sauf s'ils meurent prématurément. Les Démons feront exactement la même chose en se risquant peut-être à un ou deux assauts visant plus à voler la statue qu'à nuire aux personnages, surtout s'ils sont costauds.

Pour INS comme pour MV, la victoire est totale si le groupe récupère l'objet contenant le Démon, avec une petite prime en cas d'élimination de l'équipe adverse (Akhen et Nicolas pour des Anges, Laforge et Dumont pour des Démons). À l'inverse, une confrontation trop brutale avec ses "collègues de travail" risque de valoir une punition (sauf pour un personnage dont le supérieur est ennemi de Scox ou Walther). La mort de



## L'angélus

Ouf, il était temps ! Ben oui, parce qu'en fait, la statue risque de faire parler d'elle dès le début de l'acte I, c'est-à-dire dès l'emprisonnement de l'esprit du Démon. Si vous vous sentez à l'aise, vous pourrez donc utiliser ces info plus tôt que prévu et mettre en scène les petites surprises concoctées par Scox et Morax. Sinon, attendez que les personnages aient rencontré Bougeot pour commencer à jouer avec leurs nerfs. Donc, la statue (qu'on appellera l'Angélus) va provoquer toutes sortes de farces dont les personnages seront les principaux dindons. En gros, Scox "récupère" l'esprit de Caan et permet à Morax de jouer avec. En termes techniques, Morax passe par l'objet pour dépenser des PP et créer des incidents (visions, murmures, apparitions, etc.). Morax veut transformer les membres de la secte en acteurs pour leur faire vivre les émotions qu'il souhaite traduire en œuvres d'art. Et, au passage, mettre un peu d'animation à Michel-Ange, tester son serviteur, embêter les personnages et rigoler un peu. Les phénomènes seront de deux types. Sérieux, pour mettre en scène toutes les émotions liées aux péchés capitaux et aux enfers (tentation, colère, violence, luxure...), et comiques, pour jouer avec les nerfs des Anges et Démons présents. Plusieurs indices sont décrits dans *Les événements* à venir, les autres sont laissés à votre sens de l'improvisation. N'hésitez pas à vous faire plaisir, sans abuser des effets spéciaux hollywoodiens. Morax est un esthète, pas un boucher, et ses idées seront toujours pleines de finesse et de second degré.

Brabant à ce stade constitue une pénalité pour les deux camps, car Princes et Archanges s'intéressent fortement au réseau des Collectionneurs. Tout renseignement précieux sur les exorcistes déviants sera récompensé. Attribuez les points en fonction des grades des personnages.

## ACTE II On ferme !

### 'core ouvert chez Paulot ?

Après les félicitations et les engueulades, le contact va refaire surface pour lancer les personnages sur la piste de nouvelles aventures... qui semblent n'avoir aucun rapport avec les anciennes. Les Fils de Michel-Ange, une secte de gentils artistes manipulés par un Démon de Morax, commence à beaucoup faire parler d'elle depuis quelques jours. Cette communauté est connue depuis trois ans par tous les services angélico-démoniaques pour être paisible... et même pas dangereuse, ce qui explique qu'aucune mission n'ait été envoyée jusqu'à ce jour pour "raser" l'endroit. Les adeptes sont tous volontaires et le gourou semble simplement partager sa passion pour les arts avec ses ouailles. Il va sans dire que quelques petits trucs louches se trament forcément à Michel-Ange, mais les observateurs envoyés sur place durant les dernières années n'ont rien relevé d'anormal. Les gens peignent, sculptent, dorment, se lavent les dents, donnent un peu d'argent au proprio et c'est tout. Mais depuis deux jours, c'est la panique. Les soirées se multiplient, les adeptes vont

et viennent hors de la secte, le système de sécurité a été renforcé... Bref, il se passe des trucs.

Le lien entre Michel-Ange et Alexandre Brabant passe évidemment par Morax. En traînant dans un couloir pour aller parler à Lucif' de son super projet, le Prince-Démon tombe sur son collègue et apprend la mésaventure de Caan. Précisons que Scox s'en fout pas mal, mais qu'il commençait à trouver curieux l'acharnement d'Andromalius à enquêter sur Brabant. Ah oui ! c'est bien le Prince du Jugement qui est responsable de la mission (et bien sûr Dominique pour des Anges). Donc, Morax apprend tout et propose un marché à Scox : tu laisses ton Démon dans sa boîte, je le récupère pour faire des trucs et je touche deux mots au boss pour toi. Pour *MV*, c'est Emmanuel qui demandera l'envoi d'une équipe suite aux révélations de son serviteur infiltré à Michel-Ange.

Pour *INS* comme pour *MV*, le contact dira aux personnages que cette mission comporte deux objectifs : étudier le comportement de l'objet et démasquer un agent infiltré. Par contre, il se gardera bien de parler des récents événements et ne fera allusion à aucun des incidents mentionnés plus haut. Pour lui, la secte est juste une planque. Le fait qu'un espion potentiel y séjourne ne fait qu'ajouter un peu de piment. L'entrée à Michel-Ange se fera grâce à Henri Bougeot, un simple d'esprit adepte de la secte qui, comme une dizaine d'autres, ne vit pas sur le site même de la communauté.

## Pour INS

Avant de leur donner l'adresse de Bougeot, le contact livrera aux personnages les maigres informations qu'il possède sur l'agent infiltré. Il ne sait même pas s'il s'agit d'un Ange ou d'un Démon, preuve que l'espion est soit suffisamment puissant pour se camoufler, soit trop ridicule pour avoir été envoyé sur place par un quelconque Supérieur. Choses certaines : il s'agit d'un homme plutôt jeune, entré dans la secte il y a un an tout au plus. Une fois installés à Michel-Ange, les personnages ne devront ni révéler leur nature, ni chercher à s'allier au gourou, ni dévaster les locaux. De nouveaux troubles risquant en effet de précipiter l'envoi d'une équipe angélique, mieux vaudrait gérer le(s) problème(s) avec finesse. Sur place, l'objectif prioritaire est d'étudier le développement de l'objet. Le contact ne s'étendra pas sur la question mais les personnages comprendront vite qu'il attend que "quelque chose" se passe.

## Pour MV

Le contact ne sait pas grand-chose de l'agent infiltré. Ange ou Démon, il s'agit d'un homme assez jeune et membre de la secte depuis moins d'un an. Ses objectifs ne sont pas clairs, mais il est très probable qu'il soit là pour contrer les projets du gourou ou étudier le comportement des adeptes. Les Anges devront éviter de se faire repérer en tant que tels, ainsi que de prendre contact avec l'espion au cas où celui-ci s'avérerait être un Ange. De plus, interdiction formelle de semer la panique au sein de la secte, histoire que le gourou ne fasse pas appel à une meute de nettoyeurs démoniaques. Les Patrons tiennent beaucoup à ce que le problème soit géré en douceur. L'objectif principal est de suivre le comportement de la statue qui, comme le contact le laissera entendre, risque de subir "quelques altérations" d'ici peu. Il ne livrera rien de plus, si ce n'est l'adresse

personnelle de Henri Bougeot et un pathétique "Bonne chance les gars".

43 rue des Francs, deuxième étage à gauche, petite porte à judas, paillason "Bienvenue". Henri Bougeot vit dans un modeste appartement, bourré de journaux et de pots de peinture à moitié secs, qui fleurit bon l'acrylique et le café. Cheveux blancs en pétard, grosses lunettes et charentaises, notre joyeux sexagénaire accueillera ses visiteurs avec un mélange de paranoïa, d'excitation et de robe de chambre aux motifs rigolos, qu'il porte sur un pantalon de treillis et un marcel blanc taché de peinture. Bougeot est un génie doublé d'un abruti notoire, un peu sénile, plutôt dur d'oreille et particulièrement chiant au quotidien. Après s'être assuré qu'ils ne sont pas de la CIA, il proposera un café à ses visiteurs et se précipitera vers ses toiles pour les recouvrir d'un drap. Comme il l'expliquera aux personnages : "On ne sait jamais, avec ces foutus ratons-laveurs qui traînent dans le quartier". Le groupe devra user de beaucoup de patience et d'astuce pour convaincre Bougeot de les emmener à Michel-Ange. Vous êtes libre de corser les discussions à l'extrême, mais arrangez-vous pour que le peintre finisse par accepter. En fouillant un peu (du regard, hein, parce que Bougeot ne les laissera jamais seuls dans une pièce), les personnages pourront découvrir que certaines des toiles présentes sortent singulièrement du lot. Leur créateur est trop fier pour refuser de les montrer et, si les personnages le souhaitent, il pourra leur raconter comment il a eu l'idée de peindre "Allégorie de la

## Les agents voient double

Stewart, grade 2 de Malphas, est en pénitence à Michel-Ange depuis bientôt trois mois. Invité sur le plateau de "Ça se masque", il n'a même pas réussi à déclencher la moindre dispute dans un public pourtant composé de policiers anti-avortement, de hooligans catholiques et d'anciens braqueurs de banlieue reconvertis dans l'informatisation de systèmes financiers internationaux. Un vrai nul. Plutôt que de le renvoyer au grade 0, Malphas l'a donc sympathiquement envoyé semer la zizanie à Michel-Ange... et c'est pas de la tarte, puisque les pensionnaires sont tous trop déjantés et/ou névrosés pour comprendre qu'il faut vouloir du mal aux autres. À l'arrivée des personnages, Stewart croira que Malphas le soumet à une nouvelle épreuve en lui envoyant des Anges ou des Démons à démonter en finesse. Il se bornera à semer la pagaille si le groupe est angélique, mais pourra éventuellement se manifester s'il s'agit de Démons, en leur proposant de l'aider à "retourner la crèche". Côté physique : la trentaine, brun, cheveux courts, gueule d'avocat et sourire qui va bien.

Léo, grade 2 d'Emmanuel, est un transfuge envoyé en mission d'infiltration (l'Archange pense en effet que le duo Helli-Santini manigance quelque chose d'envergure, alors que non en fait). Il a identifié Stewart et Helli comme étant deux Démons pas vraiment puissants, et risque donc de beaucoup s'intéresser aux personnages, croyant qu'ils viennent soit pour aider le gourou à "monter un grand coup" (pour des Démons), soit pour nettoyer les lieux (pour des Anges). Son rôle n'étant pas d'intervenir, il limitera les contacts et fera tout pour préserver sa couverture, en se faisant passer pour un Démon au besoin. Côté physique : la vingtaine sportive, look jeune à la cool, jeans et baskets.



transmigration de l'âme" (un superbe point blanc sur fond d'image fractale peinte à la main), "Judgement Premier" (un ciel torturé surplombant un océan de mercure) ou encore "Toi" (un autoportrait plutôt poilu et féminin). Outre leur symbolique très personnelle, ces toiles ont en commun une technique qui les rend saisissantes de réalisme. "Eh oui, c'est ça qu'on fait chez les dingues". Avant de partir, précisons que Bougeot croit que la secte est un asile expérimental géré par les services secrets américains, qu'il fait semblant d'être fou, qu'ils ne l'auront pas, etc.

## Y a vraiment plus d'jeunesse !

La communauté des Fils de Michel-Ange est installée à moins d'une heure de route de la ville, dans une petite propriété bordée par des espaces verts. Le site principal est un grand complexe à deux étages où se trouve l'ensemble des infrastructures, chambres, salles communes, cuisines, etc. Les jardins, soigneusement entretenus par certains adeptes, sont occupés par plusieurs ateliers de peinture et de sculpture. Un petit parking jouxte le portail inséré dans la grille métallique qui borde toute la propriété. Le site est beau, agréable et tranquille. Mis à part la grille et deux ou trois caméras (même pas camouflées), rien ne laisse penser qu'il s'agit d'un endroit protégé. À l'intérieur, une cinquantaine d'adeptes de tous âges vaquent à leurs occupations artistiques et ménagères, sous le regard d'aucun surveillant. Hedio et Santini n'emploient que le personnel indispensable, entretien et cuisines, soit une petite dizaine d'hommes et femmes. Le rez-de-chaussée est occupé par les salles communes, ateliers, cuisines, réserves, machineries et locaux du personnel. L'étage accueille les chambres des adeptes (ambiance colonie de vacances) et l'aire privée des deux maîtres des lieux (qui appartiennent officiellement à Santini), deux grandes chambres reliées par un salon confortable. La porte de ces locaux est munie d'une serrure complexe et le palier d'accès surveillé par une caméra miniaturisée. Ces appartements ne sont que des dortoirs de luxe pour les deux hommes, qui possèdent des résidences qui possèdent des coffres qui possèdent des papiers qui possèdent des secrets. Donc, rien de sensationnel à la communauté.

## T'es sûr qu'c'était des nudistes ?

Pour éviter l'effet "annuaire", vous ne trouverez pas la liste des pensionnaires de Michel-Ange. À vous de mettre un nom sur chaque visage, en sachant que la secte compte une majorité d'hommes et de quadragénaires relativement fortunés. Jeunes artistes maudits, anciens militaires de carrière, psychologues destitués, peintres alcooliques, sculpteurs névrosés... le choix ne manque pas. Mis à part les deux agents infiltrés (Stewart le Démon de Malphas et Léo l'Ange d'Emmanuel), les seules personnalités importantes sont Donna, Bim et Grégoire Leblanc. Donna est une riche et belle veuve qui passe son temps à peindre et à sculpter les principaux défauts masculins. Féminine (et féministe) en diable, la trentaine tentatrice, cette artiste confirmée allie un humour glacial à un don pour la couleur.

Elle fera tout pour approcher (même de très près) les personnages masculins et immortaliser leurs petits travers. Bim est un jeune délinquant d'origine asiatique qui, faute de pouvoir payer le loyer de sa poche, sert d'homme de main à Hedio et Santini (braquages, escortes, intimidation et tout ça). Très doué pour le dessin géométrique, ce grand tas de muscles pas franchement dégourdi des neurones fera un excellent "faux familial démoniaque". Il évitera les personnages tant que ceux-ci ne causeront pas de tort à son parrain, mais n'hésitera pas à leur rentrer dedans au premier incident. Grégoire Leblanc, prof de latin à la retraite, est surtout là pour servir de "faux Ange en mission". Érudit, calme, très secret, Leblanc n'est pas aussi productif que ses compagnons avec lesquels il passe ses journées à discuter littérature, religion et avenir de l'humanité. Des cheveux blancs, un crucifix autour du cou, des peintures lumineuses et une connaissance poussée de la Bible suffiront à convaincre les personnages qu'il s'agit bel et bien d'un Ange. Attention aux quiproquos.

## C'est ma tournée !

Le déroulement du séjour des personnages dépend exclusivement de leurs actions et initiatives, mais trois événements doivent absolument être mis en scène assez rapidement. Le premier est en fait multiple, puisqu'il correspond à l'action de l'Angélus sur les pensionnaires. Chacun leur tour (ou tous en même temps), les adeptes vont voir leurs tendances majeures exacerbées par l'esprit de Caan/Morax et

se mettre à péter joyeusement les plombs. De la course de charentaises à la catatonie, en passant par le suicide, le meurtre, la crise de nerfs, l'accès de violence et tout ça, vous êtes libre d'improviser tous les trucs imaginables, du moment que cela peut avoir un intérêt artistique pour Morax. Ensuite, Hedio va commencer à se poser des questions. Normal. Si Stewart se fait repérer (ce qui n'est pas le cas pour l'instant), Hedio laissera couler mais le surveillera de très près. Par contre, si Léo ou les personnages gaffent, le gourou demandera immédiatement l'envoi d'une équipe de Démons grade 1 et 2 plutôt méchants. Morax bloquera la demande pendant un jour ou deux, histoire de faire monter la pression. Si les personnages sont des Démons, Hedio leur fera croire qu'il est leur ami et que tout va bien. Sinon, il fera (très bien) semblant de n'avoir rien remarqué du tout. Dans les deux cas, il se rongera les sangs jusqu'à l'arrivée des Démons (à vous de voir quand et combien, avec des caractéristiques et des compétences bien classiques). Le dernier événement indispensable est un incendie (ou une explosion) qui doit précipiter les adeptes dans la nature. Si les personnages le provoquent seuls, aucun problème (et ça risque d'arriver). Sinon, utilisez un des pensionnaires pris d'un accès de folie meurtrière/formidable inspiration créatrice, qui va mettre le feu aux locaux avant de se jeter sur ses pinceaux pour immortaliser la scène. Le but est plus de pousser les personnages hors de la secte que de tuer tout le monde... Y a encore un final après.



## Tout l'monde chez Jojo !

Le final peut s'étendre sur plusieurs jours et se transformer en une véritable troisième mi-temps, étant donné que les adeptes vont se répandre dans la nature et continuer à délirer, à la grande joie de Morax. Selon leurs actions vis-à-vis de Stewart, Léo et Hedio, les personnages devront également compter avec l'arrivée d'une équipe "d'en face", la vengeance du gourou pas content, la filature du Démon de Malphas qui tient à regagner le service actif, d'éventuels nettoyeurs commandés par Léo et/ou Hedio, etc. D'un point de vue officiel, il sera demandé aux personnages de "régler l'affaire". Pour *INS*, ça veut dire éliminer les Anges et ceux qui en savent trop, ainsi qu'empêcher l'Angélu de contaminer la ville (et sans le casser, hein). Si le groupe piétine, le contact viendra rechercher la statue et laissera les personnages s'occuper des adeptes égarés. Pour *MV*, ça veut dire éliminer les Démons, apporter des preuves que Léo est bien un Ange, apaiser les esprits des adeptes et empêcher le même Angélu de contaminer la même ville (toujours sans le casser, toujours hein). Là encore, le contact peut récupérer l'objet. Devant l'ampleur de la catastrophe (cinquante fadas dans la rue), tous les Princes et Archanges directement impliqués feront profil bas. Morax et Scox videront l'objet, qui arrivera propre comme un sou neuf entre les mains du contact, et Emmanuel mettre son transfuge au frais, à moins qu'il ne soit déjà mort.

Pour *INS*, la victoire est totale si les personnages utilisent les adeptes pour faire plaisir à leurs propres supérieurs et s'ils conservent l'objet jusqu'au bout (même si ça sert à rien). Les punitions qui peuvent tomber vous sauteront aux yeux lors du séjour du groupe à Michel-Ange.

Pour *MV*, la victoire est totale si le groupe empêche Morax de jouer avec les adeptes ou, tout du moins, de mettre la ville sens dessus dessous, et si Léo est démasqué. Si trop d'artistes meurent ou tuent, les punitions vont pleuvoir, de même que si l'objet disparaît dans la nature avant l'heure.

**Auteur : Papy Bougeot**  
**Illustrations : Swal**



## Les Joyeux Lurons

### Alexandre Brabant

Angé de Walther grade 3  
FO VO PE AG PR AP PP  
3 5 4 2 2 2 26

### Patrice Laforge

Angé de Dominique grade 1  
FO VO PE AG PR AP PP  
2 4 4 1 2 2 13

### Hedio

Démon de Morax grade 2  
FO VO PE AG PR AP PP  
2 4 3 2 1 3 23

### Stewart

Démon de Malphas grade 2  
FO VO PE AG PR AP PP  
1 6 4 2 1 4 25

### Akhen et Nicolas

Démons de Scox grade 1  
FO VO PE AG PR AP PP  
2 3 3 2 2 4 12

### Richard Dumont

Angé de Dominique grade 2  
FO VO PE AG PR AP PP  
2 5 4 3 2 3 21

### Frédérico Santini

FO VO PE AG PR AP PP  
2 1 2 1 1 2 -

### Léo

Angé d'Emmanuel grade 2  
FO VO PE AG PR AP PP  
4 4 5 2 2 2 21

# Deadlands



## Earth inferno

Tu pensais pouvoir t'en tirer comme ça ? Débutant, va. Avant de te pendre, je vais te raconter une sale embrouille qui est arrivée à un groupe de ma connaissance. Ils n'étaient pas des bleus comme toi et avaient déjà quelques heures de cheval à leur actif. Alors écoute bien l'histoire du canyon de Maysville. Et puis, si l'envie t'en prend, imagine ce que cette galère aurait donné si toutes les suggestions que tu trouveras dans les encadrés "Et si..." avaient eu lieu.

### Introduction

Cette histoire commence avec une découverte macabre. L'emplacement de l'action n'a pas d'importance mais un passage par Abilene s'impose. Si ton gang n'est pas dans le coin, tu peux changer Abilene par n'importe quelle autre ville à vaches (et à cow-boys) du grand ouest.

C'est un cercle de vautours au loin qui attire l'attention du groupe. En se dirigeant vers les rapaces, il est possible d'apercevoir cinq caravanes brûlées et des cadavres éparpillés tout autour. Même de loin, il est aisé de remarquer les mouches faisant une

concurrence acharnée aux coyotes. Pour approcher, il faut réussir un jet de Trips rude ou défaillir. Sur place, il ne reste apparemment aucun survivant. Un petit jet de Scruter permet de se rendre compte du contraire. De derrière un rocher, sort un moine hirsute armé d'un Peace-maker. Il canarde à vide les nouveaux arrivants. Cela fait bien longtemps qu'il n'a plus de balle. Il ne semble pas comprendre pourquoi il ne touche pas et roule des yeux fous avant de s'écrouler, trop faible pour continuer.

