

Concours ♦ gagnez des statuettes Dolmen ! 

BACKSTAB n°35

Le magazine des jeux de rôles

backstab

Belgique 950 FB - Luxembourg 250 FLUX - Suisse 5,15 - Canada 6,75 - CAT - Portugal/Amériques 9,90 - Tahiti 100 FCF - Nlle Calédonie 100 FCF

Gagnez des Millions !

Un jeu complet en encart

D&D3 ♦ Lux Draconis

Une campagne à faire pâlir Dragonlance !

Orcs !



Stan Nicholls prend la relève...

• **INTERVIEWS** : John Van Fleet / Stan Nicholls
• **SCÉNARS** : D&D3 / Nephilim / Prophecy / Zombies / Confrontations

N°35 Novembre 2001 - Mensuel - 36 Francs

M 6485 - 35 - 36,00 F - 5,49 €



OFF OFF

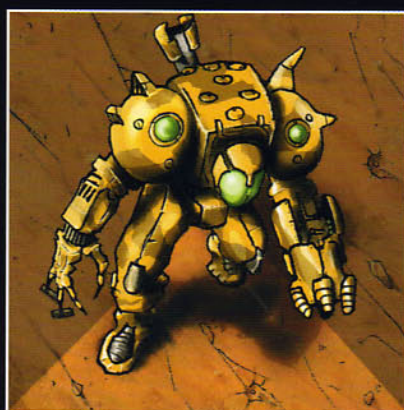
ON ON

ON ON

ON ON

NO

OPTIONS
TACTIQUES

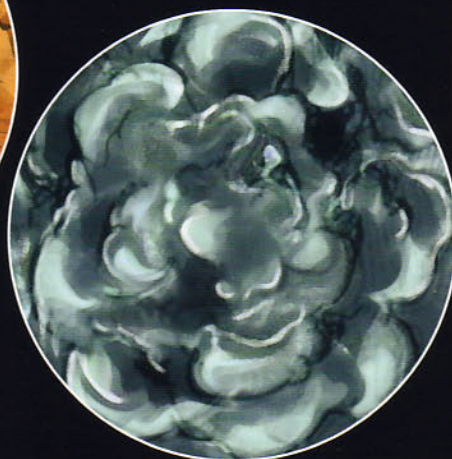


HAUTEUR : 2 MÈTRES

HAUTEUR : 2 MÈTRES

CRATÈRE

FUMIGÈNE



MILLION

ARMURES DE DESTRUCTION

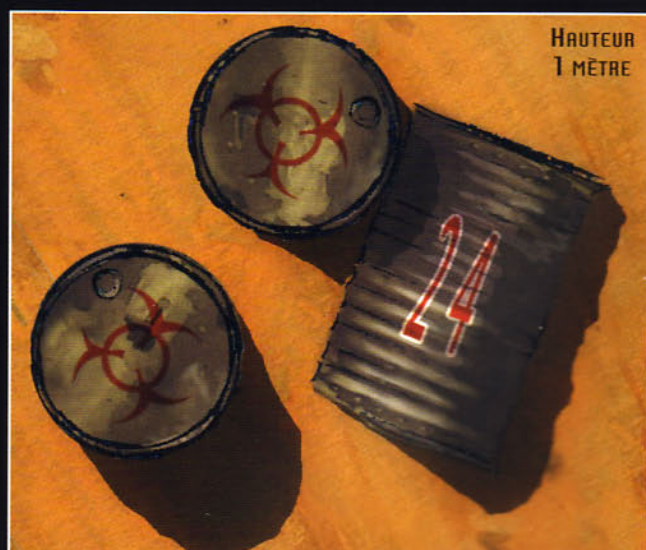


HAUTEUR : 2 MÈTRES

HAUTEUR
1 MÈTRE



HAUTEUR
1 MÈTRE



Ah ce Geof !

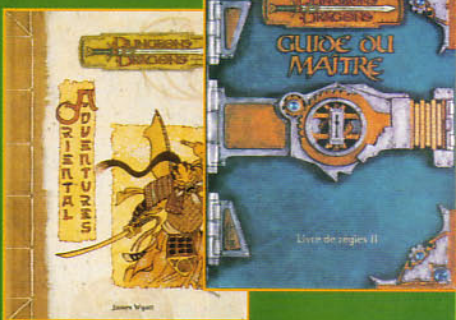
Aussi difficile d'avoir ses articles avant la deadline + 8 jours, que de recevoir les parutions Wizards dans les temps ... T'as de la chance Geof', je t'avais promis de te tailler un costard dans mon éditto, mais là je suis pas d'humeur. Ce sera pour une prochaine fois va ! Pour rester dans le sujet, on a ajouté quelques nouveautés à ce sommaire. D'abord une nouvelle exclusive, et une grosse campagne D&D3 appelée *Lux Draconis*, ambitieuse comme on les aime. Jetez-vous sur le cahier D20 pour la découvrir. Ensuite, et c'est une initiative qu'on espère renouveler le plus régulièrement possible, vous trouverez dans ces pages un jeu complet en encart : *Million*. Jouez, testez, Parlez-en autour de vous, et réagissez, donnez-nous votre avis ! On attend vos réactions, mais attention on a changé d'adresse. Désormais, le courrier c'est :

Backstab
39A rue de la
Grange aux Belles
75010 Paris

Patrick Renault



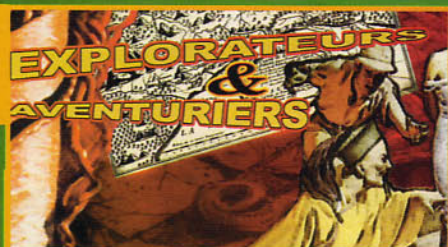
En couverture



GM & Rokugan D20 !

Page 95

Page 22



Dans la jungle, personne...



Notre premier bébé en encart

Page 84

Page 58



Trouvez l'illumination avec Backstab !

Magazine

Édito

T'as de la chance Geof ! 3

Sommaire et courrier

Tournez la page, puis revenez en arrière 4

News

L'actu en live 6

Interview

Stan Nicholls 14

Interview

John Van Fleet 16

Monsieur \$alade

et ses copines les fées 18

Trouver Objet Caché

La Toc-team toujours en forme ! 19

100% Jeux

Aides de jeu

Orcs : une nouvelle exclusive 27

Dossier : Indiana Jones dans votre salon ! 22

Encart : Million 84

L5A : près des Burning Sands 81

Scénario Confrontations 91

Cryptozoologie : le psychomonstre 92

Scénarios

Nephilim : si tu Louvres on te tape ! 33

Zombie : Canibal Story 38

Prophecy : L'éveil 75

Cahier D20

D&D3 : Blood on the Rock ! 43

D&D3 : jeu, Set et match 52

D&D3 : mais qui a coupé la lumière ? 58

D&D3 : le Synode, des copains pas cools 67

Critiques

Jeux de rôles

Du Guide en v.f. à Kult 95

Plateau & Figurines

L'offensive ZG !!! 106

Jeux Vidéo

Rentrée en force 107

Divers

Abonnement 26

Anciens numéros 13

Concours Dolmen 114

Dork Tower 90

Entre nous 110



Cher Backstab,

Suite au message de Barnabé dans le numéro 33 de septembre 2001, qui refuse un abonnement gratuit généreusement offert par le magazine, je me propose, au risque de passer pour un vautour, de recevoir l'abonnement qu'il refuse à sa place, même avec deux mois de retard, cela ne me pose aucun problème et je saurai en faire bon usage. J'attends votre réponse.

Steph (59)

Cher Steph,

Sache-le, j'ai beaucoup d'admiration pour les vauturidés. Maximum respect, les vautours ! Non content de nous permettre de contempler leur vol élégant dans les nues, ces gracieux volatiles accomplissent en effet une tâche ingrate mais fort civique, consistant à nous débarrasser des charognes (non, ce n'est pas le dernier jeu White Wolf), puantes de corruption (non, ce n'est pas le dernier jeu 7^{ème} Cercle), qui gâchent la beauté du paysage et incommode mon délicat odorat... Encore que je préfère l'odeur de la putréfaction (non, ce n'est pas le dernier jeu Juda Prod), à celle de la diarrhée (non, ce n'est pas la dernière extension de l'*Appel de Cthulhu*) verbale de mon verdâtre confrère, M. Şalade (ça par contre c'est une véritable horreur). Donc, je ne me permettrai pas de te qualifier de vautour. Mais à propos d'oiseau de malheur, permettez-moi un aparté : cette buse* de Batavia n'était en fait qu'un pseudonyme pour cacher les chlorophylliennes crises paranoïdes de M. Şalade... Tu es démasqué, potago-maniaco-rôliste. Je m'en doutais : il émanait de leurs bureaux et rubriques la même odeur de fumier. Ce qui prouve bien ce terrible adage : une ordure en cache souvent une autre.

Pour en revenir à ton cas, mon cher Stéphane, je trouve le terme ténia plus adapté à ta situation. Tel ce sémillant bothriocéphale, tu nous prends pour des trous de cul qu'on peut facilement squatter et escroquer d'un bol alimentaire. Monumentale erreur, cher parasite de la presse roleplayesque ! Pour les bonnes œuvres, on a déjà donné : on prend en charge la cure de désintox' de M. Şalade (un squad de psychologues et l'équivalent du P.I.B. de la Patagonie en Valium©), les colis humanitaires pour la famille de Michaël C., notre stagiaire roumain, et la rubrique TOC... Crois-moi, ça plombe sévèrement le budget. Alors pas question de te faire cadeau d'un abonnement, surtout en temps de guerre ! Si tu veux un abonnement gratuit, il faut le mériter... Je te propose donc de gagner celui de M. Şalade (de tout de façon il a toujours cru que Backstab était le supplément mensuel de Bilt). Comment ? Adresse-nous un chèque de 327,95 F et si celui-ci est tiré au sort, tu as gagné l'abonnement ! Ah, si tout était aussi beau et simple que Backstab. Bonne apocalypse à tous !

Kannibal Lecteur, évinçant et démasquant James Batavia, qui n'était autre que M. Şalade.

* la buse n'est pas seulement l'expression d'un excès (comme dans la phrase : "pfuu... whoao zyva !... Comment il la buse l'aut' M'sieur Şalade avec sa rubrique à baldeu !"), c'est également le nom d'un rapace diurne. La culture c'est comme le Nutella© : quand on n'en a pas on mange du Crunch© !



Visuel de couverture de John Van Fleet
Aimablement fourni par Cartouche Press
©Van Fleet et ©Cartouche Press
Logo Ocs : ©Fangorn



Rédaction Backstab

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

Rédacteur en chef :

Patrick Renaud

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

Relectures et corrections :

Société KANEDA

Rédacteurs : François-Alix, Benoît Attinost, Guillaume Baglan, Jean-François Beney, Gregory Bouet, Olivier Collin, Michaël Croitoriu, Romain d'Haussier, Julien "Dragon", H&K, Sandy Julien, Philippe Lecomte, Lapin Montoya, Raphaël Mourmat, Gaël Oziel, Cyril Pasteau, Geoffrey Picard, Frédéric Romero, Anne Rouvin, Monsieur Şalade, Johan Scipion, Léonidas Vesperini, Pierre-Alexandre Vigor, Maurice Viz (abusif !), et 7.7.

Illustrations : David Bauwens, Bertrand Bès, Silvio Cadeo, Laurent Cambournac, Vincent Dautrait, Benjamin Fracasso, Grrr, L. Hendricks, Laurent Merillou, John Kovalic, Anne Rouvin.

Remerciements : merci à J. Van Fleet et Phil Reed pour le visuel de couverture, à l'équipe Delcourt pour le cadeau d'abonnement, et à Dolmen pour le concours. Et merci encore (ils savent pourquoi) à : Alain, Stéphane, Isabelle Troin, San Nicholls, Fangorn, David Permati, Thomas Féron, Stéphane Mayer, Robur, monsieur Liberge, Greg et Fred, Eric, Mike, Bèbert, Benoît, Sylvain, Laurent, Anne, Ben, Nat et GGN.

Musique d'ambiance : tata yoyo !
Site du mois : www.chez.com/tuchman

Production backstab

17, rue de Clignancourt
75018 Paris, France
E-Mail : backstab-regie@wanadoo.fr
Directeur de la Publication : Christian Imhoff
Abonnements, V.P.C. : Karine Fournier
Maquette : Bertrand Bès, Sylvain Pilet,
Laurent Merillou (Toujours célibataire, 24 ans)
Impression : ROSES (EU)

Publicité / Advertising Modules / Classified

Chef de publicité : Benoît Attinost
Tél. : +33 (0)1 53 19 85 50
Fax : +33 (0)1 42 01 45 44

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

ISSN : 1276-9436
Commission paritaire : 77-510
Diffusion : NMPP

Abonnements 11 numéros - France métropolitaine :
50 Euros, étranger : 60 Euros

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

Noël approche...

Un peu de tout ce mois-ci, comme il se doit ! Vous pouvez déjà commencer à chercher des idées de cadeaux de Noël pour vos petits cousins : ce serait pas mal de donner le goût du JDR aux générations suivantes, non ? Qu'est ce que vous en dites ?

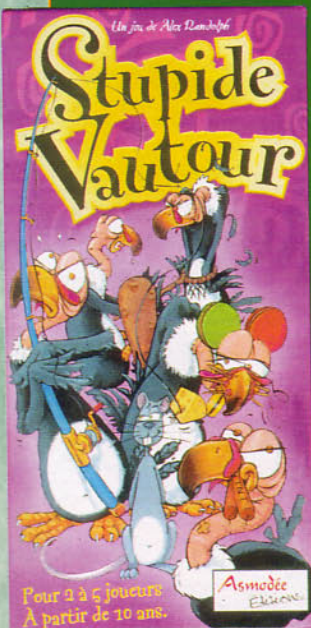
Rumeurs

- La nouvelle édition de *Prophecy* sort pour Noël. (50%)
- Hexagonal éditera la v.f. du JDR sur le film sur le livre *Le Seigneur des Anneaux*. (78%)
- Le Yeti aurait un nouveau projet de JDR, top-secret... (25%)
- La gamme *Polaris* est relancée. (08%)
- *Wizards of the Coast France* ne dispose pas de service de presse. (97%)
- Benoît Attinost aime "la musique a cappella" (mais oui Benoît, 32%)

Stupide Vautour

Voilà un jeu apéro, à 6 joueurs max. pour une partie de 10 minutes. C'est un jeu d'enchères, et chaque joueur dispose de 15 cartes, numérotées de 1 à 15. On met en vente dix souris (valeur de 1 à 10) et cinq vautours (de -1 à -5). À chaque tour, les joueurs parient une de leurs cartes, et la plus grosse enchère

emporte la souris (ou la plus faible enchère pour un vautour). En cas d'égalité, c'est l'enchère suivante qui l'emporte. À la fin, on compte les points, celui qui en a le plus a gagné. Simple, non ? Idéal pour montrer à Mère-Grand ce qu'est un jeu de cartes ! En français et édité par Asmodée, 130 balles.



Blood the last Vampire

Attention, il s'agit d'un chef d'œuvre. Ce manga a été financé en 2000 par le studio Production I.G., celui-là même qui a produit *Ghost in the Shell* ou encore *Jin Roh*. Ce travail de quarante-huit minutes a été produit par Mamoru



Oshii (*Ghost in the Shell*, *Patlabor*) et dirigé par Hiroyuki Kitakubo (*Robot Carnival*, *Robot Carnival*, *Robot Carnival*). On retrouve comme directeur artistique Yusuke Takeda et comme *character designer* le talentueux Katsuya Terrada. L'action se déroule en 1966, sur une base américaine. Une jeune



filles, appartenant à un service spécial américain, est à la poursuite de créatures ayant trouvé refuge dans la base aérienne. Ce film



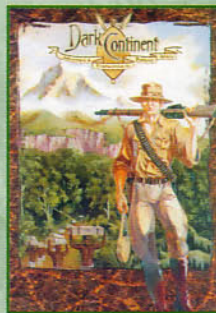
d'animation est sans défaut, tant au niveau de l'animation, de la bande originale, que de la direction. Les créateurs ont inséré l'image virtuelle, la vidéo et la photo pour un résultat au-delà de toute attente. Les personnages ont

de réelles expressions et l'atmosphère développée est angoissante. Une surprise est à noter, puisque soixante-dix pour cent des dialogues sont en anglais, une rareté au pays du soleil levant.



S'il est un film que vous devez absolument voir cette année, il s'agit de celui-ci, disponible en DVD (zone 1). En attendant une hypothétique suite, sachez qu'un jeu vidéo doit sortir et qu'il existe un roman (pour l'instant en japonais). Si vous avez du mal à croire ce que vous venez de lire, rendez-vous sur le site : www.bloodthemovie.com/ Vous ne le regretterez pas. 200 F

Et avec le dossier !



Un alien a traversé le PLF ce mois-ci ! *Dark Continent*, édité par les anglais de New Breed, est pour l'instant assez difficile à trouver. Sous une jolie boîte (ça fait du bien de temps à autre), ce JDR

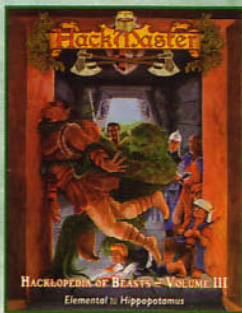
plutôt adulte vous invite à suivre les pas de Livingstone pour explorer l'Afrique inconnue, en pleine ère victorienne. Les livrets sont superbes et ça semble plutôt bien. On vous en reparle le mois prochain. En v.o., pour 300 balles.



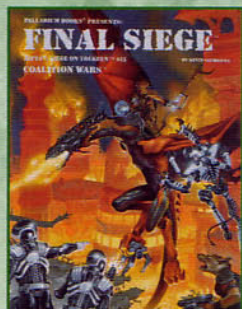
PARTEZ À LA DÉCOUVERTE DU PASSÉ MYTHIQUE DE SHADOWRUN

Le retour d'HackMaster

Si vous êtes tombés sous le charme de ce JDR (voir Backstab 34) édité par Kenzer & Company, alors réjouissez-vous. En effet, c'est à un rythme d'enfer que les suppléments sortent. Le volume III de l'*Hacklopedia of Beasts* est paru. Il s'agit de la suite du *Monsters Manual*. On a ainsi droit aux descriptifs des monstres allant de l'Elemental aux Hippopotamus. Si vos joueurs sont déjà venus à bout des quelques deux cents créatures déjà décrites, la petite centaine de nouvelles créatures devraient redonner du cœur à l'ouvrage à vos aventuriers. C'est toujours aussi laid, mais on prend plaisir à en parcourir les pages. Pour les nostalgiques d'AD&D première édition.



Coalition Wars 6 : Final Siege



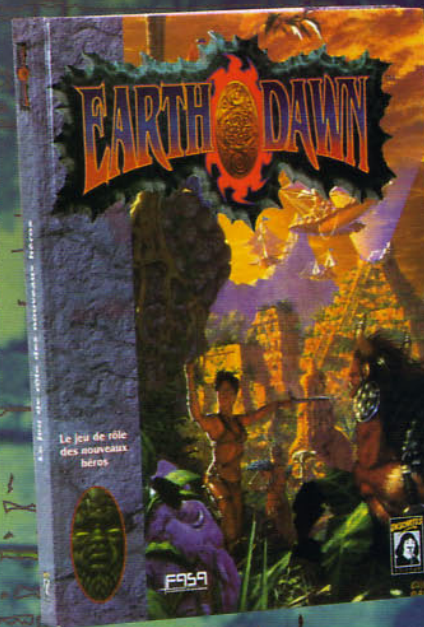
Les membres de Palladium n'ont décidé pas de vie. Ils le prouvent une nouvelle fois en nous délivrant un pavé pour *Rifts*, sensé clore l'épopée de la guerre entre la Coalition et Tolkeen et ce, juste après la cuisante défaite essuyée par les troupes de l'Empereur Prosek dans *Sorcerer's Revenge*, quelques mois plus tôt. Là où les deux derniers chapitres de la guerre n'étaient que moyennement intéressants, *Final Siege* nous comble de révélations sur le "Cercle des Douze" dirigeant Tolkeen,

sur les différentes organisations mercenaires, sur l'état précis de Tolkeen, quartier par quartier, mais aussi sur tous les scénarios possibles en fonction de tel ou tel événement. Bref, que du bon. Ce supplément regorge d'informations en tout genre et en profite aussi pour achever le conflit entre Free Quebec et la Coalition. Attention, toutes les alliances sont prises en compte alors préparez l'Aspro® pour bien s'y retrouver. En ce qui concerne les illustrations, elles oscillent entre le pitoyable et le très correct : on est passé très près du chef-d'œuvre ! En v.o. et pour 190 F.



Je suis le maître du monde !

Ha bon ? Bah avec *Le maître de l'Olympe* (Zeus) et *Le maître de l'Atlantide*, il va falloir le prouver. En commençant, on a l'impression de jouer à un *Age of Mythology* mais en fait, il s'agit plus d'un *Sim City* antique. Les bâtiments sont superbes, les scénarios assez intéressants (même si le premier est trop dur à mon goût) et le supplément *Poséidon* renouvelle bien le jeu de base. Attention cependant de bien lire la notice avant de jouer, car il peut y avoir des mauvaises surprises et ce n'est pas en cours de partie qu'il faudra s'y plonger (comme moi).



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



Disponible
dans votre boutique habituelle



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



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



Les Codes d'honneur



Le nouveau supplément pour *La Caste des Métabarons*, *Les Codes d'honneur*, devrait paraître sous peu. Sous une couverture de Manchu, ses 144 pages devraient traiter de l'Amarax, du Nécrorêve, des Codes d'honneur, et de

l'énergie psionique... Un supplément important, qu'on disséquera le mois prochain, dès qu'il se sera téléporté dans les locaux. 170 F, chez le Yeti.

Les super-héros ne sont pas morts



Après de longs mois d'attente, sortent enfin chez Semic Books trois petits bijoux que vous devez au moins de feuilleter. *Uncle Sam* tout d'abord, une BD qui met à mal un par un les symboles et les événements qui ont fait

l'Amérique, comme le prouve le dessin du personnage principal, clochard pathétique qui représente la mauvaise conscience du peuple au drapeau étoilé... Un peu verbeux, mais furieusement esthétique grâce aux fresques somptueuses d'Alex Ross. Ceux qui attendaient la suite de *Prométhée* ne seront pas déçus par ce second tome signé Alan Moore et J.H.

Williams III. Sophie Bangs y fait de nouvelles incursions en Immateria, et les symboles abondent, à tel point qu'il faut lire chaque planche attentivement pour en savourer tous les détails. Certaines trouvailles graphiques (parodie de *Little Nemo* de Mc Kay, photos retouchées) prouvent que la BD américaine est en bonne santé et décidément des plus innovantes. Le meilleur pour la fin : *Top Ten*, tome 2, prolonge les aventures à la *Hill Street Blues* d'un commis-



sariat de super-héros, avec un déferlement de parodies et de détails délirants qui séduiront autant les fans de comics que les néophytes. Au programme, un combat contre le Père Noël, des chatomiques contre les ultras souris, et le sergent César entièrement à poil. De l'inspi béton pour des parties de *Brave New World* un peu originales, et une lecture indispensable. Et c'est ainsi qu'Alan Moore est grand.

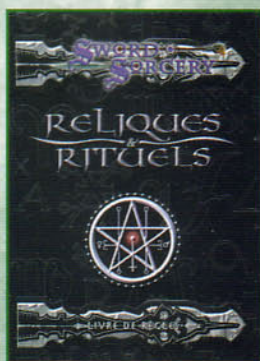
Mythic Races

Et un lot de races (27 pour être précis), un ! Décidément, les elfes et les nains ne font plus recette... Non pas que ce supplément soit mauvais bien au contraire, pour le mener il peut même être utile, en évitant quelques races qui pourraient nuire au sérieux de l'aventure (regardez les Rhonans : oui, les hommes-poulets...). Cette extension est assez bien écrite et toute aussi bien illustrée, les idées de scénarios sont nombreuses. Détail le mois prochain. Chez Fantasy Flight Games, en v.o., 205 sous.



Reliques & Rituels

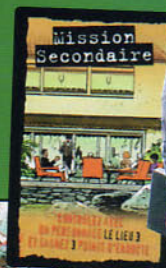
Les suppléments bardés de classes de prestige, de sortilèges et d'objets magiques commencent sérieusement à s'accumuler dans nos bibliothèques. Car, au-delà de sa spécificité à l'univers des Terres Balafrees, *Reliques & Rituels* peut bien se résumer à cela. Il n'empêche que tout est assez original et généralement équilibré. On appréciera tout particulièrement les rituels, sorts ne pouvant être lancés qu'à plusieurs, notamment les vrais rituels qui permettent entre autres de créer temples et châteaux volants, liches et immortels ! Les objets magiques ne sont pas en reste, même s'ils auraient gagné à disposer chacun d'un prix de vente, histoire de calculer leur coût en points d'expérience. La traduction est satisfaisante mais souffre, comme tous les autres produits d20 français, du retard accumulé par Wizards of the Coast France. Prions pour que le *Manuel des Monstres* arrive... un jour ! En v.f. chez Hexagonal, pour 225F.



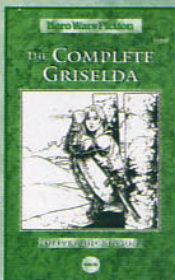
Emotion n° XIII

XIII, vous connaissez ? Bah, vous avez de la chance, lui-même ignore

qui il est. Le 15 novembre sort un jeu de plateau sur la BD (d'abord en édition limitée, puis en normale), de Pascal Bernard. Un grand plateau, beaucoup de cartes et de pions dans tous les sens, un gros jeu donc. Comptez environ 290 balles pour l'objet du délit (autant pour les fans de la BD que pour les amateurs de jeux aux mécaniques qui roulent). On vous en dit plus dans le prochain numéro.



La petite rousse hargneuse est de retour !



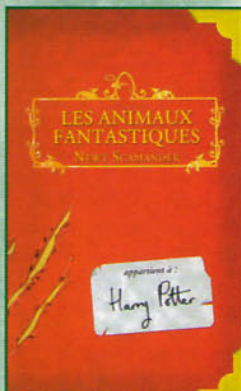
The Complete Griselda est un recueil de nouvelles d'Oliver Dickinson, mettant en scène les aventures de Griselda (si, si) dans la cité de Pavis. L'ambiance est vraiment réjouissante et les nouvelles ne sont pas longues à lire. Fafhrd et le Souricier Gris n'ont qu'à bien se tenir, la concurrence arrive, elle est mignonne et elle a un sacré mauvais caractère. Fans et futurs fans de Glorantha, ces 224 pages écrites en anglais vif et malicieux sont éditées par Issaries pour environ 130 F.

Du côté de l'imaginaire

Le dernier numéro de *Bifrost* est disponible. Au sommaire du numéro 24 : deux nouvelles, l'une de Sylvie Denis et l'autre de Walter John Williams. Sinon à noter une interview de Storm Constantine que les amateurs de fantastique doivent désormais connaître, et un mini-dossier accompagné d'une interview d'Alan Moore.



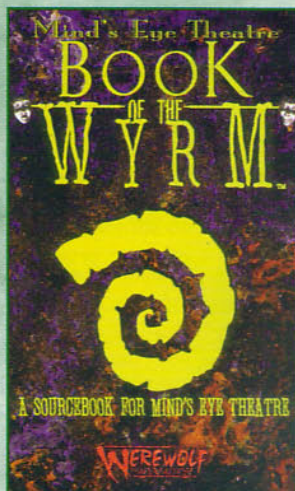
Bestiaire comprimé



Si vous avez besoin d'une bouffée de fraîcheur entre le bestiaire de *D&D3* et *La Voie de l'Outremonde*, jetez-vous sur les *Animaux Fantastiques* de Newt Scamander, un petit livre d'occasion (il aurait appartenu au célèbre Harry Potter) plein d'humour, de créatures originales et d'idées de mini-scénarios, enfin traduit en français. Le précédent possesseur l'a de surcroît assorti de commentaires frappés au coin du bon sens. Dans la même collection, les sportifs aériens trouveront une histoire du Quidditch, le sport national des sorciers, des plus édiifiantes. 25 F de bonheur.

Et la troisième lame, elle coupe le poil avant qu'il ne se rétracte...

Sous une couverture à la limite du *glow in the dark* (mais où sont-ils allés pêcher ce vert fluo qui pète ?), voici *Book of the Wyrms*, un *sourcebook* pour *Mind's Eye Theatre*, version grandeur nature du Monde des Ténèbres. Destiné en priorité aux garous (dites *Werewolf : The Apocalypse*, c'est copyright), cet ouvrage explique tout ce qu'il faut savoir du Wyrms, pardon du Ver, Pentex et Black Spiral Dancers en tête. Y'en a pour plus de deux cents pages écrites tout petit petit, avec une photo de temps en temps. La bonne nouvelle, c'est qu'ils ont (presque) renoncé aux détournages, alors évidemment, c'est un peu moins moche. Les fanatiques l'ont déjà, les autres vivront très bien sans.



une furieuse envie de jouer ?

Grande
gamme
Games
Workshop
&
Confrontation

Salle de jeu
à votre
disposition

Jeux de rôle
Jeux de cartes
Jeux de plateau
Jeux de stratégie

Mais aussi :
des dés à profusion
des romans à foison
des figurines
sur nos rayons...

Le Dragonaute

Ouvert du lundi au samedi de 10h à 20h
et le dimanche de 14h à 18h

Adresse physique : 72, rue Monge • 21000 DIJON
Tél. 03 80 53 12 28 • Fax. 03 80 53 12 26
Adresse virtuelle : E-mail : Dragonaute@wanadoo.fr

On y était, pas vous ?

En ce lundi 1 octobre 2001, on en sait pas ce que vous avez fait, mais Backstab était à une avant-première du *Seigneur des Anneaux*, le film. Et oui, on est des *happy few*, des privilégiés quoi ! 26 minutes ! Avec le début



un peu coupé, des extraits d'une dizaine ou vingtaine de secondes, suivant l'ordre chronologique, et puis 15



minutes dans la Moria !!! Après, de nouveaux extraits de ce premier volet et des deux suivants. À la fin, on avait tous dans la salle, une larme à l'œil : la larme de ceux qui n'ont pas voulu ciller, afin de ne pas en perdre une seule miette... À dans un mois.

GRRR again...

Annoncée dans le Backstab 33, l'exposition de Monsieur GRRR (c'est ainsi qu'il faut l'appeler pour éviter tout problème) a été retardée. Elle se déroulera bien à la galerie l'Arche de

Morphée (6 rue Etienne Dolet - Paris 20 - Métro Menilmontant), mais se tiendra du 6 novembre au 8 décembre. Ou'on se le dise !



Tenchi revient !

On vous a déjà parlé de *Tenchi Muyo*, un manga japonais adapté en JDR par Guardians of Order. Cette maison d'édition propose un supplément permettant d'adapter la série sœur de *Tenchi Muyo*, à savoir *Tenchi Universe*. Il s'agit d'une première série de vingt-six épisodes diffusée au Japon en 1995. Elle n'a rien à voir avec *Tenchi Muyo*, si ce n'est l'utilisation du même univers. Avec ce supplément, le meneur trouvera, outre un rappel de la série, des modifications à apporter aux règles pour adapter ce deuxième opus, le tout accompagné de deux scénarios. Beaucoup moins joli que le livre de base, ce supplément est entièrement en noir et blanc, ce qui gâte un peu les nombreuses illustrations qui parsèment l'ouvrage. À réserver aux fans de l'univers ! 130 F.



Une de plus, une !

Ne voulant pas être en reste, après Siroz et Oriflam, voici que nos confrères de *Casus Belli* se lancent à leur tour dans l'édition de module d20 de facture française. Bientôt dans les bacs, le premier né de la série *Casus Master d20 - Æden, De Chaines et de Ténèbres*, sortira en décembre. Ça parle de *dungeon crawl*, de gob, et on nous promet une surprise. On en reparle dès que possible... 96 pages en v.f., 115 F



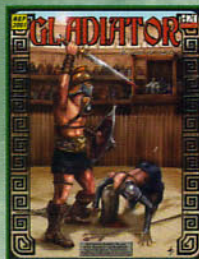
Brain Salad on ze Net !



Il n'y a pas si longtemps (Backstab 28) nous consacrons une news à *Brain Salad*, excellent jeu d'horreur de série B et Z, récemment réédité chez l'Œil du Sphinx (c/o Philippe Marlin, 36/42 rue de la Villette, 75019 Paris). C'est 70 sous seulement et à ce prix là, si je suis toi, lecteur adoré, j'achète. Toujours est-il que Willy Favre, son illustre créateur, se lance aujourd'hui à la conquête du monde avec www.brainsalad.fr.st, un site sur lequel on trouve des aides de jeu en pagaille, et aussi *Brain Soda*, une version light (et gratuite) de *Brain Salad*. Que du bon, on vous dit, que du bon...

Gladiators

Vous aimez les péplums italiens ? Vous allez être servis ! Avec ses illustrations plutôt médiocres et sa mise en page approximative, *Gladiators* a l'attrait des vieilles extensions d'il y a quinze ans sans en avoir, malheureusement, la saveur, la richesse de contenu. En effet, si ce supplément explore une ou deux bonnes idées comme la gestion d'une écurie de gladiateurs ou l'étude "historico-fantastique" du contexte, le reste n'est que classes inintéressantes, armement grotesque ou inutile, et PNJ creux. Chez MGP mais à éviter. 140 F d'économie.



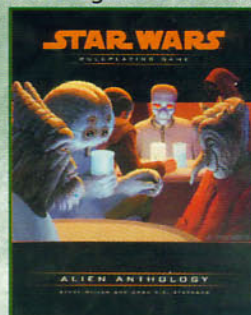
Jurassic Plateau 2 : le retour

Il est dans le paysage ludique français quelques jeux qui ont marqué les mémoires. *La Vallée des Mammouths* est de ceux-là. Créé par Bruno Faidutti dans les années 80, ce jeu de plateau original possède de nombreux atouts : un thème fun (faire prospérer et survivre sa tribu d'hommes préhistoriques), une mécanique de jeu forte, et surtout un potentiel ludique énorme. Manquait plus qu'un petit dépoussiérage, c'est chose faite. Pour tous ceux qui ne connaissent pas, et ceux dont la boîte de base est totalement pétrie ! En français chez Descartes, pour 190 Francs.



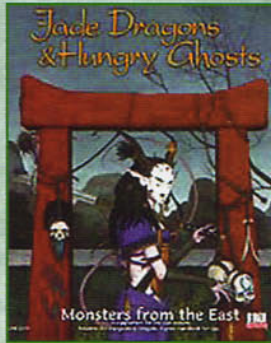
Alien Anthology

Mais pourquoi les extraterrestres de *Star Wars* sont-ils tous aussi moches ? Entre ceux de la cantina et ceux du palais de Jabba, c'est le concours de laideur, souvent comique. Ceci dit, certains aliens sortent du lot dans cette compilation et donnent très envie d'être joués, d'un côté ou de l'autre de l'écran. De plus, de nombreux animaux sont décrits et peuvent servir à étoffer expéditions et randonnées. Bonus : des règles de création de créature et trois classes de prestige. Au final, on obtient un bestiaire honorable pour un jeu qui ne s'y prête pas tant que ça. 128 pages sous couverture souple, environ 215 Crédits.



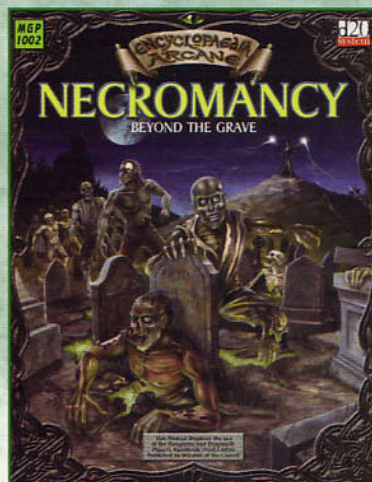
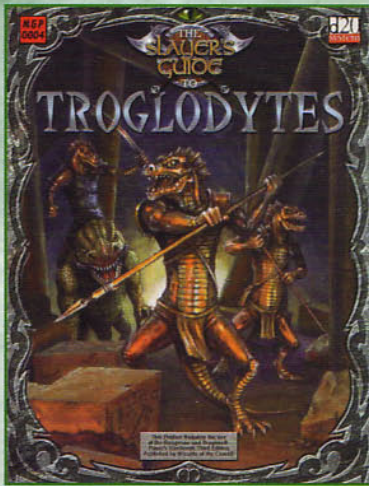
Jade Dragon & Hungry Ghosts

Depuis la licence d20, les éditeurs sont sur la brèche, prêts à sortir avant tout le monde le supplément qui fait bien. Voici donc un petit bestiaire pour les monstres orientaux qui, on doit le dire, est plutôt bien fait. On y retrouve les classiques comme les esprits, les démons (Oni), et tous les peuples liés à la culture et au folklore du Japon. Une alternative ou un plus à l'Oriental ? En v.o. et de chez Green Ronin, 64 pages pour 125 balles.



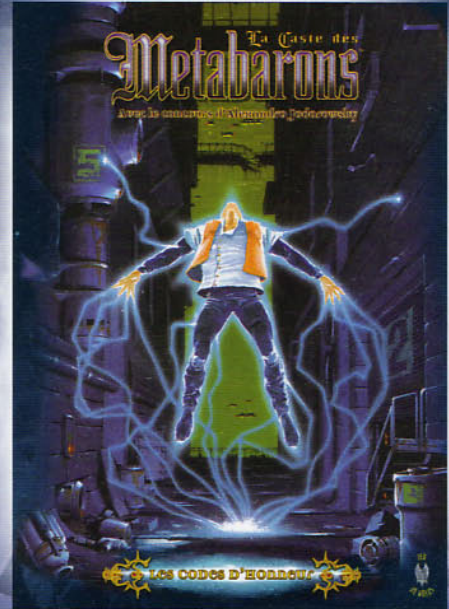
MGP : again and again...

Après les Gnolls et les Hobgobelins, MGP continue sur sa lancée et présente aujourd'hui nos amis les Troglodytes. Pourquoi décrire des créatures mauvaises, possédant une intelligence limitée (voire très limitée) et dont tout le monde connaît la cruauté légendaire ? Pour le *role-play* bien sûr !!! Mais au moins vous saurez désormais pourquoi elles sont méchantes (parce que...). Trêve de plaisanteries, ce supplément est totalement inutile. Mieux vaut utiliser la page 179 du bestiaire de D&D3 puisque les caractéristiques sont exactement les mêmes. En v.o chez MGP, 33 pages, 70 brouzoufs. Meilleure surprise : *Necromancy, Beyond the Grave*. Sous une couverture digne d'un film de série Z se cachent 64 pages fort rigolotes sur la nécromancie et les nécromanciens. Mention spéciale pour les illustrations, très amusantes. Côté technique, le bouquin assure aussi. Compétences nécromantiques détaillées... Trois classes de prestige plus originales que celles de *Tome & Blood* : le *spectral loremaster*, le *deathseeker* et le *necrophage*... Certains sorts très marrants, surtout entre les mains d'un ennemi de vos



joueurs : *Raise Death Fleet* permet de faire surgir de la mer une flotte de vaisseaux fantômes... Des tas de dons, des règles sur les liches, des objets magiques, des caractéristiques de monstres... Rien à dire, *Necromancy, Beyond the Grave* est le parfait manuel du nécromancien ! Et l'auteur prend la peine de lister les sorts (*open gaming content*) de *Relics & Rituals* : c'est toujours sympathique de voir ces passerelles entre produits d20. 120 boules, en v.o. aussi et chez les mêmes.

Abandonne...
Et meurs en lâche.
Approche...
Et meurs en guerrier !



LES CODES D'HONNEUR



La gamme des Metabarons :

Le Livre de Règles, Le Livre de l'Univers,
Le Guide du Meneur de Jeu, Les Maganats.

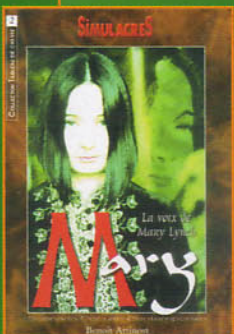
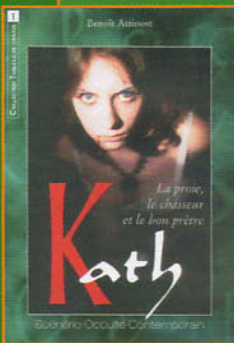
La Caste des
MetabaronsTM
Avec le concours d'Alexandro Jodorowsky

La chasse, c'est bien... quand on est le chasseur.

Nestiveqnen, la petite maison d'édition qui monte qui monte, ressort pour Noël les deux volumes des Tableaux de Chasse, vendus

pour le prix d'un seul. Scénarios sans système dédié, ils sont prévus pour être adaptés pour l'AdC (version Delta Green), Hall of the Arcanum ou Project Twilight (avec lesquels ils ont été testés), Maléfices, mais surtout Explosateur... heu... Exterminateur (sorti après). Kath (la Proie, le chasseur et le bon prêtre) envoie les personnages à la recherche de deux enquêteurs qui préparaient un dossier sur une curieuse secte et se termine sur un

cruel dilemme alors que Mary Lynch (La voix de...) est une enquêteur sur une jeune femme hantée par son propre fantôme. Pour la curiosité (certains écrivains ont leurs obsessions), vous retrouverez quelques personnages de ces deux petites campagnes dans Céphalophage aux éditions Onyx. Si vous avez aimé Millennium, Le 6^e Sens, The Crow et Seven, ces scénarios sont pour vous.



Multisim lance son club multimed

Une rentrée placée sous le signe de l'offensive tous azimuts pour la dynamique maison d'édition française. Multisim se définit désormais comme une société "créatrice d'univers imaginaires"; ses JDR étant destinés à servir de base à tous supports multimédia : jeux micros, BD, voire films. Témoin de cette hyperactivité, cinq nouveaux sites sur Internet, chacun destiné à servir de nexus à la



communauté ludique des principaux JDR Multisim - Nephilim : Révélation, Agone, Guilde-El Dorado, Dark Earth et Herowars. Chacun de ces sites propose des services gratuits : téléchargement de feuilles de persos, de fonds d'écran, news, FAQ... mais aussi payants, sous forme d'adhésion à un club dédié à un jeu spécifique. Cette adhésion vous permettra d'avoir des réductions sur le merchandising (T-shirts...) mais aussi de télécharger des Gazettes toute en couleur (enfin, si vous avez l'imprimante qui le fait bien) et à parution régulière. Sont déjà prêtes à télécharger L'Immortel, consacré à Nephilim : Révélation, et L'Inspiré pour les fans d'Agone. Au sommaire du premier numéro de L'Immortel : un nouveau type d'Eolim, Le Hurl (ouais, bof...), la présentation d'une chaîne spécialisée dans l'occulte (une bonne source d'inspiration, un peu à la INS/MV), Le bazar initiatique (intéressant), La Maison, un repère pour tous les acteurs du monde occulte (au moins dix idées de scénarios à sa lecture, très intéressant) et une aide de jeu consacrée aux relations Immortel/profanes (plus "facile"). Ce premier numéro est surtout intéressant dans sa version meneur, qui offre le premier volet d'une campagne fleuve, Les enfants du siècle, couvrant l'époque de la Révélation.

La Gazette dédiée à Agone, L'Inspiré, propose quant à elle une longue aide de jeu sur la production de vin dans l'Harmonie, avec entre autre la présentation d'une caravane, l'Oenerrance (idéale pour introduire des PJ débutants), une nouvelle offrant une variante sur La Bête du Gévaudan, ainsi qu'un Sanctuaire dans sa version meneur. Vous l'aurez compris, deux versions existent pour chacune de ces gazettes, l'une tout public, destinée aux joueurs, et l'autre réservée au meneur. Que voulez-vous de plus ? Qu'elles soient gratuites, je sais, mais faut bien bouffer...

- <http://www.agone-rpg.com>
- <http://darkearth-rpg.com>
- <http://www.guildes-rpg.com>
- <http://www.herowars-rpg.com>
- <http://nephilim-rpg.com>
- <http://multisim.com>

Rifts Game Master Guide

Soyez heureux meneurs de Rifts, vous allez



enfin pouvoir maîtriser hors de chez vous ! En effet, cet opus catalogue tous les équipements, toutes les armes, toutes les clarifications de règles, toutes les compétences, bref, toute la partie non magique du monde Rifts en un seul gros livre

bien indigeste. Comment ? Les psioniques ? Ils y sont aussi, ainsi que toutes les tables d'expérience et tous les véhicules... Puisqu'on vous dit qu'il y a tout ! Maintenant, les plus maniaques le reliront pour vérifier mais c'est avant tout un outil, et un excellent outil. En v.o. chez Palladium, 352 pages pour 200 ronds.



COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS DE BACKSTAB !



N°1 : DISPO



N°3 : DISPO



N°5 : DISPO



N°6 : DISPO



N°7 : DISPO



N°8 : DISPO



N°9 : DISPO



N°10 : DISPO



N°11 : DISPO



N°12 : DISPO



N°13 : DISPO



N°14 : DISPO



N°15 : DISPO



N°16 : DISPO



N°17 : DISPO



N°18 : DISPO



N°19 : DISPO



N°20 : DISPO



N°21 : DISPO



N°22 : DISPO



N°23 : DISPO



N°24 : DISPO



N°25 : DISPO



N°26 : DISPO



N°27 : DISPO



N°28 : DISPO



N°29 : DISPO



N°30 : DISPO



N°31 : DISPO



N°32 : DISPO



N°33 : DISPO



N°34 : DISPO

Les ANCIENS NUMÉROS de 1 à 23 sont au prix de 35 F (40 FF pour l'étranger), les n°24, 25, 26, 27 sont au prix de 25 F (30 FF pour l'étranger), les n°28,29,30,31,32 sont au prix de 29 F (35 FF pour l'étranger), le n°33 à 36 F (40 FF pour l'étranger).

Avec ce bulletin, je peux commander les anciens numéros de Backstab. Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à : Backstab VPC, 39A rue de La Grange aux Belles 75010 Paris, France.

(dans la limite des stocks disponibles)

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

- | | | | | | | | | | |
|------------------------------------|-------|------------------------------------|-------|------------------------------------|-------|------------------------------------|-------|------------------------------------|-------|
| <input type="checkbox"/> numéro 1 | 35 FF | <input type="checkbox"/> numéro 10 | 35 FF | <input type="checkbox"/> numéro 17 | 35 FF | <input type="checkbox"/> numéro 24 | 25 FF | <input type="checkbox"/> numéro 31 | 29 FF |
| <input type="checkbox"/> numéro 03 | 35 FF | <input type="checkbox"/> numéro 11 | 35 FF | <input type="checkbox"/> numéro 18 | 35 FF | <input type="checkbox"/> numéro 25 | 25 FF | <input type="checkbox"/> numéro 32 | 29 FF |
| <input type="checkbox"/> numéro 05 | 35 FF | <input type="checkbox"/> numéro 12 | 35 FF | <input type="checkbox"/> numéro 19 | 35 FF | <input type="checkbox"/> numéro 26 | 25 FF | <input type="checkbox"/> numéro 33 | 36 FF |
| <input type="checkbox"/> numéro 06 | 35 FF | <input type="checkbox"/> numéro 13 | 35 FF | <input type="checkbox"/> numéro 20 | 35 FF | <input type="checkbox"/> numéro 27 | 25 FF | <input type="checkbox"/> numéro 34 | 36 FF |
| <input type="checkbox"/> numéro 07 | 35 FF | <input type="checkbox"/> numéro 14 | 35 FF | <input type="checkbox"/> numéro 21 | 35 FF | <input type="checkbox"/> numéro 28 | 29 FF | | |
| <input type="checkbox"/> numéro 08 | 35 FF | <input type="checkbox"/> numéro 15 | 35 FF | <input type="checkbox"/> numéro 22 | 35 FF | <input type="checkbox"/> numéro 29 | 29 FF | | |
| <input type="checkbox"/> numéro 09 | 35 FF | <input type="checkbox"/> numéro 16 | 35 FF | <input type="checkbox"/> numéro 23 | 35 FF | <input type="checkbox"/> numéro 30 | 29 FF | | |

TOTAL :

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Pays : _____ Âge : _____

Email : _____

BS55

Signature obligatoire:
(des parents pour les mineurs)



Backstab (BS) : pourrais-tu te présenter aux lecteurs, et leur donner un aperçu de ton parcours ?

Stan Nicholls (S.N.) : je pourrais remplir tout le magazine en répondant à cette question ! Je vais faire bref. Comme beaucoup d'auteurs de fantasy ou de SF, ma carrière s'est construite sur l'amour que j'éprouve pour ce genre. Comme pour la plupart d'entre nous, j'ai été atteint par le virus il y a longtemps, et ça m'a suivi toute ma vie. J'ai commencé à être intrigué par la fantasy étant enfant. Mes premiers amours ont été les comics américains et les magazines sur les monstres de cinéma : je parcourais tous les bouquinistes de Londres pour trouver ma came ! Puis j'ai découvert les bouquins, les mags de SF, et j'ai développé une passion pour l'écrit. J'ai écrit ma première "nouvelle" à dix ans. C'était sur une bande de gamins qui rencontraient des ovnis et des extraterrestres. Je préfère ne pas m'en souvenir ! Les films d'horreur et de SF m'attiraient beaucoup aussi, et durant mon adolescence j'en ai vu plusieurs centaines. Ça a été une révélation de découvrir que je n'étais pas le seul illuminé qui aime ces trucs. Je connaissais de plus en plus la culture SF, et dans les années 60/70 j'ai publié deux fanzines - *Gothique* et *Stardock* - dédiés à l'horreur et à la SF. J'ai toujours voulu être écrivain, et j'ai contribué à de nombreux fanzines, mais je ne savais pas comment devenir professionnel. Je suis alors devenu un spécialiste de la SF et j'ai eu ma propre librairie à Notting Hill pendant un temps, puis j'en ai géré une autre appelée *Dark They Were/Golden Eyed*, dans Soho. Après ça, j'ai été le premier manager de *Forbidden Planet*. J'ai toujours écrit pendant mon temps libre, et j'ai commencé à être payé pour mes écrits alors que j'étais encore libraire. En 1982, je suis devenu écrivain à temps plein, d'abord dans le journalisme spécialisé SF, puis en tant qu'auteur. Aujourd'hui j'ai publié une vingtaine de romans, dont *Wordsmiths of Wonder* (NDLR : il s'agit en fait d'un recueil d'interviews, extraits disponibles sur le site de Bragelonne,

Le côté obscur...

La fantasy britannique se porte on ne peut mieux et Bragelonne l'a bien compris, publiant en V.F. la saga *Orcs* de Stan Nicholls. Rencontre avec un auteur qui ne mâche pas ses mots et qui transforme les peaux vertes en héros ! Que voulez-vous, *Entropy in the UK* comme disait l'autre...

(www.bragelonne.com), *Fade to Black* et la trilogie *Nightshade Chronicles*. Ma série de fantasy *Orcs* (*La Compagnie de la Foudre*, *Bodyguard of Lightning*, *Legion of Thunder* et *Warriors of the Tempest*) a plutôt bien marché en Angleterre, en Espagne, en Australie et en Nouvelle-Zélande. Elle démarre juste aux U.S.A. et un éditeur russe en a acheté les droits. Je suis vraiment très content que la série sorte aussi en français chez Bragelonne, avec de superbes couvertures ! Et je travaille actuellement sur une nouvelle série, la *Quicksilver Trilogy*. Le premier volume, *Quicksilver Rising*, sera publié en Grande-Bretagne par HarperCollins/Voyager, début 2003. C'est le plus gros et le plus ambitieux projet que j'ai jamais tenté, et j'en suis très excité.

BS : *Orcs* est un parti pris - celui de narrer l'histoire du côté de ceux que l'on range traditionnellement dans la catégorie des "méchants". Comment t'est venue cette idée ?

S.N. : je voulais retourner la fantasy. L'idée de base était de prendre une des races qui a toujours été détestée, les orcs, et de leur donner le rôle de héros incompris. Facile ensuite de voir les humains comme les méchants. Mais comme pour toute idée qui a l'air simple au départ, c'est plus compliqué que cela. Dans *Maras-Dantia*, le monde où se déroulent mes histoires, tous les humains ne sont pas mauvais, et les orcs eux-mêmes ne sont pas tous de nobles figures héroïques. Loin de là ! Ma deuxième idée était de peupler *Maras-Dantia* avec plein de créatures fantastiques, que j'appelle les races anciennes.

Mais des étrangers, les humains, investissent ce monde et ils "mangent la magie" des anciennes races. En d'autres termes, les humains laissent la magie s'échapper, en détruisant l'environnement.

Leur présence a ruiné l'équilibre de la Nature - le climat devient bizarre et l'ère glaciaire s'installe. Une autre complication vient du fait que les humains sont eux-mêmes divisés entre eux, à cause des religions. Certains sont païens, d'autres adhèrent au nouveau culte monothéiste, Les Unis. Ma troupe d'orcs, les Renards, est jetée au milieu de tout cela,



détestée par tout le monde et entourée d'ennemis. Mais ils sont les seuls à avoir la clef qui pourrait sauver leur monde.

BS : les orcs sont un peuple récurrent dans les univers d'heroic fantasy. Est-il ardu, selon toi, de se démarquer de l'image que les lecteurs (et bientôt les spectateurs) ont des orcs façon Tolkien ?

S.N. : c'est un des plus gros problèmes que j'avais à dépasser. Les orcs sont des créatures batailleuses, brutales et assoiffées de sang, qui vivent pour le combat. Je devais faire passer cela, tout en les rendant sympathiques. Ce qui est amusant, c'est qu'une fois dans la rédaction des livres, j'ai commencé à oublier qu'ils étaient des orcs - je les considérais plus comme des humains ! Je devais m'empêcher de les voir ainsi et me souvenir qu'ils étaient avant tout une espèce sauvage et non-humaine. De nombreux lecteurs m'ont dit qu'ils avaient eux aussi arrêté de penser à eux comme à des orcs, et ont même éprouvé de la compassion pour ces personnages, finalement sympathiques et dignes de respect. Je suis content si j'ai réussi à faire cela.

BS : *Orcs* est une parabole sur toutes les formes de colonisation ; as-tu cependant plus particulièrement pensé à la conquête des Amériques par l'homme blanc, comme les thèmes abordés peuvent le laisser penser ?



S.N. : oui, et à de nombreuses autres formes de colonialisme dans le monde et au fil de l'histoire. En fait, la phrase "manger la magie" était employée par les tribus d'Indiens d'Amérique, pour décrire ce que l'homme blanc faisait à leur pays et à leur culture. Mais j'espère que cet aspect du roman n'est pas trop insistant, je n'avais pas l'intention de faire de la politique. Mais il y avait bien sûr un commentaire sur les colonialismes, quelque part en filigrane du texte, ainsi qu'une prise en compte de notre détérioration de l'environnement.

BS : à l'image d'un Gemmell, tu écris une heroic fantasy certes très efficace, mais dont le style littéraire n'est pas le principal atout. N'as-tu pas peur de contribuer à diffuser une image de sous-littérature ?

S.N. : je présume que tu veux dire que mon style est clair, propre et pointu, ce que je prends comme un compliment. Cela doit en partie être dû aux années que j'ai passé en tant que journaliste. Le journalisme vous apprend à raconter votre histoire sans délayer et sans digressions. Cela vous force à respecter le rythme et la brièveté. Ce sont les qualités que je recherche aussi dans la fiction, et vous remarquerez que nombre des plus grands écrivains ont la même approche. Et je ne dis pas ça pour me comparer à eux ! En ce qui concerne les institutions littéraires, rien de ce que nous faisons, en terme de style comme de contenu, ne leur fera respecter la fantasy et la SF. Je pense que la situation en France est la même qu'en Angleterre et aux U.S.A. - personne ne prend ce genre au sérieux, et les critiques nous regardent de haut. Ces gens ne lisent jamais de fantasy ou de SF et n'ont aucune conception de leur puissance imaginative et de leur beauté. Une des raisons pour laquelle ils n'aiment pas ce type de

fiction, est que c'est un genre populaire, donc le snobisme y est pour beaucoup. En Angleterre, les journaux "sérieux" ne rêvent pas de critiquer des romans de fantasy ou de SF, ni même de dresser le portrait de leurs auteurs. Il y a deux exceptions. Ils écriront avec respect sur les auteurs morts, comme H.G. Wells, Jules Verne, Aldous Huxley ou Georges Orwell. Et ils loueront des auteurs établis, qui récupèrent des concepts de SF ou de fantasy, et qui les présentent comme des "fictions littéraires". Par exemple Martin Amis, Robert Harris et Doris Lessing - des auteurs "respectables" qui n'hésitent pas à remettre au goût du jour des concepts d'auteurs de genre, comme Philip K. Dick, et à en revendiquer la paternité. Notez que les journalistes n'appelleraient même pas cette forme de plagiat de la SF. Ce serait bien trop vulgaire ! J'en suis arrivé à un point où je me moque de savoir si "les gens de lettres" approuvent ce que nous faisons. En fait, je rejoins Iain M. Banks quand il disait que la SF reste dans le caniveau parce que, quand tu es dans le caniveau, personne "d'important" ne regarde ce que tu fais, et tu peux t'en tirer en étant plus radical. Je préfère écrire pour les gens qui apprécient ce genre et qui prennent leur pied avec les plaisirs uniques qu'il procure ! Les institutions littéraires, si vous me permettez, peuvent aller se faire mettre !

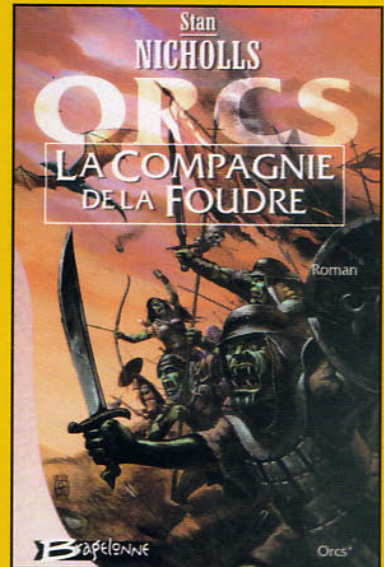
BS : Rowling, Pratchett, Gemmell et maintenant toi, on dirait que la fantasy anglaise part à la conquête du monde ! Qu'en penses-tu ?

S.N. : je suis extrêmement flatté d'être mentionné auprès de ces illustres écrivains ! J'aimerais juste gagner autant qu'eux... Il semblerait qu'il y ait une déferlante d'auteurs britannique dans la fantasy en ce moment. Peut-être est-ce dû au déclin actuel de la SF - peut-être que la fantasy occupe peu à peu la place laissée vacante par la SF. Ou c'est peut-être lié à une sensibilité particulière dans la psyché britannique, qui nous attire vers le fantastique et l'étrange. Et comme le comédien qui ne veut pas analyser l'humour de trop près au risque de perdre ce qui le rend drôle, je ne suis pas sûr de vouloir regarder trop en détail ce qui fait qu'on a le feeling pour ça. Il y a une longue et honorable tradition de la fantasy britannique, et je suis content d'en être une petite part.

*Questions et critique
de Pierre-Alexandre Vigor
Traduction : 7.7*

*Merci à Léo et à Alain pour
le coup de main.*

Illustrations : © Fangorn 1997-2001



Orcs

Tome 1 La compagnie de la Foudre
Stan Nicholls
Brigelonne
296 pages -130 F
Disponible

Stryke est le chef des Renards. Cette unité d'élite est au service de la Reine Jennesta de sombre mémoire. Ah oui, j'oubliais, les Renards sont des Orcs ! Brutaux, tribaux, disciplinés, les orcs le sont sans hésiter. Mais aussi rusés, professionnels, faillibles, un peu humains quoi... Et un peu d'humanité, c'est ce qui manque peut-être à la terre de Maras Dantia pour retrouver le chemin de la paix. Les Renards, devenus hors la loi



bien malgré eux, vont vivre une aventure extraordinaire, à la recherche des mystérieuses Potentialités. Un roman de fantasy original, efficace, qui séduira tous les amateurs du genre.



Croqueur de vampires

Après Christopher Shy et Brom, c'est au tour de John Van Fleet, illustrateur au graphisme très singulier, bien connu des amateurs du Monde des Ténèbres, d'être consacré par Car-touche Press. Dans les semaines à venir, sortira donc le art-book consacré à son travail : *The Art of John Van Fleet*. L'occasion d'une petite interview, avant l'aube...



Backstab (BS) : tu fais les couvertures de la gamme *Vampire*, publiée par White Wolf. Quels sont tes liens avec le mythe du vampire ? Est-ce que ce thème n'a pas déjà été trop exploré pour en proposer une vision vraiment nouvelle ?

John Van Fleet (JVF) : en tant qu'illustrateur, je suis vraiment content de travailler avec White Wolf sur des commandes comme celles-ci. Il y a une grande liberté. En ce qui concerne le sujet, je pense que le mythe et le thème du vampire sont éternels. Je suis un grand fan des thèmes d'horreur contemporains, mais les vieux monstres sont parmi les meilleurs.

BS : même si de nombreux lecteurs connaissent déjà ton travail, peux-tu nous dire ce que tu as fait auparavant et quand tu as commencé à dessiner ?

JVF : j'ai toujours illustré à droite et à gauche depuis ma sortie du Pratt Institute of Art, en 1984. J'apprécie beaucoup les comics, surtout à cause du degré de liberté et de l'opportunité de raconter une histoire. J'ai illustré de nombreux livres, mais ceux dont je suis le plus satisfait sont *Shadows Fall*, un comics en six épisodes pour DC Vertigo, *Typhoid*, quatre épisodes pour Marvel et *The Chalice*, un Batman chez DC Comics. Sinon, je suis en train de finir une histoire sur Batman en deux épisodes, *The Ankh*, qui doit sortir en décembre.

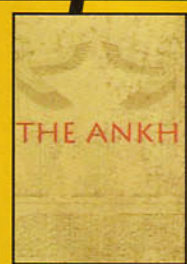
BS : quelle est ta relation au fantastique ? Une passion, une partie de ton imaginaire, ou est-ce que tu es venu à ça par ton travail ?

JVF : j'ai grandi comme la plupart des enfants, en lisant les contes de H.G. Wells et en imaginant ce que le futur allait nous apporter. Je n'ai pas vraiment réfléchi au genre fantastique avant d'avoir lu *Le Seigneur des Anneaux*. Je crois que ce que je préfère c'était les histoires effrayantes et sinistres, mais l'horreur avait aussi du charme.

BS : quelles sont tes influences et les artistes qui t'influencent plus que d'autres ? Le graphisme de Mignola semble avoir une influence sur ton travail, par exemple ?

JVF : je ne peux pas citer un artiste ou un style que je mettrai en premier. C'est impossible pour moi. Quant à Mike, ça fait à peu près vingt ans que je le connais, et j'ai toujours adoré ce qu'il fait. Pour ce qui est de mes influences : j'ai commencé comme designer graphique à l'école, puis je suis tombé sur des colocataires qui étaient peintres pour la plupart, tout ça pour finir ensuite illustrateur, va comprendre.

JOHN VAN FLEET



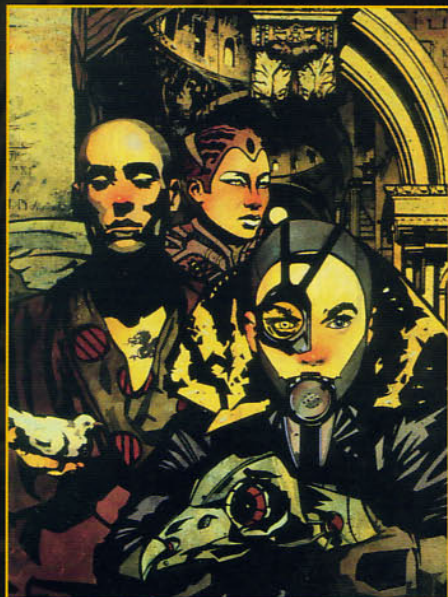
BS : dans quelle direction veux-tu aller maintenant ? Vers plus de réalisme, de couleur, qu'est-ce qui te fait le plus plaisir ?

JVF : j'aimerais changer constamment mon travail, pour que ça continue de m'intéresser, de même que ceux qui le voient. Il est possible que je travaille plus à l'ordinateur, ou plus en noir et blanc, je ne sais pas encore.

BS : quel est pour toi la meilleure pièce que tu aies produite à ce jour ?

JVF : j'attends toujours que la suivante soit la meilleure, et j'espère que ça ne changera jamais.

BS : de nombreux artistes font des couvertures pour des jeux de cartes comme *Magic*, ou des jeux de rôles. C'est le cas de Brom, Paolo Parente, Bradstreet, Christopher Shy, Paul Bonner, etc. Est-ce que c'est quelque chose que tu apprécies ? Et est-ce que tu penses que l'illus-



tration pour le jeu de rôles est un endroit intéressant pour apprendre en tant qu'illustrateur, ou pour expérimenter de nouvelles techniques ?

JVF : c'est effectivement un endroit génial pour expérimenter et s'éclater. C'est plus sympa que d'avoir à dessiner une ménagère pour une pub quelconque, mais ça paie moins aussi. La liberté que certains éditeurs de jeu laissent aux artistes est la meilleure raison que je vois pour travailler dans ce milieu. Et je crois que la liste des noms que tu as cités est justement un très bon exemple. Il n'y a qu'à regarder leur travail.

BS : tu as une technique de dessin très particulière. Quels sont les outils que tu utilises ?

JVF : je travaille à l'acrylique, avec des teintures et des encres, ou encore des crayons de couleur. Je scanne mes travaux et je vais souvent apporter des modifications sous Photoshop : ça je ne peux pas résister ! Je peins et j'encre avec le même pinceau. Du coup ils ont une durée de vie plutôt courte !

BS : est-ce que tu utilises des photos ?

JVF : j'en utilise tout le temps quand je travaille sur des comics. Des photos d'acteurs, de modèles ou la fille d'à côté. Ça aide pas mal quand tu veux que le personnage en page 1 ait exactement la même tête que celui de la page 150.

BS : est-ce que tu fais beaucoup de croquis avant de commencer une pièce ?

JVF : je visualise d'abord la composition comme il faut dans ma tête, après c'est une question d'essayer de rester le plus près de ça, le plus vrai possible.

BS : à quelle échelle sont tes œuvres ?

JVF : en général les couvertures font 25 sur 40 centimètres, et certaines cartes également. C'est un format avec lequel j'aime assez travailler.

BS : et la colorisation numérique ? Est-ce juste un outil ou un nouveau mode de relation aux images ?

JVF : de toute manière, entre les mains d'un artiste, la couleur sera toujours une forme artistique en soi. L'ordinateur est un outil de plus à sa disposition, et il ne doit pas être plus. Ça ne veut pas dire que l'expression artistique ne peut pas venir d'un outil, mais simplement qu'il doit être dans les bonnes mains.

BS : est-ce que tu exposes parfois dans des galeries ?

JVF : je me vois plus comme un illustrateur que comme un artiste, partant de là je ne me vois pas dans des galeries et je n'ai pas cherché à y être.

BS : quels sont tes projets actuellement ?

JVF : celui dont je parlais tout à l'heure, *The Ankh*, le nouveau Batman. Sinon Cartouche Press sort un art-book sur mon travail fin novembre. J'ai aussi mis pas mal de mes travaux sur mon site web : www.johnvanfleet.com et je continuerai à mettre en ligne mes travaux au fur et à mesure.

*Propos traduits par Anne Rouvin
Illustrations © John Van Fleet, tirées des
gammes Vampire, Mage et Vampire TCG
© White Wolf*



Allo mémé ?

La voilà, la bonne idée de cadeau de Noël à réclamer à votre grand-mère ! Le art-book de John Van Fleet devrait sortir fin novembre chez Cartouche Press. Espérons qu'il sera aussi réussi que le précédent, celui de Christopher Shy. Au programme, soixante-quatre pages tout en couleurs, avec dedans du *Vampire* bien sûr, mais aussi du *Batman*, du *Star Wars*... Attention aux yeux ! Bon, c'est 240 balles quand même, alors on remercie bien mémé derrière...





D'accord ! Promis !

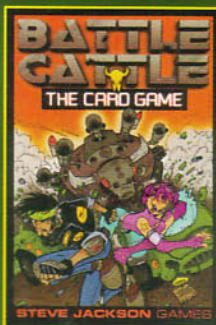
Sous les vivats de la foule en délire, je déclare que, moi vivant et rédacteur en chef, Monsieur \$alade conservera l'immense privilège - bien qu'il s'en défende par modestie - de critiquer tous les suppléments Faery Meat qui paraîtront encore et encore, à dater de ce jour. Qu'on se le dise . . .

Fantastico

Marvelous ! Brilliant ! Unheard of ! Buy now ! Oh, mais comment vous décrire cette nouvelle extension de *Fairy Meat*, ce jeu millénaire qui nous remplit de bonheur ? Eh bien, par exemple en la décrivant de façon très pragmatique, de l'extérieur. Parce que moi, je vais lire ce supplément, ça ne sera que mon avis, vous voyez. Alors que peut-être que quelqu'un de plus compétent, plus détaché, aurait une tout autre opinion de la chose. Très objectivement ça m'a l'air très bien dans le genre *Fairy Meat*, je pense pouvoir dire sans me tromper qu'il s'agit de la troisième extension et que le titre c'est *Sugar and Vice*. On distingue aussi plusieurs fées sur la couverture et le livret fait à peu près la même épaisseur qu'à l'habitude. Au-delà, je ne sais pas, point trop n'en faut des jugements à l'emporte-pièce. Ah si, je l'ai fait tomber par mégarde, il s'est ouvert et il y a toujours une planche de *counters* de petits cœurs roses.



