

Cadeau : Le jeu de plateau en encart **POLARIS**

BACKSTAB n°38

Le magazine des jeux de rôles

backstab

Les charmes de l'Orient !!

Le Guide de l'Orient, L5A 2...

Dossier Psi

Psionique ta m...

Everquest vs Dark Age of Camelot

Lol !!! :-)



Bonus:
Poster
Géant

N° 38 Avril/Mai 2002 - Bimestriel

M 06485 - 38 - F: 5,50 € - RD

CONCOURS : Gagnez des lots avec

SCÉNARS : Prophecy / Vampire /

Cahier spécial D&D3 / INS/MV / Horreur Contemporaine

RESIDENT
EVIL



La moisson de Printemps !



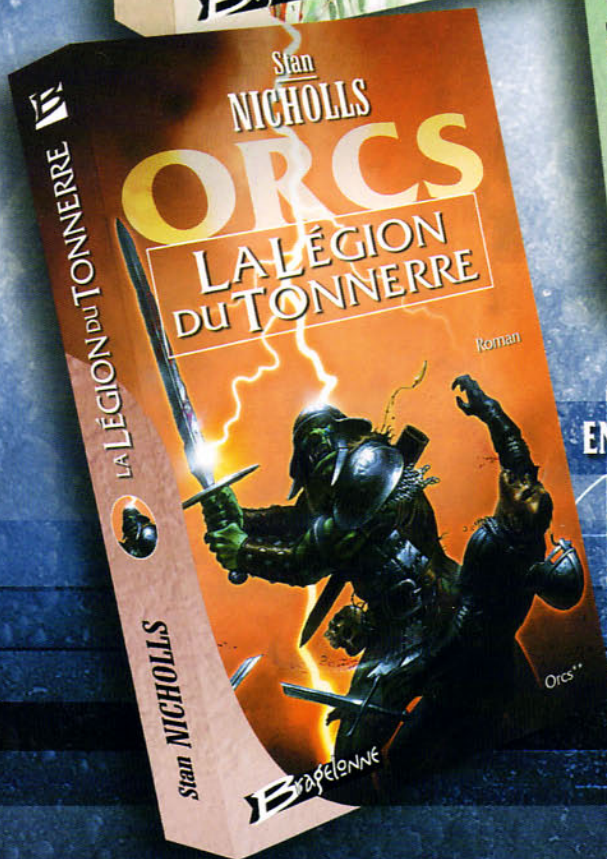
Louise
COOPER

Le dernier chapitre
de la trilogie du Maître du Temps



Alexandre
MALAGOLI

L'Empereur Odrien
à la recherche de
son peuple disparu...



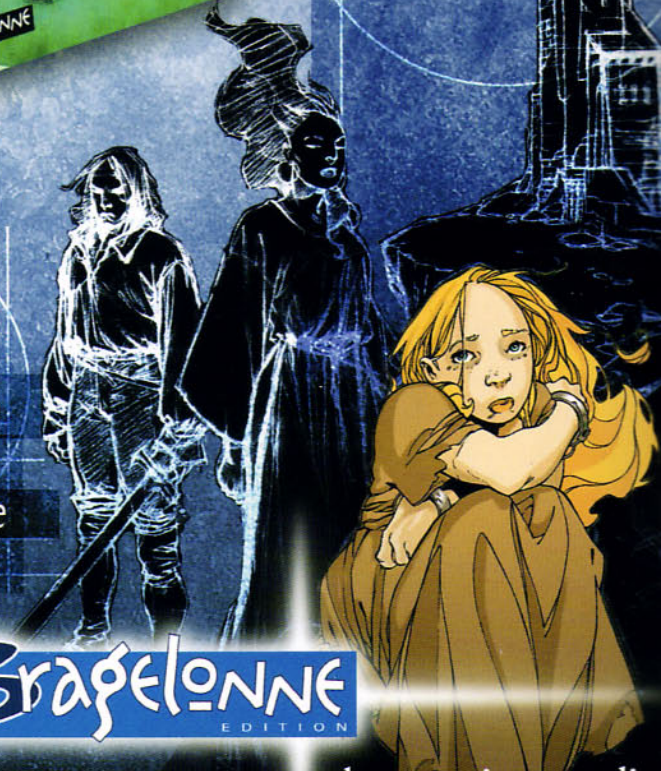
EN AVRIL

Stan
NICHOLLS

La suite de
*La Compagnie
de la Foudre*

EN AVRIL
le deuxième opus
d'ANGE :

La Flamme
d'Harabec



Toute la Fantasy est chez

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

Bragelonne
EDITION

Boutiques de jeux de rôle : distribution Rackham

harmonia mundi
diffusion livres

Don't...

Don't believe the hype ! *

Cool ! J'adore lancer des rumeurs ! Comme l'ont remarqué les plus perspicaces d'entre-vous (ceux qui lisent les codes barres) et moins rapidement les autres (ceux qui ont pris la tête à leur marchand de journaux pendant un mois), Backstab redevient bimestriel. Tous les deux mois, quoi. J'entends déjà la rumeur publique, les spéculations les plus folles (ils sont trop riches maintenant...), les interprétations de mauvais présages (ils vont creeveeeerrr !), les conspirations rôlistico-rôlistiques (c'est à cause des Présidentielles, pour ne pas faire d'ombre aux candidats...). Donc, avançons la rumeur. Pourquoi on repasse bimestriel ? Parce qu'on a envie. Tout simplement. Il suffisait de demander...

Sur ce, bonne lecture, et rendez-vous au XVII^e Salon des Jeux !

Patrick Renault

* une citation de P.E., ça fait toujours du bien...



En couverture



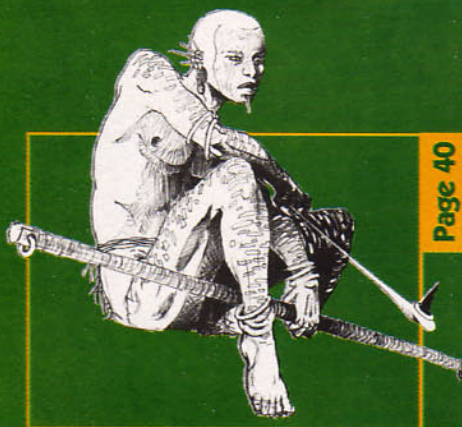
Page 19

Dans psionique, y'a psio...



Page 86

C'est toujours meilleur la deuxième fois



Page 40

Dark Fantasy à la sauce Backstab...



En encart

Pour jouer dans sa baignoire

Magazine

Édito

Avec un B, comme Bimestriel 3

Sommaire et courrier

Tournez la page, puis revenez en arrière 4

News

Plein de trucs ! Enjoy ! 6

Trouver Objet Caché

Une formule normale, une ! 16

100% Jeux

Dossier Psi

Mind over matter 19

Scénarios & Aides de jeu

Horreur Contemporaine : sanglante conclusion 23

Prophecy : à la une, à la deux ! 29

INS/MV : n'est pas Boudha qui veut 70

Vampire Dark Ages : on se les pèle ici 76

Prophecy : je ne suis pas... (air trop connu) 67

Cahier D20

D&D3 : Magie, les ficelles du métier 36

D&D3 : le Synode, toujours aussi dark 40

D&D3 : Forgotten Realms, La bataille d'Ashabenford 47

D&D3 : spécial Nicolas le Jardinier 53

D&D3 : Lux Draconis, on passe aux choses sérieuses 58

D&D3 : Wanted 66

Et en Encart !

Notre poster Resident Evil

Et un jeu de plateau Polaris : Le Dépôt des Généticiens

Critiques

Jeux de rôles

De L5A 2 à Burning Shaolin... 83

Jeux Vidéo

Le combat des chefs... 92

Divers

Abonnement 15

Anciens numéros 18

Concours Resident Evil 98

Dork Tower 82

Entre nous 94

Les Coupons Promo 96

Bonjour Backstab.

Si t'aimes pas,
tu lis pas

Cette
rubrique
contient de
l'humour

Je m'appelle Baptiste, j'ai vingt-trois ans et je suis rôliste depuis neuf ans maintenant. Tout allait très bien tant que j'habitais à Rouen, mais j'ai dû déménager à Niort, et là, un problème se pose : pas de boutique de JDR!!! J'ai donc du mal à me procurer les jeux et suppléments. J'ai bien trouvé un ou deux sites de vente de JDR sur le net, mais à part Descartes qui se débrouille bien, pour les autres, les délais de livraison sont de trois semaines, ou bien ils n'ont que peu de choix. Seulement me limiter aux jeux Descartes m'est impossible. Par exemple, je cherche en ce moment l'écran de Fading Suns qui vient de sortir, et je ne l'ai trouvé que sur le site de Multisim, qui me propose une livraison dans trois semaines (ce que je trouve beaucoup trop long). Je vous appelle donc à l'aide pour vous demander si, par hasard, vous ne connaissez pas un site de vente de JDR qui ait du choix, et qui livre en une semaine maxi. Je sais que je suis exigeant, mais je suis du genre impatient. Sinon, je tiens à vous féliciter pour la qualité de votre magazine, dont je ne loupe aucun numéro (depuis le numéro 11).
Merci d'avance et bonne continuation...

Baptiste

Mais qu'est ce que c'est que ce courrier?

On est payé pour insulter les gens, pas pour faire des benchmarks de boutiques. Il a l'air gentil ce garçon, je vais pas lui faire le coup "OK, elle est super ta vie, on s'en branle, y'a des truc qui s'appellent des moteurs de recherche, tu nous laisses maintenant...". D'un autre côté, ça va me permettre de montrer ma grandeur d'âme en regard de la minabilité de Kannibal Lecteur.

Allons-y, on commence par le site de la boutique Starplayer (🌐 : www.starplayer.fr). Il est complet et ils livrent en 48H00 Colissimo. J'allais dire pour faire bonne mesure que la commande Carte Bleue par téléphone c'est fini depuis le pliocène. Mais comme je suis un vrai journaliste, je les ai appelés et figurez-vous que quand vous lirez ce torchon, ils auront un nouveau site tout neuf avec paiement sécurisé. Amazon, ils ont quelques trucs, c'est cher normal, c'est livré vite, mais c'est moins de marge pour l'industrie du jeu. T'as oublié deux sites d'éditeur, celui d'Asmodée (🌐 : www.asmodee.com) et d'Oriflam (🌐 : www.editions-oriflam.com), livraison 48H00, paiement sécurisé et tout le bordel Troll games (🌐 : www.trollsgames.com), c'est fermé pour travaux jusqu'à fin mars, ça a l'air joli et bon point : ils comptent en pièces d'or, ça détend. Et la forge.fr, vous êtes en travaux? On termine par la Crypte (🌐 : www.crypte-neodelas.fr), super complet, délais de livraison un peu longs, mais d'après le boss ça devrait changer très vite. T'as entendu boss, c'est marqué dans le journal, tu me fais mentir, on te retrouve dans une poubelle du Quick de Créteil avec le plateau.

James Batavia, évinçant
Kannibal Lecteur



Visuel de couverture
Guide de l'Orient.
Aimablement fourni par
Spellbooks



Rédaction
Backstab

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

Rédacteur en chef :
Patrick Renault

Secrétaire de rédac, relecteur/réducteur de secours & Co :
Benoît Atinost
Responsable Éditeurs U.S. : Cyril Pasteau
Responsable Coupons Promo : Cyril Pasteau
"Responsable Graphik" : Bertrand Bès
(illustrateur@bertrand-bes.com)

Relectures et corrections :
Société KANEDA

Rédacteurs : Alexandre Amira, Benoît Atinost, Gregory Bouet, Olivier Collin, Croc, Michaël Croitoriu, Thomas Féron, Olivier Guillo, Hieronymus Kartak, Romain d'Haissier, Sandy Julien, Philippe Lecomte, Ingrid Méchin, Gaël Orzel, Cyril Pasteau, Geoffrey Picard, Frédéric Romero, Johan Scipion, Léonidas Vespérin, Pierre-Alexandre Vigor, et 77.

Illustrations : Virginie Augustin, Bertrand Bès, Aleks Briclot, Vincent Dutrait, Grrr, John Koulic, Eric Liberge, Thierry Massou, Stéphane Poinsoit, Martin Tournié, Anne Rovin, Swall.

Remerciements : merci à Spellbooks pour le visuel de couverture, à l'agence Mercredi pour le poster R.E. et le concours, à Philippe pour le jeu en encart à l'arrache, à Racham et à l'équipe des Nocturnes pour les photos, à Cryo pour le cadeau d'abonnement, aux boutiques pour les coupons, et à tous les éditeurs qui nous donnent des préversions (Spellbooks, Multisim, AFG, Pandora, Bragelonne...). Un merci plus personnel à tous ceux qui sont venus à la Chaos Party, et à ceux qui n'étaient pas là mais qui auraient bien voulu être des nôtres...

Musique d'ambiance : Fingathing
Site du mois : Google et Amazon, toujours là!

Production
backstab

17, rue de Clignancourt
75018 Paris, France

E-Mail : backstab@darwin-project.com

Directeur de la Publication : Christian Imhoff

Abonnements, V.P.C. : Karine Fournier

Maquette : Bertrand Bès, Sylvain Pilet, Laurent Merillou

Impression : Assistance Printing (FR)

Publicité / Advertising
Modules / Classified

Chef de publicité : Benoît Atinost
regiepub@darwin-project.com

Tél. : +33 (0)1 53 19 85 50

Fax : +33 (0)1 42 01 45 44

Backstab est édité par Darwin Project, SARL de Presse au capital de 7.700 Euros. RC : Paris R.C.S. (2001B13510)

Siège social : 17, rue de Clignancourt

75018 Paris, France.

Gérant : Christian Imhoff

Dépôt légal : à parution

ISSN : 1276-9436

Commission paritaire : 77-510

Diffusion : NMPP

Abonnements 6 numéros - France métropolitaine :

29 Euros, étranger : 35 Euros

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

Les éditeurs . . .

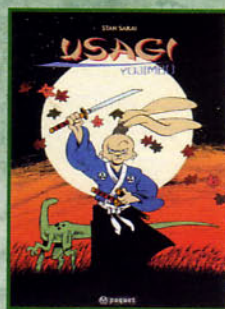
... ont envie que la sauce reprenne et cela se voit. Les news abondent ce mois-ci : la créativité se porte bien dans le JDR, merci pour elle ! Pour l'économie, à vous de voir si vous allez mettre la main au porte-monnaie . . .

Rumeurs

- Backstab repasse mensuel le mois prochain (12%)
- SJ Games publiera l'été prochain un JDR sur le Hellboy de Mignola. (82%)
- Star Trek RPG devrait déjà être en boutique (54%)
- Le Yeti travaillerait sur un JDR insectoïde (35%)
- Hologic Design a la mauvaise idée de vouloir publier un JDR Afghanistan d20 (98%)
- Un éditeur francophone serait intéressé par la traduction de la gamme New Line (29%)
- Cyberpunk 3 devrait être dans les bacs sous peu ! (15%)
- Le COPS d'Asmodee devrait sortir à la rentrée prochaine. (27%)
- Eden Studio préparerait Terra Prime, un JDR style Planète des Singes ! (66%)
- Heliograph abandonne toutes ses gammes pour lancer un JDR pulp : Zeppelin Age (74%)
- L'exemplaire en avant-première de Godlike du rédacteur en chef serait perdu dans le courrier. (29%)
- Dégoûté ! (99%)

Indispensable !

Vous avez épluché tous les suppléments L5A disponibles en français pour étoffer votre campagne, mais vos joueurs en demandent toujours plus. Respirez un grand coup car *Usagi Yojimbo* vient de paraître aux éditions Paquet. Cette bande dessinée, qui retrace le parcours initiatique d'un ronin dans un Japon médiéval où l'homme a été remplacé par des animaux, regorge en effet d'intrigues et de personnages truculents. Les deux premiers tomes réunissent à eux seuls une vingtaine d'histoires aux thèmes variés (horreur, bushido, comédie, action, etc.) qui nécessiteront un travail minime d'adaptation. *Usagi Yojimbo* est, avec *Lone Wolf and Cub*, LA bande dessinée que tous les



fans du Japon médiéval attendaient. Achetez-la, si vous ne savez pas pourquoi, courez chez votre ophtalmo. 12 Euros.

À glou ?

Jules Verne est assez peu exploité dans le jeu vidéo pour que nous remarquions le dernier produit Cryo : *20 000 lieux sous les mers : les secrets du Nautilus*. Ce jeu en Warp (lisez, un jeu à la Atlantis, Myst...) va vous permettre de visiter le sous-marin de Nemo, re-designé pour l'occasion à la mode steam-



punk. Vous voyez, l'araignée de *Wild Wild West*, et bien le Nautilus est à présent un gros poisson des profondeurs (de toute beauté). Vous l'aurez compris, c'est une très libre adaptation du roman, puisque l'intrigue se passe à notre époque et que vous allez devoir échapper à la vindicte du système de sécurité du sous-marin. La trame est simple : explorer, se débrouiller avec les objets utilisables pour sauver sa peau et sortir de là vivant. Par contre, le niveau de difficulté est un peu plus haut que la moyenne des jeux Cryo et les graphismes superbes (et pas seulement sur les captures d'écran fournies à la presse ou sur la boîte). Bref, il y a de quoi amuser un peu plus que votre petit frère. 30 Euros.



L5A mangé à la sauce d20

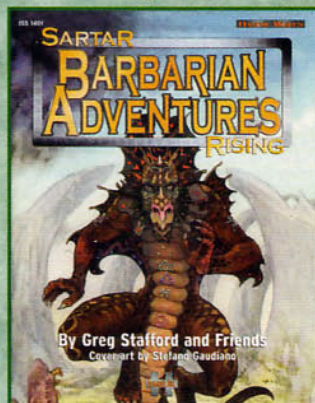
Après avoir soutenu un univers oriental d'un intérêt discutable, l'équipe de *D&D3* revient à la charge avec une adaptation au système d20 du désormais célèbre *Livre des Cinq Anneaux* agrémentée, il est vrai, de quelques passages faisant encore écho à l'*Oriental Adventures* des années 80. Le *Guide de l'Orient* couvre donc en un peu moins de trois cents pages l'essentiel pour bâtir une campagne dans l'Empire d'Émeraude à l'époque de l'édition Or du jeu de cartes. Histoire, clans, Outremonde, classes de personnages, dons, sorts et monstres, ce supplément en couleurs et à couverture cartonnée ne se contente pas d'être beau, il regorge surtout de bonnes idées, comme celle d'incarner un nezumi ou un ninja. Mais pour bien faire, le meneur devra acheter *Rokugan d20* (traduction prévue pour juillet

chez Asmodee) qui aborde notamment la géographie et la cosmologie de l'Empire d'Émeraude, et apporte de nombreux compléments de règles (magie du Vide, naga, etc.). Le *Guide de l'Orient* est l'occasion rêvée pour les joueurs de *D&D3* de s'immerger dans un univers japonisant cohérent et d'une richesse inégalée. Dépaysement garanti !
En v.f., pour 44,50 Euros.



Barbarian Adventures

Finis les bouquins de poche. *Hero Wars* change de format avec ce premier tome de la campagne *Sartar Rising*, qui doit permettre de jouer la guerre orlantholunaire dans la Passe du Dragon. On commence tout doucement avec des vols de vaches – les batailles rangées ne sont pas



encore au programme ! Trois épisodes permettent à quelques Héros sartarites issus d'une des tribus décrites de s'échauffer un petit peu. Chez Issaries, en v.o. et pour 18,50 Euros.

Et de 17 !!!

Comme chaque année, en même temps que le Salon de la Maquette, porte de Versailles, du 13 au 21 Avril 2002, se tiendra le Salon des Jeux. Nous y serons, comme d'autres éditeurs, dont Asmodée qui présentera ses nouveautés (*LSR*, carte et rôle, *D&D3*, *COPS* en avant-première, *Demonworld: Empire*, etc.). Vous pourrez aussi sauter sur la seconde édition de *Prophecy* et jouer chez Darwin Project aux quelques jeux de cartes qu'ils ont en préparation.

Cot cot cot Codex

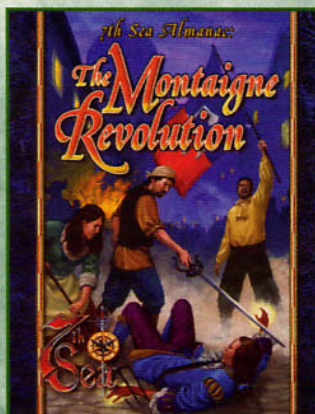
Et tout de suite, la suite des Codex pour *Nephilim: la Révélation*, nous avons nommé : les Sélé-nims ! "Dans la nuit noire, dans la nuit noire et obscure", ils arpentent les ombres. Ils revendiquent leur droit d'exister (je ne suis pas un sous-nephilim, je suis un Sele-



niiiiim !). On vous a dit beaucoup de bien (dans les critiques) du premier opus, et bien tout pareil pour le second. 23,50 Euros.

Rien ne sera plus jamais comme avant !

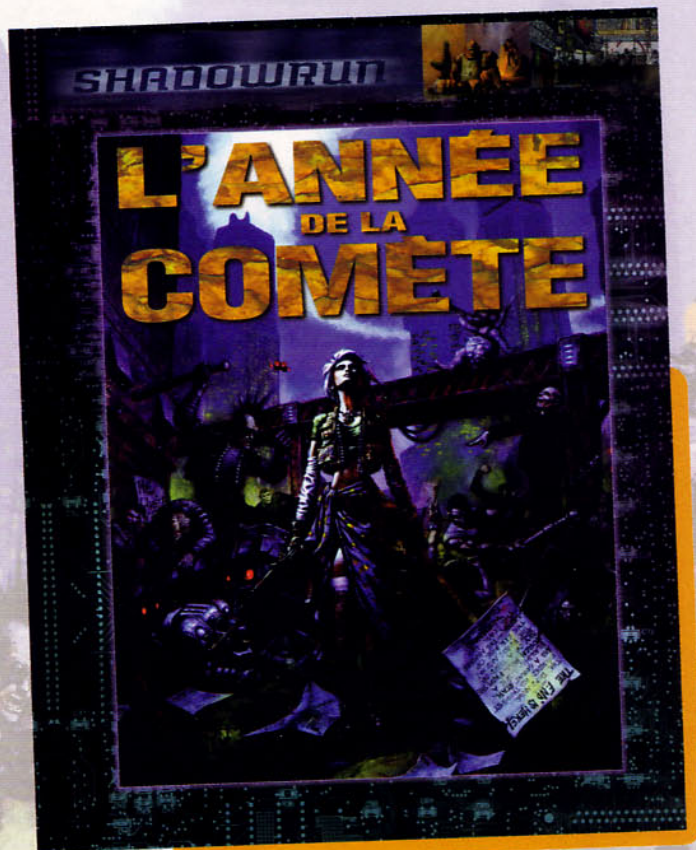
Vient enfin de sortir chez AEG, *The Montaigne Revolution*, qui décrit par le menu la Montaigne post-révolutionnaire d'après la chute de l'Empereur Léon, mais



aussi la situation géopolitique de tout Théa suite à ces événements, une mise à jour des PNJ importants et enfin une nouvelle société secrète... Un supplément capital, qui a pour vocation de faire évoluer la *time-line* en donnant un nouveau souffle à l'univers. En v.o., pour 24,50 Euros.

SHADOWRUN

C'EST LA FIN DU MONDE !



L'année 2061 marque le retour de la comète de Halley et le cinquantenaire de l'Eveil - vous comptez faire la fête ou vous planquer à l'abri ?

Egalement disponible :

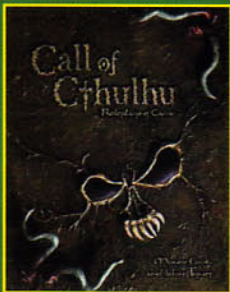


Disponible en boutique de jeux
ou par correspondance :
www.descartes-editeur.com



Du neuf pour le Grand Ancien

Wizards diversifie ses gammes et *Call of Cthulhu d20*, écrit ni plus ni moins que par John Tynes et Monte Cook, débarque dans les bacs sous peu. Ce sont vos vendeurs qui vont perdre des dés de SAN, et gageons que cette nouvelle mouture sera belle (la *WotC's touch* !) et intéressante (à en juger par l'équipe de créa...). On rongé notre frein jusqu'au prochain numéro, où on vous fera une critique ultra-détaillée. Toujours dans le d20, mais pour *D&D3* et en français s'il vous plaît, préparez-vous pour cet été à la déferlante *Royaumes Oubliés*, actuellement en cours de traduction chez Spellbooks. Le d20 a encore de beaux jours devant lui...



Le peuple le plus courageux des Gaules ?

Un petit coup de gueule à propos de nos amis belges. Comme chaque année, je me faisais un plaisir de monter à Venier pour la convention du Club Pythagore Belgique (organiseurs sympas, motivés et dévoués, joueurs de qualité). Huit auteurs français étaient invités et les billets déjà achetés (non remboursables). Et puis... 20 inscrits (dont 17 du club)... Convention annulée, locations diverses annulées, bref, la catastrophe. Tous ces efforts pour rien. Grosse déception de notre côté. N'y a-t-il de place que pour les tournois, *D&D* et *Magic* dans le plat pays ? Le club Pythagore aura toujours notre soutien, mais s'il n'est pas suivi dans son propre pays, où va-t-on ? (Benoît Attinost)

Egypte sombre et sombres crétins

Les américains sont nos amis, ils faut les aimer aussi, comme nous ils ont une âme... pour le cerveau et l'esprit critique, on repassera. *Cairo by Night*, outre le fait qu'il est dédié aux soldats de la liberté qui se battent au Moyen-Orient (l'auteur pensait sans doute aux Palestiniens, aux Israéliens, aux Afghans ou aux Tchétchènes), nous dépeint un Caire où tout le monde se balade en djellaba, où il y a le métro mais pas d'immeuble (autre que des minarets) et où l'on gare son chameau en double file à ses risques et périls. On vous dit ce que ça vaut du point de vu ludique dans le prochain numéro, mais déjà ça rebute...



Serial Experiment : Lain

Si vous êtes adepte du système de jeu Tri Stat développé par Guardians of Order, vous allez pouvoir jouer dans le monde de *Lain*, le célèbre dessin animé. En effet, cet éditeur propose un guide détaillant les épisodes de série ainsi que l'univers, suivi d'ajout de règles afin de pouvoir jouer avec *Big Eyes, Small Mouth*. Ce guide en couleur s'adresse aussi aux fans de la série télévisée. Il est en couleur et abondamment illustré de dessins tirés des différents épisodes. Une occasion pour se replonger dans cet étrange univers. 29,50 Euros.



C'est la bataille... (air connu)

Croiser deux genres aussi "différents" que l'*heroic fantasy* et le *space opera* est un peu facile mais c'est aussi la garantie de se distinguer des très nombreuses productions d20 du moment. La mise en orbite des elfes noirs, paladins et autres orques semble prendre - l'univers est dirigé par un tout puissant empire draconique - mais pour bien faire, il faudra attendre la sortie du *Dragonstar Galaxy Guide*. D'ici là, le *Starfarer's Handbook*

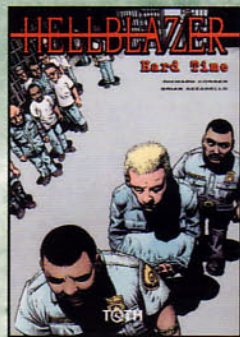


er's Handbook comble certaines lacunes du système d20. Outre les inévitables dons, compétences, races et classes, le supplément révisé en profondeur les règles de combat, en y intégrant notamment véhicules, armes automatiques et à laser, sans oublier la magie où les livres de sorts se transforment en supports informatiques. Le résultat est assez convaincant et très correct en terme de prix. Mais des règles n'ont jamais remplacé un bon gros background... En v.o. chez Fantasy Flight Games, pour 34 Euros.



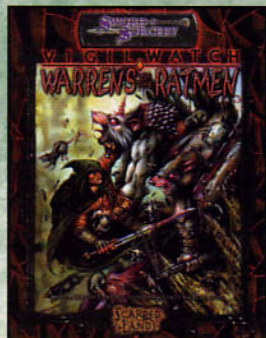
John Constantine en français !

Le *Hellblazer : Hard Time* de Brian Azzarello et Corben chez Toth est un grand moment de sueur, de tripes, de sang et de sorcellerie : une inspi béton pour un scénario bien glauque en milieu carcéral. C'est enfin l'occasion pour les non-anglicistes de découvrir cet occultiste britannique qui a déjà vécu sous la plume d'Alan Moore et de Neil Gaiman, tout ça sous une présentation irréprochable. À noter que Toth sort aussi deux *Den* et un *Aliens* du même Corben, pour les amateurs.



Vigil Watch : Warrens of the Ratmen

Contrairement à beaucoup d'autres jeux, la race des hommes-rats n'existait pas réellement dans *D&D*. Et bien c'est chose faite avec ce supplément pour les Terres Balafrées. On y découvre comment fonctionne cette race qui souhaite le retour des titans sur la terre. On sent inévitablement une grosse inspiration *Warhammer*, aussi bien dans les dessins que dans les classes, de prestige ou non ! Voilà enfin une race mauvaise qui fera d'excellents ennemis, pour des PJ bourrins comme intellectuels. En v.o. chez Sword & Sorcery, 17,50 Euros.



L'Avant



Pour *Polaris*, il y a eu *Surface*, pour *Dark Earth 2*, il y a *L'Avant*. Typiquement le genre d'informations que veulent les joueurs pour sortir un peu de leur univers oppressant. Bien entendu, *L'Avant* ne vous propose pas de jouer

dans cette époque. Par contre, il vous donne la possibilité de donner une nouvelle dimension à l'ère du Contact, non plus en se tournant vers le futur mais en puisant des racines dans le passé. D'autant qu'au fil des chapitres on se rend compte que ce passé n'est pas si lointain. Entre les Spaciens qui observent depuis leurs stations et les descendants des habitants des "bulles écologiques", il y a de quoi faire le bonheur des Antéquaires, fouineurs érudits et bricoleurs en quête de tout savoir à présent disparu. L'ensemble est assez homogène et de qualité, et contentera aussi bien le joueur que le meneur de jeu. 26,50 Euros.

Dungeon Siege : à tomber... sur le siège, justement

Microsoft fait des jeux et les fait bien ! Après quelques retards, voici enfin, der-



rière vos bécanes (grosses bécanes), *Dungeon Siege*, un jeu tout en 3D (avec zoom,



arrêt sur image, rotation à la *Matrix*, etc.), dans lequel vous jouez un groupe d'aventuriers partant en croisade pour sauver le monde (et leurs fesses). En un mot, c'est BEAU et surtout, c'est intelligent. Chaque monstre a sa propre I.A., donc sa propre stratégie de combat. On vous en parle dans le prochain numéro.

Hommage aux garçons bouchers ?

Vous rêviez de voir Sherlock Holmes, les fesses à l'air, en peau de bête ? Et bien Thomas Day, chez Mnemos, nous offre cette gibeuse vision : *L'Instinct de l'équarisseur*. C'est décalé, parfois amusant, souvent touffu et globalement bien. Une curiosité bienvenue. 19 Euros.



la CAVERNE du GOBELIN



Explorez l'Imaginaire ...

METZ

34. rue du Grand-Wad
57000 Metz
Tél. : 03 87 18 42 08
gobelin.metz@wanadoo.fr

NANCY

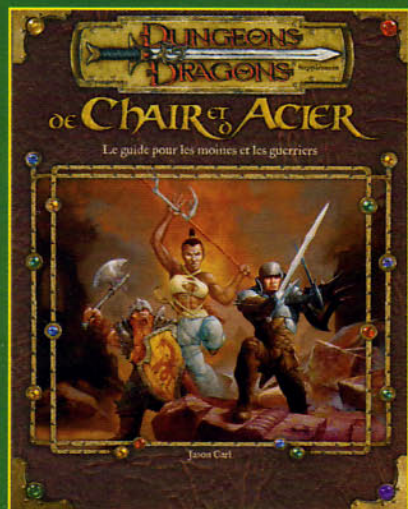
10. rue de la Monnaie
54000 Nancy
Tél. : 03 83 32 25 07
gobelin.nancy@wanadoo.fr

STRASBOURG

17. rue des Moulins
67000 Strasbourg
Tél. : 03 88 22 49 60
gobelin.strasbourg@wanadoo.fr

JEUX

FIGURINES ♦ PLATEAUX ♦ ROLES ♦ CARTES

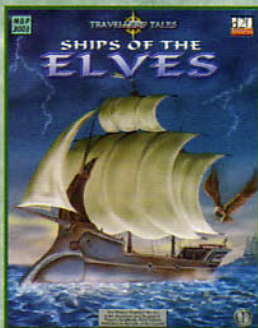


La chair et l'acier

Qui dit monstre à chasser et trésor à piller dit combattant bardé d'armes massacrant à tour de bras. C'est en suivant cette logique implacable que Wizards of the Coast a consacré son premier supplément aux guerriers et aux moines, deux des classes les plus répandues de cette troisième édition (du moins aux États-Unis), à grands renforts de nouveaux dons (une quarantaine), classes de prestige (une vingtaine), armes et objets magiques. L'ouvrage s'articule très logiquement autour de données techniques, de précisions de règles (combat monté, duel), de portraits d'organisation et de descriptions de places fortes. Digne successeur des *Manuel Complet de...*, *La chair et l'acier* est un supplément fourre-tout qui alterne admirablement règles et background. Dommage que l'équipe de Spellbooks n'ait pas plus de marge de manœuvre, car un petit scénario de création française l'aurait vraiment bien fait. 24,50 Euros.



Ships of the elves



Après les gobs, les elfes ! Voici une petite (32 pages) extension d20 de Mongoose Publishing, qui vient compléter *Seas of Blood* avec son lot de nefs elfiques meurtrières. Si vous voulez jouer les terribles joutes navales gobelino-elfiques, photocopiez les schémas et posez-les par terre, c'est nettement moins cher (12 Euros) que *Man'O War* !

Vive le latin de cuisine

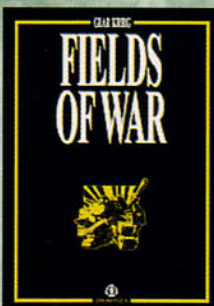


Test comparatif : prenez *Enemies & Allies* de Wizards et *Dramatis Personae* d'Archangel Studios. L'un a une couverture moche (non pardon, fade) qui ne donne même pas envie de l'ouvrir, et

l'autre présente une pixie à moitié sauvage qui apparemment n'a pas besoin de se prémunir du froid. Enfin un retour aux vrais valeurs du JDR ! Nous, pour 16 Euros on achète, et qu'est-ce qu'on découvre à l'intérieur ? Des PNJ fouillés qui peuvent inspirer des tas d'aventures. Cool !



Et tu te caches derrière le buisson...



Fields of War, ou comment écrire un supplément de 80 pages pour décrire le terrain utilisé lors d'une partie de *Gear Krieg*. C'est une curieuse idée et on se demande bien ce que peuvent receler tous ces morceaux de papier couverts de mots. Ben c'est pas difficile : la forêt est composée d'arbres, il est plus dur de monter une colline que de la descendre, les barbelés ça pique... Vous voyez le topo. En terme technique, un tel supplément porte un nom : c'est une bouse.

MLR et Mousquetaires

On vous parle de *Spycraft* dans nos critiques, alors que ceux qui flasheraient sur ce jeu d'espionnage sachent qu'un suivi est déjà prévu et annoncé chez AEG. *Modern Arms Guide*, c'est le nom de la bête, devrait sortir en juin et, comme son nom l'indique, vous fournira toutes les infos et règles nécessaires sur les... armes. Dans les sorties prévues également chez AEG, *Swashbuckling Adventures*, la version d20 de 7th Sea, avec un autre titre...



Beyond all Reason



Voici le dernier scénario de la série *Sword & Sorcery*. Prévu pour un groupe de quatre aventuriers de niveau 13, cette grande investigation peut facilement être intégrée dans la plupart de vos campagnes. Les joueurs devront préserver leurs frontières des assauts et des raids d'une bande de géants du feu. Cela ressemble à un grand classique, mais les soldats du pays semblent désertier pour les rangs ennemis. Enquête oblige, les PJ découvriront une machination grande échelle, ainsi que artefacts et de puissants ennemis enfouis au plus profond des volcans. En v.o., pour 12,50 Euros.

Tolkien Bis !

Si vous n'êtes pas victime d'indigestion, il vous est possible de vous précipiter sur le premier hors-série du magazine *Faeries*. Cette revue consacrée à la *fantasy* propose une visite de la vie et de l'œuvre de J.R.R. Tolkien. Au travers d'articles et d'études, *Faeries* a concocté un numéro agréable à lire et fourmillant d'informations. Outre les sempiternelles repères biographiques, le lecteur a droit à une intéressante étude sur les langues et les alphabets mis au point par Tolkien. Agréablement illustré par Stéphane Truffert, ce premier hors-série est de bonne qualité et mérite le détour. À réserver en priorité aux fans, mais il peut aussi servir d'introduction à une personne désireuse d'aller au-delà du film. 9 Euros.



Bragelonne en force, comme d'hab !

Bragelonne sort *Le Seigneur de cristal* d'Alexandre Malagoli. Le postulat de départ est plutôt intéressant : un beau matin, le jeune empereur Odrien (jeune genre bouton d'acné) se réveille dans



son grand lit, seul. Non pas qu'il dût y avoir une concubine, mais plutôt qu'il n'est pas vraiment habitué à se lever sans sa cohorte de serviteurs lavant, récitant des poèmes, habillant...son

illustre Majesté. Le hic, c'est que tous les habitants de l'Empire ont disparu ! Ne restent que Patrius, un vieux Chambellan, Delvin, un voleur débrouillard et Wodä, une capitaine de la garde. Quel étrange pouvoir se cache derrière ce terrible maléfice ? Partant d'une bonne idée, bien exploitée, ce roman vous réserve de bonnes surprises. À noter également la sortie de la suite des aventures du capitaine Strike et des Renards, la célèbre Compagnie de la Foudre de Stan Nicholls, et la conclusion de la trilogie de Louise Cooper, *Le Maître*. Tous deux déboulent dans les librairies : commencez à réviser vos chants de guerre !



7 ans de bonheur !

Voilà sept ans que ça dure et la fréquentation des Nocturnes Foréziennes n'a jamais cessé de croître. Mi-février, l'édition 2002 a été éclectique : tournois de JDR et de jeu de cartes (*Zoondo, Magic*), terribles batailles de figurines *Warhammer Battle*, traditionnel GN



de la nuit de samedi, initiations au JDR (*Thoan, The Lord of the Rings*), ne manquaient guère que les wargames et les jeux vidéo ! Les participants ont pu discuter



avec la FFJDR, des boutiques sympas, des éditeurs (Nestivenen venu avec force romanciers, Multisim, Backstab, un Yéti en maraude, un imitateur de cochon corse) et Roland Barthélémy



toujours fidèle au poste. Trois fanzines (les biclassés jeu/manga de *Rune digitale/Magic news* et *Comme un lion*) avaient aussi envoyé des délégations imposantes. Merci aux organisateurs qui n'hésitent pas à louer des emplacements sur des panneaux d'affichage pour inviter le public le plus large possible. On a vu des mères de famille apprendre ce qu'était le JDR : "Ça a l'air bien, je vous envoie mes enfants cet après-midi !"

Tenchi in Tokyo

Gardians of Order propose un nouveau supplément pour le JDR *Tenchi Muyo*, intitulé *Tenchi in Tokyo*, nom de la deuxième saison de la série télévisée japonaise. Moins beau que les autres produits de la gamme, l'éditeur a fait le choix du noir et blanc. Outre un rappel de la série et le descriptif des différents épisodes, le meneur de jeu trouvera le détail de l'univers de la série ainsi que les rajouts de règles. À réserver aux fans !



Le retour d'HKAT !

Si vous êtes tombé sous le charme de ce JDR, sachez qu'un supplément est désormais disponible. *Blue Dragon White Tiger* propose d'explorer l'occulte et le mystique. On découvre ainsi la magie, qui pourra prendre forme dans vos prochains films. Une idée intéressante et utile puisqu'elle permet d'enrichir le jeu de base. En v.o. chez Gardians of Order.