Le convoi comprenait trois familles de fermiers et à voir la façon dont ils sont morts (lacérés à coup de griffes, un couteau de cuisine en travers de la tête ou étranglés à mains nues), il y a de fortes chances pour qu'ils se soient tous entre-tués. Le chef du convoi, un certain Mills, tenait un journal de bord. La dernière date remonte à six jours et Mills indique que les fermiers avaient pris à leur bord un "délicieux moine, lourdement chargé". Un certain, frère Hamilton.

comme le chariot a brûlé, de toutes ces reliques, il ne reste plus rien. Une fortune spirituelle et monétaire est partie en fumée. Quand frère Hamilton reprend ses esprits, il n'est pas beau à voir. Il n'a quasiment pas bu depuis six jours (sauf un peu d'eau croupie dans une flaque), son estomac est gonflé par la faim et son cerveau a grillé sous le soleil du Weird West. L'odeur qu'il dégage devrait pousser le gang à le plonger dans la rivière la plus proche. Quand il peut parler, il raconte son histoire.

Il revenait du monastère Saint Francis d'Asquin non loin de Chicago, chargé d'instimables trésors. À plusieurs reprises il a manqué de les perdre, comme si le malin avait voulu lui arracher. Au final le diable a réussi son œuvre. Un soir, alors que le convoi s'installait tranquillement, un hurlement a déchiré la plaine. Ensuite, plus rien si ce n'est un terrible cauchemar dans lequel

### Et si... Frère Hamilton a voulu trop bien faire ?

Certes, il ramène des reliques de Saint Francis d'Asquin. Mais il a oublié de prévenir les propriétaires de son emprunt. Du coup, les religieux de Chicago ont dépêché un groupe de mercenaires pour récupérer les objets disparus. Des petites explications musclées en vue.

### Wanted

Le précieux chargement du moine est toujours dans l'une des caravanes. Il s'agissait d'une caisse contenant des bibles serties, des toiles précieuses et un reliquaire d'ivoire. Bien entendu

### Et si... meurtres à l'abbaye

On retrouve frère Guillaume poignardé au matin. On pourrait croire qu'il s'est donné la mort plutôt que de subir les tourments nocturnes mais comment expliquer que le poignard (d'un des membres du Gang) soit fiché dans son dos ?



# Deadlands

## L'histoire en quelques mots

Le monastère de San Fernando a été construit dès l'arrivée des premiers colons américains. Des conquérants de l'ouest sauvage (à l'époque) découvrirent par hasard la présence d'une caveme fermée par des talismans indiens. Les autochtones considéraient le canyon comme un endroit mauvais et en avaient scellé le passage. Le premier réflexe des colons fut de retirer les grigris et d'entrer à la recherche d'un trésor. Ils furent dix à pénétrer dans la grotte et un seul put en sortir. Il se tourna aussitôt vers la religion et fonda le monastère. Une obédience bénédictine finança la construction et les chrétiens déposèrent leurs grigris à eux (des reliques puissantes) pour bloquer le passage à leur tour. Sans le vouloir, ils avaient réveillé une créature démoniaque enfermée là depuis des siècles. Le grand châtimeur n'arrangea rien et la fit gagner en force. Les moines sur place tentèrent de résister au démon et de garder le passage, mais les reliques et leurs prières ne suffisaient plus. Chaque nuit, la chose devenait un peu plus puissante, les obligeant aux pires exactions. Père Grégory, l'abbé, décida d'envoyer frère Hamilton vers d'autres lieux de culte pour récupérer des reliques et repousser une fois pour toutes le démon du canyon. Mais ce dernier avait deviné les intentions des moines et contre-attaqué de deux façons. Premièrement, il a profité de la nuit pour sortir et partir à la rencontre de Hamilton et des fermiers qui l'accompagnaient. On sait ce qu'il advint d'eux. Deuxièmement, il attira un groupe de bandits de la pire espèce suffisamment loin dans le nord pour qu'ils attaquent le monastère et pillent les reliques. C'est le terrible hors-la-loi El Racal qui répondit le plus rapidement à l'appel. Les moines n'eurent que le temps de cacher les trésors les plus précieux et en laissèrent quelques-uns pour satisfaire les bandits. Mais le peu d'objet qui fut volé suffit pour quasiment libérer le monstre. À court terme, il s'arrangera pour faire tuer les moines (en les rendant fous comme les fermiers) et il détruira les reliques. Il pourra sortir de jour comme de nuit et le niveau de terreur de la région augmentera sérieusement.

Mais tu te demandes sans doute ce qu'est ce monstre, Marshall ? Et bien c'est le maaaaaa. Reporte-toi à l'encadré plus bas pour en savoir plus.

tuais. Depuis, plus rien. Les reliques qu'ils transportaient devaient servir "à combattre le Malin" (geste emphatique).

Sitôt sa phrase achevée, le vieil homme explose dans une gerbe de sang, d'asticots et de boyaux putréfiés. La roche autour du gang se transforme en visages hurlants et si les cadavres des fermiers ne sont pas loin, ils se relèvent en gémissant. Laissez les personnages réagir ou paniquer avant que tout revienne à la normale. Quelques jets de Tripes (rudes) plus tard, ils peuvent se remettre de leurs émotions. Hamilton n'est plus inconscient mais choqué par l'hallucination. Il supplie le gang de l'aider à retourner à son monastère de San Fernando où il pourra se joindre à ses frères pour prier. Il craint qu'un drame ne soit arrivé. Histoire de motiver les ardeurs, il promet une récompense substantielle.

## Maysville.

Le voyage vers Maysville, la localité la plus proche de San Fernando, est à votre discrétion (suivant votre choix pour la localisation de l'aventure). Cette bourgade est complètement isolée dans une partie désertique de la région. Des canyons non loin semblent sortir de terre comme une immense mâchoire inférieure. Des panneaux défraîchis donnent les directions de mines à présent fermées. De loin, Maysville ne semble pas très animée. En centre ville, la bourgade paraît complètement morte. Une écurie, un bureau de shérif, un saloon, une église et une épicerie sont les seuls bâtiments dignes d'intérêt. L'arrivée du gang fera sûrement apparaître un représentant de la loi un peu hors norme : une métisse indienne, cachant un visage défiguré sous un immense chapeau. Elle s'appelle Hell Hampton, chasseuse de primes et (pour se payer un cheval et partir loin d'ici) shérif actuel. Elle n'aime personne et le montre bien. Sa ceinture est bardée de pistolets retenus par des lanières de cuir. Elle peut ainsi dégainer quatre Peacemaker à la suite. Elle explique, si on le lui demande, qu'elle a été engagée depuis le passage d'un groupe de bandits mexicains (il y a deux semaines) qui ont promis de revenir. En fait, ils n'ont vraiment attaqué que le monastère et tué que quelques moines. Ils ne semblaient intéressés que par ça et n'ont pas touché à la caisse du saloon.

Le saloon du Gelly Fish, justement, est un lieu où l'on pourra obtenir quelques renseignements. Jérémie McCallum, un fouille merde sur le retour, y attend une hypothétique diligence avec son compagnon de route, joueur de poker (et Huckster), Alfi Alperinn, un serial loser bien connu. Ils ont vu le chef des bandits et peuvent même lui donner un nom :

El Racal, desperado mexicain, redouté par les fermiers et recherché activement par les Texas Rangers. Miss Serenity, plantureuse patronne du saloon, ajoutera d'un ton revêche que "cet enfant de p... n'était jamais autant remonté au nord avec ses enc... de fils de p... de complices". McCallum explique que si Serenity est en colère c'est qu'en bonne Irlandaise, elle n'a pas apprécié qu'on touche aux moines. Il s'empressera ensuite d'assommer le gang de questions, calepin en main.

Hamilton indiquera que le monastère étant à deux heures de cheval, il aimerait prendre des nouvelles de ses frères survivants le plus rapidement possible.

## Le monastère

Si Maysville pouvait paraître isolé, que dire du monastère de San Fernando ? Il se trouve à l'entrée de la région des canyons. Plus précisément, il est coincé entre deux parois d'un

couloir haut de cent mètres qui se termine en cul-de-sac (comme un U) un kilomètre plus loin. Hamilton explique que le bâtiment a été justement construit pour bloquer le passage et en interdire l'entrée (et surtout la sortie). Pourquoi ? Parce que les moines avaient pour charge de protéger la tombe d'un saint (San Fernando) contre les saccages des Indiens de la région. C'est un mensonge mais Hamilton a peur que le gang refuse d'aller plus loin s'il explique ce que cache vraiment le canyon.

Le monastère est entouré d'un mur de torchis blanc renforcé par des poutres. Ses portes, défoncées depuis peu, étaient massives. On peut remarquer sans peine des impacts de balles récents. Entrer ne pose pas de difficulté et le Gang sera accueilli par six moines pour le moins étranges. Sales, les yeux jaunes, creusés par la fatigue et la peur, la barbe rongée par la teigne, les torsures imparfaites, les frères ressemblent plus à un groupe de zombies qu'à des religieux. Le père Grégory présente sa communauté d'une voix tremblante. Frère Vlad,



# Deadlands

le cellier, frère Ambroise, le prieur, frère Guillaume, l'infirmier, frère Keith, qui s'occupe de la maintenance et enfin frère Arnold, comptable. Tous les autres sont à présent aux côtés de Dieu, dans la paix du saint Esprit, amen.

Le monastère est dans le même état que ses moines (cf. plan). Les bandits ont tout brûlé avant de partir et le toit de l'église s'est effondré. Aux impacts, à l'intérieur de l'enceinte, on devine le massacre qui a eu lieu ici. Certains moines ont été pendus aux poutres, les cordes en témoignent toujours. Les frères ont réparé tant bien que mal et peuvent offrir l'hospitalité au Gang. Outre l'église, une petite chapelle et un cimetière, il y a des communs (cantine, cellules et lavoir) et une étable. Un puits cache une alcôve secrète dans laquelle peuvent être dissimulées les reliques en cas d'urgence. Un homme peut s'y tenir sans problème et ranger les trésors sacrés. Plus intéressant encore, les doubles portes massives qui permettent de se rendre dans le fameux canyon. Elles sont bardées de poutres mais surtout de crucifix et sont régulièrement aspergées d'eau bénite. Il faut être au moins quatre pour les ouvrir (ambiance King Kong).

Les bêtes ayant été massacrées, il y a de quoi manger à volonté (avant que la viande ne pourrisse). L'ambiance dans ces murs est pesante. En termes de jeu, le Niveau de Terreur est de 4 (désert, ombres menaçantes, végétation absente ou torturée). Il n'y a que dans la chapelle, pourtant vide, où on peut retrouver de la sérénité. Cela s'explique par la présence de nombreuses reliques cachées derrière une paroi coulissante. Il y en a pour une fortune en objets précieux, en livres anciens et baumes sacrés. Le Gang, rien qu'avec l'un de ces trésors, pourrait vivre pendant trois années. Pour détecter le passage, il faut réussir un jet de scruter (Difficile).

## Et si... la relique en trop

D'après les moines, les Mexicains ont volé six reliques. Or, El Racal en a donné sept. De plus, depuis que le Gang a les objets sacrés, il ne leur arrive que des ennuis. L'une des reliques est maudite. Mais laquelle ? Et à qui appartenait-elle ?

## Une nuit en enfer

Le père Grégory propose aux sauveurs de frère Hamilton de rester une nuit. Ensuite, il leur fera une offre "qu'ils ne pourront refuser". Après le repas (en silence) et quelques prières (non obligatoires), chaque frère va s'enfermer dans sa cellule sitôt la nuit tombée. Le prieur enjoint le Gang d'en faire autant, et cela jusqu'au lever du soleil. Il conseille aussi aux PJ de ne pas garder d'arme à portée de la main et de ne pas sortir. Libre à ces chacals de joueurs d'obéir. Un jet de détecter permet de remarquer que les moines, non seulement s'enferment mais que certains s'enchaînent aussi. Le frère Guillaume ne cache pas ses automutilations sur les bras et une fois tous ces conseils prodigués, il se cloître à son tour sans s'occuper des invités. C'est le moment que tous les moines choisissent pour entonner de concert leurs prières. Les cellules ne résonnent pas particulièrement mais les moines hurlent tellement fort qu'il en devient impossible de dormir. Un jet de foi permet de reconnaître parmi leurs supplices des formules d'exorcisme. Peut-être alors que le Gang va-t-il comprendre ce qui terrifie à ce point les religieux. D'un coup, le Niveau de Terreur va passer à 6 et les hallucinations déjà vécues lors de la découverte de la caravane vont recommencer de plus belle. Nous laissons à ta discrétion, Marshall, le détail de ce cauchemar éveillé. Les

personnages devront faire les jets comme si tout ce qu'ils allaient vivre était réel. Les murs vont bouger, les morts vont se relever, des démons vont attaquer et les adversaires morts du Gang, vont revenir se venger. Les voix des frères vont se transformer en gémissements (eux aussi sont pris de déraison) et les chevaux dans l'étable vont devenir fous. Cela durera toute la nuit et pendant toute cette scène, jamais le Gang ne pourra souffler un moment. Toutes les balles que les PJ tireront seront perdues et toutes les blessures qu'ils s'infligeront les uns les autres seront réelles. Par contre tous les sévices que pourraient leur faire subir les hallucinations disparaîtront au petit jour, à la condition de réussir un jet de Tripes, facile.

## Ouverture de la Chasse

Au matin, le père Grégory explique au Gang la nature du problème. Le monastère est une porte qui retient une sorte de démon au fond du canyon (cf. *L'histoire en quelques mots*). La disparition de plusieurs moines et des reliques n'a fait qu'aggraver la situation. La chose peut faire de courtes sorties (comme en témoigne le massacre de la caravane) ou attirer des êtres sanguinaires (El Racal). Il demande donc aux aventuriers d'aller à la poursuite du bandit mexicain et de ramener les reliques avant qu'il ne soit trop tard. En échange, il les laissera choisir une relique de leur choix dans le trésor. L'attaque a eu lieu il y a deux semaines et El Racal peut être n'importe où. Il ne doit pas être difficile à pister, il suffit de suivre les cadavres. Père Grégory donne deux semaines au démon avant de prendre définitivement le dessus. Il faut donc que le Gang parte au plus vite en chasse...

## Abilene (Texas), ville à vaches

Et l'abbé n'a pas tort en ce qui concerne la poursuite de El Racal. En fait, il suffit de descendre vers le sud est et, de village en village, de compter les morts. Les survivants peuvent chiffrer la troupe du bandit à une trentaine d'hommes armés. Le voyage dure minimum quatre jours et il faut passer le Brazos avant de retrouver les plaines herbeuses du Texas. La piste mène droit à la ville d'Abilene, la ville des cow-boys. Au centre d'une immense cuvette, elle est entourée de troupeaux titanesques qui paissent en attendant de repartir ou de passer aux abattoirs. Il y a des bêtes à perte de vue. Bien entendu, il y a aussi des cow-boys, réputés pour leur finesse, leur ouverture d'esprit et leurs bonnes manières. La ville est un croisement entre deux grandes rues (Main Street et Colorado Street). Une voie ferrée file vers l'ouest à raison de deux trains par jour (6 heures et 18 heures). Il y a 3000 habitants permanents mais 2000 cow-boys. Tout est prévu pour que ces derniers se lavent, se reposent et s'amuse un peu avant de repartir vers les plaines. C'est aussi à Abilene qu'ils touchent et dépensent leur paye (la banque est toujours pleine).

Et justement ces cow-boys racontent tous la même chose. Oui, El Racal est en ville. Oui, tout le monde sait où le trouver. Il est en prison et sera pendu dans deux jours, au matin (10h), après l'arrivée du Gang en ville. Le bandit a été arrêté par le shérif et ses hommes, mais surtout parce que son bras droit, le Capaoucho (prononcer Ka-pa-out-cho), l'a livré, pieds et poings liés alors que la troupe se reposait à Fort Worth, à l'est d'Abilene. Non seulement il a touché une prime très correcte pour sa trahison mais en plus il a pris la tête du groupe des bandits qui lui sont restés fidèles. Il



# Deadlands

## La chose du Canyon

C'est une entité maléfique qui remonte à l'aube des temps. Plus concrètement, elle ressemble à une masse noire (comme une ombre) mais tentaculaire et qui s'agrandit comme une fleur. Elle est non seulement très résistante mais aussi très puissante. Elle utilise les peurs enfouies dans l'esprit de ses victimes et les matérialise l'espace de quelques minutes. Elle anime aussi les cadavres et peut faire appel à des esprits maléifiques (Los Diablos par exemple). Ses points faibles sont le soleil qu'elle ne supporte pas (pour le moment) et la foi. L'erreur des moines, et des colons avant eux, c'est d'avoir placé les objets sacrés si loin d'elle. Les Indiens avaient scellé la grotte, pas le canyon. Ensuite, les Peaux-Rouges étaient partis au loin alors que les Européens sont restés, offrant une possibilité d'action à la chose. Si cette dernière se libère définitivement, le Niveau de Terreur de la région sera de 6, créant ainsi une Deadlands. Elle pourra se déplacer de jour comme de nuit. Par contre, si elle est enfermée à nouveau dans sa caverne, le Niveau de Terreur ne sera plus que de 2.

Le seul moyen de l'approcher sans qu'elle attaque c'est la prière ou, à défaut, une relique sacrée.

### CARACTÉRISTIQUES

Agilité 3d12	Âme 5d12	Astuce 5d12
Connaissance 4d12	Charisme 1d4	Dextérité 1d10
Force 1d12	Perception 4d12	Rapidité 2d12
Vigueur 2d10		

### COMPÉTENCES

Combat (bagarre) 4d12, Esquiver 2d12, Furtivité 2d8, Intimider 10d12

Taille 10-50

Terreur 12

### CAPACITÉS SPÉCIALES

Tentacules (1d8) : Dommages Force + 3d6  
Bec acéré : Dommages 1d12+2d6

### Hallucination collective

Pendant 4d10 minutes, la créature peut provoquer des illusions monstrueuses obligeant sa victime à faire des jets de Tripes difficiles ou à fuir à toute jambe. Si elle résiste, elle peut prendre l'initiative de combattre l'illusion en tirant. Dans ce cas, les coups tirés seront réels et pourront toucher. On rangera dans cette catégorie sa capacité à générer des cauchemars.

### Animer les morts

Reprenez les caractéristiques des morts vivants en fin de scénario. La chose peut en manipuler autant qu'elle veut. S'il y a un déterré dans le Gang, elle ne peut pas le manipuler.

### Ultime essence.

L'ultime essence de la chose provoque la peur autour d'elle. Un déterré aura +6 à ses jets d'Intimider pour peu qu'il ait préparé sa tentative de faire peur. Il y a un handicap léger : n'aime pas être trop exposé au soleil.

c'est que cela va prendre pas mal de temps et que le moment de la pendaison approche. Il faudra aussi compter avec la présence du Capaicho dans la ville. S'il s'aperçoit que quelque chose se prépare pour faire évader son ancien chef, il interviendra violemment (avec ses dix hommes). Au Gang de trouver un plan d'action sachant que le prisonnier se trouve dans la cellule la plus au fond de toute la prison et qu'il est couvert de chaînes. Les murs du bâtiment sont très épais et le seul moyen d'ouvrir un passage sera d'utiliser de la dynamite ou la traction de plusieurs chevaux. La pendaison ayant lieu à dix heures du matin, elle va attirer un maximum de cow-boys armés la veille, en mal de lynchage. C'est dans cette saine atmosphère qu'il va falloir agir. Si le Gang n'arrive pas à entrer en action, les PJ peuvent faire appel à un chasseur de primes manchot qui était aux trousses d'El Racal, un certain Cortépico (mi-Indien mi-Mexicain). Il fulmine de s'être fait doubler alors qu'il savait où trouver les bandits et peut passer un pacte avec les PJ. Il les aide à faire évader le prisonnier (il manie très bien les explosifs) et en échange, ils le libèrent, une fois leur affaire terminée. Cortépico n'aura qu'à le récupérer et le ramener à Abilene, touchant ainsi la prime.

seule condition : il veut le Capaicho vivant, à sa merci. Si cette condition n'est pas remplie, il refuse de parler. Il veut se venger avant tout. Le problème, c'est que le Capaicho connaît bien son ancien chef et qu'il va prendre la fuite rapidement. Le temps de préparer son départ, il restera enfermé dans une chambre de saloon, sous bonne garde. Le shérif, de son côté, va envoyer tous les cow-boys valides aux quatre coins du Texas. Des patrouilles armées vont parcourir la région à la recherche de ceux qui ont fait évader le bandit. Il va donc falloir la jouer fine pour contenter El Racal. Si le Gang échoue, mais a tenté sa chance, le bandito leur donne tout de même les reliques. Sinon il préfère mourir et emporter son secret dans la tombe.