C'est la bataille



Et pas grand-chose d'autre. Par exemple, j'ai appris à jouer au rami pendant les vacances, et ben c'est moins chiant que *Battle Cattle*. C'est une variante de *Car Wars - The Card Game*, justement, et les deux sont compatibles, justement. Et comme *CWTCG* c'est juste un

collector rigolo pour jouer avec son petit frère à la bataille. Si ce n'est pas vraiment un jeu, par contre, du coup on lui en veut pas et on peut s'ex-

Slow Arena

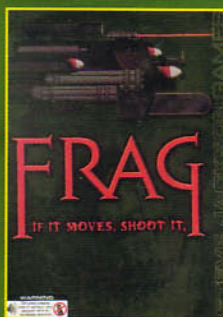
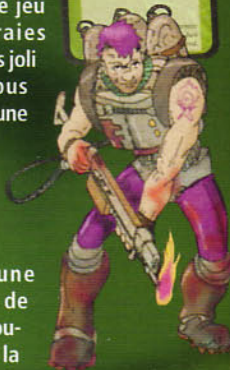
Bon ça c'est mieux, merci Monsieur Renault de pas me refiler que des bouses. Ou au moins de m'en refiler des sympas. Pour ce qui est de *Fairy Meat*, la prochaine, je fais même pas un métaarticle de merde sur le fait que je l'ai même pas ouvert. Je fais une note en bas de page :

"*Fairy Meat - Supplément 4* : testé - Marvelous". Mais comme vous me payez fort cher, je vais me rattraper avec un vrai article sur *Frag - If it moves, shoot it*. Alors déjà le jeu marche correctement, c'est équilibré et tout. Je manque un peu de culture pour dire si c'est la première adaptation d'un jeu vidéo vers un jeu de plateau. Et comme Monsieur Renault il est très perspicace, il va mettre une NDLR après avoir fait plusieurs heures de recherche (NDLR : c'est ça, tu crois que j'ai que ça à faire !). Vous connaissez *Quake*, *Doom* pour ceux qui sont pas sortis depuis dix ans ? Chacun a un personnage (cette fois en carton) et on se bourrine les uns les autres en réapparaissant sans arme dès qu'on meurt. Je vais enfin pouvoir me venger des enclûs qui jouent à ça toute la journée et contre lesquels on ne peut pas jouer, en fait.

Dans cette version les gars, on peut pas sautiller tout le temps et la RAM en plus, c'est une putain de carte. Tout est pris en compte, c'est excellent : le lag, les cheat-modes, les trucs qui sont pas censés se passer, genre je te tire dessus à bout portant mais je te rate quand même, etc. C'est dommage qu'ils n'aient pas eu une licence officielle genre *Unreal* ou *Half-life*, parce que les noms des armes et du matos sont un peu pourris, et ça aurait permis de faire des variantes de jeu qui suivent les vraies options. Sinon c'est très joli et si vous voulez vous faire remarquer dans une LAN Party, c'est gagné d'avance.

Démenti

Il semblerait qu'une erreur du secrétaire de réaction soit venue troubler les esprits lors de la parution du dernier Backstab. Confondant deux notions assez proches il est vrai, ce débile congénital m'a fait signer le courrier des lecteurs, vile tâche à laquelle je n'envisagerai pas une seconde de participer. Ce James Batavia, quel nom pourri, ne fait pas partie de ma famille, et ce n'est pas non plus un pseudo, concept absurde que certaines personnes ont déjà commencé à diffuser. Que cela soit bien clair, je ne souhaite pas faire de l'assignation dudit secrétaire une affaire plus importante que ce que le tribunal d'instance jugera au final. Néanmoins, je tiens à préciser que toute personne colportant la rumeur sera probablement identifiée, notre réseau est très puissant, pour être conduite devant la juridiction compétente. Si justice normale n'est pas faite parce que le juge était de bonne humeur, le suspect sera abattu.



Ça déménage !

Pour nous, mais aussi pour le PTF [Paysage Tocien Français], qui se défend plutôt bien ce mois-ci. Passage en revue des nouveautés du mois, avant qu'on les mette dans nos cartons...

Romans

La collection Folio SF poursuit la réédition des ouvrages du catalogue Denoël. Une occasion de redécouvrir certains livres.

Le nez de Cléopâtre

(Folio SF, 343 pages, 35 F) regroupe six nouvelles de Robert Silverberg. Un recueil proposant six voyages explorant l'uchronie ("Légendes de la forêt Vénienne") ou encore le voyage dans les dimensions temporelles ("Le Traité de Dusseldorf").



Une occasion de découvrir un des maîtres américains de la science-fiction. **Le Réveil d'Ymir** (268 pages, 110 F) est le premier roman inaugurant l'aires SF aux éditions Mnémos. Il s'agit du quatrième roman de Nicolas Bouchard. Il mêle enquête policière et SF. Sur Europa II, satellite de Jupiter, une société inégalitaire a vu le jour. Les universitaires, organisés en loges rivales, règnent sur les Hors-C, ceux qui ont échoué aux sélections. Le linguiste Elie Merrivale, chargé de résoudre le meurtre d'un universitaire, va mettre à jour une terrible machination. On a autant d'intérêt à suivre l'enquête qu'à découvrir l'univers mis en place.

Les éditions Presses de la cité propose le dernier roman **Star Wars**, intitulé **Dark Maul, l'ombre du chasseur** (384 pages, 124 F). L'histoire, écrite par Michael Reaves, scénariste pour la télévision, se déroule juste avant le film *La Menace Fantôme*. Elle met en scène l'un des personnages les plus attachants du film, l'âme damné de Dark Sidious. Un des Neimoidiens au courant de la collusion entre les Sith et la Fédération du Commerce afin d'organiser le blocus de Naboo cherche à vendre l'information. Il a contacté un humain qui se retrouve pourchassé à son tour par le seigneur sombre. Une histoire pas forcément originale mais agréable à lire. De quoi patienter en attendant le prochain film. Qui est vraiment Bean, ce petit garçon étrange et extrêmement intelligent ? Comment un être aussi chétif peut-il survivre dans les rues mal famées de Rotterdam ? D'où vient ce nouveau prodige ? Voilà en quelques mots ce que nous livre Orson Scott Card dans

La stratégie de l'ombre

(L'Atalante, 477 pages, 129 F). L'auteur nous ramène à son plus grand succès (*La stratégie Ender*), en nous racontant la vie de Bean, personnage secondaire de son ancien et plus grand roman. En somme un livre énergique et remarquablement écrit par un des grands noms de la SF, mais malheureusement une œuvre sans grande originalité.



C'est avec impatience que j'ai entamé le cinquième tome de **La Compagnie noire**, de Glen Cook. **Rêves d'acier** (L'Atalante, 395

pages, 100 F) reprend l'histoire là où on l'avait laissée : le Toubib est mort, a priori, la Compagnie n'existe donc plus, à moins que Madame ne se charge de la remettre sur pied et par



la même occasion décide de reprendre le flambeau côté rédaction des annales de ladite Compagnie. Le changement de rédacteur imaginaire change une nouvelle fois le style du récit, mais pas totalement bien entendu, car c'est un des charmes de la série. Un tome un peu moins haletant que le précédent, mais qui se termine suffisamment de manière brillante pour qu'on en redemande.

Autre grosse attente : le dernier Marshall Smith. *Frères de chair* m'avait scotché. Qu'en est-il de **La proie des rêves** (Pocket, 442 p,



50 F) ? Forcé est de constater que l'auteur écrit toujours avec une maîtrise étonnante. Il mélange polar, anticipation, humour et métaphysique avec un bonheur réel. Hap Thompson est intérimaire dans le rêve ; il déteste des gens riches de leurs souvenirs gênants. Un coup de trop le fourre au cœur d'un imbroglio sentimental-policier des plus complexes où se croisent son ex-femme en tueuse à gages, des



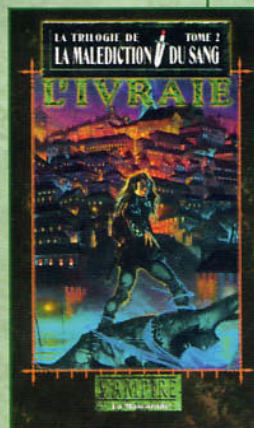
L'ivraie, tome 2 de la malédiction du sang Ghebord Fleming Hexagonal

Dispo -50F

Record battu ! Jamais vu autant de fautes de frappe, de traduction, de syntaxe et de sens dans un livre de 280 pages. Exemple, page 270 :

" Et si d'aventure Miguel refaisait surface son seuil, à Atlanta, Owain le tuerait. ". Vous avez compris quelque chose ?

Des fautes pareilles, vous m'en mettez trois livres, eh ! L'histoire est excellente, j'adore l'intrigue. Je suis à ce roman ce que l'ivre est à la bouteille, impatient d'avoir la suite. Reste à souhaiter aux traducteurs/correcteurs une bonne sieste dans un lit vrai...

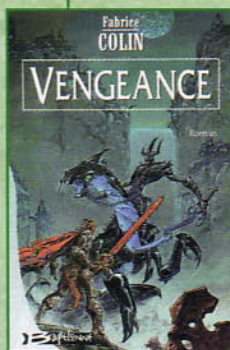


Dispo - 110F

Vengeance Fabrice Colin Bragelonne, 345 p.

Le destin de Tirius Barkhan est marqué du sceau du pas de bol : alors qu'il est tout petit, ses parents se font exterminer sous ses yeux par des monstres appelés Senthais. Il se fait recueillir par le frère de l'Imperator Asenath, ce peuple justement censé se charger de la défense contre les Senthais. Déjà, ça craint. Puis il est trahi par ledit Asenath, et est contraint à l'exil. Il trouve une femme, croit en son bonheur mais décide de

régler ses comptes avec son passé. Et hop ! une nouvelle couche de trahison, je vous passe même la troisième, qui intervient alors qu'il est justement revenu pour se venger. Fabrice Colin n'est pas un habitué de l'heroic fantasy, mais il n'en est pas à son coup d'essai cependant. Même si le style n'est pas encore maîtrisé à mon avis, ce roman réserve un passage d'anthologie (la nuit qui précède l'assaut final des Senthais), où l'auteur mêle la politique, l'amour, la haine, la perfidie, la peur... bref nous exalte, avec un sens du timing particulièrement fin et efficace. À découvrir.



hommes clonés ou presque, un flic tenace, un réveil tout aussi tenace... bref de quoi passer une bonne lecture. Un brin moins "puissant" que *Frères de chair* toutefois. Mais je chipote là.

Avec **Un procès pour les étoiles** (J'ai Lu, Millénaires, 320 pages, 115 F), Robert J. Sawyer tente de concilier la SF et le thriller juridique, rien que ça. Tout commence avec une banale rencontre du Troisième type : Franck Nobilio, conseiller scientifique du Président des USA et le médiatique Cle-tus Calhoun taillent une bavette sur un

porte-avions avec Hask, le premier représentant des Tosoks, extraterrestre bon teint, un bras devant, un bras derrière. Le



meurtre atroce de Cle-tus accuse Hask, mais le bon avocat Dale va lutter pied à pied contre ce qu'il est de bon ton d'appeler l'aveuglement judiciaire. Acerbe, mais un brin monotone, ce roman se laisse lire, sans plus.

BD

L'exploration de la saga *Donjon* se poursuit. Manu Larcenet, Joann Sfar et Lewis Trondheim livrent le deuxième tome de **Donjon Parade, Le sage du ghetto** (Delcourt, 32 pages, 47 F). Ce cycle propose des histoires humoristiques mettant en scène Herbert et Marvin. Elles se déroulent entre le tome 1 et 2 de *Donjon Zénith*. Herbert découvre une lampe magique. Accompagné de Marvin, il va devoir se rendre à Clérembarde auprès de Mattathias le sage. Un voyage délirant dans la ville dominée par les chiens où les oiseaux sont asservis. Même si ce tome reste agréable à lire, le cycle ressemble de plus en plus à un produit de grande consommation dont on cherche à tirer le maximum.



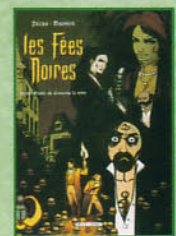
Le régent fou (Vents d'ouest, 48 pages, 79 F) est le premier tome d'un nouveau cycle nommé **Pandora** d'Allart (dessin) et Stoffel (scénario). La princesse Pandora est déposée de son royaume par l'infâme vizir Huz. En fuite, elle se lie d'amitié avec deux aventuriers, Sylvain et Lyzgrïy. Devant la supporter, les deux compères l'acceptent en leur compagnie et se lancent dans l'aventure, pourchassés par la haine du vizir. Un premier tome plein d'humour et d'effets visuels intéressants. Sans renouveler le genre, ce premier tome augure d'une série de bonne qualité.

Lock est un nouveau cycle édité par Paquet dont le premier tome intitulé **Nepharis** (54 pages, 75 F) est paru. Il est scénarisé et dessiné par une toute jeune dessinatrice suisse du nom de Valp. Lock est un monde dirigé par quatre maîtres où se retrouvent prisonniers des humains. Pour rejoindre la terre, ces derniers doivent retrouver Nepharis. Trois personnes, dont la mystérieuse Eve, capable de déchiffrer les écrits, se lancent à la recherche de cette entité, seule détentrice du savoir. Un voyage plein de danger. Ce premier opus est excellent, on se laisse captiver par l'histoire, déçu de ne pouvoir connaître la suite. Un dessin superbe, qui

accompagne agréablement l'aventure. Vive-ment la suite !

Deux très bons albums de bande dessinée s'alignent ce mois-ci sur le front du fantas-tique historique. Le troisième et dernier

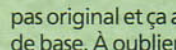
volume des **Fées Noires** (Delcourt, 48 pages, 62 F), par Damien et Jean-Pierre Pécau, se déroule dans le Paris de la Restauration, et évoque irrésistiblement, avec ses complots occultes, ses créatures surnaturelles, et ses personnages histo-



riques en *guest star*, un scénario *Nephilim*. Un parfum de jeu de rôles qui n'a rien d'étonnant puisque Pécau a signé *Capitaine Vaudou*, et collaboré à *Cyber Age*, deux suppléments *Simulacres*. Une perle. Le troisième tome de **Fog**, par Bonin et Seiter (Casterman, 64 pages, 59 F), est quant à lui un pur chef-d'œuvre, et je pèse mes mots. Après un court prologue sous le chaud soleil de l'Arizona, on se retrouve bientôt dans l'atmosphère étouffante des brouillards du Londres de la fin du siècle dernier. Tueur en série aux pouvoirs surnaturels, médiumnie, vétérans de la guerre de Crimée, spiritisme, voici une *detective story* qui ravira tous ceux que l'horreur victorienne passionne.

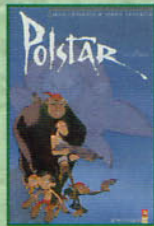
Au chapitre des filons surexploités, on peut désormais ranger **Les Chroniques de la Lune Noire**, qui viennent d'engendrer leur première BD de trop, avec **Methraton,**

tome 1 Le serpent (Froideval, Druet, Albin Michel, 56 pages, 89 F). Bon, ça parle de la jeunesse du héros de celui qui va devenir le mage ultime, il y a des dieux égyptiens dedans, il y a... rien. C'est moche,



pas original et ça apporte que dalle à la série de base. À oublier.

Vents d'ouest vient de nous marteler sa vérité : la BD française a de la ressource. Avec les tomes deux et trois de **Polstar, Le Mon-**



rappeler celle de l'Incal. Dans le genre tout n'est qu'éternel recommencement... Jetez-vous dessus.

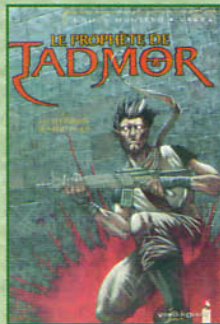


La couverture du dernier **Sillage, tome 4 Le signe des démons** est réellement superbe (Morvan, Buchet, Delcourt, 48 pages, 78 F). Elle fait cependant un brin office de trompe-l'œil. Car si ce quatrième opus est somme toute de bonne facture—le dessin y est toujours dynamique, bien colorisé, force est de



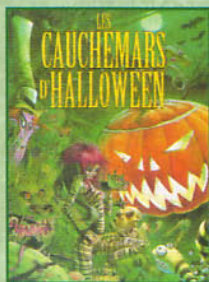
constater que le scénario n'est pas franchement original. Une planète d'obédience médiévale, des agents qui ne répondent plus, un complot sur Sillage, une situation de danger sur la planète... Oui, ce sont de bons ingrédients, mais étrangement, la sauce ne prend jamais véritablement. Manque peut-être un brin de magie, de fraîcheur.

Le Prophète de Tadmor voit enfin la sortie de son deuxième tome, **La trahison d'Azap Kapi** (Gomez Montero, Vents d'ouest, 48 pages, 78 F). Je dis enfin car *La guilde du Safran* était un premier tome qui avait besoin d'une confirmation. C'est chose faite, malgré une couverture assez laide. On retrouve Elzar le Mourid et ses compagnons à



Tunis, pour un tome bourré d'action et surtout de dessins plus maîtrisés. Le monde qui se cache derrière cette histoire mériterait d'être développé plus, car c'est une anticipation de qualité.

Pour célébrer la fête du même nom, Albin Michel sort **Les cauchemars d'Halloween** (64 pages, 89 F). L'idée, à défaut d'être originale, a le mérite de



regrouper un parterre de dessinateurs et scénaristes de renom, comme Sorel, Rabaté, Mezzo ou Civiello. Chacun y va de sa petite comptine, humoristique (Riff), douce-amère (Rabaté), science-fictionnelle (Cromwell)... avec toujours ce petit côté horreur propre à Halloween. C'est assez inégal, mais ça vaut le détour.

quatre cassettes regroupant les douze épisodes (VOSTF, 129 F par cassette). Depuis la Troisième Guerre mondiale, les survivants vivent heureux sous l'égide de l'organisation Kubere. Pourtant Ryo, Koji et Gawl découvrent que Kubere est à l'origine de cette dernière guerre. Il décide de revenir dans le passé pour éviter le conflit mondial. Toutefois l'organisation a prévu une telle éventualité. *Generator Gawl* est une série riche dont le seul défaut réside dans l'animation qui n'est pas à la hauteur du scénario. Mais les fans de janimation devraient être satisfaits.

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

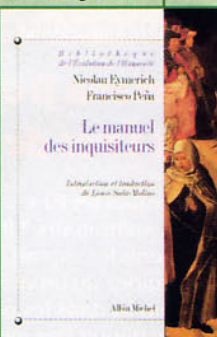
Le manuel des inquisiteurs

Nicolau Eymerich et Francisco Pe, Albin Michel, 300 pages

Dispo -78F

Nicolau Eymerich naît en 1320 à Gérone, en Espagne. Il est nommé Inquisiteur général en 1357, exerce sa charge avec ardeur jusqu'en 1392, et à sa mort, laisse derrière lui le *Directorium inquisitorum*, ou *Manuel des inquisiteurs*. Tout y est,

dans ce mode d'emploi ultradétaillé des procédures du Saint-Office, depuis les questions juridiques jusqu'aux problèmes pratiques que peut soulever la poursuite des hérétiques (prison, aveu, torture, bûcher, etc.). L'ensemble est complété par les commentaires de Francisco Pedetallé des procédures au XIV^e siècle, et mis en perspective par une introduction de Louis Sala-Molins, l'historien contemporain à qui l'on doit cette traduction française. Inutile de dire qu'il s'agit là d'une source d'inspiration idéale pour muscler un tant soit peu votre univers médiéval favori, et surtout si vous appréciez l'œuvre de Valério Evangelisti, cet écrivain italien qui a fait d'Eymerich le personnage principal d'une série de romans de SF (éditions Rivages et Pocket).



Mangas

Glénat propose le cinquième tome de **Blame** (224 pages, 42 F) réalisé par Tsutomu Nihei. Killy le cyborg poursuit sa quête, accompagné de Shibo. Il est à la recherche d'un programme ayant échappé à la contamination. Cette saga est un must. On découvre une série sobre tout en noir et blanc, pleine d'action. L'auteur a créé un univers sombre, apocalyptique où apparaissent d'étranges ébauches de personnages, mêlant habilement la chair et le métal. Une série où le lecteur est appelé à se poser de nombreuses questions, tant sur la nature du monde que sur les réelles motivations des différents personnages mis en scène. À lire et à relire !

Generator Gawl est une série réalisée en 1998 par les créateurs de Gatchaman, Judo Boy et surtout Macross. Dynamic Visions édite l'ensemble de la série en



Pour :

Adventure !
7th Sea
L'Appel de Cthulhu
Guildes El Dorado
15A
Gurps

Indiana Troglodyte et les Êtres de la Surface

Pourquoi les PJ seraient-ils toujours les explorateurs ? Ils peuvent bien devenir les explorés, pour une fois... Imaginez qu'un groupe de créatures habitant dans les profondeurs de la terre depuis des millénaires (à la suite d'une guerre d'un autre âge) décide soudainement de redécouvrir ses racines... et le monde de la surface. Ce groupe d'humanoïdes étranges va débarquer dans l'environnement de jeu habituel des PJ, et se comporter en groupe d'explorateurs, tentant peut-être de communiquer, et surtout, s'avérant posséder des connaissances inédites... Savent-ils réactiver les gigantesques robots de pierre de l'île de Pâques ? Réactiver le portail temporel de Stonehenge ? Ont-ils des têtes d'animaux comme les dieux égyptiens ? Et surtout, sont-ils simplement des explorateurs, ou plutôt des éclaireurs, dotés d'armes terrifiantes qui présagent d'une guerre à venir avec un peuple oublié et destructeur ?



“La chute d'eau avait été découverte par le fameux explorateur Guy de Yoyo. Bien entendu, nombre de nains, de trolls, d'indigènes, de trappeurs et de chasseurs ou tout simplement de voyageurs archiperdus l'avaient découverte à peu près quotidiennement pendant des millénaires. Mais n'étant pas des explorateurs, ils ne comptaient pas.”

- Terry Pratchett, *Mécomptes de Fées*

L'exploration et l'aventure sont les deux mamelles du jeu de rôles, et quand elles débordent généreusement d'un Wonderbra en peau de léopard, on appelle ça du "pulp". Une campagne d'aventure se doit d'être mouvementée, résolument tournée vers l'action, pleine de fraîcheur (voire d'in vraisemblances), et d'obéir à un certain nombre de règles. Passons sur le côté quête initiatique et découverte de soi : ce qui importe, c'est que vos PJ soient surpris, et plongés dans une Terra Incognita aussi séduisante que dangereuse. Règle numéro un : l'explorateur ne trouve *jamais* ce qu'il était venu chercher. Sinon, où serait l'intérêt ? En préparant votre matériel, il vous faudra donc toujours définir clairement ce que les joueurs croient et ce que vous seul savez. Un coup de théâtre ne s'improvise pas, on le prépare dès l'entrée en scène des PJ. En revanche, l'exploration laisse la part belle à l'improvisation : notez vos idées de péripéties et de scénarios-éclair sur de petites fiches que vous ressortirez dès que le soufflé aura l'air de retomber.

Préparatifs

“Il est nécessaire d'établir comme une loi que l'aventure n'existe pas. Elle est dans l'esprit de celui qui la poursuit.”

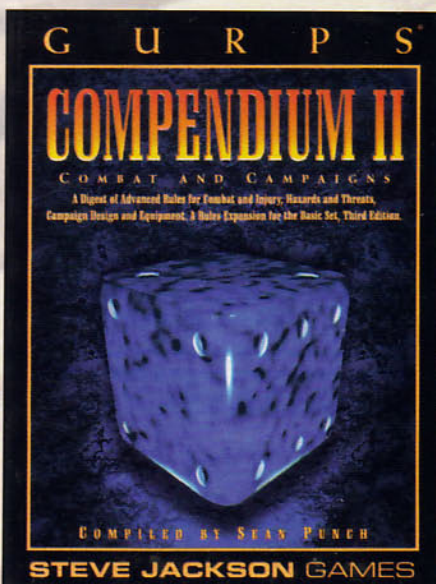
- Pierre Mac Orlan, *Petit manuel du parfait aventurier*

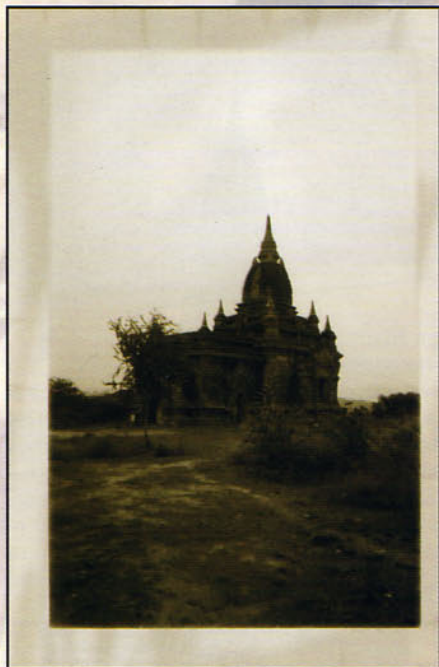
Toute expédition commence par une soigneuse séance de préparation, laquelle peut constituer un scénario complet passé à rassembler équipe et matériel. C'est aussi une manière de tâter le terrain : en demandant à vos joueurs ce qu'ils comptent emmener, vous aurez une idée de ce à quoi ils s'attendent. Ici, la règle à respecter est simple : surprenez-les mais ne les décevez pas.

Un groupe de PJ qui part explorer les Marais

Inconnus à la recherche de l'ancre de la Bête de Vase sera cruellement déçu si celle-ci s'avère n'être qu'un simple meurtrier affublé d'un masque. En revanche, découvrir que la bête est une machine gigantesque conçue par l'ancien Peuple des Brumes pour reconquérir la région par l'intermédiaire d'un brouillard qui permet à leur propre dimension d'envahir la nôtre... voilà un challenge intéressant : les joueurs sont surpris, mais dans le bon sens. Ils ne s'attendaient pas à ça, mais ils en ont pour leur argent. L'essentiel est dans la surenchère.

Quant au matériel, pensez à l'évident, mais soignez l'inattendu. Exemple : dans le désert, vos personnages penseront bien sûr à emmener de l'eau. Mais les nuits sont très froides... Ont-ils prévu de quoi s'abriter et se réchauffer ? S'ils disposent de matériel fragile, qu'ils s'attendent à ce que le sable s'infilte dans le moindre dispositif mécanique. La crédibilité de votre décor va dépendre de tels détails : ne les négligez pas. Relisez le chapitre consacré au climat de votre jeu préféré, ou le *Compendium II* de GURPS, chapitre environnement hostile.

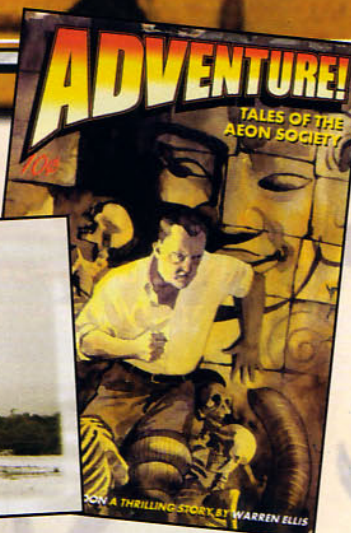




Le décor de campagne peut devenir un ennemi, avec une véritable personnalité, comme la Matushka des *Secrets de la 7^e Mer*.

Les spécialistes

La composition d'un groupe d'explorateurs doit être réfléchie. Il vaut mieux concevoir les PJ exprès pour ce scénario. La découverte de l'inconnu nécessite des talents particuliers, et des individus moyennement doués partout n'y suffiront pas. Il faut que chaque membre de l'expédition soit un spécialiste ou dispose de talents uniques. La dynamique de votre groupe en sera renforcée : une telle équipe ne peut qu'être soudée, sachant que chaque membre est rigoureusement indispensable... Si vous utilisez l'idée de seconde équipe (voir



plus loin), la disparition d'individus de l'une ou l'autre expédition finira par forcer les adversaires d'hier à devenir les alliés d'aujourd'hui (et probablement les traîtres de demain). Les compétences utiles ne sont pas l'esquive et le combat, mais plutôt la survie, les langues étrangères (privilégiez les langues rares et anciennes), le sens de l'orientation et les connaissances scientifiques ou archéologiques. C'est le moment où jamais d'interpréter un de ces personnages "fragiles" que beaucoup de joueurs n'osent pas jouer "parce qu'ils ne servent à rien dans un combat" : l'exploration fait la part belle aux énigmes et à l'érudition pratique.

Par ailleurs, pensez à ajouter deux ou trois PNJ qui serviront d'exemple : en effet, il faut bien que les pièges mortels auxquels échapperont les PJ se referment sur quelqu'un. S'il ne s'agit que d'un des porteurs ou d'un des guides recrutés sur le terrain, les joueurs ne s'en soucieront guère... mais que la jeune et séduisante aide de Mademoiselle Carter (la riche archéologue à la recherche de son mari) à laquelle Pasadena Warren fait du plat depuis le début de la partie se fasse tuer par les nazis, et le groupe n'en sera que plus motivé (même si elle réapparaît en pleine forme à la scène suivante... parce qu'elle n'est autre qu'une espionne du Reich).

Indices

Ne lésinez pas sur les indices réels. Sans vous amuser à confectionner de vraies idoles africaines en ivoire poli, vous pouvez au moins vous fendre d'une carte crédible (vieille au café) et... obligatoirement fautive. Les aventuriers n'ont jamais de carte exacte. Ce sont eux qui la dessineront à leur retour (ce qui pourrait valoir quelques points d'expérience à un cartographe amateur motivé). C'est pourquoi vous devrez prévoir un double de la carte où vous aurez consigné les détails erronés : là où la carte des PJ indique "village de paisibles commerçants", la vôtre parle de "repaire d'escrocs détroussant les voyageurs faibles et revendant leurs biens aux aventuriers expérimentés". Le tracé des routes et des cours d'eau sera pour le moins aléatoire. Surtout, indiquez les étapes, les points d'eau, les relais. Dès que vos PJ seront un peu trop sûrs d'eux,

infligez-leur les pires calamités : le point d'eau est à sec (à moins qu'il ne soit empoisonné comme l'indiquent des cadavres engloutis), leurs adversaires sont arrivés avant eux et ont saccagé le village où les habitants attendent les prochains visiteurs avec des fourches, etc. Si vous êtes du genre patient, vous pouvez reconstituer le carnet de route d'un précédent explorateur...

Ingrédients indispensables

"La quête du Saint Graal n'est pas de la théologie. C'est une course contre le mal."

- Henry Jones Senior

Dans un scénario d'exploration, et surtout si vous insistez sur le côté pulp (dans le jeu *Adventure !*, le petit dernier de White Wolf), il existe des passages obligés, dont voici quelques exemples.



Quel Graal vous définit en tant que personne ?

Les artefacts magiques sont légion, et le choix est difficile. Dans la mythologie et la théologie, vous trouverez tout ce dont vous aurez besoin. Voici cependant quelques idées.

- Dans la catégorie biblique, les objets rares abondent : la copie des tables de la loi (qui existaient en deux exemplaires), le bâton de Moïse, un évangile ou un nouveau livre (apocryphe ou non), indiquant que le Christ était noir.

- Mythologie : le marteau de Thor, la toison d'or, les pommes d'or des Hespérides... Quant au Graal, oubliez-le, il a été acheté par une vieille dame (lisez *Miroirs et fumée* de Neil Gaiman pour savoir comment on retrouve des vestiges mythiques dans des magasins de vieilleries).

- Histoire détournée : un texte écrit dans le cristal datant de plusieurs millions d'années, l'épée Durandal (savez-vous qu'elle s'appelle Dure Entaille, en breton *Calet Foulch*, qui est un autre nom d'Excalibur ?), la guillotine qui coupa la tête de Marie-Antoinette et dont le métal comporte des inscriptions mystiques en gaélique ancien, que l'on peut dater de l'époque de la guerre des Gaules. Le secret ici, est de dénicher l'objet merveilleux, farfelu, impossible, et surtout de savoir comment il est arrivé là où les explorateurs vont le rechercher.

Dépaysement total

Dans *Indiana Jones*, pour représenter les distances, on montre à l'écran une carte sur laquelle un point rouge décrit le trajet d'Indy. Documentez-vous, utilisez des cartes, et pourquoi pas des photos d'époque, montrez-les aux joueurs, renseignez-les sur la région. Donnez-leur de la couleur locale, quitte à apprendre un ou deux mots en arabe ou en telugu. Par ailleurs, plus ils se sentiront étrangers au lieu de l'aventure, plus la rencontre avec des PNJ de la même origine qu'eux sera facile, que ces derniers soient alliés ou ennemis.



Tribu indigène

Soit vous décidez de vous en tenir à une peuplade hostile et terrifiante (par ses armes, ses moyens de torture, ses animaux de compagnie de douze mètres de haut), soit vous jouez la subtilité. Une tribu qui voit passer de nombreux explorateurs peut décider de se lancer dans le tourisme, à moins que ses membres ne demandent joyeusement aux PJ de laisser ici leurs possessions, dont "ils n'auront bientôt plus besoin de toute façon". Un grand classique : la fête et le mariage avec la fille du chef, qui suivra évidemment l'expédition, sans doute au grand dam de son époux. Autre lieu commun facile à exploiter : l'ancien explorateur qui s'est intégré à la tribu. Il connaît les secrets de la Cité Perdue, mais il y a laissé ses jambes/ses amis/sa santé mentale et il faudra être convaincant pour lui soutirer des informations. La tribu, elle, détient des renseignements souvent faussés par une vision mystique des choses. C'est le moment de distiller les fausses pistes. Les mœurs des autochtones sont également importants : ils doivent dépayser les PJ, surtout s'ils sont invités à y participer. Je vous conseille de relire Jack Vance, le plus grand ethnologue de l'imaginaire (le cycle de Tschai, récemment réédité en poche notamment, ou les aventures de Cugel, qui se voit obligé, au cours d'un banquet, de se couper un doigt pour le jeter dans la soupe préparée par un peuple accueillant mais étrange). N'hésitez pas à détourner les clichés : une tribu apparemment primitive, vis-à-vis de laquelle les PJ ne manqueront pas de condescendance paternaliste, peut s'avérer des plus évoluées en réalité.

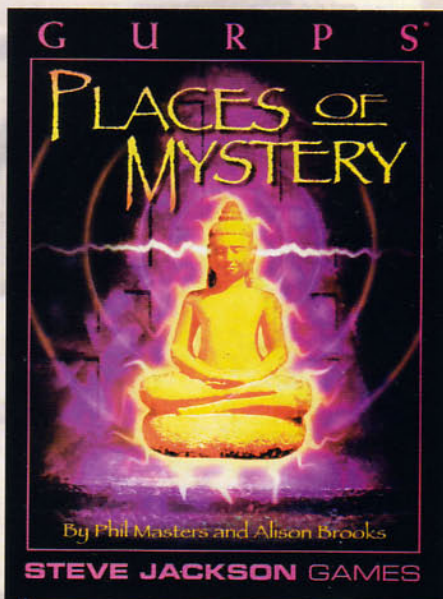
Ruines et vestiges

L'utilisation d'un décor évoquant une ancienne civilisation peut donner lieu à de nombreuses pistes d'aventure. Par ailleurs, vous voilà en mesure d'expliquer les grands mystères de l'histoire et de vous amuser avec. Par exemple, si les dinosaures ont disparu, c'est parce qu'ils étaient des dieux lézards qui ont livré bataille à une race extraterrestre pour défendre leurs adorateurs, des petites créatures mammifères, comme en témoigne une fresque de cette cité taillée pour des géants sauriens. Piochez votre inspiration dans les magazines du genre *L'histoire mystérieuse* ou les livres de Robert Charroux, ces petits bouquins à couverture rouge parus autrefois chez J'ai Lu, et qui sont des grands moments d'hilarité (bien que l'auteur ait des théories des plus contestables)... Plus c'est farfelu, plus c'est jubilatoire et plus c'est amusant. Mais le supplément que vous devez posséder si vous êtes anglophone est *GURPS Places of Mystery*. Il vous donnera toutes les indications concernant les endroits les plus riches d'Histoire et d'histoires de notre vieux monde... cartes à la clef.



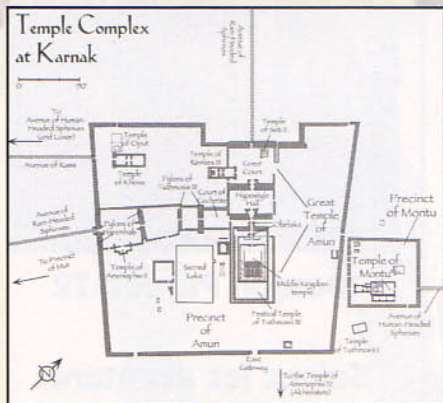
La deuxième équipe

Les PJ ne doivent pas être les seuls sur la trace de l'Arche d'Alliance ou à la recherche d'une route vers la cité perdue des naga. Ils ont toujours des doubles maléfiques qui viendront leur mettre des bâtons dans les roues. Ces PNJ sont doués (quoiqu'un peu moins que les PJ), sournois, et motivés par le mal. Leur chef, évidemment, n'hésitera pas à les sacrifier pour arriver à ses fins. Dans une campagne des années 30-40, les nazis font d'excellents adversaires, toujours à la recherche de vestiges mystiques. Si vous vou-





lez ajouter un peu de piment au tout, il suffit que l'un des membres de la seconde équipe soit un proche ou un ancien flirt d'un des PJ. Autre possibilité : cette seconde équipe peut être liée à la quête des PJ, un peu comme la confrérie de l'épée cruciforme qui défend le Graal dans *Indiana Jones et la dernière croisade*. En tant que troisième faction, elle permettra un coup de théâtre improvisé, un sauvetage impromptu, etc.



Et enfin, le Graal

"J'ai contemplé le visage d'Agamemnon."
- Heinrich Schliemann

Le but de l'expédition est l'élément crucial du scénario. Soit il est de nature mystique, soit il possède un pouvoir qui pourrait changer la face du monde... ou de votre campagne. La découverte de ruines syrneth sur le front montagino-castillan pourrait par exemple déstabiliser la guerre dans *Les Secrets de la 7^e Mer*. Plus la découverte est dangereuse, plus elle sera convoitée. Et plus votre scénario risque d'être prévisible...

Attention donc à respecter LA règle : on ne découvre jamais ce à quoi on s'attend (sinon, on parlerait de preuve et non de

découverte). Pour caricaturer, faites exactement le contraire de ce à quoi on devrait s'attendre. La cité d'Atlantis n'est pas un vestige antique mais un gigantesque vaisseau extraterrestre échoué sur terre et englouti. Autre possibilité : démontrer que la théorie la plus invraisemblable concernant l'objet de la quête des PJ est la bonne... Ainsi, le Graal n'est pas la coupe du Christ, mais une émeraude tombée de la couronne de Lucifer lorsqu'il fut déchu, comme le prétendent certains. Par ailleurs, dans 99% des cas, le but de la quête finit par glisser entre les doigts des héros : la morale de l'aventure, c'est que les secrets du passé sont trop dangereux pour servir les ambitions du présent.

Le plus difficile est parfois d'amener les PJ à se lancer à l'aventure (c'est paradoxal, mais certains joueurs jouent les chochottes en prétextant "mon perso a besoin d'une motivation plus sérieuse, c'est dans son background"). Vous pouvez jouer la carte "mystère" : "le vieil homme mourant vous remet un fragment de carte étrange". Autre solution de facilité, la mission : "votre guilda vous demande de trouver cette cité inconnue". Mais si vous jouez à *Unknown Armies*, par exemple, vous saurez qu'il vous faut non pas titiller mais submerger l'imagination de vos joueurs, quitte à jouer dans l'irrationnel profond.

"Tu reçois ta nouvelle carte de bibliothèque. Mais quelque chose te tracasse.

- Merci le début de scénar... J'ai plus de café, faut que je fasse un jet de " aller chez l'épicier " ?

- Non, c'est au sujet de la carte...

- Qu'est-ce qu'elle a de bizarre ?

- C'est une carte en caractères anciens. Une carte de membre de la bibliothèque d'Alexandrie..."

Auteur : Sandy Julien

Illustrations tirées de gammes
Gurps©SJGames, Adventure !©White

Wolf et LSR©AEG

Photos : collections personnelles

La citadelle de l'oubli

Un petit instantané L5A. Attention, il nécessite une bonne maîtrise et un sens de l'improvisation et du timing parfait, mais si vous le réussissez, surprise garantie au dénouement. Vous allez demander aux joueurs de préparer deux persos, un samurai et un heimin. Vous alternerez votre narration entre les deux groupes. - Les heimin sont prisonniers dans une mine de jade corrompu, gardée par d'innombrables geôliers (décrivez-les petit à petit jusqu'à ce que les joueurs comprennent qu'ils ont affaire à des naga, lesquels sont des abominations coupées de l'Akasha qui ont trouvé un moyen de faire éclore de nouveaux oeufs donnant naissance à des naga noirs et maléfiques : ils se servent des heimin pour extraire le jade corrompu qui "irradie" les oeufs). Leur scénario à eux est le suivant : ils doivent s'échapper de la mine. Avec eux, un vieux conteur estropié leur narre les exploits de héros pour leur donner du courage... Ces héros, bien sûr sont...

* ... les samurai. Pour ceux-ci, le scénario est le suivant : ils sont à la recherche d'une cité perdue qui contiendrait un moyen de vaincre la souillure de l'Outremonde. Ils vont s'enfoncer dans la forêt Shinomen, et seront confrontés à sept épreuves (à vous d'improviser). À l'issue de chacune des épreuves, ils "perdent" un des principes du bushido, et leurs souvenirs commencent à s'estomper. Au final, presque amnésiques, ils arrivent à l'entrée de la cité souterraine...

Dénoement des samurai : ils sont soudain pris de vertiges, et assaillis par des créatures ophidiennes... les naga. Dénoement des heimin : ils finissent par sortir de la mine maudite pour se retrouver... à l'entrée de la cité, où ils retrouvent leurs armes et leurs atours de samurai... En réalité, les heimin de la mine sont les samurai qui ont perdu la mémoire à l'entrée de la cité... Cette cité est une épreuve terrible : tout ce que les PJ ont pu faire en tant que heimin révèle la nature profonde de leurs persos samurai. Ce scénario peut donc revêtir un aspect d'épreuve intérieure, d'exploration de soi... N'oubliez pas d'alterner régulièrement entre les deux histoires, et vous donnerez un rythme inédit à votre scénario.



Abonnez-vous à BACKSTAB et recevez un cadeau !

Recevez chez vous les 11 prochains numéros de BACKSTAB

au prix de 50 € (soit 327,95 F) + un cadeau au choix

France et DOM TOM uniquement

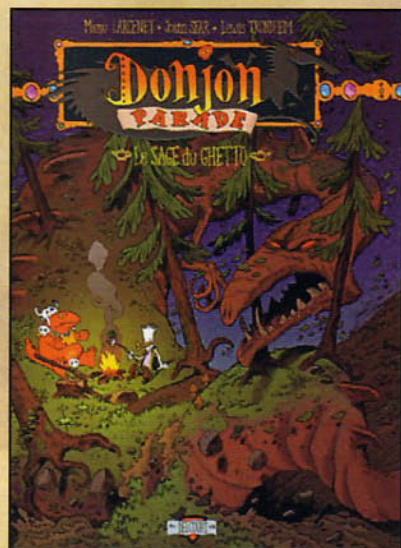
ABONNEMENT ÉTRANGER / FOREIGN SUBSCRIPTION :

One year subscription \$60 US or 60 €



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

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



Donjon Parade T2

Suivez les aventures med-fano-loufoques d'Herbert et Marvin...

Offre valable uniquement ce mois-ci !

Avec ce bulletin je peux m'abonner à Backstab. Je recevrai mon cadeau de bienvenue dans un délai de trois semaines.

Veillez remplir le bon ci-contre accompagné de votre règlement par chèque bancaire ou postal du montant de votre commande. Offre valable jusqu'au 15 décembre 2001 à :

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

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

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Pays : _____

Âge : _____

Tél. : _____

Email : _____

Signature obligatoire:
(des parents pour les mineurs)



La Relève

En exclu, Backstab vous invite ce mois-ci à découvrir les orcs de Stan Nicholls (voir notre interview dans ce même numéro). Passez du côté obscur et embrassez la fantasy de l'autre côté du miroir, en suivant les pas de Stryke et de ses Renards, que vous pourrez retrouver dans le premier tome d'Orcs publié chez Bragelonne.

Les humains dévoraient la magie.

La glace avançait. L'automne était arrivé au début de l'été. La guerre faisait rage de tous côtés, et le viol de Maras-Dantia se poursuivait, impuni.

Mais aujourd'hui, rien de tout cela ne semblait avoir d'importance.

Du moins, ça n'en avait pas pour Stryke. Son seul souci, c'était la lame qui s'abattait sur lui, menaçant de fendre son crâne. Il esquiva, et elle siffla dans le vide.

Levant son bouclier, le capitaine des Renards bloqua l'attaque suivante. Dès que son adversaire eut fini de marteler l'acier, il repassa à l'offensive. Deux attaques rapides : la première fut parée dans un fracas métallique ; la seconde pénétra la garde de son adversaire et le força à battre en retraite.

Haletants, les deux combattants se mirent à tourner en cercle, chacun d'eux cherchant une ouverture.

Stryke avança, bouclier devant lui et épée brandie. Il s'ensuivit un autre échange de coups furieux, aucun des deux adversaires ne voulant céder. Les spectateurs sifflaient et poussaient des cris pour les encourager.

Alternant les attaques de pointe et de taille, Stryke parvint à enfoncer les défenses de l'autre. Celui-ci se reprit brièvement pour échanger quelques bottes avec lui. Mais au final, l'expertise de Stryke l'emporta. D'un coup puissant, il fit voler au loin l'épée de son adversaire. Puis ce fut le tour de son bouclier, qui s'écrasa dans l'herbe jaunie. Stryke toisa son adversaire tombé à terre tandis que les spectateurs se déchaînaient.

Il planta son épée dans le sol et rejeta son bouclier, puis tendit la main à son adversaire pour l'aider à se relever.

- Pas mal, Kestix. Mais surveille davantage ta garde.

Le bleu esquissa une grimace, révélant une canine brisée.

- Entendu, chef, haleta-t-il.

Quelqu'un cria :

- Regardez !

Ils tournèrent tous la tête, et Stryke aboya :

- Gaaarde-à-vous !

Le militaire qui se dirigeait vers eux avait une quarantaine de saisons bien sonnées. Son maintien et son visage buriné trahissaient son statut, sans parler des tatouages qui ornaient ses joues. Il balaya la troupe assemblée – deux douzaines de soldats et quatre officiers – d'un regard vitreux.

- Général Kysthan, chef ! salua Stryke en se frappant la poitrine du poing.

- Repos, capitaine... Les autres aussi.

Ils se détendirent, reportant leur attention sur une deuxième silhouette montée à cheval qui se tenait un peu en retrait.

- Désolé de vous déranger, surtout en un jour pareil, reprit le général.

- Pas de problème, chef, lui assura Stryke. Que pouvons-nous faire pour vous ?

- Juste prendre livraison du caporal qui vous manquait. J'ai amené un remplaçant.

Les soldats observaient la deuxième silhouette avec une curiosité non dissimulée.

- Merci, chef. Et ce remplaçant va se joindre à nous maintenant ?

- Oui, capitaine.

- Le jour de Braetagg ? protesta un sergent un peu balourd. (Sur un ton plus humble, il ajouta :) Sauf votre respect, chef.

Stryke lui jeta un regard meurtrier, mais Kysthan semblait d'humeur magnanime.

- Ça ira, sergent...

- Haskeer, général.

- Sergent Haskeer. Nous vivons une époque troublée. Même le jour de Braetagg n'échappe pas aux impératifs militaires. Je veux que vous incorporiez ce caporal et que votre structure de commandement se retrouve au complet.

Haskeer hocha la tête comme pour approuver, comme s'il discutait avec un égal. Stryke le soupçonnait de ne s'en tirer à si bon compte que parce que c'était jour de fête. Il prit mentalement note de le faire fouetter un peu plus tard.

Kysthan fit signe à la deuxième silhouette d'approcher. Sa monture s'avança, brisant des mottes de terre sous ses sabots. Le nouveau caporal glissa à terre comme du mercure le long d'une fronde.

- Voici le caporal Coilla, annonça Kysthan. Un tableau de chasse impressionnant, des dons pour la stratégie et la capacité de s'adapter parmi vous.

La nouvelle arrivante leur adressa un sourire carnassier. Stryke la dévisagea. Ils devaient avoir le même âge, à une ou deux saisons près, et faire plus ou moins la même taille. Coilla avait des traits anguleux, une peau tachetée qui respirait la santé et une silhouette agréablement musclée. De l'orgueil et une froide détermination brillaient dans ses yeux. Tout à fait approprié pour un officier, et très séduisant chez une femelle.

Coilla examina Stryke à son tour. Il était tel qu'elle s'y attendait : un robuste guerrier à l'air autoritaire, endurci par les batailles. Mais elle décela en lui un petit quelque chose de plus, qui trahissait des préoccupations plus graves que celles d'ordre militaire. C'était inhabituel, mais très séduisant chez un mâle.

- Enchantée, dit-elle en lui tendant la main.

Ils se serrèrent l'avant-bras à la façon des guerriers, et Stryke remarqua combien la peau de la femelle était agréablement moite.

- De même. Bienvenue chez les Renards.

Coilla balaya les autres de son regard pénétrant, ne s'attardant qu'une fraction de seconde sur chacun d'eux mais les scrutant tous. Elle observa un peu plus longuement le seul nain de la troupe, que ses tatouages faciaux désignaient comme un sergent. Puis elle reporta son attention sur Stryke sans faire de commentaire.

- Vous savez que ça ne sera pas un poste facile, lui dit Kysthan, mais je compte sur vous pour vous intégrer. Selon vos états de service au sein de la horde, vous en êtes parfaitement capable. Mais attention : au premier faux pas, vous serez un caporal mort. Les Renards ne pardonnent rien.

- Oui, chef.

Kysthan se dirigeait déjà vers son cheval. Les soldats se remirent au garde-à-vous.

- Bonne chance, caporal.

Il saisit une paire de gants noirs passée dans sa ceinture.

- Stryke, je compte sur vous pour me tenir informé sur son intégration. Il agita ses gants en un geste d'adieu, comme s'il tentait de chasser une mouche.

- Bonne journée, messieurs.

Les soldats le regardèrent monter en selle, faire demi-tour et traverser le terrain de parade au galop. Se frayant un chemin parmi la foule, il regagna le palais royal de Tumulus, dont les murs d'un blanc osseux luisaient de rosée matinale et dont les hautes tours transperçaient les nuages couleur de plomb.

- Qu'est devenu le caporal que je remplace ? demanda brutalement Coilla.

- À ton avis ? répliqua Stryke. Mort au combat. C'est souvent comme ça, dans le métier. Si ça te pose un problème...

- Aucun. Je m'y attendais un peu. Alors, quand commençons-nous mon intégration ?

- Je ne vois pas pourquoi il faut faire ça le jour de Braetagg, grommela Haskeer.

- C'est un jour qui en vaut un autre, intervint l'orc qui semblait le plus âgé. Comme Coilla, il arborait les tatouages d'un caporal. Il se tourna vers Stryke.

- On devrait peut-être la présenter à tout le monde, chef, suggéra-t-il.

D'un signe du menton, Stryke l'invita à s'en charger.

- Je suis Alfray, dit aimablement le caporal. Vous connaissez déjà Haskeer : c'est...

- Un abruti, coupa le nain.

Les deux sergents échangèrent un regard meurtrier.

- Et voici Jup, ajouta Alfray.

Le nain fit à Coilla un clin d'œil qu'elle jugea un peu déplacé. Il lui sourit, dévoilant des dents d'une blancheur éclatante dans son visage barbu.

- Je m'attendais à quelqu'un de... commença la femelle.

- De plus grand ? suggéra Jup.

- D'un peu moins nain, acheva sèchement Coilla. Je ne pensais pas qu'il restait beaucoup de membres de votre espèce dans les troupes de guerre orcs.

- Vous n'êtes pas les seuls doués pour le combat.

- Dans tes rêves, cracha Haskeer.

- Vu la tête que tu te payes, ce serait plutôt des cauchemars, rétorqua Jup.



- Ça suffit, vous deux, grogna Stryke, menaçant.

Les deux sergents retombèrent dans un silence morose.

Alfray se racla la gorge.

- Les soldats, dit-il en les désignant un à un de l'index. Voici Kestix, Finje et Zoda. Hystykk, Bhose, Slettal, Darig, voyons... Vobe, Liffin, Noskaa, euh... Calthmon, Wrelbyd, Prooq. Ca, c'est Meklun... Reafdaw, Gant, Jad... Gleadeg, Toche, Breggin. (Il plissa les yeux pour voir les orcs des derniers rangs.) Talag, Seafe... Et dans le fond, Nep, Orbon et Eldo.

Certains des soldats adressèrent un hochement de tête à Coilla, tandis que d'autres conservaient une prudente réserve.

- Très bien, déclara Stryke. Caporal, vous logerez ici.

Du pouce, il désigna les baraquements de bois qui s'étendaient derrière eux. Les boucliers de différents clans étaient accrochés sur les murs.

- Mais nous n'avons pas grand-chose de prévu aujourd'hui, à part faire la fête, prévint-il.

Un murmure d'approbation monta de la troupe.

Coilla haussa les épaules.

- Ça me va.

Ils se dirigèrent vers la grand place. Les officiers marchaient ensemble ; les simples soldats demeuraient en arrière, se livrant à un certain chahut que Stryke ne tolérerait probablement pas en temps normal.

La foule se rassemblait pour les festivités. Il y avait là une majorité d'orcs, comme on pouvait s'y attendre, mais aussi quelques représentants d'autres races, dont des humains Manis. Un petit groupe d'émissaires gremlins, solennels dans leurs robes grises, se dirigeait vers le palais. Des domestiques elfes à la frêle silhouette couraient en tous sens. Des dresseurs de dragons brownies à l'allure hautaine observaient leurs animaux qui planaient en cercle dans le ciel.

Un vent froid arrivait à la fois de l'océan, à l'est, et du front glaciaire qui avançait depuis le nord. Le temps était pluvieux.

Alfray resserra les lacets de son pourpoint de cuir et rompit le silence.

- Ça empire chaque année, constata-t-il. De mon temps, Braetagg était une fête estivale, mais maintenant...

- Les humains, cracha Haskeer. Ce sont eux qui bouleversent la magie.

- Les Unis seulement, corrigea Alfray. Eux, et leur pathétique dieu unique.

- Unis, Manis... Si tu veux mon avis, c'est du pareil au même.

- À ta place, je serais un peu plus discret, Haskeer, cingla Stryke. Tu ne voudrais pas que tes opinions parviennent aux oreilles de notre maîtresse, n'est-ce pas ?

- Jennesta est une opportuniste, affirma Alfray, nous le savons tous. Elle soutiendra les Manis tant que ce sera dans son intérêt, mais ensuite...

- Ça suffit ! aboya Stryke, jetant un regard inquiet à la ronde. Vous voulez tous nous faire exécuter ou quoi ?

- Je ne sais pas grand-chose sur le jour de Braetagg, avoua Jup. C'est la première fois que je le passe à Tumulus. Parlez-m'en un peu.

- Tu admets ton ignorance, hein ? ricana Haskeer.

- Non, je préfère te la laisser. Tu as beaucoup plus de prédispositions que moi.

- Braetagg était un grand chef orc, dit très vite Alfray pour couper court à une nouvelle dispute. Mais ça, tu dois déjà le savoir.

- Oui. C'est le reste qui est un peu vague.

- Très franchement, le reste n'est clair pour personne. On ignore d'où il vient et quand il a vécu exactement. Tout ce qu'on sait, c'est qu'il nous a donné quelques fameuses victoires, du temps où les Clans Orcs Unis constituaient une véritable puissance. Avant que les choses commencent à dégénérer. Il a rejeté le joug à une époque où d'autres races aînées tentaient de nous réduire en esclavage. Donc, nous l'honorons comme un libérateur.

- Dommage que ça n'ait pas duré, cracha amèrement Coilla.

À en juger l'expression de Stryke, cela non plus ne faisait pas partie des sujets de conversation autorisés en public.

Tandis qu'ils poursuivaient leur chemin, Coilla et Jup se détachèrent légèrement du reste du groupe.

- Tu veux un conseil ? demanda le nain tout bas.

Coilla hochait la tête.

- Surveille tes paroles. Tu n'es plus dans la horde. Les choses se remarquent davantage au sein d'une troupe de guerre. (Jup laissa passer quelques instants, puis ajouta :) Non que nous ne partagions ton avis...

- D'accord. Je peux vous poser une question ?
 - Vas-y.
 - C'est quoi le problème entre vous et Haskeer ?
 - Il n'y en a pas vraiment. Pas de mon côté, du moins, corrigea Jup. Beaucoup de gens n'ont pas une très haute opinion des nains.
 - Vous voulez dire, parce qu'ils... vont où le vent les porte ?
 - Inutile de prendre des gants avec moi, Coilla. Nous avons la réputation de travailler pour le plus offrant, même si le plus offrant s'avère être un Uni. Certains considèrent ça comme de la trahison. Nous pensons que c'est une simple affaire de sens pratique.
 - Parce que vous trouvez ça pratique d'appartenir à une des troupes de guerre de Jennesta ? s'étrangla la femelle. Vous pourriez sûrement faire quelque chose de moins dangereux et de mieux payé.
 - Contrairement à ce que pense Haskeer, je ne m'exprime pas au nom de tous mes semblables. Je sais que ça peut te paraître étrange, étant donné qu'on vous a plus ou moins vendus à Jennesta, mais certains d'entre nous pensent que cette cause vaut la peine d'être défendue. Il faut bien que quelqu'un empêche les humains de dévorer les entrailles de Maras-Dantia.
 - C'est ce que pensent aussi la plupart des orcs. Écoutez, sergent, je me fiche de la politique. Tout ce qui m'importe, c'est que mes camarades connaissent leur boulot et me couvrent proprement.
 - Je suis d'accord. C'est bien pour ça que je n'ai pas encore taillé Haskeer en pièces. C'est un abruti, mais aussi un bon guerrier, et il a suffisamment l'esprit d'équipe pour qu'on puisse compter sur lui. C'est l'une des qualités que j'apprécie le plus chez les orcs. (Jup sourit.) Au fait, tant que nous sommes entre nous, tu peux oublier le rang et me tutoyer.
 - Haskeer est-il le seul qui te mène la vie dure ? demanda Coilla.
 - Maintenant, oui. Mais il a fallu que je fasse mes preuves quand j'ai rejoint la troupe. Ça sera pareil pour toi.
 - Le seul nain et la seule femelle, pas vrai ?
 - Ouais. Mais au moins, tu as l'avantage d'être une orc.
 Ils traversèrent la place festonnée de guirlandes, où des fanions claquaient au vent. Des boucliers de clan étaient montés en colonne. D'énormes piles de bois attendaient qu'une flèche enflammée les change en brasier au plus fort des festivités.
 Plus tard dans la journée, des tournois devaient avoir lieu dans des arènes délimitées par des cordes. Les Renards se faufilèrent entre elles et s'approchèrent d'une immense tente au rabat agité par le vent. Deux sentinelles montaient la garde devant, leurs épieux croisés pour barrer l'entrée. Reconnaisant Stryke, elles s'écartèrent pour laisser passer toute la troupe.
 À l'intérieur, les torches et la lumière du soleil filtrée par le tissu offraient un étrange éclairage. Les Renards s'immobilisèrent comme un seul orc, bouche bée.
 Alfray posa une main sur le bras de Coilla.
 - C'est la première fois que tu le vois ?
 Elle ne réussit qu'à hocher la tête.
 Autour d'elle, l'expression de ses camarades trahissait le respect, mais surtout une crainte superstitieuse.
 - Je trouve ça contre nature, et pas du tout hygiénique, déclara enfin Jup.
 - Ta gueule, bas-du-cul, grogna Haskeer.
 Stryke les foudroya du regard.
 - Un peu de tenue, messieurs !
 Un splendide trône incrusté d'or et d'argent se dressait au milieu de la tente. Son dossier sculpté représentait un phénix aux yeux de rubis, jaillissant des flammes. S'il n'avait pas la grandeur du trône de Jennesta, il était cependant tout à fait digne d'un grand seigneur de guerre.
 Braetagg y était assis.
 Une de ses mains enserrait la garde d'une épée large, dont le fourreau vide était posé en travers de ses genoux. Une simple couronne d'or lui ceignait le front. Il portait une cotte de mailles brillante, aux lanières de cuir neuves, et des bottes cirées.
 Sous sa peau tendue, qui avait la couleur du parchemin vieilli, on distinguait nettement le contour de ses os. Autrefois cousue, sa bouche se tordait désormais en un rictus révélant des dents jaunâtres. Ses orbites étaient vides, et une légère odeur d'onguent planait autour de lui.
 - On dirait presque qu'il va se lever pour nous saluer, déclara Haskeer, émerveillé.
 - J'espère bien que non, répliqua Jup.
 Autour de lui, les orcs saisirent la corne à bière ou la flasque de vin épicé accrochée à leur ceinture pour porter, chacun leur tour, un

toast à leur ancêtre. Par solidarité, Jup les imita. Lorsque vint le tour de Coilla, les soldats l'observèrent vider sa flasque d'un trait, sans broncher.
 Ils s'attardèrent un peu à l'intérieur de la tente, puis Stryke donna le signal du départ.
 Clignant des yeux dans la vive lumière du soleil, ils mirent quelques secondes à réaliser que la foule faisait face au palais, et que les gens avaient le nez en l'air. Ils suivirent leur regard jusqu'à un haut balcon sur lequel se tenait une silhouette solitaire.
 La reine Jennesta était tout de blanc vêtue, ses cheveux d'ébène cascade dans son dos et ondulant sous le souffle du vent. Depuis l'endroit où ils se tenaient, les Renards ne pouvaient distinguer son visage. Mais ils connaissaient ses traits à moitié humains, à moitié nyadds, et l'improbable géométrie de sa ténébreuse beauté.
 Les Renards avaient manqué le début de son discours – ou plutôt, de sa harangue. De toute façon, entre la distance qui les séparait d'elle et le gémissement du vent, ils n'arrivaient pas à distinguer plus de quelques mots à la fois. Ils s'efforçaient d'interpréter ce qu'ils venaient d'entendre lorsque Jennesta leva les bras et effectua une série de gestes compliqués.
 Il y eut une explosion de lumière vert-orangée, aveuglante. Une sorte de boule de feu fusa du balcon, laissant derrière elle un vivace sillon rouge. Elle alla s'écraser sur un des tas de bois, qui s'embrasa aussitôt avec un rugissement. La foule siffla et applaudit.
 - Du pain et des jeux, renifla Alfray d'un air méprisant.
 - Allons, le tañça Jup. Le jour de Braetagg existait bien avant la naissance de Jennesta.
 - Mais elle en a fait une grotesque mascarade.
 Leur enthousiasme douché, les Renards regardèrent le brasier se consumer.
 Ils se reposaient sur la terrasse de leur baraquement quand Reafdaw revint des courses.
 - Tu l'as ? demanda Stryke.
 - Oui, chef.
 Souriant, le soldat prit une petite bourse dans sa sacoche et la lui tendit.
 Les autres se rassemblèrent autour de Stryke pendant qu'il l'ouvrait et en répandait le contenu dans sa paume : de minuscules cristaux translucides, légèrement teintés de mauve.
 - Il a l'air de bonne qualité, commenta Alfray.
 Coilla se pencha pour regarder.
 - Mmmh, du pellucide. Ça devrait égayer la fin de journée, approuva-t-elle.
 - Rien ne vaut une petite dose de foudre de cristal, acquiesça Jup.
 - Ne pense pas que nous en faisons une habitude, ajouta Stryke. Considère ça comme un cadeau de Braetagg. Alfray, tu veux bien le préparer ?
 De sa trousse de secours, le caporal tira un mortier dans lequel il entreprit de pulvériser les cristaux. Quand il eut terminé, Reafdaw l'aida à bourrer la poudre dans des pipes.
 Une odeur caractéristique flotta bientôt dans l'air alors que les pipes commençaient à circuler.
 - Finalement, ce Braetagg m'est plutôt sympathique, déclara Jup d'une voix nasillarde, en exhalant une longue volute de fumée crayeuse.
 - Fais gaffe à ce que du tis ! grommela Haskeer. Euh... Je deux vire que... M'emmerde pas, OK ?
 - Fa te faire voutre ! répliqua le nain, jovial.
 Une lueur d'incompréhension passa dans les yeux voilés de Haskeer. Quelques plaisanteries cochonnes déclenchèrent des rires hébétés. Les bleus s'essayèrent à l'art typiquement orc de la vantardise, embellissant leurs exploits bien au-delà de l'absurdité. Tout le monde gloussait.
 Stryke croisa les mains derrière sa tête et s'adossa au mur.
 - Encore une heure, et les festivités proprement dites devraient commencer.
 - Mais il n'est pas dit que nous arrivions à nous traîner jusque là, fit remarquer Alfray d'une voix pâteuse.
 Jup était en train de s'embourber dans un récit incompréhensible lorsque Coilla l'interrompit.
 - Qui est-ce ?
 Des yeux injectés de sang se tournèrent paresseusement dans la direction qu'elle indiquait. Trois cavaliers orcs s'approchaient au galop. Une cape violette flottait dans le dos de l'un d'eux.
 - Et merde, grommela Stryke. (Il se releva avec difficulté.) C'est Crelim.

Coilla plissa les yeux.

- Qui ça ?

- Crellim. L'aide de camp du général. Debout, tout le monde !

Il y eut un mouvement ascendant général, largement favorisé par les coups de bottes que Stryke dispensait avec générosité. Les soldats époussetèrent leurs vêtements et regardèrent le petit groupe s'arrêter devant eux.

Les salutations d'usage expédiées, Crellim ne perdit pas de temps.

- Une mission spéciale pour les Renards, sur ordre direct du général Kysthan. Vous devez m'accompagner immédiatement.

- Aujourd'hui, mon commandant ? protesta Stryke. Est-ce vraiment néces... ?

- Nos ennemis se moquent bien de nos jours fériés, capitaine, et je ne suis pas venu ici pour débattre avec vous. (Crellim promena un regard méprisant sur les orcs en piteux état.) Plongez-vous la tête dans l'eau froide si vous voulez, mais remuez-vous le cul !

Les soldats obtempérèrent avec force grognements.

Sans un mot, Crellim revint vers la grande place et les conduisit jusqu'à la tente de Braetagg. Une foule compacte, endiguée par tout un contingent de gardes, se pressait devant celle-ci.

- La Garde Impériale de Jennesta, chuchota Alfray. Mazette !

Stryke hocha la tête mais ne répondit pas. Il attendait que le brouillard qui l'enveloppait se dissipe un peu.

Lorsqu'ils mirent pied à terre, Crellim ordonna aux simples soldats de rester dehors. Puis il entra dans la tente avec Stryke, Haskeer, Alfray, Jup et Coilla.

L'intérieur aussi était bondé de gardes morts ou vivants. Ceux qui avaient été assignés à la protection de Braetagg gisaient sur le sol, la gorge tranchée ou un couteau planté entre les omoplates. Du sang avait éclaboussé les parois de toile.

Mais le plus choquant, c'était l'absence de Braetagg.

- Tu avais peut-être raison, Haskeer, lâcha Jup en fixant le trône vide. Il s'est levé et il est parti.

- C'est plus que tu ne seras capable de faire si tu ne la fermes pas immédiatement, menaça Haskeer.

Stryke les fit taire d'un regard impérieux.

Crellim désigna une large déchirure au fond de la tente.

- C'est par-là qu'ils l'ont emmené.

- Pourquoi quelqu'un voudrait-il enlever Braetagg ? s'étonna Coilla. Je veux dire, pourquoi faire ?

Le commandant haussa les épaules.

- Tout ce que je sais, c'est que s'il n'est pas revenu pour le début des festivités, ça va barder !

- C'est ce qu'on appelle un doux euphémisme, murmura Alfray.

- Nous ne pouvons pas laisser cette nouvelle s'ébruiter, reprit Crellim.

C'est pourquoi nous avons fait appel à vous. Vous devez agir en secret, localiser les restes de Braetagg et les ramener ici le plus vite possible.

- Sinon... ? avança Stryke.

- La reine ne sera pas contente.

- En d'autres termes, ce n'est pas la peine de revenir.

- Comme vous dites, capitaine.

Stryke ferma les yeux et se pinça le haut du nez entre pouce et index. Il poussa un soupir.

- Vous avez une idée sur l'identité des coupables ?

- Non. Mais des pyros ont été aperçus dans le coin ces derniers jours. Une des patrouilles draconiques en a repéré un groupe hier après-midi, du côté de Hecklowe.

- C'est tout ce que vous avez à nous fournir comme piste ?

Crellim acquiesça.

- Nous comptons sur vous. Ne traînez pas.

Il se détourna et sortit, son escorte sur les talons.

- Putain de Braetagg.

- Haskeer ? La ferme, ordonna Stryke sur un ton glacial.

- Des pyros ? Qu'est-ce que c'est ? interrogea Coilla.

- Des cultistes humains qui vénèrent le feu.

- Manis ou Unis ?

- Ni l'un ni l'autre, je crois.

- Ce sont des magiciens, intervint Alfray.

Coilla eut un ricanement dédaigneux.

- Depuis quand les humains possèdent-ils plus de pouvoir que les orcs ? Ils ne sont bons qu'à le dévorer !

- Peut-être qu'ils ne possèdent pas encore de magie, mais qu'ils cherchent à se l'approprier, suggéra Jup. Comme la plupart des races âgées, ils doivent vouloir maîtriser les énergies terriennes.

- N'importe quoi, marmonna Haskeer.

- Évidemment, crétin : ce sont des humains.

- Qui traites-tu de crétin, espèce de sac à merde ?

- Assez ! explosa Stryke. Je me fiche de savoir ce que les pyros comptent faire du cadavre de Braetagg, si ce sont bien eux qui l'ont enlevé. L'important, c'est de le retrouver pour que cette journée ne s'achève pas par un bain de sang !

Jup scrutait le sol autour du trône vacant.

- La magie est peut-être la clé, déclara-t-il. Je parle de ma pauvre magie, celle de la vision à distance. Bien qu'elle ait beaucoup diminué grâce à ces maudits humains.

Il se pencha et saisit quelque chose sur l'assise du trône. Un petit morceau de tissu déchiré, constatèrent les autres comme il le leur brandissait sous le nez.

- C'est du coton assez grossier. Ça n'appartenait sûrement pas à Braetagg.

- Ça pourrait être à l'un des gardes, objecta Stryke.

- Leurs uniformes ne sont pas de la même couleur. Et c'est le seul indice dont nous disposons.

- Est-ce que ça suffira pour ta vision à distance ? s'enquit Alfray.

- Je ne sais pas. Peut-être. Qu'en penses-tu, Stryke ?

- Tu es censé être un ouvrier de pistes, non ? À toi de jouer.

Ils se trouvaient une quinzaine de kilomètres à l'ouest de Tumulus. Au loin, ils apercevaient encore les tours du palais, mais aussi la mince ligne blanche du front glaciaire qui dominait l'horizon. Une pluie fine et saumâtre s'était mise à tomber, apportant une déplaisante odeur de pourriture.

Du haut de leurs montures, les Renards observaient Jup accroupi sur le sol, les mains plongées dans la boue et les yeux clos. Il tentait de percevoir les énergies terriennes. Lorsqu'il eut terminé, il se releva.

- La puissance est irrégulière. Maudits humains, enrageait-il. Mais je crois qu'ils se dirigent vers Taklakameer.