Resident Evil, le movie

À la suite d'une malencontreuse expérience de laboratoire, des centaines de scientifiques habituellement affables se sont



mutés en dévoreurs de chair affamés. Il va bien falloir défendre le monde extérieur contre cette population envahissante de zombies, peu regardant sur l'hygiène alimentaire. *Resident Evil* revisite le thème éculé de la Zombie Party (le maître du genre, Romero, fut pressenti au départ pour la réalisation) sur fond d'Unité Paramilitaire Américaine vs Supercomputer Buggé. Pas de grande surprise donc, si ce n'est la touche personnelle que Paul Anderson (*Mortal Kombat, Event Horizon*) peut apporter, et la



composition musicale hallucinogène de Clint Mansell (*Requiem for a Dream, Pi*) avec l'inévitable Marilyn Manson dans la b.o. Et ce n'est pas tout : une filiale de Sony vient de lancer le projet d'une suite (*Resident Evil : Nemesis*), l'homme orchestre Paul W.S. Anderson sera de nouveau à l'écriture et à la production, mais la réalisation sera confiée à quelqu'un d'autre.

Elegy

MUSIQUE
& CULTURE

DEAD CAN DANCE
ΤΙΑΜΑΤ
DEINE LAKAIEN
IN EXTREMO
ALFA MATRIX
ΑΤΗΑΠΟΡ
RADA & TERPOVNIK
CUBE LIKE PEOPLE
SPEAKING SILENCE
OMNICORE
HIV+

DANS L'ANTRE DE
DENIS GRRR

DOSSIER
NEIL GAIMAN

RENCONTRE
MURIEL
DELEPONT

INDOCHINE PAR
INDOCHINE

EXCLUS
LE DVD MARYLIN
MANSON
INTERVIEWS
CHRIS
VRENNA
& CHUCK
PALAHNIUK
CINEMA AVALON



EN KIOSQUE

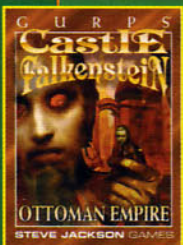
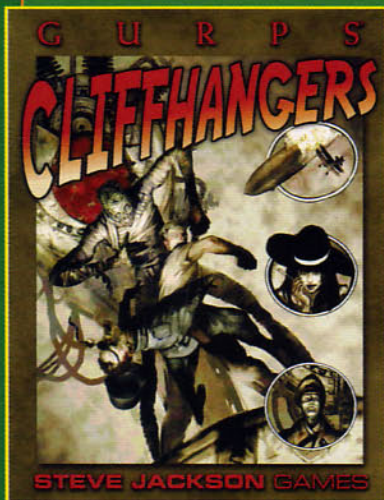
WWW.ELEGYMAG.COM

La fin du Ronin ?

Alors que paraît le seizième numéro, avec à son sommaire un scénario et plusieurs aides de jeu, son rédacteur annonce le possible arrêt du fanzine faute de lecteurs. Il pense poursuivre la parution jusqu'au numéro 20, puis tirer sa révérence. Si vous voulez de plus amples informations, une adresse : dhuissier_r@yahoo.fr

SJG, toujours couillu !

Steve Jackson Games a toujours des idées farfelues et ce mois-ci, plutôt que de vous fournir le *planning* habituel (et toujours chargé) de



l'éditeur texan, voici une liste des trucs les plus délirants qu'ils prévoient pour les mois à venir : *Gurps Castle Falkenstein* : Ottoman Empire (!), *Gurps Clifhangers* (!), *Star Munchkin* (!), *Gurps Modern Firepower* (YES !). La foi déplace des montagnes dit-on...



Le plomb en or, toujours...

Après le choc des boîtes de clans (superbes et complètes), Rackham a continué sur sa lancée avec un mois de février de feu : Lionne Rousse, Troll Noir, mais aussi le Grand Crâne (métabourin), les Tigres de Dirz (pas très réussis mais balaises) et les sentinelles de Mid-Nor. Mars et avril se révèlent encore plus riches ! Pour le mois des giboulées, Rackham sort *Incarnation 2*, la refonte des règles de campagnes



et d'expérience, trois aventuriers (un Orque, un Gobelin et un Mid-Nor), un nouvel arbalétrier Wolfen, le new Sophet Drahas (justifie l'achat du jeu à lui tout seul), un carnet de route (nouveau pack de 15 cartes pour *Incarnation*, avec entre autre des cartes d'Ombres et des cartes Services sympas), le Grimoire de Technomancie et la réédition de la campagne *La Couronne de Fer*. Ouf ! Mais attendez, en avril *Divination* vient mettre du sel dans vos gob' farcis. Ce supplément introduit une nouvelle phase entre le mouvement et le tir. La phase de divination permet aux Dévots (ou Zélotes ou Doyens) de faire appel à leur Dieu pour accomplir des miracles. Chaque dévot possède une aura : on calcule le nombre de fidèles de son camp dans cette aire et cela donne un nombre de points de foi temporaires permettant d'appeler des miracles. Bien entendu, de nouvelles figurines pointent le bout de leurs armes (cinq Dévots). En attendant la suite, on a de toute façon de quoi se faire très plaisir !



pour amasser du prestige afin qu'un jour, peut-être, vous soyez autorisé à exploiter Arrakis ! Évidemment, suivant que votre maison est guerrière, marchande ou mercenaire, vous n'aurez pas les mêmes avantages et les caractéristiques de votre perso déterminent vos forces et faiblesses. Le jeu est truffé d'innovations de la sorte. Ma préférée : le *black book* qui compile toutes vos infractions secrètes au code impérial. Par l'espionnage, on peut tenter de récupérer ses données pour les livrer à l'empereur (perte de prestige) ou les vendre à vos ennemis... Il ne vous reste plus qu'une seule solution pour cet été : acheter un portable avec antenne-satellite, pour jouer sur la plage pendant le bronzage de votre copine !



Le diable fait des siennes

C'est chez Au Diable Vauvert que *De Bons Présages* de Neil Gaiman et Terry Pratchett ressort, dans une traduction un peu remaniée (rien de transcendant ni d'hérétique selon moi) et toujours savoureuse. Meneurs d'*INS/MV*, vous êtes impardonnables si vous n'avez pas lu cette incontournable vision d'Apocalypse burlesque. À noter que cette petite maison d'édition qui bouge prévoit sous peu la traduction d'*American Gods*...



Chroniques du PLF

Le Paysage Ludique Francophone bouge...



Tandis que *Nobilis* continue de faire des émules, des signes mystiques dans le ciel laissent subodorer la traduction du *Greyhawk Gazetteer* en français pour cette année, ce qui tombe bien parce que le *Guide d'Ekbir révisé* est désormais disponible sur

www.ekbir.org... Les numéros 3 et 4 de *Comme un lion*, le fanzine sur *Thoan*, sont parus chez les Faiseurs d'univers (fausse modestie, ils connaissent pas) : contact cpasteau@club-internet.fr, liste de discussion thoan@yahoo-groupes.fr... Quand Boris Courdesses (illustre pour *Agone*...) ouvre son site, on se découvre. Chapeau bas, messieurs : www.boriscourdesses.com ! Je garde le meilleur pour la fin : *Pavillon Noir*, jeu de pirates, va être édité cette année par les éditions du Yéti, sous un autre nom ! Tripes du diable, chauffez vos dés pipés !

Dunes Generations

...ou pourquoi votre copine risque de vous plaquer cet été. Le prochain jeu massivement online de *Cryo-networks* mêle STR et diplomatie. À la tête d'une maison, vous apprenez à gérer votre planète mère, puis à vous étendre (de planète en planète, d'un système à l'autre) mais aussi à défendre vos acquis, à vous faire des alliés et forcément des ennemis. Tout ça

Abonnez-vous à BACKSTAB et recevez un cadeau !

Recevez chez vous les 6 prochains numéros de **BACKSTAB**

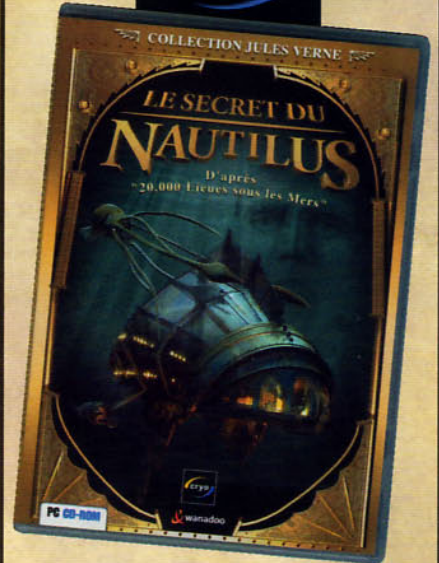
au prix de 29 € + un cadeau

France et DOM TOM uniquement

ABONNEMENT ÉTRANGER / FOREIGN SUBSCRIPTION :

One year subscription \$35 US or 35 €

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



**Offre valable
uniquement ce mois-ci !**

Le Secret du Nautilus

**Découvrez l'univers
fabuleux de Jules Verne !**



**6 numéros
de Backstab
= 4 €
d'économie
+ 1 cadeau
d'une valeur
de 29,90 Euros !**



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

Veuillez remplir le bon ci-contre accompagné de votre règlement par chèque (bancaire ou postal) ou par carte bleue à l'ordre de DARWIN PROJECT du montant de votre commande.

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

Je règle par Chèque Carte bancaire

Date de validité :

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

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Pays :

Âge :

Tél. :

Email :

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

BS38

Offre valable jusqu'au 15 Mai 2002

*dans la limite des stocks disponibles

Après le spécial Vaudou...

...TOC retrouve sa formule habituelle sauf qu'une page a disparu, victime des appétits gargantuesques d'un P.A. en errance. Au sommaire, de la BD et des romans, de quoi vous occuper pour les deux prochains mois.

Dispo - 20 Euros

Science et Sortilèges Anthologie de neuf nouvelles Nestiveqnen, 336 pages

Nicolas Cluzeau propose un recueil de neuf nouvelles mêlant la magie et la science. Ce cocktail permet d'explorer de nouveaux horizons et de renouveler les univers de *fantasy*. Elle réunit principalement des auteurs connus pour leurs nouvelles (L. Belmon, Ken Rand, etc.)

ainsi que de jeunes auteurs de romans (J. Heliot, A.-F. Ruaud, etc.). Ce volume offre un choix de nouvelles intéressantes, d'auteurs à surveiller. On pourra apprécier l'incursion de la technologie chez les cowboys avec la sympathique nouvelle de Ken Rand, ou encore suivre l'ex-

traordinaire quête d'un jeune homme qui cherche à comprendre pourquoi son monde disparaît décrite par J.-J. Girardot. J. Heliot confirme son talent au travers d'une nouvelle sombre intitulée *Saigne Nuit*.

Une anthologie de bonne qualité, à conseiller aux amateurs d'uni-



Romans

Un jeune écrivain public se retrouve mêlé à un meurtre que le patron de la sûreté, Vidocq, tente de résoudre. Il va devoir se lancer sur la trace d'une étrange caravane de créatures surnaturelles, guidée par un étrange prince. Ce qui paraissait n'être qu'une sordide affaire prend de l'ampleur, aboutissant à un étrange conflit dans le ciel parisien. Pour son troisième roman intitulé **Pandémonium** (Le Béliat', 181 pages, 12 Euros), Johan Héliot nous plonge dans un XIX^e siècle fantastique. Mené tambour battant, le récit nous entraîne dans une folle farandole à la frontière entre la féerie et le fantastique. On s'amuse des aventures du jeune homme et de Vidocq. Une petite note revient d'ailleurs sur ce curieux personnage. Un scénario clé en main.



La saga *Star Wars* s'enrichit d'un nouveau roman intitulé **Le vent de la trahison** (Presses de la Cité, 420 pages, 19 Euros) écrit par James Luceno. Cette histoire se déroule juste quelques mois avant les événements relatés dans le film *La Menace fantôme*. Excédées par les procédés de la Fédération du Commerce, certaines planètes des Bordures Extérieures financent un groupe terroriste nommé Front Nebula qui s'attaque aux vaisseaux de la puissante Fédération. On découvre la conspiration qui vise à abattre le chancelier Valorum et à affaiblir la République. Les fans de *Star Wars* devraient y trouver leur plaisir.



À l'occasion de la sortie en un volume chez l'Atalante des aventures de la famille Von Bek (**Le chien de guerre / La Cité des étoiles d'automne**, 670 pages, 23,50 Euros), cette même maison d'édition nous propose **La Fille de la voleuse de rêve** (384 pages) du papa d'Elric, Michael Moorcock. Autant, je ne saurais trop vous conseiller de découvrir si ce

n'est déjà fait le premier (une fresque fantastico-historique épique), autant je ne peux vous recommander sa suite. La fille de la voleuse de Rêves a pourtant des atouts ; notamment celui de proposer un cross-over entre la série Von Bek et celle d'Elric. Il est vrai qu'on se doutait un peu du parallèle, mais on n'était sûr de rien. Le résultat est donc décevant. Jamais on ne retrouve vraiment le souffle des premiers épisodes, sauf peut-être à la toute fin. Bref, une occasion de perdue de faire un livre culte.

La Pointe d'argent est le sixième tome de *La Compagnie Noire* (374 page, 19 Euros). Glen Cook nous propose cette fois de faire un petit retour en arrière, pour retourner au côté des Tumulus, où l'âme du Dominateur a été figée dans une pointe d'argent, elle-même plantée dans le rejeton de l'Arbre Ancêtre. Quatre voleurs décident de s'en emparer et de la vendre au plus offrant. Le hic, c'est que Saigne-Crapaud le Chien a permis au Boiteux, le plus puissant des Asservis, de retrouver ses forces. Une course-poursuite s'engage entre les forces de Chérie et ce démon. Tous convergent vers Aviron, ville close où choléra et famine font loi. Le dénouement sera à la hauteur des attentes de chacun. Une nouvelle fois je me suis laissé prendre, j'adore !!!



Tout commence dans un laboratoire génétique français. Une erreur de manipulation, un chercheur pressé et hop, une nouvelle race de sanglier, les Sanglornis, qui doit avoir un beau poil (c'est le but). Pour ça, pas de problème, ils sont un poil de premier choix les Sanglornis ! Mais en plus ils sont rapides comme un guépard, forts comme un ours et endurant comme un loup ! Ajoutez qu'ils sont télépathes et amphibiens et vous comprendrez que tout le monde est dans la mouise quand un sabotage permet aux cinquante-sept spécimens de s'échapper dans la nature. Premier tome de la série **Sanglornis**



Prima, les Chasseurs (Nestiveqnen, 267 pages, 19 Euros) est le deuxième roman de Didier Quesne. Il réussit à créer une ambiance, à poser des personnages et une intrigue qui prend,



Les *Hérésiarques* est une nouvelle série venue d'Espagne, proposée par Les Humanoïdes Associés (48 pages, 13,50 Euros). Le scénario est signé Portela et mis en dessin par Das Pastoras. Le premier tome, intitulé **L'Âme Creuse**, nous permet de découvrir un univers étrange. L'histoire est à rapprocher du mythe d'Orphée. Un jeune guerrier doit ramener une offrande pour la cérémonie en l'honneur de Madorak, le seigneur des morts. Il échoue à ramener la dépouille à temps et découvre que sa promise a été sacrifiée en compensation. Le guerrier décide de forcer les portes du royaume de Madorak afin de ramener l'âme de sa belle. On plonge dans un univers amalgamant des éléments tirés des civilisations précolombiennes avec des influences proches du néolithique proche oriental. Ce premier opus est une réussite dont on attend avec impatience la suite.

Le nouveau Méta-Barons est arrivé. Le septième et avant-dernier tome de la saga de Jodorowsky et Gimenez nous conte l'incroyable vie d'**Aghora le père-mère**

(Les Humanoïdes Associés, 48 pages, 13,50 Euros). Dona Vicenta meurt en mettant au monde deux jumeaux, une fille et un garçon. Afin d'avoir un successeur, Tête d'Acier transfère



le cerveau du garçon dans le corps de la fille, future Aghora. Lors de la confrontation, le père est vaincu et rejeté dans l'espace infini. Commence alors pour le nouveau Méta-Baron un difficile parcours. Il doit en effet se faire reconnaître auprès de la Planète d'Or et lutter contre une nouvelle conspiration des sorcières Shabda Oud, tout en trouvant un moyen de se reproduire pour assurer la pérennité des Méta-Barons. Le concept de cette saga est intéressant, toutefois le duo Jodorowsky/Gimenez a du mal à tenir le pari. Une sensation de répétition se dessine, et ce qui fonctionnait si bien au début disparaît au fur et à mesure des albums. On sombre dans la démesure qui agace parfois. Un album mitigé mais qui plaira aux collectionneurs.

La série **Psychometer Eiji** (Kana, 208 pages, 5,50 Euros) de Masashi Asaki et Yūma Andō compte déjà cinq volumes. Le principe de la série est simple. Un jeune lycéen possède le pouvoir de psychométrie : en touchant des objets il voit des images sous forme de flash. Associé à une jeune inspectrice, il traque des *serial killers* tous plus exotiques les uns que les autres. Le cinquième opus lance les deux



héros sur la piste d'étranges suicides. On retrouve des jeunes filles suicidées le sourire aux lèvres. L'enquête les mène sur la piste d'une nouvelle drogue. Cette saga sans être exceptionnelle offre une galerie de méchants qu'un maître de jeu peut réutiliser dans le cadre de scénario policier. Une série sympathique et pleine d'humour.



Un p'tit bout de temps qu'on l'attendait celui-là ! Avec **Crochet**, Loisel met une avant-dernière pierre à son édifice, à son *Peter Pan* (Vents d'Ouest, 54 pages, 12 Euros). Peter et Pan ne font désormais plus qu'un, à tel point que les souvenirs des deux s'estompent peu à peu. Mais Peter se souvient assez de Monsieur Kundal pour lui rendre une dernière visite, tandis que Crochet a décidé d'explorer l'intérieur de l'île pour en dresser une carte. Ce tome s'achève sur une révélation qu'on pouvait prévoir. J'ai été un peu déçu par *Crochet*, car je trouve l'album un peu vide. C'est toujours aussi beau, pas de problème, mais on sent que c'est un passage obligé. On cherche presque à trouver comment vont se mettre en place les derniers éléments qui vont nous amener au début du roman de Barrie. Toujours du grand art, mais le moins prenant de la série. Récit post-apo à tendance steampunk, *Le Régulateur*, tome 1 **Ambrosia** (Corbeyran, Moreno, Delcourt, 48 pages, 12 Euros) est une vraie bonne surprise. Dans un monde reconstruit, la seule arme des masses pauvres est la Régulation, ou assassinat de compensation.



Les riches se font buter, c'est dans l'ordre des choses, au même titre qu'ils sont pourris et qu'ils exploitent tout le monde. Au cœur de tout ça, Ambrosia, une régulatrice qui semble poursuivre un but précis, et Nyx, un Régulateur au passé troublé. Le deuxième doit réguler la seconde : le scénario est terrifiant de précision, le dessin est parfait, bref, courez-y !



Olivier Collin
(hardchem@hotmail.com)
et Pierre-Alexandre Vigor
(pavigor@club-internet.fr).

On a reçu ça...

Comme on ne peut pas tout développer, on a créé cette rubrique pour vous tenir informé.

Vision personnelle du mythe, le **Docteur Jekyll et Mister Hyde** de Mattoti et Kramsky (Casterman) est surtout un travail graphique où les couleurs soutiennent le dualisme psychologique. Un beau travail.



Le **cordonnier de Jérusalem** clôt le cycle de deux tomes d'Eric Puech : *L'immortel*. Un album aussi beau que le premier, mais une histoire qui aurait pu être plus développée. On aime quand même pas mal (Albin Michel).



Le **septième capitaine** est le deuxième tome d'*Anachron* de Cailleteau et Jurion. L'action prime ici et l'on apprécie surtout le personnage de Wodan. Agréable. (Vents d'Ouest).



Enfin **Bulle Dog** clôt avec *Face aux ténèbres* l'histoire de *Bafflerog le sorcier*. Ce joli conte, à défaut d'être passionnant, pourra séduire des plus jeunes.



COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS DE BACKSTAB !



N°1 : DISPO



N°3 : DISPO



N°5 : DISPO



N°6 : DISPO



N°7 : DISPO



N°8 : DISPO



N°9 : DISPO



N°10 : DISPO



N°11 : DISPO



N°12 : DISPO



N°13 : DISPO



N°14 : DISPO



N°15 : DISPO



N°16 : DISPO



N°17 : DISPO



N°18 : DISPO



N°19 : DISPO



N°20 : DISPO



N°21 : DISPO



N°22 : DISPO



N°23 : DISPO



N°24 : DISPO



N°25 : DISPO



N°26 : DISPO



N°27 : DISPO



N°28 : DISPO



N°29 : DISPO



N°30 : DISPO



N°31 : DISPO



N°32 : DISPO



N°33 : DISPO



N°34 : DISPO



N°35 : DISPO



N°36 : DISPO



N°37 : DISPO

Les ANCIENS NUMÉROS de 1 à 23 sont au prix de 5,34 € (6,1€ pour l'étranger), les n°24, 25, 26, 27 sont au prix de 3,81 € (4,57 € pour l'étranger), les n°28,29,30,31,32 sont au prix de 4,42 € (5,34 € pour l'étranger), le N°33 à 36 sont au prix de 5,5 € (6,1€ pour l'étranger).

Avec ce bulletin, je peux commander les anciens numéros de Backstab. Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avec un chèque bancaire, postal ou par Carte Bleue 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 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 10 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 17 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 24 | 3,81 € | <input type="checkbox"/> numéro 31 | 4,42 € |
| <input type="checkbox"/> numéro 03 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 11 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 18 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 25 | 3,81 € | <input type="checkbox"/> numéro 32 | 4,42 € |
| <input type="checkbox"/> numéro 05 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 12 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 19 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 26 | 3,81 € | <input type="checkbox"/> numéro 33 | 5,5 € |
| <input type="checkbox"/> numéro 06 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 13 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 20 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 27 | 3,81 € | <input type="checkbox"/> numéro 34 | 5,5 € |
| <input type="checkbox"/> numéro 07 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 14 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 21 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 28 | 4,42 € | <input type="checkbox"/> numéro 35 | 5,5 € |
| <input type="checkbox"/> numéro 08 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 15 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 22 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 29 | 4,42 € | <input type="checkbox"/> numéro 36 | 5,5 € |
| <input type="checkbox"/> numéro 09 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 16 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 23 | 5,34 € | <input type="checkbox"/> numéro 30 | 4,42 € | <input type="checkbox"/> numéro 37 | 5,5 € |

TOTAL : _____ €

Nom : _____
 Prénom : _____
 Adresse : _____
 Code postal : _____ Ville : _____
 Pays : _____ Âge : _____
 Email : _____

Signature obligatoire :
 (des parents pour les mineurs)

Je règle par Chèque Carte bancaire

_____ Date de validité : _____

backstab

Dossier pouvoirs psi

Quand ils parlent de nous, c'est avec peur ou dégoût. Mais c'est pire quand ils ne parlent pas. Je les entends sans le fard du langage, leurs pensées me transpercent, comme des lances invisibles. Mon crâne éclate, je ne me contrôle plus. Ils disent que je suis un Psi de niveau 14. Ils disent que je suis une anomalie, même pour les créatures de ma "race". Ils disent que je suis unique, parce que je manifeste presque tous les talents psi, développant même des capacités inconnues. Ils disent que je suis l'homme impossible. C'est ce que vous diriez aussi. Ils disaient que je serais mieux derrière des barreaux. Vous auriez dû les voir fondre."



Burn, baby, burn !

Pourquoi utiliser des pouvoirs psi dans un scénario ? Et surtout, pourquoi les utiliser quand une alternative existe (la magie, par exemple) ? Parce que les psi ont un côté bien plus sombre que la magie. Le magicien commande à des forces extérieures. Le psi fait appel à des ressources intérieures, et en un sens, sacrifie son identité, sa personne, sa chair, pour utiliser ses pouvoirs. Il se détruit littéralement en les manifestant. Gardez à l'esprit les classiques du genre : l'individu utilisant ses pouvoirs transpire, ses veines se gonflent et ses yeux sont rouges, voire décolorés. On sent qu'il meurt un peu à chaque fois. Un pouvoir psi terrifiant (tuer quelqu'un par télépathie par exemple) peut carrément consommer définitivement une partie des points de vie du personnage si votre système de jeu s'y prête. Les pouvoirs psi sont la manifestation de la dichotomie qui sépare clairement matière et esprit : une puissance pure qui s'exerce sur le monde impur par l'intermédiaire d'un corps de chair et d'esprit. Même si la magie peut être effrayante, aucun ennemi n'est aussi effrayant que l'esprit humain, inconnu, insondable... On dit souvent que nous n'utilisons qu'un faible pourcentage de notre esprit (10% selon certains, 1% pour d'autres). Que cachent ces 90% ou 99% restants ? Et surtout, pourquoi le commun des mortels n'y a-t-il pas accès ? Si vous introduisez les pouvoirs psi dans une campagne, le moins que vous puissiez faire est d'en faire une des clefs de votre univers. Si la magie se satisfait d'une explication légendaire ou poétique, les pouvoirs psi se doivent d'avoir une origine pseudo-scientifique, voire franchement tirée par les cheveux. Vous trouverez beaucoup d'infos sur les pouvoirs psi dans *GURPS Psionics*, et pour les anglophobes, dans *Les Ombres de l'Esprit pour Conspiracy X* (le jeu qui a le système de pouvoirs psi le plus amusant).

Distinguons deux types de pouvoirs psi : ceux qui sont acquis par des disciplines spirituelles (méditation enseignée par un vieux sage du Tibet, et Bouddha sait si les montagnes doivent en être peuplées...) ou un entraînement particulier, et ceux qui sont induits par un facteur extérieur. Bien sûr, les seconds sont bien plus passionnants.

Le sujet est infiniment vaste, et les nombreux ouvrages de fantastique, depuis les aventures des X-Men jusqu'aux livres de Stephen King en passant par quasiment tous les univers de SF, en ont largement fait le tour. Plutôt que de tenter de dresser un panorama exhaustif d'un genre si prolifique, présentons donc simplement trois cas de figure, trois univers, trois atmosphères très différentes où les pouvoirs psi se taillent la part du lion.

Les fugitifs : pour les jeux contemporains fantastiques

Inspiration parfaite pour ce genre de thème : *Charlie* de Stephen King. Dans un univers contemporain, les pouvoirs psi sont une anomalie, et c'est le thème de l'exclusion qui dominera votre campagne.

Dans ce monde, une agence spéciale du gouvernement (pensez à lui donner un nom original : *La Boîte/The Shop* de Stephen King est parfaite, comme tout acronyme inspiré) a effectué des expériences sur un certain nombre de sujets, leur permettant de développer des pouvoirs. Le scénario peut s'articuler sur deux idées, avec un thème récurrent, celui de la fuite. Ces deux idées sont en fait deux questions : comment et pourquoi ? Comment les sujets ont-ils reçu leurs pouvoirs ? S'il s'agit simplement d'un produit chimique ou d'une formule, c'est trop facile. Pensez plutôt à une technologie extraterrestre, ou mieux, antique. Et si le cercle de Stonehenge était le schéma d'une machine à concentrer les rayons cosmiques pour développer les pouvoirs psi ? Pourquoi a-t-on choisi certains sujets plutôt que d'autres ? Ont-ils des prédispositions, des caractères génétiques particuliers ?

Autre possibilité : les individus possédant des pouvoirs igno-

Lieux communs et idées nouvelles

Nombre de pouvoirs psi peuvent être utilisés d'une manière surprenante. Voici les plus répandus.

Télékinésie : on imagine toujours la télékinésie comme un pouvoir soit extraordinaire, soit vraiment minable, en fonction de la taille des objets déplacés. Même dans *Star Wars*, on mesure l'étendue des pouvoirs de Yoda au fait qu'il puisse soulever un poids énorme. En réalité, une télékinésie très modeste peut devenir terrifiante. Dans la BD *Rising Stars*, un personnage est capable d'exercer une pression télékinésique sur de minuscules objets. Elle apprend à le faire sur de très petites veines vitales, ce qui lui permet de tuer à distance en empêchant le cerveau d'être irrigué, avec une diabolique précision.

Télépathie : vous voyez la petite rainure qui relie votre nez à votre lèvre supérieure ? À votre naissance, quand vous connaissiez tous les secrets du monde, un ange a posé son doigt sur votre bouche pour vous intimer l'ordre de vous taire... Et si c'était vrai ? Et si chaque bébé connaissait des secrets, des merveilles interdites aux hommes ? Un télépathe pourrait-il les découvrir ?

Psychométrie : c'est un des noms du pouvoir qui permet, en touchant un objet, de voir les événements qui y sont liés. Pensez à un archéologue doté de ce pouvoir, ou encore à un explorateur humain sur une autre planète : en touchant un objet, ce sont les pensées d'une autre race qu'il percevrait, avec son esprit humain : deviendrait-il fou ? S'il pouvait se rendre sur un monde lointain, dont l'étoile s'est brusquement muée en supernova il y a un peu plus de deux mille ans, décrivant dans notre ciel une étrange trajectoire, apprendrait-il que pour que les Rois mages découvrent une certaine étable de Bethléem à cette époque, des millions d'êtres ont péri ?

Pyrokinésie : ce pouvoir permet d'enflammer des objets et d'augmenter la température. Pensez aussi à l'effet qu'aurait la cryokinésie, qui permettrait de la faire baisser, et peut-être d'entrer en hibernation, ou d'endormir la douleur dans certaines parties du corps très précises.

rent tout de leur mutation. Tout au plus ont-ils un vide étrange dans leur emploi du temps (ils ne se souviennent pas de ce séjour à la montagne payé par leur employeur, et dont ils sont revenus sans le moindre souvenir, sans la moindre photo... et sans savoir skier. Ce qui me fait penser que je suis un mutant car je ne sais pas skier). Ils ignorent tout. Mais un jour, leur vie bascule... ils commencent à entendre des voix dans leur tête. Décrivez ces voix, sans qu'ils deviennent immédiatement qu'il s'agit des pensées des individus proches (ou très lointains ! Pourquoi la télépathie respecterait-elle les principes de la communication par ondes sonores ? Elle permet peut-être d'établir un contact mental dès qu'on est en contact visuel : dans ce cas, on peut très bien entendre les pensées d'une hôtesse de l'air en regardant un avion qui passe dans le ciel). Un jour, dans un geste quotidien des plus anodins, leurs pouvoirs se manifestent : objets qui se déplacent, sensation de chaud ou de froid intense, saignements de nez chez quelqu'un qui réprimande vertement le personnage...

À partir de cet instant, la chasse est lancée. Bientôt des chasseurs de psi vont apparaître : Men in Black, agents du FBI (mais

si on téléphone à l'agence locale, on ne les y connaît pas, ou ils sont morts depuis longtemps), personnages anodins mais dotés de pouvoirs identiques (un clochard qui parle aux pigeons par télépathie, un autiste qui ne s'exprime que par la pensée, un vieillard qui, habitant seul chez lui, presque muet et incapable de se concentrer sur la réalité, reconstitue le mouvement des constellations avec de petites billes d'acier qu'il suspend dans l'air par la pensée).

Vous vous en rendez compte en lisant ces lignes : soit vous optez pour un scénario très conventionnel, soit vous jouez la carte du surréalisme. En réalité, le scénario le plus surprenant se situe entre les deux. Exemple : les PJ découvrent qu'ils ont des pouvoirs psi, et que de curieux hommes en noir les recherchent. Ils finiront par devenir des réfugiés, des exclus, des SDF. Et là, parmi le peuple des rues, des foyers, ils découvriront des personnages à l'aspect anodin ou repoussant (une vieille femme qui remplit son caddie d'objets exclusivement jaunes, un homme qui parle aux chats, un étudiant qui n'est inscrit dans aucune université, qui assiste aux cours de physique et qui pourtant vit sous les ponts...), qui sont en réalité les maîtres du monde où nous vivons : par la pensée, ils contrôlent les "grands de ce monde", simples pions dans un jeu d'échecs qu'ils manipulent mentalement. Tous les conflits naissent au milieu d'une assemblée de chats de gouttière, toutes les variations de la bourse sont le reflet exact du nombre d'objets jaunes dans le caddie... Quant aux hommes en noir, de qui sont-ils les agents ? Des véritables maîtres du monde, ou d'une organisation qui essaie de les débusquer ?

Corps Psi et drogue psionique

Les pouvoirs psi sont tellement répandus dans les univers de science-fiction qu'ils deviennent partie intégrante du quotidien. Dans ce genre d'environnement, le plus intéressant est de déterminer comment ce genre de pouvoirs peut influencer toute une civilisation.

Dans la série télé de SF *Babylon 5*, le thème des pouvoirs psi est limité à la télépathie (et dans une moindre mesure à la télékinésie), mais il est présent tout au long de cette "campagne" (une excellente leçon de maîtrise d'un scénario sur le très long terme). Les membres du Corps Psi sont recrutés par l'intermédiaire de publicités alléchantes. Ils suivent ensuite un entraînement terriblement

astreignant, et finissent embrigadés dans une structure qui devient leur seule famille. Ils n'obéissent plus qu'au Corps Psi. Pour ceux qui refusent de s'y soumettre, deux solutions : l'emprisonnement ou l'utilisation d'une

drogue qui inhibe les pouvoirs psi. Malheureusement, cette dernière engourdit l'esprit au point que les souvenirs disparaissent. Les membres du Corps Psi sont utilisés lors de transactions commerciales, payés par une partie en présence : difficile pour l'autre

Pourquoi nous ?

Les pouvoirs psi ne sont pas le monopole de l'être humain. Pensez à ce que nous apprendrions d'un dauphin télépathe, mais aussi quel ennemi terrifiant pourrait constituer une race de fourmis possédant des pouvoirs de contrôle mental. Imaginez aussi que, comme les rats-crâne de *Planescape*, de petites créatures disposent de pouvoirs psi limités quand elles sont seules, et dont l'intensité augmente avec le nombre. Et maintenant, laissez votre esprit vagabonder plus loin encore : et si les étoiles se mettaient à nous parler ? Et si un trou noir prenait soudain conscience de son existence ? Qu'en serait-il d'une génération d'enfants dotés de pouvoirs de télépathie (cf. *Le Village des Damnés*). Un cristal qui songe ? (Cf. *Le livre de Sturgeon*, disponible pas cher chez Libro).

de refuser la présence d'un télépathe lors d'un entretien commercial (ce ne serait pas là un gage de bonne foi). Mais un tel organisme finit tôt ou tard par avoir des vues sur la politique, et nombre de machinations se trament au sein du "Corps". Dans *Babylon 5*, le Corps Psi obtient finalement un extraordinaire pouvoir politique, tout en restant une organisation de l'ombre. Par ailleurs, dans un tel univers, toute technologie ou pouvoir bloquant les pouvoirs psi, devient terriblement séduisant et coûteux.

Imaginez maintenant un monde futuriste où une seule race dispose de pouvoirs psi. Il est évident qu'elle éveillera les jalousies des autres peuples. Comment finiront les "psions" ? Dictateurs ? Esclaves ? Exilés de leur monde qui est devenu le domaine des chasseurs de psions, et dont ils cherchent à s'échapper ?



À vous de déterminer, dans votre univers, si les pouvoirs psi sont utilisés comme instruments de la société ou s'ils définissent une sorte de caste bien à part : c'est le cas dans *Star Wars*. Les Jedi sont quasiment au-dessus de la société, ils agissent selon leur propre code, et un seul de leurs membres peut faire basculer le destin de systèmes tout entiers.

Considérez également une autre possibilité : et si, comme dans *Dune*, une substance rare suscitait des pouvoirs psi ? Dans ce cas, ce n'est pas tant les psi que la substance en question qui devient le cœur du problème. Et si des personnages transportant une cargaison de drogue psionique s'échouaient sur une planète hostile ? S'ils étaient contraints d'utiliser leur cargaison pour obtenir des pouvoirs et survivre ? Muteraient-ils, pour donner naissance à une nouvelle race d'êtres ? Finiraient-ils accros à la drogue psionique ? Deviendraient-ils de dangereux vampires psychiques ? Voilà quelques pistes de scénarios...

La voix des morts

Rares sont les scénarios qui font des pouvoirs psi une malédiction, sans aucune contrepartie positive. Et pourtant, il y a là de quoi développer une histoire d'horreur bien tarabiscotée. Imaginez un monde où soudain, des personnes se mettent progressivement à entendre les pensées de leurs proches, puis des inconnus, jusqu'à entendre les pensées des morts eux-mêmes. La seule issue est la folie. Cette maladie est terriblement contagieuse, commence par quelques "maux de tête", et finit par des hurlements déchirants. La seule manière de s'en protéger : s'ériger un mur mental, une séparation du monde. D'ailleurs, les autistes ne sont pas atteints. Peut-on la soigner ? D'où vient-elle ? Pourquoi les morts ont-ils décidé de vivre dans nos pensées ?

Campagne ultra-réaliste : casseurs de psi

Jusqu'ici, nous sommes partis du principe que les pouvoirs psi existent et sont relativement répandus. Penchons-nous sur l'exemple du monde réel, où ils sont soit inexistantes, soit incroyablement rares (à part chez ma maman, qui sait toujours ce que je pense).

Dans un monde très réaliste, où les psi sont surtout des charlatans, un personnage réel comme James Randi, "le stupéfiant", peut avoir sa place. Randi révéla les supercheries de Uri Geller (qui tordait des cuillères "par la pensée") et de nombreuses autres escroqueries. Prestidigitateur de métier, il connaît toutes les ficelles et les trucs des fraudeurs (notre Majax national est son alter ego français et a démontré de nombreuses tromperies), et n'hésite pas à se déguiser ou à utiliser des "agents" pour démasquer les charlatans. Il a notamment utilisé, lors du Projet Alpha (début des années 80) deux jeunes prestidigitateurs, qui, avec des tours de passe-passe des plus éculés (torsion d'objets, déformation d'images sur des caméras, etc.), ont fait croire à toute une équipe de scientifiques qu'ils étaient dotés de pouvoirs psi,

pour démontrer l'inefficacité et le peu de sérieux de leur protocole expérimental.

Face à lui on trouve les "faux prophètes", charlatans et autres guérisseurs, mais aussi des figures comme Joseph Banks Rhine.

Rhine était une figure particulière de la parapsychologie. Docteur ès sciences, spécialisé en botanique, Rhine devint le "père de la parapsychologie scientifique", assisté par sa femme Louisa à l'Université Duke, travaillant essentiellement avec des cartes de Zener. Il imposa dans les années 20-30 l'idée de l'existence des pouvoirs psi. Cependant, rappelons simplement qu'il a aussi cru aux pouvoirs de calcul d'une jument appelée Lady et que ses méthodes manquaient cruellement de rigueur (nombreuses failles dans le protocole expérimental, à commencer par les fameuses cartes de Zener).

Une campagne entière peut être consacrée à la chasse aux faux psi. Exemple : une agence menée par un PNJ mystérieux engage les personnages (tous plus ou moins doués en prestidigitation, ou ayant des connaissances scientifiques) pour révéler les tromperies de plusieurs faux psi. Mais après quelques aventures, une question se pose : pourquoi ? Le patron des PJ a-t-il été victime de ce genre de manipulations ? Cherche-t-il un véritable télépathe capable d'entrer en contact avec sa femme tombée dans le coma il y a quelques années ? Ou est-il lui-même doté de véritables pouvoirs et recherche-t-il ses semblables ? Au sein d'une telle campagne, il est facile de surprendre les joueurs : au bout de quelques scénarios où les psi sont tous des imposteurs, il leur sera de plus en plus facile de penser que les pouvoirs psi n'existent pas. C'est à ce moment que vous pouvez faire intervenir un véritable psi, ou un événement complètement inexplicable, pour que la campagne prenne une autre direction.

Pour documenter votre campagne, je vous recommande chaudement *Le Paranormal* de Henri Broch, paru chez Points Seuil, ainsi que *Au cœur de l'extraordinaire* du même auteur, chez L'Horizon Chimérique, et malheureusement épuisé (mais on le trouve en bibliothèque). Et c'est ainsi que Mulder est grand.