## "J'ai la situation bien en main" - Cortépico

Le magot est caché au nord de Fort Worth, à trois heures de cheval, dans une ancienne mine rapidement abandonnée. Mais une surprise de taille va attendre le Gang sur place. La chose du canyon a apparemment suivi leur expédition et va s'opposer au retour des reliques. Elle fait appel à Los Diablos (cf. page 152 du livret de règles) pour écraser le Gang et le bandit (s'il est encore là). Si son plan fonctionne, on mettra leur mort sur le compte d'un mouvement incontrôlé d'un troupeau de taureaux texans. Le meilleur moyen d'échapper à ce piège, c'est de se réfugier non loin des reliques, dans la mine, là où les créatures infernales n'osent pas approcher. Une fois le conflit terminé, le Gang n'a plus qu'à rentrer au monastère, chargé d'une lourde caisse pleine d'objets sacrés, le tout sans attirer l'attention des enrégés à la

## Speak a lot but Doolittle

Le shérif Rochester, chargé de surveiller El Racal, interdit toutes les visites. Il est aidé par six volontaires qui montent la garde en permanence, Winchester en main. Seul le docteur Doolittle est autorisé à pénétrer dans la cellule où croupit le bandit. Le juge itinérant a été clair : El Racal doit mourir en bonne santé. Aucun journaliste, aucun Texas Ranger ne pourra l'approcher. Si on veut communiquer avec lui, il faut donc passer par le docteur. Doolittle est un alcoolique, joueur de poker à ses jours, qui a le don de saouler quiconque engage une conversation avec lui. Il a tendance à ressasser ses vieux souvenirs. Il y a deux moyens de lui faire passer un message au condamné : le battre au poker au point qu'il soit couvert de dettes ou l'empêcher de boire. Le problème,

## Tu as toué mon père ! Prépare toua à mourir !

El Racal est un homme qui n'a peur de rien. Ni de la souffrance, ni de la mort. Il n'est pas croyant et n'a aucun sens moral. Par contre, il est très en colère. Si le Gang arrive à le faire évader, il accepte de rendre les reliques (et le reste du magot) mais à une

# Deadlands

## Et si... El Racal revient et il n'est pas content ?

S'il a été tué, il revient sous forme d'un déterré. Il compte bien récupérer ses reliques pour les revendre rapidement. Si le Gang a été malhonnête avec lui, il saura aussi s'en souvenir.

poursuite du bandit mexicain. Tant que les personnages resteront non loin des reliques, ils n'auront rien à craindre d'une action de la chose du canyon. Par contre, si l'un d'entre eux s'éloigne trop du groupe en pleine nuit, il aura à subir une hallucination si terrible que les dommages subis ne pourront disparaître, quand il reprendra ses esprits, que s'il réussit un jet de Tripes rude. Apparemment le démon aura pris de la force pendant l'absence du Gang. Cela le poussera sûrement à accélérer le mouvement.

## Retour des enfants prodiges

De retour à Maysville, les personnages sont accueillis par quelques autochtones, dont le shérif, le Huckster, le fouille merde et la patronne du saloon, tous fortement armés et à deux doigts de dégainer. La nuit va tomber dans trois heures et ils semblent assez nerveux. Ils laisseront le Gang approcher le plus possible avant de se défendre un peu. Ils expliqueront alors que deux nuits plus tôt, la plus grande partie des villageois sont devenus complètement fous et se sont entre-tués. Certains (dont les survivants) se sont réfugiés dans la vieille église et ont tenu le siège toute la nuit. Le problème c'est que sitôt le matin, quand tout s'est calmé dans le village, il ne restait plus de cadavres. Le combat a bien été réel mais les villageois avaient disparu. Le soir suivant, ils sont tous revenus sous la forme de morts vivants en colère et l'offensive a recommencé de plus belle. Au matin, même scénario, les cadavres n'étaient plus là. Prêts à tenir une troisième nuit, les survivants vont s'enfermer à nouveau dans l'église et tirer sur tout ce qui bouge à la tombée de la nuit. Si les personnages choisissent de rester avec eux, ils devront participer à la défense de l'église contre l'attaque d'une trentaine de zombies à la recherche de viande fraîche. S'ils montent au monastère, la situation ne sera pas vraiment meilleure. Tous les moines sauf frères Hamilton et Grégory, ont succombé et hantent la région sous forme cadavérique. Les deux survivants n'ont pas d'arme, plus de nourriture ni d'eau (celle du puits est empoisonnée à présent). De plus les portes interdisant l'accès au canyon sont, à présent, complètement défoncées, comme arrachées par un coup de griffe titanesque. Les deux moines sont terrifiés car ils ont deviné que le seul moyen d'en finir est de profiter du jour pour pénétrer dans la grotte au fond du canyon et de placer toutes les reliques restantes à l'entrée pour bloquer la chose. L'idéal serait même de faire sauter la caveme en même temps. Bien entendu, ils ont trop peur pour le faire eux-mêmes.

## Et si... quelqu'un passe à la banque et touche 100 000 \$, sans passer par la case prison ?

Alors que le Gang prépare l'évasion du bandit mexicain, la banque est attaquée. Prise d'otages, fusillade et poursuite infernale. Au bout du compte, on s'aperçoit que les malfrats n'ont pas pris l'argent mais un simple paquet dont le banquier ignore le contenu. Une prime est offerte à qui le rapportera.

## Vade bastos saleté !

Suivant l'heure d'arrivée des personnages au monastère, le temps pour agir sera limité. À la nuit, la chose tentera une sortie pour tout ravager et enfin se libérer. Elle se servira de tous les morts vivants à sa disposition, quitte à attendre que ceux du village remontent au monastère. Ils seront trente-trois en tout (y compris les moines) et utiliseront tous les moyens possibles pour déloger le Gang de son refuge. L'assaut sera violent et il n'y aura pas de prisonnier.

Par contre, si le jour n'est pas encore trop avancé, nos aventuriers pourront se rendre avec les reliques dans le canyon. Bien entendu la chose a laissé des gardiens sur le parcours. Ainsi, trois rampants des murailles attendent dans ce décor lunaire (cf. page 155 des règles). Ils attaquent au moment le plus opportun (quand les joueurs se disputent pour décider de la marche à suivre par exemple). Leur but est de harceler le Gang pour lui faire perdre un maximum de temps. Les reliques étant lourdes (il y en a pour plus de 500 kg de babioles fragiles) et les animaux refusant d'entrer dans le canyon, il va falloir organiser le parcours qui fait un kilomètre. Il n'y a pas de chemin, beaucoup d'aspérités, et un vent chargé de poussière qui griffe les visages. Mis à part le monastère, il n'y a aucune sortie possible et les parois rocheuses ne sont pas praticables. Pour accéder à la grotte, qui se trouve à trente mètres de haut, il faut escalader des éboulis très instables (Grimper rude si le personnage est chargé, sinon faisable). Une fois devant la caveme, il faudra se résigner à entrer. On peut encore trouver les protections indiennes (Détecker difficile), ainsi que les restes squelettiques de trois Européens, avachis dans un coin. Bien entendu, les tas d'os profiteront de la meilleure occasion pour s'animer et attaquer, toutes griffes dehors. La caveme fait trois mètres de diamètre et s'enfonce en descendant sur vingt mètres. Rapidement, le plafond se fait plus bas et le passage se transforme en boyau. Finalement, il se termine sur une excavation très large où attend la chose. Petit détail en passant, ce n'est pas parce qu'elle ne sort pas le jour qu'elle dort. En l'occurrence, elle attendra que le Gang arrive en son entier avant d'attaquer vraiment et de l'envoyer en enfer. Seules les reliques pourront l'empêcher d'attaquer. Par contre rien ne l'empêche, voyant



qu'elle a perdu la partie, de tout faire s'écrouler ou de lancer une dernière petite hallucination collective. Le combat final n'a pas pour but de détruire la chose. Si un des joueurs le pense une seule seconde, détrompe-le, Marshall, à grands coups de tentacule dans la tête. Il a pour but de placer toutes les reliques pour bloquer la créature à tout jamais, pas plus.

## The End

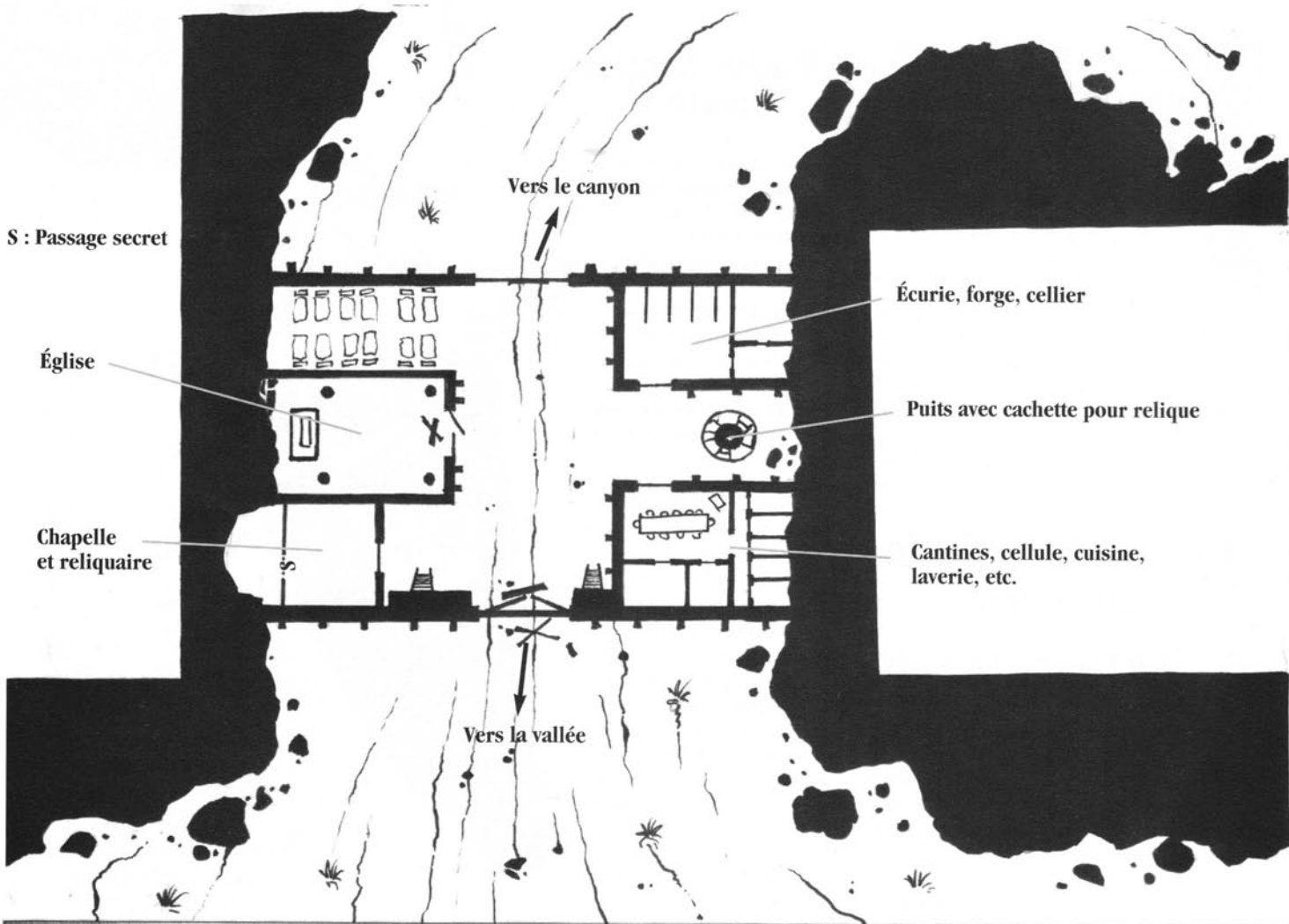
Le Gang a échoué sur toute la ligne. Dommage pour lui. La chose du canyon se mettra à sa recherche sitôt qu'elle sera libre. Cela promet quelques suées dans les scénarios à venir. Et que se passe-t-il si le Gang emporte une (ou plusieurs) relique(s) ? Et bien la créature maudit l'objet pour que son propriétaire soit touché par le handicap Pas de Bol (définitivement). Il pourra toujours le revendre ou l'abandonner, la malédiction sera toujours là. Le seul moyen de s'en débarrasser, c'est de revenir au canyon et de poser l'objet avec les autres (ou non loin) si la caveme s'est effondrée. Ce sera aussi le moyen de s'apercevoir que la créature maléfique est toujours là (elle irradie la haine) et qu'elle attend de nouveau son heure. Si le Gang dépose toutes les reliques, alors le Niveau de Terreur chute à 2 et il le mérite (peut-être) une pépite de Légende. Certes, le monstre est encore là mais il sera bloqué pour un certain temps. Tous ses morts vivants tombent en poussière et les abominations auxquelles il a pu faire appel se carapotent ailleurs, assez rapidement. Si les moines sont encore en vie, ils partent, eux aussi de la région et finissent leurs jours dans un centre psychiatrique ecclésiastique.

## Primes

Ne pas tuer de moine : 2 points  
Faire évader El Racal : 3 points  
Capturer vivant le Capaicho : 3 points (1 si mort)  
Déposer toutes les reliques dans la caveme : 4 points  
Faire sauter la caveme : 3 points

Auteur : Benoît Attinost  
Illustrations : Stéphane Levallois

# Deadlands



## un moine de san fernando

### Caractéristiques

Agilité 1d4 Âme 3d12 Astuce 2d4  
 Connaissance 3d8 Charisme 1d4 Dextérité 1d6  
 Force 1d6 Perception 4d6 Rapidité 1d6  
 Vigueur 1d4

### Compétences

Esquiver 1d6, Combat (bagarre) 1d4, Furtivité 1d6, Intimider, Poi 6d12, Tripes 6d12

### Capacités spéciales

Miracles : Sanctifier, Protection, Exorcisme

### Description

Doux comme des agneaux, les frères de San Fernando n'ont que leur âme pour se défendre contre les desseins du malin. Ils sont tous au bord de la folie et voient l'arrivée du Gang comme un miracle.

## un bandit mexicain

### Caractéristiques

Agilité 2d12 Âme 1d6 Astuce 2d8  
 Connaissance 1d6 Charisme 3d6 Dextérité 1d10  
 Force 2d10 Perception 3d6 Rapidité 3d8  
 Vigueur 2d8

### Compétences

Esquiver 2d10, Combat (bagarre) 2d12, Furtivité 2d8, Intimider 3d8

### Matériel

Golt. 44 Army, Winchester 73 .44, un cheval, un couteau, 150 \$ en moyenne.

### Description

Généralement les bandits mexicains sont d'anciens militaires ayant fui l'armée. Ils sont revanchards, violents et n'ont pas de sens moral. Ils ignorent aussi le sens du mot solidarité.

## El Rocal

### Caractéristiques

Agilité 3d12 Âme 1d4 Astuce 3d10  
 Connaissance 1d10 Charisme 1d4 Dextérité 1d12  
 Force 3d10 Perception 2d10 Rapidité 3d10  
 Vigueur 2d10

### Compétences

Esquiver 2d13, Combat (bagarre) 3d12, Furtivité 3d8, Intimider 2d12

### Description

Sale, violent, très fort et sûr de lui. Il est méprisant au possible et s'amuse à pousser à bout ses interlocuteurs quand il n'a pas le dessus. Si par malheur il a le moindre avantage sur une autre personne, il en profitera pour l'humilier (surtout si c'est une femme qui ose lui tenir tête). Il n'a ni foi ni loi et se souvient toujours de ceux qui lui ont fait un sale coup. El Capatcho possède les mêmes attributs que lui avec la lâcheté en plus.

## un mort vivant

### Caractéristiques

Agilité 2d8 Âme 1d4 Astuce 1d6  
 Connaissance 1d6 Charisme 1d4 Dextérité 2d6  
 Force 3d8 Perception 2d10 Rapidité 2d10  
 Vigueur 2d8

Esquiver 2d8, Combat (bagarre) 3d8, Furtivité 3d8, Intimider 5d6

Taille 6

Terreur 9

### Capacités spéciales

Morsure (Dommage = Force)  
 Immunité au Souffle et au Stress. Ils subissent d'autres formes de dommage comme des déterrés.

### Matériel

ils récupèrent tout ce qui peut provoquer des dommages (pioche, hache, couteau, pistolet ou griffes).

Description : les morts vivants contrôlés par la chose du canyon ont tendance à réagir de façon coordonnée. En effet c'est leur maîtresse qui centralise les informations et qui donne les ordres en conséquence.



## UNE SEMAINE EN ENFER

Ce scénario est prévu pour un groupe d'aventuriers de niveau 6 à 9 et pour un groupe de joueurs plutôt expérimenté. De plus, il est possible que certaines parties de cette aventure puissent heurter la sensibilité de certains de vos joueurs : il est donc recommandé de largement les modifier si vous estimez que cela puisse être le cas. Les règles de base devraient s'avérer suffisantes, cependant la possession du supplément "To Hell and back again..." (Mayfair Games, épuisé) peut s'avérer des plus utiles si vous décidez de vous servir de cette aventure comme d'une introduction de campagne. Cette aventure se déroule dans les royaumes oubliés, mais peut sans aucun problème se dérouler dans n'importe quel monde.



### Petit précis d'histoire

Alors que le monde était encore jeune, il fut une époque durant laquelle les puissances s'en disputèrent les différentes régions. Parmi les titanesques batailles qui opposèrent alors les forces du Bien à celles du Mal, il en est une qui fut si violente, si atroce, que les historiens décidèrent de la rayer de leurs mémoires. Les dieux choisirent eux aussi d'oublier cette date et ce lieu maudit, preuve de leur folie.

Et c'est ainsi que la plaine des cent milles soupirs disparut de la mémoire des hommes. Il s'agit d'une grande étendue de terre aride, perdue au plus profond d'une forêt ténébreuse. Nul homme, nulle plante, nul animal n'y vit. Enfin, n'y vivait.

En effet il y a quelque temps de cela, Vilebolgias, un puissant duc des enfers, eut l'idée d'un plan retors. Par le plus grand des hasards, l'un de ses fidèles serviteurs humains découvrit la plaine des cent milles soupirs. Il découvrit aussi que quels que soient les actes qu'il y perpétuait, les puissances du bien ne semblaient pas en être avisées. Vilebolgias décida alors d'y installer un avant-poste de l'enfer. Une cité, représentation miniature des neuf cercles de l'enfer, qui attirerait à elle les âmes les plus perverses des royaumes oubliés ; une cité malfaisante qui ne ferait que croître et pervertir son environnement ; un virus destiné à conquérir les royaumes oubliés. C'est ainsi que fut créée Malemorte, érigée en une

**Dernière petite recommandation : ce scénario risque de grandement modifier les personnages qui y auront participé, vous aurez été prévenu...**

nuit : elle attirait immédiatement à elle les âmes les plus noires. Cependant même les ducs infernaux doivent obéir à certaines règles, et cette cité ne pouvait être habitée que par des êtres originaires des royaumes oubliés. Vilebolgias proposa donc aux plus abjects individus errant en enfer d'aller y vivre ; s'ils parvenaient à faire croître et prospérer la cité, ils auraient ainsi la possibilité d'échapper aux tourments éternels auxquels ils étaient destinés.

Si un individu originaire des royaumes oubliés venait à bout des épreuves de Malemorte, il aurait alors la possibilité de devenir un diable au sens propre du terme. Un tel événement annulerait l'équilibre en vigueur entre le Bien et le Mal et les forces obscures auraient alors le droit de s'appropriier les royaumes oubliés. Inutile de dire que Vilebolgias attend un tel événement avec impatience.

D'un autre côté, seul un individu ayant réussi à venir à bout des épreuves de la cité pourra obliger Vilebolgias à quitter les lieux, et c'est là que nos personnages entre en jeu.

### Quand on arrive en ville...

Malemorte existe maintenant depuis une année, et aucun individu n'est parvenu à passer les neuf cercles de la ville. Cependant le flux constant de personnes s'y rendant a commencé à alerter diverses factions.

Les personnages vont être guidés jusqu'aux portes de Malemorte. S'ils sont d'alignement plutôt bon, ou neutre, une puissance du Bien les mènera jusqu'à la ville infernale et tentera de les aider. Si, à l'inverse, ils sont d'alignement plutôt mauvais, un duc des enfers, adversaire de Vilebolgias, inquiet de la puissance considérable que ce dernier pourrait acquérir si son plan fonctionnait, guidera les aventuriers.