- Ça fait beaucoup de terrain à couvrir pour trente orcs, fit remarquer Coilla.

- C'est vrai, dit Stryke. Plus vite on s'y mettra, plus on aura de chances de réussir.

Ils poursuivirent vers l'ouest. De temps en temps, Jup faisait appel à son pouvoir erratique et affirmait que leurs proies se dirigeaient toujours vers la mer intérieure.

Enfin, ils atteignirent un escarpement qui surplombait les vagues frangées d'écume. Une nappe de brume empêchait les orcs de distinguer la rive opposée. Mais à leurs pieds, ils voyaient bien que l'eau était souillée.

- Et maintenant ? voulut savoir Alfray.

- Je ne peux pas faire grand-chose de plus, admit Jup. Tu sais bien que l'eau perturbe ma vision à distance.

- Pourquoi ? demanda Coilla.

- Parce qu'elle retient et absorbe la magie, un peu comme les forêts et les vallées profondes. Peut-être parce que ce sont des endroits où les humains ont plus de mal à creuser et à dévaster le sol.

- S'il y a davantage de magie, ton pouvoir devrait augmenter !

- C'est tout le problème. Il augmente, mais toutes les autres choses que je perçois aussi. C'est difficile à expliquer. C'est comme d'être aveuglé par trop de lumière.

Stryke avait un plan.

- Nous allons nous séparer en deux groupes pour longer le rivage. Je prendrai la tête du premier avec Coilla et Alfray. Nous partirons vers le sud. Haskeer et Jup, vous vous dirigerez vers le nord avec l'autre moitié des soldats. Si l'un de nous tombe sur quelque chose de trop gros pour lui, qu'il envoie un messenger aux autres.

Bientôt, les deux groupes se perdirent de vue.

Après avoir chevauché en silence durant quelques minutes, Coilla lança :

- Était-ce bien sage de laisser ces deux-là ensemble, capitaine ?

- De qui parles-tu ?

- De Jup et de Haskeer, bien sûr.

- C'est vrai qu'ils ne s'apprécient guère, mais ce sont des Renards avant tout. S'ils ne se comportent pas en adultes et en professionnels pendant une mission, ils se feront tuer dans la pire des cas, et virer dans le meilleur. Ils le savent bien.

- Vous avez déjà eu affaire à des pyros ?

- Nous, non. Mais certaines des autres troupes de guerre, oui.

- Ils ne sont pas nombreux, mais ils sont fanatiques, ajouta Alfray. C'est souvent plus dangereux.

- Que fait-on si on les trouve ? interrogea Coilla.

Stryke la regarda comme si elle était tombée sur la tête.

- On les tue, évidemment.

- Garde l'œil ouvert, et le bon.
 - Ce que tu peux être stupide ! s'emporta Haskeer. Qu'est-ce que tu crois, que je vais piquer un roupillon ?
 - Peut-être pas, mais tu pourrais jouer avec ton sac fertilisateur et ne pas faire assez attention.
 - Descends de ton cheval, que je t'enfonce la tête dans le cul !
 - Ça sera toujours plus agréable que de supporter la vue de ta vilaine face.

- Tu veux que je réarrange la tienne ?
 - Ben voyons, railla Jup. En plein milieu d'une mission. D'ordinaire, tu ne te distingues déjà pas par ton intelligence, mais cette fois...
 - Sergents ! siffla l'un des soldats.
 - Quoi ? répondirent-ils en chœur, sur un ton irrité.
 - Là-bas.

Sur leur droite se dressaient quelques collines basses. Dans le vallon qu'elles formaient, la lueur d'un feu brillait entre les arbres. Jup et Haskeer ordonnèrent à la colonne de faire halte.

- Qu'est-ce qu'on fait ? demanda Haskeer.
 - Je crois qu'une petite reconnaissance s'impose.
 - On y va tous ensemble ?
 - Non, on peut se débrouiller seuls tous les deux.
 Ils ordonnèrent aux soldats de les attendre avec les chevaux et s'éloignèrent.

Courbés en deux, ils s'approchèrent d'abord sur la pointe des pieds, puis en rampant à travers la végétation. Il s'arrêtèrent à la lisière d'une clairière. Un grand feu était allumé en son centre. Une trentaine de silhouettes se pressaient autour, le crépuscule étirant leurs ombres grotesques sur le sol. Leur tête avait une forme bizarre.

- À quelle race appartiennent-ils ? souffla Haskeer, bouche bée.
 - Ce sont des humains, abruti. Ils portent des peaux de loup entières, voilà tout. (Quelque chose attira le regard de Jup.) Vise un peu ça...
 À la limite du cercle de lumière, le corps de Braetagg gisait allongé sur une pierre plate. Un des pyros se tenait devant lui ; les mouvements qu'il effectuait, ainsi que le chant guttural de ses compagnons, indiquaient que les deux officiers débarquaient au beau milieu d'un rituel.

- Il faut aller chercher les autres, déclara Jup. Filons d'ici.
 - D'accord, acquiesça Haskeer.
 - Pas d'accord.

Ils n'eurent même pas le temps de tourner la tête pour voir qui venait de parler. Des mains brutales les saisirent et les forcèrent à se relever. Une demi-douzaine d'humains, auxquels leurs têtes de loup faisaient de macabres couvre-chefs, les encerclaient. Sous la menace d'une lame, les sergents furent dépouillés de leurs armes et ligotés. Haskeer jeta un coup d'œil furieux à Jup.

- "On peut se débrouiller seuls tous les deux", le singea-t-il.
 - Pas un bruit ! aboya l'un des humains. Du moins, jusqu'à ce que le Maître se penche sur votre cas.

Il grimaça, et ses camarades éclatèrent d'un rire déplaisant. Les prisonniers furent poussés sans ménagements vers la clairière, où leur apparition mit un terme momentané au rituel. Conscients des regards fixés sur eux, ils s'arrêtèrent devant l'humain qui se dressait près du cadavre de Braetagg. À en juger son air arrogant et la déférence que lui témoignaient les autres, ce devait être le chef de la secte. Ses yeux étaient aussi morts que ceux du loup dont il avait pris la fourrure.

- Tiens, tiens, ricana-t-il en toisant Jup et Haskeer. Des intrus. Sous-humains, en plus.
 - En dessous de vous, il n'y a que les vers de terre, répliqua Jup. Et encore.

Pour sa peine, il reçut un coup de poing en pleine figure. Du sang coula de son nez et aux coins de sa bouche.
 - Que faites-vous avec Braetagg ? demanda Haskeer, tentant – mais en vain – de se libérer de ses entraves.

- Nous essayons de nous approprier la magie, de puiser l'énergie de la terre de la même façon que vous, les races aînées.
 - Désolé, mais les orcs ne sont pas concernés par toutes ces sornettes. Un coup de poing dans l'estomac le plia en deux.

- Je ne vois pas quel rapport il peut y avoir entre un cadavre et la magie, enragea Jup. Vous êtes cinglés !
 - Cinglés ? répéta le Maître, offensé.

Il se tourna vers Braetagg et l'étudia un moment. Puis il saisit l'auriculaire de sa main droite et le brisa avec un craquement audible, ponctué par un petit nuage de poussière grise.

Les ululements de protestation de Haskeer furent étouffés par une

nouvelle volée de coups. Pour ne pas faire de jaloux, les pyros rossèrent également Jup. Sans se soucier de cette agitation, le Maître leva l'auriculaire de Braetagg pour l'examiner. Puis il le jeta dans le feu.

Les flammes bondirent, projetant une myriade d'étincelles multicolores et tourbillonnantes. Elles hésitaient entre les teintes émeraude, écarlate, or et turquoise, chacune si intense qu'il était difficile de les regarder en face. Il semblait incroyable qu'un petit morceau de chair desséchée puisse générer de tels effets pyrotechniques. Haskeer et Jup en restèrent bouchée bée, et pas seulement de douleur.

- Un avant-goût de la puissance de Braetagg, déclara le Maître, satisfait. Lorsque j'aurai pulvérisé tout le cadavre et effectué le rituel, son essence me donnera le pouvoir de la sorcellerie.

- Vous êtes complètement maboule, grommela Jup.

- Ça, c'est ce que vous prétendez, répliqua le Maître en haussant ses sourcils broussaillieux.

Hélas, vous ne serez plus là pour me voir prouver le contraire. Comme la plupart des rituels, celui-ci sera encore plus efficace après un petit sacrifice.

Il fit signe à ses sous-fifres.

- Préparez-les.

- Ça ne nous mènera à rien, se plaignit Alfray.
 - Tu as une meilleure idée ? demanda Stryke sur un ton cassant.
 - On pourrait peut-être se séparer pour accélérer les recherches.

- Non, nous sommes déjà suffisamment éparpillés.

Ils poursuivirent leur route en silence.

- Là-bas ! s'exclama soudain Coilla.

Les autres se tournèrent vers la direction qu'elle indiquait. Sur l'autre rive, la lumière d'un feu brillait faiblement.

- Vous croyez que ce sont les nôtres ? interrogea-t-elle.

- Même Haskeer et Jup ne seraient pas assez stupides pour allumer un feu, lui assura Stryke. Mais puisque nous n'avons pas d'autre piste...

Il aboya un ordre, et les Renards firent demi-tour. Ils éperonnèrent leurs montures, s'aplatissant sur l'encolure pour esquiver les branches basses et longeant le rivage d'aussi près que possible.

Un vol de flèche plus loin, une poignée de soldats leur fit signe de se baisser et de ne pas faire de bruit.

- Génial, fulmina Stryke quand ils lui eurent expliqué l'absence des deux sergents. Maintenant, nous avons un cadavre et deux andouilles à sauver.

- Comment allons-nous faire ? demanda Coilla.

- On se sépare en trois groupes. Calthmon, Darig, vous restez ici avec les chevaux. Ce qui nous laisse... Vingt-six orcs. Alfray et moi, nous en prendrons huit chacun. Coilla, tu commanderas les dix derniers.

- Merci de me faire confiance.

- Tu sais ce qu'on dit : "Nécessité fait loi". Mais si tu te plantes, tu es virée, l'informa Stryke.

- Quel est ton plan ? interrogea Alfray.

- Rien de très compliqué. Nous ferons irruption depuis trois directions différentes. La priorité est de récupérer Jup et Haskeer en un seul morceau, et Braetagg si possible. Des questions ?

Les autres n'en avaient pas. Ils se répartirent rapidement en trois groupes, qui se déployèrent en silence. Celui de Coilla partit sur la droite et se fraya un chemin jusqu'à la clairière à travers la végétation. Il n'y avait pas de gardes. Les Renards virent le feu et le corps de Braetagg allongé sur la pierre plate. Jup et Haskeer se tenaient non loin de là, maintenus par deux humains. Un troisième semblait en train d'effectuer un rituel. Le reste des pyros demeurait en arrière, psalmodiant une incantation.

Coilla se tourna vers le soldat le plus proche.

- Sletta... C'est bien ça ?

- Oui, chef.

- Combien de bons archers y a-t-il parmi vous ?



- Bons comment, chef ?
 - Assez pour abattre les deux humains qui retiennent nos sergents prisonniers.
 - Désolé, chef. Nous savons tous nous servir d'un arc, mais pas avec une précision suffisante à cette distance.
 - J'aurais dû m'en douter, soupira Coilla. Très bien ; je vais le faire moi-même.
 Slettal voulut lui tendre un arc. Mais elle l'en empêcha d'un signe et remonta une des larges manches de sa tunique, révélant un brassard de cuir dans lequel étaient rangés plusieurs couteaux de lancer.
 - Je préfère ça, expliqua-t-elle en choisissant deux d'entre eux.
 Slettal jeta un coup d'œil incrédule à ses cibles.
 - Vous pouvez vraiment faire ça ?
 - Je vais essayer. Si je réussis, tenez-vous prêts à bondir pour maîtriser les autres. Dans le cas contraire, nous foncerons sur le prêtre pour venger Jup et Haskeer. C'est bien compris ? Parfait.
 Coilla savait que le reste des Renards attaquerait d'une seconde à l'autre, mettant en danger la vie de Jup et de Haskeer. Il n'y avait pas une seconde à perdre. Elle visa d'abord la cible la plus difficile : l'humain que Haskeer masquait presque complètement. Celui qui retenait Jup était davantage exposé, mais pas facile à toucher pour autant.
 Le rituel devait approcher de son point culminant, car le prêtre semblait de plus en plus agité.
 Coilla retint son souffle et lança le premier couteau. Celui-ci n'avait pas encore atteint sa cible que le second quittait déjà sa main.
 L'humain affecté à la garde de Haskeer reçut la lame dans l'œil. Il bascula en arrière et s'effondra. Son camarade arrêta le vol du deuxième couteau avec sa poitrine. Il tomba en hurlant.
 - Allez-y ! aboya Coilla.
 Ses Renards firent irruption dans la clairière en même temps que ceux de Stryke et d'Alfray. Elle s'élança vers les deux sergents, tandis que les autres orcs se précipitaient vers la masse des humains qui venaient d'interrompre leurs psalmodies. Une mêlée chaotique éclata aussitôt, les cris de douleur se mêlant au fracas métallique des armes.
 Au passage, Coilla remarqua que le feu se comportait bizarrement. Il brillait avec une férocité inhabituelle, et ses flammes chatoyaient de couleurs primaires.
 Mais la femelle orc n'eut pas le temps de s'interroger sur ce phénomène, car le chef des pyros venait de dégainer une épée et se tourna vers elle, le visage déformé par la colère. Coilla accéléra, fit un bond sur le côté pour éviter la lame qui la menaçait et rejoignit les deux sergents. D'un geste vif, elle trancha leurs liens.
 - Chaud devant ! s'époumona Jup.
 Plusieurs pyros armés se ruaient vers eux. Coilla passa une dague au nain, tandis que Haskeer récupérait son épée sur le cadavre de son géolier. Les deux sergents poussèrent un rugissement et se portèrent à la rencontre de leurs adversaires.
 Coilla se retrouva seule face au Maître. Les yeux exorbités, celui-ci marmonnait des paroles incohérentes et agitait son épée large en tous sens. La femelle orc n'eut pas trop de mal à parer ses attaques maladroites.
 - Maudits fouineurs ! cracha le Maître. Ingrats ! Sauvages !
 - Ça me touche beaucoup, venant de quelqu'un qui porte un animal mort sur la tête, répondit froidement Coilla.
 S'ensuivit un féroce échange de coups.
 - Le rituel, se lamenta le Maître. Vous avez gâché le rituel !
 Puis il se figea. Son bras retomba mollement le long de son flanc. Le regard fixé sur un point par-dessus l'épaule de son adversaire, il recula d'un pas.
 Coilla crut d'abord à une feinte. Elle fit un pas sur le côté et jeta un rapide coup d'œil derrière elle.
 Ce qu'elle vit lui coupa le souffle.
 Le cadavre de Braetagg s'était redressé.
 Assis sur la pierre plate, il semblait s'étirer comme au sortir d'un long sommeil. Coilla entendit craquer ses vieux os. Il posa ses pieds sur le sol et se leva.
 Un instant, il vacilla. Puis il se mit à marcher avec raideur.
 Coilla s'arracha à sa contemplation et reporta son attention sur le Maître. Le visage de celui-ci avait pris une couleur de cendre. Occupés à se battre contre les orcs, les autres humains ne s'étaient pas rendu compte de ce qui se passait.

Le cadavre se déplaçait avec une détermination lente et maladroite, laissant derrière lui un sillage de poussière blanchâtre. Coilla se tendit comme il passait près d'elle sans la remarquer, et crut apercevoir une lueur vengeresse au fond de ses orbites vides.
 Bien que toujours terrorisé, le Maître se reprit suffisamment pour lever son épée. Mais c'était un effort sans conviction. Braetagg écarta sa lame et se jeta sur lui.
 À demi aveuglée par l'éclat des flammes et par la fumée qu'elles dégageaient, Coilla eut du mal à suivre le combat. Elle vit le vivant et le mort lutter l'un contre l'autre.
 Puis un cri résonna. Hideux, désespéré... Humain.
 Plusieurs silhouettes se précipitèrent vers Coilla. Celle-ci se détendit en reconnaissant Stryke et Alfray.
 - Tu t'es bien débrouillée, la félicita son capitaine, essuyant la cervelle et le sang qui maculaient son épée.
 Le feu était mourant. Une bourrasque dispersa la fumée, révélant le Maître étendu sur le sol, les membres en étoile. Il avait une expression terrifiée... et terrifiante.
 Coilla jeta un coup d'œil vers la pierre plate. Le cadavre de Braetagg gisait toujours dessus. Sa posture n'avait pas changé.
 - Que t'arrive-t-il ? demanda Stryke.
 Coilla cligna des yeux et secoua la tête.
 - Rien. C'est... c'est le cristal. Il me donne des visions.

Les Renards regagnèrent Tumulus à un train d'enfer, les restes de Braetagg enveloppés dans une couverture en guise de linceul. Ils atteignirent la capitale en un temps record, mais durent ralentir en pénétrant dans ses rues encombrées par les fêtards. Trois fois plus nombreux qu'au début de l'après-midi, ceux-ci les empêchaient d'avancer.
 Enfin, les orcs atteignirent la tente devant laquelle piétinaient la Garde Impériale et une foule de curieux, impatients de voir Braetagg. Quelqu'un alla prévenir le commandant Crellim. Les cinq officiers furent introduits à l'intérieur du pavillon, en compagnie de trois soldats qui portaient leur macabre fardeau.
 - Je ne pensais pas que vous réussiriez, avoua Crellim. Vite, installez-le dans son trône. Et soyez prudents.
 Braetagg fut remis dans sa position initiale, couronne sur le front et main parcheminée sur la garde de son épée.
 - Il lui manque un doigt ! s'exclama tout à coup le commandant.
 - Euh, oui, balbutia Stryke. Ce n'est pas si mal, quand on pense à ce qu'il aurait pu perdre d'autre. Il n'y a qu'à tirer un peu sa manche pour lui cacher la main.
 Crellim fronça les sourcils.
 - Je ne sais pas trop...
 Haskeer s'avança d'un pas chancelant.
 - Le capitaine a raison, chef. Personne ne s'en apercevra. Braetagg a bien tenu le choc. C'est un dur de dur.
 Ignorant les signaux désespérés de ses camarades, il s'approcha du trône.
 - Faut pas vous inquiéter pour lui. Il est aussi coriace qu'une peau de dragon qui a mariné dans de la pisse pendant un mois.
 Il esquissa un coup de poing taquin.
 - Non ! s'écrièrent les autres à l'unisson.
 Trop tard. Avec un bruit sourd, le poing de Haskeer s'écrasa sur l'épaule de Braetagg, soulevant autant de poussière qu'un tapis que l'on bat. Le sergent se mit à tousser. Le bras de Braetagg se détacha, resta un instant suspendu par un tendon desséché, puis tomba sur le sol.
 - Abruti ! s'exclama Jup.
 - Sergent Haskeer ! rugit Crellim, le visage vert sapin de colère, tandis que retentissaient des insultes encore plus colorées envers les ancêtres du coupable, et que les gardes impériaux se jetaient sur celui-ci.
 Stryke se dégagea de la mêlée pour rejoindre Coilla.
 - Avant que tu ne me poses la question... Ça m'est complètement égal, déclara la femelle orc.
 Stryke haussa les épaules et poussa un long soupir.
 - Bonne fête de Braetagg.

Auteur : Stan Nicholls © Stan Nicholls, 2000
 Traduction : Isabelle Troin
 Illustrations : © Fangorn 1997-2001
 © Stan Nicholls, 2000



Les morsures du Soleil

Cette campagne a été conçue pour des joueurs débutants à Nephilim : Révélation. Ce premier volet vous permettra de réunir sans trop vous casser la tête tout type de Kaïm. Le groupe idéal est constitué d'au moins deux Nephilim, un Ar-Kaïm et un Selenim, tous si possible d'Initiation Apprenti ou Compagnon. À noter que les joueurs des Nephilim devront interpréter successivement le rôle de leur Simulacre et celui de l'élémentaire proprement dit. Seul le Livre des joueurs est nécessaire.

Synopsis

Les personnages vont être confrontés à une quête d'importance : la conquête du Ka-Soleil par un Nephilim. Dans cette première partie, les Kaïm vont se rencontrer, une partie du groupe tentant de kidnapper l'autre. En échange de secrets, ils devront tenter par la suite de récupérer un artefact enfermé dans le Louvre avant de partir pour l'Égypte.

Le dessous des cartes (première partie)

L'histoire de l'Égypte recèle des plis qui correspondent souvent à des périodes d'intenses activités ésotériques. Au cours de la XXII^e dynastie pharaonique (VIII^e-IX^e siècle avant notre ère), la région de Mellaoui, lovée au cœur de l'Égypte, se souleva face à un obscur pharaon impopulaire dénommé Osorkon II. Cette révolte avait un relais au cœur même de la cour pharaonique. Les prêtres du Temple de la Vie voulaient en effet récupérer le pouvoir afin d'accéder aux richesses occultes contenues dans les pyramides, qui leur étaient interdites par l'influence des Nephilim. Ils reçurent un beau jour d'étonnantes nouvelles : un adolescent du nom d'Oumaton avait pris la tête de la révolte de Mellaoui. Leader charismatique et stratège hors de pair, il avait su déjouer tous les pièges avant de se rendre pour éviter que sa famille soit exécutée. Il fut mis au pilori pendant sept jours et sept nuits, mais la torture le galvanisa et il poussa la foule amassée autour de lui à se révolter. On raconte également que les esprits des morts revenaient des champs d'halou pour le soutenir. Au bout du septième jour, Oumaton (Oûm : son ayant une résonance cosmique ; Aton : le disque solaire) rompit ses liens, et la foule, qui le prenait désormais pour un être divin, se joignit à lui. Après une lutte sanglante l'armée fut chassée de la province. Les prêtres du Temple de la Vie enlevèrent alors Oumaton et, profitant de la maladie du pharaon et de l'étrange dépérissement de sa famille, l'installèrent sur le trône. Ce qu'ils ne savaient pas, c'est qu'une Selenim, Kalandra, avait guidé ses pas et facilité son ascension en "pompanant" ses éventuels opposants. Kalandra se nourrissait sur Oumaton depuis plusieurs années, car elle avait remarqué en lui une étrange aptitude à fixer le Ka-Soleil. Elle avait néanmoins cessé de se nourrir lorsque l'armée avait violé son territoire, devinant qu'Oumaton pouvait avoir l'énergie de lutter contre cette dernière. Lors de la première année de règne, Kalandra réussit à séduire le jeune pharaon (qui avait pris entre-temps le nom d'Oumathotep) et se maria avec lui, œuvrant dans l'ombre pour asseoir leur pouvoir dans l'ignorance des prêtres du Temple. Mais Kalandra finit par trouver oppressante la présence de ces curieux et elle poussa son mari à se dresser contre ceux qui n'étaient autres que les Enfants de Tubalcaan (une faction de templiers). L'armée chassa alors les prêtres. Deux années passèrent... Une nuit, Kalandra s'éveilla au côté de son époux mourant - son Ka-Soleil n'avait pas pu se reconstituer face à la soif de pouvoir de la Selenim. Affolée, elle ne sut à qui se confier, si ce n'est à Janus, un Faërim influent incarné dans une prêtresse d'Osiris. Celui-ci tenta de soigner le régent, mais en vain : son corps était trop affaibli. Profondément pacifiste, et sachant que la disparition du pharaon pouvait entraîner le pays dans le chaos, Janus eut alors l'idée de se servir d'Oumathotep comme corps d'accueil pour un Nephilim, qui ferait illusion pendant quelque temps. Hasard ou malédiction, l'Éolim réveillé par le Nexus fut rejeté au bout d'une heure de possession du corps du jeune homme, qui fut néanmoins revigoré par la tempête élémentaire et qui s'enfuit alors... Gendaël l'Ange, l'Effet Jésus, avait vécu pendant une heure une expérience mystique étonnante, l'impression de se fondre dans l'univers et d'accéder à l'Agartha.

Double je

Le scénario débute à Paris, au printemps de l'an 2001. Dans un premier temps, le rideau va se lever uniquement pour les PJ Nephilim, ou plus précisément leur Simulacre. L'idéal serait que vous jouiez une courte séance rien qu'avec ces joueurs. Cette introduction présente deux avantages : introduire des débutants sans les noyer sous un flot de détails ; permettre aux joueurs confirmés qui découvrent *Nephilim : Révélation* de le faire en douceur. Quant aux Ar-Kaïm et Selenim, ils vont directement être confrontés à l'autre partie du groupe puisqu'ils devront les espionner avant de les kidnapper ! Peut-être est-ce une occasion pour jouer à deux tables séparées, dans un premier temps.

Les (futurs) Simulacres des Nephilim, donc, se connaissent déjà. Ils forment même un groupe soudé, presque à l'écart du reste de la population. Vous pouvez prendre un de ces exemples ou en panacher plusieurs :

- des cadres particulièrement pris dans leur boulot et qui mènent une vie de célibataires endurcis ;
- des chauffeurs de taxi, des ouvriers, des personnes qui ont des horaires fluctuants, et donc un mode de vie en rupture avec la vie sociale habituelle (en évitant des extrêmes comme l'amicale des gardiens de phare, quoi que...);
- des sans-papiers travaillant sur un chantier de travaux publics, qui sont obligés d'être discrets et qui ont peu d'attaches familiales ;
- un groupe d'informaticiens américains chevronnés, arrivés depuis peu sur le sol français, etc.

Un petit bémol qui entravera votre liberté et votre imagination débridée : un des PJ possède un puissant Ka-Soleil (si possible Très Initié). Tout au long de cette campagne, nous le nommerons l'Alpha. Son fort Ka-Soleil en fait quelqu'un de potentiellement important dans la société humaine : un chef pompier charismatique, un entrepreneur inépuisable et sans scrupule ou encore un homme politique incapable, malhonnête, mais populaire, etc.

Un train-train troublé

Pour l'instant les Simulacres vivent leur petite vie, mais celle-ci commence à être contrariée par quelques anomalies. Cela commence doucement : l'impression d'être épié ou d'être suivi, un appel anonyme - au bout du fil le silence, même pas le plus léger souffle. Puis les choses se précisent : une forme qui s'éloigne à une vitesse extraordinaire, la fouille d'une voiture sans qu'elle ait été forcée, etc. Un Nephilim, Gendaël, les espionne en s'aidant de la Kabbale. En Vision-Ka il a enfin pu trouver quelqu'un possédant un Ka-Soleil suffisamment fort pour mener ses plans à bien (cf. l'encadré *Le dessous des cartes*). Gendaël se charge lui-même de repérer des personnages suffisamment intéressants, et surtout isolés, pour pouvoir servir de corps d'accueil à des Nephilim qui l'aideront dans sa quête. Juste un problème : il a volé les stases à un repaire de la Maison-Dieu, qui ne va pas tarder à lancer une enquête.

Le Cœur et la Pavane

Les Selenim du groupe ont été contactés par un mystérieux Ar-Kaïm, Adrien Huchenault, qui leur propose de s'approprier un puissant Ka-Soleil qu'il a repéré en échange d'un kidnapping. Au bout d'un mois de "vampirisme" ; il leur annonce aussi qu'il aura d'autres propositions à leur faire "s'ils souhaitent découvrir de puissants secrets occultes concernant leurs origines". Si les Selenim s'inquiètent de la façon dont l'Ar-Kaïm a récupéré leur adresse, Adrien leur expliquera qu'il n'a pas eu trop de diffi-

Le dessous des cartes (suite)

Gendaël a été réincarné récemment par la Maison-Dieu parisienne. Quelle ne fut pas sa surprise de découvrir à sa tête Janus, le Nephilim qui avait tenté de sauver la vie d'Oumathotep. Janus révèle alors à l'Éolim qu'il était rentré en Khaïba suite à sa tentative d'incarnation dans le corps d'Oumathotep, mais en Vision-Ka il avait pu observer un phénomène extraordinaire : l'intégration provisoire d'un sixième élément dans le pentacle de Gendaël - le Ka-Soleil ! Lors du rejet du Nephilim par Oumathotep, ce phénomène cessa et Janus tenta de soigner Gendaël, afin de lui faire recouvrer sa raison et sa mémoire. Sans résultat. Gendaël perdit son corps peu après lors d'un combat contre les Enfants de Tubalcaan. Janus n'eut de cesse de partir à la recherche de Kalandra et d'Oumathotep, qui avaient brutalement disparu. Il réussit à trouver les traces d'un Royaume créé par la Selenim, certainement grâce au formidable Ka-Soleil de l'ancien pharaon, mais en fut rejeté par ses serviteurs et n'eut que le temps de dérober un sceptre, qu'il confia au musée du Louvre pendant les Années Noires du XX^e siècle.

Après l'avoir recherchée pendant des années, Janus retrouva la stase de Gendaël (c'est très récent). Dès qu'il le réincarna, il lui annonça qu'il avait trouvé un rituel qui permettrait à l'Éolim de recouvrer sa mémoire, et donc de précieuses informations sur Kalandra et Oumathotep. Manque de chance, le rituel échoua et Gendaël n'eut finalement qu'une vision : Janus qui le poignardait ! Affolé, mais gardant un minimum de sang-froid, il annonça alors à Janus qu'il avait besoin de repos, et profita d'un calme relatif dans le repaire de la Maison-Dieu pour s'enfuir avec les stases de Nephilim (celles des joueurs), qui seraient susceptibles de l'aider dans sa quête. Dans son esprit torturé, Kalandra aura également besoin d'être nourrie d'un fort Ka-Soleil pour être amadouée (ou bien au cas où elle est tombée en Entropie) ; d'où la recherche de l'Alpha. Pour mener à bien sa quête, Gendaël s'allie avec ce qu'il croit être un Nephilim, Adrien Huchenaout, à qui il dévoile une partie de ses plans. Mais l'Éolim, poursuivi à la fois par des Nephilim proches de Janus mais aussi, étrangement, par des templiers, doit quitter la France et laisser Adrien se débrouiller. L'Ar-Kaïm reprend lui-même le flambeau, car il souhaite aussi rentrer dans le Royaume de la Selenim pour des buts personnels, que vous découvrirez dans le second volet de la campagne...

culté ; il a employé un hacker qui a piraté les ordinateurs de la Cnam, afin de trouver des quartiers où de nombreux habitants sont soit sous antidépresseurs, soit sous régime vitaminé. Un simple travail de filature a suffi à isoler des éléments typés (des PJ, quoi...), et à enquêter sur eux.

Nul doute que les PJ Selenim ne refuseront pas un petit festin de Ka-Soleil. Adrien leur adjoint un de ses proches, un Ar-Kaïm qu'il a récupéré récemment "dans les poubelles", déstabilisé par la puissance. Ce PJ Ar-Kaïm ne sait que peu de chose de son tuteur, si ce n'est qu'il possède une bibliothèque occulte et un fils étrange.

La main invisible

Adrien laisse un mois aux PJ pour tester l'Alpha et le reste des Simulacres. Les Ar-Kaïm sont chargés d'enquêter sur eux, pendant que les Selenim testent le Ka-Soleil de l'Alpha. Pour mener à bien cette partie, vous pourrez vous baser sur le background des Simulacres (exemples de points à demander auparavant aux joueurs : les trois personnes les plus fréquentées, les deux lieux favoris, les déplacements les plus fréquents, la famille proche, les loisirs, etc.). Les Ar-Kaïm devront non seulement les kidnapper mais aussi effacer leurs traces sans utiliser de violence trop flagrante. Adrien se tiendra régulièrement au courant de la progression de la mission à l'aide d'un portable. À vous de mener à bien cette partie qui est tout sauf linéaire, et qui peut être pimentée par l'apparition inopinée de flics, du neveu qui vient squatter, etc. Les Ar-Kaïm peuvent aussi décider de se lier avec les Simulacres afin de les mettre en confiance. Tout est possible, tout est permis. Pendant ce temps, le Selenim devra "pomper" l'Alpha pendant un mois pour tester sa résistance et sa réaction. Les Ar-Kaïm peuvent très bien travailler main dans la main avec le Selenim, par exemple pour effrayer l'Alpha afin que le Selenim puisse se nourrir, etc.

C'est le moment où Gendaël fuit la France, pourchassé par les Enfants de Tubalcaan et inquiété par Janus et ses sbires.

Puis au bout d'un mois, Adrien ordonne le rapt. Il se presse car, Gendaël parti en Égypte, il a peur d'être retrouvé par les adeptes de la Maison-Dieu, à la recherche des stases que l'Ar-Kaïm conserve chez lui.

Le pont du premier soupir

À vous de faire en sorte que la tentative de rapt soit l'occasion d'une belle course poursuite entre des humains effrayés et de puissantes créatures élémentaires. Une fois capturés, les Simulacres se retrouvent dans la maison d'Adrien, située à Montmartre (cf. l'encadré *La Maison du Verseau*). Ils vont y rester emprisonnés deux semaines, à l'intérieur de chambres capitonnées. Dans son laboratoire, Adrien a conçu des drogues qu'il administre aux Simulacres et qui provoquent d'importants dysfonctionnements du système nerveux... Puis l'Ar-Kaïm, à l'aide des autres PJ, les amène à un Nexus, juste en dessous du pont d'Aquitaine, au nord de Bordeaux. Là, il pose les stases sur le

La Maison du Verseau

Adrien habite dans une somptueuse maison située dans un quartier de Montmartre relativement discret. Cette bâtisse est assez étrange et marquante : l'extérieur est fait de bois mort, l'intérieur ne correspond pas aux proportions euclidiennes classiques et semble bien plus grand que son aspect pourrait le laisser présager. Voilà quelques éléments d'importance :

- Adrien a un fils, Damien. Celui-ci présente un aspect inquiétant : non seulement il paraît aussi âgé que son père, mais il semble également souffrant (anorexie, apathie, etc.). Il a un teint crayeux et s'exprime souvent par monosyllabes, et regardera tout personnage féminin avec d'inquiétantes lueurs de concupiscence. Néanmoins, il possède une culture impressionnante, due à une mémoire eidétique.
- Adrien est de la Maison du Verseau, et possède donc l'Orichalque comme Ka-dominant. Toute plante dépérit par sa simple présence et les PJ pourront remarquer qu'il ne se rend jamais dans son jardin...

pont, alors que les PJ sont maintenus prisonniers sur un talus émergeant de la Garonne, à une centaine de mètres en dessous du pont. À la faveur de la nuit tombante de ce mois de mai, les courants magiques se croisent alors. L'Air, la Terre, la Lune, l'Eau ainsi que le Feu, représenté par une poche d'air chaud persistante, virevoltent aux pieds du pont avant de les remonter pour l'englober. Les Nephilim s'éveillent des stases et doivent bien évidemment chercher la source de Ka-Soleil la plus proche... Les seules personnes statiques sont situées cent cinquante mètres en dessous d'eux, sur un bloc de Terre (Vision-Ka) ! Ne pouvant appréhender les automobilistes, qui apparaissent dans leur champ de Vision-Ka tels des étoiles filantes, les PJ sont obligés de descendre vers les Simulacres précédemment joués. Trichez, l'incarnation est automatique, même avec l'Alpha. Constatant que l'incarnation est réussie, Adrien et ses acolytes récupèrent ensuite les personnages (et les stases) avant de se rendre dans la suite d'un luxueux hôtel bordelais. Le groupe est donc réuni. Adrien sait qu'il joue gros : les Nephilim peuvent passer en Vision-Ka et se rendre compte que leur "éveilleur" n'est pas un Kaïm habituel. Il leur tient alors le discours suivant :

"J'ai administré à vos Simulacres un poison qui va les faire dépérir petit à petit, poison qui a commencé déjà à faire son effet en atteignant votre système nerveux. Avant que vous vous énerviez, j'ai un marché à vous proposer. Un de mes amis, Nephilim comme vous, est parti en quête d'un somptueux pouvoir : la capacité d'intégrer le Ka-Soleil dans son spectacle (il attend, ménageant ses effets). Il souhaitait que vous l'aidez dans cette quête, mais il a dû quitter précipitamment le territoire. Nous pourrions le rejoindre plus tard. Vous pouvez refuser ou vous rebeller ; sachez néanmoins que vos stases étaient soigneusement maintenues dans un repaire parisien de la Maison-Dieu, je ne sais pour quels crimes ou méfaits (note au meneur : c'est une simple supposition d'Adrien, un coup de bluff, mais c'est sûrement vrai pour une partie des PJ. Les joueurs vont certainement regarder les Chutes sur leur fiche, à ce moment-là. Laissez-les mariner et se poser des questions). Elles ont été subtilisées par mon allié et vous êtes désormais recherchés par cet Arcane."

Adrien leur révélera par la suite une partie de l'histoire, suivant les demandes des joueurs - Gendaël était tellement isolé qu'il n'a pas eu d'autre choix que de se confier sans prudence. Ce qu'il propose à tous les PJ, au final, c'est de subtiliser un objet qui permet de rentrer dans un "repaire de Selenim" puis de rejoindre Gendaël en Égypte, à une adresse que celui-ci leur a indiquée. Les motivations des Ar-Kaïm et Selenim présents sont limpides : pour les premiers, accéder à un pouvoir occulte qui leur est généralement interdit, pour les seconds retrouver un de leurs puissants ancêtres, qui a vécu pendant plusieurs millénaires. Si les Nephilim sont inquiets ou peu coopératifs, Adrien, qui a lui aussi ses propres intérêts dans cette quête, proposera son vœu : un Serment-Ka (cf. *Livre du meneur de jeu*, page 19) où il échangera la participation des PJ contre des secrets sur sa nature et ses pouvoirs !

Le Louvre

Une fois le groupe réuni, que ce soit ou non par un Serment-Ka, il va falloir préparer la casse du Louvre. Cette partie n'est pas linéaire ; ce sont les personnages qui vont établir un plan suivant leurs propres capacités magiques.

Voilà quelques indications sur les protections "humaines" du Louvre :

- cinq postes de garde reliés électroniquement à un important système de défense ;
- des patrouilles fréquentes la nuit ; les gardiens se déplacent par paires ;
- une vidéosurveillance étendue, mais qui laisse quelques angles morts ;
- seulement la nuit : des détecteurs de mouvement qui couvrent l'ensemble de la pièce. Seuls les gardiens peuvent les désamorcer !
- une police susceptible d'arriver en moins de cinq minutes...

Il est donc impossible de dévaliser le lieu sans d'importants moyens magiques. C'est là où les Sciences occultes des personnages vont être de précieux auxiliaires : ils peuvent

Le sceptre d'Oumatothep

Long d'une soixantaine de centimètres, il ressemble à un cobra prêt à mordre et semble avoir été sculpté dans de l'ivoire. Un aperçu en Vision-Ka permet de se rendre compte qu'il est constitué de sept des Ka-éléments (tous sauf l'Orichalque) - les yeux sont de Feu, la peau est recouverte d'une fine couche d'Eau, etc.

Si un Selenim touche l'objet, il ressentira une curieuse vibration qui engourdira son Simulacre. Il peut alors tenter un jet de KLN Très Difficile (Difficile si la conjonction est favorable). S'il est réussi, le Selenim est accordé avec le sceptre. Il pourra utiliser ses pouvoirs, qui seront détaillés dans le prochain volet. Enfin, si le Selenim a l'idée saugrenue de passer en Ouïe-Ka, il sera partiellement assailli par un son sourd émanant du sceptre. S'il le supporte pendant quelques dizaines de minutes, il ne subira pas les malus dus à la résonance lunaire.

charmer des gardiens, invoquer des créatures, etc. Pour la bonne résolution de cette partie du scénario, je vous conseille d'aller récupérer les plans du Louvre, que ce soit en version papier ou sur le site (www.louvre.fr).

Si les personnages se renseignent sur le sceptre, ils apprendront qu'il est exposé dans la section Égypte (premier étage, aile droite). Il est sous verre, entreposé avec d'autres objets mais ne bénéficie pas de protections renforcées.

La Maison-Dieu protège également le lieu, où elle a entreposé quelques objets de valeur. Janus a fait renforcer la surveillance depuis qu'il sait qu'il va certainement être attaqué. Son but n'est pas de tuer les PJ, mais de les capturer. Ce qu'il ne sait pas, c'est que le groupe contient aussi des Ar-Kaïm et des Selenim, ce qui devrait avantager le rapport de force en faveur de ces derniers. Le commando de la Maison-Dieu est constitué de quatre Nephilim dont Horias, un puissant Satyre, est le chef (cf. *Les PNJ*). Ils n'interviendront que lorsque les personnages auront mis la main sur le sceptre et ils feront tout pour les neutraliser et les ramener à Janus !

Ces volutes noires

Une fois les personnages en fuite avec le sceptre, il ne leur reste plus qu'à prendre le premier avion pour le Caire, où ils doivent rejoindre Gendaël. Pendant le voyage, l'Alpha passe subitement en Ombre et fait un rêve étrange : il se retrouve dans un temple égyptien face à une splendide femme entre deux âges, à la chevelure brune, abondante et douée d'une vie propre. Elle tente de récupérer l'artefact au PJ, qui reste subjugué devant sa beauté. Alors qu'elle le saisit dans ses bras, le fluide vital du PJ commence à être absorbé par la jeune femme et avant de périr, il a juste le temps d'apercevoir qu'une porte se referme derrière elle, donnant sur un lieu étrange, ou de gigantesques arbres grisâtres se découpent dans un ciel rougeoyant, comme s'il pleuvait du sang... Son sang ? Ou bien...

Le personnage est réveillé par la voix d'une hôtesse, qui annonce l'arrivée prochaine de plateau-repas. Il se retourne alors et aperçoit Damien, dont Hugues a exigé la venue, qui le regarde, les yeux exorbités, alors qu'un filet de bave coule de ses lèvres. Juste une phrase sifflée entre ces dents : "cette femme, c'est ma maîtresse..."

Les PNJ

Gendaël

Un Ange qui possède Initiation (Air) et Voie Occulte (Kabbale) au niveau Maître. C'est un Kabbaliste accompli. Il s'est incarné dans le corps d'un homme souffreteux et légèrement efféminé, entre deux âges (Étienne de Briancourt).

Adrien Huchenaout

Un Ar-Kaïm de la Maison du Verseau qui possède Initiation (Orichalque) et Voie Occulte (Talents) au niveau Compagnon. Son Cœur est constitué des Ka-éléments suivants : Orichalque, Feu, Air et Lune. Description : Adrien est un homme d'une trentaine d'années, musclé et râblé, le crâne dégarni. Il est habillé de vêtements de toile noir et gris, dont la coupe fait curieusement penser à des habits de majordome. Il essaie de masquer son caractère impétueux et son mépris des Nephilim par une attitude calme et posée, parfois entrecoupée de brusques gestes d'impatience.

Talents : tous ceux de la Maison du Verseau
Caractéristiques : Peu Agile, Endurant, Fort, Très Intelligent, Peu Sédusant
Compétences remarquables : Connaissance (psychologie) C, Connaissance (histoire) C, Sciences (physique/chimie) M, Sciences occultes (Talents) C

Le commando de la Maison-Dieu

Il interviendra lors du "casse du Louvre". Il est composé de Nephilim standard (piochez parmi les archétypes du *Livre des joueurs*, page 16-27).

Horias, Satyre responsable du commando de la Maison-Dieu

Horias est incarné dans le corps d'un homme d'une trentaine d'années. Il s'agit d'un ancien gymnaste professionnel.

Initiation : Terre (Assez Initié)

Aspect : Satyre (Peu occulté)

Voie occulte : Magie (Maître)

Chute remarquable : Peur de l'Ombre 1

Sorts (Magie) : Anticipation souveraine, Déplacement chthonien, Dialogue végétal, Mange plaies, Projection brutale

Caractéristiques : Agile, Endurant, Assez Fort, Assez Intelligent, Peu Sédusant

Compétences utilisées : Armes de poing C, Discrétion A, Esquive C, Sciences occultes (Magie) C, Sciences occultes (Kabbale) A, Sports (athlétisme) C, Vigilance M
Équipement : pistolet-mitrailleur léger, viseur infrarouge, silencieux, deux grenades au magnésium (effets aveuglants), arc moderne et dix flèches, un puissant rasoir électrique (au cas où la discrétion serait de mise).

Auteur : Raphaël Mournat
Illustrations : Anne Rouvin

Les Aventuriers de Skull Lhantai

Un scénario freestyle qui vous fera regretter vos plateaux télé du samedi soir. Pour trois à quatre joueurs, humains ou zombies.



Synopsis

Reprenant le concept d'une émission du début du siècle qui connut un fort succès, Aubert Huriol, assistant de Marcus Zarelli, le recruteur de la secte de la Lune Pourpre (cf. supplément *Os & Cultes*, p. 154), va faire s'affronter deux équipes dans un jeu de survie sur une île déserte des Caraïbes. Persuadés qu'ils participent à un jeu télévisé dont l'enjeu est de cent mille euros, les participants ignorent que leur vie est en jeu, pas plus qu'ils ne savent qu'une des équipes est composée de zombies, ni que les survivants auront la chance d'être recrutés par la célèbre secte...



Introduction

Si c'est la première partie des personnages qu'incarneront les joueurs, ils ne se connaissent pas et feront connaissance une fois arrivés sur l'île. Si vous comptez jouer ce scénario avec un groupe de personnages ayant déjà joué, ils auront été repérés par Aubert Huriol pour leurs actions passées. Il souhaitera leur faire passer un test pour savoir s'ils sont dignes d'entrer dans la secte. Si le groupe est composé d'humains qui ne se connaissent pas, ils recevront un courrier individuel annonçant qu'ils ont gagné le droit de participer à un jeu télévisé dont le gagnant remportera cent mille euros. Dans le cas contraire, un seul des PJ recevra un courrier lui disant qu'il a été sélectionné pour participer au jeu avec trois de ses amis. Après de longues heures d'avion, les PJ atterriront à l'aéroport de Moss Town sur l'île de Great Exuma, aux Bahamas. Ils seront accueillis dans le salon de réception d'un hôtel où Aubert Huriol les attend pour leur expliquer les règles du jeu autour d'un cocktail et de petits fours.

S'ils incarnent des zombies ou s'ils refusent l'invitation, ils reverront le jour sur l'île après avoir été kidnappés par les hommes de main de Aubert Huriol.

Les règles officielles du jeu

Chaque équipe, composée de huit candidats, va devoir survivre sur l'île sans aucune aide extérieure. Des caméras disséminées un peu partout filmeront leurs aventures. Les émissions qui en seront tirées seront diffusées à la fin du jeu. Régulièrement, une épreuve d'immunité sera organisée dans laquelle s'affronteront les deux équipes. Les perdants devront éliminer un des leurs par vote. Après l'élimination de huit candidats, les deux équipes seront réunifiées. Des épreuves opposeront alors les candidats entre eux. Le vainqueur de ces épreuves ne pourra pas être éliminé lors du conseil suivant.

Pour survivre, chaque équipe dispose d'un paquetage qui lui sera remis au début de l'aventure avec le minimum vital. Parmi les choses utiles, nous pouvons citer : deux machettes (dégâts : 1d6+3), une hache (dégâts : 3d6), une pelle (dégâts : 2d6 en endurance et 1/2 en Points de Vie) et un couteau suisse avec toutes les options (dégâts : 1d4). Tout est maintenant clair pour nos candidats qui n'ont plus qu'à monter sur le bateau pour les trois heures de trajet qui les séparent de l'île de Skull Lhantāi.

Mais les choses ne sont pas si simples. Ce qu'Aubert n'a pas dit aux candidats humains, c'est que ceux qui seront éliminés serviront de repas aux zombies de l'équipe de Lhantāi-Na. Et ça, les zombies le savent, ce qui ne peut que les motiver pour gagner les épreuves. Ils ne devront cependant pas utiliser de pouvoirs trop visuels, sous peine de se faire démasquer. Les zombies éliminés seront enfermés dans une cage sur l'île voisine en attendant de retourner en France. Ils serviront de cobayes dans les recherches de Zarelli, le maître d'Aubert. Mais ça, on s'est bien gardé de leur dire. Ils pensent simplement que leur candidature au sein de la Lune Pourpre sera rejetée. Cruelle déception dans les deux cas pour les candidats malchanceux, qu'ils soient morts ou vivants... Les PJ ayant été kidnappés auront les explications par Aubert avant la cérémonie d'accueil de l'hôtel. S'ils ne jouent pas le jeu, ils serviront de vivres pour l'équipe jaune.

Le déroulement du jeu

Voici la description de leur séjour sur l'île. Les épreuves auront lieu tous les deux jours. Pour les gérer nous vous proposons des règles simplifiées. Ainsi, les MJ ne devront pas jeter des brouettes de dés pour résoudre ces affrontements. Vous aurez d'ailleurs besoin d'accessoires, mais je vous laisse la surprise. Vous trouverez le tout en annexe de ce scénario.

Jour 1 : les PJ devront sauter du bateau et pousser un radeau avec leur équipement jusqu'à leurs plages respectives. Profitez des trois jours avant le début des épreuves pour faire du *role-playing*. Les PJ pourront discuter avec les PNJ de leur équipe, mais ils devront également décrire les tâches du quotidien : montage du camp, recherche du point d'eau, allumage d'un feu, pêche, préparation des repas, etc. Si un PJ décide de ne pas participer activement, il risquera l'élimination.

Jour 3 : première épreuve. Arrangez-vous pour que ce soit l'équipe adverse qui perde un des siens. Cela permettra de resserrer les liens dans l'équipe des PJ. Les humains organiseront une fête autour du feu, les zombies un festin autour du candidat éliminé.

Les épreuves s'enchaîneront dès lors tous les deux jours. À partir de ce moment, soyez impartial. Chaque équipe devra faire face au résultat et à ses conséquences. Si un des PJ humain est éliminé par le reste de la tribu, il se retrouvera chez les rouges pour le dîner. Il pourra alors tenter de s'échapper pour aller prévenir les autres candidats.

À partir du moment où les zombies sauront que les humains les ont percés à jour, les machabées tenteront de négocier. Ils commenceront par expliquer qu'ils ne comptent faire de mal à personne, et qu'ils respecteront les règles du jeu (menteur !). Ils seront même prêts à ne plus manger les candidats éliminés à condition qu'on les aide à chasser sur l'île (il y a pas mal de singes et de tortues de mer qui leur permettront de tenir le coup). Ils n'expliqueront cependant pas leurs motivations véritables, pas plus qu'ils ne parleront de la Lune Pourpre. Ils prétendront vouloir eux aussi gagner les cent mille euros.

Jour 17 : réunification

Après l'épreuve du seizième jour, il ne reste plus que huit candidats sur l'île. Tout le monde récupère ses affaires et se retrouve sur une nouvelle plage. Il faut reconstruire un abri, refaire du feu, et apprendre à connaître ses nouveaux compagnons. Les candidats vont maintenant s'affronter individuellement. Celui qui remporte une épreuve ne pourra pas être éliminé au vote suivant. Il remettra cependant son immunité en jeu durant l'épreuve suivante.

La faim les poussant au ventre, les zombies vont utiliser plus facilement leurs pouvoirs pour gagner l'immunité. Ils surprendront par leur rapidité (Vitesse Lente). Un PJ pourra être distrait par un des tatouages d'Hamid (Transe), ou surpris par une brume soudaine (brume mystique), une nuée de moustiques qui l'attaquera (nuée de vermines), ou par une odeur pestilentielle (puanteur de la tombe). On peut également imaginer qu'un PJ se sente très fatigué et incapable d'utiliser un de ses talents (vol de compétence).

La réunification sera également l'occasion de mieux observer les joueurs de l'équipe adverse. Les rouges auront l'air très appé-

tissants, les jaunes auront le teint pâle au regard de leurs performances dans les épreuves. La nourriture sera également un point de différenciation. Les jaunes feront semblant de manger mais devront se rendre à l'écart pour prendre leur vrai repas de sang et de cervelle fraîche.

Lorsque les joueurs auront compris que tout ne leur a pas été expliqué, ils peuvent vouloir avoir des explications complémentaires. Les ex-jaunes leur révéleront alors le véritable enjeu de l'aventure, mais voudront continuer coûte que coûte. C'est pas tous les jours qu'on a l'occasion d'entrer dans une secte de renommée mondiale qui vous offre le gîte, le couvert, et la protection des occultistes les plus puissants d'Europe...

Les PJ pourraient vouloir se rendre sur l'île voisine où Aubert et les supposés membres de la production sont installés. Ils y trouveront un campement sommaire où réside Aubert et ses dix hommes de main qu'il a fait passer pour des membres de son équipe de production.

Ceux-ci se baladent en tenues paramilitaires avec des armes à feu à la ceinture.

L'équipement vidéo qu'ils utilisent maladroitement lorsqu'Aubert vient arbitrer une épreuve sur Skull Lanthai se compose de quelques caméras et il n'y a aucun autre signe de technologie. La cage où sont enfermés les zombies éliminés achèvera de convaincre les plus incrédules qu'aucun jeu télé ne se déroule ici.

Si les joueurs décident de ne pas y aller, où s'ils en reviennent sans avoir été vus, ils pourront ensuite reprendre le cours du jeu. Les épreuves continueront tous les deux jours jusqu'à ce qu'il ne reste que quatre candidats sur l'île.

Jour 25 : la finale

Depuis la veille, il ne reste plus que quatre candidats, Aubert tient ses recrues pour la Lune Pourpre. Une dernière épreuve permettra de déterminer qui se chargera de diriger le groupe. Pour cette ultime confrontation, il sera question de Volonté.

Ils subiront le supplice du poteau. Il leur faudra tenir le plus longtemps possible le corps immobile, la main posée sur un poteau. Cela pourrait paraître simple pour les zombies, mais ils vont rapidement commencer à avoir faim, et une bonne odeur de sang frais va faire son apparition pour corser leur affaire. Les PJ peuvent choisir une compétence pour cette épreuve parmi : Borné, Concentration, Dur à cuire, Endurance ou Sang froid. Chaque personnage fera un jet par heure, avec un malus cumulatif de 10% après la quatrième heure. Vous pouvez aussi régler cette épreuve en "live". Enlevez toute nourriture et toute boisson de votre table de jeu, et demandez à vos joueurs de se tenir debout la main contre un mur...

Le soir du 25^e jour : la fin du test

Après ce dernier test, Aubert leur expliquera la vérité et les félicitera. Si les PJ refusent sa proposition, ils devront négocier avec les membres de la production et les zombies libérés de leurs cages qui auront une occasion de se nourrir et de gagner leur place au sein de la Lune Pourpre... Il reste toujours la solution de la fuite, le bateau de la production n'est pas loin, mais c'est Aubert qui a les clefs...

Un peu d'animation

Entre les épreuves, faites intervenir plusieurs événements pour pimenter le quotidien. En voici quelques exemples :

L'animal domestiqué : Maëlle a découvert dans la forêt un petit singe blessé qu'elle a décidé de soigner. Une fois rétabli, le primate rendra la vie impossible aux joueurs. Vêtements déchirés, réserve d'eau renversée, objets dérobés, vivres pillés, excréments dans leur couverture, tel sera le nouveau quotidien des joueurs. Maëlle refusera bien sûr de se séparer de sa mascotte...

L'épreuve d'apnée : dans cette épreuve, les jaunes vont forcément gagner puisqu'ils n'ont pas besoin de respirer. Attendant que les humains soient essouffés pour remonter à la surface, ils pourront se faire remarquer par le temps passé sous l'eau, par le fait qu'ils remontent tous en même temps et qu'ils n'ont pas eu besoin de reprendre leur souffle une fois à la surface ou encore que sous l'eau, ils ne faisaient pas de bulles...

Un requin ? Germain s'entraîne en envoyant son ballon contre les vagues. Emporté par le courant, le ballon s'éloignera du rivage. Nageant pour le récupérer, il sera mordu par une bête sous les yeux des PJ. L'assaillant s'enfuira à leur approche. Il faudra éviter que la blessure de Germain ne s'envenime...

La prédiction : alors qu'elle tire les cartes, Micheline prédira à un des PJ qu'il va se faire éliminer au prochain conseil et qu'il mourra peu de temps après... S'il n'est pas dans son équipe, elle préviendra le candidat après une épreuve...

Henri est en colère : Henri a ramené des champignons qui n'étaient pas comestibles. L'équipe des rouges a été malade toute la nuit. Henri n'a pas supporté la dernière remarque acerbe de Micheline et il est parti seul dans la forêt pour méditer. Il tombe sur Yves. Quatre heures plus tard, il n'est toujours pas rentré. Inquiet les rouges iront prévenir les jaunes pour organiser une bataille. Les joueurs ne retrouveront pas sa trace...

Les PNJ

Qu'ils soient humains ou zombies, vos PJ devront partager le quotidien et affronter d'autres candidats. Chaque équipe comporte huit candidats, mais vos PJ n'en fréquenteront que quatre à la fois. Les caractéristiques de ces PNJ sont laissées à l'appréciation du meneur de jeu.

Les Skullrock : la tribu humaine (les rouges)

Ces quatre humains de la tribu partageront une partie de l'aventure avec vos PJ.

Henri, le kyné : grand et maigre, affublé d'une calvitie et d'un teint pâle, Henri est contaminé par le virus Ankhou mais l'ignore. Son arrogance et ses airs supérieurs ne sont en rien arrangés par des livres sur la survie qu'il a ingurgités pour

Un peu d'animation (suite)

Quelques événements de plus pour pimenter le quotidien entre les épreuves :

Le raid nocturne de Jean-Louis : le légionnaire quittera furtivement son campement en pleine nuit pour se rendre chez les rouges. Maquillé comme un commando, il rampera sous les feuillages pour s'approcher du campement. Les PJ pourront peut-être entendre un bruit suspect. Plutôt affamé, il a l'intention de s'attaquer au singe de Maëlle...

Les caméras : les plages et la forêt sont truffées de caméras tournant 24 heures sur 24. Un PJ (ou un PNJ s'ils n'y pensent pas) cherchera à savoir où se rendent les câbles partant des caméras. Il découvrira que tous les câbles ne mènent nulle part. Certaines sont reliées entre elles, d'autres finissent dans le vide. En ouvrant un boîtier, on ne trouvera qu'une petite batterie alimentant la diode rouge qui laissait penser que la caméra fonctionnait.

La plage romantique : Samantha, usant de ses charmes, invitera un PJ à aller faire un tour au clair de lune et lui proposera un bain de minuit. Après avoir fait l'amour avec lui (attention à la contamination si c'est un humain), elle sera prise d'une petite fringale...

Henri contre-attaque : Henri est mort et enterré. Mais Yves s'est bien régalé ! Comme il était contaminé, il est revenu d'entre les morts. Il est devenu un zombie basique. Yves lui a défoncé le crâne avec une pierre, lui a dévoré la cervelle et a bu tout son sang. Henri est donc à la recherche d'un kit de remplacement et de nourriture. Il arrivera face aux PJ avec un regard livide et se jettera sur eux pour les dévorer. "Cerveauuuuu..."

Maintenant meneur de jeu, amuse-toi en inventant de nouvelles tortures pour tes PJ...

se préparer à l'aventure. Sûr de son savoir, il ne le remettra jamais en cause. Même lorsqu'ils seront tous malades, il assurera que les champignons qu'il a ramassés étaient comestibles. Lorsqu'il sentira la colère monter en lui face aux critiques, il s'isolera pour expulser son stress dans une séance de méditation transcendante. Aubert sait qu'Henri est infecté et souhaite voir comment il va s'adapter à sa nouvelle condition.

Micheline, la gitane : Micheline est une femme d'âge mûr au parcours désordonné. Mariée huit fois, elle est une féministe qui a du mal à faire confiance aux hommes. Son parcours professionnel l'a vue courir aux quatre coins du monde comme reporter animalier, danseuse du ventre, responsable de fast-food ou flic, ce qui lui vaut de se retrouver sur cette île. Ses facultés de cartomancienne intéressent également Aubert qui se demande si elle saura découvrir la vérité...

Germain, le sportif : remplaçant au P.S.G., Germain est un athlète émérite. Ce grand blond à la musculature sèche est issu d'un ghetto parisien et a réussi à s'en sortir grâce à sa volonté et à sa foi bouddhiste. Très calme, il sait plaisanter autour du feu et n'est pas le dernier à sortir une blague. Se donnant à fond,

il sera un redoutable concurrent dans les épreuves physiques. En revanche, il ne devrait pas gêner les autres candidats dans les épreuves intellectuelles. Il n'est pas plus bête qu'un autre, il met juste plus de temps à réfléchir. Aubert l'a choisi pour ses qualités physiques et souhaite voir comment il s'en tirera sur Skull Lhantäi.

Maëlle, la jeune fille : à dix-neuf ans, Maëlle est la plus jeune de l'aventure. Revendiquant son originalité, c'est une jeune fille qui ne s'embarrasse pas avec les conventions. Pas question de s'intéresser à la mode ou aux autres futilités qui passionnent les jeunes filles de son âge. Issue d'une famille d'éleveurs de brebis du Larzac ayant compté quelques sorcières, elle ignore tout de cette ascendance et du pouvoir qui coule dans ses veines. Aubert l'a choisie pour cette puissance qui intéressera son maître Razel. Mais avant d'être initiée aux arts obscurs, elle devra passer le test de Skull Lhantäi... Ses pouvoirs se manifestent dans son sommeil par des rêves prémonitoires. La jeune fille parle en dormant mais ne se souvient jamais de rien à son réveil. Vous pourrez utiliser ces paroles somnambuliques pour distiller des indices à vos PJ.

Les Lanthäi-Na : la tribu zombie (les jaunes)

Voici les caractéristiques des zombies. La tribu se partagera 10 points de sang et 5 de cervelle après avoir remporté une épreuve (de la viande fraîche venue du conseil...). Si vos PJ sont humains, ces PNJ auront juste assez de nourriture pour ne pas se jeter sur eux, mais pas assez pour ne pas éveiller les soupçons...

Jean-Louis, le légionnaire (zombie viral) : à cinquante et un ans, Jean-Louis est un jeune retraité de l'armée fédérale européenne. Après avoir bourlingué toute sa vie en tant que légionnaire, Jean-Louis est armé pour la survie.



Aubert Huriol

Assistant recruteur pour la Lune Pourpre

Caractéristiques

Force 16, Perception 14, Agilité 14, Dextérité 12, Réflexion 16, Constitution 16, Charme 14, Perversion 18, Volonté 19

Compétences

Armes de poing 56%, Armes blanches 58%, Bagarre 55%, Baratin 87%, Mac Gyver 76%, Intimidation 85%

Esquive : 77 %

Initiative : 14 + 1d10

Chance : 31

PV : 24

End : 32

Pierres et pouvoirs

Chéridoine (3 fois par jour) : la cible a un malus de 20 à ses jets basés sur la vue

Machera (permanent) : vision nocturne 40%

Aster (3 fois par jour) : jet de flammes (dégâts : 2d8) à une distance de 20 mètres

Hydrophane (1 fois par jour) : peut retenir sa respiration sous l'eau pendant 20 minutes

Marbre (3 fois par jour) : aura protectrice de 7 points

Équipement : une tenue de parfait aventurier, un colt 45, des bijoux de toutes sortes avec des pierres précieuses. Pour ses dix hommes de main, prenez les caractéristiques des mafiosi (cf. supplément *Fait des Règles*, p. 38).

Il lui reste à prouver qu'il peut laisser de côté son aspect solitaire et l'habitude qu'il a de tout vouloir diriger. Jean-Louis fut infecté dans une rixe avec deux chevaliers de Satan (cf. supplément *Os & Cultes*, p. 9) qu'il parvint à mettre en fuite. Aubert Huriol le fit suivre et lorsque Jean-Louis fut passé de l'autre côté, il lui expliqua la situation et lui proposa de tenter l'aventure.

Samantha (pareil) : à vingt ans, Samantha était une jeune fille d'une famille riche de Lille. Écumant les boîtes de nuit à la mode et les fêtes sauvages pour exhiber son corps de rêve, elle ne se souciait pas vraiment du danger. C'est lors d'une de ces soirées qu'elle a contracté le virus Ankhoulors d'une relation sexuelle avec un jeune zombie tout frais. Attachant beaucoup d'importance à son physique, elle a vite compris que le sang et la cervelle lui assureraient une éternelle jeunesse, et elle a très bien accepté sa nouvelle condition. Mais cet équilibre mental n'est pas suffisant pour qui veut entrer dans la secte de la Lune Pourpre. Aubert Huriol compte voir comment elle s'en sortira lorsqu'il faudra respecter les règles qu'il fixe.

Hamid, le musicien (zombie occulte) : musicien professionnel, Hamid écumait les bars de son sud-ouest natal. Ayant tout quitté pour vivre de sa passion, Hamid jouait partout où on voulait bien l'accepter et même parfois dans des endroits louches. C'est là qu'il a été repéré par l'occultiste qui l'a kidnappé et a fait de lui un zombie. L'occultiste en question se fit abattre par Aubert qui récupéra ses grimoires. Découvrant Hamid enfermé dans la cave, Aubert lui proposa de participer à l'aventure pour faire ses preuves.

Rémi, le solitaire (zombie âme en peine) : journaliste indépendant, Rémi est un timide qui a du mal à s'intégrer dans un groupe. Alors qu'il menait une enquête sur les attaques de bandes de voyous aux alentours de Strasbourg, il est mort dans l'attaque d'un groupe de chevaliers de Satan (ceux que Jean-Louis a mis en fuite). Poursuivant son enquête dans un nouveau corps après être devenu un zombie âme en peine, Rémi a découvert la planque d'Aubert Huriol et de ses sbires. C'est alors qu'il a été capturé. Surpris par la perspicacité et la volonté de Rémi, Aubert aurait pu l'engager directement. Mais il n'est pas sûr que Rémi puisse s'intégrer dans un groupe et qu'il survive sur le terrain, d'où sa présence sur Skull Lanthaï...

Les épreuves

Un score, précisé entre parenthèses dans la description des épreuves, sera utilisé pour chaque équipe. Le premier score est celui de l'équipe des PJ, le second, celui de leurs adversaires. Chaque PJ fera un jet sous sa compétence ou sa caractéristique pour donner un avantage à son équipe. Chaque jet réussi d'un PJ donnera un bonus de +5% à la compétence ou de +1 à la caractéristique de l'équipe. Faites ensuite les jets pour chaque équipe. Celle ayant réussi le plus de jets gagne l'épreuve. En cas d'égalité, faites le total des marges de réussite. Voici quelques exemples d'épreuve que vous pourrez faire subir à vos joueurs.

Les épreuves par équipe

Épreuves de force : (4 jets de Force, 11/14)

Ex : porter un tronc d'arbre le plus longtemps possible.

Épreuves d'équilibre : (1 jet d'Équilibre, 50/60%)

Ex : grimper sur une toute petite plate-forme, et y rester le plus longtemps possible.

Épreuve de rapidité : (1 jet d'Investigation puis de Nage, 40-45/50-55%)

Ex : après avoir déchiffré une carte, il faut retrouver une malle cachée sous l'eau.

Les épreuves individuelles (après la réunification)

Le scrabble aquatique : prenez un vrai jeu de Scrabble®. Chaque PJ effectuera un jet de Nage. Il pourra prendre quatre lettres plus une lettre par tranche de 10% de marge de réussite. Il faudra ensuite composer le mot le plus long le plus rapidement possible. En cas d'égalité dans le nombre de lettres, le PJ le plus rapide l'emporte.

Le damier : pour cette épreuve, il vous faudra un échiquier et des pions. Chaque PJ commence à un endroit de son choix à quatre cases des autres candidats. Chacun son tour, on avance d'une case et on pose un pion sur la case qu'on vient de quitter. On ne peut pas se rendre sur une case où un pion a été posé. Le dernier joueur mobile gagne.

Vous pouvez également utiliser d'autres dérivés de jeux de société comme les questions d'un quiz, ou en faisant deviner des dessins...

Auteur : Julien "Dragon" & Lapin Montoya
Illustrations : David Bauwens

backstab

Index - Tome 35

Liber I : Sang et Glace !	44
Liber II : La malédiction de Set	52
Liber III : Diversion (Lux Draconis)	58
Liber IV : Le Cercle Intérieur (Synode)	67

Sang et Glace !

Un scénario d'aventure et d'exploration pour des personnages de niveau 6 à 8 minimum, d'alignement bon ou neutre de préférence. Un prêtre facilitera les choses. Avoir joué le scénario "La Forteresse de Dagorim" (cf. Backstab n°28) est un plus. Ce scénario est facilement adaptable à *Guildes El Dorado*.



Synopsis

À la recherche de l'immortalité, l'ancien comte Ardrik Markab - nécromant de son état - explore une région sous l'emprise constante de l'hiver. Afin de faciliter sa tâche, il a libéré une fée corrompue servant dorénavant la déesse Aurile - si vous jouez dans les *Forgotten Realms*, responsable de l'éternel hiver qui règne dans les hauteurs. Cette dernière n'a pas tardé à répandre une terreur glacée sur les terres en contrebas. Elle est la responsable de la vague de froid qui s'abat dans la région. Évidemment, le destin va pousser les PJ à intervenir... eh oui, on n'échappe pas à son statut de héros aussi facilement.

Friert

Friert est une petite ville comme il en existe beaucoup. Possession du baron Hedrim - vivant la plupart du temps chez son suzerain, à une semaine de là - le conseil communal bénéficie d'une relative autonomie. Ses richesses proviennent principalement des mines de métaux situées à quelques jours de marche au nord et du commerce des peaux apportées par des tribus nordiques. Les habitants de Friert se considèrent à l'extrémité des terres civilisées et montrent un mépris discret pour les peuplades "barbares" habitant plus près de la chaîne de montagnes - surnommées les nordiques. En leur absence, ils les qualifient de poltrons superstitieux et naïfs.

Pourquoi venir à Friert ? À la fin de l'été, la bourgade est le point de rassemblement de plusieurs caravanes qui viennent remplir leurs chariots de somptueuses fourrures, de diamants bruts et de lingots de métaux appréciés pour leur pureté. Les PJ peuvent très bien venir commercer ou travailler pour l'une de ces compagnies marchandes. Ces dernières y restent une quinzaine de jours au début de l'automne.

Pour ceux qui ne feront pas jouer "La Forteresse de Dagorim"

Le comte Ardrik Markab est le dernier survivant d'une famille noble qui terrorisa une petite région - l'Ælindor - pendant plusieurs siècles. On le disait mort. S'il est effectivement mort dans le scénario précédent, Ardrik est devenu une liche. Un jet de Connaissances (noblesse et royaume) DD 25 est nécessaire pour reconnaître le blason familial - un griffon rouge sur fond noir.

Fizby est un architecte gnome possédant une dose de sang féérique dans les veines. Il est le maître d'œuvre de constructions magiques et merveilleuses.

Toute personne réussissant un jet de Connaissances (architecture et ingénierie) DD 30 ou de Connaissances (mystères) DD 25 a entendu parler de lui.