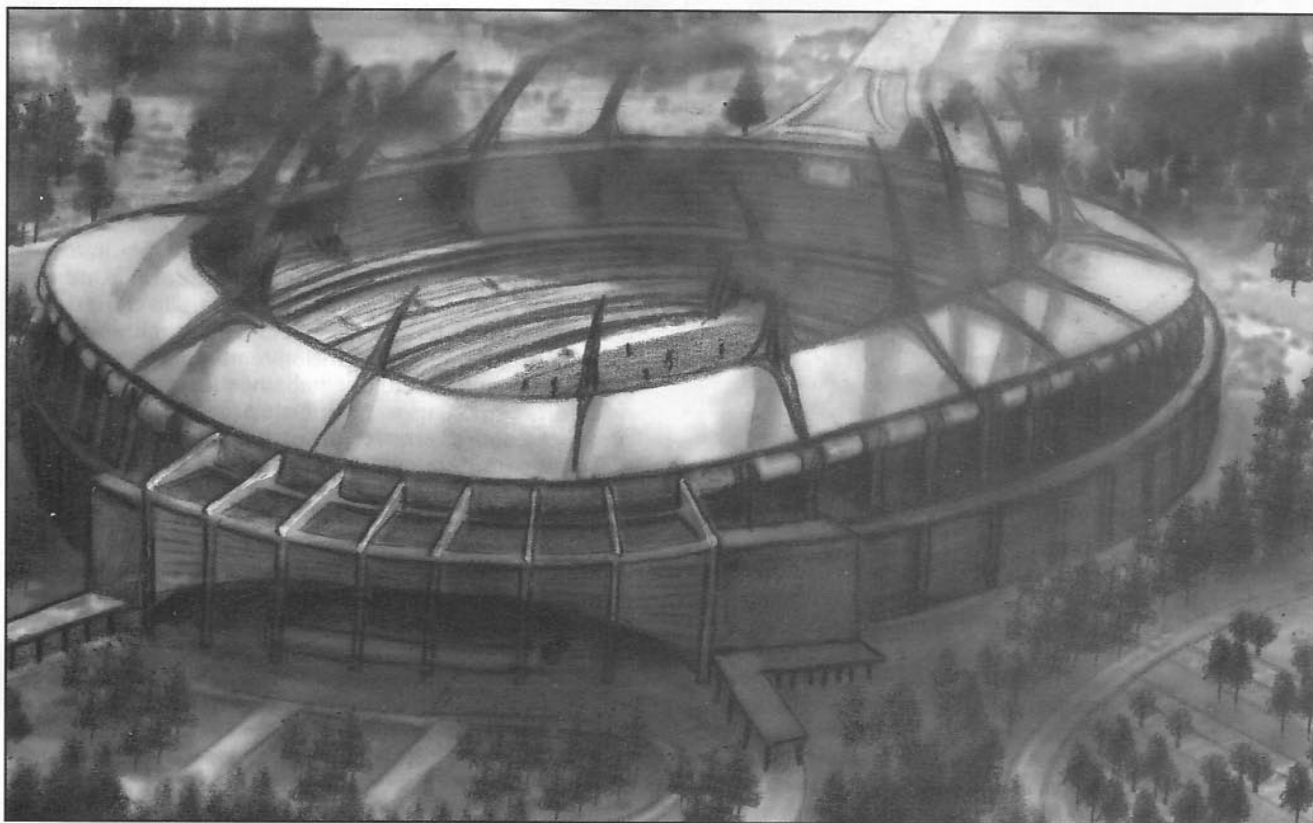
Les psi dans l'histoire

Dans notre grande série "réinterprétons l'Histoire", le volet concernant les psi. Les pouvoirs télépathiques de Napoléon lui donnaient-ils facilement le dessus sur l'ennemi ? (jusqu'à ce qu'ils l'abandonnent). César lui-même n'était-il pas un puissant psi, appartenant à un culte dévoué à une divinité censée conférer des pouvoirs à ses adeptes ? (En réalité, tous n'avaient aucune croyance religieuse, ils se contentaient de développer leurs capacités psychiques). Et Cléopâtre ne venait-elle pas du pays des Dieux du Soleil (probablement des extraterrestres) pour l'empêcher de répandre ses pouvoirs ? Citons des cas évidents comme Raspoutine, Alexandre le Grand, la Pythie...

Le Producteur

Partie 2 : Les feux de la rampe

Voici la seconde partie du Producteur, scénario occulte contemporain adaptable pour tous les jeux à ambiance. Sans le premier épisode, vous aurez du mal à suivre ce scénario. Pour ceux qui ont déjà lu le précédent opus, voici donc la suite de l'enquête concernant le Boucher de Baltimore. Il y a plus d'action, mais plus de tension aussi. N'oubliez pas de ne jamais lâcher la pression sur vos joueurs jusqu'à la dernière seconde. Bien entendu, cette histoire est destinée à des lecteurs/joueurs matures et ne convient pas à des débutants. Comme il est impossible de donner tous les conseils dans ces pages, vous pouvez me poser vos questions : elysium@club-internet.fr. Bon jeu.



Synopsis

Les personnages sont à Baltimore pour aider la police dans l'affaire d'un massacre ritualisé. Bien vite, ils s'aperçoivent que non seulement beaucoup d'éléments de l'enquête sont bidons mais aussi que les victimes préparaient un film : celui qui va mettre en scène la mort des personnages. La seule question à résoudre est : qui est derrière tout cela ?

Horreur Contemporaine

- Un peu de silence, s'il vous plaît ! Oui, Bob ?
- Monsieur le commissaire, est-il possible que cette découverte puisse compromettre la finale ?
- Pour le moment, il n'est pas question de lier les meurtres au match. Des experts du FBI, venus spécialement de Quantico, nous assurent que le, ou les tueurs, ont fait passer un message et qu'ils ne frapperont pas avant un certain temps. Oui ?
- Et s'ils se trompent, commissaire ?
- Alors que Dieu nous garde tous.

Rappel rapide

Les personnages sont des membres de la Loge d'Hermès, une association internationale de chercheurs étudiant les dossiers inexplicables, qu'ils soient surnaturels ou pas. Dans la nuit du 12 au 13 juillet, à Baltimore, la police découvre les corps sans vie de cinq jeunes femmes et une sixième encore en vie. La presse invente alors le nom du Boucher de Baltimore car il semble bien qu'il s'agisse d'un tueur en série d'une rare cruauté. Les personnages sont invités à enquêter très officiellement sur l'affaire pour deux raisons : on a retrouvé des symboles cabalistiques sur les lieux du crime et la Loge fait office d'experte, mais en plus, la sixième victime était une membre active de l'organisation, venue à la demande d'un des mécènes de la Loge (Elias Green) pour étudier un livre ancien. Rapidement, au milieu de la cohue provoquée par la finale de base-ball qui va opposer le 17 juillet les Orioles (à domicile) aux Pirates de Pittsburgh, les joueurs s'aperçoivent que si les cadavres sont bien réels, tout le folklore qui les entoure paraît assez douteux...

Le détail des meurtres

Voici ce que les personnages vont pouvoir apprendre des meurtres. Attention, faute de place, toutes ces informations sont données en bloc. En terme d'enquête, il faut au moins deux jours aux personnages pour collecter toutes les informations. La police donnera en premier les noms et les adresses, ensuite les rapports des légistes du FBI et enfin l'information concernant le crédit de dix mille dollars, fait sur les comptes des victimes mais aussi des personnages. Vous aurez soin de distiller le tout au milieu des péripéties décrites dans les chapitres plus bas. Attention cependant, la dernière victime du Boucher de Baltimore, le lieutenant de marine Casey Horn, doit rester un mystère jusqu'à ce que le capitaine Miller lâche une part des informations, à savoir qu'elle était spécialiste en explosifs...

Victime 1 : Rébecca Appletown, vingt-trois ans, empalée, violée, mais l'ADN montre que son violeur et son meurtrier sont deux personnes différentes. Étudiante en musique, elle

se destinait à la composition pour ensembles classiques (de la petite formation à l'orchestre philharmonique). Elle vivait sur le campus, partageant sa chambre avec une étudiante du nom de Laura. Cette dernière est retournée chez elle, dans le Dakota, lorsque la disparition de sa colocataire a été signalée il y a de cela un mois. On peut la joindre par téléphone, mais, traumatisée (elle a deviné que son amie était l'une des victimes), elle ne sera pas d'un grand secours. Elle répète ce qu'elle a dit aux policiers, à savoir que Rébecca était enjouée car elle avait décroché un contrat important alors qu'elle n'avait pas encore son diplôme. La police ne sait pas de quel contrat il s'agit (à l'hôpital, O'Brian leur confirmera) mais Laura sait que la jeune musicienne passait beaucoup de temps à la bibliothèque de l'université. On n'a pas retrouvé ses cahiers de composition les plus récents. Une recherche en bibliothèque, et notamment au rayon musicologie, permet d'apprendre qu'elle avait travaillé en dernier sur des chants religieux du XIV^e siècle (pour mémoire, la membre de la Loge victime du Boucher travaillait sur un recueil de cette époque). En y passant du temps, on peut retrouver des notes de travail laissées par Rébecca, faisant explicitement référence à des prières dénaturées compilées dans les Heures de Saint Donatien d'Avilla. Piste commune à toutes les victimes, l'étudiante a été créditée de dix mille dollars via un compte anonyme. Green fait jouer ses relations pour en savoir plus sur ce mouvement d'argent mais vainement (et pour cause). Les légistes estiment que la mort a eu lieu deux jours après le viol et qu'elle n'a pas été instantanée, la victime ayant été bourrée de tranquillisants pour que son cœur ne lâche qu'au tout dernier moment. Il en est de même pour toutes les autres martyres. La police criminelle avait une cassette filmant sa détention et son supplice depuis trois semaines.

Victime 2 : Candy Pink (de son vrai nom Paola Ramirez), noyée, la tête plongée dans une cuve d'acide dilué, non violée. Trente ans, actrice de films érotiques, elle vivait dans la banlieue nord de Baltimore, non loin du campus mais dans un quartier pauvre. Sa disparition remonte à trois semaines mais n'a été signalée qu'une semaine plus tard par son producteur/agent, Carlos Antipoulos (connu pour être un proxénète pour clients fortunés). Il n'y a rien à tirer de lui puisqu'il considère déjà Candy dans les pertes et profits ("Candy qui ?") Par contre, comme il "gérât" ses affaires, il connaît l'existence du versement des dix mille dollars. En le secouant, il peut lâcher cette information capitale. Candy lui avait signifié qu'elle comptait décrocher un rôle dans une tragédie antique (elle n'était pas très douée en histoire et confondait l'Antiquité et le Moyen Âge). Elle n'en a pas dit plus et la police n'a rien trouvé chez elle, si ce n'est quelques photos du plus mauvais goût. Il n'y a rien à tirer de ses voisins ou de ses collègues. Les légistes estiment que la mort a été très longue puisque la tête était maintenue au-dessus de l'acide et que si la victime faiblissait, elle touchait le liquide. Elle a dû céder à cause de la fatigue et s'est noyée probablement en paniquant. Cette technique de torture a été utilisée par les agents russes à la fin de la guerre du Viêt-nam, puis par la CIA en représailles. Seuls les militaires ou les gens très bien informés la connaissent. La police n'a pas reçu de vidéo la concernant.

Victime 3 : Cynthia Lewis, vingt-trois ans, écartelée, non violée. Étudiante en arts plastiques, elle se spécialisait dans la

confection et la production de décors de théâtre et de cinéma. Elle avait déjà travaillé dans quelques studios comme stagiaire et ne cachait pas sa volonté de devenir designer pour films fantastiques et de science-fiction. Sa chambre sur le campus ressemble à une chambre d'ado, joueur de jeux de rôles (posters de monstre partout, des figurines en plastique d'Alien et de Predator, etc.). Elle numérisait ses travaux mais il semble qu'elle ait tout effacé avant de disparaître. En fait, c'est son meurtrier qui est passé par là. Mais il ne savait pas que l'ordinateur n'est qu'un poste sur le réseau global du campus, dont des sauvegardes sont faites toutes les semaines. Il est donc possible de retrouver les dessins de Lewis dans la mémoire de l'université. Ils correspondent en tout point aux instruments de torture du hangar (y compris ceux qui la tuèrent) et portent tous la référence : "Invocation". Mais il y a aussi des décors à base de colonnades, de voûtes et de symboles. D'ailleurs, les symboles dans l'entrepôt ont été créés par l'étudiante. Si les joueurs savent déjà que le livre des Heures de Saint Donatien d'Avilla est un faux, vous pouvez leur lâcher l'information qu'il a été conçu par Lewis et confectionné chez un accessoiriste italien (celui qui a fait l'ensemble des livres dans le film, *Le Nom de la Rose*). Ce dernier est mort, une semaine plus tôt dans l'explosion de son laboratoire. Comme il avait de nombreux produits chimiques pour vieillir le papier, la police penche pour la thèse de l'accident. Les derniers dessins et croquis montrent un monstre de grande taille, mâchoire ouverte, avançant une foule de pêcheurs à la façon d'un Léviathan de Jérôme Boch. Le monstre est titanesque (en fait de la taille du stade de base-ball, mais il ne faut surtout pas le dire aux joueurs qui le devineront petit à petit). La police a la vidéo de la mort de cette victime depuis déjà une semaine.

Victime 4 : Lisa Worgiak, vingt-cinq ans, démembrée, brûlée et violée (quatre jours avant la mort). Les légistes ne peuvent confirmer que le tueur et le violeur sont deux personnes différentes mais les profileurs du FBI pencheront pour cette hypothèse. Lisa faisait une école annexe à l'université de lettres antiques et anciennes. Le latin, le grec, le vieil allemand et le français étaient des langues courantes pour elle. Tenter de savoir sur quoi elle travaillait relève de la gageure. Elle donnait des cours à l'université, dirigeait plusieurs cercles d'études linguistiques, et passait son temps dans les bibliothèques (où elle était connue comme le loup blanc). De toutes les disparues, c'est elle qui a laissé le meilleur souvenir. Son petit ami, Mike, étudiant lui aussi, a créé une association pour tenter de la retrouver. La police ne l'a pas encore prévenu de sa macabre découverte. Dès qu'il l'apprendra, il deviendra fou furieux et tournera en ville dans son 4x4, armé et prêt à faire un carton. Vous pouvez le sacri-



fier quand il vous plaira, ou l'utiliser pour sauver une situation. Lisa a été portée disparue il y a deux semaines et la police a reçu une cassette de son attente dans une cellule, cinq jours avant la découverte des corps. Elle a été créditée des dix mille dollars peu de temps après sa disparition. On ne peut rien apprendre de plus sur elle.

Victime 5 : Lieutenant de marine Casey Horn. Comme précisé plus haut, c'est la victime qu'il sera le plus difficile à cerner. En effet, sa mort ne relève pas de la police criminelle d'après le capitaine Miller, mais bien de la police militaire. De même, son dossier et celui de son autopsie ont été de suite confis-

Horreur Contemporaine

qués par le gradé. Miller ne couvre aucun secret, il ne supporte pas que des militaires soient agressés de la sorte (esprit de corps oblige) et que des civils s'occupent de l'enquête. Comme nous l'avons vu dans la première partie, Miller va jouer les militaires obtus jusqu'au dernier moment. À la fin seulement, il sera le recours des personnages pour arrêter l'instigateur de toute cette histoire. Les joueurs ne devraient pas le savoir mais, pour information, la femme lieutenant a été écorchée vive. Elle travaillait dans le génie et plus précisément dans la démolition des bâtiments adversaires à l'aide d'explosifs. Miller sait qu'elle était artificier. Si les joueurs ne réalisent pas que la fin de cette histoire aura lieu dans le nouveau stade de base-ball, durant la finale, c'est lui qui s'en rendra compte. Sa disparition a été signalée dix jours plus tôt et la police n'a pas reçu de cassette.

Victime 6 : Anna Mc Dowell, membre de la Loge, violée, deux jours avant d'être découverte dans un coma traumatique. Prisonnière au cœur d'une toile d'araignée barbelée, chaque mouvement l'a blessée un peu plus. Les médecins pensent que si elle reprend conscience, elle ne se souviendra de rien. En fait, la mémoire va lui revenir doucement, ce qui est encore pire. Les personnages ne devraient pas pouvoir exploiter longtemps cette piste puisque Anna va disparaître à nouveau, enlevée par son bourreau une seconde fois. Ce qu'elle sait est en mémoire dans son appareil photo et c'est ce que nous allons voir à présent.

Les dernières Heures

La piste la plus simple à suivre est celle du livre que venait étudier Anna Mc Dowell chez l'amie de Green, Miss veuve Morrow. Se renseigner sur la vieille dame est assez simple. Abner Morrow était l'associé et le mentor de Green avant qu'il ne meurt d'une défaillance cardiaque (réelle). Le stade du Stardust, financé en grande partie par Green mais aussi par la fondation Morrow, est un hommage à ce fan de base-ball. Lise Morrow a une soixantaine d'années et joue les grands-mères protectrices. Elle est petite, voûtée, offre du thé et des petits gâteaux très justement nommés rochers. En fait, c'est une actrice et la véritable Miss Morrow est morte il y a déjà six mois, dans des conditions qu'on peut laisser à votre imagination débordante. Ses domestiques ont tous été remplacés pour des motifs divers et personne n'a vu la différence (l'actrice n'ayant pas subi une séance de maquillage mais de chirurgie esthétique). La collection privée des Morrow se trouve à Colombia, en grande banlieue de Baltimore. Elle est réputée dans le monde entier, tout comme son système d'alarme (fabriqué par une firme de Green). Miss Morrow est charmante mais ne laissera pas les personnages toucher au livre. Il doit rester dans une vitrine spéciale et n'a été touché que par Anna ces derniers temps. Les Heures de Saint Donatien d'Avilla n'ont aucun intérêt pour le scénario. En effet, ce livre est un faux. Sans l'observer de très près, les personnages ne peuvent s'en rendre compte. Par contre, si toutes les photographies d'Anna ne donnent aucun indice, il en va différemment des clichés qu'elle s'est permise de prendre avec un petit appareil numérique, et qu'elle a dissimulés au fond de sa sacoche. Avec un bon ordinateur, fourni et piégé aimablement par Green, il est possible de constater que le fameux livre est relié avec de la colle. Or, au XIV^e siècle, cette technique de reliure n'existait pas encore ! Anna s'en est rendu compte.

Plus intéressant encore, la jeune étudiante a trouvé et numérisé des croquis que les personnages peuvent reconnaître assez rapidement comme étant ceux de Cynthia Lewis ! On y retrouve le fameux Léviathan mais aussi quelques objets de torture, etc. Impossible de savoir où Anna a pu trouver ces documents. Les photos étant datées, il semble qu'elles aient été prises quelques minutes après celle de la reliure, le jour de la disparition de la membre de la Loge. Aussitôt que les personnages auront l'information, ils apprendront que la résidence de Miss Morrow est en flamme. Il faudra une journée entière pour éteindre le feu, aucun corps ne sera retrouvé et les assureurs de la collection Morrow se feront du souci. Plus tard, les personnages apprendront que c'est dans la maison que les victimes du Boucher (bon, OK, Green) ont été gardées, filmées et en partie torturées.

L'aquarium de Baltimore

Faute de place, je ne peux décrire ce bâtiment titanesque, je vous conseille donc d'aller sur Internet pour y trouver toutes les informations le concernant (il y a même des webcam donnant sur les bassins géants). Sachez juste que les couloirs sont tous peints en noir (pour mieux mettre en valeur les aquariums) et qu'il n'y a que très peu d'angles. C'est là que Green organise un gala de charité en compagnie de diverses personnalités, des deux équipes finalistes et de Miss Morrow, que les personnages peuvent rencontrer lors de la soirée. Les journalistes sont présents mais triés sur le volet. Durant la soirée, l'un d'eux, non invité, sera chassé vigoureusement par le service de sécurité. C'est une diversion pour les personnages, mais ils peuvent apprendre de l'homme que leur ami Green n'est pas un homme d'affaire exempt de tout reproche. Green est un magna de la presse, de l'industrie, des nouvelles technologies, mais aussi de la sécurité et de la pharmaceutique. Sans lui, la ville ne pourrait exister, au point qu'on sait que certaines décisions du conseil municipal ont été prises sous sa pression. Il n'aime pas les journalistes qui fouinent un peu trop dans ses affaires et les exemples d'accidents arrivés à des curieux sont plus que nombreux. De plus, on peut lui reprocher de contrôler au sens propre la ville. Tous les services de surveillance (autoroute, urbain, métro mais aussi police) sont ses clients.

Mais ce n'est pas le plus important. Alors que Green montre à la terre entière une maquette de son stade (qui existe déjà en vrai en ville mais qui sera ouvert uniquement pour la finale), Sonia Betty reçoit un coup de fil et s'éclipse dans les sombres couloirs de l'aquarium. Elle peut être suivie. Elle va être enlevée par un homme portant une cicatrice et de forte constitution (le médecin militaire Christian Hook, le complice de Green). Il connaît parfaitement les lieux et surtout les portes dérobées (utilisées par le service). Si un membre de la Loge peut le voir au loin (et ainsi l'identifier), il ne pourra pas l'arrêter à temps. Étrangement, les caméras de surveillance tomberont en panne à ce moment. Si la situation le permet, vous pouvez aussi faire disparaître un personnage (sinon, faites-le plus tard).

Si personne n'a suivi Sonia Betty, c'est Green qui va signaler sa disparition. Si on appelle sur son portable, ce sont des cris et des supplices que l'on entend dans son répondeur. Si on cherche à le localiser, on le retrouvera, un ongle de l'assistante de Green, enfoncé dans la touche "ON". Ceci est le premier incident d'une longue série dont voici la description.

L'histoire en quelques morts

ATTENTION À LIRE UNIQUEMENT PAR LE MENEUR

Le véritable organisateur de cette histoire est Green (on s'en doute). Si les personnages s'intéressent à son passé, ils peuvent apprendre qu'il a commencé dans le cinéma porno, puis Z, puis plus conventionnel. Après quelques succès, il a diversifié son activité pour devenir l'homme que l'on connaît et qui n'aime pas qu'on lui rappelle ses débuts. Fondamentalement, c'est un fou dangereux. Amateur de *snuff movies*, il n'a pas su gérer son succès et est tombé dans des perversions que ses moyens financiers ont pu satisfaire et augmenter. Mais quand toutes ses sociétés ont commencé à battre de l'aile, il a perdu sa raison de vivre pour s'enfoncer un peu plus encore. Amateur de surnaturel, il a décidé de créer son œuvre posthume, un *snuff* mettant en scène des membres de la Loge, enquêtant sur l'invocation d'un monstre terrifiant (le stade qui va exploser et s'effondrer sur lui-même comme une mâchoire géante) et mourant dans le cataclysme durant la scène finale. Car oui, les véritables victimes de ce scénario sont les personnages, et non les malheureuses que Green a engagées pour préparer le film. Partout où ils vont, ils sont filmés, enregistrés, espionnés. Leur chambre à l'hôtel, les voitures, le hangar, tous leurs mouvements sont enregistrés. Pour agir, Green a un complice, un ancien médecin militaire : Christian Hook. Ce dernier n'a plus le droit d'officier, suite à des plaintes pour son comportement violent et de nombreuses bévues tout au long de sa carrière d'alcoolique notoire. C'est lui le violeur. Quand Green va l'apprendre (car ce n'était pas dans le script), en ayant accès aux rapports des légistes, il va mettre en scène la mort de Hook (la scène de décapitation). Toutes les autres mises en scène visent à filmer les personnages. À la fin, Green va être tué dans le stade avec des milliers d'autres personnes, mais son film sera terminé et un énorme ordinateur se chargera du montage de la scène finale avant que des copies ne soient envoyées partout dans le pays. Le producteur aura terminé son travail. À moins que les acteurs ne se rebellent...

Les péripéties

Comme précisé plus haut, les éléments de l'enquête (victimes et faux livre) doivent être découverts au fur et à mesure, jusqu'au dernier jour. Les joueurs un peu paranos peuvent rapidement se rendre compte qu'ils sont observés et peuvent même soupçonner Green (à prononcer à la façon du *Cinquième Élément* : C'est Greeeeen ! Vous verrez, ça agace terriblement vos joueurs).

Voici donc, après l'enlèvement de Sonia (qui marque le début de l'action dans le scénario), le déroulement de l'histoire.

15 juillet : Matin

Les personnages apprennent dans le journal, la disparition d'un enfant de dix ans, acteur de films publicitaires, Jimmy Swan Camberley. Sa mère en pleurs demande aux kidnappeurs de se manifester. La photo qui apparaît est celle du gamin qui a agressé (et filmé) les personnages durant leur voyage en train. Il aurait disparu de Washington D.C., non loin de la gare.

+ 2 jours (15 juillet)

Le 15 juillet, quand cela vous semble bon.

Un des personnage est enlevé, drogué, et se réveille dans le noir, maintenu en l'air par les bras. La tension est très forte. Dans sa main droite, il a un interrupteur. Sonia Betty est maintenue elle aussi en l'air, face à lui. Elle a, elle aussi, un interrupteur en main. Une voix déformée annonce la règle du jeu. Les câbles qui tirent les bras vont se tendre de plus en plus, jusqu'à déboîter les épaules et arracher les membres. Quand la douleur sera insupportable, Sonia ou le personnage peut appuyer sur l'interrupteur et la tension se relâche. Par contre, cela signifie que les câbles de l'autre se tendent d'un coup et qu'il est écartelé. Se sauver, c'est condamner Sonia (qui doit être un PNJ sympathique, je vous le rappelle). Vous pouvez tout à fait tuer un PJ durant cette scène, mais il est préférable de tuer Sonia pour mieux apprécier la seconde séance de stretching à venir.

+ 2 jours (15 juillet)

L'inspecteur O'Brian n'est plus dans sa chambre d'hôpital. Elle a été enlevée. Soit vous jouez la scène en option (suivant la maturité de vos joueurs), soit elle réapparaîtra plus tard pour sauver la situation.

Si le personnage enlevé a tué Sonia Betty, il est retrouvé, inconscient, déguisé en moine, sur le bord d'une autoroute. Ses blessures ont été soignées.

+ 2 jours (soir du 15 juillet)

La police prévient les personnages qu'on a retrouvé Kevin. Green, avec l'autorisation du maire, les fait venir. L'enfant est sur le campus, dans l'une des caves, au milieu d'une spirale de barbelés. Il est déguisé en arlequin. Il y a un moyen de le rejoindre mais il faut marcher au milieu des fils. Un premier policier a tenté sa chance. Il est à l'hôpital, et son pied sectionné toujours dans la toile (malgré ses protections). Un des personnages peut tenter sa chance sinon, tous les fils se resserrent autour du gosse (splurch ! en moins drôle). Kevin parle d'un homme à la cicatrice (Hook) et d'une femme policier qui pleure (O'Brian dans sa cellule), mais pas plus.

+ 3 jours (16 juillet, matin)

Le corps de Sonia Betty est retrouvé dans les égouts. Son corps est couvert de coupures en étoile. Ces symboles ont été faits *post-mortem* et n'ont aucune signification.

+ 3 jours (16 juillet)

Deux personnages (dont celui qui a tué Sonia) sont enlevés. Ils se retrouvent face à face, un interrupteur en main, et subissent la même épreuve. Autant avec un PNJ la scène est aisée mais avec deux joueurs, elle devient beaucoup plus fun (car l'un d'eux ne s'en sortira pas). Ne tuez personne, mais faites-leur bien peur. Ils seront retrouvés, déguisés en moine, le long d'une autoroute.

Horreur Contemporaine

+ 3 jours (16 juillet)

Incendie dans la demeure des Morrow. S'il n'a pas déjà eu lieu.

+ 3 jours (16 juillet)

Un homme dans la rue fait un signe de la main aux personnages. Il a une cicatrice au visage et les personnages savent peut-être qui il est (cf. l'annexe : docteur Hook). Il porte un panneau autour du cou avec, écrit en lettres de sang : coupable. Si les personnages s'approchent, un filin noué autour de son cou se sert et le décapite net. Il a juste le temps de hurler : "il est sur vous ! Il est partout !" avant de mourir (il parle de Green).

+ 3 jours (16 juillet, la nuit)

O'Brian revient (scène optionnelle) et mort de O'Brian. Attention, cette scène est optionnelle et pour joueurs matures. Comme dans tous les films, il faut une scène d'amour, le Producteur va l'organiser. O'Brian va donc entrer dans la chambre d'un des personnages en petite tenue et lui dire qu'elle veut faire l'amour (ses larmes indiquent le contraire). Elle porte un collier explosif autour du cou et si le personnage refuse ses avances, le collier va clignoter pour exploser et la décapiter. S'il accepte, le collier explosera tout de même (c'est cruel, mais c'est le script qui veut ça). À partir de ce moment, la police va vouloir garder sous contrôle les personnages. Il va falloir éviter la criminelle et le FBI, mais le salut peut venir de Miller, l'armée, puisque lui commence à comprendre le rôle central des personnages. Il ne dira que le dernier jour ce qu'il sait de la dernière victime.

+ 4 jours (17 juillet)

Un mandat est lancé contre les personnages pour les entraver dans leur enquête. Green manipule à présent le FBI et la criminelle pour corser le jeu.

+ 4 jours (17 juillet, 16h00)

Début de la parade annonçant le match de base-ball. Des dizaines de milliers de gens accompagnent la parade qui se dirige vers le stade. Les fanfares sont classiques même si le thème du Moyen Âge, des chevaliers et des sorciers, choisi pour la finale l'est moins. Des chœurs incantent en anglais et les chariots sont de fausses reliques. Si les joueurs sont en prison à ce moment-là, ils pourront voir le défilé à la télévision que regarde leur gardien en s'assoupissant. Tout leur indique que c'est vers le stade que l'action va se dérouler. Un énorme dirigeable en forme de dragon survole la ville et porte le doux nom de Léviathan. Il se stabilise au-dessus du stade. À ce moment de l'intrigue, Miller apparaît pour sauver la situation (il est le seul que Green ne pouvait contrôler par ses relations).

+ 4 jours (le 17 juillet, 18h00)

Green, si personne ne l'arrête, donne le coup d'envoi du match au milieu d'une centaine de personnalités politiques, du show bizz et autres. Le dirigeable rempli d'explosifs asperge le stade (une grosse cuvette) de gaz liquide qui s'enflamme, alors que les piliers de l'édifice s'effondrent les uns après les autres, provoquant la panique mais surtout l'effondrement sur lui-même du stade, qui se referme alors comme une grosse mâchoire enflammée. Green va tout de même s'arranger pour que les personnages soient présents et aient une chance d'intervenir, en le tuant avant qu'il n'ap-

puie sur le mauvais bouton. Il peut même venir les voir en prison pour les narguer (c'est le grand méchant) ou leur laisser un enregistrement explicatif. Bien entendu, il faudra trouver le moyen d'éloigner aussi le dirigeable de la ville au plus vite (des câbles qui pendent permettent de monter à bord et de désamorcer les explosifs).

+ 5 jours (18 juillet)

Toutes les rédactions du pays reçoivent l'œuvre posthume du Boucher de Baltimore en vidéo, le premier *snuff movie* avec des milliers de figurants. Les personnages en font-ils partie ? Peut-être.

Docteur Hook

La main gauche de Green est un ancien médecin militaire dégradé. Il est considéré comme déserteur mais vu que personne ne désire son retour, son dossier a été oublié dans un coin par la police militaire. C'est par lui que les personnages peuvent remonter jusqu'à Green. En effet, Hook commet de nombreuses erreurs. La première est d'utiliser le matériel informatique relié au hangar où se trouvent les corps pour aller sur le net (cf. épisode 1). On peut commencer à faire des recoupements avec les techniques de torture propres au Viêt-nam (Hook l'a fait et en est revenu alcoolique), mais aussi aux sévices sexuels (Hook a été plusieurs fois accusé de viol mais jamais cela n'a été prouvé). Bref, de nombreux éléments convergent vers lui (et le capitaine Miller le sait bien). Quand il n'est pas en mission pour Green, il sert de majordome à Miss Morrow ou traîne dans les bars du port. Si vos joueurs sont véritablement bons, il peut être capturé avant que Green ne le tue pour le punir. En effet, son mentor est un assassin mais pas un violeur. Il décide donc de punir Hook de la manière la plus visuelle possible. Faire le lien entre le millionnaire et le militaire est assez simple, puisque Green finançait directement Hook, mais sous le nom de Paterson (nom retrouvé sur les papiers du cadavre).

Conclusion

Faute de place, il est impossible d'évoquer ici toutes les idées trouvées pour terrifier les joueurs (attaques, hallucinations), etc, mais vous avez déjà de quoi les occuper un moment avec ça. N'oubliez pas de montrer l'atmosphère chauffée à blanc d'avant une finale (la foule, la cohue, les mouvements de panique, etc.). N'hésitez pas à asticoter les joueurs avec l'intouchable monsieur Green (les miens s'en souviennent encore). Enfin, évitez le gore gratuit mais n'hésitez pas à froidement décrire les morts des PNJ que les joueurs aiment bien. Effet assuré.

Auteur : Benoît Attinost
Illustrations : Thierry Masson

Prophecy 2 : Passer de la première à la seconde édition



Dans cette première aide de jeu pour la seconde édition, nous aborderons la transposition des personnages de la première édition vers la seconde, ainsi que les optiques de carrières des huit livrets draconiques. Dans le prochain Backstab, vous trouverez la transposition des sorts des différents suppléments, ainsi que les modifications mineures apportées aux compétences et Privilèges décrits dans les livrets draconiques.

Transposer son personnage

Afin de pouvoir continuer à utiliser vos aventuriers favoris dans la seconde édition, vous procéderez avec votre meneur de jeu aux adaptations suivantes, dans l'ordre de leur énoncé :

Les caractéristiques

Les caractéristiques des personnages expérimentés sont reportées à l'identique sur la nouvelle feuille de personnage.

Les attributs majeurs

Les attributs du personnage sont augmentés.

Les personnages Enfants, Adolescents ou Adultes ajoutent 5 points d'attributs dans leurs quatre scores (au maximum de deux points par attribut), et ce à leur gré. Les personnages Anciens ou Vénérables ajoutent 4 points d'attributs dans leurs quatre scores (au maximum de deux points par attribut), et ce à leur gré.

Pour tous, il n'est toujours pas possible de dépasser 10.

Il est à noter que les scores désormais contenus entre 1 et 3 sont synonymes de défauts majeurs et constituent de terribles handicaps.

Les modificateurs d'âge et les attributs mineurs

Les modificateurs d'âge ne sont pas pris en compte lors de cette conversion. Les attributs mineurs sont reportés à l'identique sur la nouvelle feuille de personnage.

Les Tendances

Avant toute modification, le joueur doit réfléchir sur l'histoire de son personnage et définir son pays d'origine (en accord avec le meneur de jeu).

Si le total des Tendances du personnage atteint 5 pour un Ancien ou un Vénérable, 4 pour un Adulte, 3 pour un Adolescent ou 2 pour un Enfant, les Tendances sont reportées à l'identique sur la nouvelle feuille de personnage.

Si ce total est inférieur, le joueur doit consulter le tableau de la page 79 du livre de base et redistribuer ses Tendances en ignorant ses anciens scores, mais avec l'accord du meneur de jeu quant à leur répartition. Les cercles déjà cochés sont reportés à l'identique sur la nouvelle feuille de personnage.

Avantages et désavantages

Les deux sont reportés sur la feuille de personnage et le meneur de jeu veillera à transposer les effets de ces paramètres dans les nouvelles tables page 81 à 88. Le cas échéant (si le passé du personnage s'y prête ou si le joueur le demande), le meneur pourra décider de remplacer un Avantage ou un Désavantage par un autre de la nouvelle liste, en ayant le souci de respecter les coûts en points et les effets en jeu.

Cas des Désavantages ayant disparu :

- *Fatalisme* devient *Complexe d'infériorité*
- *Frénésie* peut être assimilé à un *Trouble mental* dangereux, mais les règles de la première édition ne s'appliquent plus sur ce Désavantage qui était bien peu... désavantageux.
- *Hémophilie* disparaît. Les personnages hémophiles sont incapables de devenir aventuriers et doivent normalement tous être déjà décédés, vu les règles impitoyables de la première édition.
- *Insouciant* devient *Curiosité*, *Illusions* ou *Obsession*, selon le cas le plus adapté au personnage et à son âge.
- *Mauvais souvenir* est repris en une *Phobie* ou un *Echec*, selon le cas le plus adapté.
- *Paranoïa* devient un *Trouble mental*.
- *Peur panique* et *Phobie fusionnent* en diverses *Phobies* de degrés divers.
- *Pressentiment* devient un *Trouble mental* ou des *Illusions*.

Cas des Avantages ayant disparu :

- *Ange gardien* devient *Allié (5)*.
- *Animal familier* disparaît, posséder un animal que l'on peut acheter à un marchand n'étant pas un don inné différenciant le personnage des autres.
- *Arme de prédilection* devient *Arme du maître*.
- *Clairvoyance* devient *Pressentiment*.
- *Faveur draconique* devient *Héritage draconique* et obligera le meneur à modifier le passé du personnage et à créer au besoin un scénario "Révélations" pour intégrer ces nouvelles informations.
- *Force de Caractère* devient *Corps aguerri*.
- *Guide spirituel* disparaît. Il appartient au meneur de jeu de décider si l'un ou l'autre des personnages peut commencer l'aventure en étant en passe de devenir *Inspiré*.
- *Maîtrise* devient *Habilité reconnue*.
- *Omniscience* devient *Culture*.
- *Protecteur* disparaît. Il pourra éventuellement devenir *Allié (3)*, mais posséder les services d'un mercenaire que l'on peut louer n'est pas un don inné différenciant le personnage des autres.
- *Renommée* disparaît. L'attribut mineur de *Renommée* sert maintenant à évaluer la célébrité du personnage.
- *Rêves prémonitoires* disparaît. Les rêves prémonitoires sont induits par les Etoiles uniquement et les règles sur la *Propphétie* sont destinées à gérer ces situations. (voir plus haut : *Guide spirituel*).
- *Sixième sens* disparaît, les règles sur l'*Initiative* et la *Réaction* page 178 étant destinées à gérer ces situations. Si le meneur le désire, il peut devenir similaire à *Pressentiment*.

Si un personnage se retrouve au final avec des Avantages/Désavantages n'appartenant pas à sa classe d'âge, deux cas sont à prévoir :

- Soit il est trop vieux pour les avoir et va bientôt devoir les racheter avec ses points d'expérience (pour les Désavantages à astérisque) ou va bientôt les perdre spontanément (le meneur se chargeant de mettre en scène ce changement moral à l'occasion d'un scénario).
- Soit il est trop jeune et le meneur peut lui restreindre tout ou partie des effets mis en jeu, en attendant qu'il ait l'âge requis pour assumer cet Avantage/Désavantage.

Privilèges

Tous les Privilèges possédés par le personnage sont "revendus" à TROIS fois le coût indiqué entre parenthèses en première édition. Les points obtenus constituent la base du Pool de Conversion.

Compétences, sorts et réserve de magie

Les compétences sont "revendues" à leur niveau actuel selon la première ligne du tableau de la page 90. (Exemple : une compétence à 5 rapporte 15). Les Compétences Techniques, Réservées, Complexes ou Interdites rapportent le double. Les Compétences spécialisées rapportent la moitié des



points prévus et se revendent sans le +2 de la première édition. Tous les points obtenus s'ajoutent au Pool de Conversion. Les sorts sont revendus à raison de 5 pour un niveau 1, 10 pour un niveau 2 et 20 pour un niveau 3. La Réserve de magie rapporte (Réserve-Volonté) x 3. Tous les points obtenus s'ajoutent au Pool de Conversion. Les points d'expérience non dépensés dans la première édition s'ajoutent au Pool de Conversion.

Carrières

Vous trouverez ici la nouvelle version de certaines lignes des carrières des livrets, mais toutes ne seront pas modifiées. Si rien n'est spécifié, la ligne reste identique et s'applique normalement. Toute ligne modifiée remplace l'ancienne sans ambiguïté. De même, l'utilisation de la note [...] signifie que le texte est repris à l'identique par rapport au livret, et que seule une ou deux phrases changent.

Redéfinir son Profil

À ce moment, la feuille de personnage devrait être vierge de toute Compétence, sort ou capacité, à l'exception des Avantages, Désavantages et des Faveurs du Lien (qui est lui recopié intégralement et ne subit pas de changement).

Le joueur redéfinit donc son Profil de Caste selon ceux des pages 88 et 89 et répartit les points prévus dans ce profil (soit 6/6/5/5/4).