Alors, donc, qu'ils voyageaient (en direction éventuelle de votre prochain scénario ou durant une campagne), les aventuriers finissent par arriver devant une immense cité perdue au sein d'une forêt et visiblement ignorée des cartographes des royaumes oubliés.

Située au centre d'une plaine désertique et rocailleuse, la cité est entourée d'un cercle d'eau noirâtre, glacée et nauséabonde. Derrière de titanesques murailles, elle semble être divisée en neuf quartiers, organisés en cercles concentriques. L'architecture de la cité relève du gothique le plus dément et le plus improbable, des flèches immenses venant défier le ciel et les lois de la gravité, des gargouilles

## Malemorte

Bien qu'étant effectivement un avant-poste des enfers, Malemorte est aussi une cité au sens classique du terme. Une véritable vie politique et économique s'est développée depuis son apparition. La plupart des résidents de la cité ont la possibilité de la quitter de temps en temps. Des marchands y viennent régulièrement, plusieurs guildes y ont établi leur quartier général, une école de magie vient même de s'y ouvrir. Cependant, pour des raisons évidentes, l'essentiel de l'activité est limitée aux quatre premiers cercles.

## Les épreuves

Chaque cercle de Malemorte va, d'une certaine manière, tenter de corrompre les personnages (les différentes tentations sont décrites dans le texte général). Prenez soin de noter les réactions de vos personnages. Pour pouvoir prétendre obtenir quelque chose de Vilebolgias, il faudra qu'ils aient, soit été irréprochables, soit totalement dépravés. En pratique cela signifie qu'un personnage devra (plus ou moins) avoir toujours agi de la même manière (se laissant corrompre ou refusant catégoriquement).

monstrueuses observant silencieusement l'agitation de la ville.

De nombreuses caravanes, chariots, piétons et cavaliers convergent vers le bac permettant de traverser l'étrange étendue d'eau. Inexplicablement, les personnages se sentiront comme appelés par ce lieu mystérieux (ils éprouveront aussi une certaine répulsion s'ils ne sont pas d'alignement mauvais).

## La traversée

Si quelqu'un s'avise de toucher l'eau, il devra réussir un jet de protection contre sort (à -3) ou perdre une année de mémoire (à vous de décider si cela peut avoir d'autres conséquences : perte de sorts, de compétences...). Un unique bac permet de rejoindre la cité, et il faudra attendre plusieurs heures avant de pouvoir l'emprunter. La foule qui attend est des plus hétéroclites (mercenaires, vagabonds, prostituées...), mais il apparaîtra vite qu'elle n'est constituée que d'individus peu recommandables. Durant l'attente il n'est pas rare d'assister à des querelles qui se terminent dans le sang, à des assassinats pour quelques piécettes... Une atmosphère de folie et de mort règne ici.

Un curieux individu viendra alors discuter avec les aventuriers. Il s'agit d'un homme fin et de grande taille ; il est imberbe et porte une ample cape brune, sale et usée. Parlant d'une voix éraillée, il s'adressera aux aventuriers :

"Sachez que vous n'êtes pas ici par hasard : vous avez été choisis pour déjouer les plans d'un être infâme. La cité de Malemorte vous attend avec impatience : il vous faudra venir à bout de ses épreuves afin de réclamer sa disparition. Elle est une maladie qui corrompt notre monde et vous devez l'éradiquer. Sachez aussi que des puissances s'intéressent à vos actes et que votre réussite

sera appréciée à sa juste valeur, quant à l'échec... Eh bien Malemorte est un endroit peu agréable où finir ses jours."

Voici les informations qu'il acceptera de dévoiler et celles qu'il gardera pour lui :

- il refusera de donner son nom ;
- il pourra éventuellement nommer la ou les divinités qui s'intéresse(nt) aux aventuriers (de votre choix, et si vous le désirez) ;
- Malemorte est organisée selon les neuf cercles de l'enfer : chaque partie de la cité est séparée des autres par des murailles infranchissables et il faut réussir certaines épreuves pour pouvoir entrer dans un nouveau cercle ;
- il ignore la nature de ces épreuves mais il sait qu'il faut soit se laisser totalement envahir par le mal, soit le rejeter pleinement, la voie médiane menant à l'échec ;
- le neuvième cercle abrite le maître des lieux : il est doté d'immenses pouvoirs et lui seul peut faire disparaître cette cité.

Si les personnages ne sont pas d'alignement mauvais, il leur remettra, à chacun, un médaillon : lorsque l'on tente de discerner l'alignement du porteur, le jeteur de sort lira toujours le même alignement que le sien (ainsi un individu LB les verra LB, un CN les verra CN...). Cet objet devrait leur fournir une certaine discrétion au sein de la ville.

Enfin, alors que la nuit tombe, le passeur revient avec son bac et l'homme à la cape disparaît dans l'obscurité. Le passeur est dissimulé dans de nombreux épaisseurs de haillons nauséabonds : c'est un homme famélique qui n'est pas encore mort, comme le plupart des habitants des lieux. Il ne prononcera pas le moindre mot.

## Le premier cercle : La fin justifie les moyens

Il est occupé par les nouveaux arrivants de la cité ; il s'agit aussi de l'endroit fréquenté par les individus qui croyant promouvoir le Bien ne firent que répandre le Mal. On y trouve nombre de fanatiques religieux et d'extrémistes de tout bord, en bref des individus persuadés que la fin justifie les moyens.

Les rues et les bâtiments sont plutôt propres, et les gens qui vivent en ces lieux sont en définitive bien plus fréquentables que dans le reste de la ville. Il s'agit de la partie de Malemorte qui ressemble le plus à une ville traditionnelle.

Très vite, les personnages se retrouveront perdus au cœur d'un dédale de rues et d'impasses : la plus grande anarchie semble en effet avoir décidé de l'agencement des lieux. Après quelques heures ils finiront par arriver sur la place d'un immense marché. Des marchands du monde entier semblent s'y être donnés rendez-vous : on peut apercevoir des orientaux, des elfes de toutes races, des nains... Cependant il apparaît assez vite que seuls les produits les plus vils sont en vente ici. On trouve ainsi des esclaves de toutes races, âges, ou sexes ; on trouve aussi toutes les drogues possibles et imaginables (si vos joueurs insistent laissez libre cours à votre imagination), des armes de tout pays, des instruments de torture...

Une grande rue mène de la place du marché jusqu'à la porte du deuxième cercle. En s'en approchant, les personnages pourront rapidement découvrir la monumentale muraille qui sépare les deux cercles. Il s'agit d'un mur, haut de plus

d'une trentaine de mètres, constitué de ce qui ne semble être qu'une seule et même pierre lisse et froide. Il n'y a aucun moyen de l'escalader de manière naturelle, et si un personnage décide d'avoir recours à la magie, arrivé à mi-chemin il sera irrémédiablement et violemment ramené au sol par des vents suraturels (2d20 points de dommages). En bref, il n'existe qu'un moyen de franchir cette muraille : la porte (cette muraille est identique à celle de tous les autres cercles).

Une unique porte permet d'accéder au quartier suivant ; elle est gardée par des individus pour le moins malsains, les écorcheurs. Ce sont des individus qui ont l'apparence d'être humains écorchés vifs : leurs muscles et leurs tendons sont ainsi exposés au grand jour. Ce sont aussi de grands adeptes du "piercing" : ils arborent de nombreuses boucles et perles, mais aussi des crocs de boucher, du fil de fer barbelé... Ils sont vêtus de manière hétéroclite, souvent de haillons, bien qu'un petit nombre d'entre eux semblent apprécier la mode cuir moulant (revoyez un ou deux "Hellraiser" pour parfaire vos descriptions)... Ils ont pour mission de choisir et de marquer les gens qui pourront accéder aux cercles supérieurs. Le "marquage" n'est rien d'autre qu'une douloureuse séance de scarification, au cours de laquelle ils apposent le symbole du premier cercle sur le torse de leur victime (jet de Constitution pour ne pas s'évanouir, inflige 1d10 point(s) de dommages pouvant être guéri(s), par contre seul un souhait ou une intervention divine permettra de se débarrasser de cette cicatrice et des suivantes).

Un problème de taille se pose cependant pour pouvoir accéder à la porte, une file d'attente interminable y mène. Il semblerait qu'au rythme où vont les choses, il faille attendre plusieurs jours avant d'avoir la possibilité de passer devant les écorcheurs.

Voici donc la première épreuve : les personnages ont le choix entre attendre patiemment leur tour ou se frayer un passage jusqu'à la porte.

- S'ils choisissent d'attendre, ils devront passer trois jours et quatre nuits dans la foule. Ils auront à organiser le ravitaillement, les tours de garde, à se protéger des voleurs, mais aussi des groupes de furieux qui décident de temps à autre de se frayer un passage à la pointe de l'épée.

- En parlant de furieux, s'ils décident de se frayer un

## Les habitants de la cité

Ils sont de deux types :

- une partie est constituée d'habitants des royaumes oubliés attirés en ces lieux par la corruption ambiante. Il s'agit pour la plupart d'individus malfaisants et dangereux (caractérisés par le cercle où ils vivent).

- la seconde partie, les maudits, regroupe les dirigeants de la cité (milice, chef de guildes...) : ce sont des individus anciennement originaires des royaumes oubliés mais qui sont morts et dont les actes infâmes commis de leur vivant les menèrent en enfer. Vilebolgias les a choisis pour s'occuper de Malemorte et pour prévenir les nouveaux arrivants. S'ils parviennent à trouver l'élu de la ville, ils savent que les portes de l'enfer s'ouvriront sur les royaumes oubliés et qu'ils feront partie des seigneurs de ce nouveau royaume infernal.

Les habitants de Malemorte ne peuvent se déplacer que dans le cercle auquel ils sont liés, ainsi que dans ceux de moindre niveau ; les maudits ne peuvent en aucune manière quitter la cité.



l'émotivité de vos joueurs, passez rapidement sur ce chapitre si vous estimez que cela risque de choquer la sensibilité de certains. En revanche, il est possible de créer la plus noire et la plus intéressante des ambiances si vous parvenez à vous accorder sur les limites à ne pas dépasser avec votre groupe).

Perdus au sein de ce cloaque, les personnages tenteront probablement de rejoindre le troisième cercle au plus vite. Et alors qu'ils se trouvent à une centaine de mètres de la porte (il n'y a pas de file d'attente devant celle-ci), ils entendront des cris provenant d'une ruelle sur leur droite.

S'ils décident de poursuivre leur chemin, ils marqueront -1 point chacun.

En revanche, s'ils décident d'intervenir, ils marqueront +1 point. Ils arriveront alors sur la scène d'un viol collectif ; un jeune garçon d'une quinzaine d'années est assailli par un groupe de huit individus. Il s'agit d'anciens mercenaires, morts il y a quelques années de cela, qui "vivent" d'ordinaire dans le septième cercle. Si les personnages tentent de s'interposer, le combat éclatera immédiatement. À l'issue du combat, ils apprendront que le jeune garçon se nomme Araldwin. Il proposera aux personnages de les guider dans les cercles suivants (il est allé jusqu'au 5<sup>e</sup>). Il expliquera qu'il n'a aucun souvenir précédent les trois derniers mois qu'il a passés à Malemorte. En fait, il est mort il y a déjà plusieurs années et a effectivement perdu la mémoire de ce qui lui est arrivé. Il pourrait être intéressant qu'un ou plusieurs personnages se lie(nt) d'amitié avec lui, ce qui pourrait contribuer à un dénouement des plus poignants.

Dans tous les cas, les écorcheurs les laisseront passer après leur avoir apposé une marque sur la hanche (ils seront aussi nombreux qu'au cercle précédent).

## Le troisième cercle : Le matérialisme

passage, il leur faudra combattre jusqu'à la porte. Dès qu'ils commenceront à avancer, ils se rendront en effet très vite compte, que seule la menace d'une arme pourrait leur permettre d'avancer. S'ils dégainent, ils seront immédiatement rejoints par un groupe de combattants qui se frayeront un passage à leurs côtés. La traversée ne sera qu'une boucherie infâme (je vous laisse le soin d'en rajouter dans la description) : ils encaisseront chacun 2d6 points de dommages, mais ils n'auront à aucun moment à rencontrer de réels combattants. Notez pour le dénouement que les personnages ayant choisi la manière douce marqueront chacun +1 et que ceux qui auront choisi la manière forte marqueront chacun -1.

Quelle que soit la manière choisie, les écorcheurs, après leur avoir apposé la marque, les laisseront passer (s'ils refusent la marque, ils devront passer en force et vaincre une bonne vingtaine d'écorcheurs).

## Le deuxième cercle : La luxure

Le deuxième cercle abrite les plus grands pervers de la ville. Ce quartier est tout entier consacré au sexe. Les rues les plus claires ne sont ainsi qu'une suite de maisons closes, de magasins spécialisés (drogues et ustensiles), d'auberges... En définitive, tout ceci est fort semblable aux quartiers les plus chauds de bon nombre de villes des royaumes oubliés.

En revanche, dès que le promeneur s'engage dans les plus sombres ruelles, c'est un monde d'horreurs et d'abominations qui s'ouvre à lui. Ces ruelles abritent les pires abominations commises par l'homme en matière de perversions sexuelles (NdA : je vous conseille ici de prendre vraiment soin de

Ce quartier est destiné à tous ceux qui, durant leur vie, ont choisi d'ignorer le monde spirituel au profit du monde matériel, tous ceux qui pensaient pouvoir s'acheter un petit bout de paradis en donnant de temps en temps à une œuvre charitable, mais ceci sans la moindre considération, ou le moindre engagement personnel.

Au cours de leur traversée de ce quartier, les personnages seront interpellés par un vieux mendiant. Il s'agit d'un homme sale et malodorant, arborant une longue barbe et de longs cheveux crasseux et emmêlés.

"Mes seigneurs, pardonnez la misérable créature que je suis de vous importuner, mais je sens que mon heure approche et j'aurais besoin de quelques piécettes afin de me permettre une dernière toilette avant que n'expire mon dernier souffle."

Il s'agit bien évidemment de l'épreuve de ce niveau : si les personnages se contentent de l'ignorer, ils ne marqueront aucun point ; s'ils se contentent de lui donner

quelques pièces (peu importe la somme) sans plus se préoccuper de son sort, ils marqueront -1 point. La seule manière de marquer +1 point consiste à s'occuper quelques heures du vieil homme. Ainsi, il faudra l'amener à une auberge afin de lui faire prendre un bain, puis un bon repas, passer quelque temps à bavarder avec lui, tenter de le soigner (il est atteint par tous les maux de la terre : pneumonie, dents gâtées, coupures infectées...), en bref, il faudra avoir un réel comportement charitable. Une fois arrivés à la porte, les aventuriers pourront passer après avoir reçu la marque (au bras gauche cette fois).

## Le quatrième cercle : Avarice et gaspillage

Le quatrième cercle est le domaine des avarés et des gaspilleurs.

Il ne s'agit pas ici des petits économes, mais bien des grands profiteurs. On y trouve des usuriers, des marchands qui firent fortune en accumulant les réserves de nourriture pendant les périodes de famine (les médicaments pendant les épidémies...); on y trouve aussi de riches notables qui n'hésitaient pas à organiser des fêtes somptueuses lorsque le peuple avait faim...

Une boue épaisse recouvre le sol de ce quartier et, par endroit, elle atteint jusqu'à dix centimètres d'épaisseur. Il s'agit d'une matière noirâtre, nauséabonde et visqueuse (proche du goudron). Le niveau de cette surface boueuse continuera à monter en allant vers le neuvième cercle.

Immédiatement après avoir franchi la porte, les personnages se retrouveront à nouveau sur une immense place de marché mais contrairement à celle du premier cercle, celle-ci est relativement classique. Très vite, les personnages pourront se rendre compte que l'on y trouve de tout, mais surtout à des prix ridiculement bas. N'hésitez pas à diviser par 10, voire par 100, les prix communément pratiqués dans votre campagne. Ils y trouveront à peu près tout ce qu'ils peuvent chercher : armes magiques (+1 ou selon vos désirs), ingrédients rares, pierres précieuses... Tous ces objets sont bien réels et sont bien ce qu'ils paraissent, il n'y a pas d'entourloupe. Peu après, ils seront invités par le marchand chez qui ils ont le plus dépensé. S'ils acceptent, ils participeront à une somptueuse soirée d'agapes et de libations, en compagnie de près d'une centaine d'invités, alors que dehors, par les fenêtres, ils pourront voir des mendiants se battre pour les poubelles.

Alors qu'ils reprennent le chemin vers la porte, ils rencontreront en cours de route de nombreux miséreux qui leur demanderont quelques pièces ou quelques objets à revendre de manière à pouvoir se nourrir. La meilleure manière d'agir serait alors de se débarrasser de bon nombre de leurs nouvelles acquisitions.

En ce qui concerne cette épreuve, faites confiance à votre sens du jugement. Si vous estimez qu'un personnage a particulièrement fait preuve d'avarice

ou de gaspillage (en participant à la soirée), donnez-lui -1. S'il a eu un comportement exemplaire, il marquera +1. Si vous hésitez, il ne marquera aucun point. Ils finiront par accéder au cinquième cercle après avoir reçu une marque sur le bras droit.

## Le cinquième cercle : La vengeance aveugle

Ce quartier abrite tous ceux qui se vengèrent pour le simple plaisir de prendre leur revanche, ainsi que par ceux qui, s'estimant lésés par les bonnes actions de

certains, décidèrent de commettre des actes malfaisants en représailles.

Ce quartier est un véritable dédale de petites ruelles et il semble impossible d'y trouver des rues où l'on puisse passer à plus de deux de front. Certains passages sont si exigus qu'il faut se mettre de biais pour pouvoir les franchir.

Pour ce cercle, ainsi que pour ceux qui vont suivre, il sera possible de créer des PNJs afin de jouer le rôle des antagonistes dans les épreuves. Il serait cependant bien plus intéressant que vous utilisiez d'anciens adversaires de vos personnages (après tout, pour arriver au niveau où ils en sont, il est probable qu'ils ont tué un ou deux grands prêtres particulièrement malfaisants, ainsi qu'une cohorte d'individus divers et variés). Ces adversaires sont, bien sûr, liés par les mêmes restrictions que tous les autres habitants de la cité.



En ce qui concerne ce quartier, pour réussir l'épreuve il faudra que les personnages fassent preuve de miséricorde.

Durant leur périple dans ce quartier, ils seront interpellés par une ancienne connaissance ou, pour être plus précis, par un ancien adversaire. "Cela fait bien longtemps que nous nous sommes rencontrés, mais je ne vous ai pas oubliés. Comment aurais-je pu ? Après tout vous m'avez tout de même envoyé en enfer.

Mais je ne vous en veux pas. Après tout ne dit-on pas que l'on n'a que ce que l'on mérite ? Enfin je m'en voudrais de vous importuner trop longtemps, mais j'aurais tout de même un petit service à vous demander."

Et de fait, il expliquera aux personnages qu'il existe dans ce quartier une sorte de bibliothèque habitée par des archivistes. Le rôle de ces individus est de conserver les parchemins qui lient les damnés à l'enfer. Seuls des mortels peuvent pénétrer dans ce bâtiment et, en l'occurrence, il voudrait que les personnages aillent détruire son parchemin, de manière à ce qu'il puisse enfin quitter l'enfer.

Si les personnages refusent, ils gagneront -1 point. S'ils acceptent, il leur faudra pénétrer dans une sorte d'immense bibliothèque (attention aux sorts de destruction massive) peuplée de bibliothécaires (prêtres maléfiques), d'archivistes (magiciens) et de grouillots (écorceurs). Parmi les parchemins, il est possible que des individus mauvais (ou ayant simplement commis certaines mauvaises actions) puissent trouver le leur en cours d'écriture. S'ils parviennent à dérober le (ou les) parchemins, cela pourra permettre différentes choses (au choix) :

- l'individu peut se réincarner dans les jeunes royaumes avec ou sans modification d'alignement et/ou de mémoire ;
- son âme peut simplement quitter l'enfer pour un lieu plus accueillant ;
- l'individu peut simplement renaître pour recommencer une nouvelle vie ;
- s'il est toujours vivant, détruire le parchemin lui permettra de pouvoir choisir un nouvel alignement sans que cela ne pose de problème aux dieux (il efface son nom des archives)...

En ce qui concerne cette partie, faute de place, si vous désirez la jouer il faudra vous mettre au boulot.

Après avoir reçu une marque sur la cuisse gauche, ils pénétreront dans le sixième cercle (si Araldwin les accompagne, il sera autorisé à passer).

## Le sixième cercle : Les adeptes du Mal

Ce quartier abrite tous les adeptes de sectes maléfiques (il y a donc de fortes chances pour que les personnages y retrouvent d'anciens "amis").

L'architecture de cet endroit est tout aussi labyrinthique que dans les autres quartiers, mais une ambiance très différente y règne. À l'agitation habituelle d'une grande cité s'est substitué un calme surnaturel. Seules quelques

rumeurs portées par un vent glacé laissent présager que cet endroit est habité.