Acte I : introduction à l'aventure

Des citadins refroidis

L'automne rigoureux règne sur la région avec plusieurs semaines d'avance lorsque les PJ arrivent. Devant eux s'étend une région morne. Seuls quelques bosquets de sapins le long de la route boueuse viennent timidement égayer les derniers kilomètres menant à Friert. Ses habitants, habituellement si joyeux à l'arrivée des caravanes, semblent affectés par le paysage. Une fois installés à l'auberge, les raisons de ce mécontentement général deviennent évidentes : du fait du froid précoce, les récoltes de l'année sont maigres, les réserves d'alcool sont par conséquent bien légères, les greniers tristement vides et les plus pessimistes parlent déjà de rationnement. Pour couronner le tout, une malédiction planerait sur les mines où la majorité de la production annuelle était stockée. Les prix sont donc

bien plus chers qu'à l'accoutumée et la mauvaise humeur gagne rapidement les caravaniers.

La proposition du marchand

Certains ne se laissent pas abattre. C'est le cas de Rülbeck, qui propose aux PJ de résoudre le problème de la mine en échange d'or ou de tout autre arrangement raisonnable (des prix sur des cargaisons, voyages gratuits, etc.). Le montant de la récompense est laissé à votre appréciation. Suivant la situation, le caravanier est soit leur employeur, soit un marchand qui devine leur potentiel. Généreux, il leur prêtera volontiers des chevaux lourds... contre une caution de 150 po par bête. Le voyage jusqu'à la mine se passe sans encombre en dehors d'un vent froid de plus en plus pénétrant à mesure qu'ils remontent au nord. Si le groupe ne s'est pas muni de vêtements conséquents, il ne sera que plus heureux d'arriver au fort.

Fort Herim et la mine

Un fort de pierre et de bois bloque la route menant à la mine. Sa petite garnison d'une vingtaine de soldats protège la mine des pillages. Celle-ci est située à un kilomètre de là et entre les deux se sont installés les mineurs, principalement des nordiques payés une misère pour passer la saison chaude sous terre et vivre dans des huttes au milieu de la boue. La situation profite principalement aux habitants de Friert et au tenancier de l'unique auberge du fort.

Le groupe est questionné dès son arrivée par les gardes sur la raison de sa venue. Pedrior, le commandant, n'apprécie pas beaucoup la présence d'étrangers fouinant dans "les affaires internes du preux Hedrim" mais il avoue son impuissance devant la situation actuelle. Selon ses propres termes, "il y a sorcellerie sous roche". La région étant plutôt paisible d'ordinaire, des ténèbres et quelques morts-vivants suffisent à faire trembler les mineurs nordiques, qui ne veulent plus y pénétrer depuis qu'ils ont aperçu des "hommes raides". Pedrior pour sa part se contente de garder l'entrée en attendant le retour de son seigneur.

Nettoyage d'automne

La mine rejoint une série de galeries où reposent les restes d'un explorateur connu, Guillemot le gnome. Ardrik a chassé les mineurs, trouvé le corps et pris les carnets de route qui concernent entre autres le pic du géolier et sa prisonnière. Son passage date de six semaines mais il se téléporte régulièrement dans la mine pour la maintenir dans les *ténèbres profondes* et animer quelques cadavres de mineurs. Il surveille l'endroit régulièrement grâce à *clairaudience*. Il s'assure ainsi les richesses de la mine (or, fer et quelques pierres précieuses) et se procure le plaisir - non négligeable en sa qualité de nécromant - de terrifier à loisir une population craintive.

Le commandant est d'abord réticent à l'idée d'organiser une expédition risquant de provoquer la colère de ces nouveaux habitants mais se laissera finalement persuader - jet de Diplomatie DD 13 et éventuellement quelques pièces. Une cohorte de mineurs tremblants armés de pioches accompagne les PJ jusqu'à l'entrée. Pas de véritables dangers à l'intérieur : dix squelettes concentrés principalement autour d'une zone de ténèbres bloquent l'accès au dédale, autant de zombies déambulent en groupe dans une autre zone de ténèbres (les *ténèbres profondes* sont centrées sur la pioche de l'un d'entre eux), la dernière est centrée sur

l'entrée des galeries naturelles (qui se remplissent d'eau par mauvais temps) et cache une *glyphe de garde* stockant *contagion* (transmet la "red ache", cf. *Dungeon Master's Guide*, page 75). En fouillant, ils finissent par tomber sur le minerai (certaines caisses sont vides), puis sur un jeune mineur gravement blessé et à moitié mort de faim. Il est difficilement transportable et nécessite des soins d'urgence (sorts ou jet de Premiers secours DD 16). Une fois reposé, Hegmir reste hébété. Il a passé plusieurs jours à fuir dans les souterrains et en sort profondément changé. Il ne parle que dans sa langue dans un premier temps. Il raconte : "La mort était là ! Une grande ombre terrible qui marchait au milieu des 'hommes raides'. C'est lui qui a fait tout ça !" En insistant, il se souvient d'un emblème sur la cape du nécromant, une sorte de dragon rouge avec un bec et des plumes - le griffon des Markab.

À peine de retour...

La cargaison est entre les mains des autorités. Les PJ sont des héros. Rülbeck les récompense et leur propose éventuellement de s'associer - avoir des héros à ses côtés baisse considérablement les prix. Hegmir, le jeune mineur, ne les quitte plus d'une semelle. Il s'est acheté une épée courte avec ses maigres économies et imite le plus charismatique des combattants du groupe.

Et déjà repartis

Le seigneur Herim est de retour, a félicité les PJ avant de proposer un poste de bailli au guerrier du groupe et promet d'adouber tous les aventuriers. Puis il est parti inspecter la mine et le fort. À Friert, l'enthousiaste est revenu malgré le froid qui s'intensifie de jour en jour. Les premiers flocons apparaissent mais c'est une tempête violente qui s'est abattue pendant une nuit qui précipite le départ des marchands. Au matin, alors que l'on répare les dégâts, une terrible nouvelle frappe les habitants de stupeur. Pedrior a été retrouvé frigorifié aux portes nord. Une fois ranimé, il leur apprend que le fort a été attaqué par une tornade vivante. Herim, malgré tout son courage, a été emporté, enlevé semble-t-il. Le commandant est le seul survivant. La tristesse et la peur s'emparent de la population. Certains souhaitent partir avec les caravanes sur-le-champ, d'autres veulent préparer la défense de Friert ou demander l'aide du suzerain. Après une première vague de panique, les habitants se tournent vers les PJ, après tout, ils ont résolu le problème de la mine sans difficulté ! Les promesses de récompenses sont nombreuses et si Herim est sauvé, les aventuriers seront au moins chevaliers... Dernier argument, Hegmir qui s'inquiète pour sa famille habitant au nord du fort, les supplie de l'accompagner jusque-là. Évidemment, la population se plie en quatre pour leur offrir l'équipement nécessaire. N'hésitez pas à décrire quelque peu les préparatifs. Les aventuriers sont considérés comme des héros, faites-le sentir à vos joueurs. Ils sont suivis par les habitants, en particulier les membres du conseil communal qui les accompagnent partout, jouant les boscos en répétant leurs ordres. On leur propose à manger tous les quarts d'heure et on multiplie les conseils plus ou moins inutiles. Vos joueurs doivent sentir l'espoir que tous ces habitants mettent en eux. On les sollicite, on s'accroche à leurs manches ou on leur apporte un pain fourré au fromage en essayant de leur faire promettre qu'ils vont sauver le mari ou le frère restés au fort...

Acte II : voyage vers l'aventure

Première constatation

Le jour du départ arrive. Quelques habitants se proposent d'accompagner les aventuriers qui sont libres de refuser. Seul Hegmir insiste, quitte à les suivre à distance jusqu'au fort. Le voyage ne pose pas de difficultés, bien qu'un épais manteau de neige ralentisse la progression.

Sur place le spectacle est saisissant et effroyable. Une partie du fort est sous une gangue de glace, on y voit les corps déchiquetés des soldats. Ceux qui sont encore reconnaissables présentent des faciès distendus par la souffrance et la peur (optionnel : jet de Volonté DD 15 pour ne pas être affecté ou -1 à toutes les actions pendant 1d2 minutes). Hegmir ne retrouvera pas son père parmi les cadavres - transformé en goule des glaces. La fouille n'apporte rien d'intéressant à l'exception de 300 pa - la solde des soldats, mais les PJ joueront-ils les pilleurs de cadavres dans de telles circonstances ? C'est le moment que choisit une meute de 1d4 loups des glaces pour attaquer les PJ, qui ont la possibilité de se replier dans un bâtiment pas totalement détruit - un jet de Connaissances (nature) DD 15 révèle que ces loups ne sont pas dans leur milieu naturel. Une fois le danger écarté, Hegmir propose aux PJ de l'accompagner dans son village. Le jeune nordique insiste et semble prêt à s'y aventurer seul s'il le faut.

À partir de ce moment, peu importe leur choix, ils pénètrent dans les terres dévastées par Lihit. Reportez-vous à la section intitulée *Les dangers* pour de plus amples informations.

Au village d'Hegmir

Les trois jours qui séparent les PJ du village peuvent être parsemés d'embûches et d'affrontements, ou simplement éprouvant du fait des conditions climatiques. Les éventuels chevaux en souffrent et seul l'âne local ou le yak peuvent survivre à ce long périple. C'est donc avec un soupir de soulagement que les voyageurs voient le village apparaître à l'horizon. Il semble relativement épargné. À l'approche des PJ, les villageois rescapés se rassemblent sur la palissade et devant l'entrée, armés principalement d'épieux, de piques et d'arcs. Après quelques mots échangés à distance respectable entre Hegmir et un nordique à la carrure d'ours, le groupe est accueilli sans plus d'hésitations. La mère, la sœur et la fiancée du jeune homme viennent se jeter dans ses bras. Aux réjouissances des retrouvailles et aux larmes de joie succèdent les pleurs et la tristesse lorsque la famille apprend la disparition du père d'Hegmir. Les survivants se rassemblent dans la maison du chef, qui sert aussi de salle commune, afin d'écouter l'histoire du fils perdu. Au fur et à mesure du récit, les villageois se tournent avec respect puis admiration vers les personnages. Si cela vous amuse, la sœur d'Hegmir peut être séduite par le PJ que son frère tient en plus haute estime (jet de Psychologie DD 13 pour s'en apercevoir). Il se verra alors servir en premier à chaque nouveau plat apporté, sera la cible de regards admiratifs, etc. Puis c'est au tour du chef de village, Otrolf, de narrer de sa voix grave les événements tragiques des dernières semaines : "Il y a plus de deux lunes, dix cavaliers sont arrivés au village. Ils escortaient une voiture tirée par des loups ! J'ai vu un dessin symbolisant un 'aigle-dragon' rouge sur le grand traîneau.

Les chiens aboyaient à s'en décoller la langue et les enfants pleuraient. Nous n'aurions jamais dû accepter ces étrangers mais l'hospitalité est sacrée, alors nous leur avons ouvert notre porte. Ils ont demandé des volontaires pour les guider le plus rapidement possible au milieu des montagnes interdites. Les poignées d'or qu'ils ont jetées sur le sol ont convaincu de jeunes sots intrépides. On ne les a jamais revus. Ensuite le mal des glaces est descendu des montagnes. Cela a commencé par le froid et le vent qui ont provoqué la chute des feuilles, rapidement recouvertes par la neige qui est tombée sans discontinuer pendant une lune. Des tempêtes terribles ont suivi. J'ai vu des hommes surpris par les vents maudits geler sur place ou être déchiquetés par les vents glacés. Maintenant, nous nous réfugions dans la solide maison de mes ancêtres quand nous voyons la tornade arriver. Mais depuis peu les prédateurs sont descendus des montagnes et rôdent maintenant dans la plaine. Les histoires que l'on racontait au coin du feu effrayent tout le monde désormais".

Selon les légendes nordiques, un mal terrible aurait, il y a longtemps, sévit dans les montagnes. On ne se souvient plus de la nature de cette menace mais les nordiques évitent depuis toujours ces monts enneigés.

Les PJ peuvent rester autant de temps qu'ils le souhaitent, simplement le climat et les attaques se font de plus en plus fréquentes. Il est évident que tout le village attend qu'ils partent chasser le Mal dans les montagnes. Et si l'envie d'aider les populations et la promesse d'être chevalier ne motivent pas assez votre groupe, la rumeur d'un trésor caché dans les montagnes pourrait les faire changer d'avis. Otrolf leur délègue une escorte de chasseurs dont Hegmir, décidé à retrouver son père, fait évidemment partie.

Aparté : l'ambiance

Décor

Les plaines

Elles sont recouvertes d'un tapis d'une neige blanche immaculée aux reflets bleutés. La glace est omniprésente. Le paysage est figé, semble-t-il pour l'éternité. Ces scènes sont parfois d'une beauté saisissante ou simplement horrible.

La forêt de givre

Alors qu'ils sont encore distants de celle-ci, les aventuriers aperçoivent des scintillements dans le lointain, conséquence de la réverbération des rayons du soleil sur la cime glacée des plus hauts arbres. En s'approchant, ils découvrent une forêt prisonnière de la glace. C'est un véritable rempart naturel aux arêtes coupantes. La contourner rajouterait au moins une demi-journée de trajet et l'escalader n'est pas raisonnable. Heureusement, quelques chemins visibles à l'orée du bois permettent de la traverser. Ces passages sont des couloirs cernés de part et d'autre par des murs transparents. De l'autre côté, la nature est pétrifiée sous l'assaut de ce qui a dû être une tempête. Les arbres sont tordus et ploient sous la force d'un vent depuis longtemps disparu, les branches brisées n'ont jamais atteint le sol et les animaux sont figés dans leur fuite (le hiboux gelé en plein ciel, le cerf immobilisé dans son bond, l'écureuil en plein saut entre deux arbres, etc.). Devant ce spectacle les nordiques, d'abord émerveillés, sont rapidement horrifiés. La moitié des chasseurs veut rebrousser chemin, mais un jet réussi de Diplomatie, Intimidation ou Charisme DD 17 pourra les faire changer d'avis.

Lihit

Il y a bien longtemps, au milieu des montagnes, vivaient des fées. Dans un cercle de verdure protégé par leurs merveilleux pouvoirs, leur vie était une éternelle insouciance. Jusqu'au jour où Guillemot, un explorateur gnome, pointa son nez dans cet eden. Il y vécut quelque temps et finit par tomber amoureux de l'une d'elles. Elle se nommait Limrael. Sa sœur Lihit se mit à la jalouser. Cette jalousie se transforma en haine à la naissance du jeune Fizby. Après plusieurs méfaits, l'envieuse fée fut bannie par ses pairs. Folle de rage, elle s'isola dans les hautes cimes glacées où elle jura de se venger. La déesse Aurile l'entendit et, dans les hauteurs glacées, Lihit passa un pacte : Aurile lui fournirait les moyens en échange de son éternelle servitude. La déesse lui arracha le cœur et le transforma en un diamant de glace.

Fort de ses nouveaux pouvoirs, Lihit mit sa vengeance à exécution. Bientôt, le domaine des fées fut totalement recouvert de glace, ses joyeux habitants tués.

Seul Guillemot réussit à s'échapper avec son jeune fils sous le bras, qu'il plaça chez des amis. Bien plus tard, à la mort de son père, alors qu'il était déjà un architecte réputé, Fizby découvrit son passé. Avec l'aide du chevalier Ulrik Hedrim, il parvint à piéger Lihit par la ruse et emprisonna son cœur dans une tour de son invention, où elle resta enfermée pendant des siècles. La glace fut contenue à l'ancien domaine féérique et les nordiques oublièrent progressivement son existence, ses exactions passèrent dans les légendes.

Ardrick l'a délivrée, il y a peu. En échange, Lihit a libéré une partie des montagnes de la glace afin que le nécromant puisse y pratiquer ses fouilles. La fée soumet de nouveau les plaines à son règne de terreur glacé. Au fort Hedrim, elle a reconnu le descendant d'Ulrik Hedrim en la personne du baron et lui réserve un sort particulier.

Les villages

Un village pointe à l'horizon. La palissade est défoncée et les constructions n'ont pas tenu face à la fureur des éléments. Des traces à moitié effacées d'un autre groupe vont vers les ruines (jet de Sens de la nature DD 13). Une oreille exercée (jet de Perception auditive DD 15) permettra de repérer des bruits. Des goules des glaces extraient les cadavres afin de les dévorer. Certaines mâchonnent déjà des membres arrachés. À moins que les PJ arrivent à tenir les chasseurs (jet de Charisme ou d'Intimidation DD 20), ces derniers se mettent à hurler de terreur, certains rentrent peut-être en rage de berserker. Hegmir veut tuer les morts-vivants et enterrer sommairement les cadavres - plusieurs heures de travail en perspective. Les goules n'engageront le combat que si le groupe reste, en cas de fuite elles retourneront volontiers à leur repas. Autre scène, un village en ruine lui aussi mais aucun mort-vivant à l'horizon. À l'intérieur des cadavres pétrifiés dans leurs maisons ravagées. Les cadavres gelés des habitants sont peu nombreux et des traces indiquent qu'une partie de la popula-

tion a pu fuir (jet de Sens de la nature DD 10). Hegmir se réjouit et suit la piste avec espoir, enfin des survivants ! Mais c'est l'horreur qui attend le groupe deux kilomètres plus loin. La colonne des fuyards est figée dans sa fuite. Les visages apeurés sont particulièrement bien conservés. Certains lèvent les bras au ciel dans un geste vain pour se protéger, une mère à genoux entoure de ses bras son enfant, plusieurs cadavres gelés se sont brisés sur le sol tels des statues. Devant une telle scène, Hegmir s'effondre en pleurs, un jet de Charisme DD 15 est nécessaire pour le remettre d'aplomb. Il est de plus en plus difficile de rassurer les chasseurs qui grommèlent des prières en nordique.

Les dangers

La neige

À certains endroits, la progression est particulièrement difficile lorsque l'épaisseur de neige atteint un mètre de haut. L'effort est déjà important pour des personnages de taille humaine, il est considérable pour les plus petits. Parfois la neige se transforme en glace coupante qui donne l'impression d'évoluer sur du verre pilé (dégâts : 1d2 par heure quand elle s'insinue dans les vêtements).

Le vent

Dans la bourrasque, les sens sont atténués (-2 aux jets de perceptions) et permettent à d'éventuels prédateurs de surprendre les PJ plus facilement. Certains vents sont chargés de copeaux de glace coupants qui tailladent les vêtements et griffent les chairs (suivant la violence, les dégâts varient de 1d2 par minute à 1d4 par round, réduit de moitié par un jet de Vigueur DD 15 à 20). Certaines tempêtes véhiculent une neige poudreuse, presque sablonneuse. Elle s'infiltre facilement dans les vêtements (-1 à toutes les actions physiques) et dans les voies respiratoires (jet de Vigueur DD 15 ou 1d4 points de dégâts).

Les pièges naturels

Parmi les plus classiques, les crevasses dissimulées par la neige ou une plaque de glace (1d6 points de dégâts par tranche de trois mètres de chute).

Les avalanches

Dans les zones à risque un jet de Déplacement silencieux DD 12 à 17 est nécessaire pour ne pas provoquer un effondrement (en moyenne 2d4+2 points de dégâts, la moitié si on réussit un jet de Réflexes).

Note : le vent et le blizzard réduisent la visibilité et donc les possibilités d'anticiper ces pièges, comme un ravin surgit du rideau neigeux par exemple. La glace, terrain glissant par excellence, peut devenir un vrai risque sur des chemins escarpés ou en bordure de précipice. Tous ces dangers sont plus des prétextes à des scènes de cascades et à insister sur les multiples périls du milieu.

Exemple : les PJ voyant venir une avalanche, dévalent la pente dans l'autre sens (course), mais sont bloqués par un ravin qu'ils doivent franchir d'un bond (jet de Saut). L'un d'eux rate et tente désespérément de se rattraper (jet d'Acrobaties) pour atterrir sur un parapet à trois mètres du haut. Il escalade une partie avant que l'un de ses compagnons lui tende une corde et le tire (jet de Force) tandis que l'avalanche vient s'engouffrer dans la crevasse. Suspendu à sa corde le premier PJ s'accroche comme il le peut

(jet d'Escalade) tandis qu'à l'autre bout de la corde, son compagnon est sur le point de glisser dans le vide sous la secousse (jet d'Équilibre)...

Les prédateurs

Ils ont souvent un pelage blanc (Discrétion +2) qui facilite les embuscades. Les plus courants sont les loups blancs - et leur version géante, les loups des glaces -, les serpents des neiges et les gloutons géants. L'intérêt est de faire intervenir ces créatures lorsque la situation est la plus défavorable.

Exemple : des loups apparaissent au milieu du blizzard surgissant de nulle part. Ils bondissent sur une première proie avant de se replier derrière le rideau neigeux. L'objectif est de surprendre vos joueurs afin que les PJ soient paranoïaques. Si vous êtes vraiment sadiques, ne laissez pas de répit et attaquez-les pendant leur sommeil. Les chasseurs sont des personnages secondaires sacrificiables, dont la mort ou la disparition intensifient l'effet dramatique et le stress de vos joueurs. Essayez de faire en sorte que les PJ aient fait la connaissance de chacun d'entre eux afin que la perte d'un membre du groupe ne soit pas la disparition d'un PNJ transparent, mais bien d'une personne avec un nom et un caractère.

Remarque : des jets de Sens de la nature et de Perception auditive (DD 15 à 25 suivant la situation) permettent d'éviter certains dangers. La durée des avalanches ou des tempêtes est laissée à votre appréciation.

Jusqu'à l'os !

Dès que les PJ atteignent le pied des montagnes, le véritable domaine de Lihit, ils vont être confrontés à la volonté du lieu. La montagne est maudite et sous le joug de l'hiver depuis si longtemps qu'elle a maintenant une véritable volonté de nuire. La neige et le vent s'acharnent.

Exemple : la réverbération est particulièrement forte et a tendance à aveugler les PJ dans les moments critiques (combat, escalade ou devant un précipice) - jet de Vigueur DD 15 ou -1 en Détection ou à l'initiative pendant une heure. Le vent assourdissant ne cesse de siffler aux oreilles des PJ - jet de Volonté DD 15 ou -1 à toutes les actions intellectuelles - et a tendance

à empêcher les communications entre les membres de l'expédition (couvre le signal d'alerte par exemple).

La prière matinale du prêtre est troublée par des bourrasques très violentes et le chant du barde fait redoubler le vent de violence.

De manière générale, la neige, le froid et le vent sapent le moral des troupes, n'oubliez donc jamais d'agrémenter votre description du voyage de petites allusions à cette usure constante. Une *bénédictio*n ou le chant du barde *encouragement* redonnent courage au groupe.



Acte III : L'Éden perdu

Passage

Cela fait plusieurs jours que le groupe a débuté l'ascension des montagnes interdites lorsque une tempête plus terrible que les autres débute. Une *détection du mal* indiquera la direction du cœur de la tempête. En quelques rounds des bourrasques d'un vent chargé d'épines de glace les entourent. La tornade semble les pousser vers les hauteurs. L'un des nordiques trébuche et roule d'une vingtaine de mètres en contrebas. Il se redresse péniblement et en l'espace d'une poignée de secondes, se transforme en une statue de glace que les vents viennent briser. Un rire diabolique emplît alors l'air (même effet que *cacophonie*). Il faut trouver un refuge au plus vite ! Alors que la glace commence à frôler la nuque des PJ, une avalanche se déclenche sous leurs pieds. Un jet de *Détection/Sens* de la nature DD 15/20 ou un jet de *Réflexes* DD 20 permettent de repérer rapidement l'ouverture d'une grotte - mise à jour par le début de l'avalanche - irradiant une douce lumière. Le groupe a juste le temps de s'y précipiter avant que l'avalanche n'obstrue l'entrée et les protège momentanément de la colère de Lihit. La caverne est une salle qui se prolonge par un couloir éclairé par des torches. Celui-ci mène après de multiples escaliers qui semblent s'enfoncer dans la terre, à une salle confortable - une petite musique entraînant les a accompagnés tout au long du chemin. Des fauteuils sont disposés autour de l'âtre. Sur une table basse centrale, une théière fumante est remplie d'un thé parfumé, à côté de nombreux plats débordants de fruits, baies et biscuits (1d4+2 pv récupérés par ce repas). Sur un

coin de la table deux feuillets contiennent les plans d'une tour, on y voit clairement un passage secret reliant une entrée de grotte avec le dernier étage de la tour. Les PJ ont à peine pris possession des informations qu'un courant d'air chaud pénètre dans la pièce. Une ouverture se crée dans l'un des murs révélant un paysage de verdure. Aux PJ de comprendre qu'ils sont de l'autre côté de la montagne, dans le domaine des fées. Note : cette aide inattendue est à mettre sur le compte de Fizby qui, comme à son habitude, laisse les autres travailler à sa place.

Paysage printanier...

La neige et la glace ont quitté les lieux, laissant derrière elles une cuvette boueuse coincée entre les montagnes. Le pouvoir des fées, étouffé depuis des siècles sous ce lin-ciel de givre blanc, reprend progressivement le contrôle des lieux. La verdure émerge du limon, les joncs et les roseaux bordent de nouveau les milliers de ruisseaux et de torrents générés par la fonte des neiges, tandis que feuilles et fleurs réapparaissent sur les arbres. La faune entame un retour progressif. Elle se limite pour l'instant aux rongeurs et aux batraciens plus quelques petits oiseaux chanteurs dans les arbres.

L'ensemble est enfermé dans un dôme de glace s'élevant à plusieurs centaines de mètres de haut, dont seul le sommet de la tour de Lihit dépasse. La lumière y pénètre sans trop de difficultés, nimbant l'endroit d'une lumière fantomatique.

Ou presque

Hélas les fées ne peuvent pas profiter de leur réveil. Ardrick a pris soin de transformer le petit peuple en squelettes ou zombies. Les fées ne sont plus que des âmes en peine. Elles errent sans but, leurs ailes flétries traînant dans la boue, le visage livide et creusé ne trahissant pas le moindre signe d'intelligence. Leur gaieté et leur espièglerie légendaires les ont à jamais quittées. Quand la faim les tenaille, une expression d'envie peut apparaître sur leur visage en regardant les PJ mais les fées morts-vivantes préfèrent s'attaquer aux grenouilles des mares plutôt qu'à des humains en armure - sauf si elles se retrouvent en surnombre, au moins quatre zombies par PJ. Les squelettes ont moins de retenue. Ils se concentrent principalement autour des ruines où Ardrick fait ses fouilles. La présence prolongée de morts-vivants et d'un nécromant vont corrompre le lieu progressivement. Les plantes vont devenir de plus en plus hostiles à la Vie. Sur la fin prévoyez des zones où les plantes agissent comme les sorts *enchevêtrement* et *croissance d'épines*, vous pouvez même ajouter un arbre au pendu. Essayez de faire sentir la lente décadence des lieux féeriques avec des scènes symboliques comme une ex-dryade s'attaquant à son ancien arbre hôte, etc. Mais aussi par les détails : un sentiment de plus en plus profond de malaise dans cette nature qui se met progressivement à haïr la Vie, les jets de *Sens* de la nature de plus en plus difficiles et l'aura maléfique de plus en plus intense (entre autres avec *détection du mal*)...

La compagnie d'Ardrick

Les dix hommes du nécromant stationnent devant les ruines ou à l'intérieur. Ils passent leur temps à jouer aux cartes et aux dés, à ferrailer ou à creuser au petit bon-

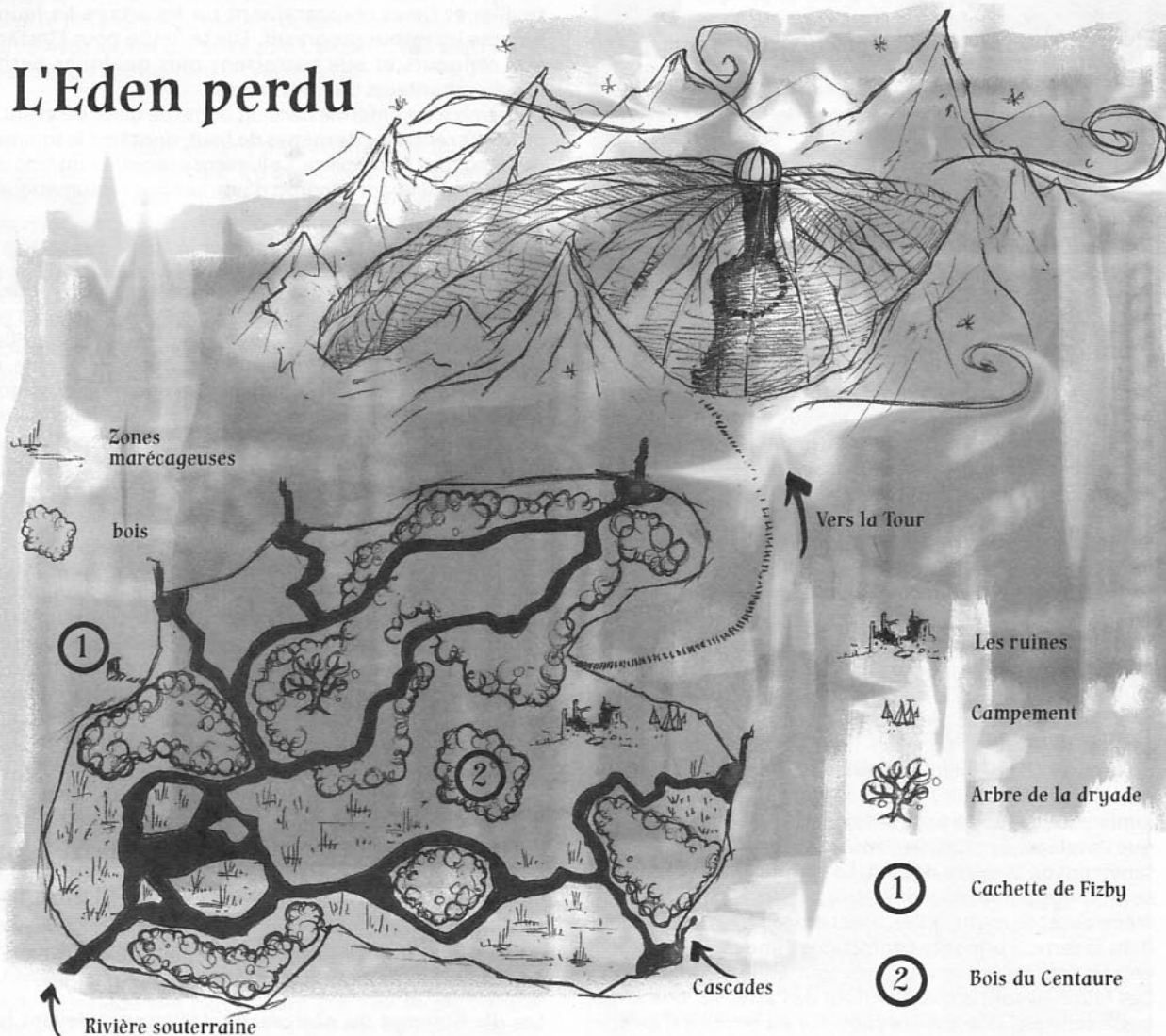
heur la chance autour des ruines. Pendant ce temps, Ardrik se concentre sur les fresques et les ingéniosités que recèlent les ruines. Elles sont d'origine inconnue - jet de Connaissances (architecture et ingénierie) DD 30 pour comprendre que c'est une très ancienne construction elfe - mais cachent en leur sein les éléments de création d'un puissant sort pour remonter spirituellement dans le temps et plusieurs autres études sur le passage du temps. Ardrik sort peu et seulement pour aller relever quelques morts ou punir sans raison particulière les hommes à son service (*rayon de givre* ou *contact glacial*). Le campement des hommes contient des traîneaux, un enclos pour les loups qui les tirent et des cages de fortune contenant deux guides nordiques et trois villageois. Ardrik lâche ses loups tous les deux jours pour qu'ils aillent chasser dans les alentours, ou les nourrit avec des prisonniers. Et si les PJ arrivent le jour de la chasse ?

La tour de Lihit

Derrière les ruines débute un chemin escarpé qui remonte vers un pic isolé, sur lequel se dresse une tour effilée recouverte de givre. C'est dans cette tour que Lihit se repose. Ils ne manqueront pas de voir l'un de ses retours : une tornade se déplaçant à quelques centaines de mètres au-dessus du sol qui finit par se placer au-dessus de la tour avant de disparaître.

Tôt ou tard, les PJ se décideront bien à monter à la tour - après son départ espérons. Vous pouvez exiger des jets de Discrétion ou simplement demander les précautions qu'ils prennent. Les déplacements jusqu'au sommet de la tour peuvent se faire sans anicroche - surtout s'ils empruntent le passage secret - ou être agrémentés de combat. Cependant, à la première alerte les PJ seront poursuivis dans toute la tour par des goules des glaces qui en sont les gardiennes, et il y en a à tous les étages, exception faite du

L'Eden perdu



Zombies et squelettes

(cf. Nécessaire de survie du *Manuel des Joueurs*, page 8 et 9)

- Dans la mine : ils sont armés de pioches de mineur (dégâts : 1d6, critique : 20/x2).
- Dans l'éden perdu : ce sont d'anciens feux follets, lutins, dryades et centaures, au total une vingtaine de zombies et autant de squelettes.

Pour rappel les morts-vivants voient dans le noir et les ténèbres !

Les chasseurs nordiques

- Barbares niveau 1 : Serg (taciturne et réfléchi ; archer), Vangard (chante le soir), Hévrage (le plus téméraire avec Hegmir), Rulf (grognon, toujours en train de jurer en nordique), Ragald (violent et assez rebelle ; grande hache).
- Guerrier niveau 1 : Hegmir (For 13, Dex 13 et Con 15)
- Rôdeurs niveau 1 : Mirkol (solitaire, souvent en avant-garde ; bon chasseur et pisteur), Jarould le silencieux (discret, sculpte des petits animaux en bois le soir)
- Rôdeur/barde niveau 2/1 : Otrulf, fils du chef Otrolf (courageux, charismatique, tanneur à ses heures perdues).

Note : le nordique est une variante du commun, un jet d'Intelligence DD 15 et quelques jours de pratique suffisent pour communiquer.

Baron Herim

Guerrier niveau 5, 1d12 pv, -3 à toutes ses actions du fait de ses blessures.

Ardrik Markab

Nécromant/prêtre de Velsharoon (*Forgotten Realms*) niveau 8/6. Tous les sorts de nécromancie plus quelques sorts de divination et de charme/enchantement, plus ceux que vous voulez sauf *boule de feu*. Le nécromant possède une pierre précieuse, arrachée de l'artefact de Fizby, qui lui procure un sort supplémentaire par niveau de sort, deux *téléportation* et une *lueur d'arc-en-ciel* par jour.

Les neuf mercenaires

Ce sont des guerriers ou des barbares de niveau 2 à 3. Leur chef est un guerrier/magicien niveau 4/4 avec les sorts *détection de l'invisibilité*, *endurance aux énergies destructives*, *force de taureau*, *frayeur*, *hébètement*, *projectile magique*, *rayon d'affaiblissement*, *résistance*, et *résistance aux énergies destructives*.

Lihit

Elle n'a pas de caractéristiques techniques. Toute opposition frontale à la fée maudite est considérée fatale pour les PJ.

dernier. Celui-ci est une demi-sphère de verre surplombant le dôme de glace qui protège la petite vallée du vent mordant. Ce dernier rugit à tout rompre autour de la bulle de verre et fait même trembler le sommet de la tour. L'air est extrêmement froid. Le baron Hedrim est au milieu de statues sur un chevalet de glace : son torse nu est couvert d'engelures, bras et jambes en croix maintenus dans des carcans de glace (jet de Dextérité DD 25 pour libérer chaque membre sans l'amputer ; il faut au moins une minute pour faire fondre la glace).

Au milieu de la pièce, sur un autel dédié à Aurile - jet de Connaissances (religion) DD 18 -, un diamant rougeoyant palpite. Il est protégé par une épaisse couche de glace - il palpite de plus en plus vite jusqu'à luire constamment en présence de Lihit. Toute personne qui s'en approche à moins d'un mètre ou qui le cible avec un sort fait apparaître un grand élémentaire de glace qui se renouvelle indéfiniment, une minute après être tombé. Lihit quant à elle, arrive dix minutes après le début du combat dans un fracas terrible. Une *boule de feu* a des chances de détruire la sphère de verre, le combat continuera alors sous la fureur des vents (jet d'Équilibre/Dextérité DD 12/15 faute de quoi les PJ sont poussés de deux mètres vers le bord). Le seul moyen de s'en sortir est de briser la pierre rouge, le cœur de la fée maudite, en infligeant le nombre de points de dégâts que vous souhaitez en fonction du suspense. Lorsque cela se produit, la tour tremble sur sa base pendant plus d'une minute avant que la secousse ne se répercute dans la vallée. Un cri aigu déchire l'air, le ciel s'assombrit et l'âme de Lihit s'en va rejoindre le palais glacé d'Aurile dans un éclair pourpre. Il est temps de fuir avec les blessés !

Fuite et Fin

La fuite peut être épique, digne des temples branlants de fin d'épisode d'*Indiana Jones* : des morceaux de glace du dôme tombent un peu partout, Ardrik poursuit les PJ de sa colère, etc. Un combat entre Ardrik et ses hommes d'un côté et les PJ de l'autre peut débuter au milieu d'une végétation hostile, puis être interrompu par la chute de morceaux de glace sur certains protagonistes, suivi d'une fuite salutaire vers l'ancre de Fizby qui se referme derrière eux. À l'intérieur, le couloir qu'ils ont emprunté n'existe plus (jet de Détection DD 30 pour le retrouver) mais une nouvelle porte a fait son apparition. Elle mène aussi loin que vous le souhaitez : dans une lointaine construction du gnome farceur, dans une caverne à flanc de montagne...

Il faut ensuite conclure. Quelles sont les conséquences ? Aurile va t-elle se venger ? Hegmir va t-il suivre les PJ, à moins que cela ne soit sa sœur, tombée amoureuse de l'un des héros ? Le baron, s'il est en vie, les fera-t-il chevaliers (des terres avec quelques fermes et une rente annuelle), et quelle est l'histoire de Lihit, quelles étaient ces ruines ? Bref quelques pistes et des situations sentimentales à gérer... peut-être après un banquet mémorable au village natal d'Hegmir.

Auteur : Gaël Oizel

Illustrations : Vincent Dutrait

Plan : Bertrand Bès

La malédiction de Set

Cette aventure est prévue pour une équipe de quatre à six aventuriers de niveau 3 à 4. Elle va permettre à ces derniers de découvrir les joies de l'exploration. Le meneur de jeu trouvera en fin de scénario les descriptions des hommes-serpents. Il est possible d'adapter cette aventure à n'importe quel univers de jeu.



Synopsis

Engagé par un noble ruiné pour explorer une cité perdue au fond d'une forêt tropicale, les aventuriers vont se retrouver mêlés à une malédiction. Ils vont devoir affronter de féroces coupeurs de têtes et le peuple homme-serpent.

Mise en route

Les aventuriers ont été engagés par le baron Albrecht de Guénaudo. Il est le dernier rejeton d'une famille noble ruinée. Il a monté une expédition afin de retrouver une ancienne cité oubliée au plus profond d'une forêt tropicale. Outre les PJ, le baron a engagé huit autres mercenaires. Il s'est associé pour cette opération à un homme nommé Gultec qui connaît l'emplacement de la cité. Il est le dernier rescapé d'une précédente expédition qui a été décimée par des barbares vivant aux abords de la ville abandonnée. Il a réussi à échapper à ces féroces coupeurs de têtes. Les aventuriers ont eu droit à une description des dangers susceptibles de les menacer durant l'exploration. Outre les sauvages, il faudra aussi compter avec la nature et ses dangers naturels. Ils ont perçu une avance de 500 po avec l'assurance de bénéficier d'un pourcentage sur les trésors découverts sur place (maximum 5%). L'aventure commence alors que les explorateurs débarquent sur la plage, après une traversée tranquille en bateau qui a duré une dizaine de jours.

Les dessous de l'affaire

La cité abandonnée fut autrefois une métropole prospère nommée Xochitl. Elle était alors habitée par des humains rendant un culte au soleil, à la lune ainsi qu'aux esprits de la nature. Il y a de cela mille ans, la cité fut maudite. Elle était, à cette époque, dirigée par le roi Pochteca. Son fils, Tlatoani, lassé d'attendre la mort de son père décida, pour prendre le pouvoir, de faire appel à une entité bannie par les esprits dont il découvrit l'existence dans un vieux codex. Il se lança à la recherche de la pierre du serpent. Aidé de cette relique, Tlatoani réveilla l'esprit de Set, le dieu serpent. La cité tomba sous l'emprise du dieu maléfique et sa malédiction s'étendit sur la ville, transformant les habitants en hommes-serpents. Dans une ultime tentative pour juguler l'influence de la divinité maléfique, Pochteca s'empara de la pierre du serpent et l'enferma dans la pyramide du soleil. Invoquant la lumière, il condamna l'accès à la salle où repose la relique. Seul un humain sous aucune influence magique et d'une lignée différente du peuple de Xochitl pourra briser le sceau. Une poignée d'habitants réussirent à échapper à la malédiction. Ils se fixèrent dans les environs de la cité et se donnèrent pour mission d'empêcher quiconque de pénétrer dans les ruines. Aujourd'hui, leurs descendants perpétuent la tradition. Pour les hommes-serpents, la disparition de la relique limita l'influence de leur dieu. Ils sont désormais sensibles à la lumière du jour et ne peuvent quitter un périmètre limité à la cité sans perdre leurs pouvoirs (cf. la carte). Tout humain, non issu du peuple de Xochitl, peut pénétrer dans la cité sans se transformer en homme-serpent. Gultec a ainsi réussi à atteindre la cité, où il fut capturé. Les hommes-serpents ont tenté sur lui une possession qui a réussi. Ne pouvant s'emparer lui-même du sceau parce qu'il était possédé, Gultec s'est rendu auprès de son ami le baron Albrecht de Guénaudo afin qu'il monte une expédition. Il espère amener les aventuriers jusqu'au sceau afin qu'ils le brisent. Son peuple pourra ainsi mettre la main sur la relique et permettre à Set de se réveiller. Ignoré du peuple homme-serpent, le fantôme de Tlatoani désire se racheter pour pouvoir trouver la paix. Il va tenter de prévenir les PJ afin qu'ils détruisent l'objet et lèvent la malédiction.

État des lieux

Les PJ vont devoir traverser la forêt tropicale (s'inspirer de la forêt amazonienne) avant d'atteindre la cité. La petite troupe s'enfonce dans la forêt, devant s'ouvrir un chemin à coups de machette. Il règne une chaleur étouffante, les explorateurs transpirent énormément tout en étant assaillis de myriades d'insectes. Il faut bien faire comprendre aux joueurs qu'il ne s'agit nullement d'une balade de santé. La forêt résonne des cris des nombreuses créatures qui la peuplent (cf. *Dungeon Master's Guide*, page 134 pour d'éventuelles tables de rencontre) et les PJ vont devoir faire attention pour éviter de tomber malade (cf. encadré *Les maladies*). Afin de donner vie à cette forêt, référez-vous à l'encadré *Ambiance*. Enfin, la forêt est aussi le lieu d'habitation d'une féroce tribu d'hommes sauvages qui condamnent l'accès à la cité.

Les maladies

Durant leur périple, les PJ ont de fortes chances de contracter quelques maladies. La majorité d'entre elles étant communiquées par les insectes. S'ils ne prennent aucune précaution (nettoyer les plaies après chaque combat, éviter de boire de l'eau sans la faire chauffer, etc.), leurs personnages risquent fort d'être malades à un moment ou à un autre. Chaque joueur a droit à un jet de Vigueur (DD à la discrétion du meneur de jeu) pour éviter la maladie. Les pertes de caractéristiques sont bien entendu temporaires.

Fièvre jaune : transmise par les moustiques, elle se déclare deux à six jours après la piqûre. Le malade commence à être pris de frissons suivis de maux de tête. Puis il va subir de fortes fièvres, accompagnées de crises de délire temporaires alternant avec des périodes de nausées et de vomissements. Le personnage perd un point de Sagesse, de Constitution et de Force. Si le malade ne reçoit aucun traitement, il meurt au bout de trente jours.

Dysenterie : transmise par les mouches ou en buvant de l'eau infectée, il faut compter entre deux à six jours d'incubation. Le malade commence par se plaindre de fortes fièvres suivies de douleurs abdominales et de coliques. Sans traitement, les symptômes se multiplient, entraînant la perte d'un point de Force et de Constitution. À partir du septième jour, le personnage perd trois points de Force et de Constitution. Un traitement devra être administré dans les quinze jours sous peine de décès.

La cité abandonnée

Cette ancienne ville fut autrefois très prospère. Aujourd'hui elle paraît déserte, abandonnée aux animaux et à la végétation. Divers bâtiments s'élèvent encore rappelant la magnificence d'antan. Les constructions ressemblent à celles de la cul-

Ambiance

Les PJ vont devoir prendre quelques précautions durant leur séjour dans la forêt. Une multitude d'insectes et de serpents vivent ici et les explorateurs auront intérêt à vérifier leurs vêtements chaque jour afin d'être sûrs qu'aucune bestiole n'y a élu domicile. Il vaut d'ailleurs mieux dormir dans un hamac qu'à même le sol. Pareillement, les PJ vont devoir entretenir leurs armes et armures pour éviter la rouille, sinon elles pourraient s'abîmer plus rapidement (le meneur de jeu est invité à réduire les dommages en conséquence). Il pleut pratiquement tous les jours durant de longues heures, imbibant le sol tout en le rendant glissant. Faire du feu devient un vrai calvaire, car il est impossible de trouver du bois sec. Au fur et à mesure qu'ils s'enfoncent dans la forêt, les relations entre les membres de l'expédition deviennent plus tendues. À cela il faut rajouter le harcèlement des coupeurs de têtes, qui attaquent soudainement pour aussitôt s'enfuir dans la forêt, évitant tout combat au corps à corps. Une vraie partie de plaisir si l'on oublie les sables mouvants et les passages de rivières tumultueuses grouillant de sympathiques piranhas.

ture maya dans la péninsule du Yucatan. Ainsi deux pyramides se font face, dépassant de beaucoup la végétation. Il y a encore les ruines de l'ancien palais faisant face au terrain de jeu de la balle. Seule une haute tour cylindrique brise l'harmonie du site. Elle est bâtie un peu à l'écart et les architectes ont reproduit le cou d'un serpent surmonté de la tête de l'animal. Aucune porte n'est visible, on ne peut y pénétrer qu'en possédant la relique. La fouille de la cité n'apporte rien. Les salles sont vides et envahies par la végétation. On devine d'anciennes sculptures et fresques ornant les murs. La seule salle offrant un quelconque intérêt se trouve dans l'ancienne chapelle se situant sur la pyramide du soleil. Dans l'ancien temple, on découvre une porte entièrement gravée de symboles (s'ils sont déchiffrés, il s'agit de mises en garde et d'une malédiction touchant les descendants du peuple de Xochitl) et possédant en son milieu un sceau représentant un soleil symbolique. Si les joueurs brisent le sceau, la porte s'ouvre sur une petite chapelle dans laquelle se trouve une pierre reposant sur un piédestal : il s'agit de la fameuse relique du dieu Set. Les hommes-serpents, souffrant fortement de la lumière du soleil, ont trouvé refuge sous la cité. Un véritable réseau souterrain s'étend sous les ruines. Dirigé d'une main de fer par les derniers civilisés, les hommes-serpents attendent patiemment leur heure pour prendre leur revanche. Il existe quelques entrées dissimulées au milieu des ruines donnant accès au complexe souterrain. Si les PJ désirent tenter leur chance en s'enfonçant dans l'antre des hommes-serpents, ils ne connaîtront qu'une fin affreuse. Le réseau est protégé par de nombreux pièges et il y règne des ténèbres permanentes qui risquent de les handicaper fortement.

Les acteurs du drame

Il s'agit des descendants des quelques habitants ayant échappé à la malédiction. Ils perpétuent la tradition d'interdire l'accès aux ruines à tout étranger. Petit à petit, ils ont oublié leur passé, gardant juste dans leurs traditions ancestrales des mises en garde concernant la cité. Ils savent qu'ils ne peuvent y pénétrer, sous peine de devenir à leur tour des hommes-serpents. Ils chassent impitoyablement toute tentative d'incursion des maudits de Xochitl. Ils vivent en petites communautés itinérantes de chasseurs/cueilleurs. Un conseil de chamans veille sur les affaires des différents clans. Chaque communauté est affiliée à un animal totem (léopard, jaguar, etc.) et les guerriers sont répartis en deux castes. Les guerriers jaguars qui servent à la reconnaissance et les guerriers aigles utilisés comme infanterie lourde.

Armement exotique

Il est aussi bien utilisé par les chasseurs de têtes que les hommes-serpents.

Avant de se lancer au corps à corps, le guerrier lance une à deux javelines en bois (dont la pointe est garnie d'éclats en obsidienne) à l'aide d'un propulseur en bois (double la portée de la javeline, le bonus de Force s'applique aux dégâts, augmente la chance de critique à 19-20/x2). Une fois au contact, il utilise la maquahuit (1d8+1, 19-20/x2), une massue de guerre en bois de plus de soixante-dix centimètres de long incrustée d'éclats en obsidienne. Les guerriers jaguars évitent l'affrontement direct, préférant harceler les ennemis le temps que les guerriers aigles arrivent. Ils utilisent pour cela la sarbacane (1d4, 20/x2) en plus du propulseur.

Au niveau défensif, l'équipement comprend un bouclier rond (bonus d'armure : +2 ; pénalité d'armure : -1) et d'une armure allant de la tête au pied, imitant l'apparence de l'aigle ou du jaguar (bonus d'armure : +2 ; bonus de Dex maximal : +6 ; pénalité d'armure : 0).

Les hommes-serpents

Les maudits de Xochitl vivent désormais sous la cité. Composé de deux castes distinctes, le peuple homme-serpent survit, attendant avec impatience le retour de Set. Les dégénérés constituent la masse de la société, dominés par les civilisés. Ces derniers sont les premiers habitants encore en vie ayant subi la malédiction rejoints par les quelques enfants aptes à appartenir à cette caste. Les civilisés occupent toutes les hautes fonctions grâce au peu de magie qu'ils maîtrisent encore (ils sont limités aux sorts de niveau 4). Le peuple homme-serpent est peu nombreux. Ils attendent avec impatience le retour de Gultec. Des guetteurs surveillent son arrivée, afin que la population puisse se

cachez et laissez les ruines aux aventuriers. Dès que le sceau sera brisé, les guerriers vont se ruer sur les explorateurs pour s'emparer de la relique. En possession du sceau, les civilisés pourront rétablir le contact avec Set et recouvrer leur puissance tout en éliminant toutes les limitations dont ils sont victimes (périmètre de déplacement, limite de lancement de sorts, etc.), avant de se lancer à la conquête de la forêt.

Les mercenaires

Il s'agit pour la plupart de jeunes guerriers dont l'expérience se limite à quelques convois de biens ou de personnes. Ils n'ont aucune connaissance de la forêt et leur moral est faible. Ils doivent devenir un poids pour le groupe, et surtout une force d'opposition aux PJ, ce qui prendra son importance durant la suite de l'aventure. Le meneur de jeu peut aussi puiser dans ces PNJ pour faire monter la pression, en les tuant durant la traversée du territoire des coupeurs de têtes. Très rapidement, un chef va émerger au sein des huit chiens de guerre. Avline le fort est un homme préoccupé par sa survie, qui n'hésite pas à se servir des autres pour arriver à ses fins. Il sera l'interlocuteur privilégié des PJ. Se servant de son fort Charisme pour s'imposer aux autres et devenir leur porte-parole. Noms des huit mercenaires : Avline le fort, Bambataa, Branco, Carloman, Mouss, Sergueï, Wilfried et Yvain

Le baron Albrecht de Guénaudo

Cet homme d'une trentaine d'années cherche depuis de nombreuses années à renflouer les caisses familiales. Cette expédition est pour lui l'occasion unique d'arriver à assumer financièrement son statut social. Il est heureux que Gultec soit venu le voir en priorité pour lui proposer cette affaire en or. Il a toute confiance dans son ancien camarade de débauche et le laisse gérer cette expédition. Le baron est un homme sûr de lui et de sa réussite. Il place sa vie bien au-dessus de celle de ses compagnons. Il n'hésitera pas à vendre qui que ce soit pour sauver la sienne. Il est incapable d'assumer son rôle de leader dans le groupe, se reposant sans cesse sur Gultec.

Le fantôme de Tlatoani

Il erre dans la cité comme une âme en peine, condamné à contempler son œuvre. Il veut se racheter afin de pouvoir trouver le repos éternel. Les coupeurs de têtes le vénèrent comme un esprit bienveillant. Il leur a permis d'éviter des attaques d'hommes-serpents de nombreuses fois au travers de visions. En effet Tlatoani ne peut s'exprimer qu'au travers de rêves. Il cherche à éveiller le ou les rêveurs grâce à des images projetées durant le sommeil. Il peut se manifester à la vue des aventuriers, toutefois il est incapable de parler, se limitant à des gestes pour tenter de se faire comprendre. Son objectif est de guider les explorateurs jusqu'à la cité tout en leur faisant prendre conscience de la situation. Il a besoin des PJ pour se racheter et lever la malédiction. Il doit en effet refaire à l'envers la cérémonie par laquelle il a libéré l'esprit de Set.



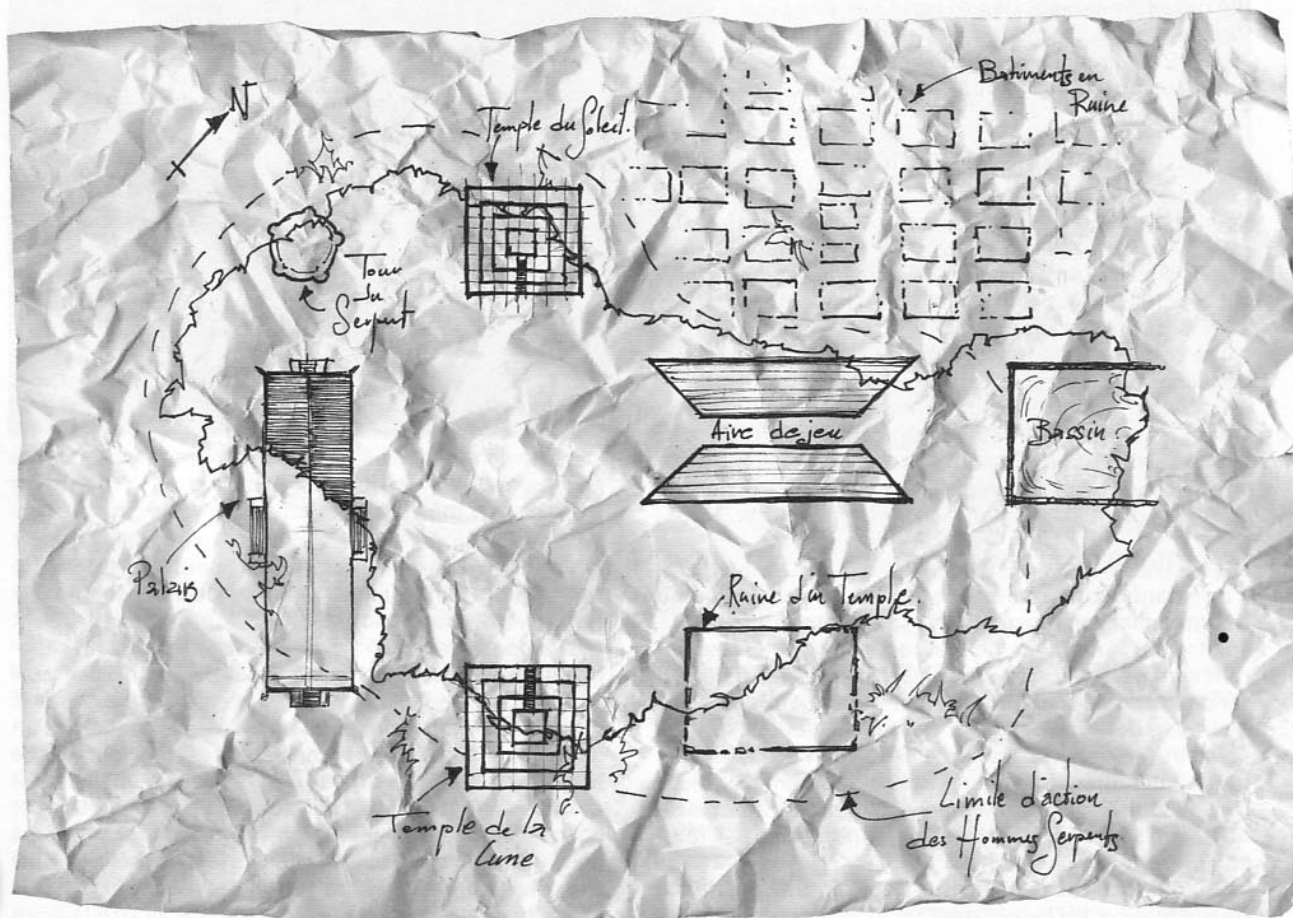
Gultec

Ce héros, toujours à la recherche de l'aventure, est mort à Xochitl. En fuite devant les coupeurs de têtes, il a trouvé refuge dans les ruines. Capturé, il a servi de cobaye à une tentative de possession. L'esprit d'un homme-serpent s'est emparé de son corps gardant en mémoire les capacités du corps d'accueil. Nanti de nouvelles connaissances, il est parti à la recherche de victimes capables de briser le sceau. Gultec fera tout pour se protéger. Il a pour mission de survivre, afin de libérer son peuple et son dieu. Il tente de rester à l'écart des querelles qui pourraient survenir durant le périple. Il répète inlassablement son histoire et les merveilles qu'il pense avoir vues dans les ruines. Il a pour mission d'escorter les PJ jusqu'à la salle du sceau. Une fois celui-ci brisé, il restera auprès des aventuriers au cas où les hommes-serpents échoueraient à mettre la main sur le sceau, agissant comme espion et assassin. Il veille précautionneusement à ne pas révéler son identité.

Actions possibles

Ce scénario reste très ouvert, en fonction des actions des joueurs durant la partie. Le meneur de jeu aura à charge de maintenir une ambiance tendue, due au mauvais temps et à l'inexpérience d'une partie des mercenaires. Une fois débarqués, les PJ s'enfoncent dans la forêt. Il faut quelques jours pour gagner le territoire des coupeurs de têtes. L'expédition sera la proie d'une escouade de guerriers jaguars qui vont harceler les mercenaires, les attaquant à distance pour s'éclipser rapidement et attendre une unité de guerriers aigles. Lorsque ces derniers attaquent, les explorateurs sont proches de la cité. S'ils parviennent l'atteindre, les poursuivants abandonnent la traque. Durant la marche dans la forêt, le fantôme de Tlatoani va envoyer des images représentant la cité à son heure de gloire, la découverte de la relique, des hommes-serpents, la tour serpentine, la cérémonie se déroulant à l'envers, etc. Une fois dans la cité, les hommes-serpents attendent que les mercenaires découvrent le sceau. Une fois celui-ci brisé, ils passent à l'attaque pour en prendre possession. Les aventuriers peuvent arrêter l'assaut en menaçant de briser la

relique. Un long siège commence alors, les membres de l'expédition étant bloqués dans la chapelle sur la pyramide, sans réserve d'eau et de nourriture. Les hommes-serpents vont tenter de négocier, laissant du temps à Gultec pour qu'il tente de s'emparer de la pierre ou de semer la zizanie parmi les assiégés. Les différents PNJ vont tenter de s'en sortir seul, en volant la relique ou en acceptant de négocier avec les hommes-serpents. Ces derniers n'ont de toute façon pas l'intention de laisser les mercenaires sortir vivants de la ville. Les PJ n'auront plus comme solution que de tenter une sortie en force, soit pour gagner la tour et lever la malédiction, soit pour s'enfuir dans la forêt et affronter les coupeurs de têtes. Dans le premier cas, alors que le fantôme pratique la cérémonie, les PJ luttent d'arrache-pied pour empêcher les hommes-serpents d'interrompre Tlatoani. Dans le deuxième cas, ils vont devoir réussir à passer les lignes des coupeurs de têtes. S'ils possèdent la relique, un chaman à la tête d'une centaine de guerriers viendra prendre possession de la pierre afin de lever la malédiction, laissant les aventuriers vivants et libres de retourner chez eux. S'ils n'ont pas la relique, ils sont impitoyablement massacrés.



Hommes-serpents

Dégénéré : TA M (homme-serpent) ; DV 1d8+1 ; 5 pv ; Init +4 ; VD 10, nage 5 ; CA 13 (+1 naturel, +2 bouclier rond) ; Att maquahuit (+2, 1d8+2), morsure (+2, 1d4+1), javeline (+2, 1d6+1) ; Esp 1,5 m x 1,5 m ; All 1,5 m ; AS poison ; Part vision dans le noir 20 m ; JS Réf +2, Vig +1, Vol +0 ; For 13, Dex 11, Con 13, Int 6, Sag 7, Cha 8 ; AL CM ; FP 1/2 ; Compétences : Discrétion +4, Escalade +5, Évasion +4 ; Dons : Science de l'initiative

Civilisé : TA M (homme-serpent) ; DV 1d8-1 ; 3 pv ; Init +4 ; VD 10, nage 5 ; CA 15 (+1 naturel, +2 armure, +2 bouclier rond) ; Att maquahuit (+1, 1d8+1), javeline (+1, 1d6) ; Esp 1,5 m x 1,5 m ; All 1,5 m ; Part métamorphose, vision dans le noir 20 m ; JS Réf +2, Vig -1, Vol +2 ; For 10, Dex 11, Con 8, Int 13, Sag 10, Cha 13 ; AL NM ; FP 1/2 ; Compétences : Connaissances (mystères) +5, Discrétion +2, Évasion +2 ; Dons : Science de l'initiative, Vigilance

Descriptif : depuis la malédiction, les hommes-serpents ont enfanté, donnant naissance à des dégénérés. Les civilisés sont de plus en plus rares et dominant la cité. Ils supportent mal la lumière du soleil (-6 à toutes leurs actions en pleine lumière, -3 en zone éclairée) ce qui limite leurs déplacements hors de la cité. Les dégénérés combattent en lançant les javelines avant de s'élancer au corps à corps. Les civilisés sont pour la plupart ensorceleurs et clercs. Ils évitent au maximum la mêlée.

Poison (Ext) : les dégénérés ont une morsure venimeuse qui provoque la folie. Toute morsure nécessite la réussite d'un jet de Vigueur DD 15, faute de quoi la victime subit des dégâts initiaux et secondaires de 1d6 points de Sagesse temporaires.

Métamorphose (Mag) : les hommes-serpents civilisés peuvent recourir au sort *métamorphose* trois fois par jour. Ce pouvoir magique fonctionne comme un sort lancé par un ensorceleur de niveau 8.

Gultec

Guerrier/ensorceleur/prêtre niveau 2/1/1 : TA M (humain) ; 25 pv ; Init +5 ; VD 6,50 ; CA 16 (Dex, cotte de mailles) ; Att cimeterre à deux mains (+3, 2d4+1), arc court (+3, 1d6) ; Part métamorphose, sorts (à déterminer par le meneur de jeu), vision dans le noir 20 m ; JS Réf +1, Vig +5, Vol +5 ; For 12, Dex 13, Con 11, Int 12, Sag 13, Cha 11 ; AL NM ; FP 4 ; Compétences :

Concentration +6, Connaissances (mystères) +6, Déplacement silencieux +4, Discrétion +4, Intimidation +3, Lanque (commune, homme-serpent) ; Dons : Arme de prédilection (cimeterre à deux mains), Magie de guerre, Science de l'initiative, Tir à bout portant, Vigilance ;

Équipement : *bracelets de dissimulation d'alliement* (le porteur apparaît comme étant NB), *potion de soins légers*

Historique : Gultec est un aventurier d'une trentaine d'années qui a pas mal bourlinqué. Sa dernière mission a été un échec, il a été capturé par les hommes-serpents. Un de ces derniers a réussi à prendre possession de son corps. Il peut garder ses connaissances tout en assimilant celles de Gultec. Il évite de se servir de sa magie afin de ne pas se faire remarquer. Si sa vie était menacée, il ferait tout pour se sauver afin de remplir sa mission : ramener des humains à la cité.

Baron Albrecht de Guénaudo

Guerrier niveau 2 : TA M (humain) ; 20 pv ; Init +6 ; VD 6,50 ; CA 18 (cotte de mailles, écu en acier) ; Att épée longue de maître (+5, 1d8+2), arbalète légère (+4, 1d8) ; JS Réf +2, Vig +4, Vol -1 ; For 15, Dex 14, Con 13, Int 10, Sag 8, Cha 12 ; AL CN ; FP 2 ; Compétences : Bluff +2, Diplomatie +2, Discrétion +3, Équitation +5, Escalade +4, Fouille +1, Lanque (commune), Psychologie +0 ; Dons : Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative ; Équipement : *potion de soins légers*, 250 po

Historique : c'est le dernier rejeton d'une riche famille noble, aujourd'hui au bord de la ruine. Il espère en montant cette expédition ramasser suffisamment d'or pour redorer le blason familial. Ancien compagnon de débauche de Gultec, il a tout de suite accepté de monter une expédition visant à atteindre la cité perdue. Il a engagé huit mercenaires en plus des PJ. Il est sûr de lui et fera tout pour sauver sa vie quitte à trahir ses compagnons.

Mercenaires (guerriers niveau 1)

Les coupeurs de têtes (barbares niveau 1)

Le fantôme de Tlatoani

Il apparaît sous la forme d'un ectoplasme. Il ne peut communiquer qu'au travers des rêves, projetant des images de sa vie durant le sommeil des PJ.

Final

Une fois le rituel accompli, la pierre explose provoquant une onde de choc se répandant sur l'ensemble de la cité. Les dégénérés meurent tandis que les civilisés retrouvent leur apparence humaine, pour mourir de vieillesse accélérée sous les yeux des PJ. Le meneur de jeu devra penser à récompenser les actes de bravoure. Il est libre de développer l'exploration de la cité des hommes-serpents une fois ceux-ci décédés. Il y reste des pièges ainsi que des créatures. Mais qui sait, peut-être qu'un trésor s'y trouve aussi ? Mis à part la somme perçue lors de leur engagement, les PJ ne gagnent ni pièces d'or ni objets magiques. Ainsi va la vie, un jour avec, un jour sans !

Auteur : Olivier Collin

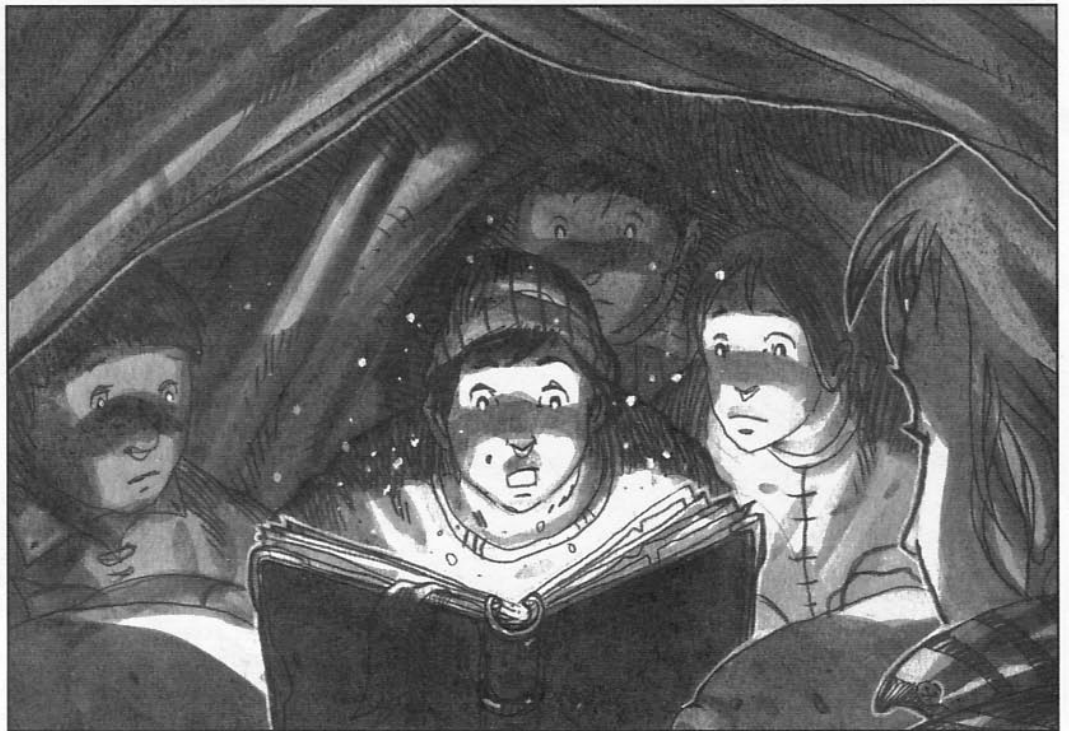
Illustrations : Benjamin Fracasso

Plan : Bertrand Bès

Remerciements à Manu Y. et à Thomas H. qui se reconnaîtront ainsi qu'à Siroz Productions pour m'avoir permis de réutiliser les hommes-serpents de Mort à Freeport.

Diversions

Premier volet de la campagne générique Lux Draconis pour D&D 3, ce scénario met en scène un groupe de jeunes ensorceleurs prétirés. Outre le fait de compléter la cosmogonie du jeu en proposant une explication à l'origine de cette nouvelle classe, cette campagne va profondément modifier le paysage du monde dans lequel vous la ferez jouer. À ce titre, notamment, elle est conseillée à un meneur de jeu expérimenté. Le Manuel des Joueurs devrait suffire pour mener la campagne de bout en bout.



Synopsis

Cette brève introduction va voir les PJ débarquer sur l'île accueillant la célèbre académie de magie de Telsadom afin d'y suivre un enseignement particulier. Entre les vicissitudes d'un quotidien rude et les événements surnaturels qui se produisent sur l'île, les jeunes ensorceleurs devront démêler la trame d'une pièce qui se joue à leur insu, avant de commettre eux-mêmes l'irréparable, en sanction d'un bizutage en règle.

Préambule

Au cours de ce premier volet nous allons prendre le temps de vous expliquer ce qui se passe du fin fond de l'histoire jusqu'à présent, afin de mesurer l'ampleur des changements à venir. Le scénario en lui-même n'a rien de diablement compliqué et il peut facilement amuser, en conviant les joueurs à se lancer dans un simulacre d'enfance façon *Harry Potter*. Au contraire, cette ambiance facétieuse permettra d'appuyer l'impact des scènes finales et de trancher assez nettement avec le prochain opus.