Ensuite, il ôte 82 points à son Pool de Conversion et compare le restant aux Points de Compétences indiqués page 90 pour sa tranche d'âge :

- Si son Pool de Conversion est plus élevé, il utilise tous les points de son Pool pour racheter ses Compétences, sorts, Privilèges et Réserve de magie selon les règles de la seconde édition données page 91. (Il doit alors veiller à reconstituer un personnage proche de l'ancien dans ses qualités et ses défauts, mais ne sera pas limité par les scores maximum des compétences selon son âge). Les points non dépensés deviendront des points d'Expérience conservés dans la case prévue à cet effet.

- Si son Pool de Conversion est inférieur aux Points de Compétences prévus en seconde édition, il dépense alors le total des Points de Compétences pour racheter ses Compétences, sorts, Privilèges et Réserve de magie selon les règles de la seconde édition données page 91. (Il doit alors veiller à reconstituer un personnage proche de l'ancien dans ses qualités et ses défauts, mais ne sera pas limité par les scores maximum des compétences selon son âge). Tous les points devront être dépensés et le Pool de conversion deviendra inutile.

Actualiser son équipement et ses sorts en seconde édition

Les optiques de carrière

Ces optiques de carrière restent sujettes aux mêmes règles énoncées dans les Livrets draconiques, et ne peuvent être choisies que par un personnage ayant atteint au minimum le deuxième Statut (ou sur le point de l'obtenir). Toutefois, de nombreux personnages ne choisissent aucune carrière spéciale ou ne le font que bien plus tard, vers le troisième ou quatrième statut.

Caste des artisans

Le forgeron

Requiert : Force à 6, Manuel à 6, Maîtrise à 6, Artisanat : Forge à 7, un Don artistique en rapport avec le métal à 3.

L'architecte

Requiert : Mental à 6, Cartographie à 6, Lire et écrire à 5, 20 points dans les Compétences Mentales.

L'orfèvre

Interdit : "Tu ne proposeras que le meilleur"

Requiert : Manuel à 7, Maîtrise à 6, coordination à 7, Artisanat : Joaillerie à 7.

Spécialisation : Artisanat : Joaillerie (une pierre précieuse ou un métal précieux).

L'alchimiste

Requiert : Maîtrise à 4, 3 artisanat à 4, Matières premières à 6, Alchimie à 6.
Spécialisation : Matières premières.

Le tisserand

Requiert : Manuel à 6, Perception à 6, Coordination 6, Artisanat : Couture à 7, un Don artistique à 4 en rapport avec le tissu.

Spécialisation : Artisanat : Couture (un type de produit en tissu).

Le mineur

Requiert : Force à 5, Coordination à 5, Maîtrise à 6, Survie : Sous-sol à 5, Artisanat : Terrassement à 7.

Spécialisation : Matière premières (un minéral ou un métal).

L'artisan élémentaire

Requiert : Empathie à 7, Volonté à 6, deux Dons artistiques à 5, une Sphère à 5, Maîtrise à 5.

Spécialisation : Artisanat élémentaire (une matière).

Bénéfice : L'écheveau élémentaire

Le personnage devient capable de modeler une matière à mains nues. Si la matière est dangereuse (lave, verre en fusion, métal porté au rouge), il doit dépenser un point de magie (de sa Réserve ou de la Sphère concernée par la matière) pour ne pas en subir les effets. Cette immunité ne le protège pas contre les sorts mais peut s'appliquer à certains de leurs effets (lave, eau bouillante) tant que le personnage dépense des points de magie. Lorsqu'il travaille la matière de cette façon, il utilise sa Compétence d'Artisanat élémentaire avec un bonus égal à la moitié de sa Sphère concernée (arrondi au supérieur), comme Nature pour le bois ou Pierre pour le marbre.

Le mécaniste

Interdit : "La Loi du secret"

Requiert : Manuel à 6, Maîtrise à 6, Mécanismes à 5, 2 en Tendance Dragon.

Bénéfice : Ajuster le progrès

Le personnage peut utiliser de la Maîtrise APRES un jet et peut obtenir des NR par cet usage. Il ne peut pas cumuler une dépense de Chance et de Maîtrise. De plus, il ajoute son niveau de Statut à sa Tendance Homme pour calculer le niveau maximal des compétences y faisant référence.

Note : les mécanistes sont surveillés de près par les Parfaits et, dans une moindre mesure, les érudits, ce qui explique leurs obligations de Tendance afin qu'ils ne sombrent pas dans l'Humanisme...

Caste des Combattants

L'aventurier

Requiert : Pas de Tendance supérieure à 4, Chance à 5, Géographie à 3. (Note : Les aventuriers ne peuvent atteindre le cinquième Statut, mais le prestige de leurs meilleurs membres équivaut largement à celui d'un Grand Maître d'armes).

Le guerrier

Requiert : Deux compétence de Combat à 8, Force à 8, Maîtrise à 5.

Le duelliste

Requiert : Deux compétence d'arme à 7, Coordination à 7, Maîtrise à 6.

Bénéfice : Briser la concentration.

Lorsqu'il combat seul un adversaire, le duelliste peut dépenser des actions en début de tour afin de réduire le nombre de dés d'initiative de son opposant. Ces actions doivent être déclarées avant le lancement des dés d'Initiative et ne peuvent réduire l'Initiative de la cible au dessous de 1. Ce Bénéfice est utilisable autant de fois par combat que le personnage possède de degrés de Statut. Il n'est pas possible d'appliquer ce Bénéfice à plusieurs cibles au cours d'un même combat.

Le mercenaire

Requiert : Trois compétence d'arme à 6, 1 point dans chaque Tendance, Empathie au dessous de 8.

Note : les mercenaires ne peuvent atteindre le 4^e Statut, mais le prestige de leurs meilleurs membres équivaut largement à celui d'un Grand Maître d'armes et leur Maître Instructeur Tylus Morg est honoré au travers de tout Kor.

Le maître d'armes

Requiert : Une compétence de Combat à 9, Manuel à 6, Social à 6.

Spécialisation : Le Maître d'armes ne peut posséder qu'une Spécialisation en Combat, qui doit être son domaine d'instruction.

Le stratège**Interdit :** "L'armée meurt mais ne se rend pas..."**Requiert :** Mental à 6, Intelligence à 7, Stratégie à 7, Maîtrise à 5.**Le chevalier****Requiert :** Equitation à 6, Fatalité à 0, Renommée à 5, 2 Interdits de caste, Avantage Droiture.**Spécialisation :** Eloquence ou Lire et écrire.**Le gladiateur****Requiert :** Force à 7, Coordination à 6, Présence à 6, deux compétences de Combat à 6.**Bénéfice :** les *attaques particulières* sont à choisir parmi les *Manœuvres de mêlée* ou les *Manœuvres de Corps à corps*, page 184 à 187 du livre de base.**Le paladin****Requiert :** Tendance Fatalité ou Homme à 0 (étant choisie comme Tendance Opposée), pas de Lien.**Spécialisation :** Histoire ou Connaissance des dragons.**Bénéfice :** Nulle place au doute.

Lorsqu'il affronte un adversaire possédant des points dans la Tendance qui lui est Opposée, le personnage peut choisir de gagner un bonus à tous ses jets d'attaque ou d'infliger un malus à tous les jets de défense de son adversaire. Ce modificateur est égal à son Statut + la Valeur de la Tendance Opposée de son adversaire. Le personnage doit choisir la façon dont il utilise ce Bénéfice au début du premier tour de combat et ne peut plus en changer tant qu'il s'agit du même adversaire.

Le lutteur**Requiert :** Force à 7, Coordination à 6, Corps à corps à 8.**Caste des Commerçants****La courtisane****Interdit :** "Tu ne t'attacheras pas"**Requiert :** Social à 6, Présence à 7, Séduction à 6, un Don artistique à 5, un Art de la scène à 4, Psychologie à 4 – Une courtisane ne peut dépasser 8 en Empathie.

Note : le comptoir marchand du Bénéfice de Statut 2 est remplacé par un boudoir isolé et quelques servantes.

Le diplomate**Interdit :** "Tu ne refuseras pas le compromis"**Requiert :** Social à 6, Perception à 6, Intelligence à 6, Diplomatie à 6, Psychologie à 6, Vie en cité à 4, au moins 5 cercles (ou des points complets) dans chacune des Tendances.

Note : le comptoir marchand du Bénéfice de Statut 2 est remplacé par une maison et un scribe qualifié.

L'espion**Interdit :** "Tu n'accorderas jamais ta pleine confiance"**Requiert :** Mental à 5, Coordination à 6, Manuel à 6, Déguisement à 6, Discrétion à 6, 25 points dans les Compétences Techniques, Privilège Paria.

Note : le comptoir marchand du Bénéfice de Statut 2 est remplacé par une cache secrète munie de nombreuses sorties secrètes.

Le joueur**Requiert :** Volonté à 7, Présence à 5, Perception à 6, Jeu à 5, Privilège Paria**Spécialisation :** Jeu**Bénéfice :** Maintenir le bluff

Lors de toute opposition avec un autre personnage (combat, discussion, jet d'opposition, etc.), le joueur peut spontanément défier son adversaire, verbalement ou par son attitude naturelle et son regard. Le défi est automatiquement géré avant toute action et n'a pas besoin d'être accepté, à moins que le meneur ne décide que l'adversaire ne comprend pas le défi (peuple ancien, animal enragé, monstre inintelligent). Il mise alors [...].

Note : le comptoir marchand du Bénéfice de Statut 2 est remplacé par une connaissance de tous les videurs et gros bras de la cité et des accès privilégiés dans les tavernes et maisons de jeu.

Le marchand**Requiert :** Social à 6, Empathie à 6, Tendance homme à 2, Lire et écrire à 4.**Le marchand itinérant****Requiert :** Empathie à 7, Social à 6, Physique à 5, Géographie à 5, Langage des signes à 5, Equitation ou Attelages à 5.

Note : le comptoir marchand du Bénéfice de Statut 2 est remplacé par deux écuries situées dans deux villes séparées de plus de 500 km et disposant d'un palefrenier et d'un petit entrepôt.

Le tenancier**Requiert :** Social à 6, Empathie à 6, Perception 6, Castes à 4, Vie en cités à 5, Psychologie à 4, Tendance Homme à 2.

Note : le comptoir marchand du Bénéfice de Statut 2 est remplacé par une taverne et quelques servantes.

Le mendiant**Requiert :** Chance à 5, Baratin à 6, Vie en cités à 6, Privilège Paria**Bénéfice :** La roue de la fortune.

[...] De plus, un mendiant placé dans un lieu public sera systématiquement ignoré si les passant obtiennent en chiffre en dessous de son Statut sur 1D10 (non modifiable), à moins de le rechercher activement.

Note : le comptoir marchand du Bénéfice de Statut 2 est remplacé par un droit d'accès à la "cour des miracles" de la ville et une certaine tolérance des miliciens locaux, dans les limites de discrétion.

Le voleur**Requiert :** Manuel à 5, Chance ou Maîtrise à 7, Faire les poches à 5, Discrétion à 5, Estimation à 4, 25 points dans les Compétences Manuelles, Privilège Paria.

Note : le comptoir marchand du Bénéfice de Statut 2 est remplacé par un droit d'accès aux locaux de réunion de la guilde locale de la ville et le respect de quelques gosses de rues.

Paria

Bien que les Privilèges des Livrets draconiques doivent être traités dans la seconde partie de cette aide de jeu, il convient d'en développer un ici afin de pouvoir effectuer la conversion des carrières de Commerçants.

Paria (0)Ce "Privilège" est irréversible et une fois choisi, il ne peut plus disparaître. Le personnage fait alors partie de la frange la moins honorable des Commerçants et interdit tout retour aux carrières autres que celles de Paria. Bien que citoyen, le Paria est dévalorisé au sein de sa caste et sera traité en inférieur dans une assemblée de commerçants (mais jamais en public ou devant d'autres citoyens, c'est une affaire interne à la caste). Le Privilège Fournisseur de poisons a alors un coût de 2 et peut changer de nom pour évoquer d'autres marchandises honteuses. Le personnage ne peut posséder le Privilège Notoriété et subit un malus de 5 à toutes ses actions sociales entreprises avec d'autres Commerçants n'ayant pas ce Privilège. Les Parias ne peuvent Atteindre le 5^e Statut, ni devenir Maître de la caste et ce depuis toujours. Mais après tout, cela leur est souvent égal....**Caste des érudits****L'architecte****Spécialisation :** Architecture

Note : l'architecture devient un Don artistique.

L'astronome**Requiert :** [...] Astronomie à 6 [...].**Le cartographe****Requiert :** Manuel à 6, un Don artistique graphique (enluminures, dessin d'art...) à 4 [...].**Le conteur****Requiert :** Social à 5, un Don artistique graphique (enluminures, dessin d'art...) à 4 [...].**L'érudit****Spécialisation :** une des Connaissances développées.



L'herboriste

Requiert : Manuel à 5, Matières premières à 5 [...].

Bénéfice : À la racine de tout bienfait

[...], à n'importe quel jet impliquant les Compétences de Médecine, Premiers soins, Alchimie, Chirurgie et Herboristerie, ainsi qu'aux actions [...].

L'historien

Aucun changement.

Le médecin

Bénéfice : L'os et le ligament

[...] Chaque jour, il dispose d'un nombre de Niveaux de Réussite égal à son niveau de Statut qu'il peut attribuer à un jet de Médecine, de Chirurgie ou de Premiers soins réussi [...].

Le navigateur

Requiert : [...] Manuel à 5, Commandement à 4, [...].

Note : la carrière de Navigateur est accessible aux castes énoncées dans la marge de la page 39 des Versets d'Ozry.

Le scientifique

Requiert : Mental à 6, Manuel à 5, [...] 20 Points dans les Compétences de Technique.

Spécialisation : Astrologie, Médecine, Alchimie, Chirurgie ou Mécanismes.

Caste des mages

Généraliste

Requiert : Trois sphères à 5, trois Disciplines à 5, un sort de chacune des trois sphères connues.

Spécialisation : Aucune (le personnage ne peut se spécialiser en Connaissance de la magie).

Le spécialiste élémentaire

Requiert : Une sphères à 7, Volonté à 6, Empathie à 7.

Spécialisation : Connaissance de la magie (sphère de prédilection).

L'invocateur

Requiert : Magie invocatoire à 7, Volonté à 6, Perception à 6, Dragon ou Fatalité à 3, Homme à 0.

Spécialisation : Connaissance de la magie (Magie Invocatoire). Le personnage ne peut posséder d'autres Spécialisations de Connaissance de la magie concernant les Disciplines.

Bénéfice : Maîtrise des portails
Le personnage ajoute son niveau de Statut au score de base de tous ces jets d'Invocation. De plus, il peut dépenser des points de Maîtrise après un jet d'Invocation raté, et ce autant de fois par jour que son niveau de Statut.

Le spécialiste des Rituels

Interdit : "Tu suivras la Loi de la Méditation"

Requiert : Sorcellerie à 7, Intelligence à 7, Manuel à 6, un Artisanat à 5.

Spécialisation : Connaissance de la magie (Sorcellerie). Le personnage ne peut posséder d'autres Spécialisations de Connaissance de la magie concernant les Disciplines.

Bénéfice : Maîtrise des Rituels

Le personnage ajoute son niveau de Statut au score de base de tous ses jets de Sorcellerie. De plus, il réduit la durée des sorts de Sorcellerie de 10% par niveau de Statut (de -20% pour un Statut 2 à -50% pour un Statut 5).

L'enchanteur

Requiert : Deux sphères à 6, un Artisanat à 5, Enchantement à 5 (Voiles de Nanya page 32), un Don artistique à 5, Empathie à 7.

Spécialisation : Connaissance de la magie (Sorcellerie) ou un Artisanat. Le personnage ne peut posséder d'autres Spécialisations de Connaissance de la magie concernant les Disciplines.

Le mage de combat

Requiert : Magie instinctive à 7, Physique à 6, Coordination à 5, Maîtrise à 5.

Spécialisation : Connaissance de la magie (Magie instinctive) ou une Compétence de Combat. Le personnage ne peut posséder d'autres Spécialisations de Connaissance de la magie concernant les Disciplines.

Le Guérisseur

Requiert : Sphère de la Nature à 7, Empathie à 7, Volonté à 6, Tendance Dragon ou Homme à 3.

Spécialisation : Connaissance de la magie (Sphère de la Nature) ou Premiers soins.

Bénéfice : La sève qui nous lie

[...] Pour cela il dispose d'un point par niveau de Statut – chaque Blessure ainsi annulée lui consommant un point et un point de magie de sa Sphère de la Nature ou de sa Réserve (à son choix).

Caste des Prodiges

Le gardien

Requiert : Physique à 6, pas de cercles de Fatalité, une Compétence de Combat à 7, Volonté à 6.

Spécialisation : Armes doubles (Shaaduk't) ou Esquive.

Le tuteur

Requiert : Mental à 6, Social à 5, Empathie à 6, 40 points dans les Compétences Mentales, Psychologie à 5.

Spécialisation : Connaissance de la magie (Sorcellerie). Le personnage ne peut posséder d'autres Spécialisations de Connaissance de la magie concernant les Disciplines.

Bénéfice : Le regard avisé

Le personnage double ses points d'expérience acquis en Découverte, Magie et Implication (et peut donc quadrupler la valeur défini dans son Optique de progression, page.160). Il peut donner à un autre personnage une partie de ces points en plus afin de lui enseigner une compétence qu'il possède. Pour cela, il doit posséder dans cette Compétence un score au moins égal à celui visé par le personnage recevant l'enseignement.

Le prophète

Requiert : Mental à 6, Intelligence à 5, Empathie à 7, pas de Lien, avantage Pressentiment.

Spécialisation : Méditation (selon conditions extérieures : en forêt, la nuit, en montage...)

Le fervent

Requiert : Social à 6, Empathie à 6, Connaissance

des dragons à 5, Psychologie à 6, 3 Privilèges, aucun cercle de Fatalité.

Spécialisation : Tendance Dragon. Cette spécialisation répond à des règles spécifiques. Elle ne se gère pas comme une Spécialisation de Compétence, mais compte dans le total des Spécialisations du personnage. Le personnage ne peut plus utiliser les Tendances, mais regagne un point de plus en chance ou en Maîtrise lorsqu'il doit en gagner (en plus d'autres bonus). Il double tous les cercles d'Homme et de Fatalité obtenus par ses actions.

Le guérisseur

Requiert : Mental à 6, Manuel à 5, Médecine à 5, 40 points dans les Compétences Mentales.

Spécialisation : Médecine (au choix)

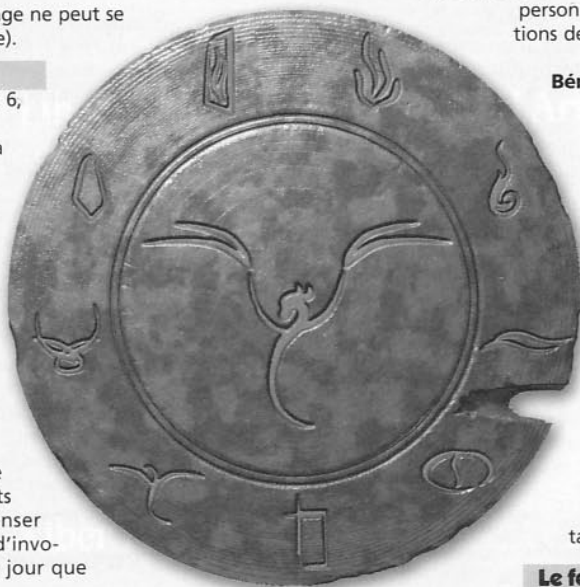
Le sage

Motivations : Guider et juger

Requiert : Mental à 7, Intelligence à 6, Présence à 6, 20 points dans les Compétences de Théorie

Bénéfice : Guider l'âme

S'il est témoin d'une action entraînant le gain de cercles de Tendances, il peut annuler ce gain en entamant une discussion avec le personnage concerné moins d'une heure après l'action et si ce der-



nier est consentant. Il ne peut par ce Bénéfice agir sur les cercles gagnés par le choix des dés de Tendances. De plus, autant de fois par jour que son niveau de Statut, il peut percevoir intuitivement la Tendance dominante d'une cible en réussissant un jet de Volonté+Empathie contre une Difficulté de 20. Par NR, il peut obtenir la valeur chiffrée d'une Tendance. Cet examen de conscience est indétectable et ne demande que d'entendre quelques phrases prononcées par la cible.

Le médiateur

Interdit : Tu ne laisseras germer aucun conflit sans agir.

Requiert : Social 7, Intelligence à 6, Psychologie à 4, Diplomatie à 6.

Le missionnaire

Requiert : Social à 6, Volonté à 6, 3 Privilèges, Géographie à 5, Éloquence à 6, 0 en Tendance Homme ou Fatalité.

Bénéfice : Apporter la lumière.

En discutant avec des hérétiques, le personnage peut effacer son niveau de Statut en cercles de Tendance Homme ou Fatalité. Il lui suffit pour cela de réussir un jet de Volonté+Empathie contre une Difficulté de 15 par cercle à effacer. Ce pouvoir peut fonctionner autant de fois par jour que sa Tendance Dragon et sur une seule cible à la fois. La victime n'a pas à être consentante, elle doit juste pouvoir écouter la prédication.

Le prodige animal

Requiert : Empathie à 7, Connaissance des animaux à 6, Lien avec Heyra, Ozyr, Szyl ou Brorne, aucun cercle en Tendance Homme.

Le poète de la nature

Requiert : Mental à 5, Empathie à 6, un don artistique en rapport avec la Nature à 5, Conte à 5, Artisanat : Horticulture à 6.

Caste des protecteurs

Le soldat

Requiert : Physique à 5, Maîtrise à 5, 40 points dans les Compétences Physiques, Athlétisme à 5, Stratégie à 2.

Spécialisation : Maîtrise. Cette spécialisation répond à des règles spécifiques. Elle se gère comme une Spécialisation de Compétence en ce qui concerne les coûts de développement et compte dans le total des Spécialisations. Le personnage ne peut plus utiliser la Chance en combat, ni en regagner durant les combats. Il l'utilise et la regagne normalement dans les autres situations.

Bénéfice : L'esprit de corps.

Chaque fois qu'il combat aux côtés d'un nombre de compagnons égal à (10-Statut), le personnage lance un dé neutre d'Initiative de plus et choisit ses dés d'action à son gré. Ce Bénéfice est actif à tous les débuts de tour tant qu'il reste entouré d'un nombre de compagnons suffisant [...].

Le légionnaire

Requiert : Résistance à 7, Physique à 6, Maîtrise à 5, 40 points dans les Compétences Physiques, Avantage Santé de fer.

Le garde du corps

Requiert : Physique à 6, Coordination à 6, 3 compétences de Combat à 6, 3 Privilèges, Perception à 6

Spécialisation : Bouclier

Le milicien

Requiert : Physique à 5, Social à 5, Présence à 4, 20 points dans les Compétences Sociales, Vie en cités à 5.

Note : les miliciens ne peuvent atteindre le cinquième Statut, mais le prestige de leurs meilleurs Commandeurs équivaut largement à celui d'un Commandeur-Dragon.

L'inquisiteur

Requiert : Physique à 6, Mental à 6, Social à 6, Loi à 6, Castes à 4, Connaissance des dragons à 4, 40 points dans les Compétences Physiques, 20 points dans les Compétences d'Influence, 0 en Tendance Homme et Fatalité, aucun cercle de Fatalité, les 3 Interdits respectés.

Spécialisation : Loi.

Bénéfice : Que justice soit faite !

Lorsque le personnage affronte un adversaire jugé hérétique et reconnu comme tel du fait de ses actions ou de ses opinions, il dispose, par tour, d'un nombre de bonus égal à sa tendance Dragon.

Chacun de ces bonus a une valeur égale à son Statut et peut s'appliquer à tous les jets à l'exception de l'Initiative. Chaque jet ne peut bénéficier que d'un bonus. Il n'est pas possible d'utiliser plusieurs de ces bonus lors d'une même action (comme au toucher ET aux dommages d'un même coup) à moins que le joueur n'aie annoncé en début de combat sa décision de ne plus faire appel aux Tendances pour l'ensemble de l'affrontement.

L'instructeur

Requiert : Social à 5, Présence à 6, Maîtrise à 7.

Bénéfice : Le fruit de la Tradition

Du moment qu'il possède une Compétence d'UN point supérieure au niveau que souhaite atteindre un de ses compagnons [...]. Un jet réussi annule les éventuels malus de Compétence Réserve, bien qu'il ne l'enseignera normalement qu'à un membre d'une caste connue pour l'utiliser. De plus, chaque NR obtenu permet d'économiser un point d'Expérience. [...]. Ce Bénéfice ne permet pas d'enseigner une compétence Interdite tant que l'élève ne remplit les conditions normales d'apprentissage de ces Compétences.

Le stratège

Requiert : Présence à 7, Mental à 6, Stratégie à 6, Commandement à 6, Éloquence à 6, une spécialisation de Stratégie.

Spécialisation : Stratégie (différente de la première)

Bénéfice : La voix du guide

[...] Ce Bénéfice fonctionne tant que les compagnons aiguillés sont à portée de voix du personnage.

L'ingénieur militaire

Requiert : Perception à 7, Manuel à 6, Maîtrise à 6, 30 points dans les Compétences Techniques, Homme à 1.

Bénéfice : Le jeu de l'ennemi

[...] Il gagne automatiquement autant de cercles en Tendance Homme que son nouveau score de Compétence, ce qui peut lui imposer une certaine réflexion et un ressourcement après ses découvertes.

Note : les ingénieurs militaires ne peuvent atteindre le cinquième Statut, et bien que le prestige de leurs Commandeurs soit important, ils sont toujours un peu mis à part du fait de leur intérêt pour les "machines"...

Le protecteur itinérant

Requiert : Physique à 6, Géographie à 5, Castes à 3, Orientation à 4, 15 points dans les Compétences de Mouvement. Le protecteur itinérant ne peut devenir Expert en Vie en cité.

Spécialisation : Survie ou Géographie

Bénéfice : La force d'un seul

[...] refuse de faire appel aux Tendances pour l'ensemble du combat, il dispose alors de 2 fois son Statut en NR, qu'il peut alors dépenser deux par deux à son gré.

Caste des voyageurs

Le chasseur

Requiert : Physique à 6, Manuel à 5 [...].

L'éclaireur

Requiert : Physique à 5 [...].

L'errant

Requiert : Mental à 5, Social à 6 [...].

L'explorateur

Requiert : Mental à 6 [...].

Le ménestrel

Requiert : Social à 6, Histoire à 4 [...].

Le messager

Requiert : Mental à 6 [...].

Le missionnaire

Requiert : Mental à 5, Social à 6 [...].

À suivre...

Auteur : Thomas Féron

Illustrations tirées de Prophecy seconde édition

backstab

Index - Tome 38

Liber I : Le B.A. BA du Grand Art 36

**Liber II : La mafia de Davos
(Synode) 40**

**Liber III : La bataille d'Ashabenford
(Forgotten Realms) 47**

Liber IV : La main verte 53

Liber V : La Porte du Ciel 58

Le B.A. BA du Grand Art

Regardez avec quel enthousiasme vos joueurs dévorent les sorts de haut niveau du *Manuel des Joueurs*. Comme si l'ascension au rang d'archimage était une simple formalité ! Au lieu de rêvasser, ils feraient mieux de potasser leurs livres de sorts car avant d'atteindre le niveau 5, puissance à partir de laquelle leur arsenal augmente sensiblement leurs chances de survie, ils vont certainement perdre un voire deux personnages. Pour les aider, voici quelques concepts assez tranchés fournis avec les sorts et tactiques qui vont bien.



Le bourrin

"Tenser était un petit garçon comme les autres lorsqu'il nous a rejoints. Timide et un peu froussard, aucun professeur n'avait réellement fait attention à lui, jusqu'au jour où on le retrouva dans le réfectoire, pendu par les pieds et dans le plus simple appareil. Une semaine plus tard, trois élèves de quatrième année gisaient inconscients dans une fosse d'aisance."

Ce magicien se consacre corps et âme à neutraliser ses adversaires aussi vite que possible sans rien laisser au hasard. Histoire de réduire le nombre de ses adversaires, il ouvre généralement le bal en lançant *sommeil* ou *couleurs dansantes*. Il se rabat ensuite sur *projectile magique*, *flèche acide de Melf* et tous les sorts de contact qu'il peut lancer de loin, grâce à *main spectrale* (*contact glacial*, *décharge électrique*, *mains brûlantes* et *baiser de la goule*) pour les affaiblir un peu plus. Une fois ses sorts à distance épuisés, il concentre le feu nourri de son arc long sur les ennemis restant, pendant que les guerriers du groupe se déchaînent. Si ces derniers ont du mal à s'en sortir, il booste ses caractéristiques (*force de taureau*, *grâce féline*) et sa CA (*armure du mage*, *bouclier*) avant de les rejoindre dans la mêlée à grands coups d'épée longue. Dans tous les cas, si sa cible est trop difficile à toucher, le bourrin lance *coup au but* avant de porter son attaque décisive.

Livre de sorts

1 - *armure de mage*, *bouclier*, *contact glacial*, *couleurs dansantes*, *coup au but*, *décharge électrique*, *mains brûlantes*, *projectile magique*, *sommeil*

2 - *baiser de la goule*, *flèche acide de Melf*, *force de taureau*, *grâce féline*, *main spectrale*

Règles importantes

- Lancer un sort sur la défensive ne provoque aucune attaque d'opportunité.

- La CA de l'adversaire ne prend pas en compte son bonus d'armure, son bonus de bouclier, et son éventuel bonus d'armure naturelle lorsque ce dernier est la cible d'un sort de contact (exemple : *décharge électrique*).

- Le don Incantation statique permet d'ignorer le risque d'échec des sorts profanes lorsque l'on porte une armure et/ou un bouclier.

Le bourrin idéal

Race : elfe (pour le maniement des armes, le bonus de Dextérité et les immunités)

Caractéristiques élevées : Intelligence, Dextérité et Force

Compétence élevée : Concentration

Dons : Incantation statique, Maniement du bouclier, Port d'armure légère

École de prédilection : Nécromancie

Armure : armure de cuir cloutée ou chemise de mailles

Le duelliste

"Ne critiquez pas Otiluke pour son mauvais caractère, réfléchissez plutôt à l'attitude que vous auriez adoptée si vous aviez comme lui joué le rôle de souffre-douleur pendant près de dix ans. Malingre comme il l'est, la magie lui a permis de compenser son handicap, à tel point qu'il a construit toute sa personnalité autour."

Ce magicien est une encyclopédie magique vivante, qui s'est

spécialisée dans la neutralisation de ses confrères. Jouant sur leurs faiblesses, qu'il connaît mieux que quiconque, il s'arrange toujours pour agir avant eux (Science de l'initiative, Dextérité élevée et éventuellement *grâce féline*) et, tant qu'à faire, de les prendre au dépourvu. Dès que le duelliste a l'initiative, il lance *cécité* pour empêcher son adversaire de le localiser (la quasi-totalité des sorts nécessite de voir sa cible), ou *baiser de la goule* pour l'immobiliser, éventuellement avec *main spectrale* et *coup au but* si le malheureux est hors de portée ou bien protégé. Une autre technique pour distraire l'adversaire consiste à utiliser *rapetissement* sur la surface sur laquelle il repose (exemple : les lattes d'un pont à cordes) ou *agrandissement* sur ses vêtements, histoire qu'ils gênent ses gestuelles (les porteurs de chapeau apprécieront tout particulièrement). Une fois maîtrisé, le duelliste n'a plus qu'à l'achever à grands coups de *projectile magique*, *contact glacial*, *mains brûlantes*, *flèche acide de Melf* et *sphère de feu*. S'il veut économiser ses sorts, le duelliste peut toujours sortir son arc long. Et quand il aura épuisé tout ses sorts de niveau 1 et 2, quelques *hébètement* bien sentis handicaperont encore son adversaire suffisamment longtemps pour que ses compagnons le finissent à coups d'épée.

Livre de sorts

1 - *agrandissement*, *armure de mage*, *bouclier*, *contact glacial*, *coup au but*, *mains brûlantes*, *projectile magique*, *rapetissement*

2 - *baiser de la goule*, *cécité/surdité*, *flèche acide de Melf*, *fou rire de Tasha*, *grâce féline*, *main spectrale*, *sphère de feu*

Règles importantes

- Lancer un sort sur la défensive ne provoque aucune attaque d'opportunité.

- La CA de l'adversaire ne prend pas en compte son bonus d'armure, son bonus de bouclier, et son éventuel bonus d'armure naturelle lorsque ce dernier est la cible d'un sort de contact (exemple : *décharge électrique*).

- Un adversaire pris au dépourvu perd son bonus de Dextérité à la CA. Il ne peut pas porter d'attaque d'opportunité.

Le duelliste idéal

Race : elfe (pour le maniement des armes, le bonus de Dextérité et les immunités)

Caractéristiques élevées : Intelligence, Dextérité

Compétence élevée : Connaissance des sorts, Détection et Perception auditive (pour éviter d'être surpris)

Don : École renforcée, Science de l'initiative

École de prédilection : Transmutation ou Nécromancie

Le guetteur

"Mordenkainen n'est pas un maître comme les autres. Avant de commencer l'apprentissage magique à proprement parler, il cantonne ses élèves à trois années de tâches ménagères. Puis un jour, il se glisse derrière eux en silence et leur assène un terrible coup de bâton. Dès lors, à chaque instant, ils doivent être sur leurs gardes, pleinement éveillé, pour ne pas tâter du bâton du maître."

Bien qu'il ne soit d'aucune utilité en plein combat, ce magicien est le complément indispensable d'un roublard. Sa première mission consiste à jouer les éclaireurs. Pour ce faire, il lance *invincibilité* sur lui et progresse en recourant à ses sens et ses différents

sorts de divination : *détection des morts-vivants*, *détection de l'invisibilité*, *détection de pensées*. S'il repère une personne invisible qui représente un danger pour ses compagnons, il lance *poissière scintillante*. Le guetteur dispose aussi d'un large éventail de sorts pour franchir les différents obstacles qu'il pourrait rencontrer sur sa route : *corde animée*, *pattes d'araignée*, *saut*, *lévitation* et *vision dans le noir*. S'il doit suivre quelqu'un, il s'appuie sur les sorts *changement d'apparence*, *modification d'apparence* et *localisation d'objet*, et évidemment sur son familier. Dès qu'il identifie une menace, il rejoint ses compagnons aussi vite que possible grâce à *monture* et *repli expéditif*. Il peut aussi leur transmettre un message grâce à son familier. Et quand vient l'heure de se reposer, il ne manque pas d'utiliser *alarme* et/ou *verrouillage*.

Livre de sorts

1 - *alarme*, *changement d'apparence*, *corde animée*, *détection des morts-vivants*, *détection des passages secrets*, *message*, *monture*, *pattes d'araignée*, *repli expéditif*, *saut*

2 - *corde enchantée*, *détection de l'invisibilité*, *détection de pensées*, *invisibilité*, *lévitation*, *localisation d'objet*, *modification d'apparence*, *poissière scintillante*, *vision dans le noir*

Règles importantes

- Lancer un sort sur la défensive ne provoque aucune attaque d'opportunité.

- Le sort *invisibilité* cesse aussitôt que son bénéficiaire réalise une attaque, que ce soit en prenant un adversaire pour cible ou en lançant un sort de zone sur un ou plusieurs adversaires.

- Réaliser un double déplacement ne provoque aucune attaque d'opportunité. En effet, comme il ne fait que se déplacer, l'espace dans lequel le personnage débute son mouvement n'est pas considéré comme contrôlé. En revanche, il doit éviter à tout prix de pénétrer dans un nouvel espace contrôlé lors de son déplacement.

- Un personnage qui court est incapable d'éviter les attaques. Il perd donc son bonus de Dextérité à la CA. Il peut courir sans problème pendant un nombre de rounds égal à sa Constitution. Au-delà, il doit réussir un jet de Constitution tous les rounds (DD égal à 10 + 1 par round supplémentaire après le premier).

Le guetteur idéal

Race : elfe (pour le bonus de Dextérité, la vision nocturne et les bonus raciaux aux compétences)

Caractéristiques élevées : Intelligence et Dextérité

Compétences élevées : Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Perception auditive

Dons : Course, Extension de durée, Pistage

Familier : chat ou chouette

École de prédilection : Divination

L'intouchable

"Beaucoup l'ignore, mais Nystul est un très mauvais perdant. C'est d'ailleurs une des raisons pour laquelle il a intégré une académie de magie. À chaque fois qu'il rentrait chez ses parents, Nystul profitait de ses dons pour briller lors des matchs de ballon du cru. Il y gagna même un surnom : l'insaisissable !"

Ce magicien a un instinct de survie plus développé que la moyenne, c'est pour cette raison qu'il évite la mêlée à tout prix.

Son répertoire est suffisamment étendu pour s'adapter aux principaux types de menaces. Opposé à des archers, il lance *armure de mage*, *bouclier* et *protection contre les projectiles* sur lui et s'entoure éventuellement d'une *brume de dissimulation* (ou d'une *nappe de brouillard*). Une autre de ses techniques consiste à désencorder l'arc ou l'arbalète de l'adversaire pris au dépourvu grâce à *manipulation à distance*. En cas de coup dur, il peut finalement recourir à *ténèbres* qui, grâce à *main spectrale*, peut être lancé en plein milieu du groupe d'archers. Dans le cœur de la mêlée, l'intouchable fait une excellente cible pour les grosses pointures qui auront toutes les peines à passer au travers de sa CA artificiellement boostée par les sorts *armure de mage*, *bouclier* et *fou*, sans parler d'*image miroir* qui augmente d'autant son espérance de vie. Évidemment, la manœuvre dite de défense totale et la compétence Acrobatie accroissent encore cet avantage, en mêlée comme à distance.

Livre de sorts

1 - *armure de mage*, *bouclier*, *brume de dissimulation*, *endurance aux énergies destructives*, *protection contre la Loille Bienlle Chaoslle Mal*

2 - *fou*, *image miroir*, *main spectrale*, *nappe de brouillard*, *protection contre les projectiles*, *résistance aux énergies destructives*, *ténèbres*

Règles importantes

- La CA de l'adversaire ne prend pas en compte son bonus d'armure, son bonus de bouclier, et son éventuel bonus d'armure naturelle lorsque ce dernier est la cible d'un sort de contact (exemple : *ténèbres*).

- Lancer un sort sur la défensive ne provoque aucune attaque d'opportunité.

- Le don Incantation statique permet d'ignorer le risque d'échec des sorts profanes lorsque l'on porte une armure et/ou un bouclier.

- Un degré de maîtrise de 5 dans la compétence Acrobatie permet de bénéficier d'un bonus d'esquive de +3 à la CA lorsque l'on combat défensivement, et d'un bonus d'esquive de +6 à la CA quand on effectue une défense totale.

- Le camouflage protège contre tous les types d'attaque. Pour toucher la personne ainsi protégée, son adversaire doit obtenir un résultat supérieur ou égal à la valeur indiquée par son type de camouflage sur un d100.

L'intouchable idéal

Race : halfelin (pour le bonus de Dextérité et la petite taille)

Caractéristiques élevées : Intelligence et Dextérité

Compétences élevées : Acrobatie, Concentration

Dons : Incantation statique, Maniement du bouclier, Port d'armure légère

École de prédilection : Abjuration

Armure : armure de cuir cloutée ou chemise de mailles

Le lâche

"On ne sait pas grand-chose du passé de Bucknard, si ce n'est qu'il fut élevé par un tyran qui attachait ses disciples dans une crypte pour dormir à même le sol, et les nourrissait quand l'envie lui en prenait. Cinq années de ce régime forgèrent le caractère du mage, qui trouva finalement le moyen de s'enfuir. Étrangement, Bucknard n'a jamais cherché à se venger de son maître."