La boue atteint ici un tel niveau que toute les actions physiques se font avec un malus de -1 (en ce qui concerne la CA des personnages, ils sont considérés comme ayant -1 en Dextérité).

Alors qu'ils se rapprochent de la porte du septième cercle, ils commenceront par entendre une étrange litanie. Il s'agit d'une mélodie douce et envoûtante chantée par plusieurs centaines d'individus. En s'approchant discrètement de la scène, ils pourront apercevoir près de trois cents personnes réunies sur une petite place. Ces individus sont tous vêtus d'amples toges noires et ils se contentent de chanter. Ils sont organisés en cercles concentriques et font face au centre de la place. À cet endroit, sur une estrade, se tiennent trois hommes et deux femmes attachés sur un bûcher. Il apparaîtra vite que dès la litanie terminée ces pauvres hères sont destinés à être sacrifiés. Si l'on s'intéresse de plus près aux paroles

du chant, il sera possible de comprendre que les futures victimes sont un groupe de défenseurs du bien qui ont été capturés alors qu'ils tentaient de parvenir jusqu'à Vilebolgias. Si les personnages n'interviennent pas, le bûcher sera allumé une dizaine de minutes après leur arrivée.

S'ils décident d'intervenir, plusieurs options s'offrent à eux :

- ils peuvent tenter une action en force (bon courage!!!), un bon moyen de diversion serait que un ou plusieurs personnages d'alignement Bon retirent leur médaillon et tentent d'attirer le gros de la foule (une intéressante solution pourrait être de fuir vers la porte, les écorceurs les laisseront passer mais pas leurs poursuivants). Un groupe d'une dizaine d'individus restera alors aux côtés des sacrifiés (2 prêtres et 8 combattants).

- ils peuvent aussi tenter de prendre les commandes de la cérémonie. En discutant avec des PNJs (Araldwin notamment), il est possible qu'ils aient pu apprendre la nature du 8e cercle



et ils pourraient ainsi tenter de faire valoir une sorte de droit de préséance. En affirmant haut et fort qu'ils sont de dévoués serveurs de Vilebolgias, mais que eux ont la possibilité de s'en approcher au plus près, il serait normal qu'ils aillent sacrifier les condamnés dans le huitième cercle. Une petite bataille pour le pouvoir pourrait s'ensuivre entre un groupe d'adeptes (une petite dizaine) et les personnages, mais le gros de la foule ne s'en mêlera pas.

Une fois libérés, les suppliciés remercieront les personnages. Ensuite ils tenteront de quitter la ville (ces individus sont de puissants défenseurs du bien dans leur région d'origine, ils pourraient aisément refaire surface et aider les personnages au cours d'aventures ultérieures).

Si les joueurs sont intervenus (même s'ils ont échoué), ils marqueront +1 ; s'ils ne sont pas intervenus, ils ne marqueront aucun point et s'ils ont pris part à la cérémonie (!?), ils marqueront -1.

Ils recevront une marque sur la cuisse droite.

## Le septième cercle : La violence

Cet endroit est entièrement dévoué à la violence et à la destruction.

Les bâtiments ne sont plus qu'un amas de ruines, les rues sont parcourues par des hordes de combattants condamnés à combattre et à mourir sans cesse jusqu'au jour du jugement dernier.

Peu après leur arrivée, ils seront repérés par un de leurs anciens adversaires qui, en compagnie d'une dizaine d'autres individus, estimera venu le moment de prendre sa revanche. Les personnages peuvent alors décider de combattre ou de s'enfuir.

Les combattants découvriront qu'après avoir vaincu un adversaire, toutes leurs blessures sont miraculeusement soignées et que leur fatigue disparaît (les sorts ne reviennent pas). Ils pourront ainsi aller de bataille en bataille jusqu'à la porte avec de bonnes chances de s'en sortir vivants.

S'ils décident de s'enfuir, les nombreuses ruines et les dédales de ruelles apporteront la plus parfaite des protections. Décrivez une poursuite haletante à travers une ville dévastée (en bref faites-vous plaisir).

S'ils ont combattu jusqu'à la porte du huitième cercle, ils marqueront -1 ; s'ils se sont contentés de se battre lorsqu'ils étaient vraiment acculés, ils ne marqueront aucun point ; s'ils ont esquivé les combats jusqu'à la porte, ils marqueront +1.

Cette fois-ci, ils seront marqués au front.

## Le huitième cercle : La corruption

Cet endroit abrite les esprits les plus malfaisants, les grands seigneurs du mal, les paladins de la noirceur, en bref, tous les individus qui ont activement, volontairement et intelligemment, œuvré pour la cause du Mal (encore une fois, il est probable que les personnages y aient quelques anciens "amis").

L'épreuve ici sera fort simple. Dès leur arrivée, les personnages seront accueillis par un groupe constitué d'une dizaine d'hommes de toutes origines et de toutes tenues. Ce sont tous d'anciens grands prêtres, tyrans, fanatiques... Mais ces individus peu recommandables ne viennent que pour parlementer.

"Nous sommes les plus fidèles serveurs de Vilebolgias et, au nom de notre seigneur, nous désirons vous faire une offre. Nous sommes à même de vous offrir puissance et gloire, connaissance et richesse. Et tout ceci sans la moindre contrepartie. Nous désirons simplement vous prouver la puissance du Mal. Si un duc des enfers est parvenu à créer une cité au sein des royaumes oubliés, au nez et à la barbe des puissances du Bien, croyez-vous qu'il puisse avoir à craindre quelque chose de vous ? Cela serait bien présomptueux de votre part. En revanche, nous sommes toujours à la recherche d'individus capables et puissants, et, en arrivant jusqu'ici vous avez prouvé votre détermination."

En pratique, faites la somme des points accumulés jusqu'à présent par chacun de vos personnages : selon le résultat, ils auront accès à différents présents :

- entre -3 et +3, gain de 1 objet magique mineur (+2 max.), connaissance de nouveaux sorts, importante somme d'argent (en fonction de votre campagne)...

- entre -5 et +5, gain de 1 niveau, 1 objet magique important...

- entre -7 et +7, gain de 2 niveaux, 1 objet magique majeur, important pouvoir temporel (direction d'une guilde, baronnie...)...

Si les personnages refusent, ils gagneront +2 points et on les laissera librement accéder au neuvième cercle ; s'ils acceptent (les changements seront immédiats), ils marqueront -2 points.

Il n'y a pas d'écorcheurs à cette porte.

## Le neuvième cercle : Vilebolgias

Le neuvième cercle n'abrite qu'un seul "habitant" : au centre d'une petite zone de terre aride s'élève une colonne de fumée noire, il s'agit de l'avatar de Vilebolgias sur les royaumes oubliés. Que les personnages légèrement impulsifs se calment, cet avatar est totalement invulnérable. En pratique il ne s'agit de rien d'autre que d'un conduit permettant un contact direct avec les enfers.

Si un ou plusieurs personnages ont accumulé plus de 7 points ou moins de -7 points, Vilebolgias s'adressera à eux, dans le cas contraire il ne leur reste plus qu'à repartir par là où ils sont venus.

"Vous voici enfin arrivés mortels, j'attendais ce moment avec impatience. Aurez-vous le courage d'accepter de devenir les seigneurs d'un monde nouveau, désirez-vous devenir barons des enfers ? Les règles de l'équilibre demandent que j'accède à l'un de vos souhaits, quel est-il ?"

Il s'agit d'un seul et unique souhait pour tout le groupe. La logique voudrait que les personnages demandent à voir disparaître Malemorte, mais comme on ne sait jamais bien ce qui peut se passer dans la tête des joueurs à 3 heures du matin, voici quelques dénouements possibles :

## LES PROTAGONISTES

**Les voleurs, toutes races,**

**niveau 3 à 5 spécialisés en Pickpocket**

**PdV : 15-25, CA : 8-6, For : 13, Att : 1, Dom : 1d8**

**Les écorcheurs, gardes des portes**

**PdV : 40, CA : 3, For : 18 (76%), Att : 1, Dom : 1d8+5 (crochets, lames ondulées...)**

**Les voleurs du 2<sup>e</sup> cercle (huit guerriers niveau 6)**

**PdV : 50, CA : 3, For : 17, Att : 2, Arme : Épée longue +1**

**Araldwin (voleur humain niveau 4)**

**PdV : 25, CA : 3, For : 13, Att : 1, Arme : Dague +2**

**Adeptes du 6<sup>e</sup> cercle**

**Prêtres (humains, clerc niveau 7)**

**PdV : 40, CA : 3, For : 14, Att : 1, Arme : Bâton +2, Sorts : au choix**

**Combattants des 6<sup>e</sup> et 7<sup>e</sup> cercles (guerrier niveau 7-8)**

**PdV : 50-60, CA : 2-0, For : 17, Att : 2, Arme : Épée longue +2**

- ils demandent à voir disparaître Malemorte, ils se réveilleront quelques heures plus tard dans la plaine des cent milles soupirs, la cité aura disparu, tout comme les biens et les dons (objets magiques, niveaux...) qu'ils auraient pu récupérer dans Malemorte. De plus, ils ne se sont pas fait un ami de Vilebolgias et de ses serveurs. Les habitants mortels de la cité auront été emportés en enfer.

- ils acceptent de devenir des serveurs de Vilebolgias. Soit vous décidez de prendre le contrôle de leurs personnages, soit vous les laissez jouer dans un monde destiné sous peu de temps à voir déferler des hordes démoniaques de ce nouveau portail vers les enfers.

- ils demandent autre chose (!?) ou aucun d'entre eux n'a atteint +7 ou -7, dans ce cas Malemorte continuera à exister, libre à vous d'en faire ce que vous désirez.

Si la cité disparaît, Araldwin disparaîtra avec elle (à moins qu'ils n'aient détruit son parchemin en passant par les archives du cinquième cercle). Si la cité reste dans les jeunes royaumes, Araldwin ne pourra la quitter que si son parchemin a été détruit ou si la porte des enfers a été ouverte.

Dernière précision, les personnages ayant marqué 5 points ou plus verront leur deuxième catégorie d'alignement bouger d'un cran vers le bien (LN en LB, CM en CN...) ; à l'inverse les personnages ayant marqué -5 ou moins verront leur deuxième catégorie d'alignement bouger d'un cran vers le mal (NB en NN, CN en CM...). Libre à vous de décider si les personnages pourront garder leur médaillon à l'issue de cette aventure. Enfin, les cicatrices provenant du passage des différentes portes risquent de leur attirer pas mal d'ennuis. Après tout, ce sont de puissants symboles maléfiques. Ils seront bien inspirés de les cacher à l'avenir (notamment la cicatrice ornant leur front). De plus lorsqu'elles sont visibles ils seront considérés comme ayant -3 en Charisme.

**Auteur : Geoffrey Picard  
Illustrations : Edouard Cop**

## une cuisine d'enfer

Dans ce scénario pour Toon pour quatre à six personnes, vos personnages vont se faire chasser, cuisiner, manger et peut-être s'enfuir. Mais peut-on vraiment fuir les forces des ténèbres ?

### Une histoire à vous couper le souffle !

Afin de célébrer l'apocalypse proche, Le Diable s'est mis en tête d'organiser le plus grand et le plus monstrueux des banquets que les sept enfers aient jamais connu. Pour ce faire, il ordonne à Solimantus, son fidèle cuisinier, de lui préparer des plats exceptionnels à base d'ingrédients jusqu'ici jamais vus, tandis que Nalormann est chargé d'organiser les festivités, de réunir les invités et d'assurer l'ambiance.

Solimantus décide pour l'occasion de mitonner un repas réellement exceptionnel dont les ingrédients essentiels seront vos PJs. Pour les capturer, il envoie Spoon, son âme damnée (au sens propre comme au figuré).

Le scénario est découpé en quatre grandes scènes : la première est constituée de la course poursuite entre Spoon, ses clowns et les PJs ; la deuxième se déroule en enfer quand Solimantus tente de les cuisiner (oui, oui, pour de vrai) ; la troisième n'est autre que le banquet infernal avec tous les grands pontes et la dernière est un petit morceau de la vie de famille de Cerbère.

### Avec des courses poursuites,

Les PJs vaquent à leurs occupations habituelles lorsqu'ils sont surpris par une voix rauque et profonde qui déclare à peu près ceci : "Il est temps, encore une fois, pour le guerrier des ténèbres de faire un choix. Choisira-t-il le bien ou le mal, la générosité ou l'égoïsme, les ordres ou sa conscience, le sel ou le poivre ? lui seul peut le savoir". Soudain, la nuit tombe. Dans l'obscurité la plus complète, les PJs ne peuvent apercevoir que deux traits verts lumineux, légèrement obliques : les yeux de Spoon ! Celui-ci vient en effet les capturer pour les livrer à Solimantus, le cuisinier infernal, son maître. La voix ténébreuse n'est autre que la voix off qui accompagne Spoon partout où il se déplace. Il est accompagné d'un clown infernal par PJ qui vient l'aider à capturer ceux-ci.



Il est préférable que les personnages se trouvent près d'une ville importante, de préférence dans un quartier chic à l'américaine, avec pleins de petites maisonnettes équipées de jardins. De grands immeubles sombres et oppressants sont visibles au loin.

Les clowns vont sauter sur les joueurs afin de les capturer pendant que Spoon regarde l'action à distance. Si l'un de ses mignons se fait détruire, il n'hésitera pas à intervenir lui-même pour punir l'impudent ! Il l'attrapera à l'aide des chaînes de son costume pour l'étrangler tout en continuant à le fixer de ses grands yeux impassibles, jusqu'à ce que, peu avant que votre joueur ne sombre, il s'écroule par terre, se prenant la tête entre les mains en hurlant "Wandaaaaaaahhhhh !!!!!".

Les personnages devraient se retrouver petit à petit cernés et poussés vers une ruelle sombre dans laquelle ils espèrent pouvoir s'échapper. Hélas pour vos joueurs, la ruelle est un cul-de-sac et ils ne pourront en aucun cas arriver à s'enfuir. Alors que tout semble les abandonner, un vieillard s'appuyant sur une canne s'approche de Spoon et lui fait tout un discours sur les responsabilités, la volonté et le fait de toujours avoir le choix, etc. Spoon l'écoute attentivement, puis lui répond de le laisser tranquille et que personne ne peut comprendre. La conversation s'éternise un peu, les clowns ne sont plus en vue et vos joueurs les mieux équipés (avec un cerveau)

devraient en profiter pour essayer de s'échapper.

Dès que vos joueurs s'approcheront suffisamment de Spoon et du vieux, une horde de clowns se jettera sur eux en leur jetant des tartes à la crème ou en les arrosant avec des pistolets à eau. Si les joueurs tentent de riposter, une seconde vague de clowns démoniaques feront leur apparition, les forçant à battre en retraite vers le fond de la ruelle. Pendant ce temps, Spoon et celui qui semble lui servir de conscience continuent de discuter. Quand les joueurs sont cernés, coincés et ne peuvent apparemment plus rien faire, faites-leur faire un jet de *Trouver ce qui est caché*. Ceux qui réussissent repèrent une bouche d'égout salvatrice (les clowns ne pourront pas tous entrer en même temps). Les joueurs se rendent bientôt compte que cette idée n'est pas si bonne : l'endroit est infesté d'alligators géants qui essaient de dévorer les personnages. Les clowns semblent avoir dompté ces monstres pour les monter et poursuivre nos héros. Petit à petit, ils sont conduits vers une grande salle très sombre, où Spoon les attend. La salle est immense et semble être le cœur des égouts. Tous les tuyaux, conduits et autres canalisations semblent arriver ici. Les joueurs pataugent dans à peu près 50 cm d'eau nauséabonde, collante et désagréable. Le plafond est si haut qu'il est impossible de le voir.



Encore une fois, les joueurs sont cernés. Laissez vos joueurs s'amuser un peu avec les clowns et Spoon, puis faites-leur remarquer une sorte de puits sans fond au milieu de la salle. S'ils pensent que c'est la seule manière de s'échapper, bravo ! ils vous facilitent la tâche. Sinon, faites en sorte qu'ils soient poussés dans ce puits sans ménagement par les clowns ou par Spoon.

Chaque personnage qui tombe dans ce puits sombre en hurlant pendant des heures avant de perdre conscience.

## Des sandwiches,

La cuisine est immense, c'est une cuisine à l'ancienne (médiévale), avec une table de grandes dimensions en son centre sur laquelle sont entassés tous les ingrédients nécessaires aux plats en cours (donc les joueurs). L'un des murs est composé de multiples cheminées utilisées pour faire chauffer de grosses marmites ou bien rôtir des créatures. Les feux sont entretenus par de petits diabolins (une douzaine) qui remuent aussi la mixture dans les marmites ou bien font tourner la bidoche en train de rôtir. Un autre mur sert à stocker tous les ustensiles de cuisine (casseroles, poêles, couverts, etc.). Devant les deux derniers murs, des tables sont installées et les cinq assistants cuisiniers présents s'en servent pour préparer les six cent soixante-six plats du repas infernal. Bien entendu, tout est rouge et il fait chaud (certains murs ont l'air d'être de pures flammes).

Quand vos joueurs se réveillent, ils sont ligotés sur des plats et plusieurs apprentis courent autour d'eux pour réunir les ingrédients nécessaires. Ceux-ci n'ont pas l'air décidé à se laisser faire et tentent de s'enfuir à travers la cuisine. Dans un geste désespéré, l'un des assistants tente d'en tuer un en lançant son couteau, mais ce couteau retombe tout près d'un joueur, coupant net ses liens. Si le joueur délivré n'essaie pas de libérer ses compagnons, les autres ingrédients s'en chargent.

Ces derniers organisent alors une manifestation pour obtenir un traitement plus humain. Ils veulent une réduction du temps de cuisson à moins de deux heures, une amélioration de la qualité de l'environnement, une augmentation du nombre d'ingrédients employés, un salaire, un salaire minimum pour aller avec, la Sécurité sociale, une prime de risque et une prime de l'union européenne pour encourager l'utilisation d'éléments naturels. Ils ont besoin de représentants syndicaux et de porte-parole pour négocier avec les cuisiniers.

Avec quelques jets réussis de *Baratin*, les cuisiniers acceptent l'organisation d'une table ronde pour discuter des revendications de leur futur repas. Par contre, ils exigeront une table ronde et refuseront net de discuter autour de la table centrale de la cuisine (table rectangulaire) à moins que celle-ci ne soit "adaptée" au besoin (c'est-à-dire découpée). Vos joueurs sont libres d'obtenir cette table ronde, d'organiser et de mener les débats comme ils l'entendent. Les cuisiniers sont prêts à lâcher un peu de lest en ce qui concerne le nombre d'ingrédients employés et la qualité de l'environnement, mais refusent net la réduction du temps de cuisson. Quant au salaire, ils sont prêts à accepter, tout en sachant parfaitement que les hautes instances (Solimantus) ne l'autoriseront jamais. Ils veulent temporiser. Quand les joueurs sont sur le point de signer un accord cuisiniers/nourriture, Solimantus fait son entrée remarquée, accompagné de sbires supplémentaires (un par joueur). Un des apprentis (celui qui a servi de porte-parole aux cuisiniers) se précipite alors vers le patron des cuisines pour lui annoncer "la bonne nouvelle", à savoir les résultats des négociations avec la nourriture. Solimantus le regarde fixement de ses yeux rouges pendant une à deux secondes. Puis des éclairs sortent de ses yeux et grillent l'infortunée victime.

Solimantus tente alors de capturer les "chefs" du mouvement (en toute logique, vos joueurs) pour en faire des exemples : ils seront les premiers cuisinés. Toutefois, il faut savoir que

Solimantus et Nalormann ont eu une idée qu'ils n'hésitent pas à qualifier de géniale : incorporer le spectacle et le divertissement DANS le repas. C'est pourquoi tous les plats ne sont composés que d'éléments vivants et pensants. Une fois les personnages capturés, ils vont devoir être éduqués de manière à acquérir les réflexes adéquats à leur nouveau poste : divertissement gustatif.

## dans la soupe jusqu'au cou

Les PJs sont jetés dans une marmite qui contient divers ingrédients (tomate, poivrons, os divers, etc.). Ils doivent apprendre à faire un ballet aquatique dans cette soupe et en utilisant au mieux les accessoires fournis dans la soupe. Les personnages devront faire des jets de *Zip* : le premier qui réussit ou celui qui réussit le mieux (succès critique, par exemple) sera alors considéré comme "La soupe". Il devra danser ce ballet pendant tout le repas.

## La cuisine des mousquetaires

Ensuite, les PJs sont lancés dans un tournoi d'épée à élimination directe (on leur fournit les broches des rôtis comme armes). Petit à petit, on leur lance des morceaux de légumes divers avec lesquels ils doivent jongler tout en continuant le combat. Les deux derniers en lice seront considérés comme "les rôtis". Les joueurs devront se battre avec ces broches pendant le repas.