Background

Un conte du commencement des temps

Au début des temps existait une créature fabuleuse et unique, un dragon de lumière nommé Baïkamath. On raconte qu'il était à la source de tout éclat et que son feu dévorant ne connaissait aucune satiété, ingurgitant l'essence de toute la matière du monde. Tant et si bien qu'à l'apogée de sa puissance, l'harmonie des forces élémentaires qui le composaient se rompit et toutes éclatèrent, s'éparpillant dans la substance astrale.

Le cœur du dragon devint le soleil qui brille dans les cieux : affaibli et inconscient pendant des millénaires, il fut assujéti au cycle perpétuel des jours et des nuits. Son corps engendra les principes opposés de Tiamat et Bahamut, respectivement souverains et géniteurs des dragons chromatiques et métalliques. Ainsi la race des dragons se perpétua-t-elle à la surface du monde. Le sang de Baïkamath s'évapora dans les cieux puis retomba en pluie sur une région désertique, jusqu'à former une rivière autour de laquelle des nomades firent halte quelque temps, profitant de cette manne inespérée. Mais l'eau fabuleuse se tarit rapidement et les tribus durent reprendre leur marche. Ils se répandirent dans les régions voisines et mélangèrent leur sang. Quelques générations plus tard ils avaient disparu, mais entre-temps des hommes de pouvoir étaient nés, porteurs d'un don pour la magie. Dans les veines de ces hommes, à leur insu, coulait le sang de Baïkamath. Et on les nomma ensorceleurs !

Ce sang dans vos veines

Les personnages principaux de notre histoire seront donc ces fameux ensorceleurs, ceux que l'on vient de vous présenter comme étant finalement les héritiers d'un dragon prétendument originel et duquel seraient nées toutes les autres espèces draconiques. Bien entendu, tous les ensorceleurs ne sont pas vraiment concernés. En termes techniques, on considèrera que seuls les personnages commençant leur premier niveau en tant qu'ensorceleur seront habilités à effectuer avec succès le rituel de fin de scénario. C'est le cas des personnages décrits en annexes. En termes historiques, cela signifie qu'ils sont les très lointains descendants de ces nomades qui, dans la légende, puisèrent le sang de Baïkamath. Les autres ensorceleurs (ceux qui le sont devenu *a posteriori*) demeurent une énigme pour le moment mais nous y reviendrons. Si vous comptez jouer la campagne avec des ensorceleurs de votre cru, n'oubliez pas cet important détail généalogique. Cela dit, les métissages et l'ancienneté de la légende permettent aisément d'adapter la parenté à pratiquement n'importe quel personnage.

Cette légende est complètement occulte ! Aucun jet de Connaissances (légendes) ne révélera quoi que ce soit à son sujet. Même Tiamat et Bahamut l'ignorent à ce stade de la campagne.

La prison du soleil

Le dragon de lumière a fini par reprendre conscience. Cela fait déjà quelques décennies que son corps éthéré erre au gré des pérégrinations quotidiennes de l'astre du jour, son cœur, mais demeure cependant très faible. Baïkamath ambitionne de rassembler les morceaux épars de son corps, de les refondre en une entité unique aux pouvoirs démesurés. Son corps des dragons, son sang les ensorceleurs et son cœur le soleil ! Alors seulement il pourra mettre un terme aux cycles qui brident sa puissance et inonder le monde de sa lumière. Le soleil disparaissant dans ses entrailles quasi divines, il redeviendra le seul maître de l'éclat. Pour le moment, ses moyens d'action sont extrêmement limités car sa forme éthérée ne peut intervenir de façon marquante que par le biais de convocations rituelles particulières (exemple : les phénomènes surnaturels du scénario).

Les dévots du bout du monde

Une très ancienne religion polythéiste vénère Baïkamath à travers l'avatar du soleil. S'ils ne sont plus très nombreux aujourd'hui c'est parce qu'ils ont souvent été assimilés par les cultures locales au cours des âges, disparaissant ainsi de la trame de l'histoire. L'origine de cette religion remonte aux temps préhistoriques, quand beaucoup craignaient que le soleil ne remplace jamais la nuit. Seulement basés sur ce dogme, ces cultes se sont extrêmement diversifiés et presque tous ont dégénéré d'une manière ou d'une autre. Quelques-uns, conservant une part de la philosophie originelle, se voient comme un peuple promis aux délices d'un savoir qui leur garantirait l'équilibre parfait de l'âme et du corps. Une branche en particulier est restée dépositaire de la mythologie du dragon de lumière, l'enrobant d'atours verbeux au cours des siècles, suffisamment pour mêler les fils de la vérité à ceux de la fable. Ceux-là craignent toujours que le soleil ne puisse se lever chaque matin, contraint à dormir dans les champs de la nuit car devenu trop faible par cet asservissement. Les sacrifices de sang destinés à raviver la force du soleil et à l'empêcher de mourir sont quotidiens, qu'il s'agisse d'animaux, de prisonniers, de volontaires

drogués ou de victimes désignées au hasard. Chaque jour de la semaine s'accompagne d'un rite macabre différent.

Leur citadelle, vestige d'un ancien temps de conquêtes, reste en dehors du monde dans les hautes montagnes arides du lointain pays de Dhôl.

La prêtrise y régenté la vie des paysans sur des dizaines de kilomètres à la ronde et tous les rites sont basés sur l'adoration solaire. Il est de coutume pour les prêtres de parcourir le monde pour rejoindre les sites antiques et les temples modernes de cultes ayant absorbé des fragments de l'ancienne croyance. Une bibliothèque méticuleusement conservée, comble de près de six milliers d'ouvrages originaux et de transcriptions de textes de tous les pays, constitue le véritable trésor de la citadelle. Ces archives sont indispensables pour conserver la trace des sites archéologiques et pour se souvenir de l'évolution des ordres religieux. Ainsi, les pèlerins parviennent-ils à reconstituer le puzzle de la tradition solaire au fil des siècles.

Voici quatre ans déjà qu'un prêtre du nom de Vat découvrit une stèle sur le site d'une cité antique, engloutie par le lac Cezcâl voici des siècles. Le monolithe de pierre était couvert d'inscriptions indéchiffrables ressemblant aux traits d'une langue éteinte depuis plus d'un millénaire. Les recoupements des prêtres leur prêtèrent à penser qu'ils tenaient là des rituels importants participant aux premiers âges du culte du dragon de lumière. Quatre d'entre eux rejoignirent Vat et édifièrent une petite confrérie qu'ils peuplèrent d'une demi-douzaine de mercenaires et de quelques roublards pour assurer tant leur discrétion que leur protection.

Le complot d'Ar-Jarnstra

La directrice de l'académie de magie de Telsadoum est une érudite dans les anciens arts écrits, maîtresse en cryptographies littéraire, numérique et magique, à laquelle les puissants de ce monde ont parfois secrètement recours afin d'assurer la discrétion de leurs courriers.

Elle a déchiffré d'anciens grimoires réputés inviolables et composé des codes hermétiques sans faille.

Comme à son habitude, c'est dans la plus grande discrétion qu'elle s'est mise en affaires avec les émissaires de Baïkamath lorsque ceux-ci ont fait appel à ses services afin de déchiffrer le contenu de la stèle. La pierre antique posait comme difficulté d'être gravée dans une langue perdue et cryptée selon des codes poétiques en vigueur à l'époque et empruntant à d'autres dialectes alors prisés par les cours religieuses. Ar-Jarnstra finit par percer les secrets de la langue et séduite par la promesse

d'un pouvoir qu'elle découvrait au fur et à mesure, elle modifia les conditions de son contrat afin de pouvoir s'impliquer davantage dans les rituels d'éveil du dragon de lumière et servir ses propres ambitions. Les textes de la stèle ne dévoilaient que très lentement les processus visant à mettre fin à la "tyrannie de la nuit". De nouveaux vestiges continuaient d'être acheminés par la confrérie depuis le lac jusqu'à l'académie tandis que la directrice poursuivait son œuvre de traduction et préparait l'enchaînement des rituels. À l'heure où débute le scénario, le rituel d'éveil du sang de Baïkamath est pratiquement achevé et de nouveaux jeunes ensorceleurs débarquent sur l'île pour rejoindre l'académie sous l'œil bienveillant de sa directrice...

Décor de jeu

Telsadoum

L'île des magiciens est située à quelques encablures au nord du continent et sa position relativement isolée en fait un lieu de paix et de douce prospérité. Telsadoum n'est pas très étendue mais regorge de paysages étranges et son relief très escarpé multiplie sa superficie. L'île possède un passé volcanique dont on perçoit parfois la grondante respiration. Ses côtes déchiquetées et les arêtes rocheuses jaillissant des plaines de lave pétrifiée témoignent de cette violence passée. Les geysers d'eau brûlante ou de gaz toxiques côtoient des explosions de vie comme les forêts sauvages qui envahissent la moindre des terres fertiles. Le climat, glacial dans le grand nord, est ici nuancé d'une douceur née des nappes magmatiques qui ruminent sous le sol. À côté d'étendues glacées gisent des prairies fleuries, elles-mêmes acoquinées à des collines de cendres sinistres... puis des lacs couleur mi-lait mi-safran, tantôt par l'ammoniaque, tantôt par le soufre qui s'y trouvent. Et ainsi de suite.

Outre une académie de magie très réputée, Telsadoum est la terre d'une maigre peuplade de quelques milliers d'habitants. Ils ont survécu aux caprices de la nature, ils mènent depuis toujours une vie paisible et paysanne. Les Telsaliens sont répartis en une poignée de villages de deux ou trois cents habitants. Ne connaissant ni la famine, ni les guerres, les Telsaliens jouissent d'une utopie que la présence de l'académie, désormais centenaire, a fortement contribué à établir. Les anciennes colonies esclavagistes se sont changées en relations commerciales lorsque les mages fondateurs ont racheté le territoire au royaume d'Esfern.

D'un point de vue politique l'île n'est toutefois pas indépendante. C'est le protectorat du royaume voisin d'Esfern. Telsadoum pourrait s'en passer mais l'intérêt des insulaires est d'éviter le gaspillage de précieux talents et d'éviter d'encourager le bellicisme dans une logique guerrière poussée. Et c'est un moyen d'assurer une régularité des échanges économiques, aussi minimes soient-ils. Les autres royaumes ne s'offusquent pas de ce lien. Si tous aimeraient trouver une occasion de rallier la précieuse académie à leur territoire, aucun n'entrera en guerre pour ça. Les privilèges d'Esfern sont limités et d'ordre pragmatique pour l'essentiel. Par ailleurs ils n'interdisent pas que d'autres y aient recours, assurant une forme de neutralité diplomatique bienveillante.

Les embarcations de pêche sont la seule structure à même de convoyer les candidats à la traversée. Cela montre à quel point les lieux sont peu fréquentés en dépit de leur réputation.



tion. Les riverains du continent partagent un mode de vie assez similaire aux insulaires Si l'on excepte la taille des villes côtières et la présence de contingents militaires stationnés en permanence dans une léthargie exemplaire. Les pêcheurs ne sont pas dupes, ils savent très bien que les voyageurs qu'ils embarquent pour quelques pièces ne sont pas toujours très clairs. Et puis certains visiteurs plus ou moins réguliers possèdent leurs propres embarcations et habitudes de navigation nocturne... C'est le cas d'émissaires des puissants de contrées voisines ou même de duchés conspirateurs, mais c'est aussi le cas d'un petit groupe d'étrangers à la peau cuivrée, calfeutrés dans des robes à capuches noires et accompagnés de mercenaires des régions australes.

L'académie

Aux premières décennies de son existence, l'académie de Telsadom était un sanctuaire pour des mages venus du monde entier. Ces visiteurs mirent leur savoir en commun dans bien des domaines, constituant un puits de science occulte dont la réputation attira nombre de chercheurs. Au fil des ans, les archives qu'ils constituèrent assirent une notoriété archéologique à l'académie. Mais au-delà de l'aspect purement scientifique, les mages de Telsadom se concentraient sur la recherche des secrets des

sorciers du temps jadis et le succès de leurs études submergera bientôt l'intérêt

historique des académiciens. Le succès fut rapidement concrétisé par le talent de l'enchanteuse Ar-Jarnstra à déchiffrer les langues les plus anciennes. Il y a quarante ans, alors que beaucoup d'yeux emplis d'une lueur de convoitise commençaient à se tourner vers l'île savante, Ar-Jarnstra devint directrice et renforça la rigueur des principes de l'académie, établissant des règles toujours plus strictes afin de préserver le savoir de l'île. Parallèlement, elle ouvrit une école de magie et ne garda dans son giron que les personnalités les plus talentueuses. Quelques années suffirent à Telsadom pour devenir le trône d'une élite, gardienne jalouse de sciences millénaires et formatrice d'un rang de futurs magiciens renommés.

Le personnel d'encadrement comporte une permanence de plus de cent-vingt membres répartis entre les copistes et les bibliothécaires, le personnel de maintenance et la garde, les enseignants, les maîtres permanents de Telsadom et les rares invités. Deux cents élèves de tous niveaux subissent la discipline de l'école. La plupart sont fils et filles de seigneurs étrangers ; d'autres sont des futurs notables du royaume d'Esfern ou de ses proches voisins et par la grâce interposée de leurs familles, on ne peut pas dire qu'il règne entre eux une franche camaraderie. Mais cet aspect est nuancé par l'âge. Environ un tiers sont aussi jeunes que les PJ. Les plus vieux, quant à eux, ne dépassent pas les dix-sept ans et ceux-là subissent davantage la pression familiale que leurs condisciples. L'apprentissage suit différents degrés, dépendant des talents de l'élève avant tout, mais aussi d'innombrables facteurs parmi lesquels l'influence de sa famille n'est pas le dernier. Pour les plus jeunes, l'école ressemble à n'importe quel pensionnat trop rigoureux avec ses cours généralistes, ses corvées, ses chamailleries et ses récitation. Les journées sont bien remplies et l'éveil des dons de chacun se fait progressivement, dans l'ordre et la rigueur. Cinq années de ce régime suffisent pour acquérir les bases du premier niveau de magicien, l'élève a alors entre dix et douze ans. Deux possibilités majeures s'offrent alors à lui : soit il quitte l'école et devient apprenti, poursuivant sa formation sur le tas, soit il décide de rester à l'académie afin de devenir mage de Telsadom à part entière. Les élèves de l'île comptent parmi les meilleurs magiciens du monde. Cependant, beaucoup ne peuvent se soustraire aux impératifs familiaux ou satisfaire aux fortunes sollicitées et s'en retournent chez eux avant l'heure. Le serment de loyauté (rendant également corvéable à souhait



durant toute la durée de l'apprentissage) est la seule alternative offerte aux démunis faisant preuve de talent et souhaitant rejoindre les rangs de la prestigieuse académie. Cette dernière n'est jamais prise à la légère, Telsadom ayant la réputation de ne pas connaître de traités vivants...

Le site de l'académie est situé sur les hauteurs de l'île, à quelques dizaines de kilomètres du village de Raknar par lequel arrivent les bateaux en provenance du continent. N'y voyez pas là prétexte à un surcroît notable d'activité, Raknar est un village comme tant d'autres sur l'île et ne totalisant guère plus de trois cents habitants. Les routes ne sont pas faciles mais restent très sûres. Celle de l'académie serpente dans des sous-bois véritablement tropicaux nés d'un sol tiède et pourtant fréquemment enveloppés d'un blanc manteau. Plus elle prend de l'altitude, plus la route devient layon, se couvrant de gel au milieu des monts ciselés d'un paysage lunaire que les cendres disputent à la neige. La colossale construction, étrangeté architecturale de basalte ornée de roches colorées, semble avoir surgi de la roche en fusion du volcan qui fit naître cette île. Les tours, les promontoires et les flèches s'envoient et se fondent dans les nuages d'hiver. L'édifice n'est pas plus de ce siècle qu'il est d'origine humaine. Ses origines remonteraient à une peuplade demi-géante, aujourd'hui disparue, porteuse d'une bien curieuse civilisation rassemblée dans ce château comme dans une termitière. Ceci explique l'absence de ruines citadines alentours tandis que le bâtiment lui-même recèle d'innombrables indices d'une occupation villageoise. Imaginez une communauté demi-géante vivant cloîtrée dans cette seule enceinte... Naguère les érudits se bousculaient pour trouver un sens à ces mystères et aux enchantements imprimés sur ces murs, mais aujourd'hui il ne reste personne pour s'interroger sur ces vestiges labyrinthiques (les habitants de l'île s'en tinrent longtemps éloignés par superstition ignorante) et les merveilles qu'ils recèlent parfois : catacombes et sanctuaires regorgeant d'urnes funéraires, souvenirs de rues entières (des couloirs), étalles et sous-bois aménagés, rivières perpétuelles, parcs vertigineux... Mais il est aussi notable que beaucoup d'ajouts et de transformations sont l'œuvre des nouveaux propriétaires. Les sommités du château comme ses racines ne sont pas fréquentées, la directrice restreignant les élèves et le personnel dans les ailes ouest et nord. C'est dans ces sections que les aménagements sont les plus remarquables car toutes les pièces ont retrouvé dimension humaine et architecture normale : remblaiements, charpentes, moellons, boiserie en marge de ce délire titanesque. Des cuisines, des cheminées, des salles d'eau, des salles communes et

des chambres offrent une capacité d'accueil relativement confortable de cinq cents visiteurs. Tout le reste de l'édifice paraît abandonné. Lugubre. Vu de l'intérieur il ne s'agit que de pierre. Les couloirs immenses sont glaciaux, des brises gelées s'y engouffrent trop souvent ; ailleurs la poussière et l'obscurité règnent sans partage. Certes, rien n'est véritablement délabré mais rien non plus ne respire en ces lieux. L'un des enseignements des mages de Telsadom porte en effet sur l'économie du pouvoir et c'est dans les actes les plus quo-

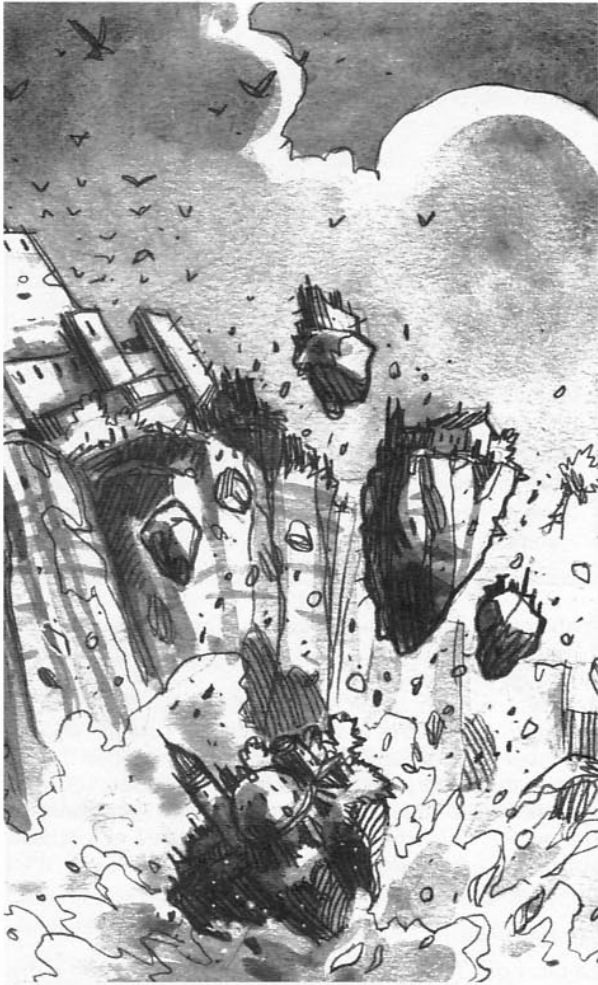
Et si... vos joueurs ne veulent pas jouer des ensorceleurs ?

Bien que centrée sur la classe d'ensorceleur, la campagne que nous vous proposons peut en intéresser d'autres. Comme annoncé en première page, son déroulement et sa conclusion vont assurément changer la donne de l'univers dans lequel vous jouerez. Rassurez-vous, il n'est pas question d'apocalypse définitive à la clef.

Pour une adaptation réussie il vous faut savoir que les ensorceleurs naturels (marquons ainsi la différence avec les personnages acquérant des niveaux dans ce domaine après leur premier niveau) vont se changer en dragons de lumière à la fin de cette introduction, réveillant ainsi l'héritage que véhicule leur sang. C'est par l'exécution d'un rituel que les PJ fournis en annexe seront les premiers à subir cette métamorphose. Les prochains scénarios se concentreront sur la gestion de leur nouvelle forme et tous les problèmes que cela peut poser, avant de dégénérer sur une secousse géopolitique de grande envergure - bah oui, l'apparition d'un nouveau type de dragon ce n'est pas rien et ça ne plaît pas à beaucoup de gens. Si vous ne jouez pas des ensorceleurs naturels, vous serez forcément moins concernés par la trame principale mais ces événements de grande échelle vous toucheront quand même. Afin de profiter au mieux des scénarios il serait alors préférable que vous soyez du côté de ces nouveaux dragons - soit parce que ce sont vos amis transformés, soit parce que vous sentez qu'il y a quelque chose de louche là-dessous, etc.

À partir de ces données basiques et de tout le descriptif contenu dans ces pages, vous devriez être capable de tirer le meilleur parti du scénario. N'oubliez pas que quoi qu'il arrive, le rituel d'éveil doit être lancé ! En jouant des ensorceleurs adultes il faudra leur trouver un prétexte pour rejoindre l'île et l'académie. N'hésitez pas à vous servir des pistes données : par exemple, si vous préférez jouer des guerriers ou des roublards vous pouvez les acoquiner avec les prêtres et leur faire prendre conscience de la situation au fur et à mesure. Les mélanges entre adultes et enfants seront beaucoup plus faciles si vous jouez avec le personnel de l'académie : cela permet une certaine proximité avec les événements intra-muros et facilite l'insertion d'enfants non-ensorceleurs (ceux du personnel) dans le groupe de PJ.

tidien que se reflète le mieux leur philosophie. Travailler cette impression permettra de contrebalancer l'omniprésence de la magie pendant le scénario, lui laissant un caractère exceptionnel. Les étages abritent les appartements et laboratoires des maîtres magiciens. Les sous-sols sont sujets à des centaines de légendes qui nourrissent nombre de nuits cauchemardesques chez les plus jeunes.



Les événements

Chronologie

Premier jour

Les PJ débarquent sur Telsadoum afin de devenir élèves de sa prestigieuse académie. Personne ne leur adresse la parole autrement que pour leur expliquer les consignes et les tâches qui leur sont assignées. Une poignée d'autres ensorceleurs a rejoint les rangs de l'école il y a un mois. Les PJ les reconnaîtront sans peine car ce sont les seuls qui soient psychologiquement brisés.

Deuxième jour

Les PJ peuvent essayer d'engager la conversation avec leurs camarades mais ils s'aperçoivent bien vite qu'on les tient

à l'écart. Les autres ensorceleurs ne sont guère plus abordables : depuis qu'ils sont dans l'école ils n'ont subi que brimades de la part des élèves magiciens. Ils mettent (à tort) toutes leurs mésaventures et leurs frayeurs sur le compte de ces mauvais garçons. Apparemment, l'épreuve du bizutage fut particulièrement éprouvante et les cafteurs sont plutôt mal vus...

Troisième jour

Après les cours, les PJ tombent dans un simulacre d'embuscade orchestré par Tranber et sa bande. Tranber est un poil plus âgé qu'eux et c'est une petite brute qui a l'habitude d'être obéi au doigt et à l'œil. Comme lui et les PJ sont dans la même classe (ainsi que toute sa bande d'ailleurs), il entend bien qu'on le considère comme le caïd du coin et qu'on lui verse son dû : une miche de pain ou un fruit à chaque repas. C'est le minimum. En échange de quoi le gros Tranber assure votre protection vis-à-vis de sa propre bande. C'est du propre ! Les élèves plus âgés ne sont pas mieux, ils essayent de foutre la trouille aux plus jeunes par des hallucinations morbides ou des promesses de hantise par de petits démons (façon vieilles malédictions) quand ils ne sont pas occupés à créer de charmantes illusions pour égayer leurs nuits solitaires... Attention : des Tranber il y en a pour tous les âges et les PJ risquent de se retrouver rapidement à se porter volontaire pour les corvées des autres. Parallèlement, ils vont commencer à ressentir qu'une présence les épie lorsqu'ils sont seuls et hors de l'académie. L'impression est ténue mais dérangeante et ils sont victimes d'hallucinations fugitives mettant en scène des gens qu'ils ne reconnaîtront probablement pas tout de suite (leurs ancêtres).

Quatrième jour

Tandis que les jours passent, commencez à organiser une certaine forme de résistance héroïque ou peaufinez vos techniques de carpette. N'hésitez pas à mettre tout l'événementiel sur le compte des autres gamins afin de propager cette légèreté bon enfant. Bagarres de cours de récré ou de cantine, intimidation, farces et sabotages en tout genre : rien de bien méchant mais qui suffise à pimenter la vie des héros en herbe comme s'ils se trouvaient embarqués dans *La guerre des boutons*. Multipliez à cet effet les embuscades et les affrontements à coups de dégâts temporaires, un K. O. signifiant juste que l'un des gamins s'est fait mal et qu'il part en pleurant (il est donc hors de combat).

Que font les maîtres à côté de ça ? Bah rien tant que ces événements ne perturbent pas leurs cours.

Cinquième jour

La bataille continue entre la bande de Tranber et les PJ (aussi chefs de bande ?). À force, certains finiront bien par ramasser une punition et le jeu peut rapidement tourner à celui qui mangera le plus d'heures de colle. C'est lors de l'exécution de plusieurs d'entre elles, jusqu'à une heure assez tardive, que le ou les PJ concernés vont assister à l'arrivée discrète d'un groupe d'étrangers transportant de lourdes caisses en bois. Les hommes sont emmenés jusque dans les sous-sols par un personnage enrobé d'étoffes noires, avec la bienveillance de la directrice.

Sixième jour

Une sortie en forêt prévue pour faire l'apprentissage des plantes avec le vieux maître - celui qui a une barbe blanche filasse, des bésicles et une surdité qui l'oblige à se servir d'un cornet - est l'occasion rêvée pour une bataille rangée entre bandes rivales. Faites en sorte que celle de Tranber soit toujours un peu plus forte afin de stimuler vos joueurs. L'enjeu peut se limiter à construire la plus belle cabane et à saboter au mieux celle de l'autre pour finir par capturer les adversaires et les balancer dans le lac : ils seront trempés, on leur passera un savon et ils prendront des heures de colle ou seront privés de dîner.

Les événements doivent s'enchaîner de manière très rapide : après des préparatifs, des éclaireurs et une approche discrète, c'est l'empoignade ! Des gamins sont ligotés et faits prisonniers, d'autres poussés dans la boue ou le lac (hors de combat), certains se mettent à courir à travers le bois pour échapper à leurs poursuivants et puis soudain, l'un des PJ aperçoit un autre fantôme de ses ancêtres (il peut reconnaître les armoiries, le tartan, un lien de parenté ou autre bijou de famille). Un grand coup de tonnerre retentit, des éclairs illuminent anormalement le ciel comme les profondeurs du bois. De la neige fond instantanément par endroits, la foudre claque sèchement à plusieurs reprises et frappe l'un des autres ensorceleurs de la bande à Tranber, le tuant sur le coup. Aussitôt c'est une véritable tempête de neige qui s'abat sur le bois. Dans la panique générale le vieux magicien lance des incantations pour dissiper l'orage et protéger les gamins. Bientôt tous sont rejoints par une dizaine de gardes et l'affaire se termine devant une décoction chaude et des couvertures sèches. Dehors, l'averse s'est calmée mais le flot ne semble pas tarir. L'ambiance est sinistre à cause de la mort de Chétif, le jeune ensorceleur. C'est un accident bien sûr,

Et si... les PJ se dégonflaient ?

Imaginez un instant que vos joueurs décident de larguer le grimoire dans leur course ou de le rendre à la directrice... *Primo*, prévoyez le coup en poussant Tranber à leur brosser un aperçu de ce qui les attendra s'ils se font prendre : un an de pétrification ! Cela leur passera sûrement l'envie d'échouer. *Secundo*, précipitez le final : après ses multiples tentatives, le dragon de lumière est finalement entré en communion avec les ensorceleurs et il peut désormais court-circuiter Ar-Jarnstra. S'ils sont pris, les PJ voient soudain le visage de la directrice blanchir comme un linge. Derrière eux viennent d'apparaître les fantômes de leurs ancêtres et tous fondent sur elle dans une cohue spectrale, d'où se lève un puissant rugissement, prouvant que c'est bien Baïkamath qui règle ses comptes ! Pendant que la directrice se débat sans espoir de victoire, des fantômes maternent les PJ, leur implorant de les libérer en récitant le rituel... et si ça ne fonctionne toujours pas, n'oubliez pas que ce sont encore des gamins : faites en sorte qu'ils perdent leurs moyens et se laissent influencer par ces chers disparus pour accomplir leur destinée.

mais tout le monde aura remarqué que le vieux maître fulminant prend la directrice à part pour obtenir quelques explications.

Pour les fouineurs, le soir même a lieu une virulente discussion entre les maîtres et la directrice. Les curieux ne comprennent pas tout mais il est clairement fait mention d'avertissements quant à jouer avec des forces inconnues et qui plus est à le faire à l'insu de tous, mettant ainsi l'académie en danger. La discussion ne trouve pas d'issue et s'achève sur une promesse de la directrice de tout éclaircir d'ici quelques jours tout au plus.

Septième jour

La mort de Chétif pose une sorte de trêve lugubre entre les bandes. L'ambiance n'est pas au mieux et beaucoup d'élèves regrettent d'avoir manqué certaines parties du cours sur les plantes la veille car ils sont maintenant plus ou moins enrhumés. La journée semble se passer tranquillement. Tranber est en réalité en train d'orchestrer un complot définitif contre les PJ et sodoie les autres membres de leur bande. Le but est de leur tendre une dernière embuscade demain pour les capturer et leur faire passer le rituel du bizutage. Toute cette histoire étant partie du mauvais pied, il faudrait voir à retrouver les bonnes vieilles habitudes de l'école !

Huitième jour

C'est dans la soirée que les PJ vont tomber dans l'embuscade de la bande de Tranber et des conjurés. Ils vont être capturés et emmenés dans une cachette, puis rituellement torturés (chatouilles à en pisser de rire, peintures grotesques sur la tronche, obligés de manger des trucs dégueus, etc.) au cours d'une petite célébration, avant

PJ prétirés

Ce sont cinq ensorceleurs de niveau 1 âgés de 10 à 12 ans.

Bedaine est le gros joufflu de la bande, c'est un bon suiveur d'un moral toujours égal et très porté sur la collection des jolies choses. Il ne se pose généralement pas trop de questions sur l'avenir (le sien y compris) et ne cultive son don que parce qu'il ne l'a jamais remis en question. [For 14, Dex 12, Con 16, Int 12, Sag 10, Cha 14]

Trouille est l'hypocondriaque du lot, il est toujours plus ou moins malade et sa couardise générale de tout ce qui est plus gros que lui le pousse à une prudence à la limite de la paranoïa. Étonnement, Trouille a toujours un tour en réserve dans son sac, juste au cas où... [For 12, Dex 12, Con 10, Int 14, Sag 16, Cha 14]

Augure est le chiard de la bande, c'est le seul à porter des bésicles en verre et à les soigner aussi ostensiblement que son sale caractère. Jamais content, toujours à proférer des menaces dans le vent, Augure fait cependant preuve d'un réel talent qu'il gaspille généralement dans des plans très élaborés destinés à l'assouvissement de sa soif égoïste de friandises. [For 10, Dex 12, Con 12, Int 16, Sag 14, Cha 14]

Sabots est le paysan du groupe, surnommé ainsi car depuis tout petit il porte (la plupart du temps à l'épaule) des sabots de bois sculptés par son père et trop grands de plusieurs tailles. Pétri d'une détermination et d'une combativité à toute épreuve, Sabots a vécu une enfance tragique dont les souvenirs heureux demeurent dans ces seuls sabots, son bien inséparable. [For 16, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 14]

Fleuri est le snobinard des cinq, c'est un gosse de riche fin poète qui met un point d'honneur à châtier son langage et à composer des vers. Hormis ses travers prétentieux il passe son temps à courtiser les jolies femmes - toutes plus âgées - qu'il croise. S'il y avait un chef de bande, c'est Fleuri qui s'y collerait ! [For 12, Dex 12, Con 10, Int 14, Sag 14, Cha 16]

Ces enfants se connaissent depuis longtemps pour avoir habité le même village tranquille. Par-delà les différences sociales et les tragédies, leur amitié s'est forgée autour du secret qu'ils ont toujours partagé depuis leur tendre enfance : ce don commun pour la sorcellerie. Leur secret s'éventa le jour où les parents de Fleuri accueillirent un voyageur notable, un magicien qui sut déceler son talent et convainquit son père de le laisser conduire à l'académie. Craignant d'être séparés, tous fugèrent pour partir avec lui.

de devoir se livrer à l'épreuve de bizutage.

Cette dernière les délivrera du statut de têtes de Turc en faisant d'eux des élèves à part entière de l'académie. L'épreuve consiste à s'introduire dans le laboratoire-secret-mais-que-tout-le-monde-sait-où-il-est de la directrice et d'y dérober un objet de grande valeur - en l'occurrence l'un des grimoires enchaînés sur son lutrin. La consigne c'est : débrouillez-vous, vous devez nous le ramener avant l'aube ! Tranber refila aux PJ un plan pour s'y rendre par des chemins détournés, par des "trous de souris" comme ils disent.

Cette épreuve doit ressembler à une parodie de porte/monstre/trésor. Le plan de Tranber est un vrai parcours du combattant avec des conduits à passer en rampant, des rats à éviter dans les faux planchers sous les cuisines, les cordes à lancer pour escalader des poutres où ensuite jouer les équilibristes, des pièges à éviter et des lucarnes à ouvrir. Les monstres, ce sera pour le retour... Les PJ finiront par déboucher dans la charpente du plafond du fameux laboratoire, non loin des appartements du sommet des tours, à la verticale de leur trésor. Une fois la chaîne rompue ils pourront entamer leur voyage de retour et c'est comme par hasard pile à ce moment que la directrice et l'homme en noir pénétreront dans la salle. Les PJ auront tout juste le temps de s'engouffrer dans leur trou de souris. Étant donné qu'ils ont l'avantage du terrain, la directrice lancera de petits diabolins à leurs trousses, ce qui donnera lieu à une jolie course poursuite pimentée de scènes de combat si jamais les PJ décidaient de faire face (en équilibre sur les poutres et au-dessus des marmites de bouillon encore tièdes ce serait pas mal).

Au terme de la poursuite, les PJ pourraient rater un virage, une escalade ou quoi que ce soit alors qu'ils se sont prudemment encordés... et finir leur course dans la buanderie, sur un tas de linge sale ou dans une chambre isolée. Une retraite idéale en somme.

Vous me copierez cent fois

"Je me mêle de ce qui me regarde !"

Nul doute que ces sales gosses parviendront à mettre le nez dans leur trésor avant de rejoindre Tranber. Dès que leurs yeux se posent sur les signes cabalistiques, une lumière aveuglante en jaillit et les immobilise. Leur corps semble se dissoudre et le monde disparaît autour d'eux dans un silence impénétrable. Peu à peu les contours se redessinent et ils distinguent une foule

fantomatique. Des psalmodies sont murmurées longtemps avant qu'ils se rendent compte que c'est leur propre voix qui s'élève. Chacune de leurs tentatives de résister se solde par le regard torturé d'un fantôme inondant leur esprit de ses "libère-nous !". Les PJ se souviendront n'avoir formé qu'un flot unique avec les âmes de leurs ancêtres.

Le rituel puisant dans l'énergie tellurique de l'île, les volcans entrèrent en éruption dès les premières minutes, semant la panique dans l'académie. Il faudra une heure, le temps que le rituel soit terminé (d'où l'intérêt du tas de linge sale...) pour que l'île commence à se désagréger. Entre-temps, les maîtres sorciers percevront une violente explosion dans les appartements de l'infortunée directrice. Baïkamath ayant appliqué sa sentence, il disparaîtra. Les maîtres n'auront le temps que de recueillir quelques témoignages avant de mettre en œuvre leurs pouvoirs pour protéger leurs élèves. Les PJ, quant à eux, demeurent introuvables même par des moyens magiques. Tandis que leurs camarades s'enfuient, l'antique cité des demi-géants s'engouffre dans une faille béante, suppurant de magma. Les témoins aperçoivent alors de monstrueuses formes draconiques irradiant de lumière. Elles prennent appui sur les ruines et s'envolent au loin. Ces monstres, ce sont vos PJ fuyant la destruction, encore inconscients de leur nouvelle forme. Pas la peine d'ouvrir votre bestiaire : la classe des dragons de lumière et la suite de la campagne c'est pour le prochain numéro de Backstab...

L'intrigue

Depuis près d'un an, Ar-Jarnstra élabore une toile de sortilèges sur plusieurs kilomètres autour de son laboratoire afin de préparer le rituel. Se servant de vestiges récupérés au fond du lac de Cezcàl, elle a parsemé sa toile de sites enchantés dans le seul but de maintenir son emprise sur le dragon de lumière.

En effet, les premiers rituels préparatoires ont attiré l'âme de Baïkamath et permis à celui-ci de se manifester de manière plus marquante - quoique toujours éthérée. La directrice put ainsi en apprendre davantage sur la mythologie vénérée à la citadelle de Dhôl. Mais les perspectives entraperçues n'annonçaient pas tant de réjouissances qu'elle l'avait espéré au début. Du coup elle commença un triple jeu. *Primo*, elle apprenait auprès du dragon en mimant l'élève studieuse. *Secundo*, elle baratinait les

prêtres en leur annonçant qu'il lui fallait plus de temps. Et *tertio*, elle en profitait pour perfectionner sa toile afin de canaliser à son profit les pouvoirs de Baïkamath.

Dans ce but, elle fit expédier des émissaires sur le continent afin de ramener de jeunes ensorceleurs naturels sur l'île. Ces héritiers du sang draconique lui seraient utiles pour l'exécution de sortilèges assassins qui paralyseraient l'esprit de Baïkamath, lui laissant le champ libre pour parachever son œuvre de puissance. C'est ainsi qu'une poignée d'enfants sont arrivés jusqu'à l'académie de Telsadom avec le prétexte de voir leurs talents naturels développés par les meilleurs maîtres. Un ensorceleur n'ayant pas besoin d'apprentissage de type scolaire, cette arrivée éveilla la suspicion des magiciens proches d'Ar-Jarnstra. Elle osa leur servir une fable sur la nécessité pour elle d'étudier de plus près le don de ces enfants et pour cela d'avoir recours à des subterfuges indignes. L'attitude des maîtres fut habituelle et unanime : tant qu'il n'y avait pas de vagues, ils ne voyaient pas de raison de faire chavirer le navire. Décidément...

Mais c'était sous-estimer Baïkamath. Sentant se tramer quelque entourloupe à son insu, il entreprit de tenter l'éveil par des moyens détournés - l'avancement des préparatifs facilitant son interaction avec le monde. C'est donc lui qui est à l'origine des soubresauts qui agitent Telsadom depuis quelque temps, provoquant peu d'inquiétudes en raison du volcanisme avéré de l'île. Si la mort de Chétif résulte d'une tentative d'éveil ratée, les hallucinations des PJ participent du même processus en faisant appel aux fantômes de leur lignée. Leurs camarades ensorceleurs arrivés quelques semaines avant eux ont eu des expériences similaires mais beaucoup plus traumatisantes, ce qui explique leur fragilité.

Les prêtres aussi commencent à douter des motivations d'Ar-Jarnstra qui ne cesse de retarder l'exécution de l'ultime rituel. Les hommes de Vat ne cessent de faire parvenir des vestiges à l'académie mais ne voient aucune utilité à l'enchevêtrement de sorts dont la magicienne charge le rituel. Leurs discussions sur l'avancement des travaux sont sanctionnées d'évasifs "bientôt". Vat n'est pas ignorant des choses de la magie et, flairant le marché de dupes, il cherche un moyen de la mettre hors d'état de nuire avant qu'il ne soit trop tard. Toute magicienne qu'elle soit elle n'est pas encore immortelle et son assassinat était traîtreusement planifié par le groupe le soir où les PJ ont accompli le rituel...

Ce jour fatidique, les PJ modifieront les causes de son exécution : le réveil du sang de Baïkamath provoquera une onde de choc qui atteindra tous les ensorceleurs à travers le monde. Profitant de ce dégagement de puissance éphémère, l'avatar éthéré du dragon de lumière apparaîtra devant la magicienne pour lui faire payer sa trahison.

Auteur : Maurice Viz

Sur une idée originale de Michaël Croitoriu, Maurice Viz et 7.7

Illustrations : Vincent Dutrait

Frise et logos : Bertrand Bès

Une petite citation mais un grand merci à Julien Blondel

Le Synode : Le Cercle Intérieur

Les Teraphim sont parmi nous. La Cyrélie subit depuis des décennies, des siècles peut-être, leur domination invisible. Créatures immatérielles, ils s'insinuent dans l'esprit de nos amis, de nos parents, de nos voisins, les réduisent à l'état de vulgaires marionnettes.

Nous avons juré de les combattre par tous les moyens, nous, les membres du Synode, qui sommes l'ultime rempart contre cet envahisseur insaisissable. À moins qu'il n'ait déjà infiltré nos rangs...



Synode

Synopsis

Dans notre numéro de septembre, nous vous présentons le Synode, une société secrète évoluant dans un univers de dark fantasy facilement adaptable à votre jeu med-fan favori. Poursuivant sur notre lancée, nous inaugurons aujourd'hui une série d'aides de jeu destinées à développer ce décor de campagne. Le premier de ces articles est consacré au Cercle Intérieur du Synode, autrement dit à la poignée de conspirateurs, six en tout, qui le dirigent. Nous vous en présentons trois dans ce numéro, et les autres dans le prochain. Moyennant quelques menues adaptations, ces PNJ clés en main pourront facilement jouer les méchants de service dans l'une ou l'autre de vos parties, mais c'est bien entendu dans l'univers du Synode qu'ils seront le plus facilement exploitables.

Notes liminaires

Résumé de l'épisode précédent (Backstab n°33)

La Cyrélie est un petit royaume humain, qui, sans le savoir, vit une dangereuse proximité avec le Gris Pays, un mystérieux plan infernal. Depuis toujours, les Teraphim, les entités spirituelles qui l'habitent, pénètrent en Cyrélie pour posséder des humains. Disposant d'une magie puissante, ils poursuivent leurs objectifs secrets, conspirant jusque dans les palais de Davos, la capitale cyrélienne. Il y a trente ans, un groupe de six jeunes magiciens, emmenés par leur mentor Iram Magnus, tenta, lors du Grand Rituel, d'ouvrir un large portail entre le Gris Pays et la Cyrélie, mais la tentative tourna au désastre. Magnus disparu, ses six élèves, dont plusieurs grièvement blessés, comprenant qu'ils avaient été manipulés par les Teraphim, constituèrent le Synode, une organisation destinée à lutter contre l'influence toujours grandissante de ces parasites spirituels. Aujourd'hui, certains d'entre eux siègent encore au Cercle Intérieur, le conseil supérieur du Synode, tandis que d'autres, à présent décédés, ont été remplacés par de plus jeunes conspirateurs.

Anton Séranis

L'araignée dans sa toile

Anxieuse, Tessa vérifie encore une fois - la vingtième probablement - que la table de dissection est parfaitement en ordre. Scalpels, couteaux, écarteurs, cuvettes, scies, marteaux et autres instruments chirurgicaux alignent leurs reflets métalliques dans la clarté diffuse des lampes à huile. L'œil critique, elle inspecte son travail, décide qu'elle a besoin de plus de linge, sort quelques serviettes supplémentaires d'un tiroir. Un observateur extérieur pourrait penser que c'est le cadavre étendu sur la table, une Sainte d'une soixantaine d'années à la peau écailleuse et aux mains palmées, qui la rend aussi nerveuse. Il n'en est rien. C'est de Lui dont elle a peur, de ses violentes sautes d'humeur, de la multitude de pinces, lames et autres sécateurs qui ondulent en permanence autour de Lui, tous prêts à déchirer, couper et broyer les chairs. Soudain, elle se raidit, l'oreille aux aguets. Le voici qui arrive, les crissements du métal sur la pierre ne trompent pas. Elle exécute une petite révérence. "Tout est prêt, Monseigneur", murmure-t-elle d'une voix tremblante. De sous son capuchon, la mygale humaine croasse en réponse : "Parfait, mettons-nous au travail".

Biographie

La première fois qu'Anton mit les pieds au Phalanstère, l'école de magie de Cyrélie, il n'avait guère plus de huit ans. Ancien monastère léviantin, l'endroit l'impressionna immédiatement. Il se sentait écrasé par ses voûtes monumentales, ses vitraux colorés, ses hautes colonnes ciselées. Il faut dire que jusque-là, il n'avait connu que la perspective tranquille des champs de la campagne cyrélienne. S'il était venu à Davos, c'est que son père, un métayer misérable, incapable de nourrir ses sept enfants, l'avait vendu comme domestique pour quelques sous. Le Phalanstère, qui à l'époque accueillait en permanence entre vingt et trente apprentis, la majorité issus de la

haute bourgeoisie et de la noblesse fortunée de Davos, avait en effet besoin d'une domesticité importante. Ce d'autant que son fondateur et directeur, l'archimage Iram Magnus, autoproclamé Maître des Souhaits, entendait bien être servi avec tout le faste dû à son rang.

La magie avait toujours fasciné Anton, même s'il n'avait guère eu l'occasion d'assister à de véritables prodiges, les mages se produisant dans les foires agricoles n'étant pour la plupart que de grotesques charlatans. Pourtant, tout émerveillé qu'il fut par le Phalanstère, le mépris et la condescendance que manifestaient quotidiennement les élèves envers les domestiques, eurent tôt fait d'attiser sa rage. Bientôt, le besoin de leur prouver sa propre valeur se fit de plus en plus impérieux, jusqu'à devenir une obsession de chaque instant. Car, sans qu'il puisse l'expliquer de manière rationnelle, il se sentait des affinités avec les flux magiques qui baignaient en permanence l'école. Tandis qu'il faisait le ménage, aidait à la préparation des repas, ou s'acquittait de quelque corvée pénible, il grappillait ici et là des informations. Il faisait les poubelles des apprentis, récupérait leurs déchets après les travaux pratiques, s'endurcissait parfois jusqu'à leur voler une feuille de notes ou quelque composante exotique, jusqu'au moment où il se sentit prêt. Il choisit le réfectoire pour lancer le sort à l'élaboration duquel il avait consacré plus de deux années d'un dur labeur, une combinaison inédite de pyrokinésie et d'illusion. Si l'ensemble manquait de maîtrise, il n'en était pas moins très prometteur, surtout pour un autodidacte de douze ans et demi.

Assistant à la démonstration, Magnus pensa aussitôt qu'il venait peut-être de trouver là son disciple le plus doué. Il ne se trompait pas. Évidemment, il punit très sévèrement le garçon pour cet écart inadmissible, mais, quelques semaines plus tard, lui demanda s'il voulait assister à certains de ses cours... en plus de sa journée de travail. Anton, qui espérait que l'archimage lui ferait une telle proposition, accepta avec empressement. En quelques mois de doubles journées de travail, corvées et cours magie, il avait rattrapé son retard sur les apprentis les plus doués. Encore une année et il les dépassait tous. Il s'avéra notamment un alchimiste hors pair, devint bientôt l'un des proches de Magnus, et finalement son assistant personnel.

Ils préparèrent ensemble le Grand Rituel, et, lors de l'incantation, se tenaient très près l'un de l'autre. Aussi, lorsque Magnus disparut à travers le portail, Anton fut massivement exposé au rayonnement en provenance du Gris Pays. Grièvement brûlé, il était loin d'imaginer, au moment où il proposait à ses compagnons de fonder le Synode, quelles seraient les conséquences de ses blessures. Car, tandis qu'il posait les fondations de la société secrète, restructurant par la même occasion le Phalanstère, il commença à ressentir les premiers symptômes de son terrible cancer magique. Et s'il avait tout naturellement pris la tête des deux organisations, personne n'ayant un instant songé à discuter son autorité, il était en revanche bien loin d'avoir autant de prise sur sa maladie.

Anton Séranis, magicien niveau 14

TA M (humain) ; pv 35 ; VD 10 ; CA 15 ; Init +0 ;
Att *corset arachnéen* (corps à corps, +9/+4, 1d4+2),
(distance, +9/+4, 1d8+2) ;
JS Vig +2, Réf +4, Vol +13 ;
For 5, Dex 10, Con 6, Int 20, Sag 19, Cha 10 ;
Al LM ; FP 14 ;

Compétences : Alchimie +22, Bluff +5, Concentration +10, Connaissance des sorts +17, Connaissances (mystères) +15, Détection +9, Diplomatie +8, Fouille +10, Langues (abyssale, commune, draconien, elfique, gnome, infernale), Perception auditive +9, Profession (domestique) +9, Psychologie +11, Scrutation +15 ;
Dons : Augmentation d'intensité, Botte secrète (*corset arachnéen*), Création d'anneaux magiques, Création d'objets merveilleux, Création de bâtons magiques, Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Incantation statique, Préparation de potions ;
Sorts de magicien (4/6/5/5/5/4/3/2) : Anton a accès à tous les sorts de niveau 0 à 5, plus *analyse d'enchantement, champ de force, contrat intermédiaire, désintégration, dissipation suprême, double illusoire, forme éthérée, globe d'invulnérabilité renforcée, prévoyance, projection d'image, renvoi des sorts, simulacre, souhait limité, suggestion de groupe, téléportation sans erreur* ;
Objets spéciaux : *anneau de protection +5, bâton de défense, corset arachnéen* (équivalent à une *dague +2* et une *arbalète légère +2*, bénéficie en permanence du sort *pattes d'araignée*), potions et parchemins (à déterminer par le meneur de jeu)

En effet, sa peau, ses muscles, ses organes, jusqu'à ses os, se nécrosent inéluctablement. La gangrène a tant progressé depuis le Grand Rituel, que l'odeur, absolument insoutenable, l'oblige à abuser des parfums les plus puissants. Son visage seul est encore à peu près épargné, mais sa chevelure, autrefois abondante, est aujourd'hui réduite à quelques touffes clairsemées. Cela fait maintenant près de trente ans qu'il lutte pied à pied contre le mal qui le ronge, mais ce combat désespéré l'a tellement épuisé que, s'il frise à présent la cinquantaine, il paraît facilement vingt ans de plus. Les jambes et le bras droit totalement atrophiés, il n'a plus désormais l'usage que de quelques doigts de sa main gauche. Pour pallier ce très lourd handicap, il a mis au point un étrange et complexe corset de cuir et de métal articulés. Depuis plus de vingt ans qu'il le porte en permanence, l'appareil, qu'il contrôle par télékinésie, a progressivement fusionné avec ses propres chairs décomposées. Aujourd'hui, il est solidement soudé à ce qu'il reste de ses os et de sa peau, faisant désormais partie intégrante de son corps. Une couronne de longues pattes arachnéennes, terminées par des pointes acé-

rées, s'articule autour de son abdomen, lui permettant de se déplacer avec une aisance et une rapidité peu communes sur le sol, les murs, voire les plafonds. Un peu plus haut sur son thorax, une multitude de membres mécaniques de toutes formes et tailles, remplacent ses bras et mains. Certains sont terminés par des scalpels, d'autres par des pinces, des vrilles, des pointes, ou encore des crochets. L'un d'eux a même pour extrémité une main de bois entièrement articulée, qui, recouverte d'un gant, peut fort bien passer pour un membre véritable. Elle permet à Séranis de donner un tant soit peu le change lorsque, habillé de sa longue robe de mage et assis derrière son énorme bureau, il reçoit des personnes qui ignorent tout de son handicap. Il ne peut en revanche dissimuler la lourde minerve qui lui enserre étroitement le cou jusque sous la mâchoire, et remonte par l'arrière à mi-hauteur de son crâne.

Focus : la Peste Grise

La gangrène dont Séranis est victime est une maladie bien connue des Teraphim, qui l'appellent la Peste Grise. Il semblerait qu'elle affecte la plupart des humains directement exposés aux énergies issues du Gris Pays. Difficile toutefois d'avoir une quelconque certitude en ce domaine, car si peu de portails ont été ouverts avec la Cyrélie que les cas de contamination sont extrêmement rares. Il paraît cependant établi que certains Saints sont immunisés aux effets de la Peste Grise, d'autres ayant développé des mutations étranges au contact des radiations. On raconte par exemple cette histoire d'un Saint qui se serait transformé en Très Saint après une épiphanie. Cette légende ne serait-elle que le récit déformé de l'ouverture, peut-être spontanée, d'un portail ?

Ce qu'ignore Séranis, c'est qu'il se serait épargné ses atroces souffrances s'il n'avait lutté avec un tel acharnement contre la progression de la maladie. Les Teraphim le savent pertinemment, mais conservent cette information secrète, le stade terminal de la Peste Grise est la métamorphose du malade en Teraph. Abandonnant derrière lui son enveloppe charnelle, entièrement consommée par cette mutation énergétique, le sujet devient alors un être purement spirituel. La transformation prend habituellement quelques semaines, mais Séranis l'a, par la seule force de sa volonté, ralenti au point que, trente ans plus tard, elle n'est toujours pas achevée. Ce fait, absolument inédit, intéresse au plus haut point les Teraphim, qui donneraient cher pour avoir la possibilité d'étudier le mage à leur convenance. Quant à Séranis lui-même, il semble désormais acquis que, si sa métamorphose est toujours en cours, il ne se transformera pas en Teraph, ou du moins pas en un Teraph ordinaire. Serait-il sans le savoir en train d'inventer une nouvelle espèce à lui tout seul ? Si c'est bien le cas, il faut sans doute s'attendre au pire : Séranis est fou à lier, et s'il renaît sous la forme de quelque créature métahumaine, il y a fort à parier qu'elle ne sera pas animée des meilleures intentions...

Isadora Aldovrandi

Erzébeth mon amour

À plat ventre sur la table de massage, la tête enfouie au creux de ses bras croisés, les cheveux noués en un

chignon désinvolte, elle s'abandonne avec délices aux soins attentifs de Yasmine, sa camériste favorite, une jeune fille au corps svelte mais au visage ingrat. Une méchante balafre, souvenir d'un accident agricole qui lui a presque complètement arraché l'oreille, défigure son profil gauche. Isadora ne supportant pas d'être servie par des domestiques plus belles qu'elle, elle n'est pas la seule au manoir à porter de telles stigmates. Pour l'heure, Yasmine est entièrement concentrée sur son travail. Traçant d'une main très sûre les symboles mystiques prescrits par le rituel, c'est avec une habileté consommée qu'elle entaille le dos de sa maîtresse. Isadora se trémousse et pousse de petits cris de plaisir tandis que la lame ouvre ses chairs. Le sang coule à flots, il inonde la table de sa chaleur écarlate et s'écoule jusqu'aux tomettes, sur lesquelles il coagule en de large flaques.

Biographie

Un visage à l'équilibre parfait, un corps voluptueux, une sensualité à fleur de peau sous une froideur toute aristocratique, une grâce naturelle parfaitement mise en valeur par une garde-robe somptueuse, Isadora a toujours été une très belle femme. Elle porte ses cheveux noirs très longs, généralement tressés en fines nattes, mais, coiffure réservée en Cyrélie aux personnes de qualité, fait raser avec une précision toute chirurgicale ses tempes et sa nuque. Que l'on ne s'y trompe pas cependant, sous cette élégance sophistiquée, se dissimule en réalité une redoutable prédatrice. Nécromancienne aguerrie, Isadora, qui a aujourd'hui quarante-six ans révolus, n'a qu'une obsession, celle de continuer à en paraître vingt. Si cela est tellement important à ses yeux, c'est que, depuis trente ans, elle attend le retour de Magnus, son seul et unique amour. L'archimage avait en effet pour habitude de choisir ses maîtresses parmi les plus belles de ses apprenties et, au moment du Grand Rituel, c'est sur Isadora, tout juste seize ans à l'époque, qu'il avait porté son dévolu.

Il la fascinait littéralement, mais cette tocade adolescente lui aurait certainement passé si Magnus n'avait disparu dans les tragiques circonstances que l'on sait. Traumatisée par les événements, Isadora s'est peu à peu enfermée dans une psychose de plus en plus inextricable. Au fil des années, elle a reconstruit sa relation avec Magnus sur le mode de l'amour passion, alors qu'en réalité elle était tout autre. Il y a fort à parier en effet que, toute belle qu'elle fut, Magnus se serait rapidement lassé d'elle, et l'aurait aussitôt remplacée par une autre de ses élèves. Pourtant, Isadora a passé les trente dernières années à attendre son retour, trois longues décennies qui, à force de frustration et de désespoir, l'ont rendue complètement folle. Bien vite, elle n'a eu qu'une idée, celle de trouver le moyen de lui porter secours, car elle croit fermement qu'il est encore vivant quelque part dans le Gris Pays. Largement soutenue par le Cercle Intérieur, elle a énormément investi en temps, en énergie et en argent dans ce projet, mais sans résultat concluant jusqu'à présent.

Tandis qu'elle envisageait toutes les possibilités, elle en est venue à échafauder une terrible hypothèse : et si le temps, comme c'est courant dans les plans spirituels, ne s'écoulait pas à la même vitesse dans le Gris

Pays et en Cyrélie ? Et si une année d'ici équivalait à une poignée de secondes de là-bas ? Que se passerait-il alors si Magnus revenait après quelques minutes subjectives, et qu'il s'était écoulé plusieurs dizaines d'années en Cyrélie ? Lui n'aurait pas pris une ride, alors qu'elle ne serait plus qu'une vieille femme. Cette perspective cauchemardesque finit par hanter ses jours et ses nuits, à ce point qu'elle compulsait bientôt frénétiquement grimoires maudits et parchemins interdits, à la recherche d'un rituel de magie noire susceptible de conserver sa jeunesse. C'est ainsi qu'elle découvrit le bathorisme.

Cette technique de jouvence consiste à se baigner dans le sang de jeunes personnes pour s'en approprier la vitalité. Même si Isadora l'a perfectionnée en y ajoutant un préliminaire de scarifications, ce qui en augmente l'efficacité, les effets de ce rituel sont éphémères. Elle est donc obligée de répéter ses bains de sang à intervalles plus ou moins réguliers. En conséquence, elle entretient à l'année toute une clique de serviteurs entièrement occupés à kidnapper, ou tout simplement à acheter, ses futures victimes, des filles et des garçons, enfants et adolescents pour la plupart, nourrissons parfois. Pour les tenir à sa disposition, elle a fait aménager les caves du manoir de ses ancêtres en un sordide labyrinthe de

Isadora Aldovrandi, magicienne niveau 12

TA M (humain) ; pv 45 ; VD 10 ; CA 16 ; Init +2 ;
Att bâton (+6/+1, Id6/Id6), dague de lancer (+8/+3,
Id4) ; JS Vig +5, Réf +6, Vol +10 ;
For 10, Dex 14, Con 12, Int 18, Sag 15, Cha 20 ;
Al LM ; FP 12 ;

Compétences : Alchimie +14, Bluff +12,
Concentration +11, Connaissance des sorts +14,
Connaissances (mystères) +14, Détection +6, Diplomatie
+12, Langues (commune, draconien, elfique, halfeline,
naine), Perception auditive +6, Psychologie +9,
Scrutation +12 ;

Dons : Création d'anneaux magiques, Création d'objets
merveilleux, Création de baguettes magiques, Écriture
de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Extension
de durée, Incantation silencieuse, Incantation
statique, Préparation de potions ;

Sorts de magicien (4/5/5/5/4/3/2) : Isadora a accès à
tous les sorts de niveau 0 à 4, plus animation des morts,
cauchemar, cercle de mort, contrat, contrat
intermédiaire, convocation d'ombres majeures,
convocation de monstres VI, domination, grande magie
des ombres, magie d'ombre, mur de force, permanence,
possession, reflets d'ombre, téléportation ;

Objets spéciaux : anneau de contresort, anneau de
protection +4, baguette de charme-personne, baguette
de baiser de la goule, collier de modification
d'apparence, potions et parchemins (à déterminer par
le meneur de jeu)



geôles humides. Elle y a également fait construire une salle de torture très bien équipée, ayant depuis longtemps découvert qu'elle aimait martyriser ses victimes avant de les saigner à blanc. Pour plus de discrétion, les cadavres, recouverts de chaux vive, sont enterrés dans une fosse commune aménagée directement dans l'une des caves du manoir.

S'il entretient son apparence juvénile, le bathorisme est loin de n'avoir que des avantages, en particulier parce qu'il l'oblige à protéger sa peau en permanence. La lumière solaire réactive en effet le processus de sénescence de son épiderme, qui vieillit alors à grande vitesse. C'est donc contrainte et forcée qu'elle est devenue une créature aux mœurs nocturnes. Aussi, lorsqu'elle doit sortir en plein jour, choisit-elle des vêtements entièrement noirs, manteaux longs et gants en toutes saisons, capes à capuche, chapeaux à voile épais, et même parfois, lorsqu'il fait vraiment trop beau, un masque de cuir. Précisons également que si sa peau conserve l'apparence de la jeunesse, elle est loin d'en posséder la texture et la souplesse,

évoquant plutôt une sorte de cire élastique. Isadora en est très consciente et en souffre terriblement. En dehors de quelques femmes de chambre triées sur le volet, elle ne supporte plus le moindre contact physique, de sorte qu'elle n'a plus eu de véritable relation sexuelle depuis la disparition de Magnus.

Elle décharge une bonne partie de cette frustration sur les prisonniers qu'elle torture, mais également sur Anastasia, la fille qu'elle a eue avec Magnus. En effet, elle l'ignorait à l'époque, mais elle était enceinte au moment du Grand Rituel. Anastasia, dont elle est maladivement jalouse, est une jeune femme d'une trentaine d'années, qui a hérité de la beauté de sa mère, mais des yeux gris et des cheveux roux de son père. Elle lui rappelle si douloureusement Magnus que, depuis sa naissance, Isadora la cloître dans le grenier du manoir. Enfant martyr, adolescente battue, adulte humiliée, Anastasia n'a pas tardé à s'enfoncer de plus en plus profondément dans une sorte d'autisme, dont elle ne sort maintenant qu'à de très rares occasions. Isadora ayant très tôt fait courir le bruit qu'elle avait accouché d'une Très Sainte, personne n'a jamais trouvé anormal que sa fille ne sorte jamais de la maison.

Jacob Reiff

La grande tempête

Une brise marine, imprégnée du parfum iodé de la mer cyrélienne, balaie les rues de Davos, dispersant les relents putrides de la journée. Sept collines dominent la ville endormie. Au sommet de l'une des plus élevées, le temple d'Enki étend ses multiples terrasses couvertes sous le ciel étoilé. Vêtu en tout et pour tout d'un pagne d'étoffe grossière, l'homme est étendu face contre terre, à même la pierre glacée. Les bras ouverts en croix, les yeux fermés, il médite. Les tatouages qui recouvrent son crâne et ses avant-bras, délicats entrelacs aux circonvolutions complexes, s'enroulent et se déroulent au rythme des battements de son cœur. Soudain, leurs mouvements s'accroissent. D'un mouvement d'une fluidité presque inhumaine, l'homme se redresse, ses muscles secs accrochant au passage la clarté tremblante des cierges. Il est à genoux. Le dos droit, les mains sur les cuisses, les paupières toujours closes, il se concentre sur sa respiration. Une grande tempête arrive, il le sait, il le sent, il a vu les signes. Et ce n'est pas la pluie qu'elle apporte, mais les larmes et le sang. "Enki nous protège", pense-t-il tandis qu'il commence à s'échauffer. Puis, durant les trois heures suivantes, rien d'autre n'a d'importance que ses kata, inlassablement répétés.

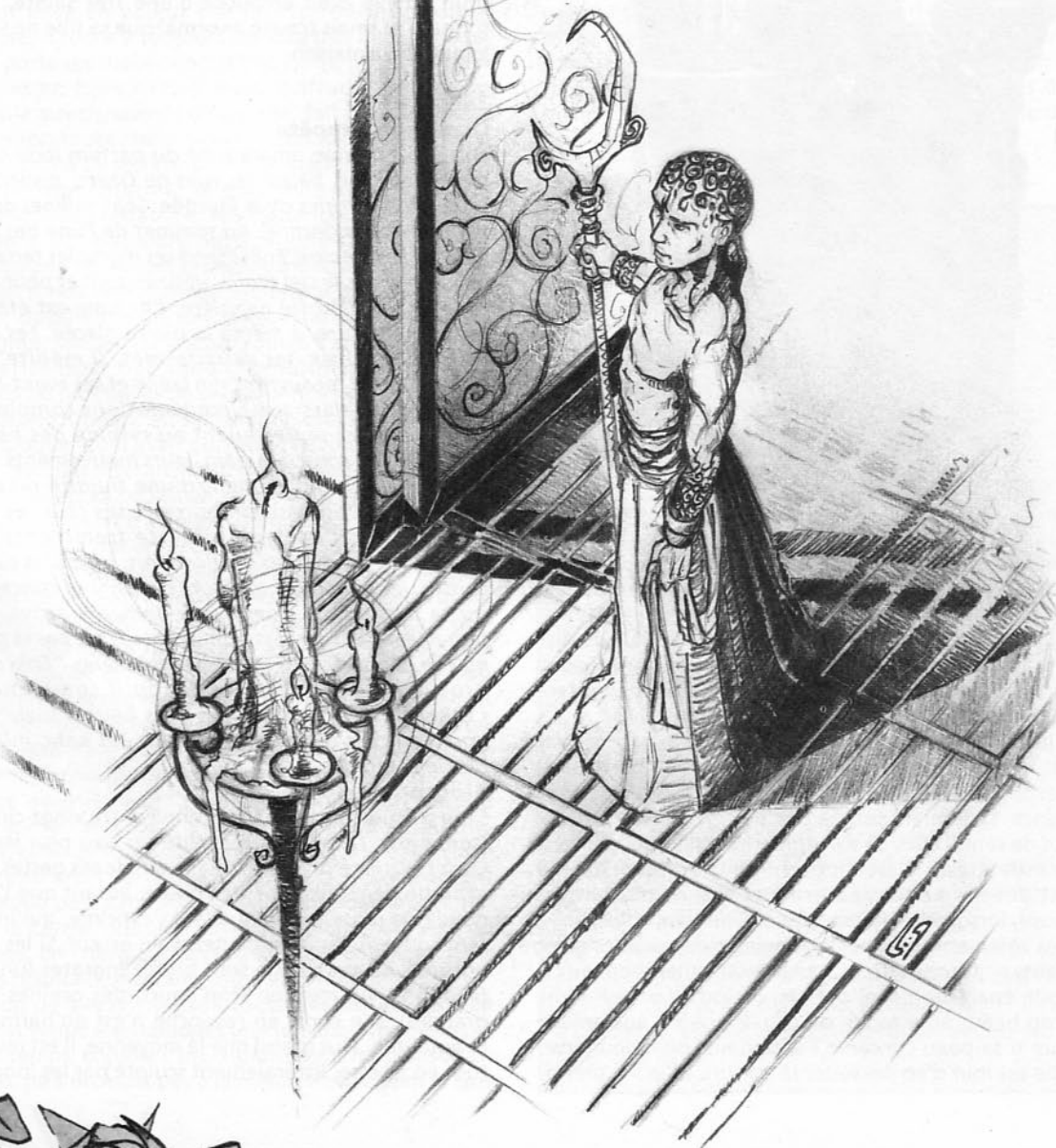
Biographie

Si au premier abord, on lui donne entre vingt-cinq et trente ans, Jacob est en réalité un peu plus jeune. C'est l'extrême précision de chacun de ses gestes, son attitude généralement très posée, autant que l'économie de mots avec laquelle il s'exprime, qui induisent souvent ses interlocuteurs en erreur. Si les proportions de son visage sont plutôt ingrates (un nez trop long, un menton trop court, des oreilles trop grandes), son corps en revanche n'est qu'harmonie et équilibre. Plus grand que la moyenne, il est musclé tout en finesse, littéralement sculpté par les longues

heures d'entraînement qui ont fait de lui le combattant martial accompli qu'il est aujourd'hui. Cadet d'une famille noble, mais désargentée au point de ne pouvoir lui transmettre d'autre héritage que la chevalière armoriée qu'il porte à l'annulaire gauche, Jacob fut, comme c'est la tradition en pareil cas, destiné à rentrer dans les ordres dès son plus jeune âge. Tandis que les maigres terres et le manoir en ruine des chevaliers de Virancourt revenaient à son aîné, lui commençait son noviciat. Si la discipline militaire et la vie en dortoir étaient absolument nouvelles pour lui, il découvrit bientôt que les rudes travaux agricoles dont il devait s'acquitter sur les terres familiales, l'avaient remarquablement préparé au sévère enseignement martial dispensé par les Enkites. Il ne fallut pas longtemps pour que ses professeurs remarquent son potentiel. Répondant à leurs sollicitations, Jacob découvrit sa vocation. Plus que la simple prêtrise à laquelle se destinaient la plupart de ses condisciples, lui serait un véritable moine-guerrier, en tout point digne de recevoir le Baiser d'Enki.

Ses vœux prononcés, il lui fallut encore trois longues années d'efforts et de rigueur avant de pouvoir les confirmer, lors d'une cérémonie initiatique et secrète. C'est au cours de cet office qu'il reçut les tatouages qui couvrent les avant-bras et le crâne soigneusement rasé de tous les moines-guerriers de l'ordre. Les Enkites disent, quoi que cela puisse vouloir dire, que ces étranges entrelacs sont "révélés" à leurs porteurs plutôt qu'ils ne leur sont apposés. De fait, ces dessins sont bien différents des tatouages ordinaires, ne serait-ce que par leurs qualités empathiques. Ils s'enroulent et se déroulent en effet au rythme des émotions de ceux qui les portent, ce qui doit les aider à mieux les contrôler. Jacob est passé maître à ce petit jeu, et il serait bien difficile à quiconque de décrypter quoi que ce soit de ses humeurs en observant ses tatouages. Ces derniers semblent également posséder d'autres propriétés, dont certaines que les moines-guerriers eux-mêmes ignorent.