Ce magicien a un instinct de survie si développé qu'il abandonnerait père et mère contre une chance de s'en sortir indemne. Avec le temps, il a mis au point toutes sortes de techniques pour prendre la fuite. Celle qui nécessite de mémoriser le plus de sorts consiste à créer une zone de graisse juste devant lui et à s'enfuir dans le sens inverse, que ce soit à pied ou sur le dos d'une monture, mais toujours sous les effets d'un sort de repli

expéditif. Tout au long de la fuite, le lâche utilise le sort *détection des passages secrets* pour trouver un refuge, ouvre les portes avec *ouverture* ou *déblocage* et les referme soigneusement derrière lui avec *fermeture*, *verrouillage* ou *verrou du mage*. Il peut aussi opter pour *invisibilité* ou *corde enchantée*, méthodes toujours aussi efficaces pour qui cherche à éviter les confrontations. Dans les situations désespérées, le lâche doit se préparer psychologiquement à sauter dans le vide. Le sort *feuille morte* lui permet de ralentir sa chute, quant à *pattes d'araignée*, il permet éventuellement de se rattraper aux murs. Enfin, s'il a une chance de se fondre dans la foule, le lâche se rabat sur *changement d'apparence* et *modification d'apparence*, quitte à épouser la forme d'un orque.

Livre de sorts

1 - *changement d'apparence*, *détection des passages secrets*, *feuille morte*, *graisse*, *monture*, *pattes d'araignée*, *repli expéditif*, *saut*, *verrouillage*

2 - *corde enchantée*, *déblocage*, *invisibilité*, *modification d'apparence*, *verrou du mage*

Règles importantes

- Lancer un sort sur la défensive ne provoque aucune attaque d'opportunité.

- Réaliser un double déplacement ne provoque aucune attaque d'opportunité. En effet, comme il ne fait que se déplacer, l'espace dans lequel le personnage débute son mouvement n'est pas considéré comme contrôlé. En revanche, il doit éviter à tout prix de pénétrer dans un nouvel espace contrôlé lors de son déplacement.

- Un personnage qui court est incapable d'éviter les attaques. Il perd donc son bonus de Dextérité à la CA. Il peut courir sans problème pendant un nombre de rounds égal à sa Constitution. Au-delà, il doit réussir un jet de Constitution tous les rounds (DD égal à 10 + 1 par round supplémentaire après le premier).

Le lâche idéal

Race : humain (pour le don et les compétences supplémentaires) ou elfe (pour le maniement des armes, le bonus de Dextérité et les immunités)

Caractéristiques élevées : Intelligence, Dextérité

Compétences élevées : Équitation, Évasion, Natation, Saut

Don : Course

École de prédilection : Transmutation

Le pacifiste

"Avant de devenir le fin négociateur qu'il est, Rary a connu des hauts et des bas. La rumeur prétend qu'une de ses premières obligations consista à défendre les intérêts d'un village menacé par la famine. Touché par l'éloquence de son émissaire, le seigneur ordonna l'exécution de tous ses habitants."

Ce magicien rejette en bloc cette violence qui caractérise tant d'humanoïdes, mettant sur le compte de l'incompréhension culturelle l'agressivité de certains monstres. Sa réaction est fonction de la situation. Une discussion houleuse provoquera au pire le lancement d'un ou plusieurs *charme-personne*. En cas de confrontation armée, le pacifiste recourt immédiatement aux sorts de *sommeil*, *couleurs dansantes*, *lueurs hypnotiques* et *toile d'araignée* pour neutraliser l'opposition. Il peut aussi créer une zone de *graisse* sous leurs pieds pour les empêcher de sévir. Si ses compagnons en profitent pour achever ces adversaires en difficulté, il retourne son répertoire contre eux : *hébètement*, *frayeur*, *hypnose*, *effroi* et *fou rire de Tasha*.

Livre de sorts

1 - *charme-personne*, *compréhension des langages*, *couleurs dansantes*, *frayeur*, *graisse*, *hypnose*, *sommeil*

2 - *cécité surdité*, *effroi*, *fou rire de Tasha*, *lueurs hypnotiques*, *ténèbres*, *toile d'araignée*

Règles importantes

- Lancer un sort sur la défensive ne provoque aucune attaque d'opportunité.

Le pacifiste idéal

Race : humain (pour le don et les compétences supplémentaires)

Caractéristiques élevées : Intelligence, Charisme

Compétences élevées : Bluff, Diplomatie, Psychologie

Don : Extension de durée, Extension d'effet

École de prédilection : Enchantement

Note : rien n'interdit d'apprendre une version des principaux sorts de zone qui infligeraient des dégâts temporaires plutôt que des dégâts normaux. Arrangez-vous avec votre meneur. Ce dernier peut éventuellement trancher en réclamant l'achat d'un don spécifique qui imposerait que de tels sorts soient préparés comme des sorts d'un niveau supérieur.

Auteur : Michaël Croitoriu
Illustrations : Aleks Brictol

La mafia de Davos

Lorsque le soleil brille sur les palais de Davos, les puissants veulent croire que leur cité chérie ne se résume qu'à ce tableau idyllique. Mais chaque médaille a son revers, et la capitale cyrélienne possède son côté obscur. Qu'il se dissimule aux regards ou ait pignon sur rue, le crime organisé y est en effet plus prospère que jamais. Bien entendu, Synode et Teraphim y sont très fortement impliqués.



Résumé des épisodes précédents

Backstab 33 - La Cyrélie et sa capitale Davos, vivent une dangereuse proximité avec le Gris Pays, un plan habité par de mystérieuses entités spirituelles, les Teraphim. Il y a trente ans, un groupe de jeunes magiciens tenta d'ouvrir un portail avec le Gris Pays, mais l'opération tourna au désastre. Comprenant qu'ils avaient été manipulés, ils constituèrent le Synode, une organisation destinée à lutter contre l'influence grandissante des Teraphim en Cyrélie.

Backstab 35 et 36 - Aujourd'hui, Anton Séranis, magicien puissant mais infirme, soutenu par un harnais mécanique, dirige toujours le Cercle Intérieur du Synode. À ses côtés, Isadora Aldovrandi, nécromancienne vampire, Jacob Reiff, jeune moine-guerrier, Kaddour Khan, médecin, scientifique, croque-mort et mage du sang, Bela Chandris, transsexuel naturel en pleine sexomorphose, et enfin, Ephraïm Coray, puissant narcomancien, condamné à voler la peau d'autres humains pour survivre.

Backstab 37 - *La Serpe* est une taverne du Brancion, le quartier de Davos le plus proche du port. L'établissement, mal famé sans être tout à fait un coupe-gorge, fait fumerie d'opium en sous-sol, et appartient à un certain Iman Delal, un Saint dont les affaires sont plutôt louches.

L'Hydre

Historique

Les Cyréliens tiennent les dragons pour des créatures légendaires. Adversaires des guerriers mythologiques et croquemitaïnes des enfants, ils sont généralement présentés par la tradition orale comme d'inquiétantes entités chtoniennes, plus ou moins associées au Ver Conquérant. Légendes rurales et urbaines, contes, chansons, les dragons sont très présents dans l'imaginaire des milieux populaires, alors même que l'intelligentsia méprise ce qu'elle considère comme des fantaisies d'analphabètes. Dans ces conditions, rien d'étonnant à ce que criminels, marginaux et rebelles de toutes sortes, se soient appropriés ces symboles. Ainsi, c'est dès le départ, que la mafia davotienne fut surnommée l'Hydre. Ce monstre terrifiant est, dans la mythologie cyrélienne, immortel, puisque ses têtes repoussent au fur et à mesure qu'on les coupe. Par la suite, la culture mafieuse s'est développée autour de ce thème, depuis les gros bras qui se tatouent des écailles sur le corps (ce qui, dit-on, rendrait leur peau aussi résistante que le cuir), jusqu'aux caïds qui affectent de s'entourer d'animaux exotiques (serpents constricteurs, iguanes et autres salamandres), en passant par une infinie variété de talismans en dents, écailles, griffes ou os de reptiles. Aujourd'hui, l'Hydre, compte cinq Têtes, ou familles, dirigées chacune par un Seigneur draconique, c'est-à-dire un parrain. On qualifie volontiers les mafieux d'Hydreux, la plupart adhérant très profondément à une sorte de mystique draconique rudimentaire. À la fois code d'honneur à usage interne, culte du chef et pseudo-religion initiatique, elle soude l'Hydre autour

de valeurs communes : fidélité aveugle, respect absolu de la hiérarchie et de la discipline, châtement des traîtres, code d'honneur strict, etc. Pour autant, ses activités sont bien peu honorables en elles-mêmes : assassinat, racket, intimidation, contrebande, enlèvements, chantage, usure, jeu clandestin, drogue, proxénétisme et trafics en tous genres sont ses seules activités. Conséquence, il ne se passe pas une semaine, sans qu'un ou plusieurs cadavres soient nuitamment immergés au large du récif du Serpent. À Davos, la mafia est un véritable contre-pouvoir, un État dans l'État.

Si on ne peut déceimment affirmer que les Chandris aient inventé le crime organisé, ils sont néanmoins pour beaucoup dans l'émergence d'une mafia fortement structurée à Davos. À l'époque, Otto n'était pas encore le vénérable patriarche qu'il est aujourd'hui, mais il avait déjà de très solides ambitions, que ses origines roturières ne favorisaient guère. Dans le même temps, ses affaires, bien que florissantes, n'étaient pas toutes absolument légales. En particulier, il pratiquait déjà la contrebande, pour contourner les taxes et ainsi augmenter ses bénéfices. Dans les premiers temps, soucieux de la réputation de son clan, il se contentait de coordonner et de planifier ces activités illégales, laissant à des professionnels le soin de les mener à bien sur le terrain. Une situation qui perdura jusqu'à ce qu'ils deviennent trop gourmands, et que l'un de ces petit caïds ose le menacer directement. Ce fut sa dernière erreur. Trois jours plus tard, l'une de ses maîtresses le retrouvait recroquevillé dans son lit, entièrement momifié. Son cadavre ne contenait plus une seule goutte d'eau.

À partir de cet instant, les Chandris modifièrent leur stratégie, prenant directement le contrôle de ces activités qu'ils ne faisaient autrefois que sous-traiter. S'appuyant sur leur puissance financière déjà considérable, ils achetèrent les hommes, le matériel et les protections dont ils avaient besoin pour fonder leur propre Tête, et devenir ainsi l'un des acteurs majeurs de la pègre davotienne. Comme tels, ils se retrouvèrent bientôt la cible des guerres incessantes qui ravageaient le milieu. Voyant cela, Otto prit sur lui de convoquer la première Coupole, et il manœuvra si bien qu'aucune Tête ne voulut prendre le risque de ne pas y assister. Depuis, l'habitude a été prise de la réunir en temps de crise.

La Coupole

Assemblée des Seigneurs draconiques, la Coupole tire son nom de la pièce dans laquelle elle se tient. Construit par le très célèbre mage-architecte Massimo Pango (un ancien élève du Phalanstère), l'endroit est un secret bien gardé, de sorte que très peu de gens savent qu'il s'agit en réalité d'une pièce du palais Chandris. Car même si leur implication dans l'Hydre est un secret de polichinelle, ces derniers tiennent plus que tout à sauvegarder les apparences. C'est pourquoi, ils prennent bien garde à ce qu'aucun Seigneur draconique ne soit jamais aperçu aux alentours de leur palais. Ils y pénètrent en empruntant le réseau de catacombes et d'égouts qui court sous Davos, et dont plusieurs passages débouchent dans les caves du bâtiment.

Synode

La Coupole elle-même est une pièce souterraine de dimensions relativement modestes, surplombée par une voûte de toute beauté, conçue pour donner l'impression d'un dôme hémisphérique enterré. Soutenue par un réseau de colonnes d'une rare élégance, la construction se présente en fait comme une sorte de rotonde intérieure. Le dôme attire immédiatement le regard, parce que, outre son incroyable légèreté, il est percé en son zénith d'un oculus très inhabituel, une lentille convexe paraissant y avoir été enchâssée. Mais la prouesse architecturale se révèle encore plus impressionnante lorsque l'on apprend que cette fameuse lentille de verre, d'un diamètre de trois mètres environ, constitue en fait le fond d'un large bassin circulaire, sis au centre de l'une des cours intérieures du palais. La cour en question, aménagée en jardin d'agrément, est à ciel ouvert. C'est donc la lumière du soleil qui, traversant le fond transparent du bassin, éclaire la pièce souterraine. La nuit, des domestiques allument des feux dans les torchères installées à cet effet sur le rebord du bassin.

La Coupole baigne donc en permanence dans une pénombre liquide savamment étudiée. Ombre et lumière se croisent sur les parois du dôme, au gré des agitations de la surface du bassin et des poissons qui l'habitent. Un effet saisissant, irréel presque, que le traitement vitrail de l'oculus met bien en valeur. Ce dernier, que l'on peut admirer de la Coupole lorsqu'on lève les yeux, et du jardin si on se penche par dessus le rebord du bassin, donne à voir une scène classique des légendes cyréliennes. Entièrement réalisée dans un très vif camaïeu de verts et de bleus, de manière à renforcer l'ambiance marine de la pièce souterraine, elle représente le combat que Karl Wilhelm Naundorff, héros fondateur de Davos, aurait livré à un gigantesque dragon. Pour le reste, la Coupole, meublée seulement d'une table hexagonale très simple et de six fauteuils confortables, est dépouillée à l'extrême. Chaque Seigneur draconique, à l'exception notable de von Spee, s'y fait généralement accompagner par un ou plusieurs de ses hommes, mais ceux-ci doivent rester debout ou s'accommoder du confort spartiate des bancs de pierre creusés dans la profondeur des murs.

Les Seigneurs draconiques

Jan-Khalil Chandris

Nés de la deuxième femme d'Otto, Carmilla, qui d'ailleurs mourut durant l'accouchement, Jan et Khalil Chandris ont aujourd'hui la quarantaine bien tassée. Ils sont frères, jumeaux et siamois. Ils se partagent une paire de jambes difformes, qui les oblige à se déplacer avec des béquilles, et un seul bassin. Ce dernier est nettement plus large que d'ordinaire, car il soutient deux colonnes vertébrales normales, bien que déformées. Leurs abdomens et leurs cages thoraciques sont complètement soudés jusqu'à hauteur de leur sternum, mais comme chacun possède deux bras parfaitement formés, ils sont obligés de se tenir perpétuellement enlacés. Leurs visages sont d'une certaine beauté, mais leur corps, trop faible pour prendre de l'exercice, est rachitique.

Leur santé est à ce point délicate, que s'ils n'avaient bénéficié des immenses ressources de leur famille, il est certain

qu'il seraient morts il y a longtemps. Le fait est qu'ils ont besoin d'une surveillance médico-magique constante, et il ne se passe pas de quinzaine sans que Kaddour Khan, leur médecin personnel, ne leur rende visite. Au quotidien, c'est Maria Renata, une guérisseuse formée par Khan lui-même, qui veille sur eux. Et en cas d'urgence vitale, c'est à elle que reviendrait la responsabilité de le contacter immédiatement par magie. Toutes ces précautions tiennent essentiellement aux déficiences fonctionnelles de certains des organes des siamois. Leurs systèmes cardiaques, et surtout urinaires, sont particulièrement fragiles, ce qui explique qu'ils portent de nombreux tatouages sur le torse, les épaules et le ventre. Ces arabesques, sortes de glyphes chamaniques, leur permettent de mieux réguler certains de leurs processus biologiques. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, Jan-Khalil ne sont pas des Saints, même s'ils n'ont aucun mal à passer pour tels, ce qui a plutôt tendance à les avantager socialement. En réalité cependant, ils souffrent d'une anomalie génétique qui n'a rien à voir avec un quelconque héritage teraph. Mais il y a plus, car les siamois sont loin d'être les premiers enfants Chandris anormaux. Morts-nés ou affligés de sévères handicaps, beaucoup viennent au monde dans des conditions très difficiles, ce qui explique qu'un grand nombre de femmes de la famille soient mortes en couches. Otto par exemple, a perdu ses deux premières épouses dans ces conditions tragiques. Ces informations ont beau être parmi les secrets les mieux gardés des Chandris, certaines rumeurs continuent de circuler. On parle de monstres reclus dans des pièces secrètes de leur palais, et aussi d'une malédiction qui suivrait la famille depuis que l'un de leurs ancêtres, Théobald, aurait signé un pacte avec des créatures impies.

Quant à Jan-Khalil, tous jumeaux qu'ils soient, ils ne s'aiment guère. Pour tout dire, ils se détestent cordialement. Lorsqu'ils étaient plus jeunes, ils ont tout tenté pour essayer de se séparer. S'étant assez rapidement rendu compte que la médecine, même avec un chirurgien aussi doué que Khan, ne pouvait rien pour eux, ils se sont tournés vers la magie. Mais là encore, en dépit de la science profane des meilleurs spécialistes du Phalanstère, leurs efforts n'ont abouti à rien, ce qui tendrait peut-être à confirmer l'hypothèse d'une puissante malédiction. C'est après avoir, en deux occasions, frôlé la mort d'extrêmement près, qu'ils ont provisoirement renoncé à leurs tentatives de séparation. Ils n'en continuent pas moins de consulter sur le sujet, convoquant force médecins, sorciers, philosophes et autres charlatans. En effet, l'âge aidant, leur plus grande peur est désormais que l'un d'entre eux ne meure, ce qui entraînerait presque aussitôt le décès de l'autre.

En règle générale, ils dissimulent leurs membres inférieurs, qui ne sont vraiment pas beaux à voir, sous une ample jupe-culotte de coupe orientale. Ils ont également une préférence pour les vestes de kimono richement brodées, coupées sur mesures évidemment. Pour autant, ils n'hésitent pas à dévoiler leur torse lorsqu'ils pensent qu'ils peuvent en tirer un quelconque avantage. Ils savent en effet que leurs difformités fascinent leurs interlocuteurs en même temps qu'elles les mettent mal à l'aise, et c'est un levier psychologique qu'ils ont depuis longtemps appris à utiliser. Pour le reste, formés comme ils l'ont été au moule Chandris, ils font montre d'une entière dévo-

tion à leur famille. Il ne leur viendrait par exemple jamais à l'esprit de laisser leur animosité réciproque nuire d'une quelconque manière à ses intérêts. De fait, ils s'acquittent avec brio de la tâche que leur a confiée Otto, à savoir la supervision des affaires illicites du clan. Dernier point, étant donné leur extrême vulnérabilité, ils ont toujours bénéficié de la meilleure protection rapprochée possible. Leur garde du corps actuel est une jeune asiatique - seize ans tout au plus -, dont la maîtrise martiale a impressionné jusqu'à Jacob Reiff, qui a eu plusieurs fois l'occasion de s'entraîner avec elle. D'une agilité et d'une précision incroyables, elle tue vite, sans bavure et sans état d'âme. Ses instruments de travail préférés sont les armes blanches orientales. Elle a un gros faible pour le wakizashi, dont elle apprécie l'efficacité tout autant que la relative compacité, et qu'elle manie généralement par paire. Elle s'habille de noir en toutes circonstances, et on ne connaît d'elle guère plus que son prénom : Yukiko. Certaines rumeurs affirment pourtant qu'elle entretiendrait d'étranges relations avec Lin Chen Du, le mystérieux personnage qui dirige la fumerie d'opium de *La Serpe*.

Cornelius von Spee

Les Teraphim n'en sont venus que relativement tardivement à s'intéresser à l'Hydre, leur première priorité ayant toujours été l'infiltration des hautes sphères du pouvoir cyrélien. C'est l'implication grandissante des Chandris à la fois auprès de l'Hydre et du Synode, qui les a obligés à revoir leurs plans, le développement d'une synergie entre ces trois organisations leur paraissant, à juste titre, terriblement dangereuse pour leurs intérêts. Brusquement, leurs agents infiltrés dans la mafia davotienne ne leur suffisaient plus, car il leur fallait désormais contrôler plus directement l'une des Têtes. Mobilisant au mieux leurs ressources, ils parvinrent bientôt à un résultat plus que satisfaisant. Leur Tête n'est pas la plus puissante de l'Hydre, mais c'est celle qui, dernièrement, a connu l'essor le plus rapide, à ce point qu'elle pourrait bientôt constituer une véritable gêne pour les Chandris. Bien entendu, ses rangs ne sont pas, loin s'en faut, entièrement constitués de

Teraphim, ces derniers n'ayant investi que les postes clef de l'organisation.

Cornelius von Spee est un personnage à la taille et à la carrure à ce point exceptionnelles qu'on le surnomme généralement "l'homme montagne", alors qu'en vérité, il n'est même pas humain. Visage impassible, absence complète de pilosité, peau cireuse, teint blafard, voix "impossiblement" cavernueuse, postures rigides et formes de corps étranges, trahissent son origine artificielle. Il n'est en effet qu'un golem de chair, une entité constituée à partir de morceaux de cadavres humains, fusionnés par magie. Von Spee est le produit d'un programme secret, par lequel les Teraphim cherchaient le moyen de se constituer une réserve de corps

d'accueil. Le projet ne dépassa jamais le stade expérimental, parce que la création d'un golem de chair nécessite de disposer de cadavres humains en très bon état, ce qui, à moins de les tuer juste avant, pose d'épineux problèmes de fraîcheur. D'autre part, les résultats obtenus ne furent, en dépit des énormes investissements financiers et magiques consentis, jamais véritablement satisfaisants. En effet, von Spee, qui fut, et de loin, le spécimen le plus réussi, ne peut décemment pas passer pour un humain, défaut rédhibitoire dès lors qu'il s'agissait d'infiltrer en douceur la Cyrélie.

Par contre, en tant que Seigneur draconique, il est absolument parfait : apparence terrifiante, physique imposant, endurance exceptionnelle et corps pratiquement indestructible (du moins par des moyens conventionnels, car il demeure relativement sensible à la magie). Autre avantage, et non des moindres, il peut, du fait de sa nature même, être possédé à tour de rôle par différents Teraphim, ce qui, sauf exception rarissime, est impossible avec un hôte humain, les possessions successives ayant tôt fait d'endommager irrémédiablement son système nerveux central. En définitive, von Spee n'a donc d'autre personnalité que celles des Teraphim qui l'habitent.

Il va seul, ne sort que la nuit et porte toujours sur lui une Sphère Étrange, l'un de ces mystérieux artefacts teraph. Il s'habille généralement sans grande recherche, préférant les tons foncés et dissimulant son physique atypique sous de longs vêtements à capuche.



Iman Delal

L'histoire de Delal est celle d'un gosse des rues, qui, né Saint, a survécu suffisamment longtemps pour tirer intelligemment avantage de ses pouvoirs pyrokinétiques. Il commande donc au feu, un don, qui lui a permis de s'imposer comme le Seigneur draconique du Brancion. En réalité, sa Tête est la plus faible de l'Hydre, et lui-même n'a jamais été guère plus qu'un caïd d'une certaine envergure. C'est plutôt son territoire qui, bien que réduit, fait sa force, car il est le cœur économique de Davos. Les Chandris, qui ont de très importants intérêts sur le port, ont toujours été en relatifs bons termes avec Delal, mais pas au point cependant de le défendre contre vents et marées. Le Brancion en effet attise bien des convoitises, celles des Teraphim, qui voudraient beaucoup s'y implanter, autant que celles de Luhl, qui déteste cordialement Delal.

Souffrant depuis l'adolescence d'un syndrome de personnalités multiples, ce dernier réagit à cette pression comme il l'a toujours fait, c'est-à-dire en décompensant psychologiquement. En clair, il est en train de faire émerger une nouvelle personnalité, extrêmement violente et brutale. La première qu'il ait commencé à développer fut celle qui lui permit de survivre dans la rue : c'est Delal, sa personnalité dominante, qui, avec le temps, est devenue un caïd autoritaire et sans pitié, mais non dénué de finesse. Tandis qu'il réprimait son côté plus doux, plus humain, celui-ci s'est peu à peu cristallisé en une personnalité seconde, protectrice et maternelle, en un mot féminine. C'est la Veilleuse, et elle s'exprime de plus en plus rarement ces derniers temps, surtout depuis que la Bête, un tueur en série psychopathe, a commencé à se manifester. Il a également connu, et continue de connaître, une myriade de personnalités secondaires, parfois récurrentes mais la plupart du temps éphémères. Les plus marquées possèdent un vocabulaire, un timbre vocal et des manières qui lui sont propres. Toutes sont pyrokinétiques, mais n'utilisent pas le feu de la même façon : alors que la Veilleuse réchauffe et reconforte, la Bête ne pense qu'à détruire, ce qui s'est déjà concrétisé dans le Brancion, par plusieurs cas de combustions spontanées. Dernier point, si Delal et la Veilleuse sont plus ou moins conscients de leur état, à savoir une forme particulière de schizophrénie, ce n'est absolument pas le cas de la Bête, qui n'a d'autre repère que ses propres pulsions meurtrières.

Quant aux activités mafieuses de Delal, elles se concentrent surtout sur la prostitution et la contrebande, principalement d'épices, d'alcool et de drogue. Il est à ce titre le fournisseur attiré de Coray, qui, à mesure que la position de Delal dans le Brancion se complique, tend de plus en plus à devenir son partenaire financier plutôt que son client. Tant que la situation demeure relativement sous contrôle, cette évolution est tout bénéfique pour le narcomanicien, qui acquiert ses drogues à moindre coût, sans avoir besoin de s'impliquer énormément au niveau logistique. En revanche, si la situation devait vraiment dégénérer, il est presque certain qu'il retirerait immédiatement son soutien à Delal. Mais pour l'instant, les choses n'en sont pas là, et le Saint bénéficie encore largement de l'appui des Invisibles.

Iman Delal

roulard niveau 10 : TA M (humain) ; pv 51 ; VD 10 ; CA 19 ; Init +8 ; Att *rapière* +2 (+13/+8, Id6+4), arbalète légère de maître (+13/+8, Id8) ; JS Vig +4, Réf +11, Vol +5 ; For 14, Dex 18, Con 12, Int 15, Sag 14, Cha 16 ; AL N ; FP 10 ;

Compétences : Acrobaties +8, Bluff +13, Contrefaçon +6, Crochetage +8, Déguisement +9, Déplacement silencieux +12, Désamorçage/sabotage +6, Détection +10, Diplomatie +13, Discrétion +12, Estimation +8, Fouille +7, Intimidation +11, Langage secret +8, Langue (commune, gnome, halfeline), Lecture sur les lèvres +8, Perception auditive +10, Profession (contrebandier) +12, Profession (proxénète) +12, Psychologie +10, Renseignements +13 ; Dons : Botte secrète (*rapière*), Combat en aveugle, Prestige, Science de l'initiative ; Pouvoirs pyrokinétiques : il s'agit de pouvoirs magiques qui fonctionnent comme des sorts lancés par un ensorceleur (ou un druide) de niveau 6 ; Liste des pouvoirs (4/4/2) : 1 - *endurance aux énergies destructives* (feu), *mains brûlantes* ; 2 - *flamme éternelle, flammes, pyrotechnie, résistance aux énergies destructives* (feu), *sphère de feu* ; 3 - *boule de feu, flèches enflammées, protection contre les énergies destructives* ; Objets notables : *armure de cuir clouté* +2, *rapière* +2, arbalète et carreaux de maître

"La Bête" : en plus des caractéristiques ci-dessus, considérez que Iman Delal est un assassin de niveau 3, même si l'a pas accès aux sorts de classe (modificateurs : pv +15, Att +2/+0, JS Vig +1, JS Réf +3, JS Vol +1, AL NM, FP 13, Déplacement silencieux +3, Détection +6, Discrétion +3, Intimidation +6, Perception auditive +3, Science du critique avec la rapière).

Friedrich Luhl

Lorsqu'il étudiait au Phalanstère, Friedrich était piètre élève, mais joyeux condisciple. Aujourd'hui, il a perdu toute sa bonne humeur, mais n'en est pas pour autant devenu un grand mage. À sa décharge, il faut dire que, dès l'origine, il ne présentait aucune aptitude particulière pour les sciences profanes. S'il est entré au Phalanstère, c'est en fait que les Luhl, des bourgeois très snobs ayant fait fortune dans le textile, recherchaient ce signe extérieur de richesse, qui consiste à compter un mage dans la famille. Dans la haute société cyrélienne, la magie, qui était autrefois l'apanage des maisons nobles les plus fortunées, continue en effet d'être très valorisée socialement. Envoyer l'un de ses fils au Phalanstère et un must, au même titre que de posséder un palais dans les beaux quartiers, des vêtements hors de prix, un luxueux carrosse et une armada de domestiques en livrée. Friedrich aurait pu se contenter de n'être qu'un mage médiocre, et il aurait largement rempli le contrat tacite qu'il avait passé avec son père, mais sa maladresse proverbiale allait lui jouer un tour terrible. La tragédie s'est

déroulée en quelques secondes : un geste mal contrôlé lors d'une expérience alchimique, et il s'est retrouvé très gravement brûlé sur toute la partie droite de son corps, depuis le bas-ventre jusqu'au visage. Il ne dut la vie sauve qu'à la présence fortuite de Séranis, sorti de son bureau pour régler un problème administratif, et qui, avec l'aide du professeur chargé du cours, réussit à maîtriser l'incendie par quelques passes magiques.

Aujourd'hui, Luhl porte encore les très lourdes séquelles de son accident. En dépit de plusieurs opérations correctrices, magiques autant que chirurgicales, il demeure effroyablement défiguré : il est borgne, n'a plus de nez, son oreille droite n'est qu'un amas de chairs informes, et il n'a conservé de ses cheveux que quelques touffes éparées. En public, il dissimule le plus souvent ses traits sous un masque de cuir, ou au moins une lourde capuche. Autre problème, qui l'handicape beaucoup, son bras droit, faute d'avoir pu être convenablement débridé, a totalement fusionné avec son torse, le laissant en quelque sorte manchot. C'est que les flammes qui l'ont brûlé n'étaient pas ordinaires. Il s'agissait d'un feu élémentaire, que personne, pas même Séranis, n'a pu complètement éteindre, de telle sorte qu'aujourd'hui encore, il continue de dévorer ses chairs de l'intérieur. La douleur, permanente, est atroce. Luhl ne vit, ne survit, qu'en usant et en abusant de puissants baumes analgésiques et autres sortilèges de soins. Il en est à présent aussi dépendant que d'une drogue. Ses techniques préférées vont à la magie du sang, telle que pratiquée par Khan, qui, après l'avoir remis sur pied, demeure son médecin personnel.

Lühl a coupé la plupart des ponts avec sa famille, à qui, il le sentit très vite, il faisait honte. Handicapé, défiguré, rejeté par ses proches, écrasé de douleur et de chagrin, il s'est vite enfoncé dans la misère et la folie. Fréquentant les bas-fonds plus qu'il n'était sans doute raisonnable, c'est dans les rangs de l'Hydre, qu'il a trouvé de nouveaux buts, une nouvelle raison de vivre. Les sorciers, même peu puissants, n'y étant pas légion, non plus que les hommes ayant reçu une certaine éducation, c'est assez rapidement qu'il y a progressé, jusqu'à devenir un Seigneur draconique de petite envergure. Sur ce dernier point, l'influence de Séranis n'est pas négligeable, car c'est lui qui, en sous-main, a négocié avec les Chandris la reconnaissance par l'Hydre de cette nouvelle Tête. En restant, comme il le fait, dans l'ombre de Luhl, avec lequel il collabore régulièrement, Séranis se garantit une certaine autonomie vis-à-vis des Chandris, dont il refuse que le Synode devienne le jouet, mais aussi par rapport Coray et ses Invisibles. Grâce à la Tête de Luhl, la milice personnelle du narcomancien n'est plus le recours unique du Synode en cas de problème. Enfin, à un niveau plus stratégique, Séranis apprécie que son implication aux côtés de Luhl lui permette de tenir à l'œil Delal, qui après tout est un allié de Coray, et surtout von Spee, dont il est presque certain qu'il est teraph.

De son côté, Friedrich dépense toute son énergie à consolider sa position, encore précaire, de Seigneur draconique. En particulier, il lutte pour conquérir un plus large territoire aux dépens de Delal, auquel il voue une haine viscérale. Cette inimitié fut immédiate, Luhl ayant instantanément perçu que le Saint possédait des pouvoirs pyrokinétiques, ce qui, à ses yeux, est la pire des abominations. Depuis, il travaille avec acharnement à sa des-

truction, tant et si bien que de larvée, leur guerre des gangs (un "Tête à Tête" en argot hydreux) risque à tout moment de devenir ouverte. Les Teraphim et les Numides restent circonspects sur le sujet, attendant de voir quels marrons ils vont bien pouvoir tirer du feu. Les Chandris en revanche, verraient d'un assez mauvais œil que le port se transforme en champ de bataille, car ils y ont d'importants intérêts. Ils sont en effet les premiers armateurs de Cyrélie, et auraient beaucoup à perdre si leurs navires ou leurs entrepôts venaient à être endommagés ou détruits. Ceci dit, la situation s'est à ce point envenimée, qu'il semble difficile d'éviter l'affrontement.

Friedrich Luhl

noble/magicien niveau 8/6 : TA M (humain) ; 28 pv ; VD 10 ; CA 10 ; Init -2 ; JS Vig +3, Réf +2, Vol +14 ; For 8, Dex 7, Con 8, Int 18, Sag 16, Cha 17 ; AL N ; FP 14 ;
Compétences : Alchimie +12, Bluff +11, Concentration +7, Connaissance des sorts +12, Connaissances (mystères) +12, Contrefaçon +10, Détection +11, Diplomatie +11, Équitation +4, Estimation +12, Intimidation +9, Langage secret +11, Langue (commune, elfique, gnome, halfeline, naine), Lecture sur les lèvres +12, Natation +5, Perception auditive +11, Premiers secours +8, Psychologie +12, Renseignements +13 ; Dons : Création d'objets merveilleux, Création de baguettes magiques, Écriture de parchemins, Incantation silencieuse, Incantation statique, Maîtrise des sorts, Préparation de potions, Prestige ; Sorts de magicien (4/4/4/3) : 0 - tous, 1 - bouclier, changement d'apparence, charme-personne, compréhension des langues, corde animée, couleurs dansantes, endurance aux énergies destructives, frayeur, identification, message, monture, repli expéditif, serviteur invisible, sommeil, 2 - corde enchantée, détection des pensées, invisibilité, localisation d'objet, modification d'apparence, protection contre les projectiles, résistance aux énergies destructives, ténèbres, toile d'araignée, verrou du mage, 3 - clairaudience/clairvoyance, dissipation de la magie, don des langues, protection contre les énergies destructives, suggestion, vol ; Objets notables : anneau de protection +2, baguette de soins modérés, sac sans fond (3^e modèle)

Kassa Yéggé

Les Numides sont un peuple de pasteurs nomades. Traditionnellement, ils sillonnent les Trois Royaumes aux côtés de leurs troupeaux de bovins. Se fixant ici et là, au gré des pâturages et des saisons, ils sont avant tout épris de liberté et d'indépendance. Peau noire comme le jais, traits négroïdes, corps très élancé, muscles longs, port de tête altier, ils dédagent, les guerriers surtout, cette fierté si particulière commune à tous les peuples nomades, et que les sédentaires confondent souvent avec de la condescendance. C'est que les Numides n'ont pas très bonne réputation dans les Trois Royaumes. Pour

ce qui est de la Cyrélie, ce n'est pas leur couleur de peau qui dérange. L'épiderme des Cyréliens, peuple métis par excellence, couvrant l'ensemble du spectre humain (et même au-delà, si l'on considère certains Saints), le racisme n'a jamais été l'un de leurs défauts. Le problème est avant tout culturel, les mœurs de la société cyrélienne, dont les racines plongent au cœur de la pêche et de l'agriculture, s'accordant assez mal avec celles des Numides.

Bref, rien n'est simple, et surtout pas à Davos, où une importante communauté numide s'est peu à peu sédentarisée. Au fil des générations, ce sont plusieurs tribus que le développement économique des Trois Royaumes, ainsi que les tensions politiques et militaires qui agitent en permanence la région, ont peu à peu contraints à abandonner leur mode de vie traditionnel. Pauvres parmi les pauvres, car ne possédant aucune terre, en butte aux préjugés des Davotiens, ils se sont regroupés dans la Bordure, un bidonville de la périphérie de la ville. L'endroit était autrefois plutôt agréable, mais le quartier a été presque entièrement détruit il y a quelques décennies par une secousse sismique de moyenne amplitude, la Cyrélie étant assez souvent la victime de tremblements de terre. Après la catastrophe, la Bordure n'a jamais été reconstruite, les survivants les plus riches ayant déménagé, ce qui a paupérisé toute la zone à grande vitesse. À présent, elle n'est plus qu'un vaste taudis, où les habitants les plus misérables de Davos s'entassent dans la crasse, la maladie et la promiscuité.

Kassa Yéggé

guerrier niveau 12 (cf. *Guide du Maître* page 52) : il porte une armure de cuir de maître et combat avec une lance +2.



C'est dans ce contexte qu'est née la Tête numide, aujourd'hui dirigée par Kassa Yéggé, très puissant Seigneur draconique. Elle est la seule à bénéficier d'un recrutement "ethniquement" homogène, ce qui, en terme de cohésion, constitue un avantage indéniable. Elle fascine les jeunes Numides, dans l'esprit desquels les Hydreux sont comme ces anciens guerriers, dont on raconte encore les exploits autour du feu. Pour ces nouvelles générations, qui n'ont pas connu la vie nomade, l'Hydre représente, plus qu'un ascenseur social, la chance de prouver leur valeur au sens traditionnel du terme. L'appel est d'autant plus fort que, d'une manière assez troublante, la symbolique draconique de l'Hydre est en parfaite adéquation avec les grandes figures de la religion numide. Les points communs sont si nombreux, que c'est à s'en demander dans quelle mesure les croyances numides n'auraient pas été assimilées sous forme de légendes dans la culture populaire cyrélienne.

Car les Numides vénèrent un panthéon draconique, leurs prêtres et leurs guerriers se scarifiant la peau pour imiter les écailles des dragons. Ce rituel sacré, assez sanglant, a été dévoyé par la Tête, qui l'utilise comme épreuve initiatique. L'opération, qui dure plusieurs heures, est à ce point douloureuse que certains en meurent. Les autres en sortent décorés d'impressionnantes bandes de tissu cicatriciel, des marques considérées comme très honorables, et qui resteront à jamais gravées sur leur torse, leur dos, leurs bras et leurs cuisses. Pour le reste, les Numides, qui vont généralement pieds nus, affectionnent particulièrement le cuir de vache, dont ils font des vêtements ou des objets usuels. Les hommes se rasent soigneusement le crâne, et beaucoup fument de longues pipes d'os, serties d'anneaux de métal gravé. Les deux sexes portent des bijoux de cuivre et de bronze. Lorsqu'ils vont à la chasse ou à la bataille, les guerriers s'appliquent sur le visage un mélange d'huile et de cendre, de manière à y dessiner des formes géométriques très simples, censées être effrayantes. De nombreux Hydreux numides ont repris cette coutume à leur compte.

Après plusieurs articles consacrés au côté obscur de Davos, il est largement temps de nous intéresser à son versant officiel. Rendez-vous donc au prochain numéro, pour un topo complet sur la Cyrélie et les Trois Royaumes. Au menu, histoire, économie et géopolitique. Qui a dit que le jeu de rôles n'était pas de la culture ?

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

Partie technique : Michaël Croitoriu

Illustrations : Bertrand Bès

Spéciale dédicace à Carole (tu sais pourquoi)

La bataille d'Ashabenford

Ce module d'initiation pour *Dungeons & Dragons* est prévu pour un groupe d'aventuriers de niveau 4, dotés d'un bon sens de l'initiative. Il se déroule dans Mistedale, y compris à l'intérieur de la petite cité d'Ashabenford décrite en détail dans l'indispensable *Forgotten Realms Campaign Setting (FRCS)*, page 133. L'aventure s'étale sur toute une année et détaille les agissements des factions locales. Elle n'est pas linéaire et le MD peut tout à fait l'utiliser comme toile de fond entre deux explorations de donjons locaux. Le *Psionics Handbook* est utile mais pas indispensable.



Synopsis

Ashabenford est menacée de toutes parts par des elfes noirs surgis de la forêt de Cormanthor. Les habitants constatent qu'un assaut est imminent... Mais les drows ont plus d'un tour dans leur sac. Les PJ doivent déjouer leurs plans retors et sauver la ville. Tâche d'autant plus difficile que l'ennemi est à la fois intérieur et extérieur.

Naissance de nouveaux héros

D'une part, les Royaumes Oubliés sont un monde de puissants. D'autre part, ils sont un monde de diversité, mais cette diversité a un prix. Bref, plutôt que de faire démarrer vos joueurs au niveau 1, pourquoi ne pas leur accorder d'office un niveau 4 ? Cela leur laissera l'opportunité, s'ils le désirent, d'investir un ou plusieurs niveaux dans "l'achat" d'une race un peu spéciale (demi-dragon, genasi, etc.).