## Amis de la poésie, bonsoir !

Pour le dessert, le joueur qui récitera la plus belle et la plus émouvante des poésies (enfin, belle et émouvante pour un démon s'entend) gagne le rôle de "la fontaine" : il sera plongé dans un bain de sauce anglaise, où il devra prendre une pose artistique, déclamer de la poésie et cracher la crème



# Toon

telle une fontaine du château de Versailles (que je vous encourage à visiter).

À chaque erreur d'un joueur, il se fait fouetter par Solimantus ou bien piquer par un petit démon (à l'aide de sa fourche). Quand tous les plats sont choisis (il est conseillé d'en inventer d'autres), alors on passe à la livraison et au banquet.

## Des guest stars

Le banquet est organisé dans la salle des fêtes des enfers. Il s'agit d'une salle sans mur, entièrement enflammée, toute rouge, avec une immense table (si longue qu'on ne peut en voir qu'un seul bout) et une estrade sur laquelle est installé un orchestre composé d'une batterie, d'un guitariste et d'un chanteur. Au bout visible de la table, Le Diable ; de chaque côté de la table sont installés les invités démoniaques. Ils sont tous sur leur trente et un, en smoking rouge, avec leur cornes d'apparat et leurs trident les plus pointus. Ils sont aussi AFFAMÉS !

Les plats (et donc les joueurs) sont amenés par Solimantus sur des plateaux roulants, dans leur assiette respective. Ils doivent déjà être en train de faire leur numéro. Les meilleurs numéros seront accueillis par des tonnerres d'applaudissements alors que les moins réussis seront, au contraire, hués. Le groupe de musique entame alors un morceau. La musique est si forte qu'elle en fait trembler le sol et tout ce qui est posé dessus. Les lustres commencent à se décrocher et risquent de tomber sur les joueurs (table des objets qui tombent du ciel pour déterminer ce qu'est le lustre en question). Si les joueurs commencent à essayer de les éviter, les invités les rappelleront violemment à l'ordre (trident, jets de flammes ou autres pouvoirs). Les joueurs doivent continuer leur boulot dans ces conditions difficiles. Celui qui réussit le mieux attire l'attention du seigneur des sept enfers lui-même : Le Diable.

Une fois son attention attirée, il décidera, sous les yeux pleins d'envie de tous les invités, de goûter à ce plat en premier. Dans un suspense insoutenable (pour lui aussi), Le Diable sort un immense couteau de boucherie et s'approche du personnage. À moins d'obtenir une réussite critique sur un jet de *Résister au baratim*, le joueur concerné ne peut rien faire d'utile car il est tenu par la peur (toute action amusante et inutile, telle qu'écrire son testament, s'évanouir ou prier est toujours possible). Un assistant démoniaque s'approche du joueur et commence à le couvrir d'indication pour la découpe, puis Le Diable soulève son énorme couteau avant de l'abattre sur la tête du personnage. Une fois le couteau arrivé à un cheveu de la tête du personnage, un portail s'ouvre et un immense chevalier en armure blanche crie "Stooooop !". Il s'agit d'Edmond de Bornéo, paladin errant au service du bien sous toutes ses formes. Il commence par se présenter et à distribuer sa carte à tous les invités présents. Le seigneur l'a chargé d'une mission : toucher les six milliards d'années de loyer de retard des sept enfers. De nombreux anges l'accompagnent afin de l'aider dans sa tâche. Commence alors un combat titanesque entre démons et angelots, Le Diable et Edmond (celui-ci a des pouvoirs surprenants pour un simple paladin),

les joueurs et tout ce qui peut s'approcher d'eux. Laissez vos joueurs mariner et s'amuser un peu dans ce conflit dantesque, puis envoyez-leur la suite.

## La suite

Spoon est aigri et tarauté par ses démons intérieurs. Il regrette ses choix amèrement et a décidé d'aider les toons qu'il a lui-même capturés à s'enfuir. Pour ce faire, il a indiqué à Edmond comment pénétrer en enfer. Profitant de la confusion qu'il a ainsi créée, il s'approche des joueurs pour leur proposer de s'échapper. Si les joueurs acceptent, Spoon crée un portail de ténèbres dans sa cape et les joueurs qui s'engouffrent dedans sont alors téléportés aux portes de l'enfer, mais à l'intérieur.

## Mais avant tout, des valeurs familiales !

Les portes de l'enfer sont un endroit crépusculaire, où toute lumière est très légèrement bleu nuit. Il y a un énorme grillage de plusieurs mètres de haut, avec des miradors gardés par des hommes armés. Au milieu, on voit un portail géant, lui aussi gardé. Cerbère, le chien de garde des enfers, possède sa propre niche non loin de la porte et n'est pas tenu en laisse. Bien que sa niche ne semble pas plus grande que la niche d'un berger allemand normal, elle est suffisamment spacieuse pour accueillir une douzaine de chevaux. Cerbère est, lui, grand comme un être humain. Tout le reste semble n'être que désolation et l'on entend régulièrement les cris et hurlements des victimes de torture. Bien que tout le monde connaisse les fonctions de Cerbère (garder les portes de l'enfer), peu de gens savent que Cerbère est en fait multi-sexué (deux femelles pour un mâle) et peut se reproduire tout seul. Les joueurs découvrent cela alors que la téléportation les projette avec les chiots de Cerbère (tous à trois têtes), au moment où leurs mamans et leur papa leur apportent à manger. Essayer de s'en sortir par des moyens violents n'est pas une bonne solution puisque Cerbère peut tuer d'un seul regard (faites une démonstration de ses pouvoirs à vos joueurs sur la nourriture apportée aux chiots). Il faut essayer de se faire passer pour un des chiots. Pour

cela, il faut réussir à faire croire que plusieurs personnages ne sont qu'un seul chiot à plusieurs têtes (jet de *Déguisement* ou de *Baratin* ou de quoi que ce soit de convaincant que vos joueurs peuvent imaginer), puis arriver à ingurgiter la nourriture qui est servie : souvent des restes de corps humains en entier ou autre élément démoniaque et lourd à digérer de votre choix. Après ce premier test, l'intégration des personnages dans la vie de la famille Cerbère ne fera qu'augmenter. Ils pourront hurler à la lune (bleue) avec leur nouvelle famille, courser ceux qui essaient de s'échapper, rouler-bouler et mordiller leurs "frères", etc. Utilisez donc votre imagination pour inventer d'autres activités familiales à leur faire partager.

Une fois les joueurs acceptés par la communauté des chiens de l'enfer (après plusieurs jours d'adaptation), ils devront réussir à s'enfuir en profitant d'un arrivage de victimes pour l'enfer. C'est en effet le seul moment où les portes sont ouvertes dans l'année. Un jet réussi de *Être discret* peut leur permettre de s'échapper discrètement. Alternativement, un jet réussi de *Baratin* peut leur permettre de convaincre leurs parents qu'ils sont grands maintenant et qu'ils veulent vivre leur propre vie (auquel cas, vous pouvez organiser une grande scène d'adieu émouvante, avec mouchoirs agités et larmes, comme dans les films). Peut-être même certains de leurs frères voudront les accompagner. Toute idée amusante ou débile se doit d'être encouragée et développée.

## en conclusion

Vous pouvez soit baisser le rideau sur les PJs qui s'enfuient, soit leur faire croire qu'il s'agit d'un rêve (ils se réveillent dans leur lit) et baisser le rideau sur un élément qui montre qu'il s'agissait d'un épisode réel. Il est vivement encouragé de faire revenir certains personnages (parents Cerbère en visite, Spoon vient leur parler de ses problèmes de cœur, etc.) ou bien les renvoyer en enfer parce que Nalormann a trouvé leur performance remarquable. Ne leur laissez pas croire qu'on échappe aussi facilement aux forges des ténèbres.

**Auteur : Moah**  
**Illustrations : Sébastien Lartigue**



## Les PNJs, par ordre d'apparition :

### Le diable :

Le Diable, c'est pas n'importe qui. C'est plus de six milliards d'années au service du mal. Ses pouvoirs sont immenses, il peut tout, il sait tout, mais ce qu'il aime par-dessus tout, c'est s'amuser. Toute cette idée d'apocalypse proche et de dîner géant, ça l'amuse beaucoup. Il est grand, rouge, avec des cornes, des sabots, une longue queue pointue et, bien entendu, un trident.

### Solimantus, le cuisinier infernal :

La passion de Solimantus, c'est la cuisine. Ça fait des siècles qu'il mitonne des petits plats pour le big boss du mal, et il ne s'en lasse pas. Intolérant, inflexible, violent et désagréable, il aime goûter à la cuisine et torturer ses apprentis par-dessus tout. Il est plutôt petit, rouge, obèse, avec des sabots, une queue pointue une toque blanche et un tablier blanc (aussi) sur lequel on peut lire "I'm the boss".

### Nalormann, le comique de la troupe :

Nalormann, c'est le gamin insolent qui n'arrête pas de se moquer de tout le monde. C'est aussi le gars qui réussit le mieux les fêtes en enfer. Il sait toujours qui inviter, comment organiser et surtout ce qui va divertir les invités. Ses blagues sont toujours trop lourdes, désagréables quand on en est la victime et à fond dans le mauvais goût. Il est plutôt grand, mince, sans trident mais avec un micro, il porte un costume rose à paillettes et sourit tout le temps.

### Spoon :

Spoon est une cuiller avec une grande cape rouge, des chaînes tout autour et des yeux triangulaires verts qui luisent la nuit. Il est au service de Solimantus, le cuisinier infernal, mais parfois, sa conscience prend le dessus et il décide de faire Le Bien plutôt que d'obéir aux ordres. Lors de ces prises de décision douloureuses, où sa conscience le travaille, il se crispe par terre en hurlant "Wandaaaaaaahhhhh!" Une mystérieuse voix off le poursuit partout, afin de souligner la vie difficile que les serveurs de l'enfer doivent mener.

Au niveau des pouvoirs, Spoon peut se téléporter, il contrôle sa cape et ses chaînes comme étant une partie de lui, et sa cape le protège contre la plupart des dégâts.

### Le clown, sbire type de spoon (1 par joueur) :

Ces clowns sont plutôt petits, gros, avec un

sourire sadique et des dents mal entretenues. Pour toute arme, ils utilisent des tartes à la crème qu'ils semblent faire apparaître quand ils les lancent et un lasso pour capturer les personnages. Contrairement à Spoon, ils sont plutôt bavards et ne ratent pas une occasion de faire une blague stupide ou un commentaire outrancier.

### Les grands pontes des sept enfers :

Il s'agit là de divers ducs, comtes ou autres archidémons des enfers qui ont tous eu leur rôle à jouer pour les enfers à un moment ou à un autre. Ils sont plutôt variés physiquement, de caractères divers, mais ils aiment tous le mal, et sont en général rouges avec des cornes.

### La voix off :

Une mystérieuse voix off qui accompagne Spoon dans tous ses déplacements. Elle aime décrire ses luttes intérieures et la difficulté que les âmes damnées ont à s'insérer dans la société de nos jours. Elle n'a absolument pas d'autre incidence sur le jeu.

### Un vieillard :

Ce vieil homme se prend pour une conscience. C'est pas trop grave, sauf qu'il se sent obligé de coller quelqu'un et de critiquer toutes ses actions, tous ses choix et de lui faire prendre conscience de toutes les conséquences. Assez vieux, avec une barbe blanche, une canne et une robe noire.

### Alligator qui traîne dans les égouts :

Un gros alligator, tout vert, avec des grandes dents et des yeux méchants. Très fort en mordre et en nager. Peut être utilisé comme monture s'il est convaincu ou dressé.

### Les ingrédients :

Divers légumes, morceaux de viande et autre nourriture. Ils en ont assez d'être traités comme de vulgaires objets à faire cuire et veulent obtenir une véritable amélioration de leurs conditions de travail.

### Des petits diabolins :

De petits diabolins tout rouges, avec de petits tridents, ils sont là pour s'assurer que tout cuise bien. Ils ne sont ni très intelligents, ni très forts, mais ils se rattrapent par le nombre.

### Le sbire cuisinier type :

Apprenti cuisinier aux ordres de Solimantus, le sbire cuisinier type n'espère qu'une chose : pouvoir remplacer son maître bientôt. Il se doute que ce n'est hélas pas possible (Solimantus détient ce rôle depuis plusieurs milliers d'années) alors il essaie juste d'impressionner le chef par des actions d'éclat, des tactiques mûrement réfléchies et des plats d'une qualité supérieure. Il est en général petit, tout rouge, avec un tablier blanc, mais pas de toque parce que c'est pour les chefs.

### Edmond de Bornéo

Cela fait maintenant plusieurs années qu'Edmond est au service du bien. Et il aime ça. Il aime l'idée de pouvoir extorquer des fonds à grands coups de miracle dans la face parce qu'il sert le Seigneur. Il aime employer la force pour convertir les gens. Il aime s'amuser et se battre pour une grande cause. Et quelle plus grande cause que celle de servir Le Bien ? Édouard est grand, il est tonsuré, il a une petite barbichette, une belle armure brillante et une grosse épée.

### Des anges :

De beaux petits angelots en couche, avec des ailes, des lyres et des pouvoirs divins pour anéantir tout ce qui se met

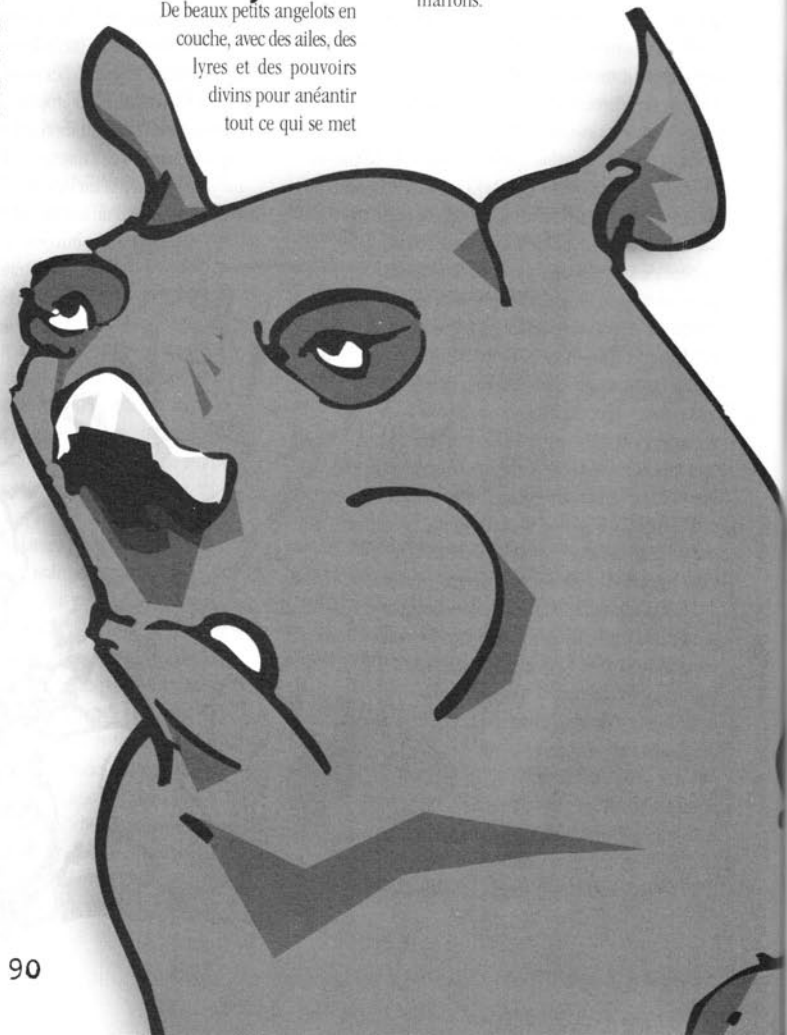
sur leur passage. Plutôt stupides, ils sont néanmoins suffisamment puissants pour faire oublier au monde ce léger détail.

### Cerbère :

Cerbère est un gigantesque chien à trois têtes, tout le monde le sait. Ce qui est moins connu, c'est que Cerbère est composé de plusieurs individus : deux femelles et un mâle. Après une longue période d'adaptation, ils ont fini par s'accepter mutuellement et par tomber amoureux les uns des autres, ce qui a conduit à l'auto-reproduction du grand chien. Tendre et maternel avec ses chiots, Cerbère reste un monstre inhumain, assoiffé de sang, détestant la terre entière et prêt à exterminer au moindre geste. Il s'agit d'un chien de la taille d'un humain moyen, tout rouge, avec de grands yeux noirs et des dents aiguisées.

### Les chiots de cerbère

De mignons petits chiots à trois têtes, très joueurs, très gentils et qui vont bientôt devenir de vrais monstres. Laissez-leur le temps de grandir. En attendant, ils aiment s'amuser avec leurs frères et se soutiennent les uns les autres. Ils ont la taille d'un enfant, sont rouge foncé avec des petits yeux rieurs et marrons.



# Cyberpunk



## from Hell

Ce scénario est destiné à un groupe de trois à cinq joueurs de niveau intermédiaire.

La présence d'un netrunner est indispensable.

### De quoi ça parle ?

L'abbaye de Rochford, au cœur de Londres, a été rachetée par Monsieur Yabuki, un promoteur immobilier japonais dévoré d'ambition et dénué de scrupules. En 2019, au moment où le contrat est conclu avec la ville de Londres (propriétaire des murs), l'abbaye est sous la responsabilité du révérend John Woodgrove, un homme solitaire et introverti d'une quarantaine d'années. Bon prince, Yabuki autorise le révérend à rester dans son presbytère et accepte même de lui verser une petite pension en guise de compensation pour la perte de son église. Woodgrove continue de recevoir ses rares fidèles chez lui. Dans les premiers temps, rien de particulier ne se passe. L'abbaye est fermée au public, et quelques ouvriers viennent en rénover l'intérieur, sans qu'aucune information ne filtre sur la nature de leurs travaux. Quelques mois plus tard, les véritables intentions de Yabuki sont dévoilées au grand jour : le promoteur entend tout simplement transformer son abbaye en boîte de nuit SM, tendance hardcore. Le révérend Woodgrove s'estime trahi et est scandalisé par les desseins du nouveau propriétaire. Invité à la soirée d'ouverture, il ronge son frein en silence et mûrit des projets de vengeance. Passionné d'informatique (à son modeste niveau), le révérend entreprend de pirater le système informatique du "from Hell" (le nom de la boîte de Yabuki), mais ses intentions ne sont pas meurtrières : il veut simplement faire sauter un ou deux projecteurs ou griller les ordinateurs de programmation musicale. Un soir pourtant, une trentaine de clients (le "from

Hell", devenu rapidement l'un des endroits les plus *hype* de la ville, est surtout fréquenté par de riches quadragénaires corporatistes, voire par quelques jeunes gens fortunés) sont envoyés en urgence à l'hôpital. Certains sont en coma dépassé, d'autres soigneusement sonnés. Tous ont testé le système Red Ripper, une connexion directe au réseau (pas besoin d'être runner) qui s'effectue en coiffant un simple casque, et qui est censée envoyer les volontaires dans un enfer de pacotille, inspiré des exactions de Jack l'Éventreur. Rien de bien méchant *a priori* sauf que de toute évidence, l'esprit des clients est resté bloqué dans cet enfer, pour une raison qui reste à déterminer. En réalité, le responsable de cet accident, qui place Yabuki dans une situation très délicate, n'est pas le révérend Woodgrove, mais William Orchard, étudiant déçu et follement fortuné, chrétien intégriste de surcroît, qui a décidé, avec trois de ses amis, de faire payer les "infâmes blasphémateurs". William a relié l'enfer virtuel du "from Hell", auquel les clients accèdent par le Red Ripper, à l'enfer virtuel, autrement plus dangereux, que lui et ses amis fondamentalistes ont créé. Les PJ vont devoir mener l'enquête.

### Viens, danse et mets tes baskets

Les personnages s'offrent quelques vacances bien méritées chez leur ami Alex Clifton, un fixer de haute volée qui possède un loft à Londres. Clifton n'est pas à proprement parler un "ami" de Yabuki, mais celui-ci lui doit quelques services.