Pour ce qui est du vêtement, Jacob porte habituellement la tenue traditionnelle des



Jacob Reiff, moine niveau 15

TA M (humain) ; pv 108 ; VD 26 ; CA 27 ; Init +9 ;
Att mains nues (+16/+13/+10/+7, Id12+2), *fronde* +3
et *billes* +2 (+21/+16/+11, Id4+5) ;
JS Vig +11, Réf +14, Vol +13 ;
For 14, Dex 20, Con 14, Int 14, Sag 19, Cha 14 ;
Al LN ; FP 15 ;
Compétences : Acrobaties +15, Concentration +12,
Déplacement silencieux +12, Détection +10, Diplomatie
+6, Discrétion +12, Équilibre +15, Escalade +12,
Évasion +15, Intimidation +8, Langues (commune,
elfique, halfeline), Natation +8, Perception auditive
+12, Psychologie +9, Renseignements +6, Saut +12 ;
Dons : Attaque en puissance, Attaque réflexe, Botte
secrète (mains nues), Destruction d'arme,
Enchaînement, Parade de projectiles, Science de
l'initiative, Science du combat à mains nues, Science
du croc-en-jambe, Succession d'enchaînements ;
Objets spéciaux : *bracelets de protection* +5, *fronde*
+3, 20 *billes* +2, potions (2 *grâce féline*, 1 *héroïsme*, 1
rapidité, 2 *soins légers*)

Enkites, aube à capuche sur hakama, sorte d'ample jupe-culotte très utile en combat, puisque dissimulant le mouvement des jambes. Le tout dans des tons sombres, gris foncé au noir, destinés à favoriser les déplacements discrets, voire, si besoin est, le camouflage. Il porte en outre, une paire de lourds bracelets d'argent à chaque poignet. Deux d'entre eux sont absolument lisses, mais les deux autres sont finement ciselés, la gravure du premier représentant une bataille navale sur la mer cyrélienne (l'abordage d'un vaisseau marchand par une flottille de petits bateaux pirates), celle du second, une escarmouche avec des brigands de grand chemin.

Jacob n'était pas encore né au moment du Grand Rituel. Il n'a été recruté que plusieurs décennies plus tard par Hermann Coray, l'un des membres originaux du Cercle Intérieur. Atteint d'une grave maladie dégénérative, conséquence probable de son exposition au rayonnement du Gris Pays, Coray se savait condamné. Il était depuis toujours convaincu que le Synode devait s'ouvrir aux Enkites, selon lui des alliés de choix dans la lutte contre les Teraphim. Séranis, tenant les moines-guerriers pour d'efficaces soldats, mais de piètres conspirateurs, s'opposait à un rapprochement si rapide. Coray employa donc ses dernières années à imposer son jeune protégé au sein du Cercle Intérieur. Une passion des pouvoirs aux forceps, qui aujourd'hui encore fragilise la position de Jacob, en particulier vis-à-vis d'Éphraïm, le frère d'Hermann, qui aurait préféré que son siège continue d'être occupé par un Coray, l'un de ses enfants ou de ses neveux, et en tout cas personne d'aussi jeune.

Focus : Léviathan

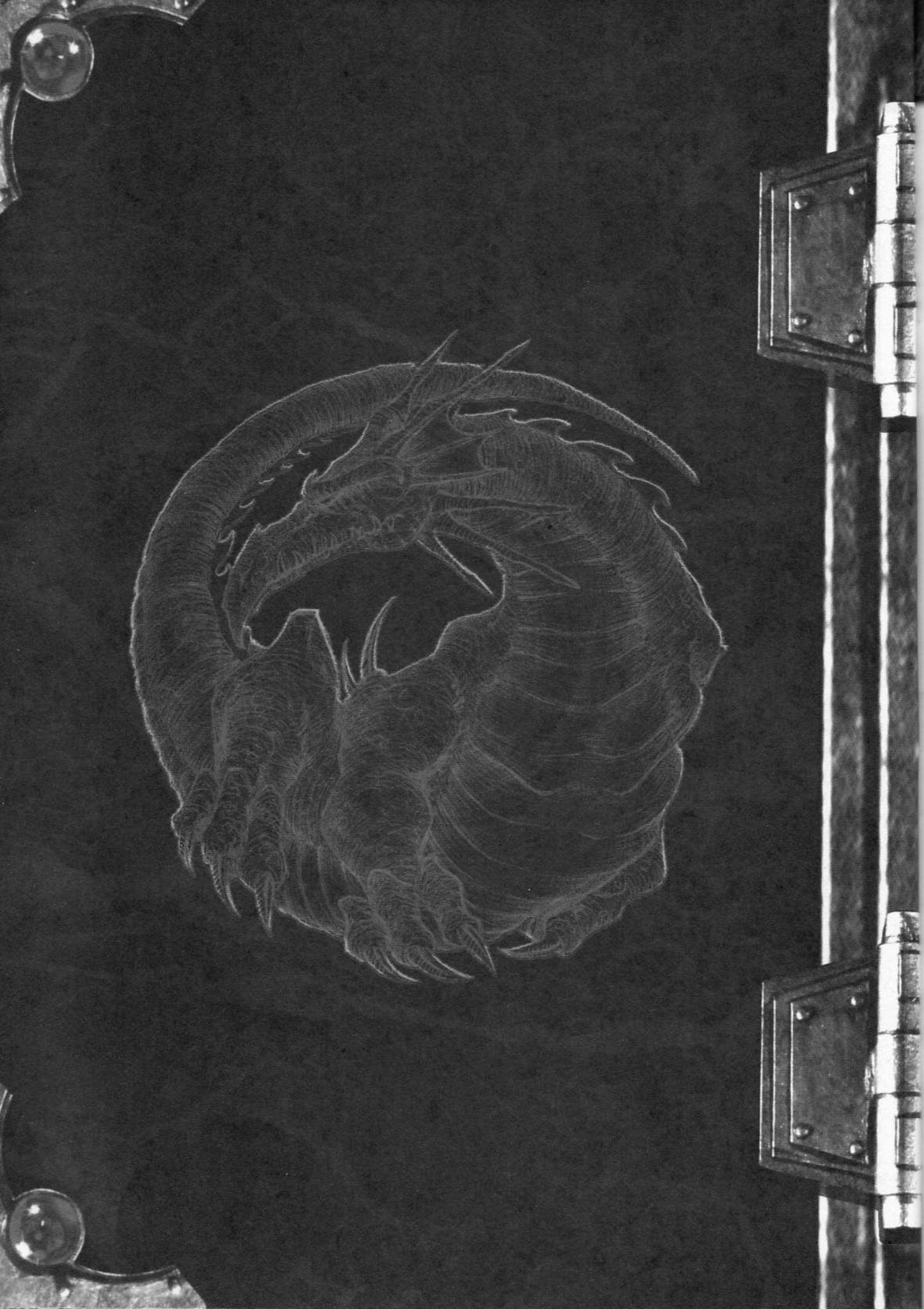
La religion officielle de la Cyrélie est le léviatisme, c'est-à-dire le culte de Léviathan, divinité tutélaire adorée dans tout le royaume sous la forme d'une Sainte Trinité. D'un côté Enki, l'Ermitte Soldat, figure masculine de la guerre et de la sagesse, généralement représenté sous la forme d'un vieil homme au corps décharné, à la barbe et à la chevelure abondantes, au torse nu et tatoué, et qui tient une épée dans chaque main. De l'autre, Cérés, la Mère Nourricière, déesse de la fertilité, Madone aux mille enfants, protectrice de la nature et des récoltes. Ses temples, les plus nombreux et les plus fréquentés de Cyrélie, abritent souvent les monumentales statues d'une femme obèse et souriante aux seins lourds et innombrables, couvrant intégralement son torse.

De la même manière que le clergé enkite est entièrement composé d'hommes, celui de Cérés est exclusivement féminin. Ses prêtresses, les Cérérides, plus communément appelées Vierges Sacrées, sont tenues en très haute estime par la population, tandis que les censeurs étrangers à la Cyrélie ne manquent jamais de fustiger leurs mœurs sexuelles particulièrement libres. Ces druidesses président aux nombreuses cérémonies propitiatoires, destinées à favoriser les récoltes, et ont également fonction d'aide sociale, nourrissant les pauvres et recueillant les orphelins. Enkites et Cérérides portent de lourds bracelets aux poignets, en argent pour les uns, en or pour les autres. Leur nombre, compté par paires, indique la position qu'ils occupent dans la hiérarchie de leur clergé. Ces bijoux sont généralement gravés d'épisodes importants de la vie de celui ou celle qui les porte.

Le dernier aspect du Léviathan est le Ver Conquérant, une hydre vermiforme aux mille gueules acérées, qui dévore les âmes des morts. Contrairement à Cérés et Enki, auxquels les Cyréliens rendent un culte officiel avec temples et prêtres, le Ver n'est adoré qu'à titre privé. Il n'est pas rare par exemple de découvrir des offrandes sanglantes et de minuscules autels dans les cimetières, catacombes et autres lieux souterrains. La nécropole de Davos en est remplie. Signalons également que bien qu'elle soit dépourvue de clergé digne de ce nom, comme de liturgie clairement définie, cette figure du Chaos Vivant n'en est pas moins ardemment vénérée par quelques poignées de fanatiques.

Rendez-vous le mois prochain pour découvrir les trois derniers membres du Cercle Intérieur : un thanatopracteur trafiquant de cadavres, un androgyne en pleine sexomorphose et un écorché en quête d'immortalité. L'un d'entre eux est un espion teraph, mais lequel ?

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



L'éveil du Dragon

Monseigneur, vous semblez perdu dans vos pensées, pardonnez-moi de vous importuner, mais une délégation de représentants des grands ordres draconiques vient d'arriver au temple. Ils vous apportent les salutations de leurs maîtres et de leurs Dragons tutélaires.

- Ces gens me fatiguent, Borel mon ami. Je suis las de devoir mentir et leur faire croire que je respecte les pitoyables créatures qu'ils servent. Ces hommes se trompent de voie, ils cherchent à suivre les Dragons sans vouloir oublier leur humanité, ils ne comprennent pas... Mais peu importe, bientôt je leur montrerai la véritable voie draconique, bientôt ils comprendront..”



Synopsis

Cette aventure est destinée à être jouée par un groupe d'aventuriers expérimentés. Ils peuvent être de toute obédience, la gravité du problème auquel ils se trouveront confrontés devant permettre de les unir. Idéalement, cette aventure est conçue pour être jouée plusieurs années après que les personnages aient joué "La Confrérie des Parfaits" (paru dans le numéro précédent). Il est toutefois parfaitement possible de faire jouer cette aventure indépendamment de cet épisode préparatoire.

Je tiens enfin à préciser que l'idée de base de ce scénario m'a librement été inspirée par deux ouvrages : *La citadelle des ombres* (cycles en deux volumes grand format) de Robin Hobb et *Le roi sur le seuil* de David Gemmell. Que vous appréciez ou non ce scénario je ne saurais trop vous conseiller de vous procurer ces excellentes sagas pleines de sang et de fureur.

L'ordre des Parfaits

Voici de nombreuses générations de cela, deux hommes créèrent l'un des plus extraordinaires ordres de chevalerie qui soit. L'ordre des Parfaits regroupait des hommes et des femmes liés par une même excellence dans le maniement des armes et parfaitement formés dans les arts subtils de la stratégie. Mais ce qui les distinguait de tout autre combattant ayant jamais foulé le sol de Kor c'était avant tout un étrange lien télépathique, une forme développée de communication mentale à distance. Les Parfaits étaient ainsi capables de communiquer silencieusement à plusieurs kilomètres de distance. Ils parvenaient à transmettre aussi bien des phrases que des images ou des idées abstraites. Un tel pouvoir leur permit d'accomplir bien des prouesses dont les bardes actuels parlent encore.

L'origine du conflit qui opposa les deux fondateurs de l'ordre est désormais perdue dans les méandres du temps. Tout ce qui est certain tient en peu de choses : les deux hommes se combattirent et, en agissant de la sorte, ils précipitèrent l'ordre dans le plus complet chaos. Au terme de la bataille, l'ordre se trouva dépossédé de ses deux fondateurs et du temple originel. Il continua cependant à perdurer discrètement à travers les âges.

Voici une vingtaine d'années de cela, Idrall Solar, un jeune enfant doté de puissants pouvoirs magiques prétendit être la réincarnation de l'un des fondateurs de l'ordre. Aidé par de vaillants héros, il parvint à reconquérir le temple originel.

En l'espace de vingt ans, il a redonné à l'ordre son statut d'antan. Désormais, des jeunes gens des plus grandes familles de Kor ne rêvent que de combattre sous la bannière des Parfaits. Les souverains d'innombrables royaumes envoient des fortunes considérables aux Parfaits dans l'espoir de les voir ouvrir une commanderie sur leurs terres. Un tel événement les assure d'un regain de paix et d'un nouvel essor commercial pour leur domaine.

L'ordre des Parfaits est redevenu tel qu'à ses origines, fier et fort, porteur de paix, refuge des plus grands combattants de Kor.

Introduction

Idéalement, il serait intéressant que les personnages connaissent l'ordre des Parfaits et soient convaincus de l'importance d'un tel groupe pour le bien des populations de Kor. En l'occurrence je ne saurais trop vous conseiller d'intégrer ce groupe dans votre campagne bien avant de faire jouer cette aventure. Les Parfaits peuvent notamment servir d'ordre hospitalier au cours des terribles batailles décrites dans le début de la campagne présentée dans le supplément *Les Grands Dragons*.

Si vos personnages ont joué le scénario "La confrérie des Parfaits" et que

vous ne désirez pas attendre de les voir vieillir de vingt ans avant de jouer cette aventure, il vous suffira alors de procéder à quelques modifications et notamment d'ignorer l'évolution des caractéristiques de Idrall Solar.

Pour ce qui est du lieu où se déroule l'aventure, je resterais volontairement vague afin de faciliter son intégration dans votre campagne. Je vous conseille toutefois d'éviter des régions trop arides ou désertiques et de favoriser les pays dotés de grandes forêts mystérieuses.

Alors que les personnages sont en voyage à





quelques jours du temple originel de l'ordre (inutile de le leur préciser trop tôt pour ne pas leur mettre la puce à l'oreille), ils constateront que l'ambiance est des plus tendues dans les villages qu'ils traversent. (Idéalement, tentez d'intégrer cette aventure au sein d'un autre scénario, vous ne parviendrez que mieux à brouiller les pistes.)

En effet, dans de nombreux villages, des habitants en armes viennent les accueillir pour leur expliquer que les étrangers ne sont pas les bienvenus actuellement. S'ils demandent des explications, ils ne rencontreront que le mutisme de leurs interlocuteurs et, à trop insister, ils découvriront vite que les forestiers des villages de Kor savent particulièrement bien tirer à l'arc... Cette situation se reproduira à de nombreuses reprises avant que les personnages puissent enfin commencer à comprendre ce qui se passe.

Après avoir été ainsi refoulés de nombreux villages, les personnages finiront par arriver en vue d'une ville de moyenne importance. Dans toutes les tavernes et salles de jeux de la ville tout le monde ne parle que des innombrables disparitions qui ont eu lieu dans la région depuis plus de deux ans maintenant. Il suffira de payer quelques tournées et de ne pas avoir l'air trop "louche" pour parvenir à apprendre le fin mot de l'histoire.

Voici maintenant plus de deux ans que des habitants des villages de la province disparaissent régulièrement. Ce qui au début n'était qu'anecdotique tend à devenir une véritable épidémie. On ne compte en effet plus un seul jour sans que des nouvelles disparitions soient découvertes. Les paysans ne sont d'ailleurs pas les seuls menacés. Plusieurs caravanes marchandes et même des petits groupes de soldats ont disparu sans laisser de trace. Jusqu'à présent toutes les recherches se sont révélées infructueuses. Il ne semble exister aucun lien logique entre les disparitions et, qui plus est, la surface à couvrir est si importante qu'il faudrait une petite armée pour pacifier véritablement la zone. En attendant, les habitants des villes et des villages se barricadent chez eux le soir, ils fuient les étrangers et ils prient pour que les Grands Dragons leur viennent en aide. De leur côté, les caravaniers ne se déplacent plus qu'accompagnés de lourdes escortes militaires.

Les sans-mémoires

Si vos personnages font mine de s'intéresser aux disparitions, il leur sera difficile de glaner la moindre information valable. Les disparitions ont lieu en des endroits étonnamment variés et particulièrement éloignés les uns des autres. Nul n'a jamais aperçu ni homme ni bête susceptible d'en être responsable. Il est impossible de découvrir le moindre indice intéressant même sur des disparitions importantes telles que celles d'une caravane entière.

Autant que possible, faites jouer un autre scénario et continuez à utiliser la trame de cette aventure comme toile de fond, de manière à installer une ambiance lourde de suspicion et de crainte.

Puis, alors que nul ne s'y attend, des rumeurs commenceront à affluer en ville. Il semblerait que des habitants disparus de certains villages éloignés aient été aperçus errant dans les bois. Au fil des jours ces rumeurs se feront de plus en plus précises. Quelques voyageurs expliqueront qu'ils ont été attaqués par des hommes et des femmes tenant plus de la bête féroce que de l'être humain. Il apparaîtra rapidement que de plus en plus de disparus réapparaissent mais dépossédés de toute humanité.

Il suffira de s'en aller chevaucher quelque temps sur les routes qui traversent les sombres forêts entourant la ville pour découvrir l'origine des rumeurs. Rapidement, les PJ pourront découvrir des groupes d'hommes, de femmes, d'enfants et de vieillards vêtus de haillons. Ils errent en meute, plus qu'en groupe, et se jettent sur tout ce qui peut les intéresser (nourriture, vêtement, etc.). Ils sont incapables de communiquer autrement qu'en poussant des grognements et des cris. Ils se battent féroceement sans aucune peur de la douleur ou de la mort.

Si les personnages parviennent à en capturer un, ils pourront tenter de le ramener à la raison... En vain ! Nulle magie, nulle herbe médicinale ne semblent capables de leur redonner un semblant d'humanité. Ces "sans-mémoires", comme les appelleront rapidement les gens de la ville, semblent avoir perdu, ou avoir été dépossédés, de tout ce qui faisait d'eux des êtres humains. Ils ont non seulement perdu le sens de la parole, la faculté de communiquer, mais aussi toute mémoire, tout sens moral et toute capacité d'apprendre. De fait, ces sans-mémoires sont plus dangereux que des animaux sauvages. Rapidement, des rumeurs parleront du retour des sans-mémoires dans leurs villages d'origine. D'affreuses histoires circuleront alors rapidement : des récits de mères sans-mémoires accueillies par leurs époux heureux de les retrouver. Malheureusement, rien ne pouvant leur rendre leur humanité perdue, la présence de jeunes enfants pleurant pour manger provoqua des réactions d'une rare violence chez ces femmes. Nombre de voyageurs parleront d'enfants massacrés à coup de chaise pour qu'enfin ils se taisent.

Après quelques semaines, la situation se détériorera plus encore. Des groupes d'hommes en armes commenceront à parcourir les forêts afin de traquer et de éliminer les sans-mémoires.

De l'homme à la bête

Le temps passant, la situation ne cessera de se dégrader. Il suffira de commencer à errer de village en village pour se rendre compte que la peur est au cœur de chacun. Les routes en deviennent étonnamment sûres : en effet, même les brigands de grand chemin ont été victimes de disparitions. Bon nombre d'entre eux ont donc jugé préférable de quitter cette région maudite. En revanche, pour les voyageurs, les villages deviennent des lieux à éviter. Une paranoïa galopante s'est installée et il suffit de peu de choses pour terminer une lame entre les omoplates, pendu à un gibet ou brûlé sur un bûcher. Les seigneurs locaux s'inquiètent aussi du début d'exode. Des villages entiers sont en effet désertés. De jour, les routes sont régulièrement encombrées de familles quittant ces terres obscures dans l'espoir de trouver un nouveau foyer plus accueillant. De nuit, il suffit de s'approcher d'un village par la route pour être reçu par une pluie de flèches.

Si les personnages disposent d'un statut particulier dans la région (ils peuvent être considérés comme des héros au regard de leurs précédentes aventures, il est aussi possible, s'ils sont puissants, qu'ils aient établi des écoles d'armes ou de magie dans les environs), une délégation de nobles leur demandera de trouver la cause de ces disparitions et de cette déshumanisation. Une fois la source du mal localisée, il leur suffira alors de mettre une armée sur pied pour l'éradiquer. En rencontrant les nobles, les personnages auront aussi la possibilité d'apprendre une chose inconnue du grand public.

Il semblerait que de moins en moins de dragons survolent cette région, et pour cause, les rares qui l'ont fait récemment prétendent avoir éprouvé un immense malaise immédiatement suivi par une peur absolue. Ils ne peuvent pas dire quelle est la cause de ces émotions, mais il est certain qu'ils ne souhaitent pas renouveler l'expérience de sitôt.

L'enquête des personnages devrait les amener à s'intéresser, d'une part aux sans-mémoires, et d'autre part à l'histoire de la région.

En ce qui concerne les sans-mémoires, ils pourront constater que rien ni personne ne peut refaire d'eux des êtres humains. Ils semblent n'avoir aucun souvenir de leur ancienne vie et, de fait, ils semblent incapables de mémoriser les choses élémentaires. De toute évidence, même des rats de laboratoire apprennent plus vite que ces hommes et ces femmes. S'ils sont enfermés, ils resteront simplement prostrés sur le sol en geignant et en grognant. Ils dorment dans leurs excréments et ne semblent pas le moins du monde indisposés par une telle chose (il est à noter qu'aucun animal ne se comporte de la sorte).

Les archives des différentes villes de la région n'apprendront pas grand-chose de nouveau, aucune référence n'est faite à une telle situation et les archivistes seront bien incapables d'aider les personnages. L'un d'entre eux toutefois, les enjoindra à aller quérir conseil auprès de l'ordre des Parfaits. Leur magie étant liée à l'esprit, peut-être pourront-ils aider les personnages.

L'ordre des Parfaits

C'est alors que les personnages commencent à envisager de rendre visite à l'ordre que des nouvelles plus alarmantes encore vont leur parvenir. Des créatures inconnues seraient sorties du cœur de la forêt pour attaquer des villageois. Il s'agirait de meutes constituées d'êtres mi-homme mi-bête. Il suffira d'aller traîner quelque temps en forêt pour être effectivement attaqué par un tel groupe de créatures.

Physiquement elles ressemblent effectivement à un être hybride mélangeant les caractéristiques physiques d'un être humain à celles des prédateurs les plus dangereux tels que loups, ours, chats sauvages, etc. Une courte enquête permettra de découvrir (grâce à la présence de tatouages, de marques de naissance, etc.) que ces créatures sont, à l'origine, elles aussi d'anciens disparus. Bien évidemment, l'annonce d'une telle nouvelle déclenchera une véritable panique et un exode massif des populations paysannes, désireuses de quitter au plus tôt ce pays maudit.

Faites ressentir à vos personnages le sentiment d'urgence lié à la situation, s'ils n'agissent pas très vite, et surtout s'ils ne résolvent pas cette histoire, il est plus que probable que cette région n'abritera bientôt plus personne à protéger. De plus, certaines rumeurs commencent à faire état d'une armée de l'Inquisition en route pour venir éradiquer le mal tapi au cœur de la forêt. Bien évidemment, tous connaissent la légendaire délicatesse de l'Inquisition et nul ne doute du fait qu'elle soit capable de déloger le mal de la forêt. Nul ne doute non plus du fait qu'après son passage, la région ne sera probablement plus qu'un immense charnier ou qu'un gigantesque bûcher.

Si les personnages prennent contact avec les Parfaits, ils seront chaleureusement accueillis. L'actuel maître du temple est un vieux combattant couturé de cicatrices. Il acceptera bien évidemment de mettre les archives de l'ordre à la disposition des personnages tout en leur précisant que le maître, Idrall Solar lui-même, s'est aventuré au cœur de la forêt dans l'espoir de découvrir la source du mal.

Si les personnages ne se découragent pas devant les tonnes de parchemins craquelés et poussiéreux de la bibliothèque de l'ordre (inutile de dire que le système de classement est tout aussi ancien que les parchemins eux-mêmes), ils pourront enfin trouver quelques indices quant à l'origine du mal qui affecte la région.

Dans les récits de voyage de l'un des premiers membres de l'ordre, ils découvriront une allusion à une pierre étrange, plus dure que le plus solide des métaux, plus noire que les écailles de Kalimsshar et généralement enfouie profondément dans le sol. Le Parfait raconte qu'en de rares endroits du monde il est possible de trouver des affleurements de cette étonnante roche. Elle a en effet la faculté d'absorber la mémoire des hommes qui sont amenés à la toucher. Plus le contact est long et plus la perte est importante. Il semblerait que certaines peuplades vivant à proximité de tels affleurements rocheux se servent de ces pouvoirs contre les criminels, en les laissant attachés sur la pierre jusqu'à ce qu'ils ne soient plus que des coquilles vides. Le Parfait parle aussi de rumeurs faisant état de sectes vénérant ces roches et leur sacrifiant des victimes innocentes.

La véritable histoire

Peut-être est-il temps de vous expliquer le fin mot de l'histoire. Voici des siècles de cela, Idrall Solar, lors de sa première incarnation, découvrit les propriétés étranges de la roche noire, des années avant sa participation à la création de l'ordre des Parfaits. De longues années d'études de cette pierre lui permirent de deviner qu'il tenait peut-être entre ses mains le sang de Moryagorn lui-même. Non content d'en être arrivé à cette conclusion, il entreprit de découvrir de nouveaux gisements. C'est au cœur d'un important marais qu'il finit par trouver ce qu'il cherchait, un immense bloc de sang de Moryagorn. Cette pierre faisait plusieurs dizaines de mètres de haut pour plus d'une centaine de mètres de long. Nul ne venait en cet endroit car la puissante magie contenue dans la roche dérobaient les souvenirs de tous ceux passant à proximité. Seule sa puissante magie permit à Idrall Solar de se protéger.

Quelques temps après cette découverte, il participa à la création de l'ordre des Parfaits. Il voyait en cette organisation, le moyen idéal de protéger son trésor le temps de pouvoir l'étudier.

Après la guerre qui l'opposa au cofondateur de l'ordre, Idrall Solar fut éliminé et son adversaire, emprisonné dans une armure maudite, monta la garde des siècles durant devant l'ancien temple de l'ordre, protégeant ainsi la pierre de sang de Moryagorn.

Il y a vingt ans de cela, Idrall Solar, enfant prodige et réincarnation du fondateur de l'ordre, parvint à éliminer son ancien adversaire et à reprendre le contrôle de l'ancien temple, grâce aux exploits d'un groupe d'aventuriers qui, à défaut d'être perspicaces, firent preuve d'une grande vaillance.

Idrall Solar a mis en route son grand plan il y a deux ans de cela. Ses nombreuses années d'études lui ont permis de déterminer que la pierre change et se modèle en fonction des souvenirs qu'elle vole. Si nul marteau, nulle pioche ne semblent capables de l'ébrécher, elle semble cependant fondre et se modeler avec chaque nouveau souvenir. Idrall Solar y a vu le moyen de créer un nouveau Grand Dragon, une créature directement issue du corps de Moryagorn et susceptible de rivaliser avec ses frères et sœurs. De plus, Idrall Solar envisage de se fondre dans la créature, de lui offrir sa mémoire lors de son éveil.

PNJ

Idrall Solar

Caste : Mage
Statut : Grand Mage
Interdit : aucun
Privilèges : Anonymat, Laboratoire, Messenger, Prévoyance

FOR	7	RÉS	7
INT	9	VOL	10
COO	7	PER	8
PRÉ	9	EMP	9

Physique : 8

Mental : 12

Manuel : 8

Social : 12

Chance : 2

Maîtrise : 8

Armure : 40

Initiative : 4d

Seuils de blessure

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

Avantage : aucun

Désavantage : Obsession

Tendances :

Dragon	4
Homme	1
Fatalité	0

Compétences : Armes tranchantes 8, Bouclier 8, Castes 9, Commandement 8, Connaissance de la magie 10, Corps à corps 8, Diplomatie 10, Histoire 8, Médecine 9, Psychologie 10, Magie : Magie instinctive 8, Magie invocatoire 9, Sorcellerie 9, Sphère du Feu 7, Sphère du Métal 8, Sphère de la Pierre 9, Sphère des Cités 4, Sphère de l'Ombre 8

Équipement : armure de plaque complète enchantée (elle ne lui impose aucun malus sur ses actions, en revanche elle a été construite sur mesure et il est peu probable que quiconque d'autre que lui puisse espérer l'utiliser). En ce qui concerne le reste du matériel dont il dispose je vous laisse libre de choisir tout en vous rappelant que ses ressources sont quasiment illimitées et que dans tous les cas il disposera toujours d'équipement de qualité supérieure.

Idrall Solar est désormais un homme adulte dans la force de l'âge. Le jeune enfant que les aventuriers ont pu connaître est maintenant un séduisant et vigoureux chef de guerre. Il est aussi devenu un homme très influent. En effet, l'ordre des Parfaits attire désormais d'innombrables jeunes gens désireux de faire partie de l'un des ordres militaires les plus efficaces de tout Kor. En conséquence, les Parfaits comptent de nombreux fils et filles de grandes familles nobles ou marchandes dans leurs rangs.

En dépit de cette position influente, Idrall Solar s'est cependant astreint à garder un profil bas. Afin de pouvoir mener son plan à bien, il s'est contenté de jouer le rôle du maître sage et dévoué, du gardien des traditions, du protecteur des innocents. Dans un même temps, il s'est constitué une véritable garde préritienne formée des meilleurs combattants de l'ordre. Ces hommes et ces femmes, dévoués corps et âme à leur maître, forment l'essentiel des habitants de l'ancien temple. Les jeunes recrues, après quelques mois d'initiation, sont envoyées dans différentes commanderies bâties dans la plupart des grandes nations de Kor. Idrall Solar est un individu séduisant et solidement bâti. Mais, au-delà de son physique, il marque les gens par son exceptionnel charisme. Son regard semble à même de plonger au plus profond de chacun de ses interlocuteurs. Il parle doucement et calmement et pourtant ses paroles semblent résonner dans l'âme même des hommes qui l'écoutent.

Il est enfin arrivé à la phase finale de la réalisation de son œuvre et plus rien ne saurait désormais le faire reculer. Autant dire qu'il n'hésitera certainement pas à utiliser les moyens les plus expéditifs pour se débarrasser de tout gêneur potentiel.

Borel l'aveugle

Caste : Protecteur
Statut : Dragon
Interdit : La Loi du Sacrifice
Privilèges : Cuirasse, Défense

FOR	10	RÉS	10
INT	7	VOL	10
COO	7	PER	7
PRÉ	7	EMP	6

Physique : 12

Mental : 6

Manuel : 6

Social : 6

Chance : 0

Maîtrise : 8

Armure : 35

Initiative : 4d

Seuils de blessure

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

Avantage : Conviction

Désavantage : Obsession

Tendances :

Dragon	5
Homme	0
Fatalité	0

Compétences : Armes contondantes 9, Armes tranchantes 9, Athlétisme 7, Bouclier 10, Castes 3, Commandement 9, Corps à corps 6, Esquive 7, Intimidation 7, Lois 4, Stratégie 8

Équipement : armure de plaques magique (protection : 35, pénalité : +10), masse à une main enchantée (dommages : 20+1D10), bouclier dragon enchanté (poids : 7, protection : 35, augmente la Difficulté des sorts de toutes les Sphères de +10 dans un rayon de 30 mètres)

Borel est le maître d'armes de l'ordre des Parfaits. Il est aussi l'âme damnée d'Idrall Solar. Il est donc plus que probable que les personnages soient amenés à le combattre à l'issue du scénario.

Fils aîné d'une grande famille de Kar, Borel était un stratège de génie et un farouche combattant promis à un brillant avenir.

Malheureusement, alors qu'il participait à un violent affrontement contre des créatures corrompues de Kalimssharr, il eut le visage presque entièrement arraché lors d'une violente déflagration magique. Contre toute attente, il parvint à survivre à ses terribles blessures, mais nulle magie, nulle médecine ne purent permettre de guérir son visage ou de lui rendre la vue. Refusant la vie de reclus qui s'offrait à lui à Kar, Borel s'enfuit un soir, accompagné d'un jeune page, pour ne plus jamais revenir chez les siens. Après de longs mois d'errance ses pas le menèrent jusqu'à Idrall Solar. Ce dernier initia Borel aux secrets des Parfaits, il lui apprit à voir par les yeux de ses camarades, il lui permit de développer ses talents naturels de guerrier et de chef de guerre. Avec le temps, Idrall Solar l'initia aux secrets de l'éveil du Dragon. Borel n'est plus qu'une parfaite machine à tuer. La plupart de ses souvenirs ont disparu dans le Dragon et il ne pense désormais plus qu'à achever l'œuvre d'Idrall Solar.

Physiquement, Borel est un homme de taille moyenne particulièrement puissant. Il est toujours vêtu de sa lourde armure de plaques. Son visage est en permanence dissimulé sous un étrange heaume dépourvu de la moindre ouverture pour les yeux. Borel pourra combattre tant qu'au moins un autre Parfait ou Idrall Solar seront présents et vivants. Autrement, s'il doit combattre totalement seul, il lui sera impossible d'agir puisqu'il ne pourra alors pas profiter des sens de ses camarades de l'ordre.

PNJ

Les Parfaits

FOR	7	RÉS	7
INT	5	VOL	6
COO	6	PER	5
PRÉ	5	EMP	5

Physique : 7

Mental : 5

Manuel : 4

Social : 4

Armure : 20

Initiative : 3d

Seuils de blessure

Blessé (01-40) ○○○

Mort (41+) ○

Tendances :

Dragon 4

Homme 0

Fatalité 0

Compétences : Armes de distance 4, Armes tranchantes 7, Bouclier 7, Corps à corps 4, Esquive 5

Équipement : cotte de mailles légère (protection : 20, pénalité : +5), arc long (dommages : 16+1D10, 1 action), épée longue (dommages : 17+1D10, 1 action, initiative +1), bouclier dragon (poids : 5, protection : 20)

Les hommes-bêtes

FOR	10	RÉS	10
INT	2	VOL	4
COO	7	PER	10
PRÉ	2	EMP	2

Physique : 10

Mental : 2

Manuel : 2

Social : 2

Armure : 10 (naturelle)

Initiative : 4d

Seuils de blessure

Blessé (01-60) ○○○

Mort (61+) ○

Tendances :

Dragon 0

Homme 0

Fatalité 0

Compétences : Corps à corps 8, Esquive 8

Armes naturelles : griffes (dommages : 20+1D10), crocs (dommages : 30+1D10)

Les sans-mémoires, habitants des villes et villages, forestiers, mandrins, hommes de main...

FOR	5	RÉS	6
INT	5	VOL	5
COO	6	PER	5
PRÉ	5	EMP	5

Physique : 4

Mental : 4

Manuel : 4

Social : 4

Armure : Variable

Initiative : 3d

Seuils de blessure

Blessé (01-40) ○○○

Mort (41+) ○

Tendances :

Dragon 1

Homme 1

Fatalité 0

Compétences : Armes de distance 4, Armes tranchantes 4, Corps à corps 5, Esquive 4

Équipement : variable

Au cours des deux dernières années, Idrall Solar a offert l'âme d'innombrables individus à la pierre et, peu à peu, cette dernière a fini par acquérir une forme de plus en plus précise. Récemment, Idrall Solar a offert l'esprit d'animaux sauvages à son Dragon afin de lui insuffler une part de sauvagerie animale primitive. C'est au cours de ces offrandes que les corps sans âme d'hommes et d'animaux se sont unis magiquement dans l'espoir de combler le vide qui les consumait.

Le Dragon est bientôt prêt à prendre son envol, Idrall Solar et ses Parfaits attendent le dernier moment pour se fondre en lui dans l'espoir de pouvoir en partie contrôler la créature.

Dénouement

Si les personnages ne parviennent pas à trouver rapidement Idrall Solar et ses sbires, ils pourront se rendre compte que les disparitions sont de plus en plus rares mais qu'elles ont toutes tendance à advenir dans les environs proches du temple de l'ordre des Parfaits. Finalement, les personnages pourront arriver sur le lieu de l'éveil.

S'ils sont discrets, ils pourront assister à une étrange cérémonie, de nombreux Parfaits présents viennent s'étendre sur une monumentale sculpture de Dragon. De la taille d'un Grand Dragon, la créature est sculptée dans une roche plus noire que la nuit. En observant attentivement, les personnages pourront remarquer avec stupeur que la pierre semble se sculpter d'elle-même et que le Dragon prend une forme de plus en plus naturelle. Après quelques minutes allongés sur la pierre, les Parfaits descendent avec l'air hébété propre aux sans-mémoires. Rapidement la garde prétorienne d'Idrall Solar se charge de mettre un terme à leurs souffrances.

Désormais seules les actions des personnages et vos objectifs pour la suite de votre campagne sont à même de décider de l'issue de l'aventure. Voici quelques fins possibles :

- Les personnages parviennent à éliminer Idrall Solar avant que le Dragon ne s'éveille. Il sera alors nécessaire de condamner l'accès aux marais pour éviter qu'il puisse capter les souvenirs qui lui manquent pour terminer son éveil.

- Les personnages ne parviennent pas à empêcher le réveil. Cette fin a de quoi changer radicalement votre univers de jeu. Libre à vous de décider si ce nouveau Dragon est aussi puissant qu'un Grand Dragon. Il pourrait alors représenter le Dragon du Vide, une créature inquiétante qui dérobe une partie de la mémoire des habitants des villes et villages qu'il survole. Un être susceptible d'enfanter des dragons à son image. Une créature opposée à tous les autres Dragons. Un symbole de l'entropie et du vide là où même Kalimsshar représente la vie (chaotique certes, mais tout de même la vie). Bien évidemment, il est probable que Karnage s'allierait avec joie à un tel Dragon.

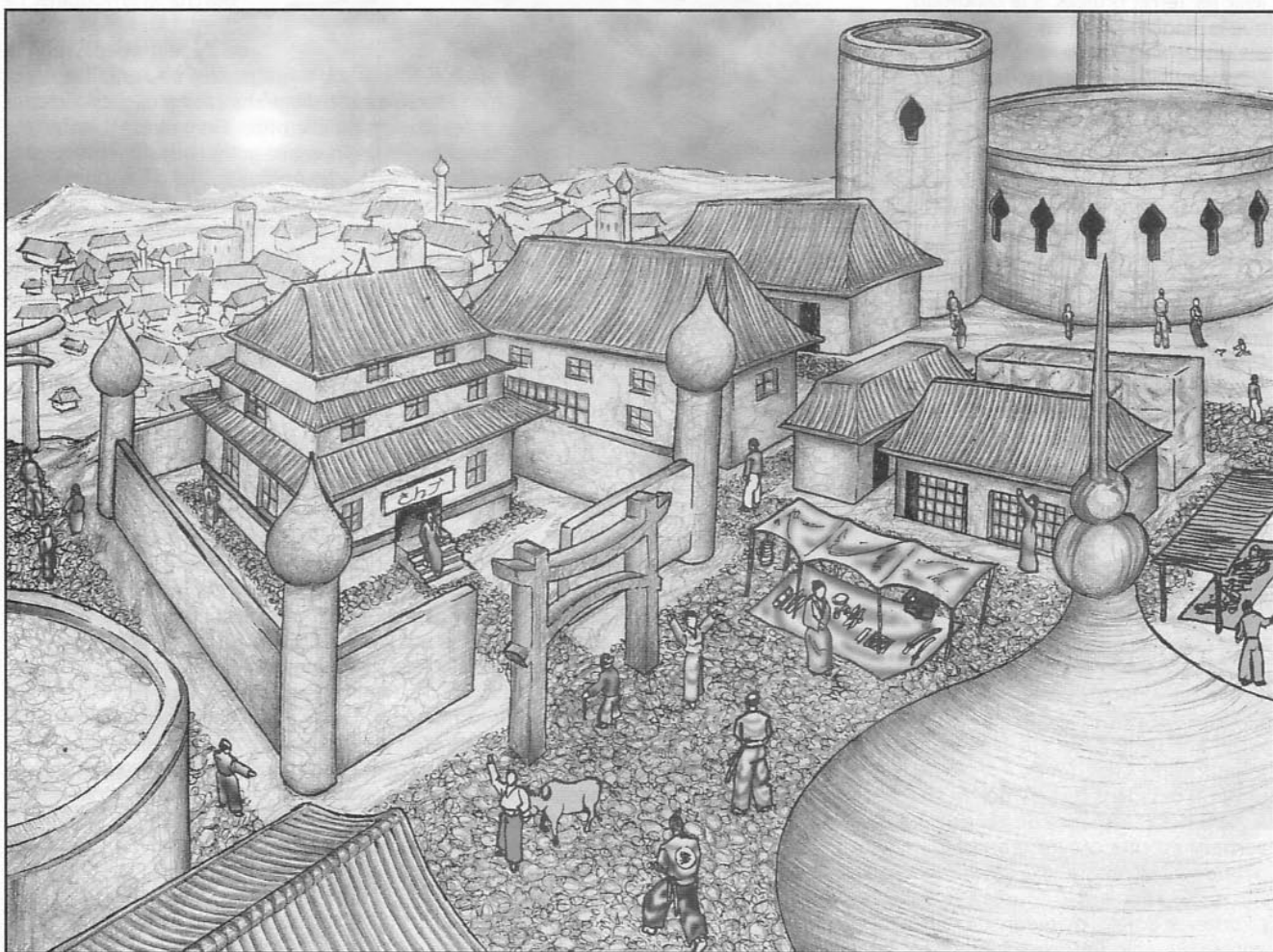
- Enfin, il est possible que, malencontreusement, un personnage soit responsable de l'éveil du Dragon (mortellement blessé par les Parfaits, il s'affale sur la pierre et lui transmet le dernier souffle nécessaire à l'éveil). Bien évidemment le joueur ne pourra pas contrôler le Dragon. En revanche, il est possible qu'il lui ait insufflé suffisamment d'humanité et de sens de l'honneur pour que cette créature puisse parvenir à s'intégrer harmonieusement dans l'univers des autres Grands Dragons.

Auteur : Geoffrey Picard
Illustrations : L. Hendricks

Haruka na Chi Toshi

La cité des terres lointaines

Située aux confins des terres du Clan de la Licorne, Haruka na Chi Toshi est une ville bigarrée et cosmopolite, mélange d'architecture rokugani et *gaijin*. Créée pour être la ville-étape entre Rokugan et les Terres brûlées, cette cité pourra aisément servir de décor pour un scénario ou une campagne...



Fondation et histoire

Lorsqu'il revint de son long exil en terres étrangères, le Clan de la Licorne put constater que ses terres ancestrales avaient été annexées par d'autres clans, celui du Lion en particulier. En compensation, l'Empereur remit au clan nouvellement arrivé des terres situées au nord-ouest de l'Empire, où ses membres pourraient s'établir et surveiller les frontières.

Soucieux de satisfaire l'Empereur, le daimyo du clan fit construire une place forte à la limite de ses terres, afin de surveiller les activités des *gaijin*. Ce fortin fut confié à la garde des bushi de la famille

Moto, eux-mêmes originaires des Terres brûlées et donc plus à même de faire face à une éventuelle attaque.

Cependant, il s'avéra que les *gaijin* qui s'approchaient du fort étaient plus enclins à commercer qu'à guerroyer. Le Clan de la Licorne saisit sa chance et transforma la forteresse en ville marchande. De nombreux négociants de la famille Ide vinrent s'y installer et nouèrent des relations fructueuses avec les barbares. Un réseau commercial s'établit et de nombreuses caravanes venues des Terres brûlées vinrent vendre et acheter diverses marchandises dans la cité. Les revenus générés par ce commerce étaient très importants et la cité devint vite de toute première importance pour le

Clan de la Licorne. De nombreux samurai venus des quatre coins de l'Empire, ainsi que des marchands désireux de faire fortune, vinrent s'y établir, poussés par leur curiosité à l'égard des *gaijin*.

À mesure qu'elle grandissait, la ville se vit adjoindre un gouverneur et un magistrat d'Émeraude, chargés de la gérer en accord avec les lois de l'Empire. Le premier problème qui se posa fut l'interdiction par décret impérial de tout contact avec les nations *gaijin*. Grâce à ses appuis à la cour et avec l'aide du Clan de la Grue (qui avait quelques intérêts dans l'affaire), le Clan de la Licorne obtint que la cité devienne une zone de libre-échange avec les Terres brûlées, à la condition que le magistrat d'Émeraude en poste ait un droit de regard total sur les échanges commerciaux noués. De plus, le commerce avec les Terres brûlées serait très lourdement taxé. Le Clan de la Licorne accepta et depuis, la cité des terres lointaines est devenue une des villes les plus riches et intéressantes de Rokugan.

Description

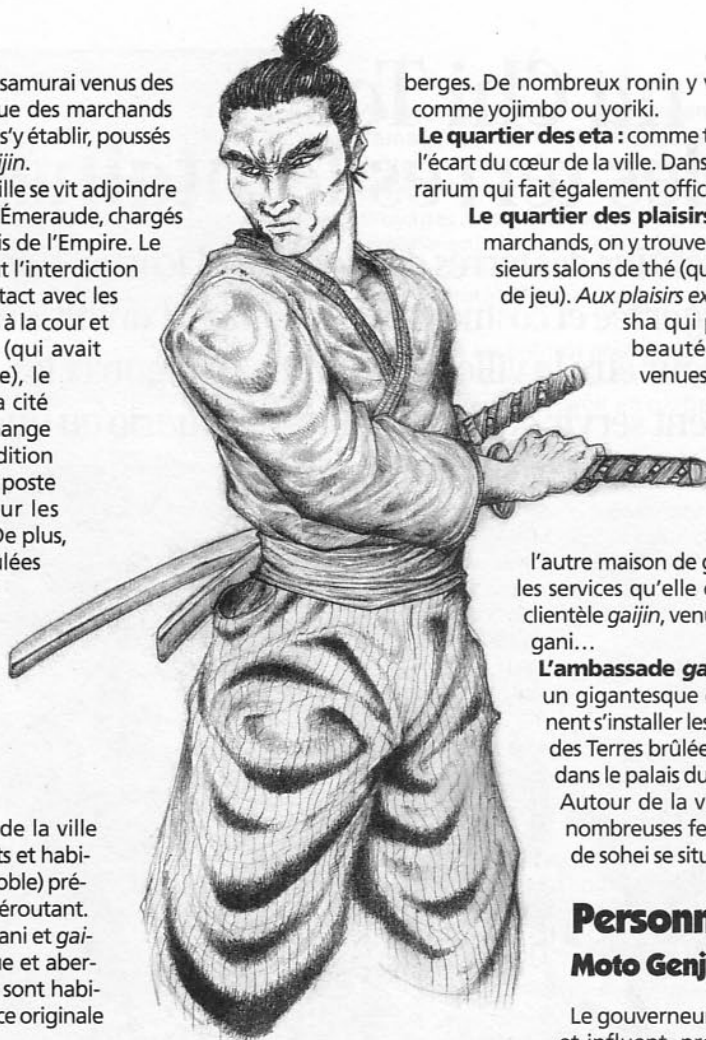
De prime abord, l'architecture de la ville choque les visiteurs. Les bâtiments et habitations (surtout dans le quartier noble) présentent un mélange de genres déroutant. Mêlant adroitement styles *rokugani* et *gaijin*, la ville est à la fois magnifique et aberrante. Pourtant, ses habitants s'y sont habitués et sont très fiers de l'apparence originale de leur cité...

À l'occasion de la date anniversaire du retour du Clan de la Licorne, une grande fête est donnée dans toute la ville, qui s'anime durant vingt-quatre heures sans interruption. *Rokugani* et *gaijin* se mêlent et s'amusent en toute amitié durant cette journée baptisée la fête de l'accueil.

Le quartier noble : c'est dans ce quartier que logent les samurai les plus riches de la cité. On y trouve une large proportion de membres du Clan de la Licorne, mais également nombre de samurai des Clans de la Grue, du Phénix et du Crabe (principalement des marchands de la famille Yasuki). Le palais du gouverneur est une œuvre grandiose, mêlant harmonieusement pagodes et minarets, luxe et raffinement. Les visiteurs y ressentent profondément le double héritage assumé par le Clan de la Licorne. Le bureau du magistrat se trouve également dans cette partie de la ville. Bâtiment totalement *rokugani* d'apparence, il représente l'autorité impériale. Ce quartier abrite également quelques temples dédiés à diverses Fortunes.

Le quartier des marchands : dans ce quartier vivent de puissantes familles de marchands *heimin*, parfois aussi riches que des samurai de haut rang. Les nombreux magasins permettent aux visiteurs de trouver n'importe quel article exotique et inhabituel tandis que dans les bureaux se nouent de fructueux échanges commerciaux avec les émissaires des Terres brûlées. Quelques samurai vivent également dans ce quartier où l'on peut trouver des auberges de grande qualité et un temple dédié à Daikoku.

Le quartier *heimin* : ici vit le gros de la population de la cité, artisans ou fermiers. C'est dans ce quartier que l'on trouve le plus d'au-



berges. De nombreux ronin y vivent, espérant être engagés comme *yojimbo* ou *yoriki*.

Le quartier des *eta* : comme toujours, les *eta* vivent un peu à l'écart du cœur de la ville. Dans leur quartier se trouve le funérarium qui fait également office de morgue.

Le quartier des plaisirs : situé à côté du quartier des marchands, on y trouve deux maisons de *geisha* et plusieurs salons de thé (qui font parfois office de maisons de jeu). Aux *plaisirs exotiques* est une maison de *geisha* qui propose des jeunes filles à la beauté étrange, vêtues de parures venues des Terres brûlées (pantalons bouffants, voiles de soie, etc.) et connaissant des danses et des chants envoûtants. Le client *rokugani* est certain de s'y sentir dépaysé. À la pureté de l'Émeraude est

l'autre maison de *geisha*, bien plus classique dans les services qu'elle offre. On y croise surtout une clientèle *gaijin*, venue goûter au raffinement *rokugani*...

L'ambassade *gaijin* : hors de la ville se trouve un gigantesque campement dans lequel viennent s'installer les caravanes marchandes venues des Terres brûlées. Les ambassadeurs sont logés dans le palais du gouverneur.

Autour de la ville se trouvent également de nombreuses fermes et rizières. Un monastère de *sohei* se situe à quelques heures à pied.

Personnalités

Moto Genjiro

Le gouverneur de la cité est un homme riche et influent, profondément amoureux de sa ville et des gens qui y vivent. À la tête de la cité depuis trente ans, il la connaît à la perfection et est fier du travail accompli sous son mandat : les échanges commerciaux ont plus que doublé pendant cette période, grâce à l'attention que Genjiro porte aux conseils des familles marchandes. Genjiro a également créé une milice indépendante du magistrat impérial, afin de protéger ses intérêts. C'est son fils Kentaro qui la commande. Elle est chargée de faire régner l'ordre et d'assurer la sécurité des ambassadeurs *gaijin*.

École/Rang : Ide (émissaire) / 5

Honneur : 2.5

Gloire : 6.8

Seppun Toshio

Le magistrat d'Émeraude est un individu taciturne et sérieux. Il représente le pouvoir de l'Empereur dans cette cité barbare, qu'il hait de tout son cœur. Il mène ses affaires d'une main de fer et se montre intransigeant envers les marchands fraudeurs. Toshio choisit ses *yoriki* parmi les ronin qui peuplent la cité. Il les traite et les paye bien, s'assurant ainsi leur loyauté. Toshio est souvent en désaccord avec la milice du gouverneur et il le fait savoir haut et fort.

École/Rang : Kakita (*bushi*) / 4

Honneur : 3.7

Gloire : 5.0



Ide Sanae

Employée par le bureau du magistrat d'Émeraude, son rôle est de contrôler les activités commerciales des marchands et de calculer et récolter les taxes. En apparence, elle s'acquitte de sa tâche à la perfection... En fait, Sanae est secrètement au service du gouverneur. Bien payée par celui-ci, elle ferme les yeux sur certains échanges particulièrement importants, ou sous-estime les taxes impériales... Son intelligence fait qu'elle n'a pas encore été démasquée par Seppun Toshio.

École/Rang : Yasuki (marchand) / 4
Honneur : 2.3
Gloire : 3.5

Kakita Tokomon

Chef officieux de la délégation du Clan de la Grue au sein de la cité, Tokomon est là pour veiller aux intérêts commerciaux de son clan. Il est un ami de longue date du gouverneur et il use de toute son influence à la cour pour que le magistrat d'Émeraude soit révoqué. En fait, Tokomon est un passionné des armes. Il collectionne compulsivement toutes les armes *gaijin* qu'il peut acheter. Il possède ainsi un musée des plus impressionnants.

École/Rang : Asahina (shugenja) / 3
Honneur : 3.8
Gloire : 5.2

Shosuro Kenta

Espion du Clan du Scorpion, Kenta se fait passer pour un simple marchand itinérant. Il est là pour rendre compte à son clan des diverses activités de la cité. Il a récemment découvert le secret de Kogo, le ronin et ne sait pas encore comment s'en servir...

École/Rang : Shosuro (comédien) / 4
Honneur : 1.7
Gloire : 1.5

Goshito

Chef de la corporation des marchands de la ville, il est un conseiller et un interlocuteur privilégié du gouverneur, sur lequel il a une grande influence. Très riche, il use de sa fortune pour corrompre les *yoriki* de Seppun Toshio afin de faire ses transactions en paix. Il est actuellement à la recherche d'un assassin pour éliminer le magistrat d'Émeraude.

Honneur : 2.0
Gloire : 1.0

Kogo

Ce ronin installé de longue date dans la ville a mis sur pied une importante organisation. Contre paiement, Kogo s'arrange pour faire quitter Rokugan à des personnes désireuses de s'en aller (criminels, *heimin*, etc.) via les caravanes *gaijin*. Cette activité fort lucrative a permis à Kogo de s'enrichir considérablement. Récemment, Shosuro Kenta a découvert ce secret mais Kogo l'ignore encore...

Honneur : 3.5
Gloire : 2.3

Sakira

Superbe geisha d'*Aux plaisirs exotiques*, Sakira possède une beauté typiquement moyen-orientale, rehaussée par des yeux d'un vert très pur. Très demandée, elle est la maîtresse de plusieurs samurai influents, dont le fils du gouverneur et le magistrat d'Émeraude. En réalité, Sakira est un agent très haut placé des Kolat. Elle connaît nombre des secrets de la ville, et exerce un contrôle subtil mais certain sur celle-ci... Femme redoutable, elle possède un grand nombre d'agents n'obéissant qu'à elle.

Honneur : 0.5
Gloire : 1.0

Intrigues

Il y a fort à faire dans la cité des terres lointaines. Voici quelques pistes :

- Seppun Toshio enquête actuellement sur les revenus illicites de quelques marchands. Il est sur le point de découvrir les agissements d'Ide Sanae, ce qui pourrait conduire à un scandale impliquant le gouverneur et remettre en question l'existence de la ville et le maintien des relations avec les *gaijin*.

- Shosuro Kenta compte faire chanter Kogo et se servir de son organisation pour envoyer des espions de son clan dans les Terres brûlées. Kogo ne se laissera sans doute pas faire, et cherchera sûrement à éliminer Kenta.

- Goshito a pris contact avec plusieurs assassins réputés afin d'en finir avec le magistrat d'Émeraude. Il est appuyé par Ide Sanae qui est prête à tout pour ne pas être démasquée. Les assassins arriveront bientôt en ville.

- Les Kolat désirent remplacer le gouverneur actuel par un de leurs pions. Dans cette optique, Sakira s'est arrangée pour aiguiller Seppun Toshio sur la piste des malversations de Sanae. Elle espère que le scandale permettra de destituer Moto Genjiro afin de pouvoir le remplacer (peut-être par son fils, un individu très malléable...).

Ambiance

L'ambiance de la ville est très importante. Son apparence même est la garantie d'un dépaysement total pour les PJ. De plus, c'est une cité grouillante d'activités diverses, dans laquelle il y a toujours quelque chose à faire. Vous pourrez aisément y situer de nombreux scénarios mettant en scène des complots de marchands avides, des *gaijin* curieux ou mal intentionnés, et même des intrigues impliquant les Kolat...

Les Kolat et les Qolat

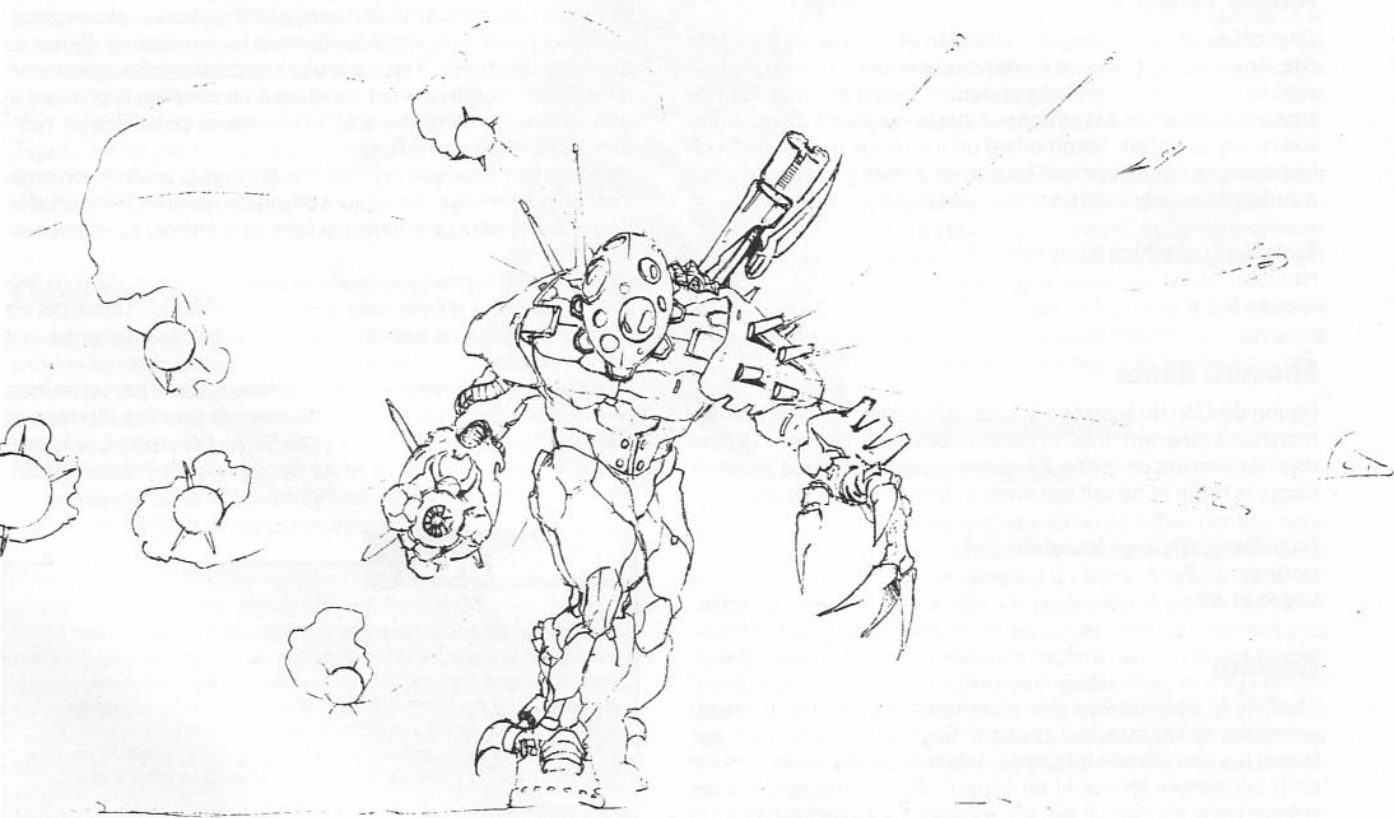
Dire que la fondation de la ville fut une aubaine pour les Kolat est un euphémisme. Cette cité est l'endroit idéal pour eux afin de nouer des contacts étroits avec leurs homologues des Terres brûlées, les Qolat. La conspiration est donc très puissante en ville, et elle contrôle plus ou moins directement la plupart des grandes maisons marchandes et des cartels criminels. Les Kolat se servent de toute leur influence à la cour impériale pour que les taxes et le contrôle exercé par le magistrat d'Émeraude soient levés, ce qui leur donnerait un plus grand pouvoir encore...

Auteur : Romain d'Huissier
Illustrations : Laurent Merillou

Million

Armures de destruction

Lorsque la Cinquième Guerre galactique embrasait le ciel, la technologie n'était pas la denrée rare qu'elle est devenue aujourd'hui. Au contraire, toutes les puissances des galaxies avaient construit des armures énergétiques de destruction massive, pour équiper leurs troupes d'élite. Dans leurs carapaces de métal, ces hommes ravagèrent des planètes entières. Désormais l'univers n'est plus qu'un champ de ruines. On dit que sur les milliards d'armures créées, il en resterait un million, éparpillées dans les mondes connus, portées par des soldats pour lesquels la guerre ne cessera jamais, et qui continuent à s'affronter lorsqu'ils se rencontrent...



Présentation

Million est un jeu de plateau mettant en scène des duels rapides et meurtriers entre des combattants en armure énergétique. Chaque joueur incarne un combattant et doit affronter son opposant, jusqu'à ce que l'un des deux passe de vie à trépas. Les combattants sont représentés par des gabarits en carton et évoluent dans un décor de la même matière. Il est cependant conseillé, à terme, de les remplacer par des figurines de votre choix (25 mm ou 54 mm indifféremment). Chaque joueur définit les caractéristiques et l'armement de son combattant à l'aide de Pions d'Équipement (de trois types différents), en "construisant" son armure énergétique comme il l'entend. Vous aurez besoin de trois dés à dix faces (d10).

But du jeu

Le but du jeu est de neutraliser son adversaire. Les combattants de *Million* ne disposent d'aucun "point de vie". Ils sont dans une telle symbiose avec leur armure énergétique qu'ils ne sont définis que

par celle-ci : pour tuer un adversaire, il faut le rendre inconscient ou détruire (lui faire défausser ou bloquer) tous les Pions d'Équipement dont il dispose. Cela signifie que son armure énergétique n'a plus d'armement en état, plus de munitions et plus de ressources énergétiques. Autant dire que la durée de vie de son occupant ne se compte plus qu'en dixièmes de seconde...

Terrain de jeu

Million se joue sur une table d'un mètre sur un. Une table plus grande est envisageable, à condition de ne pas dépasser les deux mètres sur un, et de bien veiller à la garnir de décors sur toute sa surface. L'aire de jeu doit être encombrée d'éléments de décor, le plus souvent urbains : ruines, cratères, barricades, etc. Vous trouverez des éléments de terrain en papier pages 2 et 115 de ce numéro de Backstab, mais nous ne pouvons que conseiller de créer des dioramas pour vos parties. Les éléments de décor sont placés de manière concertée par les joueurs, avant de choisir où se trouveront les combattants.

Création des combattants

Dans *Million*, chaque joueur crée un soldat particulier, à l'aide de Pions d'Équipement. Plus que le pilote, ces pions représentent l'équipement monté sur son armure énergétique, et les caractéristiques techniques de cette dernière. Les Pions d'Équipement ont des fonctions et effets variés, mais sont répartis dans trois grandes catégories : les Pions de Motricité, d'Attaque et de Défense. On définit une armure énergétique à partir de ces trois types de pion et, pour matérialiser ces trois aspects de l'armure (sa mobilité, son armement offensif et son système de défense), on empile les pions par catégorie, face cachée, afin d'obtenir trois piles correspondantes : on les appelle Pile de Motricité, Pile d'Attaque et Pile de Défense. L'armure énergétique des personnages n'est définie que par les pions qui composent ces trois piles, un peu comme un deck de cartes dans les jeux de cartes à collectionner. Pour des raisons de commodité, vous pouvez aussi répartir ces pions dans trois récipients distincts, dans lesquels vous les tirez au sort, de la même manière que vous les retourneriez s'ils étaient empilés face cachée. Les Pions d'Équipement ont des effets différents, mais une présentation similaire :

Type et nom : en haut du pion se trouvent son type (MOT pour les Pions de Motricité, ATT pour les Pions d'Attaque et DEF pour les Pions de Défense) et sa dénomination (qui vous permettra de retrouver ces effets dans les index). Exemple : ATT - Roquettes.

Efficacité : chaque Pion d'Équipement a plus ou moins de chance de fournir les effets escomptés. L'efficacité de l'équipement (chances de toucher pour une arme, chances de réussite pour un déplacement ou un brouillage, etc.) est variable et sera utilisée de manière différente. Elle est notée dans un rond, en haut à gauche du pion. Le plus souvent, il s'agira néanmoins de réussir un jet d'1d10 inférieur ou égal à la valeur de l'Efficacité (on dira alors qu'il faut "faire un jet sous l'Efficacité"). Plus celle-ci est haute, plus l'équipement est optimal. Exemple : l'Efficacité du pion Roquettes correspond à ses chances de toucher (3) et le joueur devra réussir un jet d'1d10 inférieur ou égal à cette valeur pour qu'elle atteigne sa cible. Certains pions n'ont pas d'Efficacité : ils prennent effet de manière automatique.

Coût : chaque Pion d'Équipement a un coup spécifique en Points de Création. Le coût de chaque Pion d'Équipement est noté en bas à gauche de celui-ci (dans un corps inférieur à l'Efficacité). Exemple : le pion Roquettes coûte cinq Points de Création.

Spécificité : il existe deux types différents de Pions d'Attaque et de Défense. Ceux qui ont une utilité dans les combats à distance, et ceux qui s'utilisent au corps à corps. Cette différence est notée en bas du pion, grâce à une mention "Tir" pour ceux qui servent à distance, et "CàC" pour ceux qui fonctionnent au contact. Exemple : le pion Roquettes fonctionne à distance (Tir).

Les Pions d'Équipement se trouvent dans la page 115. Il vous faudra les photocopier en grande quantité et les découper. En début de partie, chaque joueur crée son combattant avec 150 Points de Création. Chacun "construit" son armure énergétique en achetant des Pions d'Équipement pour cette valeur, la seule restriction étant, en début de partie, d'avoir un Pion d'Équipement de chaque type (un Pion de Motricité, un d'Attaque et un de Défense). Les pions d'un même type sont ensuite mélangés et l'ensemble réparti en trois piles, face cachée. Votre combattant est prêt ! Avec le temps, vous apprendrez à construire votre armure en fonction de votre style de jeu, de vos tactiques et des combos entre pions que vous aurez trouvés : armure polyvalente, plutôt défensive, de contact, pour faire du *hit and run*, etc.

Commencer à jouer

Une fois que le décor a été installé et les combattants créés, chaque joueur lance 1d10. Celui qui obtient le score le plus élevé choisit un coin de la table, à partir duquel commencera son combattant. Il y place le gabarit de ce dernier, et son adversaire place le sien dans le coin opposé. L'orientation des deux combattants est au choix des joueurs. Le duel peut désormais commencer !

Tour de jeu

Dans *Million*, un tour de jeu correspond à plus ou moins une seconde d'affrontement pour les combattants. Un tour se décompose comme suit :

1. Choix des Options Tactiques : chaque joueur place un Pion d'Option Tactique, face caché, devant chacune de ses trois piles de Pions d'Équipement (deux pions ON, et un pion OFF). Les pions sont ensuite retournés : pour chaque joueur, la pile de Pions d'Équipement notée "OFF" ne pourra pas être utilisée jusqu'à la fin du tour. Chaque joueur devra donc choisir le type d'attitude qu'il désire adopter.

2. Initialisation : chaque joueur tire des pions dans ses deux piles ON, de manière à avoir cinq pions en main.

3. Programmation : chaque joueur place sur le terrain de jeu trois à cinq Pions d'Équipement, face cachée. Poser trois pions ne pose aucun problème. En revanche, un jet de surchauffe est nécessaire pour chaque pion posé au-delà du troisième.

4. Initiative : chaque joueur doit jeter 1d10. Auparavant, chacun peut "acheter" un bonus de +1 pour son jet de dé, en dépensant un pion de sa Pile de Motricité (pour un maximum de +3) si celle-ci est en position ON. Ces pions sont définitivement défaussés. Le joueur obtenant le score le plus élevé choisit qui entamera la première action de la phase 5.

5. Actions : chacun à leur tour, les joueurs effectuent une action (se déplacer, tirer, ou retourner un Pion d'Équipement placé sur le terrain). Pour l'ensemble du tour, chaque joueur a droit à un déplacement (de dix centimètres), à un tir avec son arme principale, et à retourner autant de Pions d'Équipement qu'il en a sur le terrain. Les Pions d'Équipement sont défaussés immédiatement après avoir pris effet, sauf s'ils fonctionnent jusqu'à la fin du tour où s'ils sont permanents (pion Mines, etc.).

6. Résolution : certains pions ne prennent effet qu'à la fin du tour où ils ont été placés sur le terrain. Ils prennent effet à cette phase : ceux du joueur qui a l'initiative en premier lieu, puis ceux du second joueur. Tous les pions (à l'exception des pions Drones et Mines) sont alors défaussés.

Un nouveau tour commence ensuite : retour à la phase 1.

Surchauffe

À chaque fois qu'un joueur tente de jouer un Pion d'Équipement supplémentaire lors d'un tour, il doit jeter 1d10 pour voir s'il n'entraîne pas une surchauffe de son armure. Il jette alors 1d10 : s'il obtient un résultat pair, rien ne se passe et il peut jouer son pion supplémentaire normalement. S'il obtient un résultat impair, le court-circuit de son armure : non seulement le pion supplémentaire qu'il voulait est défaussé, mais il défausse en plus cinq Pions d'Équipement de la même pile !

Déplacement

Durant son tour de jeu, chaque joueur peut, lors d'une phase d'action, déplacer son combattant d'un maximum de dix centimètres. Ce mouvement est le minimum auquel a droit un combattant (et qu'il peut perdre s'il est blessé), mais certains Pions d'Équipement lui offriront des déplacements supplémentaires. Une simple règle de trente centimètres vous permettra de gérer tous ces déplacements, sachant qu'à la fin d'un mouvement le combattant peut toujours être réorienté dans la direction désirée par le joueur (sauf exception précisée dans le texte). En revanche, il est impossible de modifier son orientation s'il n'utilise pas un mouvement : un déplacement peut d'ailleurs être utilisé à ce seul effet (ou bien l'utilisation d'un pion 180°).

Certains terrains difficiles ralentissent la progression du combattant, et coûtent un certain nombre de centimètres supplémentaires (cumulables d'un tour sur l'autre) pour être franchis : gravas (2), plan incliné (2), fumigène (2), cratère (5), muret (5). Escalader, sauter de sa hauteur ou se relever, prend cinq centimètres sur le mouvement du combattant.