Un bourg en effervescence...

Le scénario part du principe que les PJ passent une longue période de temps à Mistedale et Ashabenford et ne vont donc pas simplement changer de pays quand celui-ci se fera agresser. Plusieurs raisons peuvent expliquer cette présence. Les PJ peuvent, par exemple, être natifs de l'endroit.

- Si des PJ sont des prêtres, ils appartiennent à la hiérarchie des temples locaux (Chauntea et Tyr) ou ils ont été chargés par leur clergé d'établir un temple de leur dieu dans la région. Les autres PJ peuvent graviter autour de ce temple en qualité de gardes payés, de fidèles croisés ou simplement de sympathisants.

- Si des PJ sont impliqués dans des activités criminelles (voleurs, bardes, etc.), ils peuvent faire partie de la bande de voleurs locale. Il ne s'agit pas vraiment d'une guilde, plutôt d'un groupe d'amis qui mènent une double vie et détournent les gens de passage. Leur chef et receleur est Multhimmer.

- Si des PJ sont des utilisateurs de magie, ils peuvent avoir voyagé jusqu'à Ashabenford dans l'espoir d'obtenir le conseil des magiciens locaux, Almaes et Noristuor, ou même de devenir leurs apprentis.

- Si les PJ sont juste de passage, ils se voient proposer un travail de mercenariat bien payé - 10 po par jour - par Haresk Malorn, qui les emploie à défendre Ashabenford pendant que les troupes font des manœuvres dans Mistedale.

Et si...

Quelques joueurs peuvent être attirés par la perspective de jouer un drow. Il faut alors adapter un peu le scénario en détaillant la fuite du personnage de sa patrie. À moins qu'il n'ait un petit côté espion derrière ses allures de réfugié politique (inspirez-vous de Garak de la série *Deep Space Nine*) ? Dans ce cas, mieux vaut que le joueur soit expérimenté, parce que beaucoup d'humains estimeront que "ce fugitif elfe noir ment forcément, puisque c'est un elfe, et qu'en plus c'est un elfe noir".

Une année à Mistedale

L'aventure se déroule durant la seconde moitié de l'année 1372 (Calendrier des Vaux) et la première moitié de l'année 1373. Cette période est cruciale pour Mistedale, qui doit faire face à un ennemi visible

(mais discret) - la Maison drow Jaelre (cf. *FRCS*, page 125) - et deux ennemis invisibles - les shades et le Zhentarim (cf. *FRCS*, page 280-281). Leurs objectifs diffèrent. Les drows cherchent à faire fuir les habitants du Val et à dissiper leur énergie martiale vers de vaines entreprises. Les shades cherchent à éviter de susciter l'intérêt des habitants de la région, tout en empêchant de constituer une menace militaire crédible et en fouillant les sites archéologiques locaux de l'ancienne Netheril. Le Zhentarim, lui, vise à terme le contrôle politique du Val, par l'intermédiaire de son Council of Six (cf. *FRCS*, page 133).

Un certain nombre de "passages obligés" sont détaillés, mais le scénario se prête à toutes sortes de développements, liés notamment à l'histoire des PJ. Si ceux-ci ont leur famille dans la région, le Zhentarim pourra par exemple les faire chanter en l'enlevant ou simplement en menaçant de la tuer. Autre exemple : si un PJ est un nain, il pourra plus facilement gagner la confiance de ses semblables qui gardent l'accès stratégique vers le pays souterrain près du village de Glen (cf. *FRCS*, page 135). Enfin, ce scénario présente des événements qui mettent Mistedale sur la défensive, mais il ne tient qu'aux PJ d'imaginer quelque audacieux plan pour localiser les bases drows puis les raser avec les Riders of Mistedale et Haresk Malorn.

Alignements

Si les PJ sont bons, pas de problème : ils devraient pouvoir se décider à défendre Ashabenford sans trop de complications. S'ils sont neutres, ils sont peut-être vénaux et sensibles aux offres pécuniaires du conseil de la cité ou du magicien Noristuor, qui est venu dans la ville en quête de tranquillité et ne veut pas que des drows la perturbent. Enfin, s'ils sont mauvais, ils verront peut-être dans la guerre l'occasion de s'enrichir et d'avancer leur cause rapidement.

Les plans des drows

Les elfes noirs qui menacent Mistedale appartiennent à la Maison Jaelre (cf. *Lords of Darkness*, pages 28-38). Celle-ci tente de prendre le contrôle de l'énergie magique des mythals de la forêt de Cormanthor. Mais les ruines de Myth Drannor attirent des aventuriers depuis des siècles, et les bûcherons humains font parfois des incursions profondes dans la forêt pour trouver des essences rares. Les chefs drows craignent que les peuplades voisines se "réveillent" quand les mythals seront sur le point d'être maîtrisés. Par précaution, ils veulent donc faire fuir ou exterminer les plus faibles et détourner le courage et l'attention des autres contre des cibles sans importance, comme les monstres du Beast Country (cf. *FRCS*, page 133). Le chef responsable de cette tâche est Jezz le Boiteux (cf. *FRCS*, page 126). La stratégie de Jezz est double. Il mène simultanément

ment une action de guérilla contre les Riders of Mistledale (une armée redoutable, surtout les jours sans brume) et une entreprise de destruction des récoltes de la région.

1) Dans un premier temps, des vermines invoquées par des prêtres de Ghaunadaur s'abattent de nuit sur les champs du Val avant la moisson. Les dégâts sont

mineurs mais rendent nécessaire l'intervention des prêtres de Chauntea de l'Abbey of the Golden Sheaf (cf. *FRCS*, page 133). Ceux-ci se rendent sur les champs pour prononcer des bénédictions et chasser les vermines. Mais un des prêtres, Cherk Damon, a été corrompu par Jezz (déguisé avec le sort *changement d'apparence*). Cherk croit travailler pour une faction secrète

de prêtres de Chauntea qui veulent rejeter les vieilles méthodes et laisser la place aux jeunes... Tout prétexte est bon pour son ambition longtemps refoulée.

Un des agents de Jezz, Krepyan (prêtre niveau 9 de Vhaeraun), lui prépare les graines maudites qui doivent affamer Mistledale. Ces graines n'existent pas en grandes quantités, puisqu'elles ont été créées par un magicien drow désormais mort. Krepyan ne quitte jamais un fortin caché dans Cormanthor. Il remet les graines préparées à Jezz, qui les remet ensuite à Cherk Damon, à charge pour ce dernier de les semer dans les champs qu'il est supposé bénir, y compris ceux de l'abbaye. Les drows en sèment aussi eux-mêmes durant les nuits d'hiver. Ces graines font pousser des plantes souterraines très résistantes qui rendent les terres affectées incultivables au printemps. Tous les paysans, déjà affectés par les vermines, font appel aux prodigieuses réserves de grain de l'abbaye de Chauntea. Cherk Damon saisit alors la moindre opportunité pour écarter son supérieur hiérarchique et prendre le contrôle de l'abbaye, seul rempart contre la famine et donc puissant levier politique. S'il réussit, il livre l'abbaye à Jezz et ne comprend que trop tard à qui il a vraiment affaire. S'il est démasqué, il change de dieu et fuit. Il pourrait être accueilli par Jezz qui peut profiter de ses connaissances sur les défenses de l'abbaye.

2) Concernant la guérilla, Jezz cherche d'abord à affecter des lieux stratégiques. Le village de Peldan's Helm (cf. *FRCS*, page 135) a beau être petit, il gêne toute activité de recrutement de masse des mercenaires gobelinoïdes du Beast Country.



Une fois ce lieu rasé, il se tourne vers l'Abbey of the Golden Sheaf puis vers Ashabenford. Il mène des raids ponctuels sur des familles isolées, afin de forcer les Riders of Mistedale à patrouiller le pays. Quand le moment est propice (au solstice d'hiver), il envoie ses troupes attaquer la capitale, avec comme consigne d'assassiner les notables (surtout Haresk Malorn, Nerval Watchwill et Noristuur). Les elfes noirs préfèrent fuir plutôt que de subir de lourdes pertes. Par la suite, il envoie une petite armée de gobelinoïdes sur Ashabenford pour renforcer le siège des habitants et de les détourner de la forêt.

Les plans des shades

L'empire occidental des shades mise tout sur la discrétion. À terme, il voudrait qu'une guerre éclate dans les Vaux afin de pouvoir s'emparer des places fortes brisées. Mais dans l'immédiat, il est hors de question d'envoyer des troupes de conquête aussi loin d'Anauroch. Les shades ont donc envoyé un de leurs agents : Namateos, un membre de l'Alliance Mentale, une petite secte de moines-psions de la cité de Shade (cf. *FRCS*, page 99). Sa mission est de localiser les endroits liés au passé nettement, et de déstabiliser le fonctionnement politique de Mistedale.

1) Namateos localise petit à petit des tombes intéressantes de l'ancienne Netheril, aux Barrowfields (cf. *FRCS*, page 133). Les morts vivants qui les habitent ne sont pas commodes. Namateos embauche donc des aventuriers afin de nettoyer ces tombes. Il contacte les PJ en se faisant passer pour un moine de l'Order of the Sun Soul (cf. *FRCS*, page 25) désireux de permettre aux morts de trouver le repos éternel. Il les mène devant l'entrée de la tombe principale et, si possible, les fait tuer à la sortie, alors qu'ils sont affaiblis, par une dizaine de mercenaires orques. Si les PJ s'en sortent, il ne les recontacte pas (rien ne prouve que c'est lui qui a engagé les orques, mais ceux-ci parleront avec un jet d'Intimidation DD 15), mais fait courir le bruit dans le plus proche village qu'un moine a été tué par des orques.

Par la suite, Namateos localise la tombe la plus intéressante et ses supérieurs de l'Alliance Mentale (contrôlés par le prince Melegaunt Tanthul) envoient une petite équipe d'archéologues qui tentent de recouvrer tout le potentiel magique de l'endroit. Namateos tente alors de faire raser le plus proche village par des mercenaires orques (il dispose de fonds presque illimités), afin de favoriser le secret des activités des shades.

2) Namateos s'infiltré ponctuellement dans la population locale. Il peut prendre n'importe quelle apparence grâce à un *anneau de caméléon* et il discute parfois avec des paysans, sans jamais s'attarder. Il a une excellente mémoire et peut imiter un PJ s'il l'a déjà croisé une fois. Cependant, il préfère ne pas rencontrer les personnages puissants du Val et cela inclut les PJ. Il n'hésite pas à commettre des exactions diverses (vol de documents municipaux à Ashabenford, meurtre d'un messager, embauche de mercenaires orques) en se faisant passer pour un drow ou bien un habitant de Mistedale qui a mauvaise réputation.

Son seul défaut est un léger accent dont il n'est pas conscient. Un PJ peut opposer sa Perception auditive au Bluff de Namateos pour identifier Namateos déguisé s'il a déjà remarqué cet accent lors d'une précédente rencontre. Namateos a peu de puissance offensive. En cas de confrontation, il fuit - très vite et invisible si les conditions sont propices.

Les plans du Zentharrim

Le réseau noir ne considère pas l'invasion de Mistedale comme un objectif prioritaire. Les Riders of Mistedale ont flanqué une raclée à la dernière armée du Zentharrim envoyée dans le Val. Le Zentharrim n'a plus aucune puissance militaire locale. La douzaine de membres locaux du réseau noir savent cependant comment procéder pour recruter rapidement des bandes de mercenaires gobelinoïdes dans le Beast Country. Cependant, ces dernières sont en train de se trouver de nouveaux maîtres, les drows et surtout les shades, qui paient bien. Politiquement, Arvien Blackhair (cf. *FRCS*, page 135) fait lentement son chemin, cachant bien son jeu sous des airs un peu ingénus. Son numéro de citoyenne concernée est très bien rôdé. Si personne ne l'empêche de faire assassiner un conseiller ni ne la démasque, elle rejoint le Council of Six à la mi-été 1373. L'étape suivante sera alors de faire entrer un autre membre du Zentharrim dans le conseil.

Les réactions des gens du cru

Voici ce qui se passe si les PJ n'inversent pas la tendance : Haresk Malorn, confronté à toute une série de raids drows, demande au Council of Six de proposer des récompenses en or pour toute information permettant de localiser les repaires des elfes noirs. En dehors de cela, il est impuissant car il doit concentrer ses forces sur les patrouilles dans Mistedale. Les Riders of Mistedale sont nombreux mais dispersés dans la grande vallée. Au bout du compte, ils sont mis en échec par les quelques équipes de Jezz. De mois en mois, la tension monte dans le Val, mais peu choisissent l'exil face à la famine menaçante. À la mi-été 1373, Mistedale est mûre pour une invasion frontale des elfes noirs. Paradoxalement, cette situation favorise le Zentharrim qui tente de placer ses pions dans l'échiquier politique local à la faveur de la confusion. Quant aux shades, ils sont satisfaits de la distraction que les drows créent et ils recouvrent beaucoup d'objets magiques puissants dans les Barrowfields.

Pour qui sonne le glas ?

Le 1^{er} du mois d'eleasias 1372, le Council of Six élu la veille doit faire face à son premier défi. Les cloches transmettent la nouvelle d'un assaut important contre le village de Vertecombe (un groupe de maisons de bûcherons à l'entrée de Cormanthor). Des drows ont massacré la plupart des habitants. Haresk Malorn envoie alors le tiers des Riders of Mistedale à Vertecombe, garde un tiers à Ashabenford et envoie le tiers

restant patrouiller tout le Val. Il embauche aussi des auxiliaires (PJ mercenaires) et leur assigne la garde de Peldan's Helm.

Les paysans que les PJ croisent sur leur chemin sont inquiets et pensent que l'invasion drow est proche. Alors qu'ils ne sont plus qu'à quelques kilomètres du village, les PJ entendent les cloches sonner l'alerte une fois de plus, en provenance cette fois du Beast Country. Lorsqu'ils arrivent à Peldan's Helm, ils constatent que cinq familles ont dû fuir des maisons proches après qu'une grosse bande de maraudeurs drows a été repérée.

À partir de ce moment, les PJ peuvent organiser le village et le préparer à l'assaut. Les drows patientent jusqu'au crépuscule avant d'attaquer, les PJ ont donc quatre heures devant eux (ils doivent le deviner, bien sûr). Les drows encerclent le village juste après l'arrivée des PJ. Ils sont au moins une quarantaine de combattants expérimentés. Vous pouvez faire jouer cet épisode comme un remake de *Fort Alamo* : le temps que les Riders of Mistledale, avertis par les cloches, arrivent au secours, les PJ ont tout le temps de combattre héroïquement sur des barricades improvisées.

Par la suite, en reconnaissance de leur efficacité, Haresk Malorn confie de plus en plus de responsabilités militaires aux PJ. Ils sont libres de lui suggérer ce qu'ils veulent pour l'amélioration des défenses du Val.

La disparition de Caroll Morn

Le vieux Caroll Morn (un cousin de Haresk) a disparu ! Il a été enlevé alors qu'il voyageait en direction du village de Vallon. Il est torturé par Arvien Blackhair dans une ferme qui appartient à un agent du Zhentarim, jusqu'à ce qu'il craque et révèle tout ce qu'il sait des plans secrets du Council of Six. Il est ensuite assassiné. Pour remonter la piste avant qu'il ne soit trop tard, les PJ peuvent utiliser la magie, pister les traces dans la brume (six jets de Sens de la nature DD 18) ou enquêter en ville (un jet de Renseignements DD 16 permet de savoir que seules une douzaine de personnes étaient au courant de ce déplacement, y compris les six autres conseillers). Arvien a été informée du voyage de Caroll parce qu'elle était en train de discuter avec un autre conseiller, quand il a annoncé son départ pour Vallon. Ensuite, elle a fermé sa boutique en prétextant une fatigue, mais est en fait partie tout de suite avertir des comparses qui ont intercepté Caroll. Un enfant a vu Arvien sortir par la porte de derrière et prendre la direction du nord en catimini.

L'attaque des monstres

Avec l'assistance de l'enchantresse drow Deerya (magicienne niveau 10), qui domine les chefs orques et gobelins du Beast Country, et moyennant des promesses de récompenses substantielles, Jezz lève une petite armée de gobelinoïdes contre Ashabenford. Comme les pertes des mercenaires lui importent peu, il lance un assaut à mort, l'objectif étant de raser la ville. C'est l'occasion de jouer une bataille de grande

ampleur. Si les PJ se sont intéressés aux problèmes des fortifications (initialement inexistantes) de la ville, il se peut que l'armée soit stoppée net. Sinon, elle se répand dans les rues et assaille tous les habitants. Les PJ peuvent tenter de reprendre les choses en main avec l'aide des Riders of Mistledale présents sur place. C'est l'occasion de faire de beaux discours patriotiques avec des jets de Diplomatie et d'utiliser la musique bardique.

Chronologie

5 eleint 1372

- Cherk Damon se fait corrompre par ambition

1 eleasias 1372

- Massacre de Vertecombe

6 eleasias 1372

- Début de l'attaque des récoltes par les vermines

19 eleasias 1372

- Assaut drow sur Peldan's Helm

23 eleasias 1372

- Le clergé de Chauntea commence des bénédictions spéciales anti-vermines

15 marpenoth 1372

- Les agents de Jezz plantent des graines maudites

Solstice d'hiver 1372

- Raid des drows sur Ashabenford

20 hammer 1373

- Namateos embauche des aventuriers pour explorer des tombes des Barrowfields

25 hammer 1373

- Émeutes de la faim devant les portes de l'Abbey of Golden Sheaf

5 alturiak 1373

- Une équipe de shades s'installe dans une tombe des Barrowfields

7 alturiak 1373

- Namateos élimine des témoins aux Barrowfields

12 ches 1373

- Contamination des puits d'Ashabenford (croupissement) par des agents de Jezz

5 tarsakh 1373

- Arvien fait disparaître un membre du Council of Six

27 tarsakh 1373

- Jezz envoie des troupes humanoïdes attaquer Ashabenford

C'est l'heure des PX

Sauver Peldan's Helm : FP 6 (1800 PX)

Préserver Mistledale de la faim : FP 6 (1800 PX)

Démêler une machination drow, des shades ou du Zhentarim : FP 4 (1200 PX)

Découvrir les motivations des drows : FP 4 (1200 PX)

Découvrir la présence des shades : FP 4 (1200 PX)

Démasquer l'agent du Zhentarim : FP 4 (1200 PX)

Tuer Jezz ou Namateos est à la fois dangereux et difficile, les deux personnages étant prompts à l'évasion. Ces récompenses ne sont pas limitatives. Surtout, la principale récompense des aventuriers sera de voir leur dévouement à leur cause récompensé. Selon les circonstances, quelques PJ peuvent se voir offrir un siège au Council of Six lors de l'élection annuelle à la mi-été. Ils doivent alors prendre la citoyenneté de Mistledale si ce n'est pas déjà le cas. Arvien tentera de tirer parti de la situation en soutenant la candidature des PJ pour mieux les contrôler par la suite. Entre-temps, les magiciens drows dirigés par Belarbreeza (cf. *Lords of Darkness*, page 30) pourraient avoir commencé à maîtriser le pouvoir des mythals et tenter de l'utiliser contre Mistledale...

PNJ

Les caractéristiques présentées considèrent que les PNJ utilisent tout l'équipement listé. En ce qui concerne Namateos, elles considèrent aussi qu'il se trouve dans une zone de ténèbres et qu'il a activé sa précognition du combat.

Jezz le Boîteux : cf. FRCS page 126

Monstres du Beast Country : 60% gobelins, 10% gobelours, 30% orques

Raideur drow typique : utilisez les caractéristiques page 81 du *Manuel des Monstres*

Arvien Blackhair : Exp2/Rou4 humaine ; FP 6 ; humanoïde de taille M ; DV 6d6 ; pv 20 ; Init +6 ; VD 10 ; CA 12 ; Att rapière de maître (+7, 1d6) ; AS attaque sournoise (+1d6) ; Part esquive instinctive, esquive totale ; AL LM ; JS Réf +6, Vig +1, Vol +5 ; For 11, Dex 14, Con 11, Int 10, Sag 13, Cha 13 ; Compétences : Artisanat (travail de l'étain) +7, Bluff +11, Connaissances (folklore de Mistledale) +4, Contrefaçon +4, Détection +6, Décryptage +4, Déplacement silencieux +6, Diplomatie +6, Discrétion +5, Estimation +7, Langue (chondathan, commun), Perception auditive +10, Premiers secours +3, Psychologie +5, Renseignements +10 ; Dons : Botte secrète (rapière), Science de l'initiative, Talent (Bluff), Vigilance
Possessions : *anneau de barrière mentale*, beaux habits, *broche de défense*, rapière de maître, 1000 po dans un coffre

Cherk Damon le Traître : Prê6 de Chauntea humain ; FP 6 ; humanoïde de taille M ; DV 6d8 ; pv 28 ; Init +2 ; VD 10 ; CA 12 ; Att faux sacrée de Chauntea (+6/+6, 2d4) ; AS renvoi des morts vivants ; Part sphères (Flore, Terre) ; AL N (bientôt NM) ; JS Réf +3, Vig +6, Vol +7 ; For 8, Dex 10, Con 11, Int 10, Sag 13, Cha 10 ; Compétences : Concentration +3, Connaissances des sorts +5, Connaissances (nature) +7, Connaissances (religion) +4, Détection +3, Diplomatie +5, Langue (chondathan, commun), Premiers secours +4 ; Dons : Arme de prédilection (faux), *Blooded, Luck of heroes*, Maniement des armes de guerre
Possessions : *anneau de protection* +2, bourse à la ceinture (63 pa), *faux +1 de rapidité* (faux sacrée de Chauntea), sac contenant 100 graines maudites, vêtements de paysans recouverts de symboles mystiques

Sorts préparés (5/5/4/3)

0 - *assistance divine* (x3), *lecture de la magie, lumière*

1 - *compréhension des langages, enchevêtrement, frayeur, injonction, sanctuaire*

2 - *alignement indétectable, augure, peau d'écorce, ramollissement de la terre et de la pierre*

3 - *blesse grave, dissipation de la magie, façonnage de la pierre*

Namateos : Moil/Psi/Seer/1 shade d'humain ; FP 4 ; extérieur de taille M ; DV 1d8+1d4+2 ; pv 21 ; Init +3 ; VD 16,5 ; CA 27 ; Att mains nues (+1 ou -1/-1, 1d6+1) ou poignard bédine (+3, 1d4+1) ; AS attaque étourdissante, modes d'attaque psionique ; Part esquive totale, pouvoirs de shade, modes de défense psionique ; RM 13 ; AL LM ; JS Réf +8, Vig +8, Vol +12 ; For 12, Dex 16, Con 20, Int 18, Sag 18, Cha 14 ; Compétences : Acrobaties +4, Concentration +9, Connaissances (mystères) +5, Connaissances (psioniques) +8, Déplacement silencieux +6, Détection +6, Discrétion +19, Équilibre +4, Évasion +4, Langue (chondathan, commun, commun des profondeurs, draconien, nain, netherien), Perception auditive +8, *Psicraft* +8, Psychologie +8, *Remote view* +8, Renseignements +6, Saut +2, Sens de l'orientation +8 ; Dons : Esquive, *Inertial Armor*, Science du combat à mains nues

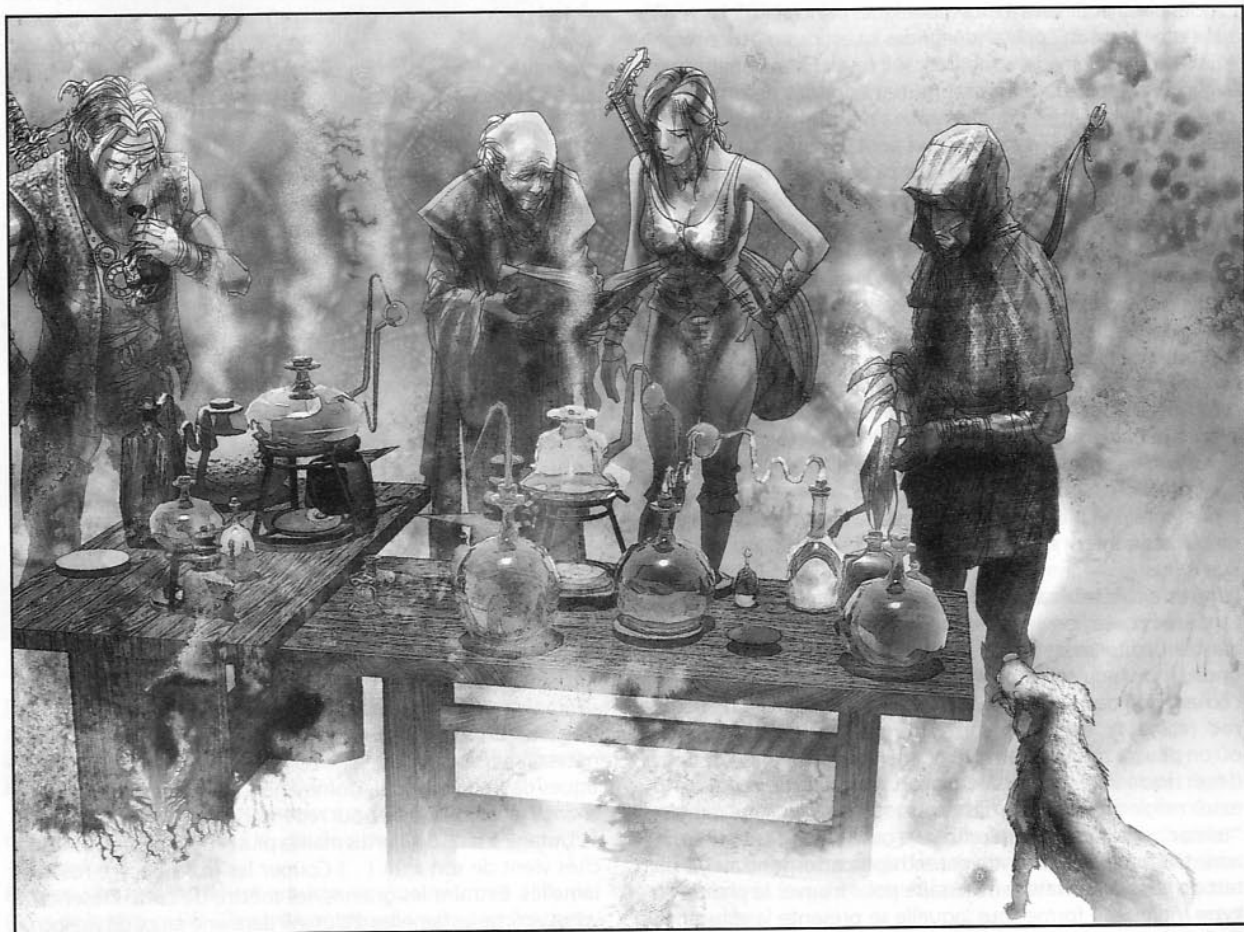
Attaques spéciales : Attaque étourdissante 1 fois par jour (DD 14). Modes d'attaque psionique : *ego whip, mind thrust*.

Particularités : Esquive totale. Pouvoirs de shade (dans l'ombre) : *invisibilité* à volonté, peut diminuer la luminosité de 20% dans un rayon de 30 mètres, guérit 2 pv par round, vision dans le noir (20 m), 3 fois par jour peut susciter 1d4 shades similaires au sort *image miroir* (comme un ensorceleur niveau 2). Modes de défense psionique : *empty mind, mental barrier, thought shield*. Possessions : *anneau de caméléon, cape de résistance* +2, corde en soie (15 m), 3 étuis contenant des cartes, *gants de dextérité* +2, habit de moine noir et bleu, matériel d'écriture, matériel d'escalade, poignard bédine (arme de maître), *Psycrystal (resolve)* caché dans une ceinture, sac à dos, sacoche de ceinture, 300 pp

Pouvoirs connus (3 points de pouvoir) : niveau 0 : *burst, detect psionics, missive* ; niveau 1 : *combat precognition*

La main verte

Voici une aide de jeu consacrée aux plantes. Recherches, préparations, remèdes et poisons sont au menu. Afin de rendre la lecture plus attrayante, cet article alterne continuellement entre narration et paragraphes de règles.



– Tu te réveilles enfin ! Je commençais à me demander si ma mixture avait fait effet. Le vieux Rolf n'est pas commode au début du printemps, tu as pris de sacrés risques.

– Rolf ?

– Oui, l'ours noir que tu as rencontré près du pic de l'Aigle : Rolf. Forcément, fallait que tu fanfaronnes près d'un précipice en plus. Une sacrée chute que tu as fait là. Tu as de la chance que je sois passé par là car la région est déserte en dehors de ma cabane. J'ai été alerté par les grognements et le tintamarre que tu as provoqué en tombant sur de jeunes sapins, les pauvres ont amorti ta chute.

– Je...

– Pas le temps gamin. Écoute, repose-toi tranquillement pendant que je vais chercher quelques feuilles de Chutemort. Sache

simplement que tu m'es sympathique et que je me suis senti obligé de t'aider. Instinct de vieux, tu comprendras ça plus tôt que tu ne le penses. Pour patienter, je te prête ce livre. Tu sais lire n'est-ce pas ? Ouf ! J'ai presque cru que j'avais fait tout ça pour rien. Je dois partir. Adieu fils !

Plus tard...

Excédé d'attendre le retour de son bienfaiteur, Emerick s'empara du livre d'un geste brusque. C'était un recueil, très vieux à voir l'état de certaines pages ; et les écritures, toutes différentes ! Plus intrigué que fâché, le blessé s'empressa de lire le texte qui faisait office de préface :

"Heriol, je te lègue ce livre. Ta vivacité et ton sens de l'observa-

tion aiguisé font de toi mon digne successeur. L'enseignement s'achève, tu en connais assez sur les plantes pour suivre dorénavant ta propre voie. Puisse Dénéir t'inspirer toute ton existence. Ton seul devoir est d'enrichir cet ouvrage de tes propres observations, de les ajouter à celles de tes prédécesseurs et surtout avant la fin, de choisir ton héritier".

En bas de la page, griffonnée avec une encre rouge odorante, Emerick découvrit cette simple phrase : *Commencer par la page 34. écrits d'Uria, rébarbatifs mais adaptés à une initiation. Ce qu'Emerick s'empressa de faire.*

Herbes médicinales et poisons

Extraits des exposés d'Uria l'inflexible

"... Je suis ici pour vous exposer quelques principes sur les végétaux utiles sans m'appesantir sur des questions d'ordre moral (...) Poison ou soin, dans tous les cas il faut agir avec méthodologie. On ne peut administrer un remède sans déterminer la cause du mal. Comme disait Venious à *chaque mal sa plante*. Ce n'est qu'après diagnostic que l'on peut choisir la substance à utiliser. Nous verrons plus tard tout ce qui concerne la fabrication. Pour les poisons, vous agirez de même. Réfléchissez d'abord à la victime - ses préférences culinaires par exemple - à l'effet escompté, avant de vous lancer dans votre entreprise. Ensuite seulement, vous puiserez dans vos connaissances personnelles ou dans les livres, pour trouver la plante adéquate (...) sur les tablettes qui passent dans les rangs se trouvent des exemples de plantes et de leur utilisation."

Règles : pour le diagnostic, test de Premiers secours DD 8 (pour une fracture) à 30 (maladie ou poison rare). Trouver la bonne plante peut demander un test de Profession (herboriste) ou Connaissances (nature), DD du diagnostic. Un rang de 5 ou plus en Profession (herboriste) procure un bonus de +2 en Connaissances (nature/plantes) et réciproquement. La possession de livres spécialisés confère un bonus de +1 à +4 suivant la qualité de l'ouvrage.

Légende des tableaux :

La **classe** correspond à la catégorie végétale à laquelle appartient la plante (**arb** : arbre ; **ar** : arbuste/buisson ; **ch** : champignon ; **mo** : mousse/lichen ; **he** : herbes ; **al** : algues), la **partie** à l'échantillon de la plante qui sera utilisé (**fe** : feuille ; **fl** : fleur ; **rac** : racine ; **fr** : fruit ; **ec** : écorce ; **gr** : graine). Le **milieu** précise où on peut la trouver (**tem** : tempéré ; **mér** : méridional ; **dés** : désertique ; **tr** : tropicale ; **mo** : montagne ; **gl** : froid extrême/glace ; **mar** : marais ; **sou** : souterrain). Par exemple, "tr/mar" signifie que la plante se trouve dans des marais de zone tropicale. L'indice entre parenthèses correspond au DD du test de Sens de la Nature nécessaire pour trouver la plante. Le **type** indique la forme sous laquelle se présente la substance (**inf** : infusion ; **pa** : pâte ; **dir** : application directe sur la plaie ; **ing** : ingestion ; **inh** : inhalation). Pour les pâtes (pa), si c'est un remède, il s'applique sur la blessure ou la zone endommagée. Pour un poison, selon les indications de la colonne **spécifications**, il s'applique soit sur une lame (blessure) soit sur la peau directement (contact). Pour les produits à inhaler (inh), il faut que la cible soit à portée de la substance volatile. En règle générale, les herbes médicinales nécessitent une heure pour agir ; une minute suffit pour les poisons (c'est une moyenne). Note : les pâtes s'appliquant sur les plaies, fractures, etc., font bénéficier de leur effet à chaque application, traitez les blessures séparément. L'**effet** indique les effets habituels de la préparation : perte ou récupération de points de vie/caractéristiques. Les **spécifications**, ce sont les informations complémentaires tels que les conditions de prescription, la durée d'effet particulier, le DD du

test de Vigueur et sous quel forme il est présenté pour certains poisons - consulter aussi le *Guide du Maître*, page 78. Emerick se lasa rapidement de ces tableaux rébarbatifs et commença à ouvrir le recueil au hasard, attiré tantôt par une écriture fine, tantôt par une illustration.

Utilisations diverses et plantes magiques

"Que Talonna et ses fidèles macèrent et pourrissent au fond de leur chaudron, eux qui répandent toutes ces maudites drogues qui rendent fous mes gens, mes si braves gens..."

- Dernière parole du seigneur Adelon, noble cormyrien empoisonné

Règles : les drogues sont nombreuses mais l'effet reste le même : une perte d'une partie de ses capacités physiques et/ou mentales. Après consommation, perte temporaire moyenne d'1d4 points dans l'une des caractéristiques suivantes : Force, Dextérité, Intelligence ou Sagesse. Si une utilisation prolongée et régulière en est faite, vous pouvez décider d'une perte définitive d'1 point dans une caractéristique, par année de consommation.

"Tu trouveras dans la nature tout ce qu'il te faut pour survivre. Je te conseille de prendre exemple sur les animaux, fais des réserves car la sécheresse va bientôt arriver. Quand elle sera là, n'oublie pas de te munir de feuilles de Sygite à mâcher, pour lutter contre la fatigue. Pour échapper au flair des prédateurs croque régulièrement quelques graines de Yousbo qui masqueront ton odeur."

- Conseils de Kanrud le barbare

Règles : le Sygite est une plante poussant sous un climat méridional (Sens de la Nature DD 15) dont les feuilles redonnent 1d4 pv temporaires. Le Yousbo est un arbuste du désert dont les graines ôtent toute odeur corporelle une heure après ingestion, pour une durée de trois heures. Les prédateurs se repérant à l'odorat subissent un malus de -1 à -3 sur leurs compétences Détection, Fouille et Sens de la Nature (pistage).

"J'ai vu les assassins de Cyric faire sécher de larges feuilles de Lauridone dont la fleur est magnifique, les tremper plusieurs jours de suite dans l'huile de pépin de Fénéris pour les durcir sans qu'elles perdent leur belle couleur verte. Elles sont ensuite finement dentelées par un artisan avant de servir d'arme d'assassinat, souvent dissimulées parmi les bouquets."

- Témoignage d'un ménestrel

Règles : un test d'Artisanat (fabrication d'armes) DD 18 est nécessaire pour produire une telle arme. Prendre les caractéristiques de la dague sauf, dommage : 1d3 ; critique : x2 ; Tranchant. Détection DD 22 pour repérer l'arme.

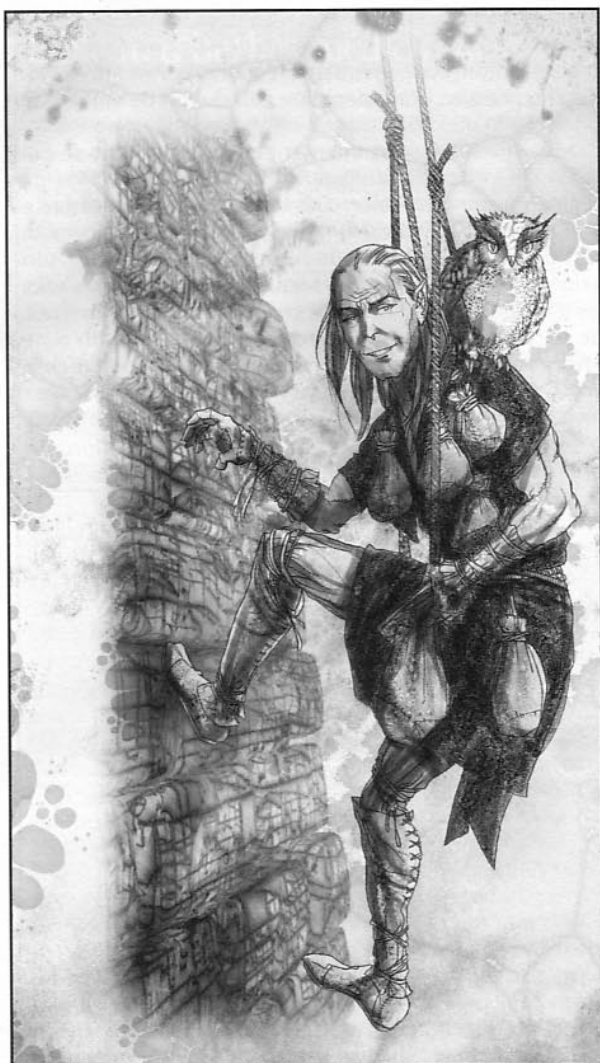
"L'Uutanir a bien des vertus mais la plus prodigieuse de ses capacités vient de son fruit (...) Couper les fruits encore roses en lamelles. Extraire les graines, les mettre de côté. Présenter à votre victime les lamelles d'Uutanir dans une sauce de vin sucrée et épicée. Manger les graines alors qu'il digère. Peu de temps après vous serez capable de pénétrer ses pensées. Utilisé par certains nobles du Thétyr et par Kalend, le célèbre chasseur de prime de la Côte des Épées".

Règles : arbuste originaire du sud accroché aux falaises battues par le vent (Sens de la Nature DD 25). Manger les graines procure les effets de *détection de pensée* pendant 10 minutes. La cible fait un test de Volonté DD 20 pour chaque tentative "d'extorsion" d'informations. DD 22 si elle dort.

"Méfiez-vous des courtisanes pourpres d'Eauprofonde ! N'entrez jamais dans leur boudoir enfumé, vous en sortiriez sans volonté et sans sou !"

- Sire Volo

Règles : ces courtisanes utilisent de la poudre de Lizil, une mousse tropicale jaune, séchée (Sens de la Nature DD 26). Inha-



Sur la préparation et la recherche

Règles : quelques précisions. La préparation nécessite un test de Profession (herboriste). Le DD varie suivant la difficulté et le danger potentiel lié à la manipulation de poisons. Préparer une infusion ne demande aucun jet mais l'introduction d'un poison dans un plat cuisiné exige un test - d'ailleurs, un rang de 5 minimum en Profession (cuisinier) confère un bonus de +2 au test de Profession (herboriste). Les pâtes sont les préparations les plus difficiles. En règle générale, elles demandent de broyer les feuilles, les racines, etc., de les faire chauffer afin de séparer différentes phases liquides et de récupérer celle qui contient la substance intéressante. On la mélange souvent à de la graisse pour la conserver, parfois à de la cire. Quelques DD en vrac : faire une poudre DD 18, une pâte DD 20, une bougie DD 22. "Faire un 10" équivaut à une journée de travail pour une dose, "Faire un 20" équivaut à trois jours de travail. Pour les poisons, un échec entraîne un test de Réflexes DD 15 pour ne pas s'empoisonner, pas de test en cas d'échec critique. L'aide d'un assistant ayant au minimum le rang 5 dans la compétence confère un bonus de +2, posséder un laboratoire d'alchimiste aussi. Sans le matériel d'herboriste/alchimiste de base, un malus de 2 s'applique. Le sort *fabrication* confère un bonus de +20. Prix moyen des remèdes : (DD du test de Sens de la Nature de la plante x 50) po. Prix moyen des poisons : [(DD de Sens de la Nature) x 50 + (DD du test de Vigueur) x 100] po.