C'est pourquoi le jeune fixer reçoit régulièrement des invitations pour les soirées spéciales du "from Hell", celles où tout est permis. Un soir, Clifton propose à ses amis d'y faire un tour. Ce club vaut la peine d'être vu au moins une fois, leur explique-t-il. C'est une ancienne abbaye entièrement réaménagée. La musique est plutôt bonne et l'endroit est fréquenté par de riches industriels. Les PJ n'ont rien à perdre à aller y faire un tour. Une fois l'invitation acceptée, les personnages se rendent donc en compagnie d'Alex au club en question, situé sur Kensington High Street. Comme Clifton l'a annoncé, le "from Hell" est en réalité une abbaye réaménagée. Les personnages sont accueillis par deux ou trois gorilles patibulaires qui leur demandent leurs invitations. Une fois ces formalités accomplies, les PJ sont autorisés à pénétrer dans le saint des saints. L'intérieur, comme on pouvait s'y attendre, est proprement hallucinant : un mélange parfaitement décalé d'architecture gothique (ogives, vitraux, gargouilles) et d'éléments high tech, stroboscopes surboostés à 2000 bpm, projecteurs holographiques faisant naître sous les yeux des danseurs éberlués des repro 3D de danseuses topless scintillantes, qui s'enfuient bientôt, la bouche ouverte sur un hurlement silencieux, poursuivies par une réplique de Jack l'Éventreur, canons à fumigènes chimiques (effets, par inhalation, semblables à ceux du Stim) et plates-formes coulissantes, sur lesquelles s'agitent des DJ déguisés en gentlemen du XIX<sup>e</sup> siècle. La thématique du "from Hell" tourne, on l'aura deviné, autour de Jack l'Éventreur. Laissez vos joueurs s'amuser cinq minutes, puis commencez à leur mettre la pression.

# Cyberpunk

## Euh... c'est normal, ça ?

Les PJ peuvent profiter du temps qui leur est imparti pour entrer en contact avec les clients du "from Hell", histoire de se rencarder sur quelques jobs potentiels. La clientèle est composée à 40 % de corpos quadragénaires, à 40 % de mannequins (les call-girls qu'ils ont payées pour les accompagner) et à 20 % de jeunes étudiants bon teint, parmi lesquels William Orchard et ses amis (mais les PJ n'ont aucune raison de les remarquer eux plus que les autres). Brusquement, les choses se mettent à dégénérer — en deux temps. Durant les premières minutes, les projecteurs 3D commencent à s'agiter de façon anarchique. Les stroboscopes tombent en panne, la pression des canons fumigènes menace de les faire exploser et le jeu des lumières commence à battre de l'aile. Ce premier épisode est dû au révérend Woodgrove. Dans la quiétude du petit presbytère attendant à l'abbaye, celui-ci, après des mois de préparation studieuse, est parvenu à s'introduire dans le système du "from Hell" et à l'endommager quelque peu. Après un premier moment d'affolement, les danseurs comprennent qu'il n'y a rien là de très inquiétant et retournent à leurs occupations. Dans un coin de l'église, Yabuki semble un peu inquiet, mais essaie de garder bonne contenance. Soudain, sans que rien n'ait pu le laisser présager, les danseurs munis du système Red Ripper (on les reconnaît aisément, ils sont coiffés d'un casque rouge métallisé) tombent à terre les uns après les autres, agités de convulsions. Lorsque la première victime s'affale, tout le monde pense à une overdose de Stim, et le pauvre type est évacué à l'extérieur. Très vite pourtant, l'épidémie se généralise. Yabuki et les membres du service d'ordre (aidés par les PJ?) crient aux danseurs d'enlever leurs casques. Pour la plupart d'entre eux, il est malheureusement trop tard. Yabuki fait rallumer les lumières du club en urgence. Une bonne vingtaine de danseurs gisent à terre, totalement inconscients. Il est évident que leur perte de conscience est imputable au Red Ripper. Pourtant, personne n'ose toucher aux casques. Quelques minutes plus tard, les premières ambulances arrivent, toutes sirènes hurlantes, et les danseurs inconscients sont emmenés à l'hôpital le plus proche.

## Que personne ne bouge !

En tant qu'amis de Clifton (et indirectement, de Yabuki), les PJ se sentent en dette envers le "from Hell". Résoudre cette affaire serait pour eux une excellente occasion de se forger une petite réputation au sein des milieux interlopes de Londres. Yabuki est prêt à proposer une importante somme d'argent aux PJ (jusqu'à 1000 Eb par personne) pour qu'ils prennent cette enquête en charge. Une discrétion totale est évidemment souhaitable : le promoteur ne tient pas précisément à ce que les journaux à scandale, sur le Net, s'emparent de l'affaire, et enquêtent sur l'enfer virtuel du "from Hell", bien inoffensif au demeurant — surtout par rapport à l'autre. Si cette perspective ne les satisfait pas, essayez de jouer d'autres cartes : l'une des personnes dans le coma est le (la) petit(e) ami(e)

du PJ ou de Clifton ; l'un des personnages lui-même a failli y laisser sa peau, etc. Pour commencer leur enquête, les PJ ont l'embaras du choix. C'est pourquoi l'ordre des chapitres à venir n'est qu'indicatif. Les personnages peuvent faire un tour à l'hôpital où sont admises les victimes du Red Ripper ou visiter les appartements du révérend Woodgrove, qui se croit responsable de tout ce qui est arrivé. Sortant de chez lui après avoir pénétré le système du "from Hell", le malheureux s'est rendu compte que de nombreux blessés graves étaient évacués du club et s'est persuadé qu'il était responsable de leur état (alors que tout ce qu'il a réussi, en définitive, c'était à faire disjoncter une poignée de projecteurs.) Par la suite, les personnages seront amenés à visiter l'abbaye de Westminster, où se terre maintenant ledit révérend, l'enfer virtuel d'Orchard, dont les danseurs sont pris au piège, et l'appartement qu'il partage avec ses amis, dans le quartier de Bloomsbury. L'enquête commence en théorie au lendemain du drame. Les PJ sont logés chez Alec Clifton, aux environs de Picadilly Circus.

## Hôpital Diana Spencer

Cet hôpital ultramoderne, situé près de Crystal Palace Park (en périphérie donc) accueille la plupart des victimes de l'incident de la veille. Les PJ devront ruser pour réussir à les voir, d'autant que les autorités locales sont déjà sur le coup. Les patients, placés dans le service de réanimation des urgences, sont classés en deux catégories : ceux qui s'en sont plus ou moins sortis (ils sont parvenus à s'échapper de l'enfer d'Orchard et ont repris connaissance) et ceux dont l'esprit est resté prisonnier là-bas. Ceux-là sont maintenus sous respiration artificielle et placés sous perfusion. Ils ne seront pas d'une grande utilité aux PJ. En passant, les personnages pourront remarquer un petit groupe d'étudiants, venus apporter des fleurs à l'une de leurs amies, en coma dépassé : en réalité, il s'agit d'une mise en scène. Ces étudiants, qui étaient sur place



# Cyberpunk



ce soir-là et se déclarent "très peiné par ce qui s'est passé", sont William Orchard et ses amis. Cette visite leur sert d'alibi, et si les PJ leur posent des questions trop précises, ils commencent à révéler leur véritable nature — façon fachos bon teint). Les autres victimes, celles qui sont conscientes, ne sont théoriquement pas autorisées à parler, mais on peut toujours s'arranger. Tous décrivent la même vision : celle d'un monde virtuel, une représentation du quartier de Whitechapel, noyée de brouillard, où ils ont été poursuivis, entre autres créatures, par un énorme loup métallique (un chien de l'enfer). C'est à peu près tout ce que les personnages peuvent apprendre ici. S'ils restent trop longtemps sur place, ils risquent d'attirer l'attention des autorités locales.

## Le presbytère

Ce petit deux pièces sobrement meublé jouxte directement l'abbaye. Le révérend Woodgrove n'est pas sur les lieux au moment où les PJ arrivent : il est parti se réfugier dans l'abbaye de Westminster. Dans sa précipitation, Woodgrove a oublié de faire disparaître de son petit intérieur plusieurs indices compromettants. En premier lieu, l'impressionnante collection de manuels d'informatique (dont certains manuels de hackers interdits à la vente numérique) qui s'entassent sous forme de listings dans les tiroirs de son bureau, témoigne d'un intérêt suspect pour le piratage informatique. Les très nombreuses reproductions de l'abbaye de Westminster qui ornent les murs de la chambre et du bureau de Woodgrove peuvent également attirer l'attention. Sans compter une correspondance papier qui s'entasse dans le tiroir d'une commode et qui révèle une amitié profonde entre notre révérend et le dénommé Ted Greenberg qui officie à Westminster. Si les PJ espèrent mettre la main sur Woodgrove, il faudra se rendre là-bas.

## Un peu d'histoire... et beaucoup de sel

Les PJ peuvent se renseigner sur l'histoire de l'abbaye de Rochford. Yabuki se fera un plaisir de raconter comment il a grugé le pauvre révérend et "ses foutus paroissiens". Il a donc racheté l'abbaye à la ville, propriétaire des murs, en 2019 et a indemnisé Woodgrove. En 2020, le "from Hell" a ouvert ses portes. Woodgrove n'a d'ailleurs pas tardé à devenir gênant. Logé dans le presbytère, il a harcelé les clients pendant près de six mois avec des sermons en agitant une croix sous leur

nez, etc. Yabuki n'a pas appelé la police car ses clients croyaient qu'il s'agissait d'une attraction du club... De toute façon, pour les PJ, la frustration et la culpabilité du révérend Woodgrove ne font plus aucun doute.

## Au nom du Père...

Pour pouvoir mettre la main sur le révérend Woodgrove, le seul moyen est d'interpréter correctement les indices dans le presbytère, notamment la correspondance avec Ted Greenberg. Une fois sur les lieux, les PJ vont devoir agir avec doigté. Effectivement, Woodgrove s'est réfugié là-bas mais son état inquiète son ami Greenberg. Réveillé en pleine nuit, celui-ci a bien voulu écouter le récit décousu de son ami mais il est persuadé d'une chose : il faut le faire enfermer. Ted Greenberg a donc laissé Woodgrove sur un banc, prostré et implorant le pardon du Seigneur. Il ne pense qu'aux victimes innocentes qu'il a pu tuer à cause de son intervention dans la Matrice. Lorsque les PJ arrivent à Westminster, une patrouille de police est présente. Appelée par Greenberg, elle vient embarquer le révérend pour le conduire au poste. C'est la police qui décidera si oui ou non son état nécessite un internement. Quoi qu'il en soit, si les PJ veulent interroger Woodgrove avant son "arrestation", ils doivent agir vite et discrètement. La patrouille est composée de quatre hommes, armés simplement d'un gant de combat. En clair, si les PJ disposent d'un arsenal classique, pas de quoi paniquer. Malheureusement, la patrouille est reliée au commissariat par vidéosurveillance (cameras embarquées sur le casque). Donc, si on ne veut pas que la cavalerie débarque, il vaudra mieux les prendre de vitesse. Sans oublier Yabuki qui a insisté pour que l'affaire ne fasse pas de vagues.

### \*\*\*\*Caractéristiques policier\*\*\*\*

INT : 6 TECH : 3 REF : 10 SF : 7 CH : 9  
BT : 4 MV : 7 EMP : 10 CON : 9

Aux PJ de provoquer un esclandre, de simuler une agression ou toute autre menace prioritaire afin de faire diversion et d'avoir le temps de s'engouffrer dans Westminster pour interroger et peut-être même emmener Woodgrove avec eux.

Le révérend est paniqué. Ses paroles sont hachées, son regard est flou et il n'arrête pas de tripoter une grosse croix en bronze qui pend à son cou. Avec un peu de diplomatie, il ne sera pas difficile de le faire parler et d'avoir un récit de sa petite virée sur le Net. Les PJ vont surtout avoir l'impression que le révérend n'est pas le coupable idéal. Ses talents de netrunner sont minimes et peu crédibles comparés aux événements du "from Hell". Quelqu'un s'est donc servi de ce pauvre homme. Si, par mégarde, le Netrunner échoue contre la forteresse de Whitechapel pour localiser Orchard, vous pouvez toujours faire avouer à Woodgrove la relation privilégiée qu'il avait avec Lord William Orchard via la Matrice. William ne se privait pas, en effet, de donner quelques conseils au révérend.

## Sur le Net

### chez orchard

William Orchard et ses acolytes (une fille et deux garçons, tous étudiants en

## la forteresse de Whitechapel

Whitechapel est dominée par une IA "mécanique et inhumaine" : un avatar de Jack l'Éventreur. L'IA adoptera toujours le même comportement à l'égard des intrus : elle observe puis elle agit. Son icône, humaine, représente un grand échalas vêtu d'un manteau noir et élimé, coiffé d'un large chapeau et chaussé de bottes tachées de sang séché.

Le monde virtuel de Whitechapel représente le quartier du même nom. Les ruelles sont boueuses et noyées dans la brume, la température ne dépasse pas les trois ou quatre degrés. Régulièrement, des cris de femmes déchirent le silence. Une petite ambiance sonore concoctée par Orchard pour faire écho aux victimes de Jack l'Éventreur.

Pour le Netrunner, l'essentiel se trouve dans le terminal, placé au centre de la forteresse. Grâce au terminal, il sera susceptible de localiser l'appartement de William Orchard et ainsi de découvrir les créateurs de Whitechapel.

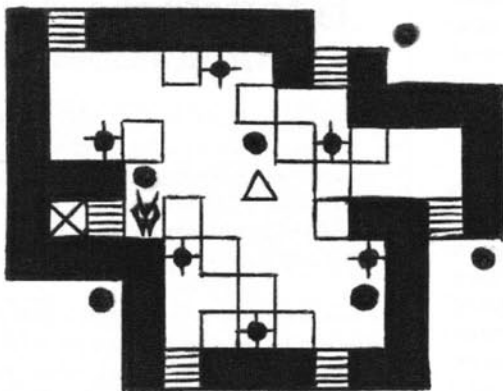
Le Netrunner a tout intérêt à mesurer le danger potentiel que représente le Chien de l'Enfer qui garde la prison où sont enfermées les victimes d'Orchard. Un tel programme, si rare et si cher (Orchard a pu se le procurer grâce à l'héritage de sa grand-mère), devrait avoir un effet dissuasif. Si, malgré tout, le Netrunner parvient à le vaincre, vous pouvez estimer qu'il délivre les victimes sans passer par Orchard et ses complices.

informatique) habitent un appartement somptueux du nord de Londres, dans le paisible quartier de Bloomsbury. Orchard a hérité ce logement de sa grand-mère. L'endroit est meublé à l'ancienne et ressemble à un bric-à-brac victorien baroque, encombré de poteries chinoises, d'antiquités et de tableaux de maîtres. Il est situé au troisième étage d'un vieil immeuble de pierre blanche, donnant sur un square semé d'arbres artificiels.

Si l'intrusion du PJ Netrunner a été repérée par Orchard, une attaque franche et massive de l'appartement risque de se finir dans un bain de sang. Une batterie de caméras et de détecteurs



# Cyberpunk



## Légendes

- Chiens de garde
- △ Terminal
- Grille de données niv 6
- Unité mémoire
- ⊗ Prison
- CPU
- 1. Liche
- 2. Effreti
- 3. Liche
- 4. Liche
- 5. Éclair diabolique
- 6. Effreti
- Mur de données niv 5
- ♠ Chiens de l'enfer



protège les lieux, sans compter la présence des deux gardiens qui veillent dans l'entrée de l'immeuble. Du reste, les acolytes d'Orchard ne sont pas en reste et sont tous les trois armés pour protéger leur "gourou". Enfin, Lord Orchard a des appuis. S'il soupçonne que des étrangers tentent d'investir son appartement, il passera deux ou trois coups de fil pour que la police se déplace avec des moyens...

Le meilleur moyen d'approcher Orchard et, par là même, de démanteler la forteresse Whitechapel consiste à se faire passer pour des extrémistes comme lui. Orchard est aveugle lorsque des "brebis égarées" se présentent à sa porte et veulent entendre de sa bouche quelques vérités bibliques. Si l'on interroge le voisinage, on saura très vite que l'homme reçoit souvent d'étranges visites, des gens venus du monde entier et parfois habillés de drôle de façon. Si le Netrunner a pris soin de copier des informations lors de son intrusion dans Whitechapel, les PJ disposeront de nombreux noms et autres couvertures pour se présenter à Orchard. Ce dernier ne sera pas méfiant à partir du moment où il découvrira que les visiteurs comptent parmi ses correspondants

étrangers. Aux PJ de bien construire les personnages qu'ils vont incarner pour l'occasion. Pour être crédible, il faudra déployer l'arsenal du bigot moyen, dire "amen" à tout et soutenir une conversation théologique le temps que l'atmosphère soit propice à l'action.

## par la porte ou par la fenêtre ?

Jouer des extrémistes n'est sûrement pas la seule solution pour approcher Orchard. Les PJ ont vraisemblablement deux options : par la porte, c'est-à-dire entrer dans l'appartement comme invités. Ou par la fenêtre, version opération commando.

L'essentiel est de le confondre chez lui sans avoir rameuté la moitié de la ville. Sous la menace d'une arme et privé de ses sbires, Orchard se décomposera. Il peut être fanatique, il n'a jamais voulu être un martyr. Il sera prêt à accuser n'importe qui si on lui laisse la vie. Les PJ doivent encore une fois y aller en douceur. L'arrestation officielle d'Orchard risque de leur attirer une foule d'ennuis, de prendre du temps et surtout de ne pas sauver les clients du "from

Hell". Il vaudrait mieux exiger d'Orchard le démantèlement immédiat de Whitechapel. Ce que le garçon fera sans se faire prier.

## Va en paix, mon fils...

Orchard confondu et la forteresse Whitechapel détruite, les PJ gagnent l'amitié de Yabuki et surtout une solide réputation dans le milieu corpo londonien. En échange, il gagne des ennemis en puissance : Orchard et son armée de correspondants étrangers. Curieux, aux États-Unis, il a beaucoup d'amis : Monsieur Jack l'Éventreur lui-même, ou plutôt une IA qui n'a pas franchement apprécié qu'on détruise son enfer...

**Auteurs : Fabrice Colin  
et Mathieu Gaborit  
Dessins : Laurent Cagniat**

## Les PNJ

### Monsieur Yabuki

Ventripotent, le visage toujours en sueur, de longs cheveux gris et gras, l'homme n'est pas très engageant. À Londres, il a une réputation sulfureuse, en particulier depuis l'ouverture de plusieurs boîtes comme le "from Hell". Monsieur Yabuki est prudent, efficace, avec un vrai talent pour monter de solides projets financiers. Son seul véritable problème se résume aux autorités londoniennes qui commencent sérieusement à s'intéresser à ses affaires. C'est pourquoi les événements du "from Hell" le mettent en fâcheuse posture. Il n'a pas besoin d'une telle publicité et sera prêt à bien payer quiconque résoudra cette affaire en un minimum de temps et avec un maximum de discrétion.

### Lord William Orchard et ses complices

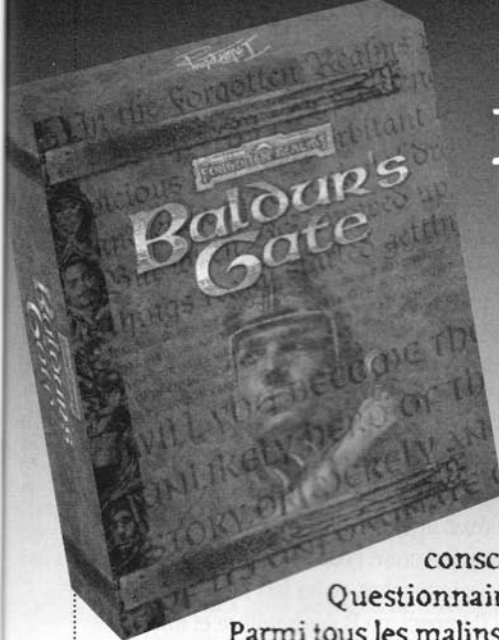
Ce garçon pâle et dégingandé, aux cheveux blonds coiffés en brosse, est un véritable gourou de l'informatique. Malheureusement, c'est aussi un fanatique religieux obsédé par la décadence de ses contemporains. Digne héritier d'une famille aristocratique anglaise, Lord William Orchard a subi une éducation spartiate. Privé de ses parents et pris en charge par une grand-mère bigote, il a développé une haine farouche à l'égard de tous les "pervers et parasites qui engluent cette société"... Bref, ce Lord Orchard incarne le pire d'un protestantisme en perte de vitesse. Très tôt, il s'intéresse à la Matrice, "repère de perdition" par excellence. Pour se donner les moyens de se battre, il devient un brillant informaticien et développe, avec quelques complices abusés par son charisme la forteresse Whitechapel.

Au quotidien, William passe le plus clair de son temps à correspondre avec des fanatiques de la même trempe que lui. Il participe également à des "chasses" contre des Netrunners ou à des attaques contre des sites pornographiques. Avec le projet Whitechapel et l'attaque du "from Hell", il a mobilisé ses troupes : contacts, amitiés londoniennes et complices l'ont aidé à monter l'opération. Pour le moment, il a suspendu ses croisades dans la Matrice le temps de se faire oublier.

Ses complices, deux garçons et une fille, lui sont dévoués corps et âme. Ils tueront sans hésiter s'il leur en donne l'ordre et se sacrifieront volontiers pour lui.