Tir

Chaque armure énergétique est montée avec une arme de gros calibre en série. Il s'agit le plus souvent d'armes énergétiques (laser, plasma, etc.), et plus rarement d'une arme à munitions (riot gun 3000, dummer, etc.). Quoiqu'il en soit, chaque combattant maîtrise parfaitement son arme principale et l'utilise indépendamment de toutes les fonctionnalités que lui offre son armure énergétique. Cette arme principale n'est pas représentée par un Pion d'Équipement mais, à chaque tour de jeu, lors d'une phase d'action, le combattant peut tirer avec elle. Les Pions d'Équipement offriront parfois au joueur des tirs supplémentaires (avec cette arme ou une arme secondaire) dans un même tour de jeu.

Les combats étant rapprochés dans *Million*, les armes ont donc toujours une portée suffisante pour toucher. Elles ont des quan-

tités de munitions bien trop importantes pour en manquer après un seul combat.

Pour résoudre un tir, il n'y a qu'une procédure. Le joueur détermine d'abord la cible de son combattant (l'autre combattant, un pion Hologramme, ou, exceptionnellement, un pion Drone). Cette cible doit se trouver dans sa ligne de vue : l'angle de 45° en éclairci sur son gabarit. S'il s'avère que la cible est hors de sa ligne de vue, ou qu'elle n'est pas là (pion Hologramme), le tir est un échec. Autrement, le joueur jette 1d10 sur le tableau en bas de cette page, qui tient compte de la portée et du couvert de l'adversaire. Si le tireur obtient un score inférieur ou égal à celui requis par les circonstances, il inflige à son adversaire des dommages. Un score naturel de 10 est toujours un échec.

Corps à corps

Il y a corps à corps dès que deux combattants entrent en contact gabarit à gabarit, et ce quelle que soit la phase de jeu. Le corps à corps, à l'initiative du joueur qui a provoqué le contact (l'attaquant), prend alors effet immédiatement et suit la procédure suivante. Un combat au corps à corps prend fin dès que les deux combattants ne sont plus en contact. Il est possible d'attaquer un pion Drone au corps à corps.

1. Tous les Pions d'Équipement présents sur le terrain sont retournés, face visible.
2. Tous les Pions d'Équipement de Tir et de Motricité visibles et appartenant à l'attaquant sont immédiatement défaussés, sans prendre effet.
3. Les Pions d'Équipement visibles de l'attaqué prennent effet immédiatement (y compris les mouvements supplémentaires, susceptibles de le désengager, et donc de mettre fin au corps à corps). Il s'agit de toutes les armes et de tous les dispositifs de défense, qui se déclenchent lors de la charge de l'adversaire.
4. On calcule, pour chaque combattant, les bonus au corps à corps dus aux Pions de Corps à corps restant.
5. Chaque joueur jette 1d10 et y ajoute ses bonus de toucher au corps à corps. Celui qui obtient le score le plus élevé blesse son adversaire. En cas d'égalité, les deux sont blessés.
6. Chaque combattant touché subit des dommages. Si leur adversaire dispose de Pions d'Équipement donnant des bonus aux dommages lors des corps à corps, ces bonus seront appliqués lors du jet de dommages.
7. Si l'attaqué n'a pas été blessé, il recule de dix centimètres dans la direction de son choix (et oriente son combattant comme il le désire). Si l'attaqué ou l'attaquant a été blessé, son adversaire le recule de quinze centimètres dans la direction de son choix (et oriente le combattant adverse comme il le désire). S'il heurte un obstacle durant ce déplacement, son déplacement prend fin.

Dommages

Lorsqu'un combattant est blessé, par un tir ou un coup au corps à corps, c'est son armure énergétique qui absorbe généralement les dommages. Celle-ci se détériore donc au long de l'affrontement, jusqu'à n'être plus qu'une gangue de métal inutile.

Couvert :	cible découverte	cible au 1/4 couverte	cible à 1/2 couverte	cible aux 3/4 couverte
Portée : - de 10 cm	8	7	6	3
10 à 30 cm	6	5	4	2
+ de 30 cm	4	3	2	1

Table des dommages (3d10)

0 et moins : -

1-3 - Recul : le combattant recule immédiatement de quinze centimètres, dans une direction (et une orientation) choisie par son adversaire.

4 - Chute : sous le choc, le personnage chute au sol. Il ne subit pas de malus aux tirs, mais ne pourra pas se déplacer tant qu'il ne se sera pas relevé. Il subit un malus de -5 à ses jets de corps à corps tant qu'il reste au sol.

5 - Paralysie temporaire : le personnage ne pourra pas se déplacer jusqu'à la fin de ce tour, et au tour prochain. Il n'a pas le droit à son mouvement habituel et tous ses Pions de Motricité sont considérés comme sans effet.

6-8 - Dommages sur les organes moteurs : le joueur défausse les trois prochains pions de la Pile de Motricité de son combattant.

9-11 - Dommages sur l'armement : le joueur défausse les trois prochains pions de la Pile d'Attaque de son combattant.

12-14 - Dommages sur les protections : le joueur défausse les trois prochains pions de la Pile de Défense de son combattant.

15-17 - Dommages majeurs sur les organes moteurs : le joueur défausse les cinq prochains pions de la Pile de Motricité de son combattant.

18-20 - Dommages majeurs sur l'armement : le joueur défausse les cinq prochains pions de la Pile d'Attaque de son combattant.

21-23 - Dommages majeurs sur les protections : le joueur défausse les cinq prochains pions de la Pile de Défense de son combattant.

24 - Destruction des organes moteurs : placez un Pion d'Option Tactique OFF devant la Pile de Motricité du combattant : tant que ce pion est là, le joueur ne peut plus piocher de Pions d'Équipement dans la Pile de Motricité de son combattant. Ce pion est placé de manière temporaire : au début de chaque tour, le joueur jette 1d10. S'il obtient un 10, le Pion d'Option Tactique est retiré. Autrement il subsiste jusqu'à l'obtention d'un jet chanceux.

25 - Destruction du système offensif : placez un Pion d'Option Tactique OFF devant la Pile d'Attaque du combattant : tant que ce pion est là, le joueur ne peut plus piocher de Pions d'Équipement dans la Pile d'Attaque de son combattant. Ce pion est placé de manière temporaire : au début de chaque tour, le joueur jette 1d10. S'il obtient un 10, le Pion d'Option Tactique est retiré. Autrement il subsiste jusqu'à l'obtention d'un jet chanceux.

26 - Destruction du système défensif : placez un Pion d'Option Tactique OFF devant la Pile de Défense du combattant : tant que ce pion est là, le joueur ne peut plus piocher de Pions d'Équipement dans la Pile de Défense de son combattant. Ce pion est placé de manière temporaire : au début de chaque tour, le joueur jette 1d10. S'il obtient un 10, le Pion d'Option Tactique est retiré. Autrement il subsiste jusqu'à l'obtention d'un jet chanceux.

27-28 - Arme principale détruite : jusqu'à la fin de la partie, le combattant ne peut plus tirer avec son arme principale. Il n'a donc plus droit à un tir automatique par tour.

29 - Sonné : le combattant est sonné, sous le choc. Il ne peut plus agir pour ce tour, et n'agira pas au tour suivant. Il ne pourra ni se déplacer, ni tirer, ni même utiliser de Pions d'Équipement.

30 et plus - K.-O. : le combattant est mis K.-O. sous l'impact. Il chute au sol et perd ses esprits. Autant dire que pour lui, la partie est perdue...

Chaque fois que son combattant est blessé, le joueur doit effectuer un jet de dommages sur la table des dommages ci-dessus, en lançant 3d10, éventuellement modifié par des bonus dus à des Pions d'Équipement en jeu.

Les Pions d'Équipement

Les Pions d'Équipement mis en jeu peuvent être placés n'importe où sur le terrain (ce qui permet quelques bluffs). Ceux qui n'ont pas d'Efficacité prennent effet de manière automatique.

Pions de Motricité

180°

Dès que ce pion est retourné face visible, le joueur peut réorienter son combattant comme il l'entend. Le pion est ensuite immédiatement défaussé.

Ajusteur

Le combattant dispose d'un ajusteur numérique. Il réagit très vite aux manœuvres de son adversaire. Dès que ce pion est retourné face visible, le joueur peut immédiatement déplacer de dix centimètres un de ses Pions d'Équipement en jeu, à condition que ce dernier soit encore face cachée. Le pion Ajusteur est ensuite immédiatement défaussé.

Arrimage

Des ergots métalliques ancrent l'armure du combattant dans le sol. Le pion reste face visible jusqu'à la fin du tour. Durant ce tour, le combattant est immunisé aux effets des dommages Recul et Chute, et au Pion Décharge sonik. S'il est attaqué au corps à corps, c'est toujours lui qui choisit où il recule (de dix ou quinze centimètres selon les circonstances). Le pion Arrimage est défaussé à la fin du tour.

Booster-pack

L'armure du combattant est munie de booster-packs lui permettant des accélérations fulgurantes. Dès que ce pion est retourné face visible, le joueur peut déplacer son combattant de dix centimètres dans la direction du pion, puis le réorienter à sa guise. Le pion Booster-pack est ensuite immédiatement défaussé.

Décharge sonik

Des grenades soniques s'échappent des systèmes de tir secondaires de l'armure. Elles tentent d'exploser à proximité de l'adversaire. Dès que ce pion est retourné face visible, si le joueur réussit un jet

d'1d10 sous l'Efficacité de la Décharge sonik, son adversaire est touché (autrement, rien ne se passe). Éjecté par les vibrations, celui-ci est alors déplacé de dix centimètres dans la direction du pion (mais est orienté par le joueur qui le contrôle). Le pion est ensuite immédiatement défaussé.

Hologramme

L'armure du combattant est munie d'un système de projection d'hologrammes : elle crée l'illusion d'un double du combattant sur l'aire de combat. Ce pion doit se trouver à moins de dix centimètres du combattant pour fonctionner, sans quoi il reste sans effet (mesurez APRÈS que le pion ait été retourné). Dès que ce pion est retourné face visible, le combattant est susceptible de se trouver à sa place OU sur le pion Hologramme. Lorsqu'un tir est effectué sur le pion Hologramme ou sur le combattant, ou bien lorsque le joueur le désire (cela lui coûte une action), on effectue un jet d'1d10 sous l'Efficacité de l'Hologramme. En cas de réussite, le combattant est immédiatement déplacé sur le pion. Autrement il reste à sa place. Il échappe ou subit alors un tir éventuel, en fonction de sa position. Le pion est alors défaussé, ou l'est à la fin du tour s'il n'a pas été utilisé. Un combattant ne peut bénéficier des effets d'un pion Hologramme qu'une fois par tour.

I.A. Tactique

Le combattant s'est fait greffer une puce avec une I.A. d'assistance tactique. Il anticipe fréquemment les manœuvres de son adversaire. Dès que ce pion est retourné face visible, le joueur peut immédiatement regarder (sans en déclencher les effets) la nature d'un Pion d'Équipement de son adversaire, qui se trouve en jeu et encore face cachée. Le pion d'I.A. Tactique est ensuite immédiatement défaussé.

Jump-pack

L'armure du combattant est munie de jump-packs lui permettant des bonds impressionnants. Dès que ce pion est retourné face visible, le joueur retire son personnage du plateau de jeu pour la durée de ce tour : il est en l'air ! Tous ses autres Pions d'Équipement en jeu sont immédiatement défaussés. Le pion reste en place jusqu'au tour suivant : au début de ce dernier, le combattant est placé sur le pion Jump-pack (qui est immédiatement défaussé) dans la direction de son choix, mais il perd automatiquement l'initiative pour ce nouveau tour.

Cratère Mk2

Des grenades à fragmentation s'échappent des systèmes de tir secondaires de l'armure. Elles n'ont d'autre rôle que d'accidenter artificiellement le terrain. Dès que ce pion est retourné face visible, si le joueur réussit un jet d'1d10 sous l'Efficacité de la grenade Cratère Mk2, celle-ci explose et génère immédiatement un cratère : le gabarit de celui-ci est placé sur le Pion d'Équipement, et ce jusqu'à la fin de la partie.

Mines

Des mines miniaturisées s'échappent des systèmes de tir secondaires de l'armure. Elles viennent piéger le terrain à proximité de l'adversaire ou sur son parcours. Dès que ce pion est retourné face visible, il reste en place sur le terrain jusqu'à ce qu'il soit activé. À la fin du tour, si un combattant se trouve à moins de trois centimètres du pion Mines (mesurez dès qu'il y a un doute, c'est la taille d'un gabarit), celle-ci risque d'exploser et de le blesser. Si le joueur réussit un jet d'1d10 sous l'Efficacité des Mines, sa cible est touchée et doit faire un jet sur la table des dommages. Dans tous les cas, le pion Mine est immédiatement défaussé.

Thermo-goggle

L'armure du combattant est équipée de lunettes thermographiques lui permettant de ne pas être abusé par les hologrammes. Dès qu'il est retourné face visible, et ce pour toute la durée du tour, ce pion annule l'effet des pions Hologramme en jeu lorsque le joueur prend un adversaire pour cible. Le pion Thermo-goggle est défaussé à la fin du tour.

Pions d'Attaque**Corps à corps****Baïonnette**

L'arme principale du combattant est munie d'une baïonnette perce-armure. Le pion reste face visible jusqu'à la fin du tour. Durant ce tour, tous les jets de dommages effectués par le combattant dans le cadre d'un corps à corps sont majorés d'un bonus de +2 (les bonus ne sont pas cumulables s'il y a plusieurs pions Baïonnette en jeu). Les effets de ce pion sont annulés sur une cible ayant en jeu un pion Carapace. Le pion Baïonnette est défaussé à la fin du tour.

Coup de pied

Le combattant tente d'asséner un coup de pied bien placé à son adversaire. Le pion reste face visible jusqu'à la fin du tour. Durant ce tour, tous les jets de toucher effectués par le combattant dans le cadre d'un corps à corps sont majorés d'un bonus de +1 (les bonus sont cumulables s'il y a plusieurs pions Coup de pied en jeu). Les effets de ce pion sont annulés sur une cible ayant en jeu un pion Esquive. Le pion Coup de pied est défaussé à la fin du tour.

Coup de poing

Le combattant tente d'asséner un coup de poing bien placé à son adversaire. Le pion reste face visible jusqu'à la fin du tour. Durant ce tour, tous les jets de toucher effectués par le combattant dans le cadre d'un corps à corps sont majorés d'un bonus de +1 (les bonus sont cumulables s'il y a plusieurs pions Coup de poing en jeu). Les effets de ce pion sont annulés sur une cible ayant en jeu un pion Parade. Le pion Coup de poing est défaussé à la fin du tour.

Exo-réflexes

Le combattant dispose d'exo-réflexes très réactifs intégrés à son armure énergétique. Il réagit donc très vite aux déplacements de son adversaire, ce qui lui donne un avantage certain au corps à corps. Dès que ce pion est retourné face visible le joueur peut, une fois et ce jusqu'à la fin du tour, relancer son jet de toucher au corps à corps. Le pion Exo-réflexes est ensuite immédiatement défaussé.

Power-glove

L'armure énergétique du combattant est munie de puissantes griffes de combat. Le pion reste face visible jusqu'à la fin du tour. Durant ce tour, tous les jets de dommages effectués par le combattant dans le cadre d'un corps à corps sont majorés d'un bonus de +5 (les bonus ne sont pas cumulables s'il y a plusieurs pions Power-glove en jeu). Les effets de ce pion sont annulés sur une cible ayant en jeu un pion Carapace. Le pion Power-glove est défaussé à la fin du tour.

Tir**Balles aveuglantes (B. aveuglante)**

Des munitions rayonnantes sont projetées des systèmes de tir secondaires de l'armure. Elles sont destinées à aveugler l'adver-

saire. Dès que ce pion est retourné face visible, jusqu'à la fin du tour si l'adversaire doit subir des dommages causés par l'arme principale du combattant, il ne fera pas de jet sur la table des dommages. À la place, si le joueur réussit un jet d'1d10 sous l'Efficacité des Balles aveuglantes, au prochain tour son adversaire perdra automatiquement l'initiative et ne pourra pas tirer avec son arme principale. Les effets de ce pion sont annulés sur une cible ayant en jeu un pion Filtre. Le pion Balles aveuglantes est défaussé à la fin du tour et ses effets ne peuvent être cumulés avec ceux des pions Balles perce-mur, Balles explosives ou Balles perforantes : le joueur ne peut utiliser que l'un d'eux par tour.

Balles explosives (B. explosive)

L'arme principale du combattant a enclenché un chargeur de munitions explosives. Le pion reste face visible jusqu'à la fin du tour. Durant ce tour, tous les jets de dommages effectués par le combattant, avec son arme principale, sont majorés d'un bonus de +3 (les bonus sont cumulables s'il y a plusieurs pions Balles explosives en jeu). Les effets de ce pion sont annulés sur une cible ayant en jeu un pion Blindage. Le pion Balles explosives est défaussé à la fin du tour et ses effets ne peuvent être cumulés avec ceux des pions Balles perce-mur, Balles perforantes ou Balles aveuglantes : le joueur ne peut utiliser que l'un d'eux par tour.

Balles perce-mur (B. perce-mur)

L'arme principale du combattant a enclenché un chargeur de munitions spéciales. Le pion reste face visible jusqu'à la fin du tour. Durant ce tour, toutes les cibles visées par le combattant avec son arme principale sont considérées comme "à découvert". Le pion Balles perce-mur est défaussé à la fin du tour et ses effets ne peuvent être cumulés avec ceux des pions Balles explosives, Balles perforantes ou Balles aveuglantes : le joueur ne peut utiliser que l'un d'eux par tour.

Balles perforantes (B. perforante)

L'arme principale du combattant a enclenché un chargeur de munitions perforantes. Le pion reste face visible jusqu'à la fin du tour. Durant ce tour, tous les jets de dommages effectués par le combattant, avec son arme principale, sont majorés d'un bonus de +3 (les bonus sont cumulables s'il y a plusieurs pions Balles perforantes en jeu). Les effets de ce pion sont annulés sur une cible ayant en jeu un pion Champ de force. Le pion Balles perforantes est défaussé à la fin du tour et ses effets ne peuvent être cumulés avec ceux des pions Balles perce-mur, Balles explosives ou Balles aveuglantes : le joueur ne peut utiliser que l'un d'eux par tour.

Brise-terrain

Des munitions à charge creuse spéciales sont tirées des systèmes de tir secondaires de l'armure. Elles sont destinées à ébranler les murs avoisinants. Dès que ce pion est retourné face visible, si le joueur réussit un jet d'1d10 sous l'Efficacité des munitions Brise-terrain, tous les éléments de décor compris dans les trois centimètres autour du pion (la taille d'un gabarit), sont immédiatement détruits - donc retirés définitivement du terrain de jeu. Le pion Brise-terrain est ensuite immédiatement défaussé.

Drone

L'armure du combattant est reliée à un drone de combat qui peut lui prêter main forte. Dès que ce pion est retourné face visible, il est remplacé par le gabarit d'un drone, qui sera utilisable dès le prochain tour. À chaque tour, utiliser le drone compte comme une action. Le drone se déplace alors de dix centimètres et, si le joueur réussit un jet d'1d10 sous son Efficacité, tire sur un adversaire (comme l'arme principale). Autrement, il ne peut pas tirer. Le drone peut être pris pour cible (comme un combattant) par les armes principales et les pions suivants : Plasma-gun, Roquettes, Snipe orbital. Il ne peut être engagé au corps à corps et ne bloque jamais les lignes de vue. Le pion Drone est retiré du jeu dès que celui-ci est touché par un tir adverse.

Plasma-gun

L'armure du combattant comprend une arme de soutien supplémentaire. Dès que ce pion est retourné face visible, si le joueur réussit un jet d'1d10 sous l'Efficacité du Plasma-gun et que sa cible est dans sa ligne de vue, il lui tire dessus et lui inflige des dommages. Ces derniers sont à déterminer sur la table des dommages avec un malus de -5. Le pion Plasma-gun est ensuite immédiatement défaussé.

Roquettes

Des miniroquettes thermoguidées s'échappent des systèmes de tir secondaires de l'armure. Elles tentent d'atteindre l'adversaire. Les roquettes sont immunisées aux pions Hologramme, qui ne fonctionnent pas contre elles. Dès que ce pion est retourné face visible, il reste en place sur le terrain. À la fin du tour, si le joueur réussit un jet d'1d10 sous l'Efficacité des Roquettes, la cible adverse la plus proche du pion (combattant ou drone) est touchée et doit faire un jet sur la table des dommages avec un bonus de +5. Dans tous les cas, le pion Roquettes est ensuite défaussé.

Taser

L'armure du combattant comprend une arme de neutralisation supplémentaire. Dès que ce pion est retourné face visible, si le joueur réussit un jet d'1d10 sous l'Efficacité du Taser, il tire sur son adversaire une puissante décharge électrique. Cette décharge court-circuite momentanément l'armure énergétique de son adversaire, qui ne peut plus se déplacer (ni utiliser de Pions de Motricité ou Esquive) jusqu'à la fin du tour. Le pion Taser est ensuite immédiatement défaussé.

Visée laser

Une visée laser est montée sur l'arme principale du combattant. Le pion reste face visible jusqu'à la fin du tour. Durant ce tour, le combattant gagne un bonus de -1 lorsqu'il tire avec son arme principale (les bonus sont cumulables s'il y a plusieurs pions Visée laser en jeu). Le pion Visée laser est défaussé à la fin du tour.

Pions de Défense

Corps à corps

Carapace

L'armure du combattant possède une carapace rétractile pour le combat au corps à corps. Le pion reste face visible jusqu'à la fin du tour. Durant ce tour, tous les jets de dommages effectués par le combattant dans le cadre d'un corps à corps sont réduits d'un malus de -5 (ce malus n'est pas cumulable s'il y a plusieurs pions Carapace en jeu) et les effets d'un pion Power-glove ou Baïonnette utilisé contre le combattant sont annulés. Le pion Carapace est défaussé à la fin du tour.

Esquive

Le combattant est prêt à se projeter sur le côté pour éviter qu'on lui porte un coup. Durant ce tour, ce pion permet d'annuler les effets d'un pion Coup de pied utilisé contre le combattant. Le pion Esquive est défaussé à la fin du tour.

Parade

Le combattant est capable de parer un coup qu'on lui porte au corps à corps. Durant ce tour, ce pion permet d'annuler les effets d'un pion Coup de poing utilisé contre le combattant. Le pion Parade est défaussé à la fin du tour.

Tir

Blindage

L'armure du combattant est recouverte d'un blindage pare-balles. Le pion reste face visible jusqu'à la fin du tour. Durant ce tour, tous les jets de dommages effectués par le combattant dans le cadre d'un tir sont réduits d'un malus de -3 (ce malus n'est pas cumulable s'il y a plusieurs pions Blindage en jeu) et les effets d'un pion Balles explosives utilisé contre le combattant sont annulés. Le pion Blindage est défaussé à la fin du tour.

Brouilleur électronique (Brouilleur)

Un système de brouillage électronique est intégré à l'armure énergétique du combattant, afin de perturber les systèmes de visée de l'adversaire. Lorsque le pion est retourné, le joueur doit réussir un jet d'1d10 sous son Efficacité. Si le jet est raté, le pion est défaussé. S'il est réussi, durant ce tour tous les adversaires prenant le combattant pour cible subissent un malus de +3 à leur jet de toucher et aux jets d'Efficacité de leur Pions d'Équipement de Tir. Le pion Brouilleur électronique est défaussé à la fin du tour.

Champ de force

L'armure du combattant peut générer un champ magnétique de protection. Le pion reste face visible jusqu'à la fin du tour. Durant ce tour, tous les jets de dommages effectués par le combattant dans le cadre d'un tir sont réduits d'un malus de -3 (ce malus n'est

pas cumulable s'il y a plusieurs pions Champ de force en jeu) et les effets d'un pion Balles perforantes utilisé contre le combattant sont annulés. Le pion Champ de force est défaussé à la fin du tour.

Filtre

Le casque du combattant est équipé de protections rétinienne qui s'actionnent automatiquement passée une certaine luminosité. Le pion reste face visible jusqu'à la fin du tour. Durant ce tour, le combattant est immunisé aux effets de tous les pions Balles aveuglantes en jeu. Le pion Filtre est ensuite défaussé à la fin du tour.

Fumigène

Des grenades fumigènes s'échappent des systèmes de tir secondaires de l'armure. Elles n'ont d'autre rôle que de ralentir l'adversaire, ou de bloquer sa ligne de vue. Dès que ce pion est retourné face visible, si le joueur réussit un jet d'1d10 sous l'Efficacité du Fumigène, celui-ci explose et génère immédiatement une zone de fumée : le gabarit de celle-ci est placé sur le Pion d'Équipement, et ce jusqu'à la fin de la partie. Ce gabarit bloque la ligne de vue, comme un élément de décor traditionnel.

Leurres

Des leurres thermiques s'échappent des systèmes de tir secondaires de l'armure. Ils trompent les systèmes de guidage des roquettes. Le pion reste face visible jusqu'à la fin du tour. Durant ce tour, les effets d'un pion Roquettes utilisé contre le combattant sont annulés. Le pion Leurres est défaussé à la fin du tour.

Nanosabotage

Des robots nanotechnologiques sont projetés des systèmes de tir secondaires de l'armure. Ils vont s'infiltrer dans l'armure d'un adversaire pour la saboter. Dès que ce pion est retourné face visible, si le joueur réussit un jet d'1d10 sous l'Efficacité du Nanosabotage, il peut regrouper tous les Pions d'Équipement en jeu d'un adversaire autour de l'un d'entre eux (tous les pions doivent se toucher). Si le jet échoue, il ne se passe rien. Qu'il ait pris effet ou non, le pion Nanosabotage est ensuite défaussé.

Overwatch

Le combattant met ses senseurs en alerte sur un espace particulier du terrain. Dès que ce pion est retourné face visible, il reste en place sur le terrain jusqu'à ce qu'il soit activé. À la fin du tour, si un combattant (y compris un drone) se trouve à moins de trois centimètres du pion Overwatch (mesurez dès qu'il y a un doute, c'est la taille d'un gabarit), le joueur gagne un tir supplémentaire sur la cible avec son arme principale. Le pion Overwatch est alors défaussé, ou l'est s'il n'a pas été utilisé.

Snipe orbital

L'armure du combattant est reliée à un satellite capable de tirer au laser sur son adversaire. Dès que ce pion est retourné face visible, si le joueur réussit un jet d'1d10 sous l'Efficacité du Snipe orbital, le satellite calcule la position de son adversaire, lui tire dessus et lui inflige des dommages, à déterminer sur la table des dommages avec un malus de -5. Le pion Snipe orbital est ensuite immédiatement défaussé.

Gagnez la partie

Un des joueurs gagne la partie dès lors que son adversaire n'est plus en mesure de tirer de Pions d'Équipement du tout lors de la phase d'Initialisation.

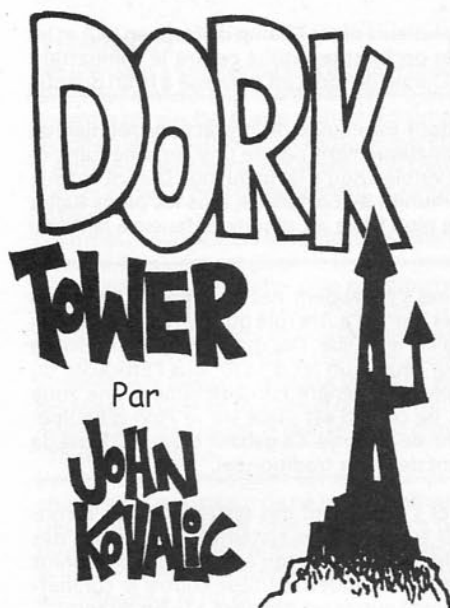
Options

Vous pouvez ajouter nombre de règles optionnelles à ce corps de règles. Tout d'abord, pour vous assurer que le *speed* des combats sera rendu, vous pouvez donner une limite de temps : chaque joueur aura un maximum de quinze secondes pour poser ses Pions d'Équipement, puis pour décider de chacune de ses actions. En mettant les Pions d'Équipement dans des gobelets vous pourrez aussi jouer "en aveugle", chaque joueur ne sachant pas combien de pions il lui reste. À l'inverse, les piles des joueurs peuvent être faites sans hasard, chacun choisissant à l'avance l'enchaînement de ses pions. Dans le même ordre d'idée, il est envisageable de jouer semi-trié, c'est-à-dire que chaque joueur, en plus de piles aléatoires, dispose d'une vingtaine de pions qu'il connaît et qu'il peut placer où il l'entend dans les piles, par paquets.

Auteur : 7.7

Conseils, remaniements et test : Bertrand Bès et Philippe Lecomte
Illustrations, pions et gabarits : Bertrand Bès

Dork Tower



Petit Chimiste 2000

Ce scénario pour Confrontation vous propose de voir s'affronter une escouade de guerriers issus des rangs des Alchimistes de Dirz et des gentils Wolfen en période de deuil !

Le background

Les Bio-Chirurgiens de Syharhalna ont inventé un nouveau sérum mutagène capable de ramener à la vie un être mort récemment. Trois Biopsistes ont pour mission d'essayer ce nouveau mutagène sur la dépouille d'un grand guerrier, de voir ce qui se passe et de rapporter les résultats. Avec une petite troupe, ils ont flairé la mort après une escarmouche opposant des Wolfen à des Gobelins. Ils avaient avec eux un Troll noir qui est venu à bout du chef de meute. Son corps se trouve pour l'instant dans un Sanctuaire élevé par Iryx la Sybille, la Shaman.

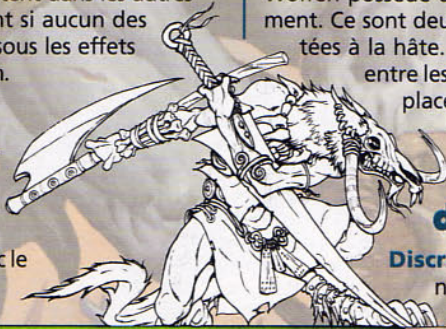
Le but de chacun

Les Alchimistes l'emportent s'ils arrivent à faire sortir de la table un Biopsiste ayant pu pratiquer l'injection du sérum sur la dépouille du chef, ou sur un autre guerrier mort (voire vivant), même si la priorité reste le chef décédé.

Les Wolfen l'emportent dans les autres cas, mais seulement si aucun des leurs n'est encore sous les effets d'une dose de sérum.

Armées

Alchimistes : jusqu'à 300 points. Pas de personnages. Au moins trois Biopsistes (avec le sort Tétanie).



Wolfen : jusqu'à 350 points. Deux gardiens des Sépultures (pas plus), Iryx la Sybille et le sort Murmure des douleurs. Pas d'autres personnages. À noter que le joueur Wolfen prend également une figurine ayant le profil d'Onyx le Rôdeur, qui commence la partie mort (!), et donc qui ne rentre pas en compte dans le total des points d'armées.

Durée

Huit tours

Placement des troupes

Le terrain représente un sanctuaire Wolfen bâti sur les ruines d'un temple ancien dédié à on ne sait quel dieu. Le temple se trouve sur deux mottes de terre hautes d'environ deux mètres, reliées entre elles par un pont de pierre assez large pour deux figurines 25x25. Le temple est divisé en deux "salles". Les deux Gardiens des Sépultures se trouvent dans la grande salle, autour du corps du chef de meute récemment mort au combat. Le joueur Wolfen possède deux zones de déploiement. Ce sont deux grandes huttes montées à la hâte. Il répartit ses figurines entre les deux zones, mais ne les place pas avant que l'alerte n'ait été donnée.

Précisions du scénario

Discrétion : les Alchimistes ne doivent pas se faire repérer. À chaque début de phase de mouvement, pour chaque figurine se déplaçant, faites un test de Discrétion (lancez un d6). Si le résultat du test est inférieur ou égal à la valeur de Discrétion de la figurine, le test est un échec. Sinon, c'est une réussite. En cas d'échec, lancez à nouveau le d6. Sur un 1, 2 ou 3, l'alarme est donnée (les Wolfen se déplaceront à la prochaine phase de mouvement, de même dès qu'un Gardien a été attaqué). Sur 4, 5 ou 6, il ne se passe rien. Dans ce scénario,

Sérum sur un mort

Résultat	Effets
1 et 5	Aucun
2, 3 et 4	Le guerrier combat aux ordres du Biopsiste qui lui a injecté le sérum*
6	Le guerrier combat tous ceux qui se trouvent près de lui

* Si le Biopsiste meurt, le guerrier applique les effets d'un 6 sur ce tableau

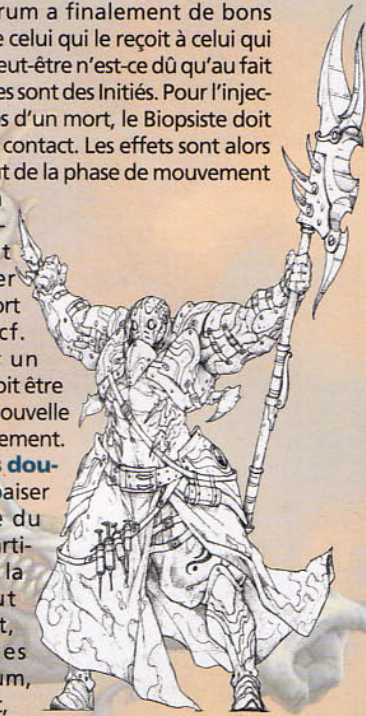
rio, les Biopsistes ont une valeur de Discrétion de 2. Les figurines ayant la compétence Éclaireur ont une valeur de 3. Les autres ont une valeur de 4.

Escalade : le mur est de la grande salle peut être escaladé suivant les règles du livret. Il mesure 2 cm de haut, avec le talus.

Sérum : le sérum a finalement de bons effets, mais il lie celui qui le reçoit à celui qui l'injecte, mais peut-être n'est-ce dû qu'au fait que les Biopsistes sont des Initiés. Pour l'injecter dans le corps d'un mort, le Biopsiste doit juste être à son contact. Les effets sont alors résolus au début de la phase de mouvement suivante. Sur un vivant, le Biopsiste doit d'abord lancer avec succès le sort Tétanie (cf. tableau). Sur un vivant, le test doit être fait à chaque nouvelle phase de mouvement.

Murmure des douleurs : pour apaiser la souffrance du mort ramené artificiellement à la vie, Iryx peut lancer ce sort, qui annule les effets du sérum, définitivement,

le test doit être fait à chaque nouvelle phase de mouvement.



Sérum sur un vivant

Résultat	Effets
1	Le guerrier meurt
2, 3 et 4	Le guerrier combat tous ceux qui se trouvent près de lui
5	Le guerrier reste immobile, hébété*
6	Le guerrier combat aux ordres du Biopsiste qui lui a injecté le sérum**

* Il ne répond pas aux coups qu'il reçoit.

** Si le Biopsiste meurt, le guerrier est libéré de son emprise mentale. Il peut reprendre le combat après un tour sans rien faire.

sauf si une autre dose est injectée. Sur un vivant, ce sort ne neutralise le sérum que le tour où il est lancé.

Auteur : Pierre-Alexandre Vigor

Illustrations tirées de Confrontation © Rackham



16 juillet

Cela fait quatre semaines que je m'enfonce de plus en plus profondément dans la jungle. Le professeur Jones a bien fait de me conseiller d'engager des porteurs locaux pour quelques dollars. Eux connaissent la jungle et ses dangers. Je pense que nous approchons du site où se sont déroulés les événements. Chaque jour, la tension et l'anxiété me gagnent peu à peu. Les porteurs communiquent avec moi dans un espagnol approximatif. Ces imbéciles pensent tous que je suis un touriste un peu farfelu qui désire se dépayser. Yarrhmat, le chef de bande, parle un peu mieux que ses compères. J'ai réussi à lui soutirer quelques informations sans éveiller ses soupçons.

17 juillet

Yarrhmat vient de me confirmer que d'étranges créatures rôdent dans les parages. On peut lire la peur sur le visage basané des guides. Ceux-ci jettent sans cesse des regards apeurés sur les buissons qui bordent le sentier. Ah, Jones, toi qui te moquais quand je te parlais de cette chose ailée vivant dans la jungle, tu rigolerais moins maintenant si tu te trouvais là près de moi. Un des porteurs m'a dit que nous arriverons au campement dès demain. Tant mieux, le temps presse...

18 juillet

Nous avons découvert plusieurs corps... Le premier était en plein milieu du sentier. À première vue, cet homme âgé d'une trentaine d'années aurait pu tout aussi bien dormir d'un paisible sommeil. Je l'ai examiné sous toutes les coutures : aucune blessure sur le corps, mis à part les yeux. Ceux-ci ont les contours brûlés et les paupières semblent avoir fondu. Les pupilles présentent un cas que je n'ai jamais pu observer auparavant chez un patient ; elles sont extrêmement dilatées et recouvrent la majeure partie de l'œil. Les autres corps présentent les mêmes symptômes. Le campement est désert, si on oublie les cadavres. J'ai eu beaucoup de mal à calmer Yarrhmat et les porteurs.

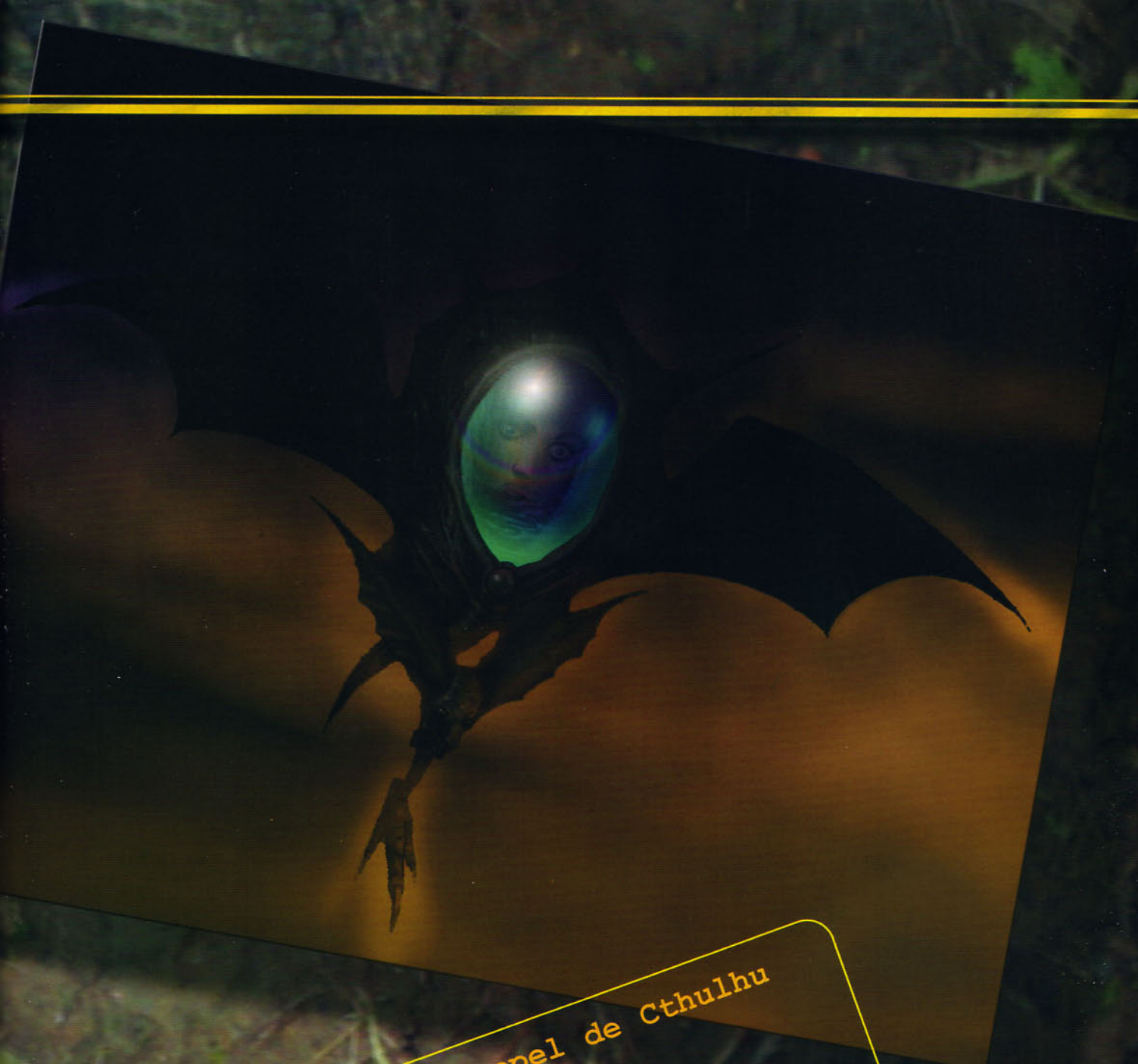
19 juillet

Je pense avoir trouvé la grotte où se terrent les créatures à l'origine du massacre. Cette nuit, je droguerais un ou deux porteurs et les amènerai près de l'entrée pour voir ce qui se passera. Je me tiendrai à distance et me contenterai d'observer les événements.

20 juillet

Yonghir et un autre dont le nom ne me revient pas, sont morts sous mes yeux la nuit dernière. Les psychomonstres existent bel et bien. À la nuit tombée, il est sorti de la grotte en volant. Il a tourné deux, trois fois en hauteur autour des porteurs avant de se poser sur sa patte unique, devant le corps drogué de Yonghir. La créature possède des antennes et c'est sans doute grâce à elles qu'elle détecte ses proies. Les deux hommes étant immobiles et presque cachés par la végétation, son mode de vision doit différer de celui d'une chauve-souris. Une sorte de globe gigantesque occupe la plus grande partie de son corps. Cet œil constitue une arme redoutable que la créature place en face du visage de sa proie. C'est alors que se produit un phénomène étonnant : deux rayons de lumière s'échappent des yeux de la victime pour venir frapper le globe oculaire du monstre, qui se teinte d'étranges couleurs irisées. Au bout de quelques instants, Yonghir s'est effondré sur le côté, le contour de ses yeux calciné. Discrètement, je me suis éclipsé pour retourner au campement afin de ne pas éveiller de soupçons au sein des porteurs. Je retournerai cet après-midi près de la grotte et j'essaierai d'avoir le courage d'y rentrer... Je ne pense pas que ma vue me joue des tours malgré mon âge avancé, mais j'ai cru discerner les contours du visage de Yonghir dans l'œil de la créature quand elle est retournée dans son repaire. Il faudra être très prudent...

Pièce à conviction n° 87,
Dossier Simpson -
(trouvé sur le corps de Simpson
par le Professeur Jones)



Le psychomonstre pour l'Appel de Cthulhu

FOR 5, CON 10, INT 12, TAI 5, DEX 15, POU 16
Griffes 50% (1d4)
Vol d'âme 40% (100% si la cible est immobile) : il suffit à la créature de placer son œil unique devant le visage de la victime pour l'obliger à effectuer un jet de POU contre POU. Si la victime l'emporte, elle s'en sort sans dommage. Sinon, elle meurt instantanément et son âme est aspirée par le monstre.

Auteur : Philippe Lecomte
Illustration : Silvio Cadelo
avec la participation de Laurent Cambournac

PASSION

JEUX DE RÔLES

Liste des boutiques

FRANCE

ANGERS

- MYTHES ET LÉGENDES
27, rue Saint-Julien
49000 - ANGERS
Tél : 02 41 05 17 16

ANNECY

- NEURONES
Galerie de l'Emeraude
11, rue de la Préfecture
74000 - ANNECY
Tél : 04 50 51 58 70

BESANÇON

- LES JEUX DE LA COMTÉ
7, quai de Strasbourg
25000 - BESANÇON
Tél : 03 81 81 32 11

BORDEAUX

- L'ANTRE DES DRAGONS
56, rue du loup
33000 - BORDEAUX
Tél : 05 56 51 73 78

CAEN

- HORIZON FANTASTIQUE
22, rue Froide
14000 - CAEN
Tél : 02 31 85 22 21

DIJON

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

LE DRAGONAUTE

72, rue Monge
21000 - DIJON
Tél : 03 80 53 12 28

DOUAI

- LÉGENDES
91, av. Clémenceau
59500 - DOUAI
Tél : 03 27 97 31 51

GRENOBLE

- LES CONTRÉES DU JEU
6, rue Beylle Stendhal
38000 - GRENOBLE
Tél : 04 76 54 48 93

JUVISY-SUR-ORGE

- TEMPS X
4, Grande Rue
91260 - JUVISY-SUR-ORGE
Tél : 01 69 05 07 07

LA ROCHELLE

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

LE MANS

- LA BOÎTE À JEUX
20, rue Nationale
72000 - LE MANS
Tél : 02 43 43 80 54

LILLE

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

LYON

- CHANTELOUVE
2, rue Saint Georges
69005 - LYON
Tél : 04 72 77 62 60

MARSEILLE

- LA CRYPTIE DU JEU
7, Cours Lieutaud
13006 - MARSEILLE
Tél : 04 91 48 25 43

RÔLE GAMES

32, rue Barbaroux
13001 - MARSEILLE
Tél : 04 91 42 10 29

METZ

- LA CAVERNE DU GOBELIN
34, rue du Grand Wad
57000 - Metz
Tél : 03 87 18 42 08

MONTPELLIER

- AU FORUM DES AIGLES
25, rue du Pila Saint Gely
- QUARTIER CORUM
34000 - MONTPELLIER
Tél : 04 67 60 89 43

EXCALIBUR

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

LE MAÎTRE DU JEU

11, rue Fourmarié
34000 - MONTPELLIER
Tél : 04 67 63 41 28

NANTES

- LE TEMPLE DU JEU
8, rue de l'Heronnière
44000 - NANTES
Tél : 02 51 84 05 05

- SORTILÈGES

7, rue des Trois Croissants
44000 - NANTES
Tél : 02 40 12 14 99

NICE

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

ORLÉANS

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

PARIS

- L'ŒUF CUBE
24, rue de Linné
75005 - PARIS
Tél : 01 45 87 28 83

- STARPLAYER

3, rue Dante
75005 - Paris
Tél : 01 44 07 39 64

PERPIGNAN

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

POITIERS

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

REIMS

- LA PLUME ET L'ÉPÉE
Galerie du Lion d'Or
51000 - REIMS
Tél : 03 26 40 67 62

ROUEN

- ABYSSE IPC
38, rue aux Ours
76000 - ROUEN
Tél : 02 35 89 07 27

- CAMISOLE

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

SAINTES

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

STRASBOURG

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

TOULOUSE

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

TROYES

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

LA VARENNE-

SAINT-HILAIRE

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

BELGIQUE

BRUXELLES

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

- L'ANTRE JEUX

Avenue A. Buyl, 27
1050 - BRUXELLES (ULB)
<http://www.antre-jeux.be>
Tél : 32 2 64 90 075

NAMUR

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

SUISSE

BIEL/BIENNE

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

Jeux de Rôles

D&D : Le Jeu d'Aventures (v.f.)	97
D&D3 : Guide du Maître (v.f.)	95
Kult - Rumeurs (v.f.)	104
LA 2035 (v.f.)	105
Nephilim - Révélation : Livre du meneur de jeu (v.f.)	102

Suppléments

D&D3 : En route (v.o.)	100
D&D3 : Folnar's Dagger (v.o.)	97
D&D3 : Fall from Grace (v.o.)	97
D&D3 : No Mercy (v.o.)	97
D&D3 : Oriental Adventures (v.o.)	96
D&D3 : The Gauntlet (v.o.)	97
D&D3 : Ravenloft (v.o.)	98
D&D3 : La danse de fer (v.f.)	99
D&D3 : Prisoners of the maze (v.o.)	99
D&D3 : Rappan Athuk 2 (v.o.)	99
D&D3 : The Slayer's Guide to Centaurs (v.o.)	99
Exalted : Scavenger Sons (v.o.)	101
Exalted : The Book of 3 Circles (v.o.)	101
Exterminateur - Le Jugement : Le manuel de survie (v.f.)	103
Guildes El Dorado : Le triomphe de Beltégeuse (v.f.)	100
L5A : La voie du Renouveau (v.f.)	100
L5A : Palais d'hiver : Kyuden Asako (v.f.)	100
Shadowrun : La Magie du 6 ^e Monde (v.f.)	103
Star Wars D20 : Rebellion Era Sourcebook (v.o.)	103
Werewolf : Tribebook : Black Furies (v.o.)	101
Werewolf : Rage Across Egypt (v.o.)	101

Jeux vidéo

Arcanum	107
Red Faction	108
Echelon	109

Jeux de plateau, figs, murder...

Car Wars CG (v.o.)	106
Proteus (v.o.)	106
ZG (v.o.)	106

● Une étoile : Euh. Groovy ? Ça pique aux yeux.
Uniquement pour collectionneur fétichistes.

● Deux étoiles : C'est mieux que 1.

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

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

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

Le poignard d'or

Oriental Adventures



Coup de cœur
de la rédaction.

James Wyatt

Guide du Maître

Joie ! Plus d'un an après la v.o., voici donc la bible qu'on n'attendait plus : le deuxième livre de base de la version française de Dungeons & Dragons. En attendant le Manuel des Monstres...

Indispensable complément du *Manuel des Joueurs*, ou simple extension de choix à un livre de base déjà livré avec les règles d'expérience, monstres et objets magiques du "Manuel de survie" en annexe ? À vous de choisir, en fonction de votre budget bien sûr, mais aussi de la façon dont vous souhaitez jouer à D&D. (Aux routards d'AD&D qui se demanderaient encore si la troisième édition de D&D vaut le coup, je répondrai d'abord : OUI.)



Idéal après quelques parties

Derrière la couverture impersonnelle qui ne répugnera à personne se trouvent 256 pages illustrées en couleur. La clarté de la maquette permet seule de survivre à la lecture d'une véritable somme du déadisme. Au menu... Le chapitre 1 évoque la manière de gérer une partie de jeu. Le 2, sur les personnages, change la face de D&D. L'introduction des "classes de prestige", qui ne peuvent être adoptées qu'à partir d'un certain niveau, incite à concevoir dès la création du personnage un "plan de carrière" jusqu'à un niveau élevé – sans que ça ne devienne incontournable. Une idée qui marche du tonnerre. Il y a aussi des tas de petits trucs sympas, comme le multiclassage dès le premier niveau. Le 3, fourre-tout, est consacré aux règles en tous genres,

comme les pouvoirs spéciaux. Le 4 regorge de conseils sur la création d'une aventure. Il y a bien un plan de donjon, mais pas d'aventure clé en main. Surprenant pour un guide destiné au maître. Mais bon, de toute façon vous tenez bien un *Backstab* entre vos mains non ? Alors le problème est résolu... Le 5 explique comment lier plusieurs aventures en une campagne. Le 6 donne des recettes pour construire son monde de campagne. Le 7 traite surtout de l'expérience ; bonjour les maux de tête, même si c'est un système plus élégant qu'avant. Le 8 conclut le bouquin sur un catalogue d'objets magiques et d'artefacts qui suffirait à remplir un supplément normal. Un didactisme de bon aloi permet d'absorber (plutôt) facilement les mécanismes du jeu.

Machine à options

Cette compilation d'infos permet de faire l'aventure dont vous rêvez très exactement. J'imagine mal intégrer tout de suite toutes les précisions de règles apportées. Il y en a plein dans tous les sens. Mais comme pour *Shadowrun* par exemple, alors que les règles de base et la logique suffisent amplement pour commencer la campagne, il est toujours possible d'approfondir un aspect particulier : la règle est là, qui vous attend. Vous avez un problème, n'importe lequel ? Ouvrez le GM, c'est un peu comme un *Quid*®, on trouve toujours une réponse. Le bouquin synthétise le mythe, permet à chacun d'en faire ce qu'il veut, de créer SON monde réglé comme il le souhaite. Bref, il donne la parole au meneur, et lui demande donc de faire beaucoup de choix et d'efforts. Chacun son opinion, la mienne est qu'on peut très bien s'en passer pour jouer – au moins dans un premier temps.

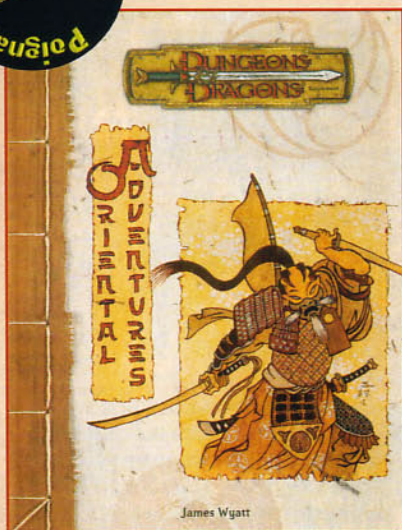
Cyril Pasteau



Livre de règles en français pour D&D3.
Édité par Wizards of the Coast France.
220 F
Disponible

Bien réalisé jusqu'au bout, le livre est écrit dans un français qui coule de source. Mais beaucoup d'amateurs anglophones de D&D ont acheté la version originale il y a belle lurette. Pour eux, afin qu'ils puissent comprendre les scénarios français, voici quelques traductions : archer-mage (*arcane archer*), maître des ombres (*shadowdancer*), gardien du savoir (*loremaster*), chevalier noir (*blackguard*), protecteur nain (*dwarven defender*), gens du peuple (*commoner*) et homme d'armes (*warrior*). En attendant la traduction de la suite de la gamme officielle, il est possible de se procurer des extensions d20 de qualité éditées par Oriflam ou Siroz. Et sans faire de chauvinisme, méfiez-vous quand même des produits amateurs américains, dont certains sont parfois inintéressants et moches au point que les pigistes qui ne rendent pas à l'heure se voient obliger de les critiquer comme punition.





Supplément en anglais pour D&D3
Édité par Wizards of the Coast
230 F
Disponible

Faire du neuf avec du vieux

L'*Oriental Adventures* intègre les caractéristiques de nombreuses armes et armures orientales, sans oublier une liste assez conséquente d'objets magiques. Les sorts reprennent ceux de l'ancienne édition (*enchanted blade*, *fire shuriken*, etc.) et ceux de *L5R* (*tetsubo of earth*, *tomb of jade*, etc.). Eu égard à Rokugan et Kara-Tur, le chapitre réservé aux monstres donne lieu à deux versions d'oni. On y retrouve aussi les dragons lung, doc cu'o'c, gaki, kappa, ki-rin, naga, pennagolan, tengu et autres tsuno.



Oriental Adventures

Les plus blasés d'entre vous diront que publier une adaptation de *Legend of the Five Rings* au système d20 est à la portée du premier venu. Imaginez ce que cela aurait pu donner en termes de qualité d'illustrations et de rigueur de règles si l'équipe actuelle d'ÆG s'en était chargée...

Juste une mise...

Que les choses soient claires, même si ce nouvel *Oriental Adventures* remet à jour pas mal d'informations originellement publiées dans l'édition signée Gary Gygax et François Marcela-Froideval, ce nouveau supplément consacre la majorité de ses colonnes à l'univers de *L5R*, décrit à une période historique qui correspond grosso modo à celle de l'Édition Or du jeu de cartes. Une carte en couleurs de Rokugan est d'ailleurs fournie.

Ce que l'on peut jouer

De l'univers de référence choisi par le meneur de jeu (Rokugan, Kara-Tur ou l'Orient des films d'arts martiaux) découleront les races et classes accessibles aux joueurs. On retrouve évidemment quelques anciens de la première édition (hengeyokai, korobokuru, spirit folk, kensei, sohei, wu jen, et les toujours aussi minables yakuza), mais c'est anecdotique en comparaison du choix offert aux fans de *L5R*. Ils disposent de pas moins de huit classes de personnage (dont samurai, shugenja et maho-tsukai) et de vingt classes de prestige (dont chasseurs de sorciers, vierges de bataille, ise zumi, hen-shin, ishiken et maho-bujin). Le choix des races est certes plus réduit (humain ou nezumi), mais c'est largement compensé par les avantages procurés aux samurai de clan (classe de prédilection, compétence de classe supplémentaire et éveils des pouvoirs magiques du daisho familial) et aux moines (multiclassage et possibilité d'échanger leurs pouvoirs spéciaux contre des dons d'arts martiaux). Un petit regret cependant, on ne peut pas créer un ninja au niveau 1.

Les nouveaux mécanismes

En puisant dans *L5R*, l'*Oriental Adventures* élargit les possibilités offertes par le système d20 :

- Les règles de duel iaijutsu introduisent une nouvelle compétence qui sert autant à déterminer l'initiative qu'à augmenter les dégâts.
- Les arts martiaux traduisent chaque coup spécial par un don spécifique (poings de fer,



coup de pied sauté, etc.), l'ensemble des dons étant organisé en cinq écoles.

- Choisis à la création, les dons ancestraux permettent de bénéficier de bonus non négligeables (ex : +3 aux jets d'Artisanat si on choisit Kaiu).

- La magie des shugenja fait beaucoup penser aux magiciens spécialistes. La moitié de leur répertoire de sorts dépend de leur élément de prédilection, fixé par le clan auquel ils appartiennent. Ils disposent en outre d'un pouvoir magique équivalent au sort rokugani de "Sensation".

- Des dons spécifiques permettent de créer des armes de cristal et des élixirs du Clan du Dragon (tsangusuri).

- La Souillure de l'Outremonde devient une caractéristique à part entière qui réduit la Constitution et le Charisme des personnages, à moins de devenir un serviteur de Fu Leng... En revanche, l'honneur n'a pas été intégré à la mécanique de jeu. L'auteur se contente de quelques conseils sur la façon de le gérer en *roleplay*. Dommage.

L'illumination

L'*Oriental Adventures* est de très loin le meilleur supplément jamais publié pour *D&D*. Synthétique, exhaustif et bien illustré, c'est l'outil idéal pour jouer dans Rokugan ou Kara-Tur avec le système d20. En revanche, il ne remplacera jamais l'excellent *L5R* sans qui il n'aurait tout simplement jamais existé !

Michaël Croitoriu



Dungeons & Dragons

le jeu d'aventures

Le rachat de TSR par Wizards of the Coast avait marqué l'ouverture vers le grand public de la société emblématique des jeux de cartes et des jeux de rôles. L'arrivée d'Hasbro dans le capital conforte cette tendance qui, après plus d'un an d'attente, se traduit par la sortie en français d'une boîte d'initiation *Dungeons & Dragons* largement diffusée. À l'instar de la version anglaise, *Le Jeu d'Aventures* contient tout le nécessaire pour jouer, à savoir règles, scénarios, personnages pré-triés, plans, pions et dés. Wizards of the Coast se paye même le luxe d'inclure dans cette édition française huit figurines en plomb du plus bel effet (non peintes évidemment). En guise de règles, nous découvrons une version édulcorée de la troisième édition de *D&D* qui permet de faire progresser les personnages jusqu'au

niveau 3. Au-delà, il faudra se payer le *Manuel des Joueurs*... Les six scénarios qui les accompagnent s'adressent quant à eux en priorité à de jeunes adolescents. Il s'agit en effet d'aventures simplistes de type porte/monstre/trésor. Elles n'en demeurent pas moins un excellent exercice pour maîtriser les règles en douceur. Le tout ne demande pas plus de deux heures de lecture attentive pour démarrer. En somme, une façon intelligente de faire découvrir le jeu de rôles à un jeune public français.

Michaël Croitoriu



Jeu de rôles en français ● Édité par Wizards of the Coast ● 225 F ● Disponible



Scénarios D20 AEG

Ces scénarios, *The Gauntlet*, *Folnar's Dagger*, *Fall from Grace* et *No Mercy*, sont tout particulièrement conçus pour être joués en utilisant les règles fournies dans le supplément *Evil*. Enfin, pour être plus précis, ils sont censés être conçus tout particulièrement pour permettre de jouer des grands méchants. En pratique rien de bien nouveau sous le soleil de Satan...



The Gauntlet permettra à vos personnages de se joindre à une guilde de grands méchants. Bien évidemment, ils devront réussir quelques missions vraiment pas gentilles pour parvenir à leurs fins. Ce scénario est donc une déclinaison particulièrement originale de la célèbre aventure premier niveau : "Allez donc voler le sac à main de mémé, les bijoux de pépé, la cane de tonton, puis kidnapez le gros Marcel tout en faisant croire que c'est la faute de Robert©™". Comme on peut donc s'en douter, un scénario tout particulièrement exceptionnel.



Folnar's Dagger est un autre scénario original. En bref, il vous faudra aller piquer une dague magique à des méchants (pardon gentils, je confonds toujours) paladins afin de réveiller un dieu très très méchant.

Fall from Grace est basé sur une intrigue potentiellement intéressante et susceptible d'être développée par des meneurs courageux. Les personnages seront donc recrutés pour contrer l'arrivée d'un grand gentil annoncé par maintes prophéties.

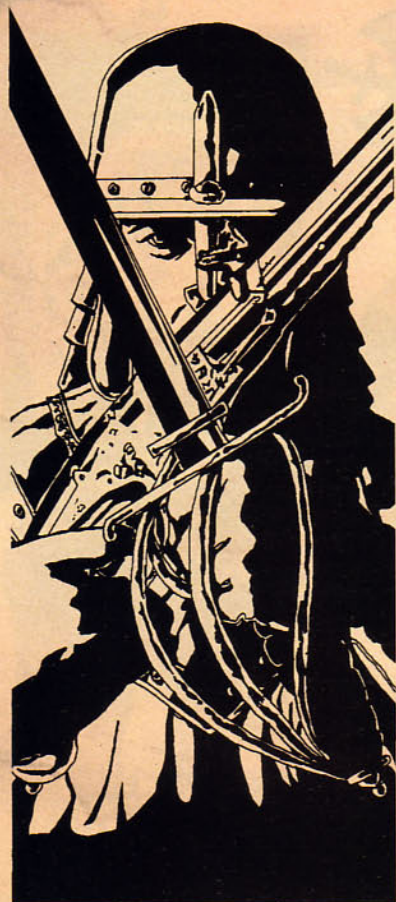


No Mercy vous proposera enfin d'aider un sinistre tyran à conserver son boulot en mettant fin à une révolte de gladiateurs (en gros : un scénario manif, mais vu du côté matraque et bouclier).

Si certains de ces scénarios sont finalement plutôt sympas, je ne peux m'empêcher de penser qu'il ne s'agit finalement que de situations classiques où les auteurs se sont contentés d'inverser l'alignement des protagonistes. Le politiquement correct ayant encore frappé, force est de constater que pour eux être "Evil" revient essentiellement à piquer le sac des vieilles et à marcher en dehors des clous. Un minimum de boulot, des discussions entre joueurs et une bonne dose de maturité devraient cependant vous permettre de tirer quelque chose de ces petites aventures.

Geof.

Scénarios en anglais pour D&D 3 ● Édité par AEG ● 20 F pièce ● Disponible



Et les personnages dans tout ça ?

Tout gothic horror qu'il soit, *Ravenloft* est d'abord un monde *low fantasy*, c'est-à-dire un endroit où la magie (sorts et objets) est beaucoup moins courante que dans les autres univers *D&D*. Le rapport de puissance entre PJ et PNJ penche donc plus volontiers en faveur de ces derniers, surtout si les joueurs acceptent de créer des personnages du cru. Parce que s'ils arrivent de l'extérieur, enlevés par la Brume, les choses peuvent être très différentes, même si nombre de restrictions structurelles demeurent, telles l'impossibilité de lire correctement les alignements ou de se livrer à la divination. On notera encore qu'en dépit des jets de sauvegarde contre la peur, l'horreur et la folie, des aménagements de règles destinés à durcir un tant soit peu l'ambiance, l'approche *heroic fantasy* chère aux *dungeons* perdure. L'univers a beau être plus sombre et les méchants plus torturés, les personnages n'en sont pas moins des héros, qui luttent pour le Bien contre le Mal. La bonne nouvelle, c'est qu'avec *Ravenloft*, il y a vraiment de quoi faire !

Ravenloft

Vous êtes fan des films de la Hammer, de Christopher Lee et de Peter Cushing ? Le *Sleepy Hollow* de Tim Burton vous a scotché au mur ? Vous aimez Chill mais aussi les paladins en armure et les demi-elfes ? Ne cherchez plus, *Ravenloft*, décor de campagne d'horreur gothique pour *Dungeons & Dragons*, est fait pour vous !

Un peu d'histoire

Au début des années quatre-vingt, TSR publie *Ravenloft*, un scénario pour *AD&D* première édition, écrit par Tracy et Laura Hickman. Ce module confronte les joueurs au comte Strahd von Zarovich, un maître vampire reposant entre les murs du fameux Ravenloft, un mystérieux château entouré de brumes épaisses. Très librement inspiré du *Dracula* de Bram Stoker, l'ensemble baigne dans une ambiance gothique qui tranche sur le reste de la production *Donjon* de l'époque. Gros succès donc, à ce point que TSR décide bientôt de décliner le concept en un véritable décor de campagne.

Le Pays des Brumes

Dérivant dans le Plan Éthéré, le Royaume d'Épouvante est un univers de poche dominé par de mystérieuses et omnipotentes entités. Ce *deus ex machina* permet d'expliquer (ou plutôt de ne pas expliquer) l'existence des Domaines, ces parcelles de terres plus ou moins vastes qui constituent le puzzle ravenloftien. Nés de l'étrange Brume qui les entoure de toutes parts, chacun d'entre eux fonctionne en réalité comme le purgatoire personnel de son Seigneur, qui en est à la fois le maître absolu et l'ultime prisonnier. Vampires, goules, lycanthropes, fantômes, et autres gitans tireurs de cartes, tous les archétypes de l'horreur gothique se retrouvent dans ce mode crépusculaire, largement plus sombre et torturé que la moyenne des univers *D&D*. De Stoker à Shelley, de Lewis à Maturin, les références littéraires y sont explicites, et totalement assumées.

Ravenloft, cuvée 2001

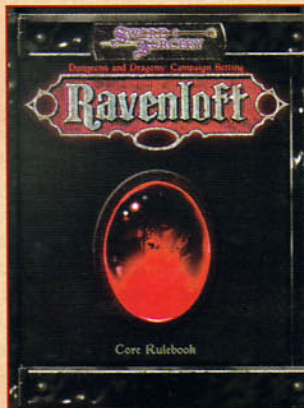
Si on la compare à la boîte autrefois traduite par Descartes, cette nouvelle édition a l'immense avantage d'une couverture cartonnée.



La maquette est toujours très soignée, mais moins sombre qu'auparavant, et les illustrations globalement moins belles (les enluminures de Stephen Fabian me manquent). Les nombreuses cartes et plans de la boîte ont également disparu, mais ils étaient loin d'être indispensables. Côté mécanique, cette édition tourne bien entendu autour du système D20, avec de nombreux chapitres techniques expliquant comment adapter les règles de base à *Ravenloft*. Niveau *background*, on apprécie le Kolossal (avec un grand K) travail de refonte et de développement effectué.

Pour le coup, on a le droit à beaucoup plus qu'une simple actualisation, même s'il faudra tout de même attendre les prochains suppléments pour disposer de détails plus précis sur les différents monstres et les principaux Seigneurs. Bref, en un mot comme en cent : une très belle réussite qui annonce, du moins on est en droit de l'espérer, une gamme de qualité.

Johan Scipion
(jscipion@free.fr)



d20
system

La danse de fer



Ce scénario s'adresse à une équipe de joueurs de niveau 8 à 11. Il reprend le monde nommé Oblivion et développé dans *Le sang d'Oblivion* et *Les enfants d'Oblivion*. Toutefois, il n'est pas nécessaire de les posséder pour faire jouer ce nouvel opus qui se décline en deux parties. Avec cette première partie, les joueurs vont être mêlés à une machination qui émane des hautes sphères du clergé de Justicaar. Invités à une fête pour célébrer la sortie d'un nouveau moyen de transport, les PJ vont assister au massacre d'une partie des invités par une créature nommée "le faucheur". Un membre influent du clergé de

Justicaar les invite à se rendre en Oblivion, où visiblement ils trouveront les réponses aux questions qu'ils se posent. Cette aventure propose de faire de vos personnages des héros impliqués en plein cœur de machinations qui les dépassent. Les auteurs ont prévu la mise en scène de certains épisodes avec musique, une excellente initiative que l'on aimerait voir plus souvent. Pareillement, la mise en page a été pensée afin de faciliter le travail du meneur de jeu. Un scénario à découvrir.

Olivier Collin



Scénario en français pour D&D 3 ● Édité par Siroz Productions ● 100 F ● Disponible

d20
system

Rappan Athuk 2

De nombreux qualificatifs péjoratifs pourraient être utilisés pour décrire ce scénario : inutile, dépourvu de la moindre originalité, simple ramassis de caractéristiques de monstres et d'objets magiques, tas de boue... Mais il serait dommage de se laisser aller à un jugement aussi hâtif. Effectivement, *Rappan Athuk 2* n'a rien d'original mais, contrairement à d'innombrables autres scénarios qui cherchent à faire croire à un semblant d'intrigue digne de ce nom, vous ne trouverez ici que ce qui est annoncé au premier abord,



c'est à dire un bon gros *dungeon crawl*, comme certains d'entre nous peuvent les aimer. Ici pas d'alibi pseudo-intellectuel, pas de justifications à deux balles, il faut aller taper du monstre pour gagner des XPs, de l'or, de la gloire et, surtout, pour se faire plaisir. Les amateurs de stratégies de combats de groupe et de batailles délicates seront ravis, les autres n'auront qu'à passer leur chemin.

Geof.



Scénario en anglais pour D&D3 ● Édité par Necromancer Games ● 100 F ● Disponible

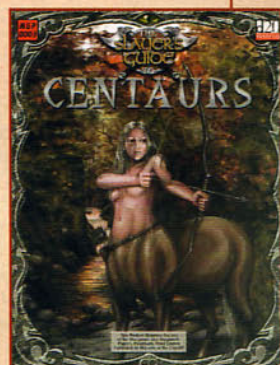
d20
system

The Slayer's Guide to Centaurs

Ce guide reprend le format des précédents, et décrit une race monstrueuse en trente-deux pages, ici le centaure. Il décrit son mode de vie, ses tactiques, présente des idées de scénarios, des règles pour jouer les centaures et offre également un village prêt-à-jouer. Une fois de plus, je finis la lecture déçu. Déçu parce que le guide part d'un concept sympathique mais le traite plus comme *White Wolf* traiterait un clan : avec beaucoup de discours sur la psychologie du centaure. Un peu trop vague, trop sociologique, le supplément est cependant bien écrit et compte quelques idées intéressantes, mais insuffisamment développées. La charge des centaures, abondamment décrite, n'est assortie d'aucune règle. Il n'y a pas de classes de prestige, de dons spécifiques à la morphologie du centaure, ou encore de tableaux pour calculer la durée de vie et le poids. Quant aux illustrations, il faut avouer qu'un centaure est très ardu à dessiner. Parfois ça rend bien, parfois pas.