"Pour la belle, je suis prêt à traverser la ville. Pour trouver la plante unique, je traverserais un continent."

Règles : une fois dans le milieu concerné, le PJ doit entreprendre les recherches, soit un test de Sens de la Nature dont le DD est indiqué dans le tableau. En cas de succès, le PJ récupère 1d4 doses de la substance désirée. L'aide d'un assistant ayant au moins le rang 5 en Sens de la Nature confère un bonus de 2, de même avec l'aide d'un familier - cumulatif. *Détection de la faune et de la flore* confère un bonus de +15 (cf. conditions du sort page 202 du *Manuel des Joueurs*). "Faire un 10" équivaut à une journée de recherche, "Faire un 20" à une semaine. Date moyenne de péremption (si dans un récipient adéquate) : 1d4 ans pour une graine, 1d4 mois pour des feuilles séchées, écorce et racines, 2d4 jours pour un fruit ou une fleur. Prix d'une recherche par un rôdeur : [(DD du test de Sens de la Nature de la plante) x 20 + (rang en Sens de la Nature du ranger) x 10] po.

ler la fumée dégagée par la combustion du Lizil rend la cible aussi docile que sous l'effet d'un sort de *charme personne* pendant une heure. Elle obéira au premier individu qui lui parlera. Pour résister, test de Vigueur DD 20.

"Jamais je n'ai retrouvé les émotions que j'ai ressenties lorsque j'ai revue Shaundra cette nuit là... je dois tout à l'Onirios."

- Sire Volo

Règles : les graines de cet arbuste ocre poussant en altitude (Sens de la Nature DD 32), sont trempées dans le sang des participants un soir de nouvelle lune. Lors d'une pleine lune dans une période de temps n'excédant pas un an après la cueillette, les participants consommant la graine d'Onirios se retrouvent lors d'un rêve, le temps d'une nuit. Utilisé par les amants comme par les conspirateurs.

"En usage dans les confréries mystiques, les fleurs de Gnarsh ou de Sylphanide, les filaments de Luvurus ou les racines de Gruk sont des plantes rares, dénichées et ta fortune est faite."

- Un marchand de Thay

Règles : considérées comme magiques par bien des magiciens et des prêtres, ces plantes augmentent la durée de sorts de 50% ou ajoute 1d6 aux dégâts. Fleurs de Gnarsh (désert, DD 30) bonus pour les sorts liés au feu, les Sylphanides (tempéré et glace, DD 30) pour ce qui concerne l'air, l'algue Luvurus (DD 32) pour l'eau, les racines de Gruk (montagne, DD 28) pour la terre.

Épilogue

Après plusieurs heures, Emerick émergea de sa lecture. Quel travail ! Combien de temps avait-il fallu pour compiler tout cela ? Avant de fermer le recueil, le jeune homme passa directement à la dernière page. Une feuille volante était fixée à la reliure par de la cire et dessus, la même écriture rouge en patte de mouche.

"À l'intention du gamin qui taquine les ours noirs au printemps, Je n'ai jamais été très à l'aise en société et c'est sûrement pour cette raison que je me suis tourné vers les espaces sauvages dès mon plus jeune âge. Je t'ai observé plusieurs jours durant et j'ai retrouvé un peu de mon enfance en toi. Tu as une facilité déconcertante à comprendre l'environnement naturel qui m'a séduite. Vivant en ermite depuis trop longtemps, je suis resté aussi maladroit qu'aux premiers jours. C'est donc par l'intermédiaire de ma plume que je m'adresse à toi comme le fit mon maître avant moi. Depuis une semaine que je te veille, j'ai enfin le courage de t'écrire. Ce livre est un recueil de mes découvertes associées à toutes celles que mes prédécesseurs ont compilé avant moi. Il t'appartient d'y ajouter tes observations. Chauntea et Dénéir nous ont inspiré, puisent-ils t'inspirer aussi. Je te souhaite bonne chance et une infinité de rencontres intéressantes.

Pour cela voyage et écoute ton intuition. C'est elle qui m'a mené à toi quelques jours avant que tu ne frôles la mort. Ton seul devoir : trouver un héritier le moment venu.

Adieu fils.

PS : Le coffre contient de nombreux ouvrages d'herboristerie. Comme tu le verras les applications sont infinies, à toi de voir si tu deviendras un célèbre empoisonneur comme le maître de mon maître, ou autre chose. Quel que soit ton choix, assume-le jusqu'au bout, Dénéir ne te jugera que sur ton travail."

Annexes : en vrac...

- Repérer un poison demande un test de Détection DD 15 sur une arme ou un gant, DD 20 à 22 dans son alimentation, DD 22 à 25 dans l'air. Le bonus du don Vigilance s'applique.

- Nouveau don : Immunité aux poisons. Possesseurs habi-

tuels : dirigeants, assassins et herboristes. Condition : bonus total minimum au jet de Vigueur de +3. Avantage : pour chaque poison contre lequel le PJ souhaite s'immuniser au-delà du premier, il doit dépenser (DD du test de Vigueur du poison) x20 po et (DD du test de Vigueur du poison) PX. À chaque niveau, il peut s'immuniser contre autant de poisons qu'il a en bonus de Constitution.

- Faire pousser des plantes. Des tests de Sens de la Nature et de Profession (herboriste) dont le DD équivaut à celui du test de Sens de la Nature nécessaire pour la trouver, sont exigés. Un malus de circonstance de 4 à 10 s'applique selon les différences qui existent entre le climat d'origine et celui de culture.

- Nouveau sort : Conservation de plantes ; Niveau 1 ; École : Trans, Nécro ; Domaine : Flore ; Cible : un échantillon par niveau ; Double la durée de préemption d'un échantillon.

Tableau de poisons

Nom	Classe/partie ; milieu	Type	Effets	Spécification
Mashkir	ar/gr ; dés (15)	inh	1d4 pv / 1d2 Con	DD 12, bougie
Mashkir	ar/rac ; dés (20)	inh	1d6 pv / 1d8 Con	DD 18, poudre
Spergule	he/fe ; tem (12)	inh	1d4 pv / 1d2 Fo	DD 14, séché
Noir soupir	arb/fl ; tem (22)	inh	2d4 pv / 2d4 pv	DD 20, bougie
N'Darba	ar/fe ; tr (10)	inh	1d6 pv / 1 Con	DD 12, séché
Souffle noir	mo ; tr (30)	inh	1d4 Con / 3d8 pv	DD 25, poudre
Rire d'Aurile	he/fl ; gl (28)	inh	1d2 Con / 1d4 Int	DD 26, séché
Fongus noir	mo ; mo (14)	inh	1d4 pv / 1d2 Con	DD 15, poudre
Mycos drow	ch ; mo/sou (22)	inh	1d8 Con / 2 Fo	DD 22, séché
Bon soir	ar/gr ; tem (12)	ing	1d4 pv / 1 Con	DD 10, céréale
Kanaan	he/rac ; tem (26)	ing	1d4 Con / 3d6 pv	DD 20, pâtisserie
Lichen noir	mo ; tem/mar (15)	ing	3 Fo / 0	DD 12, poivre
Tressaille	ar/gr ; mér (15)	ing	1d2 Dex / 1d2 Dex	DD 15, huile
Cyriès	arb/fr ; mér (18)	ing	1d8 pv / 2d6 pv	DD 15, confiture
Koulcarth	ar/rac ; gl (22)	ing	1d2 Con / 1d2 Con	DD 15, ragoût
Liqueur zenth	ch ; gl/sou (27)	ing	4 pv / 4d4 pv	DD 18, boisson
Shryst	ar/ec ; mo (15)	ing	1d2 Fo / 1d2 Con	DD 12, assaisonnement
Beuhrk	al ; océan (10)	ing	1d2 pv / 1d2 pv	DD 25, soupe
Trembleur	arb/fr ; tr (24)	ing	1d4 pv / 2d4 Dex	DD 20, cru
Raïtscha	he/fe ; dés (18)	ing	2d4 pv / 1d4 pv	DD 20, légume
Al Shaïr	arb/ec ; dés (26)	ing	1d4 Fo / 3d6 pv	DD 30, boisson
Malherbe	he/fe ; tem (8)	pa	1d4 pv / 0	DD 15, blessure
Chênoir	arb/rac ; tem (15)	pa	1d4 pv / 1d4 pv	DD 15, blessure
Slota	ch ; tem/mar (23)	pa	1d4 Dex / 1d4 Fo	DD 12, contact
Chutemort	ar/fe ; mo (22)	pa	3d4 pv / 0	DD 12, blessure
Gratte orc	arb/ec ; mo (10)	pa	1 pv / 1 pv	DD 20, contact
Kodemba	ar/fe ; dés (12)	pa	1 Con / 0	DD 15, blessure
Til Loviatar	he/fe ; dés (32)	pa	3d4 pv / 3d4 Fo	DD 25, blessure
Karshiit	arb/fe ; tr (14)	pa	1 Con / 1d6 pv	DD 15, contact
Hoar's rage	he/fe ; tr (30)	pa	2d6 pv / 3d6 pv	DD 16, blessure
Ur Kanaan	he/fe ; tr (30)	pa	1d4 Con / 2d6 Dex	DD 20, blessure
Cyric touch	mo ; tr/mar (30)	pa	1d12 pv / 1d6 Fo	DD 16, contact
Croc de Talona	arb/ec ; tem (32)	pa	tombe à 0 pv	DD 20, blessure
Vahalla	ar/rac ; gl/sou (32)	pa	Lenteur / 5d4 pv	DD 18, blessure
Don zhentil	arb/fl ; tr (32)	pa	cible aveuglée	DD 26, contact, 10 rds
Thot	mo ; dés (25)	inh	1d6 pv / évanoui	DD 15, 1d10 round
Ar-Thot	mo ; dés (30)	inh	cible tombe à 0 pv	DD 15, poudre
Talona's kiss	al ; océan (35)	ing	cible meurt	DD 18, cru
Vin de Talos	ch ; gl (26)	ing	2 Int / oublie ses sorts	DD 21, cru
Amuse drow	ch ; tr/sou (28)	ing	cible paralysée	DD 25, cru, 3d6 rds

Tableau d'herbes médicinales

Nom	Classe/partie ; milieu	Type	Effet	Spécification
Gombo	ar/gr ; mér (8)	pa	1d3 pv	brûlure/gelure
Edelys	he/fe ; mér/tem (12)	dir	1d3 pv	soin universel
Khat / Qat	ar/rac ; mér (15)	pa	1d6 pv	plaie
Okra	arb/fr ; mér (18)	ing	1d4+1 pv	poison, maladie
Fleur du Thétys	he/fl ; mér (25)	inf	3d4+3 pv	poison, maladie
Semiol	ar/fe ; tem (10)	dir	1d2 pv	fracture, brûlure/gelure
Argenta	arb/fe ; tem (18)	inf	3d4 pv	poison
Noix d'Albus	arb/fr ; tem (20)	pa	2d4 +2 pv	plaie
Chêne doré	arb/fl ; tem/mo (23)	ing	2d4 pv	poison
Chêne doré	arb/gr ; tem/mo (23)	ing	2d6 pv	maladie
Chêne doré	arb/ec ; tem/mo (23)	inf	2d6 pv	poison
Myconia	ch ; tem (25)	po	2d4 Con	poison, maladie
Euphorbe	he/fl ; tem/mar (32)	inh	5d10 pv	universel
Chauntea	he/fe ; mo (8)	dir	1d2 pv	plaie, brûlure
Shryst	ar/rac ; mo (15)	inf	1d4 pv	maladie, poison
Shryst rouge	ar/rac ; mo (18)	ing	2d6 pv	maladie
Luctil	ch ; mo/sou (20)	po	1d2 Dex	maladie, poison
Chutemort	ar/fe ; mo (22)	pa	3d6 pv	fracture
Pourpre	arb/ec ; mo (22)	pa	3d4 pv	brûlure/gelure
Fleur de cime	mo ; mo (30)	inf	4d10 pv	poison, maladie
Lianette	he/fe ; tr (8)	inf	1d2	maladie
Capucin	mo ; tr/mar (12)	inh	1d3 pv	poison
Gulkr-filament	al ; tr/mar (13)	ing	1d4 pv	maladie
Qat tropical	ar/rac ; tr (15)	pa	1d3+1 pv	plaie, maladie
Albizia	arb/fe ; tr (16)	dir	1d4 pv	plaie
Reinette bleue	arb/fr ; tr (18)	ing	2d4 pv	maladie
Jonc à orc	he/fe ; tr (20)	pa	1d4 +2 pv	plaie
Sphyx	mo ; tr (22)	inf	3d4 +3 pv	poison
Edelys royale	arb/fl ; tr (23)	inf	1d10 pv	soin universel
Edelys royale	arb/gr ; tr (23)	pa	3d4 pv	plaie, brûlure
Araali-Gwot	mo ; gl (15)	inf	1d4 pv	brûlure/gelure
Mil de géant	ar/gr ; gl (18)	pa	2d4 pv	fracture
Eclat de Suni	he/fl ; gl (22)	inh	1d3 Int	poison, maladie, magie
Rilgalrd	arb/ec ; gl (23)	inf	4d4 +2 pv	plaie
Lys blanc	he/fl ; gl (25)	ing	1d6 Con	poison, maladie, magie
Im-Rûk	ch ; gl/sou (25)	inh	3d4 Fo/Con	poison, maladie
Oroya	ar/rac ; dés (8)	ing	1d3 pv	maladie
Urkul	ar/gr ; dés (10)	ing	1 Fo	poison, maladie
Epinaille	arb/fr ; dés (16)	ing	1d3 +1 pv	soin universel
Abaka	ch ; dés/sou (20)	ing	1d3 Dex	poison, maladie
Naïdichr	he/rac ; dés/mo (22)	pa	2d6 +3 pv	plaie, brûlure
Vigne d'eau	al ; lac (16)	pa	1d3 +1 Fo	poison, maladie
Neptane	al ; océan (26)	inf	2d4 +8 pv	plaie
Solk	arb/ec ; gl (32)	inf	restauration	tous les pv, soin universel
Al Naïdichr	he/rac ; dés (30)	pa	restaure les PX	absorption d'énergie
Algar	al ; océan (28)	inf	régénération	2 pv/rd, durée : 1h
Carrios	ar/rac ; mar (30)	inh	antipoison	neutralise les poisons
Espoir	he/fe ; tem/mo (28)	pa	préservation	un cadavre, 3d8 jours
Lyreldior	arb/fr ; dés/mo (36)	dir	ressuscite	tout type de blessure
Agr'hurl	mo ; tr (30)	inh	remède	soigne la Lycanthropie

La Porte du Ciel

Quelque chose m'échappe. Je crois que le shilom m'embrume un peu trop l'esprit, hé hé, Bah ! De toute manière nous serons bientôt comme eux - à ramper dans les plaines arides avec nos yeux sans âme, à pourrir au soleil, à rassasier la vermine grouillante de nos entrailles. La mort sans faim... hé ! La mort sans faim, sans fin, c'en est presque drôle tiens ! Mais qu'est-ce que je raconte ? Les morts sont à nos portes il faut que je trouve une solution ! Si seulement je savais qui est à l'origine de tout ce merdier..."



Synopsis

Ce troisième volet de la campagne générique Lux Draconis propulse vos joueurs sur les traces de leurs origines et leur montrera enfin qu'ils ne sont pas seuls dans ce cas. La trame se découpe en trois parties bien distinctes, chacune marquée par un événement phare. L'opposition monte d'un cran avec la présence d'un dragon noir, et fait écho aux événements de Telsadoum avec la secte solaire de Vat. Comme d'habitude, le cadre est suffisamment décrit pour vous permettre d'improviser et d'introduire de nouveaux personnages, dragons ou pas.

Erratum Backstab 37

C'est beau la compatibilité ! Un échange de fichier foireux entre deux bécanes et hop ! Une flopée de signes qui s'esquivent sans rien dire. Si vous n'avez pas remarqué les lacunes du précédent scénario (*Assassins*) c'est que vous ne l'avez pas lu. Devant l'ampleur du phénomène il n'était pas possible de remettre l'intégralité du texte manquant, néanmoins vous pourrez le trouver sur le site du Guide du Rôliste Galactique (<http://www.roliste.com/download/erratumluxdraconis.pdf>). En cas de problème, question, conseil ou juste pour donner votre avis, n'hésitez pas à me contacter directement (maurice.viz@free.fr).

L'armée des morts

Si vous avez manqué le début

Au cours du premier scénario (*Diversión* - Backstab n°35), de jeunes ensorceleurs quittent leur pays natal pour rejoindre les rangs d'une prestigieuse école de sorciers sur l'île de Telsadom. Servant de cobayes à la maîtresse des lieux et à une secte solaire mystérieuse, ils exécutent malgré eux le rituel d'éveil du dragon solaire Baïkamath et se retrouvent transformés en dragons lumineux tandis qu'un cataclysme anéantit l'île. Après une aide de jeu complète sur leur nouvelle classe de personnage (*Les dragons de lumière* - Backstab n°36), les joueurs mettent le cap vers la tranquillité de leur village natal dans le pays de Karkero (*Assassins* - Backstab n°37). Confrontés à la méfiance de la population, leur menace servira de facteur déclencheur à la naissance d'une Inquisition forte qui fera de leur destruction son cheval de bataille. Manipulés après avoir joué les monstres errants dans une ancienne cité naine pour dérouter une armée d'orques, les jeunes dragons se retrouvent une nouvelle fois dans l'obligation de fuir sans avoir conscience des pièces en mouvement sur leur échiquier.

Le chant du désespoir

Au sud du pays de Karkero s'étend une province désertique. On raconte qu'il y a des éons de grands événements eurent lieu là-bas dont il ne reste plus la moindre trace si ce n'est des mirages dans le désert, des vestiges ensablés ou perdus dans les plateaux montagneux. L'histoire du Pays Détruit n'aura pas marqué les mémoires et aujourd'hui, une seule cité subsiste, un havre de déliquescence sans aucune beauté, pourtant peuplé de quelques dizaines de milliers d'habitants. De cette terre éloignée les jeunes dragons de lumière entendent un long murmure monotone, un appel au secours désespéré qu'ils ne sauront pas expliquer. Quoi qu'il en soit, quel qu'un les cherche, et dans leur situation tout indice en relation avec leur nature draconique est une piste à suivre...

Exode

Leur voyage ne devrait durer tout au plus que quelques jours. Environ dix ou quinze kilomètres avant Kraakmaan-

dalar, les dragons croiseront une caravane en déroute. S'ils n'y prennent garde, leur apparition peut causer la panique et la débâcle dans la colonie. En revanche, dès que ceux-ci prendront conscience qu'ils n'ont rien à redouter de ces créatures, ils seront tout à fait disposés à leur expliquer la situation - laquelle se résume *grosso modo* par : "Le ciel s'est couvert de suie ! Une armée de morts vivants venue de nulle part est aux portes de la ville... plus on en massacre et plus il en vient : c'est l'Enfer sur Terre ! L'armée ne peut rien et les magiciens sont impuissants : la fin est proche alors nous fuyons vers le Nord !".

Le jour des morts vivants

Les derniers kilomètres qui les séparent de la ville assiégée ressemblent à un théâtre de l'angoisse : des nuages noirâtres recouvrent le ciel, des individus se traînent sur une étendue parsemée d'objets perdus ou abandonnés dans la hâte.

Les morts vivants sont éparpillés et relativement peu nombreux. Aux abords de la ville, les failles et les crevasses marquent des dénivelés et des reliefs importants creusés par des générations de chercheurs d'or. Dans ce royaume d'ombres et de crasse les dragons peuvent espérer rejoindre sans mal les bas-fonds de la cité. La plupart des prospecteurs ont gagné la sécurité toute relative de la ville et beaucoup d'autres sont terrés dans leurs cahutes de bois, leurs tentes et leurs mines - aussi le canyon jouit-il d'une quiétude pour le moins inhabituelle.

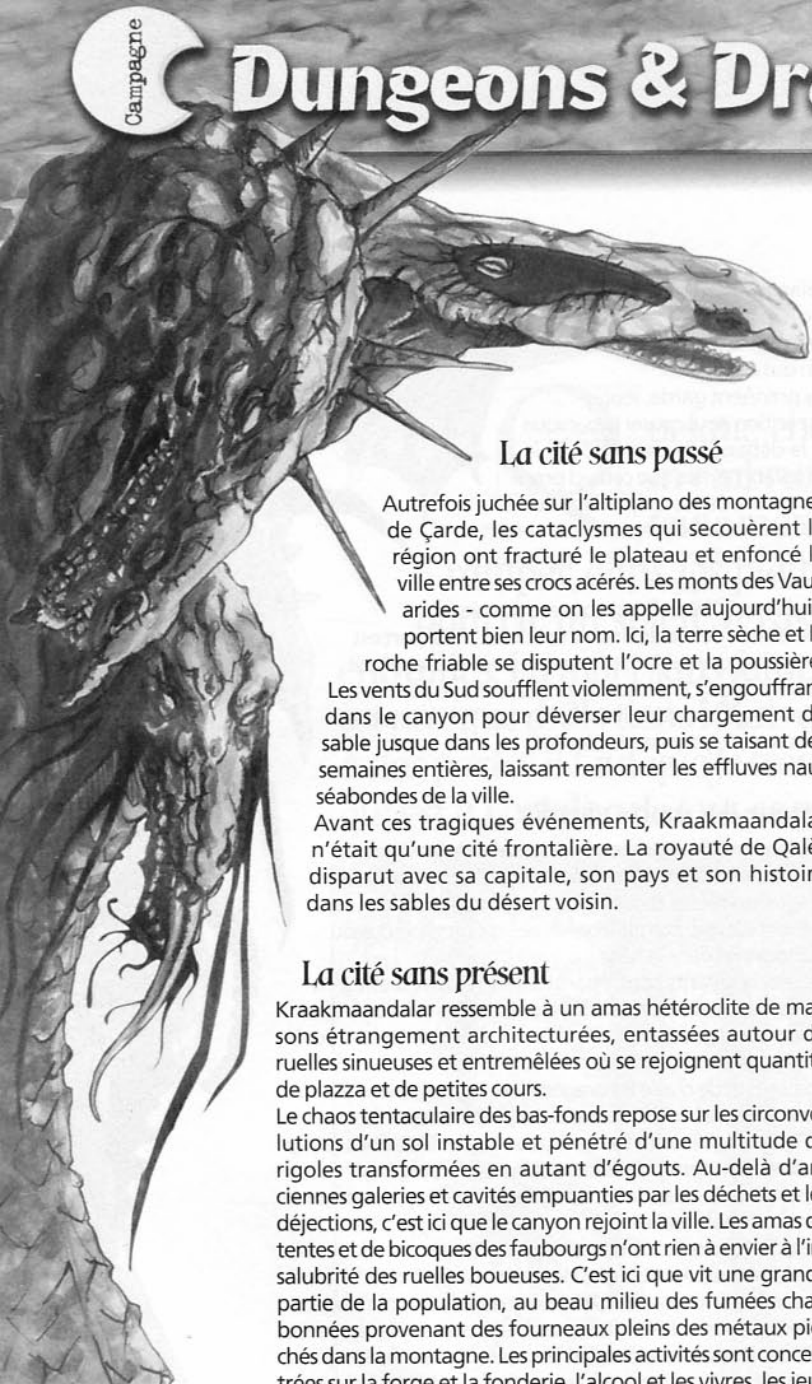
C'est de l'autre côté du canyon qu'une nuée de morts vivants recouvre l'altiplano de couleurs morbides. L'obscurité semble émaner artificiellement depuis un point indécidable situé dans le lointain, au beau milieu de la marée putride. Des avant-postes et des défenses de fortune ont été érigés à la va-vite pour tenter de refouler l'envahisseur silencieux. N'importe quelle armée organisée aurait raison de ces protections mais les morts vivants ne sont réellement à craindre que par leur nombre.

Les défenseurs sont environ deux cents. Les magiciens sont réunis en collège pour affronter la menace. Ils sont puissants et parviennent à endiguer le flot incessant mais, contraints de défendre, ils n'ont pas l'occasion de passer à l'offensive pour découvrir ce qui est à l'origine de cette horreur.

Kraakmaandalar

Kraakmaandalar est connue sur tout le continent pour être la Cité de l'Or. Des prospecteurs, des aventuriers désœuvrés se joignent régulièrement au flot de misérables chercheurs d'or qui peuplent les ruelles sinistres d'une ville datant de plusieurs siècles.





La cité sans passé

Autrefois juchée sur l'altiplano des montagnes de Çarde, les cataclysmes qui secouèrent la région ont fracturé le plateau et enfoncé la ville entre ses crocs acérés. Les monts des Vaux arides - comme on les appelle aujourd'hui - portent bien leur nom. Ici, la terre sèche et la roche friable se disputent l'ocre et la poussière.

Les vents du Sud soufflent violemment, s'engouffrant dans le canyon pour déverser leur chargement de sable jusque dans les profondeurs, puis se taisant des semaines entières, laissant remonter les effluves nau-séabondes de la ville.

Avant ces tragiques événements, Kraakmaandalar n'était qu'une cité frontalière. La royauté de Qalès disparut avec sa capitale, son pays et son histoire dans les sables du désert voisin.

La cité sans présent

Kraakmaandalar ressemble à un amas hétéroclite de maisons étrangement architecturées, entassées autour de ruelles sinueuses et entremêlées où se rejoignent quantité de piazza et de petites cours.

Le chaos tentaculaire des bas-fonds repose sur les circonvolutions d'un sol instable et pénétré d'une multitude de rigoles transformées en autant d'égouts. Au-delà d'anciennes galeries et cavités empuanties par les déchets et les déjections, c'est ici que le canyon rejoint la ville. Les amas de tentes et de bicoques des faubourgs n'ont rien à envier à l'insalubrité des ruelles boueuses. C'est ici que vit une grande partie de la population, au beau milieu des fumées charbonnées provenant des fourneaux pleins des métaux piochés dans la montagne. Les principales activités sont concentrées sur la forge et la fonderie, l'alcool et les vivres, les jeux d'argent et une prostitution extrêmement importante.

La quasi-totalité des ressources alimentaires provient de l'exploitation de patates, champignons et moisissures. Viandes et pains sont presque exclusivement faits à base de larves, d'insectes et de créatures des cavernes. Le cannibalisme nécrophage et les vices de la drogue font partie du paysage quotidien et les misérables vendent parfois un bras ou une jambe.

Les petits quartiers gravissant péniblement les monts dantesques qui surplombent la ville sont communément appelés "hauteurs". Des chemins difficiles conduisent jusqu'à des demeures hissées au-delà de toutes les autres, se penchant sur les corniches étroites. Dorées par le soleil, caressées par les brises, ces propriétés comptent parmi les plus cossues.

La cité sans avenir

Passé les cataclysmes et s'accommodant de ce silence absurde, la Cité de l'Or devint une autarcie et un gué-

pier politique sans nom ! La haute bourgeoisie, débarrassée du royaume et de l'évêché, eut tôt fait de revendiquer le pouvoir politique. Les commerçants s'insurgèrent mais furent bien plus préoccupés par une réorientation de leur économie que par la joute qui s'ensuivit. La rivalité des uns et l'incompétence notoire des autres ne firent qu'accroître les difficultés et les lourdeurs de la gestion citoyenne, permettant à la pègre de prospérer.

Un sénat de neuf membres fut élu par l'assemblée des grands bourgeois et des corporations commerçantes pour administrer la cité, mais en dépit des bonnes volontés, les fondations pourries des classes économique et politique ont fini par atteindre le sénat qui vacille sous l'effet d'une corruption de plus en plus importante.

Les religions n'ont quasiment aucun impact sur le quotidien des habitants. Face à l'appât de l'or et de la chair facile, les différents clergés représentés demeurent impuissants et ne rameutent des fidèles que parmi les malades effrayés par l'idée d'une mort prochaine.

Les lumières de l'espoir

La providence

L'appel au secours mènera les dragons jusqu'aux faubourgs de la ville avant de se perdre dans ses ramifications. Peu de gens leur prêteront une réelle attention tant qu'ils ne pénétreront pas dans les bas-fonds. Ils auront maintes fois l'occasion de venir en aide à des soldats de l'extérieur aux prises



avec des zombies, ce qui devrait leur assurer un début de compréhension et une possibilité de rencontrer les puissants de la Cité de l'Or.

Évidemment, dans l'idéal vos joueurs ont un vrai coup de poker à placer ! Lorsqu'ils rencontreront les fuyards, les dragons peuvent choisir d'apparaître dans toute leur splendeur. L'intérêt de la manœuvre consiste à faire passer leur arrivée pour un don miraculeux, la lumière qui dissipera les ténèbres dans lesquelles ils sont plongés ! En galvanisant la petite troupe, celle-ci se mettrait en marche à leurs côtés pour sonner leur entrée triomphale dans la ville.

Transformation

La ville compte une poignée d'ensorceleurs naturels. Depuis un certain temps quelque chose les trouble sans savoir quoi et inconsciemment ils ont lancé un appel au sang de Baikamath. Tout est lié au rituel d'éveil bien entendu et les jeunes dragons vont se rendre compte qu'ils sont au centre de quelque chose de très particulier : confrontés aux ensorceleurs, ceux-ci se changent immédiatement en dragons de lumière !

Contre-attaque

L'important dans toute cette affaire, c'est que la lumière des dragons est une arme dévastatrice contre les morts vivants. Face à de telles légions, quatre ou cinq dragons c'est peu... mais nous parlons ici d'une vingtaine d'individus nouvellement transformés !

Les morts vivants émergent d'un portail extraplanaire se trouvant à environ quatre kilomètres sur l'altiplano, en plein ciel... Au beau milieu de la marée macabre quatre cavaliers couronnés, des liches, servent de généraux.

La contre-attaque n'a qu'une seule chance de victoire : il faut que les magiciens de Kraakmaandalar parviennent à refermer le portail tout en se débarrassant des liches. Ils en ont le pouvoir mais restent paralysés par l'immensité de l'armée. C'est là que les joueurs interviennent. Le commando des dragons de lumière peut fondre à travers le flot ininterrompu des morts. L'effet devrait être celui d'une onde de choc dévastatrice. Les risques majeurs qu'ils encourent résident uniquement dans la fatigue, les rares archers qui les prendraient pour cible et surtout les cavaliers liches. Ou alors, après avoir identifié la source du problème au prix d'un premier affrontement contre les liches, les dragons peuvent servir de monture aux magiciens pour qu'ils viennent livrer leur bataille autour de la Porte du Ciel.

Le jour se lève

Après la victoire conduite par les magiciens et les dragons de lumière, ces derniers seront reçus dans les palaces de Kraakmaandalar par tout le gratin de la ville : aussi bien les sénateurs que les pontes de la pègre, les grands bourgeois que les magiciens. Dans un premier temps, tout ce petit monde se montre bienséant à l'égard des héros mais, très rapidement, le naturel revient au galop et chacun va chercher un moyen de tirer avantage de la situation.

Ambitions

Le tout-venant est au courant de leurs exploits et montre un minimum de respect. Il n'y a pas vraiment de bonnes âmes dans la Cité de l'Or, juste des curieux. Rares sont ceux qui oseront tenter de dépecer les bestioles pour la viande.

Sénateurs et grands bourgeois passent leur temps à fumer le shilom dans les salons ; ils aimeraient profiter de l'appui des créatures de lumière pour redorer leur blason auprès des citoyens et prendre l'ascendant sur ceux qui leur disputent le pouvoir.

La pègre organise de grands banquets simplement pour montrer son opulence. Les dragons ne leur sont d'aucune utilité mais ils aimeraient bien qu'ils débarassent vite le plancher, histoire de ne pas servir à d'autres. Ils tenteront donc de dresser la population contre eux si jamais ils devaient s'éterniser.

Les magiciens sont des cas isolés principalement tournés vers la nécromancie, se livrant à des expériences qui les conduiraient au bûcher dans d'autres lieux. D'autres étudient les vestiges du Pays Détruit et sillonnent la région. Ils n'ont aucune idée de la façon dont la Porte du Ciel a pu apparaître ici. Ce portail mène sur un plan où ne règnent que dévastation, mort et entropie.

Arkkangore

Les dragons de lumière demeurent un mystère pour l'ensemble de la communauté magique. Les nouveaux transformés ne seront pas non plus d'un grand secours sur la question ; tout au plus peuvent-ils conclure que seuls des ensorceleurs sont touchés par le phénomène. L'annonce de la destruction de Telsadoum causera un choc dans la communauté. C'est un magicien nommé Arkkangore qui leur apprendra que des étrangers en affaires avec Ar-Jarnstra se sont établis à quelques kilomètres d'ici pour des affaires bien mystérieuses.

De nouveaux joueurs dans la partie ?

La première partie du scénario est idéale pour faire intervenir de nouveaux joueurs. La cité est un théâtre privilégié pour des aventuriers qu'ils soient filous, prospecteurs ou mercenaires, payés pour nettoyer les galeries souterraines des créatures monstrueuses qu'on ne manquera pas d'y trouver. Il s'agit également du premier réveil massif de dragons de lumière et de leur première implication majeure.



Le magicien noir

Le lac de Cezcâl

Situé entre les plateaux d'un cirque montagneux, le lac de Cezcâl se trouve à quelques dizaines de kilomètres au sud-ouest de la Cité de l'Or. Le lac est né au temps du cataclysme ; à l'origine deux torrents coulaient sur le plateau et s'épanchaient de part et d'autre des montagnes. Les catastrophes firent sombrer la cité de Chrysos Atalantam entre les montagnes lorsque le sous-sol volcanique se vida comme une coquille et le cours des deux fleuves se détourna pour noyer la ville.

Fausse pistes

Il serait intéressant de mettre les joueurs sur plusieurs fausses pistes. D'une part cela permettrait de scinder le groupe des dragons et d'autre part c'est l'occasion de rajouter quelques créatures tirées du *Manuel des Monstres* en pâture à vos joueurs ; éventuellement de leur faire profiter de quelques objets magiques ou trésors durement glanés. Parmi celles à creuser il y a les centaines de vestiges perdus dans le Pays Détruit et le désert où gisaient autrefois les cinq cités de Méropée, des tours isolées et des hameaux perdus où l'on peut encore trouver des stèles de l'ancien temps. Il est possible d'interroger les caravanes nomades du désert, d'improviser des rencontres contre des hommes-serpents. Ces fouilles seront vaines mais permettront de faire des recoupements avec les étrangers du lac qui ont eux aussi exploré la région. N'hésitez pas à leur faire croiser aussi une caravane en provenance du pays de Karkero ou de la province d'Ebernica : ce sont des religieux armés et dangereux qui viennent porter la nouvelle de l'Inquisition dans le Sud et comptent bien s'arrêter à Kruakmaandalar !

La confrérie du bout du monde

Lorsque Vat découvrit le site et comprit son importance dans l'ancien culte du dragon de lumière, il bâtit sa confrérie sur ses rives paisibles, au beau milieu d'une végétation plutôt dense pour la région. Depuis le temps, une douzaine d'étrangers du pays de Dhôl se sont installés ici et leur petite compagnie de mercenaires et de roublards s'est étendue à une trentaine d'individus, créant un village de fortune pas comme les autres.

Les légataires de Dhôl

Vat n'est plus. Le prêtre chef de file des recherches a péri dans l'explosion de l'académie, en même temps que la somme des découvertes d'Ar-Jarnstra. L'arrivée des dragons va causer plusieurs événements susceptibles de mettre la puce à l'oreille des joueurs. Tout d'abord, leur guide semble très

familier des lieux et bien connu de gens qu'il décrivait comme étant des "étrangers". Ensuite, si les mercenaires et les roublards faisant office de chercheurs et de bâtisseurs du temple n'ont pas l'air impressionné, les dhôliens en revanche demeureront bouche bée en voyant les dragons. C'est la première fois qu'ils assistent à une manifestation aussi réelle de leur culte ancestrale !

Traquenard

Les prêtres ne parlent absolument pas la langue commune, seuls Arkkangore et quelques mercenaires sont capables de se faire comprendre. Les dhôliens respectent outrageusement les règles de leur culte et se livrent par conséquent aux sacrifices rituels et quotidiens. Outre leurs travaux, les mercenaires préparent discrètement des pièges à bestiaux (s'ils sont découverts c'est officiellement en prévision de monstres qui pourraient se libérer de la cité engloutie) et fourbissent leurs armes, taillent des flèches dentées et de mini-balistes.

Les dragons peuvent glaner quelques informations sur ces étrangers d'un lointain pays montagneux par-delà les mers occidentales. Ils peuvent comprendre que leur culte serait à la source de très nombreux dérivés de l'adoration solaire dans les religions du monde et que c'est grâce à leur ferveur que le soleil peut s'échapper de l'emprisonnement que lui fait subir la nuit. En revanche, ils risquent d'avoir du mal à saisir le rapport avec les dragons de lumière ou pourquoi les sectateurs les appellent "Baikamath ! Baikamath !". Il y a quelque chose de louche mais il est de leur intérêt de rester dans les parages afin d'obtenir le fin mot de l'histoire. Arkkangore leur expliquera qu'au fond du lac dort la cité de Chrysos Atalantam que les eaux ont préservé des pillages jusqu'à maintenant. Au beau milieu de ces ruines un puits étroit mène à la bibliothèque du temple dont seuls des dragons de lumière peuvent espérer découvrir les secrets. En échange, le magicien souhaite simplement pouvoir étudier les vestiges et les prêtres aimeraient les ramener en leur pays.

Chrysos Atalantam

Les eaux du lac regorgent d'insectes aquatiques et d'algues photoréceptrices qui obscurcissent les flots. Tant qu'ils seront sous l'eau, les dragons sentiront leurs pouvoirs et leurs forces étrangement diminués par les ténèbres. Fort heureusement, les plus gros prédateurs sont des araignées d'eau ridicules et de petits poissons qui se nourrissent du plancton et des dépôts sur les pierres. La cité repose par cinq mètres de fond pour ses parties les plus élevées : son socle volcanique s'est complètement brisé au temps du cataclysme et les différences de niveau sont impressionnantes. La plupart des bâtisses sont en ruine et composent un formidable labyrinthe. L'architecture fait penser à un âge d'or passé : de très nombreuses ornements et façades sont en or et les statues chry-séléphantines font certainement partie du futur salaire des mercenaires. En dehors de ça, il n'y a aucun vestige organique et rien de très passionnant pour les dragons. S'ils entreprennent d'explorer plus attentivement les lieux ils remarqueront une cavité obstruée par un amas d'algues. Ce pourrait être la caverne de quelque dragon noir...

Le puits de la connaissance

Le puits mentionné par Arkkangore se situe au milieu d'une place pavée. La descente dure presque une dizaine de mètres et n'est pas très facile compte tenu des gravats qui gênent encore la progression. Le puits mène jusqu'à une salle effondrée, un deuxième niveau complètement clos où se dresse un temple draconique de la lumière cerclé de trois rangées de colonnades aux symboles inconnus. Curieusement, l'eau est ici limpide et chaude, sans la moindre forme de vie. Lorsque les dragons pénétreront dans le cercle des colonnes, le temple irradiera d'une chaleur surnaturelle et un fin trait lumineux émanera de chaque interstice entre les pierres.

Les défenses magiques du temple sont toujours actives et c'est bien là le problème car c'est une forteresse inexpugnable. Les colonnes runiques forment une toile extrêmement puissante ne pouvant être désamorcée que par l'intervention des dragons de lumière. Normalement, leur seule présence doit suffire à faire réagir les runes pour leur ouvrir le passage mais si vous préférez leur compliquer la tâche avec une énigme à résoudre ne vous privez pas !

Le portail s'ouvre sur un long couloir où l'eau ne pénètre pas. Les pierres sont nues jusqu'à l'unique salle aux murs supportés par des piliers grimant jusqu'au sommet et entre lesquelles la blancheur des pierres s'illumine soudain d'inscriptions flamboyantes. L'éclat des dragons vient de révéler les secrets de la bibliothèque et c'est justement ce qu'attendait Arkkangore qui n'aura pas manqué de les suivre.