### Le révérend Woodgrove

Ce vieil homme ressemble à William... sans le talent. Imaginez un petit bonhomme au ventre proéminent, aux yeux caves et au crâne chauve. Il s'est longtemps battu contre Yabuki pour sauver son sanctuaire. Mais, abandonné par ses supérieurs, il a dû rendre les armes. Amadoué par la pension octroyée par Yabuki, il va croire un temps que l'abbaye ne deviendra qu'une villa de luxe. En 2020, la vérité le fait basculer. Il s'estime trahi et Yabuki devient le diable en personne. Animé par une foi inébranlable, le révérend se plonge corps et âme dans l'informatique. Il continue de recevoir les pauvres hères de sa paroisse et rumine chaque nuit les moyens de nuire au "from Hell". Le soir où William attaque la boîte, le curé s'était décidé à pirater le système. Il parvient tout juste à semer la zizanie et lorsqu'il se déconnecte, il découvre le drame. Paniqué et se croyant coupable, il va se réfugier à Westminster.



# Pitbull mène l'enquête et vous fait gagner des cadeaux

Nous allons vous donner la parole. C'est pas que ça m'enchant mais faut se rapprocher de son lectorat de temps en temps. Le jeu est simple : remplissez le questionnaire consciencieusement, retournez-le à : Backstab,

Questionnaire, 7, rue de Paradis, 75010 Paris.

Parmi tous les malins qui vont répondre, on va en tirer 50 au sort (de préférence nos potes et nos petits neveux) qui vont tous avoir la joie de recevoir la figurine de Pitbull et les 10 premiers gagneront en plus un Baldur's Gate, un jeu vidéo Interplay qui l'est bien. Surtout gratuit.



Eh Maurice, mate un peu le loubard. Il fait 30 kilos tout mouillé et il pense pouvoir nous tenir tête. Déjà, dans le panier à salade, il trouvait très "cool" de vivre une aventure aussi palpitante. Tu le mets au frais, tu vas me chercher une bière et un sandeviche et tu fermes la porte du bureau. Alors mon petit, on va la cracher sa valda ?

1. T'es abonné à Backstab ou tu fais semblant ?

- oui  non

En outre, je serai pas mécontent que vous continuiez à me vouvoyer.

• si oui, depuis quel numéro ?

.....

• si non, pourquoi ?

.....  
 .....  
 .....

2. Je vois que j'ai affaire à un petit malin. Comment avez-vous découvert Backstab ?

- par un(e) ami(e)  
 dans un kiosque  
 dans un magasin spécialisé  
 par la presse  
 lors d'un salon  
 autre, précisez : .....

3. Tu lis Backstab depuis quand ?

.....

4. Combien de potes à toi lisent ton exemplaire ?

Backstab, c'est comme une brosse à dents, ça ne se prête pas

- 1  2  3  4  5  
 6  7  plus de 7

Le vouvoement me sied à ravir.

5. Ouais, c'est ça. Combien de fois ouvrez-vous votre Backstab ?

..... fois

5.bis Combien de fois refermez-vous votre Backstab ?

..... fois

6. Quelle est la couverture de Backstab que vous avez préféré ?

- 1  2  3  4  5  
 6  7  8  9  10  
 11  12  13

6bis. Quel genre de couverture appréciez-vous le plus ?

- Une nana  
 Une nana avec une hache à deux mains  
 Une nana avec une hache à deux mains et des gros seins  
 Un nain

7. Notez l'intérêt que vous portez aux rubriques suivantes

(1 : aucun, ça m'en touche une sans faire bouger l'autre ; 10 : super méga génial)

- News .....  
 • Cinéma .....  
 • La petite histoire .....  
 • Cher / pas cher .....  
 • Bons conseils de Francis .....  
 • Critiques de jeu .....  
 • Grande bibliothèque .....  
 • Dossier .....  
 • Scénarios .....  
 • Aides de jeu .....

• Courrier des lecteurs .....

8. Maurice, ferme la porte je te dis... Et apporte un bottin, y'en a un qu'a la tête dure. Pour quel(s) jeu(x) souhaitez-vous voir publier des scénarios ? (par ordre de préférence)

- 1 .....  
 2 .....  
 3 .....  
 4 .....  
 5 .....

9. Pour quel(s) jeu(x) souhaitez-vous voir publier des aides de jeux ? (par ordre de préférence)

- 1 .....  
 2 .....  
 3 .....  
 4 .....  
 5 .....

9bis. T'as pas l'impression que tu te mêles un peu de ce qui ne te regarde pas ?

- Oui  
 Non  
 je ne parlerais qu'en présence de mon avocat

10. Que manque-t-il dans Backstab ?

.....  
 .....  
 .....  
 .....

# Pitbull mène l'enquête

**10bis. Que faites-vous de votre Backstab après l'avoir lu ?**

- Je le range près de la télévision à côté de la pile de Télé 7 Jours
- Zou, direction le coffre-fort
- Je le découpe en bouts et j'en fais de la litière pour René

**10ter. Qui est René ?**

- Un hamster sauvage
- Un cochon apprivoisé
- Mon petit frère

**11. Que pensez-vous ...**

(1 : nul à chier, jaune devant, marron derrière ; 10 : super, tu mutes dans ton slop)

- de la maquette .....
- des illustrations .....
- de Backstab en général .....

**12. Quel thème aimeriez-vous voir traité dans un prochain dossier ?**

(1 : pas question, tu te le tailles en pointe et tu t'assieds dessus ; 10 : super, de toute façon je ne me permettrai jamais de faire une remarque à un agent de la force publique dans l'exercice de son pouvoir par les armes)

- Chevalerie .....
- Château .....
- Morts-vivants .....
- Secte .....
- Vaisseau spatial .....
- Asile psychiatrique .....
- Robot .....
- Matrice .....
- Cybernétique .....
- Mafia .....
- Zoo de Vincennes .....
- Jardin des plantes .....
- Aquarium du Trocadéro .....
- Autres .....

**13. Un hors série, c'est la possibilité de se donner plus de temps pour développer un sujet intéressant. Je cite, parce que moi, franchement, je préférerais m'en jeter un petit au café du coin que de me coltiner un interrogatoire avec un boutonneux dans ton genre.**

**Quel type de hors série voudriez-vous ?**

- Scénario à thème (ex : pour evil, orcs, troll...) .....
- Un lieu décrit avec "Floor plans" et scénarios adaptés .....
- Des scénars .....
- Le dossier et des scénars mais en plus gros .....
- Un spécial figurines, peinture, scénarios... .....

Un nouveau jeu de rôles .....

Autres .....

**13bis. Quel jeu de rôles détestez-vous vraiment .**

**14ter. Combien de fois par mois vous réunissez-vous pour regarder Sans Aucun Doute avec Julien Courbet ?**

## JEUX DE RÔLES

les jeux qui tuent les gens

**14. Quels sont les 5 jeux de rôles auxquels vous jouez le plus fréquemment ?**

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

**15. Combien de fois par mois, vous réunissez-vous pour jouer au JDR ?**

**16.bis Combien de fois par mois vous réunissez-vous pour invoquer Satan en sacrifiant un poulet ?**

**17. Êtes-vous le plus souvent...**

- Maître de jeu  Joueur

**17bis. Si on vous parle d'un jeu de rôles vous répondez :**

**AD&D ;**

- Je ne joue plus aux wargames depuis 1984.
- J'apprécie surtout les aventures riches en intrigues et complots politiques où le roleplay de mon paladin et sa holy avenger +5 peuvent prendre leur vrai mesure.
- J'ai perdu mon D12

**Appel de Cthulhu ;**

- Trop fort les masques, j'en suis à la troisième séance et j'ai déjà perdu huit perso. Le dernier s'est brisé la nuque en glissant sur une peau de banane au Caire.

Après mon jet de POU, je tente un TOC sur le parchemin.

Je fais mon jet de Psychologie sur le type qui nous engage.

**Rolemaster**

Le rat m'a salement niqué la cheville mais faut dire qu'il était quand même 8e niveau.

Avec mon open roll sur mon jet de Canif, j'ai crevé l'œil au dragon noir.

Tu le touches, tu lui fais un E crush, un C impact, un B déséquilibre et un A tiny.

**GURPS ;**

Ça te fait rien si je rajoute "daltonien" comme défaut à mon aveugle ?

À 200 mètres, il a visé le cerveau.

J'aurais pas du faire une campagne héroïque en 500 points.

Un "ennemi" méga-puissant qui intervient une fois tous les 20 scénarios, ça rapporte quoi ?

**18. Un système de jeu de rôles doit être :**

Le plus simple possible

Le plus précis possible

Adapté à son thème

Le vôtre

**19. Quelles notes attribueriez-vous à ces différents thèmes ?**

(1 : je déteste et je t'emmerde ; 10 : j'adore, presque autant que la couleur bleu nuit de votre uniforme monsieur le policier)

- Médiéval-fantastique .....
- Science-fiction .....
- Contemporain fantastique .....
- Horreur .....
- Cyberpunk .....
- Western .....
- Polar .....
- Post-apocalyptique .....
- ..
- Super héros .....
- Historique .....
- Humoristique .....
- Autres .....

**20. Pratiquez-vous le GN ? Vous savez, les dinguits qui se poursuivent dans la forêt avec des épées en mousse et des cottes de maille tricotées à la main par mémé...**

- oui  non

**- si oui, combien de fois par an ?**



# Pitbull mène l'enquête

20bis. Lorsque vous venez d'ouvrir un booster, que faites-vous de l'emballage ?

- Je le laisse tomber par terre, y'en a qui sont payés pour nettoyer.
- Je le laisse tomber par terre, y'en a qui sont payés pour nettoyer.
- Je le laisse tomber par terre, y'en a qui sont payés pour nettoyer.

21. Jouez-vous aux jeux de rôles et jeux de simulation micros ?  
T'en as pas marre de pas avoir d'amis ?

- oui  non
- Si oui,
- tout seul parce que je n'ai pas d'amis
- en réseau  online

## JEUX DE CARTES À COLLECTIONNER les jeux qui tuent le porte-monnaie

22. Pratiquez-vous le JCC ?

- oui  non
- si oui, lesquels
- .....
- .....

- si oui, depuis combien d'années ? Si tu me réponds 10 ans, je te pète toutes les dents de devant.

23. Combien de fois par mois jouez-vous ?

## LES JEUX PAR CORRESPONDANCE les jeux qui tuent le facteur

24. Pratiquez-vous les jeux par correspondance ?

- oui  non
- si oui, est-ce par ...
- Minitel  Courrier  Internet

24bis. Si on vous parle d'un jeu avec figurines vous répondez :  
**Demonworld**

- Je te grogradevarigue ton général.
- Je joue avec 6 unités d'archers légers orcs. Hein ? Pas encore, je termine la sous-couche la semaine prochaine.

**Warhammer**

- Double 6, il est mal ton nain.
- Putain, à 75 balles le héros, il doit avec des caracs bien brutales.

**Les Aigles**

- Je suis pas du tout sûr que les boutons du gilet de la vieille garde étaient de cette couleur là en 1812. Je regrette mais on peut pas jouer avec des figurines aussi approximatives.
- T'es sûr de toi ? J'ai déjà fait mon mouvement. J'aurais pas cru.

## jeux de plateau

25. Pratiquez-vous les jeux de plateau ?

- oui  non
- si oui, lesquels
- .....
- .....
- .....

26. Combien de fois par mois ? .....

## FIGURINES les jeux qui tuent les enfants de moins de 36 mois qui les avalent

27. Achetez-vous des figurines ?

- oui  non
- 27bis. À midi et demi, devant votre télé, on vous entend plutôt dire :
- 12 francs pour le pot à crayons et 28 francs pour le nécessaire de couture.
- Animal ? Trompe ? Eléphant !
- ZZZZZZ, ZZZZZZ, ZZZZZZ.

28. Pratiquez-vous les jeux de combat avec figurines ?

- oui  non
- si oui, avec quel système jouez-vous ?
- .....

## LES JEUX INFORMATIQUES les jeux qui tuent les épileptiques

29. Avez-vous un micro-ordinateur ?

- oui  non
- si oui, est-ce un :
- PC  MAC  autre.....
- si non, disposez-vous de l'électricité ?
- oui  non

30. Êtes-vous équipé d'un lecteur de cédérom ?

- oui  non

31. Quels sont vos jeux informatiques préférés ?

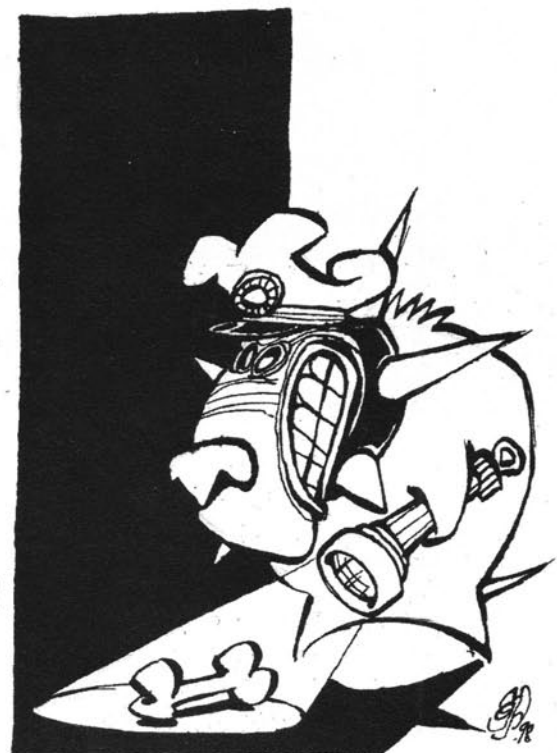
- .....
- .....
- .....

32. Avez-vous une console de jeux ?

- oui  non
- si oui, est-ce une :
- Playstation
- Spear 2000 de chez Black & Decker
- Nintendo 64
- Super Nintendo
- Epilady de Babylliss
- Saturn
- Mégadrive
- Gameboy
- Néo Géo
- Autres (précisez mais on s'en fout un peu vu que ça doit être une belle merde)
- .....

33. Quels sont vos jeux sur console préférés ?

- .....
- .....
- .....



# Pitbull mène l'enquête

## BD, ROMANS, FILMS

34. Lisez-vous des bandes dessinées (livres avec plein d'images) ?

oui  non

35. Lisez-vous des romans S.F. ou fantastique (livres sans images) ?

oui  non

36. Si vous regardez des films (images qui bougent), c'est :

- au cinéma
- à la TV
- en K7 vidéo

## VOUS....

37. Votre âge : .....

38. Votre sexe :  F  M

39. Votre niveau d'études : .....

40. Votre profession : .....

41. Depuis combien d'années pratiquez-vous le JDR ? .....

Monsieur se croit subtil en répondant "25 ans", ben il va se le manger son bourre-pif.

42. Êtes-vous membre d'un club ou d'une association ?

oui  non

- si oui, indiquez le nom et l'adresse de celui-ci :

.....  
.....  
.....

43. Participez-vous aux tournois et conventions ?

oui  non

44. Quelle somme dépensez-vous, par mois, pour l'achat de jeux (hors JCC) ?

- 100 FF et moins  200 FF
- 300 FF  400 FF  500 FF
- 600 FF  700 FF  800 FF
- 900 FF  + de 1 000 FF

45. Achetez-vous des jeux en anglais ?

oui  non

46. Quel(s) autre(s) magazine(s) achetez-vous régulièrement (cochez la ou les bonnes réponses) ?

- Lotus Noir
- Jeune et jolie
- Dragon Magazine
- Casus Belli
- Le chasseur français
- White Dwarf
- Vieille et moche

Autres titres quel que soit le sujet  
.....

47. Qu'est-ce qui motive chez vous l'achat d'un jeu (cochez la ou les bonnes réponses) ?

- Une publicité
- Un article de presse
- Le thème
- Les conseils d'un ami
- Les conseils d'un vendeur
- La société d'édition
- L'auteur
- Une partie jouée
- Le look
- La collection
- Les conseils de Francis
- Les conseils de Marcel
- Autres (Précisez) : .....
- .....
- .....

48. Utilisez-vous ?

Le minitel  oui  non

Internet  oui  non

Votre cerveau  oui  non

Bon, c'est pas mal tout ça. Vu que la garde-à-voir ne fait que commencer, je vais te remettre au frais entre Lulu la nantaise et Robert le maquereau. Tu vas voir, tu vas te faire de nouveaux amis. Allez on percute...

Le jeu est simple : remplissez le questionnaire consciencieusement, retournez-le à :

Backstab, Questionnaire, 7, rue de Paradis, 75010 Paris.

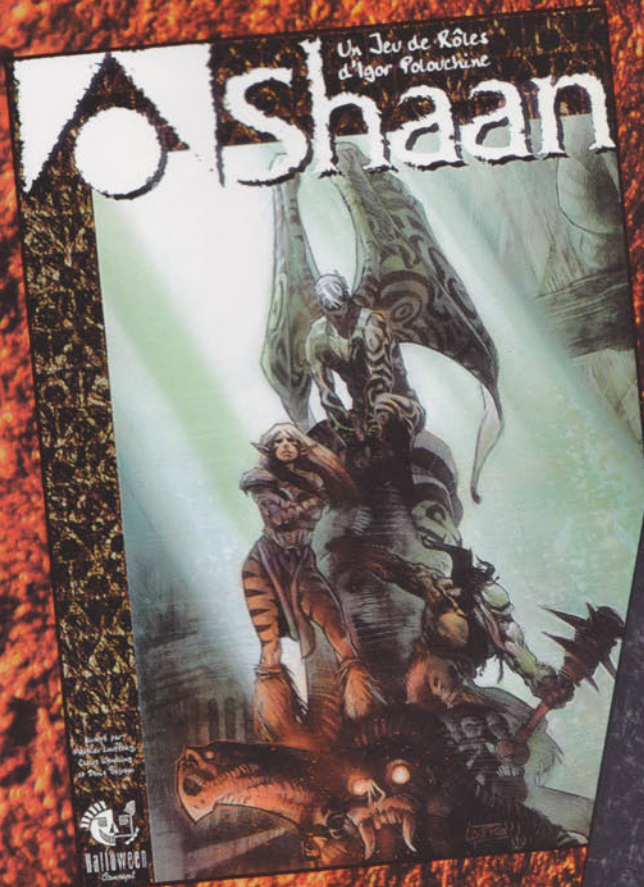
Parmi tous les malins qui vont répondre, on va en tirer 50 au sort (de préférence nos potes et nos petits neveux) qui vont tous avoir la joie de recevoir la figurine de Pitbull et les 10 premiers gagneront en plus un Baldur's Gate, un jeu vidéo Interplay qui l'est bien. Surtout gratuit.

## ÉTAT CIVIL...

- Nom : ..... - Prénom : .....  
- Adresse : .....  
- Code postal ..... - Ville : .....

# Shaan

G A M M E



## Fange

Troisième volet de la campagne  
Le cycle d'Odéa  
Jouable séparément



**NOUVEAU**

Découvrez Shaan sur internet  
[www.peplum.com/shaan.html](http://www.peplum.com/shaan.html)

Un supplément pour le jeu de rôles Shaan édité par  
Halloween Concept 7, rue de Paradis 75010 Paris.  
Tél. : 01 55 33 18 18 - Fax : 01 55 33 18 17



Halloween  
Concept



# Baldur's Gate

## LA NAISSANCE D'UN MYTHE !

«... En attendant ce jour béni, faisons un petit point sur un jeu de rôle qui s'annonce grandiose, que dis-je, grandissime !»

GEN4

«Baldur's Gate, l'espoir le plus fou des rôlistes... le prochain jeu de référence.»

JOYSTICK



**DÉCOUVREZ** un univers d'intrigues et de mystères

**EXPLOREZ** plus d'une **CENTAINÉ** de lieux différents (villes, montagnes, forêts, marécages, catacombes, etc.)

**INVOQUEZ** plus de **100** sorts

**RETROUVEZ** toutes les règles de **DONJONS ET DRAGONS** (AD&D, 2<sup>ème</sup> édition)



Jouable jusqu'à 6 en réseau

Textes et voix en français

Jeu sur 5 CD-Rom

Graphismes en 16 millions de couleurs

[www.interplay.com](http://www.interplay.com)



Concours, Trucs et Astuces au 3615 INTERPLAY\* ou au 08 36 68 24 68\*



[\* 2,23 F/mois]

DISTRIBUÉ PAR **Acclaim**

©1998 BioWare Corp. All rights reserved. BALDUR'S GATE, FORGOTTEN REALMS, the FORGOTTEN REALMS logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, the AD&D logo and the TSR logo are trademarks of TSR, Inc., a subsidiary of Wizards of the Coast, Inc., and are used by Interplay under license. Interplay, the Interplay logo and "By Gamers. For Gamers." are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved. The BioWare logo is the trademark of BioWare Corp. All rights reserved. Exclusively licensed and distributed by Interplay Productions. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.