Cyril Pasteau



Supplément en anglais pour D&D 3
Édité par Mongoose Publishing

d20
system

Prisoners of the maze



Plus encore que *Rappan Athuk 2* et contrairement à *The Giant's Skull*, *Prisoners of the Maze* annonce d'emblée la couleur : cette aventure est destinée à un groupe de personnages haut niveau (9-12), désireux de passer quelques longues heures à se balader dans un labyrinthe des plus inhospitaliers. Les amateurs de livres-jeu auront le plaisir de redécouvrir l'ambiance du *Labyrinthe de la Mort*, les autres pourront frissonner en se retrouvant per-



due au cœur de ce lieu hostile, pour lequel ils ne sont certainement pas préparés (la petite scène d'intro est d'ailleurs particulièrement savoureuse). Bien évidemment, les amateurs d'intrigues complexes et de scénarios aux ressorts psychologiques complexes resteront sur leur faim. En revanche, les amateurs de combats épiques, d'explorations angoissantes et de donjons immenses et mortels ne pourront qu'apprécier. Si vous aimez frapper et frissonner, cette aventure est faite pour vous.

Geof.



Scénario en anglais pour D&D3 ● Édité par Necromancer Games
● 100 F ● Disponible

150 F - Dispo

Le triomphe de Beltégeuse



Cette aventure propose à vos vaillants guildiens de partir sur les traces de l'une des plus mythiques capitaines ayant jamais exploré le continent, la sombre Ashragor surnommée aussi Beltégeuse. Au cours de l'exploration d'écrins hostiles et dangereux, vos aventuriers auront l'occasion d'accumuler richesses, connaissances et, si les puissances le permettent, de parvenir à prolonger la quête initialement entreprise par la farouche capitaine, cette élue de l'Astramance qui parvint à s'affranchir du jeu des Puissances pour mieux succomber à leurs pièges...

Ce scénario s'explore comme on découvre un écrin. Il faudra faire le tri parmi la profusion d'idées, d'ambiances et de décors pour pouvoir finalement trouver ce qui convient le mieux à votre manière de jouer. Indéniablement orienté en direction de l'Aventure et de l'Exploration (les majuscules étaient de rigueur), les amateurs d'intrigues politiques complexes seront peut-être déçus. Cela serait dommage car *Le triomphe de Beltégeuse* est un supplément à ne rater sous aucun prétexte.

Geof.

Scénario en français pour Guildes El Dorado
Édité par Multisim Édition



J'avais démarré la lecture avec un a priori négatif, celui que les suppléments faits pour combler les vides entre deux aventures étaient inutiles. *En route* m'a rapidement fait changer d'avis. Et cela n'est pas seulement dû aux contributions de John Tynes (*Delta Green*) et Matt Forbeck (*Brave New World*). Ces vingt et une rencontres sont autant d'idées originales et de thèmes différents pour animer une escale dans une

auberge ou un voyage à travers forêt et montagne. J'ai tout particulièrement apprécié le "Sideshow of doom" et son cirque qu'on retrouvera prochainement dans la gamme Penumbra. Évidemment, *En route* profite de ces rencontres jouables en une soirée, pour introduire de nouveaux monstres et objets magiques, intelligemment indexés en fin d'ouvrage. Tout ceci pour dire que ce supplément améliorera vraiment l'ordinaire sans pour autant ruiner votre campagne.

Michaël Croitoriu



Supplément en anglais pour D&D 3 ● Édité par Atlas Games ● 160 F ● Disponible

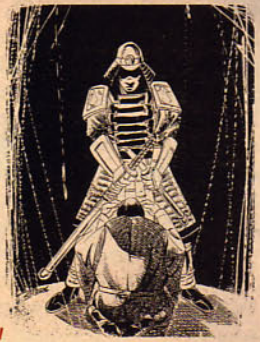
La voie du Renouveau



Chose promise chose due, Siroz publie son compendium de règles pour passer en douceur de la première à la deuxième édition de L5A. L'initiative est d'autant plus louable qu'elle permet aux fans "d'upgrader" leur jeu sans acheter les deux guides à paraître dans lesquels ils retrouveront entre autres des éléments de background disséminés, et dans le livre de base première édition, et dans les vingt-huit suppléments de la gamme. *La voie du Renouveau* regroupe donc sous une même

couverture la création de personnages, avec ses nouvelles écoles et compétences, le système de jeu, avec ses armes et ses règles de combat à mains nues, sans oublier l'intégralité des sorts de la deuxième édition, magie noire incluse. En bref, le strict minimum pour entrer de plain-pied dans cette deuxième édition. Voici ce qui s'appelle respecter son public !

Michaël Croitoriu



Supplément en français pour L5A ● Édité par Siroz Productions ● 110 F ● Disponible

Palais d'hiver - Kyuden Asako

Cette année, la troisième du règne du jeune Empereur Hantei XXXIX, la cour d'hiver se déroule chez le Clan du Phénix. Le contenu de ce *Palais d'hiver* est donc très orienté magie. À ce sujet, les chapitres deux et trois nous livrent de très intéressantes informations sur la place de la magie à Roku-gan, à la cour, sur la magie populaire,

les superstitions paysannes et l'astrologie. Quant au chapitre technique, il nous fait découvrir deux nouvelles écoles de shugenja et une pléthore de nouveaux sorts. Toutes ces données sont parfaitement indispensables et devraient être lues par tous les joueurs incarnant un shugenja. Dans les autres chapitres, comme toujours avec les *Palais d'hiver*, on trouve à boire et à manger : les légions impériales et les armées des clans, le gempukku, les gajjin, les forteresses, etc. Enfin, quelques informations sur les événements se déroulant à Rokugan en cette sombre époque nous sont livrées, en attendant la traduction de *Time of the Void*.

En bref, on a affaire à un supplément de très bonne facture, surtout grâce aux informations données sur la place de la magie dans l'Empire d'Émeraude.

Romain d'Huissier



Supplément en français ● pour L5A 2^e édition
● Édité par Siroz Productions
● 100 F ● Disponible

Scavenger Sons



Exalted c'est un peu comme Tata yoyo : on ne sait jamais ce qu'il y a sous son grand chapeau. Ce supplément a pour ambition de décrire tout ce qui entoure l'île Impériale... en 142 pages ! Bref, à peine la lecture de l'introduction terminée (dans laquelle les pauvres auteurs s'excusent déjà de la suite), on sait que ce supplément va être un plantage. C'est en le lisant entièrement qu'on se rend compte du désastre. Les auteurs, prisonniers du

manque de place, sont obligés (j'exagère à peine) de mettre des mammouths au Nord, du sable au Sud, des forêts à l'Est et de l'eau à l'Ouest. Et tout ça c'est très dangereux, oui madame ! Et pour montrer qu'il y a quelques habitants, ils terminent par le bâclage de Nexus, qui est probablement la ville la plus importante hors de l'Empire. Des idées il y en a, de la bonne volonté aussi, mais ce supplément devrait faire cinq gros volumes et non pas un seul. Maintenant, si vous vous êtes lancés dans *Exalted*, il va sans dire que *Scavenger Sons* est indispensable. Il n'en est pas moins mauvais.

Benoît Attinost



Supplément en anglais pour *Exalted*
Édité par White Wolf
130 F ● Disponible

The Book of 3 Circles



Je referme ce supplément et je suis impressionné. Pour le moment *Exalted* était un bon jeu médian d'initiation, pour un public plutôt adolescent (manga et baston oblige), et pourtant ce livre montre une face aboutie et mature de cet univers. Il n'y a qu'à regarder les illustrations. Tout comme *Scavenger Sons*, il devrait être trois fois plus gros (ou divisé en plusieurs livrets). Le premier chapitre vous montrera que les origines de la magie sont un enjeu

politique, les trois suivants dresseront une liste incomplète de sorts de plus en plus puissants, et la fin du livret sera consacré aux reliques, aux lieux de pouvoir et aux très indispensables Warstriders (*Les Chevaliers du Zodiaque* en moins bien). Presque tout est indispensable mais inachevé. On retrouve ici et là quelques bonnes idées, mais il faut croire que le public américain veut tout et tout de suite (plutôt que d'installer un univers plus profond et moins survolé). C'est lassant à dire, mais ce livret est indispensable aussi. Il est pourtant bien meilleur que *Scavenger Sons*.

Benoît Attinost



Supplément en anglais pour *Exalted* ● Édité par White Wolf ● 150 F ● Disponible

Tribebook : Black Furies

Puisque White Wolf a publié une édition "révisée" de *Werewolf : The Apocalypse*, rien d'étonnant donc à ce qu'elle soit suivie de versions également "révisées" des *Tribebooks*, ces suppléments consacrés chacun à une tribu particulière de garous. Sous une couverture plutôt sympathique, même si les illustrations intérieures le sont un peu moins, voici donc celui consacré aux Black Furies, tribu matriarcale et féministe dont les origines remontent à la Grèce ancienne. Au menu

de cette nouvelle édition, rien de fondamentalement nouveau, mais plus de tout : plus d'historique (des premiers âges aux temps modernes, avec un gros morceau sur la Grèce), plus de précisions sur l'organisation sociale de la tribu et sa vision du Monde des Ténèbres, et bien sûr, plus de dons, plus de fétiches et plus de rites. La totale en somme, pour un supplément qui, étant donné la quantité de nouveau matériel qu'il propose, mérite bien qu'on le dise "révisé".

Johan Scipion
(jscipion@free.fr)



Supplément en anglais pour *Werewolf : The Apocalypse*
Édité par White Wolf ● 120 F ● Disponible

Rage Across Egypt

Eh hop ! un nouvel opus de la série des *Rage Across...*, décors de campagne pour *Werewolf : The Apocalypse*. Year of the Scarab oblige, celui-ci est consacré à l'un des pays les plus mystérieux du Moyen-Orient. Territoire très largement pourvu en créatures surnaturelles de toutes sortes, l'Égypte du Monde des Ténèbres fut, et demeure, l'enjeu de nombreuses guerres secrètes. En particulier, elle était autrefois la patrie de la tribu de Ceux-qui-Glissent-en-Silence, mais ces garous en ont été chassés par Sutekh, puissant vampire mieux connu sous le nom de Set. Maudits, condamnés à l'errance perpétuelle, ils ont donc déserté les rives du Nil, mais leur retour, préparé de longue date, est aujourd'hui imminent. Au sommaire de *Rage Across Egypt* : histoire humaine et non-humaine, géographie physique et spirituelle, panorama de l'activité des garous et des fera locaux (au premier rang desquels Bubastis et Mokolé), ainsi qu'un tour d'horizon de leurs ennemis, Pentex et autres Black Spiral Dancers. Bref, cent quarante pages bien remplies.

Johan Scipion
(jscipion@free.fr)



Supplément en anglais pour *Werewolf : The Apocalypse* ● Édité par White Wolf

145 F - Dispo

Nephilim : Révélation

Les quêtes initiatiques

Désormais les quêtes initiatiques ne sont plus des moulins à bonus, mais forment bel et bien l'ossature narrative du jeu. Un système de gestion permet de créer des aventures basées sur chacun des piliers occultes du jeu - La Toison d'or, le Graal, la recherche de l'Atlantide. Sont décrits à chaque fois l'Histoire invisible, les Figures ainsi que des idées de mise en scène. Ainsi,

Nephilim : Révélation peut être joué comme une symphonie où le concerto (quête générale) serait constitué de thèmes (scénarios) et de variations (quêtes personnelles), entrecoupés par des fugues (scénarios indépendants) et soutenu par des accompagnements (les Figures).

Beaucoup de travail en perspective pour le compositeur/chef d'orchestre (surtout quand les musiciens/joueurs ont la sale manie d'improviser) ; en revanche, les amateurs de quêtes grandioses et de complots millénaires seront réellement comblés.

Pour les meneurs de jeu confirmés



Pas de Bonnie sans Clyde ou de Laurel sans Hardy ! L'indispensable complément au Livre des joueurs est déjà dans les rayons de votre ludicien préféré. Il est volumineux, bourré à craquer d'informations mais... en noir et blanc ! Bon, ça nous rassure un peu à Backstab, on n'est pas les seuls à faire la devanture en couleur, et le reste heu... comme on peut...

Babel vous ouvre ses portes

Le Livre du meneur de jeu détaille le background de l'univers de *Nephilim : Révélation*, ainsi que des règles plus spécifiques pour le meneur. Présenté de façon logique, facile à aborder, il est rédigé avec un style souvent poétique et plutôt agréable. Par exemple, vous croyez vivre une bête relation amoureuse ? Eh bien non, il s'agit d'une Fulgurance, qui peut quand même durer quelques siècles (misère...). Enfin, certains aiment, d'autres pas (je parle du style, bien sûr).

Bon, redevenons efficaces. Ce livre permet avant tout au meneur :

- D'avoir un aperçu complet de l'univers de jeu actuel, avec ses factions et ses intrigues ;
- D'ouvrir *Nephilim : Révélation* à des campagnes se situant dans d'autres époques et dans d'autres lieux.

La fin de l'Effet Mnémos ?

L'histoire complète de l'univers de jeu est résumée en une vingtaine de pages intéressantes, mais qui apparaîtront parfois absconses aux non-férus d'occultisme. La bonne idée a été de rajouter des focus concernant les principaux mystères occultes (cf. encadré) ainsi que sur les acteurs majeurs du monde occulte ("les Figures"). Peut-être vos joueurs croiseront-ils un jour Léonard de Vinci, qui sait ?

Les Arcanes Majeurs (regroupant les Nephilim et Selenim) et mineurs (sociétés secrètes d'humains) sont eux aussi décrits, parfois un peu trop brièvement. J'aurais aimé trouver les détails d'une commanderie de templiers par exemple, ou bien les caractéristiques d'un Rose+Croix type, avec des exemples de pouvoirs liés au Ka-Soleil. Néanmoins, le meneur connaîtra l'histoire des Arcanes, leur organisation ainsi que leurs objectifs à l'heure de l'Apocalypse.

Extension du domaine de jeu

Mais la principale nouveauté consiste à rendre jouable toutes sortes d'univers parallèles :

- Les Akasha et Plans subtils, où les légendes prennent corps ;

Livre du meneur de jeu
Jeu de rôles en français
Édité par Multisim Édition
280 francs ● Disponible

- Les mondes de Kabbale, où vivent les créatures magiques ;

- Les royaumes des puissants Selenim, matérialisant les pires cauchemars de l'humanité.

En plus des dizaines de pages consacrées à leur description, sont fournies les règles qui permettront aux Kaïm d'y vivre de passionnantes aventures. Il s'agit là d'une des principales innovations de cette nouvelle édition, qui se rapproche ainsi de *Kult* (Métropolis est l'équivalent d'un Plan subtil) ou d'*Ambre* (pour les Ombres).

Incarnation réussie

Je pourrai également vous parler du scénario (intéressant), des options *X-Men* ou *Corto Maltese*, des règles sur l'Orichalque et les Serments-Ka... *Nephilim : Révélation* n'est pas une simple nouvelle édition, mais bel et bien un nouveau jeu, qui a décidé d'étendre son champ des possibles à toutes les histoires de type fantastique et occulte inimaginables. Grâce à cette polyvalence et à ses nombreux principes novateurs, *Nephilim : Révélation* possède tous les atouts pour occuper une position centrale dans les prochaines années.

Raphaël Mourat



Pour les meneurs de jeu débutants à *Nephilim*

Le manuel de survie



Voici donc le mode d'emploi du Monde des Ténèbres à l'usage des joueurs d'*Exterminateur*. Là où *Holy War*, dont je vous parlais dans notre précédent numéro, se contentait du Moyen-Orient (déjà, c'était costaud), ce *Manuel de survie* s'attaque carrément à la planète entière, soit l'Afrique, l'Asie, l'Australie, l'Europe, et les deux Amériques. Ils voulaient faire le Groenland aussi, mais il n'y avait plus de place (je plaisante). On y trouve également des conseils (très dispensables) pour rester en vie, et les fiches signalétiques de quatre monstres assez sympas. Au final, l'ensemble se lit plutôt bien (et la traduction est carrée, ce qui ne gâche rien), mais laisse perplexé, tant il s'agit en réalité d'une col-

lection de très courtes nouvelles, entrecoupées d'un guide touristique pas franchement utile, car beaucoup trop général. C'est sûr, les joueurs expérimentés n'y trouveront pas grand-chose à se mettre sous la dent, ce qui est somme toute assez logique vu que ce supplément n'est pas écrit pour eux.

Johan Scipion (jscipion@free.fr)

Supplément en français pour
Exterminateur : Le Jugement
Édité par Hexagonal
160 F ● Disponible



La Magie du 6^{ème} Monde



Homme-chat ou Chaman ?

Oyez, oyez braves magiciens et shamans des rues ! Vous découvrirez dans ce supplément le paysage magique de *Shadowrun*. Par exemple, la présentation de toutes les traditions existantes :

du chaman des rues agitant ses gris-gris à la pratique du Vaudou, on apprend chacune des différentes coutumes. Tout est là et même un peu trop ; on aurait pu se passer de la magie Rastafari dont je crains que certains joueurs n'abusent allègrement. Vous trouverez aussi les règles concernant les initiés (il suffit de dépenser du Karma pour passer au niveau supérieur), grâce auquel vous pourrez vous débarrasser des encombrants Geasa, qui obligent votre personnage à lancer des sorts de façon spécifique ou encore à augmenter votre

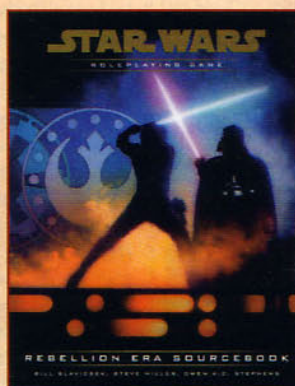
indice de magie. On n'oubliera pas la description habituelle de chaque totem, la liste additionnelle des pouvoirs d'adepte et d'un bon panel de vilains méchants. Au final, c'est un superbe supplément qui décrit exhaustivement tous les aspects de la magie avec, en plus, le soin du détail. Indispensable...

Philippe Lecomte

Supplément en français pour *Shadowrun*
Édité par Jeux Descartes ● 195 F ● Disponible

Rebellion Era Sourcebook

Ce livre à couverture dure de cent soixante pages contient des tonnes d'informations sur la période classique de la Guerre des Étoiles, celle de la première trilogie. Outre son prix élevé (une centaine de pages supplémentaires n'auraient pas été superflues), le *Rebellion Era Sourcebook* a deux défauts majeurs. Premièrement, il vient après *Le Guide de l'Empire* et *Le Guide de l'Alliance Rebelle* édités pour la précédente édition par West End Games (et traduits par Descartes, cherchez dans votre boutique), et il est vraiment beaucoup moins intéressant (mais ça c'est le péché originel de la gamme d20). Deuxièmement, il ne fait que reprendre les films et les romans, sans ajouter quoi que ce soit de neuf.



Certes, tout y est : le Soleil Noir de Xizor, le Secteur Corporatif, un plan schématique de la Base Écho sur Hoth, les troupes de choc spécialisées, etc. Il y a tant de choses à dire sur si peu de pages que les auteurs ont choisi un format original (un sous-chapitre par page) mais, du coup, tout n'est qu'effleuré. Ce n'est pas dans ce bouquin que vous trouverez le schéma de la bureaucratie impériale ou une base rebelle décrite en détail. Et y en a marre, à chaque supplément *Star Wars* d20, d'avoir droit à de nouvelles caractéristiques révisées de Luke et de sa bande de copains. Honnêtement, qui s'en sert ? Et que vient faire l'Amiral Thrawn dans un tel supplément, comme s'il y avait de la

place en trop ? Bref, pour ceux qui veulent se replonger dans les films, c'est un achat qui en vaut un autre : tout en couleurs ce qui ne gâche rien, avec plein de photos des films, bref beau, même si les textes ont tendance à répéter la même chose d'un sous-chapitre à l'autre et que les Gardes de Coruscant ont de curieuses compétences (connaissance de Tatooine, cultivateur de moisissure, parler jawa, etc.). Pour les joueurs, la bonne idée qui sauve (à moitié) le livre : les idées d'aventures en bas de page.

Cyril Pasteau

Supplément en anglais pour *Star Wars*
Édité par Wizards of the Coast
240 F ● Disponible

Kult : Rumeurs



C'est un événement que j'attendais depuis des années, sans plus vraiment y croire. Mais voilà que le rêve est devenu réalité, et que Kult connaît enfin les honneurs d'une troisième édition. Et c'est bien entendu le livre du joueur qui ouvre le bal.

Jeu de rôles en français
Édité par 7ème Cercle
189 F ● Disponible

Note liminaire : cette critique peut être lue par les joueurs. Elle ne dévoile rien des secrets du jeu.

La mort n'est que le commencement...

Dans un cas comme celui-ci, c'est-à-dire un jeu qui renaît après un hiatus de plusieurs années, la logique voudrait que je commence par une présentation assez détaillée. Je m'en abstiendrai pourtant, de manière à ne rien déflorer de l'univers de Kult. Sachez cependant qu'il s'agit d'un jeu d'horreur contemporaine, inspiré tout autant de la littérature et du cinéma horribles de ces vingt dernières années, que de la Kabbale, du Bouddhisme et de la Gnose. Les joueurs y incarnent des hommes et des femmes ordinaires, évoluant en aveugle dans un monde (le nôtre) qu'ils pensent sans surprises, mais qui se révèle en fait beaucoup plus dangereux qu'ils n'auraient jamais pu l'imaginer. Je m'arrête là, car il serait bien dommage de gâcher par quelques remarques inconsidérées tout le travail effectué autour de Rumeurs, le bien nommé.



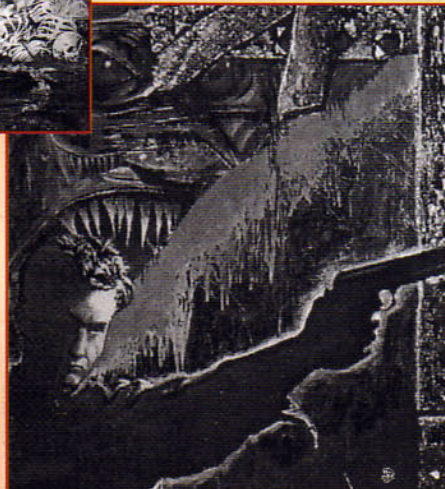
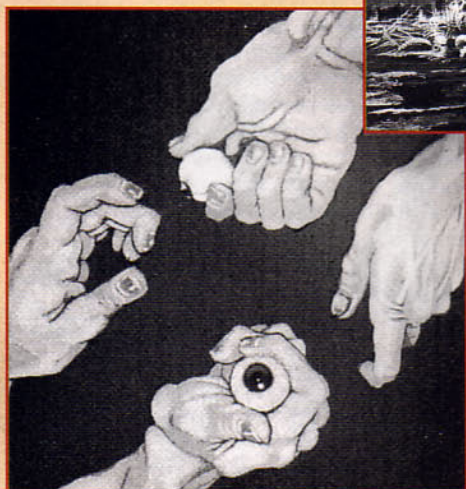
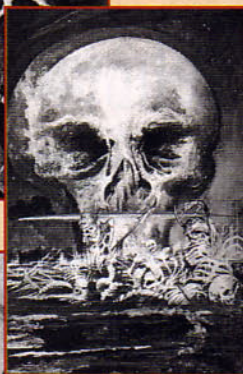
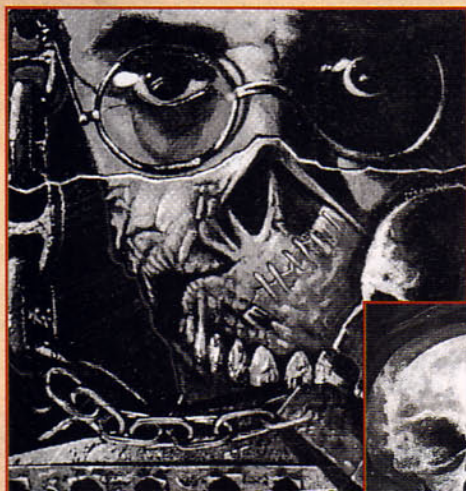
Un jeu initiatique

Ce livre, destiné aux meneurs mais aussi aux joueurs, est en effet entièrement construit sur l'idée de ne rien révéler du monde de Kult. Le *background* sera en effet exploré en détail dans *Au-delà du Voile*, un livre qui sera, lui, strictement réservé aux meneurs, et dont la parution est imminente. Cette partition intelligente en deux volumes est sans aucun doute l'un des grands points forts de cette troisième édition. Après celle de Ludis, qui, malgré toutes ses qualités, avait l'immense défaut de regrouper en un seul livre règles et *background*, voici (enfin !) une approche éditoriale rationnelle d'un jeu qui se veut avant tout initiatique, c'est-à-dire basé sur la découverte très progressive de la véritable nature de son univers.

Le fond, la forme

Les meneurs familiers de la deuxième édition américaine ne seront pas dépayés, puisque *Rumeurs*, qui couvre création de personnages et système de jeu, en reprend très précisément le contenu (*background* et magie mis à part naturellement), y ajoutant simplement quelques archétypes supplémentaires. Ceux qui connaissent plutôt l'édition Ludis constateront l'apparition de règles sur les arts martiaux, et la disparition des illustrations d'armes, qui sont d'ailleurs loin d'être indispensables dans un jeu d'horreur psychologique. Car c'est bien ainsi que ses éditeurs actuels conçoivent Kult, la maquette de *Rumeurs* le démontrant amplement, avec son noir et blanc étouffant et ses illustrations très sombres, dont beaucoup sont empruntées au jeu de cartes Kult. Seul véritable défaut, les tableaux qui, avec leur fond grisé et leur absence d'interlignes, manquent de lisibilité. J'apprécie en revanche la couverture cartonnée, un point essentiel pour un ouvrage appelé à subir de très nombreuses manipulations. Bref, un très bon départ pour une nouvelle édition à qui l'on souhaite longue vie.

Johan Scipion (jscipion@free.fr)



Los Angeles 2035

- Voiture 13, 10-52 au 13 Mainstreet, code 3.

- Ici voiture 13, 10-04, "allez fonce Mike on a du pain sur la planche".

Fans de jeu policier, vous allez pouvoir reprendre du service en intégrant la nouvelle équipe de Cops. L.A. 2035 reprend la place laissée libre par Berlin XVIII. Bienvenu en enfer !



Tour d'horizon

Nous sommes en 2035 à Los Angeles. Le C.O.P.S. est une super unité de la police consacrée à la lutte anti-criminelle, dont une partie des membres sont des mutants. Ces supers agents ont pour charge d'assurer la sécurité de la cité des anges. Cette dernière ne ressemble plus beaucoup à celle des vieilles séries du 20^e siècle. L.A. a en effet été victime du Big One. La cité a été entièrement reconstruite, sans pour cela avoir éradiqué la criminalité et la misère. Entre les narcotrafiquants, les triades, la mafia, les gangs et les terroristes, les policiers ont fort à faire.

L'ambiance

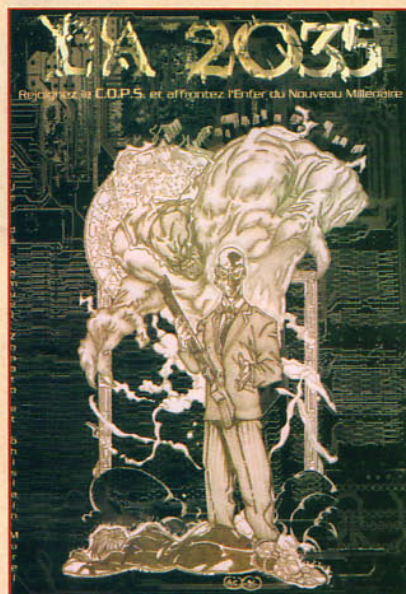
Outre un historique et un aperçu géopolitique, le livre de règles présente bien évidemment la vie d'un flic. On va découvrir un atlas de L.A. décrivant chaque quartier brièvement, ainsi que les différents protagonistes du jeu (gangs, mafias, etc.) et le matériel dont disposent les flics pour mener à bien leurs enquêtes. Il est important de bien mettre en place la vie quotidienne, afin que les joueurs s'imprègnent

de l'ambiance. Pour cela, le meneur trouvera un descriptif des habitudes de vie de la population (loisir, matériel) ainsi qu'une liste de prix des différents services proposés. Au niveau technologique, on découvre du nouveau matériel mais on ne plonge pas en plein cyberpunk. La société du 21^e siècle est finalement très proche de la notre.

Conclusion

Les auteurs ont été des fans de *Berlin XVIII*, et cela se sent. Les amateurs de ce jeu mythique ne seront pas déboussolés par *L.A. 2035*. En effet, la présentation reprend fidèlement celle de *Berlin XVIII*, si ce n'est que le contexte est moins désespéré. La réelle innovation de ce jeu reste l'introduction des mutants. Ces derniers ont des pouvoirs limités et offrent une opportunité d'ouvrir le jeu à de nouveaux horizons scénaristiques. De plus, *L.A. 2035* est un jeu à la carte : la plupart des règles sont des options que le meneur peut intégrer ou au contraire écarter. Pareillement, si la dimension fantastique rebute le meneur, ce dernier peut tout simplement la zapper. Par contre, la maquette est vraiment trop proche de celle de son grand ancêtre, qui déjà n'était pas extraordinaire. Elle est un peu confuse et parfois les données sont floues et éparpillées entre plusieurs pages. On aurait apprécié une présentation plus poussée de l'organisation du service C.O.P.S. et de la police en général, avec par exemple ses rapports avec l'armée et la justice. Pareillement, la partie consacrée aux méthodes scientifiques manque de profondeur, à moins que cela ne soit le sujet d'un futur supplément. Cependant, malgré des défauts de jeunesse *L.A. 2035* reste un jeu intéressant et permettra aux ex-fans de *Berlin XVIII* de rempiler.

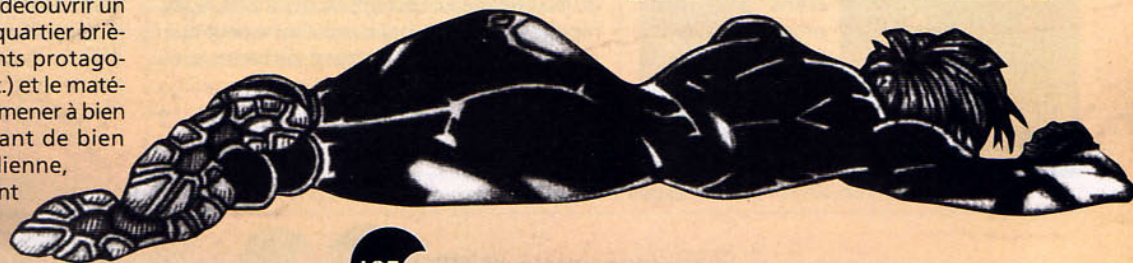
Olivier Collin



JDR en français ● Édité par Le 7^{ème} Cercle
199 F ● Disponible

Système de jeu

Le joueur va devoir faire un choix, à savoir décider d'incarner un mutant ou un humain normal. Chaque personnage est défini par huit caractéristiques (Corps, Résistance, Réflexes, Adresse, Intelligence, etc.) dans lesquelles le joueur va répartir 10 points. Enfin, il dispose de 80 points à répartir parmi un ensemble de compétences. À noter que le joueur peut décider qu'il avait une autre profession avant d'intégrer le C.O.P.S., ou qu'il possède une spécialité nommée Profil (Criminologue, Informaticien, Profiler, etc.). Pour finir, le personnage possède un certain nombre de contacts qui lui seront utiles durant le jeu. Pour la mécanique, on utilise un dé à 20 faces. Il suffit de réussir à faire un jet supérieur au niveau de difficulté, avec comme bonus la valeur de la caractéristique et de la compétence utilisées. Un système simple et efficace qui permet d'avoir un jeu rapide. Toutefois, en fonction du type de jeu (réaliste, héroïque), les auteurs proposent tout un ensemble de règles optionnelles.





Z-G

Ruling baby !

On vous a déjà présenté en news le mois dernier ce jeu révolutionnaire qui allie des *Action figures* et des cartes à collectionner. À mi-chemin entre *Magic* et le jeu de combat avec figurines, le principe est simple. Pour les deux premiers niveaux de jeu (il y en a trois), vous possédez une carte Héros qui est votre personnage du jeu, et vous avez neuf cartes Z-G qui représentent les différentes parties de votre armure de combat (qui soit dit en passant sont vraiment interchangeables) et qui

servent à représenter tout autant votre potentiel de défense que celui de votre attaque, votre capacité à bouger et à établir une tactique de jeu. Chaque carte possède ainsi de nombreux niveaux d'information, mais le tout reste très clair.

Quand vous combattez (de loin ou au corps à corps), vous utilisez vos cartes, et donc votre armure de combat (votre laser, votre casque, vos réacteurs dorsaux, etc.) contre les parties de l'armure de votre adversaire. Le système de résolution est un brin plus compliqué à appréhender, mais avec une partie dans les jambes, ça roule tout seul. Vous gagnez quand vous arrivez à détruire la carte Ulster de l'adversaire, ou quand il ne lui reste plus que trois cartes Z-G. Les deux premiers niveaux sont différents par la profondeur des options de jeu. Le troisième niveau est celui de la construction de deck, et il semble réellement fourni et intéres-

sant. Malheureusement, trop peu de robots sont disponibles à ce jour, rendant ce niveau pour l'instant injouable.

De la tactique, du sang, de la sueur...

Z-G est un jeu vraiment fun, car il est potentiellement très, très riche sur le plan des règles et de la stratégie, mais il reste abordable par tous grâce à un niveau de base qui se suffit à lui-même. On peut jouer à Z-G comme on le sent : de manière très cinématique ou alors plutôt tactique, en trente minutes ou en deux heures. Les robots sont peut-être un peu laids, mais ils sont modulables et articulés. Le seul vrai reproche que l'on peut faire à Z-G, c'est de n'être pas réellement distribué en France, et donc pas traduit.

Pierre-Alexandre Vigor

Jeu de figurines avec cartes à collectionner
Édité par Atomoton ● 125 F le robot
Disponible en anglais seulement



Proteus



Chess Weredices !

Proteus est un jeu basé sur les systèmes de déplacement des échecs, en transformant les pièces en dés. En plus du jeu lui-même, il vous faudra donc posséder un échiquier. Chacune des six faces des dés repré-

sente une pièce d'une valeur précise. Dans l'ordre de valeur *Proteus*, on a : pyramide (voir plus loin), pion, fou, cavalier, tour, reine. Le but du jeu est de prendre le plus de points à l'adversaire. La prise des pièces s'effectue comme aux échecs, sauf pour la reine qui subit la règle du Backstab : on peut la prendre en plaçant un dé sur la case située juste derrière elle. À chaque tour, on bouge une pièce puis on change

un dé de valeur selon l'ordre donné plus haut. On peut le monter ou le descendre d'un cran seulement (ex : pion en fou, tour en reine, etc.). La pyramide est une pièce spéciale qui ne bouge pas mais qui ne peut pas être prise. *Proteus* est destiné à des joueurs ayant déjà une petite connaissance des échecs et ne peut pas être comparé à un *Tempête sur l'échiquier*. Il est bien plus stratégique...

Jeu stratégique
Édité par Steve Jackson Games
80 F ● Disponible

Philippe Lecomte

Car Wars : the Card Game



Boire ou conduire, inutile de choisir grâce à cette version "apéro" du célèbre jeu de plateau de Steve Jackson Games. L'argument est simple. Dans un futur proche, un nouveau sport défraie la chronique : l'auto-duel. Mieux que les rodéos sur les parkings de supermar-

chés de banlieue, des pilotes avinés (et suicidaires) s'affrontent dans une arène, au volant de voitures avec blindage et armement lourds de série. Seul leitmotiv : il ne peut en rester qu'un. Et que reste-t-il du jeu original dans cette version "cartes pas à collectionner" ? Plus grand-chose. On est plus proche d'un *Mille bornes* sanglant que de la simulation avancée du jeu de plateau. Les règles sont simples, le jeu rapide, et rapidement lassant. On ne peut que regretter le nombre restreint de cartes spé-



ciales, surtout quand on connaît les multiples équipements disponibles dans la version plateau. Peut-être pour une prochaine extension ? Idéal pour tuer le temps entre deux cacahouètes !

Jeu de cartes pas à collectionner
Édité par Steve Jackson Games
200 F ● Disponible

H&K

Arcanum

Après avoir récupéré le tant attendu Arcanum, je me suis empressé de l'installer sur ma bécane. Après quelques minutes d'attente me voici enfin prêt à plonger dans l'univers steampunk de ce jeu.

Trop lent, petit scarabée...

Malheureusement, après une quinzaine de minutes, j'ai la désagréable surprise de voir le jeu planter régulièrement. Les personnages cessent soudainement de se déplacer et d'étranges effets visuels apparaissent à l'écran. (Il est important de noter que j'ai joué à partir d'une version anglaise disponible dans le commerce et pas à partir de la version française, pour laquelle je ne peux qu'espérer que les bugs aient été corrigés.) Après quelques redémarrages, grognements et deux trois coups de botte dans l'unité centrale, je me branche sur Internet et finis par trouver le patch béni qui va enfin me permettre de jouer. C'est donc après une



petite heure d'installation, de reboot, de désinstallation, de réinstallation et de surf sur Internet que je peux enfin jouer à Arcanum. Rapidement je plonge alors dans un univers baroque où, après avoir survécu à un crash de dirigeable, votre personnage se retrouve embringué dans une sombre histoire de réincarnation et de secte maléfique (original, isn't it ?). Une fois acceptée la grande originalité de la quête principale (j'en ris encore), il ne vous reste alors plus qu'à sympathiser avec un type qui passait par là avant de partir pour la ville la plus proche. Et là, deuxième grand malheur, j'ai eu le plaisir de découvrir d'importants ralentissements dès que je me trouvais en présence de plus d'une dizaine de personnages à l'écran...

Fallout, le retour

Le lien avec Fallout est plus qu'évident dès les premières minutes de jeu. L'interface est des plus ressemblantes et vos alliés se comportent de la même manière (c'est-à-dire rarement de façon intelligente). Les amateurs apprécieront sans doute la familiarité



de l'outil qui leur est proposé, en revanche, pour ma part, je ne peux que regretter une interface qui paraît bien désuète au regard de celles sorties pour d'autres jeux d'aventure bien moins récents. En ce qui concerne l'univers et les nombreuses quêtes parallèles j'avoue avoir été totalement séduit. Il faudra bien souvent savoir discuter et agir discrètement afin de pouvoir accomplir bon nombre des missions qui vous seront proposées au cours du jeu. J'avoue aussi prendre un grand plaisir à recommencer le jeu en changeant radicalement l'orientation de mon personnage (magie/technologie, bien/mal, homme/femme, etc.).



Un avis partagé

Arcanum est un jeu qui m'a laissé quelque peu sur ma faim. Je m'attendais à un nouveau Baldur's Gate et ce n'est finalement qu'un sous Fallout 2. Il fait partie de ces jeux qui permettent de passer de longues heures de jeu sans toutefois laisser un souvenir exceptionnel. Vite installé, vite consommé, vite oublié. Il aurait suffi de peu de chose pour en faire un grand jeu : une interface plus soignée, la possibilité de pouvoir gérer plus finement les alliés, une intrigue principale plus touffue... Arcanum plaira finalement sans doute plus aux amateurs de Diablo qu'à ceux de Baldur's Gate.

Geof



Voici quelques petits conseils qui faciliteront vos premiers pas dans l'univers d'Arcanum :

- Lors de la création du personnage, achetez du matériel de crochetage de serrure. Par la suite, lorsque vous n'aurez pas assez d'argent pour acheter ce que vous voulez, placez vous à proximité d'un marchand, faites passer le temps jusqu'à arriver au milieu de la nuit, suivez ensuite le marchand lorsqu'il part se coucher (cela vous évite d'avoir à crocheter les serrures des portes et de courir le risque d'être surpris par un garde). Une fois dans la chambre, sauvegardez le jeu puis tentez de crocheter le coffre (enlevez les gants de votre personnage pour augmenter ses chances de réussite).
- Pour gagner des tonnes d'or, suivez la voie de la technologie puis investissez vos points de manière à pouvoir créer des grenades explosives ou des lunettes de vue (eye gear). Une fois atteint ce niveau, il vous sera facile de trouver les composants de base (notamment à Tarant) pour moins de cinquante pièces puis de revendre l'objet finalisé pour plus de deux mille pièces. Il ne vous restera alors plus qu'à parler à un passant dans la rue puis à faire passer le temps au matin suivant. Le marchand aura alors récupéré de nouveaux stocks. Il est ainsi possible de faire fortune en l'espace de quelques jours...

Conseils



Red Faction

Red Faction vous entraîne au cœur de la révolte des mineurs de Mars. Vous, le pauvre type qui était venu ici en espérant trouver du travail et un peu d'argent, vous vous êtes bien trompé...

Eh ho, Eh ho...

Effectivement, au lieu de trouver un lieu d'activité minière normal, vous vous êtes retrouvé embrigadé dans les équipes de travaux à haut risque. Chaque jour, des collègues à vous meurent, écrasés par des tonnes de pierre, des coups de grisou et autres dangers propres aux exploitations minières. C'est sans compter les gardes qui surveillent les travaux et n'hésitent pas à faire du zèle en tapant sur les mineurs dont la tête ne leur revient pas. Encore pire, depuis quelque temps, une étrange maladie mortelle s'est répandue à travers toute la mine. C'est ici que l'aventure commence ; votre partenaire de travail abat un garde qui a juste le temps de donner l'alerte. La répression est lourde, les gardes emploient les grands moyens et tirent dans le tas. Seule solution, prendre l'arme qui gît à vos pieds et vous barrer de Mars le plus rapidement possible.



Qui sème le vent...

Vous apprendrez par la suite que les mineurs se sont fédérés pour créer la Red Faction (les armures de travail des mineurs sont rouges), afin de lutter au mieux contre l'opresseur. Votre combat vous mènera à travers des grottes, des bureaux de la compagnie, des laboratoires d'expérimentation scientifique et bien d'autres endroits de la firme Ultor. L'atmosphère qui règne dans ce jeu fait penser à un mélange du film *Total Recall* et à l'histoire d'*Half-life*. Je n'irai pas jusqu'à dire qu'on s'identifie au personnage et qu'on rentre à fond dans le scénario, mais l'effort a été quand même fait pour fournir un jeu avec une histoire qui tient la route. Pendant tout votre périple, vous recevrez des mes-



sages de vos alliés qui essaieront de vous aider à vous échapper ; Hendrix, un garde de la firme dont l'allégeance a changé avec la révolte, et Eos, chef de la faction rebelle de Mars.

Kézako Géo-Mod ?

THQ nous offre avec ce jeu la nouvelle technologie Géo-Mod, qui devrait changer pas mal de choses dans les jeux à venir... Oui, vous avez bien lu. Ce n'est pas dans *Red Faction* que vous pourrez voir cette technologie faire des miracles. Je m'explique : Géo-Mod permet de détruire la plupart des décors que l'on découvre dans les niveaux. Une roquette dans le mur et hop ! un gros trou qui me permet de passer dans la pièce suivante. Certaines choses qui sont possibles dans le jeu s'avèrent intéressantes - faire exploser un pont alors qu'un tank et des soldats passent dessus, ou faire sauter les bâtiments par exemple. Les effets de verre cassé quand on détruit les vitres sont superbes. On a même droit à des dégâts si on se trouve en dessous de la pluie de débris. Mais au-delà de ça, Géo-Mod ne révolutionne pas le genre avec ce jeu ; le problème est que l'on ne peut pas tout détruire. Et, comme par hasard, ce sont les trucs que vous voulez faire sauter qui résistent aux charges que vous avez placées.

Glop, Glop...

Les graphismes sont soignés sans être superbes. Je ne suis à aucun moment resté bouche bée devant la beauté ou la grandeur des décors. Dommage... Pour être méchant, je dirais aussi que l'I.A. est un peu limite. Une fois sur deux, un garde n'ou-



vrira pas la porte pour vous tirer dessus et, pire, si vous attendez un peu, il ira reprendre son poste comme si rien ne s'était passé. De temps en temps, on se perd dans ce qu'il y a à faire et on arpente les couloirs de long en large, en espérant trouver le truc qui va débloquer la situation. Il faut tout de même souligner une petite innovation sympa ; un écran permet de voir en infrarouge sur le côté du lance-roquettes. Ça permet de voir les adversaires à travers les murs pour mieux les shooter. Je vais pas vous le cacher : je me suis bien marré en jouant à ce jeu. Pour sûr, cela rappelle *Half-life*, mais c'est du plaisir que de voir tout cela rénové au goût du jour... Bien qu'en quatre ans, il aurait pu y avoir bien plus d'améliorations...

Philippe Lecomte
hellspawn1@caramail.com





Echelon

Gare aux jeux qui ont l'air cool ! Gare aux jeux qui ont l'air cool !



Arghhh !

Je pensais qu'en ouvrant la boîte (bien présentée, il faut le dire, mais c'est vraiment pas l'essentiel !) je trouverais un jeu digne de *G-police* qui m'avait scotché à l'écran pendant des heures grâce à son intrigue originale et son gameplay inédit. Eh bah non ! Je tiens entre les mains ce qu'il faut bien appeler un jeu de bouse. Allez, je vais être sympa, je vais vous épargner un peu de temps et d'argent en vous décrivant le pourquoi du comment. Jusqu'à l'installation, tout se passe pour le mieux dans le meilleur des mondes. Une belle interface (ouais, bof en fait !) s'ouvre devant mes yeux. Là, plusieurs choix sont disponibles. Je commence par configurer mes paramètres. Je monte tout à fond ; après tout, ma bécane peut se le permettre. Alors, pourquoi pas ? Ensuite, je vais faire un tour dans les commandes du jeu. Et là, le premier problème se pose. Ma touche Control ne peut pas être assignée à une commande. C'est plutôt embêtant puisque

c'est une touche qui se situe près des flèches directionnelles. Tant pis, je m'en passerai pour ce jeu. Allez go ! En avant pour la Mission Solo.

Vous avez dit bizarre ?

Après un bref passage sur mon bureau Windows (?!?), l'interface de mission se lance. Comme je ne sais pas piloter sur ce jeu, je sélectionne la mission d'apprentissage. Petit chargement. Et... AAAAAHHH ! C'est pas beau ! Trois polygones se battent en duel sur mon écran. Tant pis, ça s'arrange peut-être après... Décollage... La voix pas très naturelle de mon instructeur me demande de couper le pilotage automatique en appuyant sur A. J'ai beau essayer de taper comme un bourrin sur la touche, rien à faire... Là, je me souviens de l'existence des claviers QWERTY. A correspond à la touche Q. Ça marche. Oh non ! Je m'aperçois que la souris est inversée, je vais n'importe où sauf là où je veux aller. Il faut que je reconfigure mes contrôles. J'espère pouvoir retourner au menu en appuyant sur Echap. Oui, c'est possible... mais il faut quitter la partie en cours et se retaper toute l'intro de mission plus les chargements. Plusieurs manipulations et plusieurs retours au menu des contrôles plus tard, j'arrive à trouver une configuration jouable.



CTRL + A + P + F6

Heureusement que j'ai eu l'idée de me faire une table de correspondance sur papier entre les touches que j'avais définies et leurs effets. L'instructeur m'explique bien comment faire mais avec les touches par défaut. Au bout de cinq minutes de galère inintéressantes, j'arrive à la fin de la première mission. Reste encore le retour à la base et l'atterrissage... L'instructeur m'annonce un truc du genre : "Mettez-vous derrière-moi,



appuyez sur CTRL+Key_Down puis ralentissez en appuyant sur la touche ALT+0. Ensuite ciblez la base en appuyant sur...". Moi, je veux bien, mais la phrase ne reste affichée que pendant quelques secondes à l'écran. Résultat : j'ai rien compris du tout. Y a pas un bouton Repeat, please ? Tant pis, j'ai vu ce que ça donnait au point de vue du pilotage. Je quitte la mission et retourne au menu pour sélectionner une autre mission. La vraie, cette fois ! C'est une mission d'escorte où je ne suis pas censé espérer pouvoir tirer la moindre cartouche. Après tout, je ne suis qu'un aspirant pilote qui sort de l'école. Pourtant, tout se passe mal. Le convoi est détruit et le centre de commandement me demande de voler en rase-mottes pour éviter les radars. Remake de *Star Wars* dans un canyon entouré de batteries de défense qui m'allument presque à bout portant. Mais je ne m'appelle pas Luke et ce n'est pas un X-Wing que je pilote. Donc je me crashe lamentablement contre une paroi et je suis obligé de recommencer la mission.

Au final !

Après quelques essais infructueux, je laisse tomber ce jeu pour rejouer à *Red Faction* qui mérite finalement peut-être un peu plus que sa note. *Echelon* est décidément trop compliqué pour un jeu d'arcade et pas assez pour un jeu de simulation. Les graphismes datent de la préhistoire de la 3D, les voix sont nulles, l'interface mal programmée, le gameplay est inexistant. Désolé, je ne vois pas ce qui peut sauver ce jeu.

Philippe Lecomte
hellspawn1@caramail.com

Qu'a-t-on vu au Monde du Jeu ?

C'était le week-end du 28 au 30 septembre, porte d'Auteuil à Paris, sous un grand chapiteau chauffé. Fallait payer soixante boules pour y entrer, par jour cela va de soi.



Difficile de rentrer



Dédicace de bras

CALENDRIER GN

8 décembre - Marne la Vallée (77)
Dinathora est un huis clos *Star Wars* qui se déroule trois ans après *Le Retour du Jedi*. PAF : 220 F maxi.
✉ Stéphane Gimenez, 87 rue Boileau, 75016 Paris.
☎ 01 46 47 71 58 (rép) ou 06 63 47 25 86.
@ ando@free.fr

Février 2002 - Nantes (44)
Baraback est le deuxième volet d'une campagne *Star Trek : The Next Generation*. Les thèmes privilégiés sont la diplomatie et l'intrigue, avec quelques scènes d'action. La date précise reste à définir, mais la partie se déroulera un samedi.
PAF : 100 F maxi.
✉ Steve Nouveau, 9 bd des Martyrs Nantais, 44200 Nantes.
☎ 02 40 20 16 72 ou 06 85 09 82 49 (Steve).
@ avalon_guild@yahoo.fr

Ceux qu'on n'a pas vus

Les stands Asmodée, Tilsit et Descartes n'étaient pas là ! Beaucoup de visiteurs ont été déçus de ne pas voir céans représentés ces grands noms du jeu en France. Les organisateurs auraient pu faire une réduction sur le prix de l'entrée, du coup...



La foule en délire

Ceux qu'on pouvait voir

Impossible de louper le stand Multisim, par exemple. Ils avaient un espace dans lequel pas moins de six tables servaient à des démonstrations de parties de jeu de rôles (*Guildes El Dorado*, *Nephilim : Révélation*, etc.). Remarque en passant, je ne sais pas pour vous, mais j'ai l'impression que de plus en plus de femmes jouent au jeu de rôles, et c'est une bonne nouvelle, ça ! Deux meneuses de jeu sur six tables, ça fait plaisir à voir ! Impossible de passer à côté du stand Nestiveqnen, avec Denis Gerfaud dédicant son dernier scé-



Plus de filles dans les salons ?

nario paru. Le stand Darwin Project proposait les jeux Halloween, les jeux Asmodée, *Prophecy* (autopub !). *Rêve de Jeux* était au fond du chapiteau (dommage, les costumes GN étaient superbes, ils auraient été mieux mis en évidence plus près de l'entrée). Présente aussi, l'excellente Ludothèque de Boulogne-Billancourt, qui proposait des activités variées dans un grand espace, au milieu du chapiteau. L'association "La nuit porte conseil" était là aussi, pour tous les fans du Monde des Ténèbres. D'autres associations, dont je n'ai pas les noms ont été aussi charmantes et professionnelles, continuez comme ça, c'est grâce à vous que le monde du jeu est aussi vivant ! Et juste devant l'entrée, un stand immense vendait des jeux vidéo et des DVD neufs et d'occasion. Très vaste choix et prix très corrects. Sans oublier les stands de jeux de combat avec figurines (demos à l'appui, impressionnant), et tous ceux dont je n'ai pas les noms en tête, mais que je reconnaîtrai sans hésiter l'an prochain.

Ceux qu'on pouvait voir à la rigueur

Les boîtes à jeux en réseau étaient omniprésentes, et il y avait même un tournoi de *Counterstrike*, ou quelque chose comme ça. On pouvait admirer sur grand écran un joueur évoluant dans des labyrinthes, à la poursuite de ses proies. J'ai bien conscience du fait que les jeux vidéo sont super beaux graphiquement, et que les joueurs sont très doués et extrêmement rapides : une médaille donc, à celui qui a pu regarder ce grand écran cinq minutes d'affilée sans vomir !



Besoin d'un casse-croûte, les gars ?



Prophecy : un organisateur ...



... un responsable de gamme



... et un gagnant heureux



Le tournoi Prophecy pendant...



... et après !

Ceux qui ont fait qu'on reviendra

Un grand bravo aux dessinatrices et dessinateurs, ce que vous faites est vraiment superbe, et c'est chouette de vous voir nous faire des dessins personnalisés ! Bravo aussi aux démonstratrices et démonstrateurs, qui nous font craquer sur des bons produits ! Merci aux auteurs des jeux

d'être venus, ça nous a permis de discuter avec vous de vos merveilleux bébés ! Et bien entendu, merci aux visiteurs pour être venus nombreux. Je pense que, dans l'ensemble, les visiteurs sont contents d'être venus, et que ce salon représentait bien ce qu'on peut voir en France au niveau du jeu. Alors, à l'année prochaine !

François Alix
Photo : Robur (Merci!)

Une partie de la rédaction de Backstab, sur le stand Darwin Project.



CALENDRIER JDR

10 et 11 novembre 2001 - Nancy (54)
La quatorzième édition des Joutes du Téméraire se tiendra au Palais des Congrès de Nancy. Cette année, il y aura une coupe de France de *Vampire*, de *D&D 3*, de *L'Appel de Cthulhu* ainsi qu'une coupe de France par équipe de Magic. Si vous ne connaissez rien aux jeux de rôles et de simulation, de nombreux joueurs et éditeurs se feront un plaisir de vous les faire découvrir. N'hésitez pas à en parler autour de vous !
☎ 06 73 32 93 24 (Benoit Soyeux).
✉ joutes@fr.st
🌐 <http://www.joutes.fr.st>

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

8 et 9 décembre - Parthenay (79)
Le Festival des Jeux de Parthenay organise le premier FLIP D'HIVER, au Palais des Congrès, en partenariat avec de nombreux éditeurs. Au programme : jeux de société, de simulation, d'adresse, casino fantoche, animation maquillage, jeux surdimensionnés, jeux en réseau, etc. Entrée libre et gratuite.
☎ 05 49 94 24 54 (Thierry Blais).
✉ blaisth@district-parthenay.fr

Chaque mois - Toulon et environs (83)
Des GN *Vampire*, qui ne suivent pas les règles de la Camarilla, sont régulièrement organisés. Une soirée globale a lieu une fois par mois, ainsi que des petites soirées concernant trois à dix joueurs, deux ou trois fois par mois. Tout le système est étudié pour favoriser le théâtre, le *roleplay* et l'ambiance.
☎ 06 11 55 70 20 (Christophe).
🌐 <http://www.2toulon.net/theatre>

Chaque mois - Boissy sous Saint Yon (91)
Les Nouveaux Grosbills organisent des séances de *Vampire*, *INS/MV*, *AD&D* et bientôt *Mage*.
✉ Les Nouveaux Grosbills, 13 rue de Châtres, 91790 Boissy sous Saint Yon.
✉ rembrand@cyberdesk.com

Chaque mois - Le Puy-en-Velay (43)
Chaque troisième samedi du mois, l'Orc Bavard organise dès 14h00 un tournoi (primé !) de *Confrontation*, qui se joue en trois parties avec des armées de 200 points.
PAF : 30 F.
✉ L'Orc Bavard, Centre Pierre Cardinal, 9 rue Jules Vallès, 43000 Le Puy-en-Velay (salle 21).
☎ 04 71 02 66 71.
✉ macferty@free.fr.
🌐 <http://perso.respublica.fr/orcbavard/>

Une leçon de courage

Eh oui, pour une fois nous allons parler de choses un peu plus sérieuses, tout en restant dans le domaine du jeu de rôles bien sûr. Ce mois-ci nous allons vous présenter un joueur pas comme les autres, qui depuis son Aude natale continue malgré son handicap de jouer et de garder les pieds sur terre.



Les magasins l'Œuf-Cube et StarPlayer, de Paris, connaissent Jean depuis maintenant de nombreuses années. Ils se portent donc garants pour sa personne, concernant cette collecte de fonds. Le magasin Excalibur de Montpellier connaît aussi le problème, et tous trois peuvent répondre à vos questions. Bien sûr, l'APF se porte également garante de Jean Dall'Agnèse.

Voici l'adresse de la banque qui se charge d'accueillir les fonds :

Banque Populaire, Place Léon Blum
11210 Port-La-Nouvelle

Et voici le numéro de compte :

03223522698 (Clé : 40)
Pour tout autre renseignement, contactez
Backstab (backstab-mag@wanadoo.fr) ou
Jean Dall'Agnèse (JDDA@wanadoo.fr).

C'est dans la petite ville de Port-la-Nouvelle que j'ai eu la chance de rencontrer Jean Dall'Agnèse. Victime d'un accident grave durant son adolescence, ce joueur invétéré a su, à force de courage et de volonté, surmonter son problème. Mais bien évidemment beaucoup reste à faire, surtout d'un point de vue financier, afin qu'il puisse racheter un nouveau fauteuil roulant électrique.

Backstab (BS) : Jean, pour moi c'est maintenant évident, mais peux-tu expliquer ta situation aux lecteurs ?

Jean Dall'Agnèse (J.D.) : depuis seize ans maintenant je suis handicapé moteur de type tétraplégique, à la suite d'un accident. Toute ma vie a bien sûr changé ! J'ai dû arrêter mes études (de restauration de mosaïques anciennes) et apprendre à m'adapter à la situation présente. Le jeu de rôles reste un de mes hobbies et mon handicap ne m'empêche pas de maîtriser toutes les deux semaines.

BS : quel moral ! Je n'aurai pas le droit de me plaindre la prochaine fois qu'il m'arrive un désagrément à deux balles !

J.D. : tu sais, je ne souhaite cela à personne. Mais la vie continue et, oui, j'ai un moral d'acier. Mon entourage et surtout ma famille m'ont soutenu pendant plusieurs années et mes amis jouent toujours avec moi, le dimanche, pour notre partie régulière de AD&D.

BS : mais, dis-moi Jean, c'est pas des figurines de Warhammer 40K que je vois là-bas ?

J.D. : Si, si, et c'est même mon armée de la Garde Impériale Cadienne que tu aperçois. Cela reste, avec AD&D première édition, mon péché mignon et je suis capable d'aligner presque un régiment complet, blindés compris ! Malgré la déficience de mes bras, je reste capable de déplacer mes figurines. Je ne vais tout de même pas laisser mon adversaire déplacer mes troupes !

BS : et si nous parlions du problème qui te concerne ?

J.D. : le problème est simple. Pour pouvoir me déplacer librement, soit en intérieur soit en extérieur, il faut normalement deux fauteuils roulants. Le premier doit être électrique pour me permettre une certaine autonomie lorsque je suis tout seul, et le second plus classique lorsqu'un proche peut m'aider. Il faut savoir bien sûr que ces deux fauteuils sont adaptés à mon handicap, qui évolue.

Mais voilà, le premier coûte 60 000 francs et le second 20 000 Francs, et malgré les différentes aides (Sécu, Mutuelle, APF*, aides municipales, apport personnel), il me reste à fournir plus de 35 000 francs que je ne possède pas. Malgré les constantes réparations de mon fauteuil, ce dernier ne tient plus la route et bientôt je serai totalement immobilisé chez moi.

BS : c'est pour cela que vous avez créé une association ?

J.D. : ce n'est pas une association mais plutôt un regroupement de personnes, une entraide ! Il existe un numéro de compte dans une banque, pour permettre aux personnes souhaitant m'aider ou donner un petit quelque chose de pouvoir s'exprimer. Bien sûr, plusieurs personnes et même deux magasins de jeu de rôles parisiens se portent garants de moi, pour permettre à qui voudrait de vérifier la véracité de mes dires.

BS : eh bien, je souhaite vraiment que cela aboutisse. Si tu veux bien laisser un message à nos lecteurs, nous t'écoutons.

J.D. : mon message est clair et des plus simples. Apprenez à être tolérant, à donner une seconde chance aux gens. Profitez pleinement de chaque instant, et vivez bon Dieu ! Dans la vie, il n'y a pas de problèmes, mais que des solutions.

Propos recueillis par Fred

* : APF = Association des Paralysés de France

Calendrier des manifestations ! backstab

Pour vous faire connaître et annoncer vos manifestations, envoyez une description précise aux fédérations en prenant soin de mentionner la date, l'adresse, le code postal, le programme, les activités proposées, le prix d'entrée et les numéros de téléphone, adresses postales et électroniques où les lecteurs pourront se renseigner.

Les jeux de rôles grandeur nature, murder parties et autres week-ends médiévaux nécessitant généralement de s'inscrire plusieurs mois à l'avance, veillez à annoncer vos manifestations suffisamment longtemps à l'avance, de façon à ce que les lecteurs ne soient pas pris de court.

FÉDÉRATION BELGE

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

Les Fédérations



Calendrier des manifestations
c/o Laurent Barbero, 27 bis rue Vauvenargues
75018 PARIS

Tél : Laurent : 01 40 25 04 23
contactffjdr@club.voila.fr

☉ <http://www.ffjdr.org/ressources/calendrier/>

Calendrier GN

16 rue les
Linandes Vertes
95000 Cergy
Préfecture

Tél : 01 30 75 01 64

secretariat@fedegn.fr ☉ www.fdsn.org



Date limite de remise des annonces : le 14 novembre

Mags & Zines

Le salon du Monde du Jeu a été l'occasion pour votre serviteur de découvrir qui se cache derrière la nébuleuse du fanzine. J'ai ainsi découvert la réalité : il s'agit d'humains animés d'une étrange intention, celle de faire partager leur passion. Je rappelle aux lecteurs qui seraient intéressés que les fanzines sont une source d'inspiration impressionnante, touchant de nombreux jeux, souvent délaissés par les revues professionnelles. Alors n'hésitez pas à les soutenir, car ils y vont souvent de leur poche. Une dernière chose, si vous commandez, n'oubliez pas de rajouter les frais de port. Qu'on se le dise !



J'ouvre le bal avec le superbe hors série de Cendres de Sphinx intitulé **Altamira**. Il s'agit d'une aide de jeu pour *Les Secrets de la 7^{ème} Mer* détaillant la cité castillane. On nous présente d'abord la ville et ses lieux principaux. Puis

le lecteur découvrira les acteurs essentiels de la scène politique, religieuse et militaire, avant de connaître les animateurs des sociétés secrètes. Le tout est accompagné d'un scénario. Une aide agréable à lire, agrémentée d'une nouvelle et d'idées de scénarios. Du beau travail, qui devrait contenter tous les maîtres de jeu en manque de temps ainsi que les amateurs des *Secrets de la 7^{ème} Mer*. Beau travail !

Altamira hors série.

Cendres de Sphinx - 78 rue de la Roquette
75011 Paris

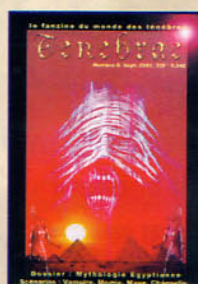
Contact : fablyrr@excite.com

Leborsidh est un nouveau venu.

Ce premier opus est de toute beauté, avec maquette soignée et couverture de qualité. Ce premier cahier voit le jour sous le signe de l'exploration. Entre aides de jeu et scénarios, les lecteurs devraient avoir envie d'aller au-delà de la Frontière, pour y découvrir de nouveaux horizons. Après un article de fond sur les grands explorateurs accompagné de conseils de lecture, le lecteur a droit à trois scénarios (*Guildes*, *Star Wars* et *Polaris*) et à deux aides de jeu. La première passe en revue les différents types d'explorateur et les différentes motivations qui peuvent les animer. La seconde nous présente la capitainerie de Perth. Un lieu à découvrir et que l'on peut utiliser sans difficulté dans tout univers méd-fan. Un très beau fanzine !

Leborsidh n°1, 35 F

Contact : leborsidh@hotmail.com



Autre nouveau dans le monde du fanzine **Ténébrae**, spécialiste du Monde des Ténèbres. Pour ce numéro 0, on découvre la cosmologie égyptienne ainsi que de nouveaux pouvoirs égyptiens. Quatre scénarios sont proposés (*Momie*,

Mage, *Changelin* et *Vampire*), quoique pour ce dernier cela augure d'une campagne. Une aide de jeu accompagne chaque univers, dont certaines ayant un rapport direct avec le scénario. Ce fanzine se veut avant tout un lien entre tous les fans du Monde des Ténèbres qui, au travers d'une association, veut développer un webzine, un portail web et un fan-club. L'équipe recherche d'ailleurs des collaborateurs et invite les lecteurs à se manifester s'ils désirent participer à l'aventure. Une initiative intéressante, que nous vous invitons à soutenir.

Ténébrae n°0, 35 F - Contact : Anthony LePiouffle, Le cazac, 56430 Néant sur Yvel
Contact : justinien@worldonline.fr

Fantasy revient avec son troisième numéro. Il présente deux aides de jeu pour *Warhammer*, l'une concernant la magie des amazones, l'autre les vaisseaux orks nommés Gargants qui peuvent devenir de nouveaux décors pour jouer à *Space Hulk*. Surtout les fans de *Bio Danger* vont pouvoir affronter de nouveaux monstres : les mutants. Je rappelle qu'il s'agit d'un jeu de combat avec figurines permettant d'affronter des zombies avec des squads de soldats ou juste quelques savants perdus. Un jeu agréable, permettant de délirer en cassant du zombie (voir les films). Le tout est accompagné de nouvelles et de bandes dessinées. À noter aussi un article sur la bataille de Leignitz qui vit s'affronter en 1241 les Mongols et une coalition comprenant les chevaliers teutoniques, les Polonais, etc. Fantasy n'est pas à proprement parler un zine rôliste, mais je conseille fortement le jeu *Bio Danger*. D'ailleurs, l'équipe recherche des collaborateurs pour travailler sur ce jeu, alors si le cœur vous en dit !

Fantasy n°3, 35 F - Contact : Association Fantasy "le Fanzine", 1 impasse Lully, 78000 Versailles
Contact : fantasyassoc@ifrance.com

Le Ronin a un an !

Ce fanzine consacré uniquement à *L5A* a tenu son pari, à savoir paraître tous les mois et contenter les fans de ce jeu en proposant des aides de jeu et des scénarios. Pour ce numéro 12, on découvre une chronologie de l'Empire d'Émeraude, une aide de jeu concernant le voyage à Rokugan, et une présentant la voie du Hibou (clan mineur spécialiste de la guérilla nocturne). Le tout est accompagné d'un scénario, bien évidemment. Pour être complet, il est à noter qu'il est fourni un tableau récapitulatif de l'ensemble du bestiaire de l'Outremonde. Longue vie au Ronin !

Le Ronin n°12, 12 F - Contact : Romain d'Huissier, 7 place de Lattre de Tassigny 51100 Reims - Frais de port pour l'intégrale : 21 F



Polizei est un fanzine consacré à *Berlin XVIII*. Au sommaire du numéro 3, cinq scénarios (quand même !), quatre aides de jeu (nouveau matériel, nouvelles règles, les dessous de la Koffemachin et une nouvelle feuille de perso), accompagnés

de trois bonus. Un matériel utile qui devrait plaire aux fans de ce jeu. À noter qu'il existe aussi un site (<http://polizei.multimania.com>) où il est possible de trouver tout ce qui est paru précédemment. Par contre, l'équipe actuelle est à la recherche de personnes désireuses de reprendre le bébé, alors si vous êtes fou de *Berlin XVIII* et que vous avez du temps et des idées, contactez l'équipe de **Polizei**. Rappelez-vous : "une police forte pour la justice et la liberté".

Polizei n°3, 40 F - Contact : Marco Felgueiras, appart 304, 73 rue Devosge, 21000 Dijon
Contact : polizei_le_site@hotmail.com

Olivier Collin (hardchem@hotmail.com)

**Grand Concours
avec**

**LEGENDES
ÉTERNELLES**

dolmen™

BY ART MILLENIUM®

le magazine des jeux de rôles
backstab

Les statuettes Dolmen sont de retour dans les magasins, pour le plus grand bonheur de nos mirettes ! Et ce mois-ci, Dolmen se propose de faire gagner neuf statuettes aux lecteurs de Backstab. Envoyez votre bulletin de participation ci-dessous dûment rempli à :

Backstab - Concours Dolmen

39A rue de la Grange aux Belles, 75010 Paris

Parmi les participants, neuf heureux gagnants seront tirés au sort pour gagner un sorcier, un loup-garou ou un dragon...



Bulletin Concours Dolmen

Nom :

Prénom :

Adresse :

.....

.....

Code Postal : Tél :

Ville :

e-mail :

MOT Arrimage - 1 -	ATT Ajusteur - 4 Tir	DEF Blindage - 3 Tir	ATT Baïonnette - 2 CaC	ATT B.aveuglante - 4 Tir	ATT B.perforante - 4 Tir
ATT B.explosive - 4 Tir	ATT B.perce-mur - 4 Tir	MOT Booster-Pack - 3 -	ATT Brise-terrain 5 3 Tir	DEF Brouilleur 5 1 Tir	DEF Carapace - 4 CaC
DEF Champ de force - 3 Tir	MOT 180 - 1 -	ATT Coup de pied - 1 CaC	ATT Coup de poing - 1 CaC	DEF Esquive - 1 CaC	DEF Filtre - 1 Tir
DEF Fumigène 8 2 Tir	MOT Décharge sonik 3 2 -	ATT Exo-réflexe - 3 CaC	MOT Hologramme 5 4 -	MOT Jump-Pack - 5 -	DEF Leurre - 2 Tir
MOT Mines 7 3 -	MOT Krakèze Mk2 8 2 -	DEF Nano-sabotage 4 5 Tir	DEF Overwatch - 2 Tir	DEF Parade - 1 CaC	ATT Plasma-gun 3 3 Tir
ATT Power-Glove - 4 CaC	MOT I.A.Tactik - 2 -	ATT Roguettes 3 5 Tir	DEF Snip orbital 5 4 Tir	ATT Tazzer 3 3 Tir	MOT Thermo-Google - 2 -
ATT Visée laser - 1 Tir	ATT Drone 8 15 Tir				

MILLION

ARMURES DE DESTRUCTION

DRONES

PROPHECY



Steve Kan
2001