Le dragon noir

Camastalah est un vieux dragon noir très puissant dormant depuis des lustres dans son antre des profondeurs du lac Cezçal. Attiré par tout ce remue-ménage à la surface il a pris forme humaine pour se mêler aux humains qui dérangent son repos et s'est montré très intéressé par cette histoire de "dragon solaire". Rejoignant les conspirateurs sous les traits d'un magicien, il s'est retrouvé bloqué successivement par la perte des traductions de la magicienne de Telsadoum et par la découverte du temple et de ses défenses infranchissables.

Conscient que les tentatives pour forcer les portes risquaient de déclencher des vagues d'énergie phénoménales qui ne manqueraient pas d'attirer l'attention, Camastalah a créé une diversion en ouvrant la Porte du Ciel près de Kraakmaandalar (à l'aide d'un puissant parchemin). Apprenant l'intervention des personnages et le sauvetage quasi miraculeux de la ville, le dragon noir s'est immédiatement rendu sur les lieux afin de constater que la providence lui avait envoyé les clefs pour accéder au temple.

Après avoir convaincu le petit groupe de l'accompagner à la cité engloutie pour désamorcer les défenses et révéler les écritures, il n'a plus besoin d'eux de la même manière...

Fuite !

Camastalah se montre enfin sous son vrai jour, déployant sa forme draconique monstrueuse dans le temple. Face à un tel adversaire les jeunes dragons n'ont quasiment aucune chance ! Leur ennemi va tenter de les mettre hors de combat le plus rapidement possible afin de les garder prisonniers dans le temple, mais il ne pourra certainement pas empê-

cher la fuite d'au moins l'un d'eux. Sa forme est trop grande pour passer aussi facilement que celle des PJ à travers les différents boyaux.

Si certains dragons ont choisi de rester en surface ils subiront au même moment l'offensive des mercenaires - toujours dans le but d'en capturer au moins un. Par ailleurs, les mercenaires sont chargés d'abattre tout dragon qui réussirait à s'échapper du lac.

Et si... vos joueurs en décident autrement ?

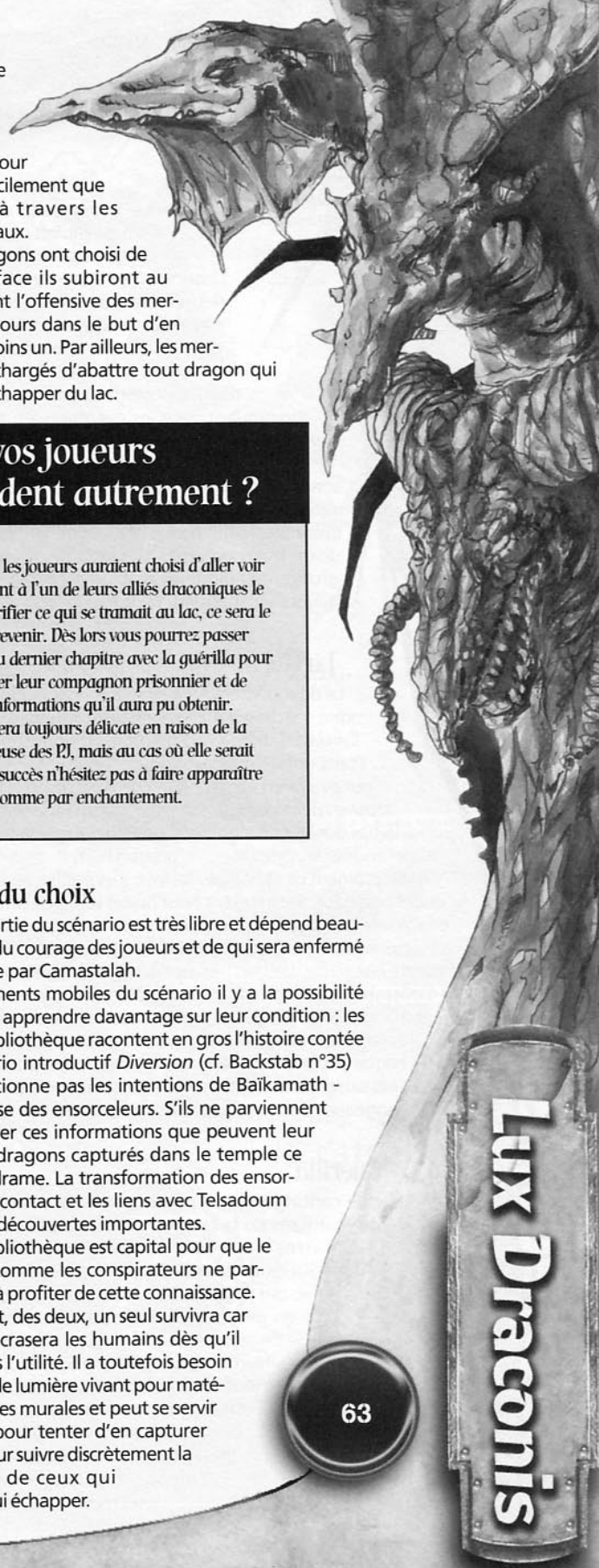
Dans le cas où les joueurs auraient choisi d'aller voir ailleurs, laissant à l'un de leurs alliés draconiques le soin d'aller vérifier ce qui se tramait au lac, ce sera le seul à ne pas revenir. Dès lors vous pourrez passer directement au dernier chapitre avec la guérilla pour tenter de libérer leur compagnon prisonnier et de recueillir les informations qu'il aura pu obtenir. L'infiltration sera toujours délicate en raison de la nature lumineuse des PJ, mais au cas où elle serait couronnée de succès n'hésitez pas à faire apparaître Camastalah, comme par enchantement.

À l'heure du choix

La dernière partie du scénario est très libre et dépend beaucoup à la fois du courage des joueurs et de qui sera enfermé dans le temple par Camastalah.

Parmi les éléments mobiles du scénario il y a la possibilité pour eux d'en apprendre davantage sur leur condition : les textes de la bibliothèque racontent en gros l'histoire contée dans le scénario introductif *Diversion* (cf. Backstab n°35) mais ne mentionne pas les intentions de Baïkamath - juste la genèse des ensorceleurs. S'ils ne parviennent pas à récupérer ces informations que peuvent leur apporter les dragons capturés dans le temple ce n'est pas un drame. La transformation des ensorceleurs à leur contact et les liens avec Telsadoum sont déjà des découvertes importantes.

Détruire la bibliothèque est capital pour que le dragon noir comme les conspirateurs ne parviennent pas à profiter de cette connaissance. Le cas échéant, des deux, un seul survivra car Camastalah écrasera les humains dès qu'il n'en aura plus l'utilité. Il a toutefois besoin d'un dragon de lumière vivant pour matérialiser les runes murales et peut se servir de ces pions pour tenter d'en capturer ailleurs ou pour suivre discrètement la progression de ceux qui viennent de lui échapper.



La mort même de Camastalah est optionnelle : s'il survit vous pourrez vous en resservir ultérieurement (comme la confrérie) pour traquer les PJ. Un ennemi récurrent et des conjurés qui veulent votre peau apportent toujours un peu de piquant dans les aventures où tout semble se dérouler pour le mieux. Si les dragons fuient en laissant l'un de leurs prisonniers, vous pourrez considérer que par la suite, les dragons seront mis au courant des événements beaucoup plus tôt que prévu et donc faire payer cette lâcheté à votre groupe en augmentant la pression de leurs adversaires pendant le prochain scénario.

La cité libérée

Le dénouement le plus envisageable suppose que les dragons rescapés du traquenard de Camastalah ne vont pas vouloir en rester là. Étant donné qu'ils ne font pas le poids ils vont certainement aller chercher de l'aide là où elle se trouve : dans la cité libérée de Kraakmaandalar. Il y a là-bas quelques dragons de lumière qui seront prêts à aller risquer leur vie face à un dragon noir. C'est le moment de faire jouer les intrigues politiques évoquées plus haut, les uns étant pour prêter une aide armée en soldats, les autres refusant car ils se sentiraient affaiblis par la manœuvre ou que cela risquerait de se retourner contre eux en cas d'échec... les optiques dépendent essentiellement de la façon dont se sont déroulés les premiers échanges. Si les dragons n'ont pas massacré la caravane religieuse éventuellement croisée auparavant, cela risque de compliquer encore plus la situation puisque ces extrémistes préconisent l'extermination de cette engeance démoniaque.

Guérilla

Le contingent levé suffira pour affronter les membres de la confrérie ; prêtres et mercenaires ne feront pas le poids face à quelques dragons et hommes en armes. Ils ont pourtant prévu la contre-attaque en piégeant mortellement le secteur de façon à rétablir un peu l'équilibre numérique (dans le cas où les joueurs auraient réussi à recruter une bonne petite armée !). Camastalah finira par venir s'en mêler histoire d'éviter qu'on vienne le déranger dans ses recherches. Les PJ

pourront alors profiter de la confusion pour plonger dans le lac et libérer leur(s) compagnon(s). Lorsque le dragon noir s'apercevra de la supercherie, il filera droit vers le temple. Aux joueurs de trouver un stratagème pour se débarrasser de lui en l'attirant dans le temple puis en réactivant subitement ses défenses ce qui provoquera une gigantesque explosion et condamnera la cité engloutie autant que le dragon.

Épilogue

La conclusion de ce scénario reste suffisamment ouverte pour que vous profitiez de mini-aventures dans la région. Le vent de l'Inquisition commence à souffler sur la Cité de l'Or, ce qui devrait à court terme raviver le cléricisme de cette fange immonde et bouleverser le climat politique. S'ils n'ont déjà été exploités, il reste les autres vestiges de la région. En cas de victoire, si des mercenaires ou des soldats reviennent vivants de la ville engloutie et qu'elle n'est pas détruite, la confrérie va rapidement devenir le nouveau bastion de toute une foule de prospecteurs qui n'auront en tête que d'assécher le lac pour récupérer l'or et l'ivoire qui composent l'essentiel de son architecture.

Expérience

Pour le prochain scénario il serait intéressant que les PJ développent enfin le pouvoir de *métamorphose* afin de récupérer leur forme humaine d'origine. D'ici là, en plus des PX habituels, vous pouvez attribuer l'expérience en fonction des paramètres suivants :

- Arrivée tonitruante en ville : +1 000 PX pour le groupe
- Action d'éclat pendant la bataille de Kraakmaandalar : +2 500 PX pour le groupe
- Déroute après un combat contre les liches : +2 500 PX pour le groupe
- La Porte du Ciel est refermée : +4 500 PX pour le groupe
- Camastalah est vaincu dans la bibliothèque : +30 000 PX pour le groupe
- La bibliothèque est détruite et Camastalah survit : -4 000 PX pour le groupe
- Abandon, fuite ou lâcheté après le traquenard du dragon noir : -1 000 PX pour le groupe
- Part active dans l'organisation de la contre-attaque : +2 500 PX pour le groupe
- Tactique intéressante dans l'organisation de la guérilla : +1 500 PX pour le groupe

PNJ

Morts vivants (cf. *Manuel des Monstres*, page 166 et 191) : l'armée se compose essentiellement de squelettes et de zombies, de taille M à TG.
 Liches (cf. *Manuel des Monstres*, page 216) : les quatre généraux sont des guerriers de niveau 10 (cf. *Guide du Maître*, page 52).
 Camastalah (cf. *Manuel des Monstres*, page 63) : c'est un vieux dragon noir qui dispose du pouvoir *Métamorphose* (1 fois par jour) au lieu du pouvoir *Réduction des dégâts* (10/+1).
 Mercenaires de la confrérie (cf. *Guide du Maître*, page 52) : la compagnie s'articule autour de soldats (guerriers niveau 1-3) et d'officiers (guerriers niveau 3-7).
 Dragons de lumière (cf. *Backstab* n°35, page 54) : les ensorceleurs naturels de Kraakmaandalar sont issus des six premières catégories d'âge des dragons. Avant de se transformer, ils ont développé une ou plusieurs classe (niveau 3-5).

CONTINENT DE SYMORIÀH

LUX DRACONIS

LEGENDES

	CAPITALES		PLATEAUX ET MONTAGNES BASSES		ROUTES PRINCIPALES
	VILLES		FORÊTS		FLEUVES
	VILLAGES		MARÉCAGES		FRONTIÈRES DES TERRITOIRES
	FORTS		LACS		
	TRIBUS ORQUES				



Auteur : Maurice Viz sur une idée originale de Michaël Croitoriu, Maurice Viz et 7.7
 Illustrations : Vincent Dutrait
 Frise et logos : Bertrand Bès
 Un petit merci à Grégory Privat

WANTED

Malory de Montgris

**Mort ou vif,
6000 pièces d'or
de récompense**

Accusé de :
- trafic d'enfants
- meurtres

Particularités :
collectionne les têtes de ses vic-
times

Pour le meneur de jeu seulement :
Malory de Montgris fut un homme dévoré par la haine. Il chercha à éliminer les membres de sa famille afin de pouvoir hériter du domaine familial. Après le meurtre de son frère aîné, son père le fit décapiter. Habité par le Mal, son âme est revenue d'entre les morts pour se venger de l'humanité. Après avoir massacré sa famille, il s'est lancé à la recherche de sa tête. Depuis il chemine, décapitant des individus afin de s'approprier une tête qu'il ne peut conserver que quelques jours sur ses épaules avant qu'elle ne se putréfie. Il a réussi à mettre au point des bocaux de conservation qui lui permettent de ralentir la putréfaction durant quelques jours. Il espère pouvoir remettre la main sur sa tête et ainsi redevenir lui-même. Il peut se servir des têtes des autres qui lui permettent entre autres de communiquer avec les vivants et de pouvoir s'immiscer parmi eux. Son timbre de voix, ses mimiques et attitudes sont fonction de la tête qu'il porte.



MALORY DE MONTGRIS Guerrier mort-vivant, niveau 9

Points de vie : 93

Initiative : +6

CA : 23 (Anneau de protection +2, Cuirasse +1, Écu de bois +1)

Attaques : Hache d'armes de nain +2 maudite +10/+5

Dégâts : hache d'armes de nain +2 maudite (délivre 2d6 points de dégâts aux créatures bonnes) 1d10+2

Particularités : Aura de terreur à volonté DD 18, Combat aveugle, Résistance au renvoi des morts-vivants +5, Vision aveugle. Il possède les mêmes immunités que les morts-vivants (voir *Manuel des monstres* page 5).

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +9, Vol +5

Caractéristiques : For 19 Dex 15 Con 17 Int 14 Sag 10 Cha 14

Compétences : Alchimie +4, Connaissance des mystères +2, Connaissance de la nature +2, Déguisement +4, Détection +2, Dressage +4, Equitation +8, Escalade +4, Intimidation +2, Profession Herboriste +2.

Dons : Arme de prédilection hache d'armes de nain, Attaque au galop, Attaque en puissance, Combat monté, Charge dévastatrice, Enchaînement, Maniement des armes exotiques, Science de l'initiative, Science du critique hache d'armes de nain, Volonté de fer.

Alignements : LM

Équipement : Hache d'armes de nain +2 maudite, Anneau de protection +2, Cuirasse +1, Écu de bois +1, bocal de conservation (permet de conserver deux têtes humaines durant 15 jours), coffre de conservation (permet de conserver deux têtes humaines durant 15 jours).

Auteur : Olivier Collin / Illustration : Swall

Tu seras un héros mon fils...

Cette aide de jeu pour *Prophecy* s'articule en deux parties. La première est essentiellement destinée aux MJ débutants et leur permettra de gérer une campagne pour des PJ partis de rien, avec tous les avantages et inconvénients que cela comporte. La seconde fait écho au dossier sur les pouvoirs psi et propose une liste de pouvoirs d'Étoile dans le même ton.



Les aventuriers anonymes

Les personnages de *Prophecy* sont voués à un destin héroïque qui se traduit dès leur création par une pluie d'influences majeures. L'affiliation à une caste, tout d'abord, est déjà un pas de franchi pour quiconque souhaite s'investir dans la politique de Kor. Le regard porté par les dragons, ensuite, avec la charge d'Élu qui fait d'eux des êtres d'exception et des acteurs privilégiés du monde. Enfin, l'inspiration procurée par les Étoiles ouvre une voie vers un avenir à même de dépasser les Tendances qui régissent l'univers des Grands Dragons.

Toute cette trame représente une fantastique source d'aventures mais il y a un risque pour le MJ débutant de se retrouver dépassé par l'ampleur de ces possibilités et finalement, de ne pas parvenir à les exploiter à leur juste valeur. C'est pourquoi nous vous proposons ici de commencer avec des personnages sans aucune attache.

Un monde à ma mesure

L'intérêt majeur consiste à mettre en scène les prémices d'une future vie d'aventures. Plutôt que de broder un historique qui n'a souvent pas de réelle incidence sur la partie, les joueurs vont passer quelques séances à développer ces expériences.

L'autre intérêt consiste à prendre le contre-pied de l'ambiance héroïque qui caractérise *Prophecy*. Sans rejouer les scènes de *La Petite Maison dans la Prairie*, c'est l'occasion d'insister sur les rouages fondamentaux qui composent la base du monde. En acquérant cette connaissance intime de la façon dont vivent les trois-quarts des humains, les joueurs savoureront d'autant leur accession à des Statuts supérieurs.

Lorsque vous présenterez l'univers de *Prophecy* à vos futurs joueurs, contentez-vous de généralités (inspirez-vous du chapitre *La vie dans le monde de Kor* du livre de base). En revanche, sur le fonctionne-

ment des castes, les Tendances et plus généralement sur tout ce qui a trait aux règles vous pouvez y aller... espérons juste que vous ne faites pas partie de ces MJ qui doivent batailler pour livrer un panegyrique suffisamment éloquent afin d'inciter leurs rôlistes à abandonner leur campagne séculaire de *Mangeons & Mâchons 3*.

Création des personnages

Le choix du concept, de l'augure et de l'âge reste inchangé ; souvenez-vous toutefois qu'une fois parvenu à l'âge adulte, un individu aura beaucoup plus de mal à intégrer une caste. Déterminez les Caractéristiques, Attributs et Tendances de façon normale, mais laissez de côté toute l'étape concernant le choix de la caste.

Faites tirer tous les Avantages et Désavantages aux dés et de préférence derrière l'écran de manière à ce que les joueurs ignorent les résultats. Vous disposez maintenant d'une brouette de résultats qui sont autant d'amorces, voire de moteurs pour les mini-scénarios qui meubleront votre première séance.

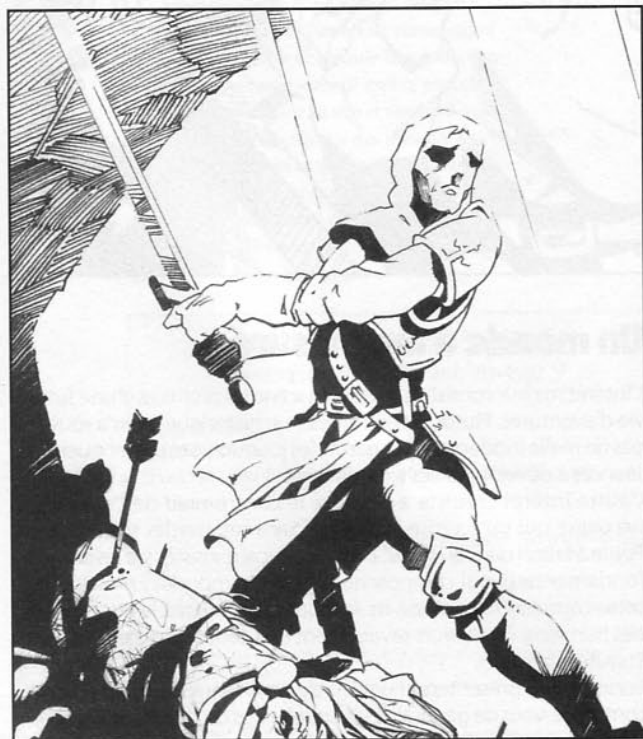
Les Compétences devraient être choisies en deux fois. La première au début de la partie : ne distribuez aux joueurs que la moitié de leurs points, à répartir dans les Compétences communes exclusivement. Donnez le reste pendant la deuxième séance, lorsqu'ils auront rejoint une caste en qualité d'apprenti et qu'ils pourront accéder à la fois aux Privilèges correspondants et aux Compétences réservées.

Préparer sa campagne

Avant de vous lancer dans les scénarios publiés pour *Prophecy*, voici quelques conseils pour préparer le préambule de votre campagne.

Par où commencer ?

Le choix de la région est très important car il va influencer leur façon de percevoir le monde (les Tendances). Leur région est tout ce que les personnages connaîtront du monde : leur village, les champs et les bois autour, la grande ville la plus proche peut-être.



Ville ou village ?

En fonction des préférences de vos joueurs, optez pour un cadre rural si vous souhaitez mener quelques aventures dans la nature et privilégier l'action. Un cadre urbain vous plongera plus rapidement dans le jeu d'intrigues et limitera les combats au strict minimum.

Les intervenants principaux

Préparez une palette de personnages que vous utiliserez pour les interactions et que vous lierez éventuellement aux joueurs. En tête de classement on trouve les familles ainsi que les autorités locales : draconiques, politiques, représentants des castes ou spécialistes. En général une simple description (physique, caractère et réputation) suffira mais insistez sur les figures susceptibles de devenir récurrentes (l'ennemi juré ou l'ami d'enfance par exemple).

L'opposition

Une série d'affrontements potentiels rythmera l'introduction et permettra de vous familiariser avec le système. En milieu rural vous n'avez que l'embarras du choix : dangers naturels, pillards, armées marchant sur le pays ou créatures. Le bestiaire de *Prophecy* est encore peu fourni mais la variété du monde vous autorise à inventer pratiquement tout ce dont vous avez besoin comme monstres, animaux ou créatures élémentaires. En milieu urbain les adversaires seront presque toujours humains, fourbes et retors.

Les mystères

Toujours afin de pimenter l'introduction il est impératif que vous laissiez planer une aura de mystère dans l'esprit de vos joueurs. La rencontre avec le fantastique peut se faire pour servir les besoins de la création de personnage, afin d'expliquer un élément passé. Ce peut être quelque chose de flamboyant comme un phénomène magique inexplicable, la découverte inopinée d'un fragment de l'Éerie ou bien un objet enchanté. En ville il peut simplement s'agir d'une enquête ou de personnages bizarres. Dans tous les cas, ce mystère en suspens peut vous être très utile pour stimuler une partie future dans laquelle les PJ assisteront à cette résurgence de leur passé.

Le regard des hommes, des dragons et des Étoiles

Toute cette mise en scène n'est bien évidemment pas destinée à cloîtrer vos aventuriers dans un cycle de scénarios minimalistes. Vous pouvez par exemple ne jouer que des périodes de leur passé et laisser s'écouler une ou deux années entre chaque partie du préambule. L'objectif principal reste de les faire devenir des héros et au terme de leur introduction ils devraient au moins avoir réussi à acquérir une formation dans une caste. Si vos joueurs ont un esprit individualiste n'hésitez pas à introduire dès le début l'inspiration d'une Étoile. Enfin, pour les joueurs désirant devenir Élus, c'est à vous qu'il appartient de favoriser une rencontre particulière. Ne frustrez pas inutilement vos joueurs, cette aide de jeu doit vous apporter un petit plus, elle ne devrait pas être une épreuve pour eux. À moins que vous ne soyez un MJ sadique...

L'Étoile psionique

Les Étoiles sont aussi mystérieuses que diversifiées. Les descriptions qui suivent sont une alternative tout à fait plausible à leurs pouvoirs. Certaines Compagnies composées exclusivement d'activistes humanistes développent ces avantages en réponse à la magie draconique qu'ils conspuent. Le phénomène est encore naissant mais on remarque déjà des dizaines de pouvoirs différents, certains aux effets dévastateurs...



Les pouvoirs d'Étoile

Niveau 1 : Empathie

Niveau 2 : Télépathie

Niveau 3 : Aura

Niveau 4 : Champ de force ou Sonde psychique

Niveau 5 : Focus ou Télékinésie

Niveau 6 : Spasme ou Volonté impérieuse

Niveau 7 : Onde de choc ou Sacrifice

Niveau 8 : Affectation

Niveau 9 : Rappel à la vie ou Transistasis

Niveau 10 : Illumination

Affectation

Une fois par jour, lorsque les trois figures de la Compagnie sont présentes, le Guide peut influencer les perceptions de toutes les créatures vivantes sur un rayon de (nombre d'Inspirés présents x 10) mètres. L'Affectation provoque des illusions visuelles ou auditives très puissantes. Chaque individu dans la zone d'effet doit réussir un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 5 + 5 par Inspiré présent pour les dissiper. Le Guide doit demeurer immobile.

Aura

Permet à un Inspiré de matérialiser à volonté une aura de puissance autour de lui et de ressentir la présence diffuse d'Inspirés d'autres Compagnies se trouvant à moins de cinq cents mètres. Le phénomène impressionne quiconque manque un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 10 + 5 tous les deux niveaux d'Éclat après le troisième. Chaque manifestation de l'Aura d'un Inspiré est automatiquement ressentie par tous les membres de sa Compagnie.

Focus

Une fois par jour, n'importe quel membre de la Compagnie peut concentrer toute son énergie et toute sa force sur un seul point. En combat, les Attributs Physique et Mental s'ajoutent aux dégâts pour une seule action. Si celle-ci ne fait appel qu'à la force brute, on considère que l'Inspiré peut soulever jusqu'à dix fois sa charge maximale le temps d'un tour de jeu. Pendant ce laps de temps l'Inspiré est très vulnérable et toute blessure qu'il encaissera occasionnera une blessure supplémentaire.

Illumination

Lorsque les trois figures de la Compagnie sont réunies, elles peuvent invoquer la lumière de leur Étoile protectrice. Les augures brillent dans les cieux et projettent un rayon lumineux sur les membres présents de la Compagnie. La lumière traverse même les souterrains (à vous de juger la façon exacte dont se produisent les effets) et l'éclat aveuglant protège pour un instant (le temps d'un round, d'une scène, etc.) les Inspirés de toute magie draconique, vidant par la même occasion les Réserves d'éventuels Inspirés mages. Tous les membres de la Compagnie présents doivent effectuer un jet de Tendance pour ne pas perdre 1 point en Dragon.

Sacrifice

Une fois par jour les membres d'une Compagnie peuvent choisir de risquer leur vie (même s'ils ont sombré dans l'inconscience) pour faire bénéficier l'un des leurs de leur aura. Le Sacrifice doit s'effectuer dans des circonstances vraiment périlleuses pour réussir et être vraiment sincère (à la discrétion du MJ). Les sacrifiés choisissent combien de dons ils accordent à leur compagnon, chacun augmentant la Difficulté du jet à suivre. Un don consiste à prêter temporairement (jusqu'à la fin de la scène) l'une de ses valeurs supérieures (Caractéris-

tique, Attribut, initiative, Compétence, Maîtrise, Chance, Compétence magique ou niveau de blessure supplémentaire...) au bénéficiaire. Le sacrifié met sa vie en jeu sur un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 10 + 5 par don octroyé. Si le jet est raté, le sacrifié encaisse une blessure supplémentaire (mais le don est quand même accordé).

Sonde psychique

Une fois par jour l'Archiviste peut sonder l'esprit d'un individu situé dans son champ de vision. Ni le sondeur ni sa cible ne doivent être en action. La tentative est progressive : le sondeur a tout d'abord accès aux pensées et émotions superficielles, puis aux intentions, aux souvenirs à court terme, à la mémoire à long terme et enfin aux secrets les mieux enfouis. Chaque phase prend une dizaine de secondes et fait l'objet d'un jet opposé de Mental + Volonté. Dès que la cible réussit un jet elle est prise de vertiges, nausées, maux de tête et saignements. Au deuxième succès le contact est rompu et le sondeur identifié.

Spasme

Trois fois par jour la Main du Destin est capable de provoquer un choc sur une cible, simplement en la regardant. L'attaque est un duel de Mental + Volonté qui ne dure qu'un instant (il est donc possible de réaliser les trois assauts sur trois cibles au même moment). Si la victime perd, elle subit un spasme particulièrement violent qui la projette à terre, lui faisant lâcher tout ce qu'elle avait. L'attaque peut servir à détruire un objet (mur, armure, etc.). La Difficulté du jet est alors équivalente à la Difficulté du jet de création de celui-ci.

Télékinésie

La Compagnie peut utiliser ce pouvoir jusqu'à trois fois par jour (qu'importe celui qui s'en sert). La Télékinésie sert à déplacer un ou plusieurs objets d'un poids total maximal égal à la Force (en kg) de l'Inspiré sur une distance de (sa Volonté x 10) mètres. L'Inspiré garde le contrôle tant qu'il ne bouge pas (et à la condition d'un jet réussi de Mental + Volonté Difficulté 15 par minute). En cas d'opposition ou de calcul des dégâts, ce sont les Caractéristiques de l'Inspiré qui sont prises en compte (Force, facteur d'attaque, etc.).

Transistasis

Une fois par jour, l'un des Inspirés de la Compagnie à l'article de la mort peut tenter de permuter son esprit avec celui d'un individu (homme ou femme), dont il parvient à capter le regard. Le duel de Volonté qui s'ensuit détermine le succès de l'opération. En cas d'échange de corps, les personnages gardent les mêmes facultés mentales, seuls les critères purement physiques sont modifiés.

Volonté impérieuse

Ce pouvoir fonctionne comme celui de Sonde psychique à la différence qu'en réussissant le jet en opposition l'Inspiré impose sa volonté à sa cible : il s'agit d'une action à réaliser ou d'une phrase à dire. La cible sera persuadée d'avoir voulu accomplir cette tâche tant qu'on ne lui fera pas remarquer que ce n'est pas naturel. Le sondeur doit garder le contact jusqu'à la réalisation complète de l'action.

Auteur : Miguel-Andrea de Rosario

Illustrations : Stéphane Poinot

On va peut-être arrêter de remercier Thomas Féron pour sa coordination, non ? Bon OK, alors merci Thomas.

Le temple d'Emile, Bouddha

Dédié aux vaches, innocentes victimes de la maladie de la vache folle

Ce scénario est plutôt destiné à des anges, mais il suffit de faire de l'ange renégat un démon pour qu'il convienne aussi à des démons. Il pourrait se finir sans usage de violence, sans un coup de feu, et sans même une pichenette sur le nez, mais nous savons tous à quel point ce serait dommage.



Synopsis

Dans un petit village de Bourgogne, naît l'incarnation de Maitreya, le Bouddha du Futur. Gardé par les moines du temple bouddhiste du coin, il va devenir l'enjeu d'une lutte terrifiante, à mi-chemin entre Pizza-ninja contre les Hommes Cornichons, Kung-fu sur Loire avec Christian Clavier dans le rôle de Couaille Tchangue Quesne, et les Sept Chats à Mourad d'Akira Kawasaki.



"Ça l'a rendu hargneux, l'illumination : y veut pus manger qu'du yaourt."

- Étienne Robuchon, éleveur

La situation est relativement simple. Dans la Bourgogne profonde, un petit garçon s'avère être l'incarnation d'un bodhisattva (un saint destiné à devenir un Bouddha, pour simplifier), Maitreya, dont la venue, selon les bouddhistes, annonce un nouvel âge. Autant ç'aurait été l'antéchrist, on pouvait parler franchement d'Apocalypse, autant avec ces gars-là on ne sait pas trop à quoi s'attendre. D'autant que le garçon répand l'Éveil autour de lui, et est protégé par un ange renégat qui a gentiment pété un câble, accompagné de moines bouddhistes tout droit sortis d'un film de Jet Li.

Un ange disparaît (air connu)

Les supérieurs des PJ les envoient enquêter sur des phénomènes plutôt curieux à Touchebief sur Loire, à moins de cent kilomètres de Dijon. Premièrement, la consommation de yaourts a incroyablement augmenté, tandis que la consommation de viande charolaise accuse une chute plus affirmée encore que lors de la psychose de la vache folle. Deuxièmement, un ange qui aurait dû s'incarner dans le coin, un certain Késiel (qui devait s'incarner dans le corps d'Ernest Pichouillard, un pieux chrétien), a mystérieusement disparu il y a quelques années de cela. On ne s'en était pas inquiété plus que ça, car l'affaire semble avoir été étouffée. Troisièmement, les gens de Touchebief se plaignent d'apparitions, de spectres et autres fariboles. Et finalement, mais je ne devrais pas vous le dire (voix du supérieur des PJ), la proximité d'un fief des "buveurs de thé au beurre" nous rend très soupçonneux. Ces gens-là, ils sont pas comme nous autres, y'a pas à dire.

Touchebief

Petit village de France caricatural, Touchebief est un lieu où il fait bon vivre, et où les gens semblent heureux. Plus heureux qu'ailleurs ? On dirait presque. D'autant que la population compte un certain nombre de gens souriants et particulièrement avenants, portant tous un symbole bouddhiste ou vaguement mystique (rosaire, tee-shirt "Don't mess with Dalai-la-man"). La présence dans la région du Temple des Mille Bouddhas, situé sur une petite éminence à quelques kilomètres de la ville, attire beaucoup de touristes durant la saison, qu'il s'agisse de pèlerins, d'ex-hippies ou de jeunes cadres produits-bio-phages.

Le bistrot des courges

Le meilleur endroit pour écouter les ragots du coin est l'ancien "bar du courage", que tout le monde appelle le bistrot des courges depuis que le "a" de l'enseigne lumineuse a rendu l'âme. Les PJ y apprendront beaucoup de choses intéressantes.

- Le temple, qui était ouvert aux visites toute la journée et pour la puja (cérémonie) du soir, est désormais fermé la plupart du temps. On ne peut s'y rendre que de 15h00 à 18h00, et on y est toujours surveillé par quelques moines parfois patibulaires. Ces changements se sont produits il y a quelques mois seulement (juste un peu après le phénomène "tout si t'as", cf. plus bas).

- Il y a des spectres à Touchebief, depuis une dizaine d'années (on peut même établir un parallèle avec la date de la disparition de l'ange Késiel...). Des ombres rôdent parfois dans les rues. On voit des "spectres" disparaître, toujours à peu près au même endroit (pas loin de chez Ernest Pichouillard, un ancien combattant), vers les mêmes heures (en gros, à la fermeture du bistrot, vers 21h00/22h00).

- Ernest Pichouillard ? Un sacré bonhomme, ancien résistant, et coriace avec ça. Mais la mort de sa femme, il y a une dizaine d'années (si je vous dis : en gros, à l'époque où Késiel a disparu...), l'a tellement abattu qu'il ne sort guère de chez lui. D'ailleurs, si on interroge ses voisins (sa maison est assez isolée, ils habitent à plus de cent mètres de chez lui) et si on mène l'enquête, on découvre qu'il ne s'est pas montré depuis tout ce temps.

- Un groupe de petits vieux regarde les PJ d'un sale œil quand ils parlent de Pichouillard...

- Tout le monde est fier de la réussite des Robuchon, une famille d'agriculteurs qui a développé une industrie très prospère de transformation du lait de vache en yaourts. Depuis que leurs affaires sont reparties (après une période de vaches maigres...), toute la région semble dynamisée. Qu'ils sont courageux, d'avoir su se remettre de toutes ces histoires avec leur fils, Émile, qui s'est retiré dans le temple bouddhiste alors qu'il avait tout ce qu'il voulait dans cette bonne famille catholique de chez nous !

Lama Késiel

Il est rentré dans les ordres... de plein fouet.

1991 : l'ange Késiel doit s'incarner dans l'enveloppe d'Ernest Pichouillard. Malheureusement, à cause d'une erreur, il se retrouve dans le corps d'un moine tibétain. Au moment où il "entre", il aperçoit dans ce corps un esprit qui lui fait "coucou", celui de l'ancien occupant des lieux, un certain lama Dordjé.

Késiel se sent un peu perdu, et entre l'incarnation loupée et ce truc bizarre, ça fait beaucoup pour un seul ange. Un peu perturbé, il reste dans le monastère d'origine de lama Dordjé, le Temple des Mille Bouddhas, un joli petit bâtiment bien exotique. Il s'isole dans une cellule de méditation dont il ne sort presque jamais. Au Paradis, on se demande où est passé Késiel, et pourquoi il n'a toujours pas occupé le corps qui lui était réservé, celui d'Ernest Pichouillard, ancien combattant à la dent dure décédé en plein Je Vous Salue Marie alors que ses vieux copains venaient de lui rendre visite pour leur partie de bridge du jeudi soir (du moins c'est ce qu'on croit...). Mais l'affaire est vite classée. Les erreurs d'incarnation, ça n'arrive pas.

Un jour, un petit garçon arrive au Temple des Mille Bouddhas en compagnie de deux moines. La première chose qu'il dit en voyant Késiel/lama Dordjé, c'est : "hé gamin, qu'est-ce que tu fais dans ma peau ?" En tibétain, c'est plus chic.

Le gamin s'appelle Djôla, et c'est la nouvelle incarnation de l'ex-lama Dordjé. S'ensuit, en privé, une conversation hautement métaphysique, dont Késiel sort transformé, bouddhiste, et illuminé de surcroît. Il célèbre sa première puja (cérémonie bouddhiste) et dit à ses frères : "moi je vous baptise avec de l'eau safranée, mais celui qui viendra après moi vous baptisera avec du feu." Les réflexes chrétiens ont la vie dure. Quant à Djôla, il retourne au Tibet, en faisant promettre à Késiel qu'il "défendra le Dharma" (la loi et l'enseignement du Bouddha). Et on sait que les anges ne plaisaient pas avec ça. L'ange reprend le temple en mains, et attend de pouvoir être utile. Quand un autre petit garçon arrive au temple, il sait que son destin l'attend.

Chez Ernest Pichouillard : les vieux de la vieille

Ernest Pichouillard est un fervent chrétien. Au début de la Guerre du Golfe, il appelle ses trois vieux copains, Jean-Louis Flangeon, Gabriel Bernillier et François Paindenier, et leur explique où est passé l'argent de sa retraite : il a conçu un abri anti-atomique de fortune sous son jardin. Bien qu'il soit célibataire, il a prévu qu'une famille entière pourrait y vivre pendant des mois. Ensemble, ils regardent les infos. Ils ont l'impression que la fin est proche. Le soir-même, Ernest, ses trois camarades et les épouses de ces derniers se préparent à emménager dans "l'abri" (un modeste sous-sol, aménagé avec la maladresse touchante du vieil homme, et approvisionné en conserves et en eau potable). Avant de descendre, Ernest revient dans sa chambre, pour y faire une dernière prière devant un crucifix béni par le pape qu'il gardait chez lui. Il ne le sait pas, mais son heure est venue, et il devait être le réceptacle de l'esprit de l'ange Késiel.

Erreur d'incarnation : Ernest Pichouillard meurt en état de grâce, mais aucun ange ne vient l'habiter. Ses amis l'attendent plus d'une semaine, et finissent par bloquer la fermeture de sécurité de l'abri. Mais en quelques semaines, l'abri est invivable, et il faut se résoudre à l'évidence : Ernest a prévu léger pour les provisions, et surtout, pas d'alcool. François tente une sortie, vêtu d'une combinaison anti-radiations de fortune. Il découvre que tout va bien en haut. Quand il redescend, il raconte tout à ses amis... mais pas à leurs femmes. Les trois vieux de la vieille ont trouvé le moyen d'être tranquilles. Prétextant que la guerre fait rage "en haut", ils continuent à vivre dans l'abri, mais chacun d'entre eux tente régulièrement "une sortie". Ils peuvent faire à leur aise la fermeture du bistrot des courges, ou lutiner la Marie-couche-toi-là locale, Véronique Mouchaillon, qui est la seule à être au courant de toute l'histoire (confidences sur l'oreiller...). Ce sont eux, les spectres qui apparaissent et disparaissent, vêtus de combinaisons blanches, dans le jardin d'Ernest. Ils font croire que ce dernier est toujours vivant, et nul ne se doute de rien. En effet, le cadavre d'Ernest, en état de grâce, est miraculeusement conservé, à genoux devant son lit, priant pour l'éternité... Késiel n'est pas venu... Alors où est passé l'ange ?

Quoi qu'il en soit, l'incursion des PJ dans la vie pépère des trois vieillards et de leurs compagnes coupées de la réalité va sûrement bouleverser leurs habitudes...

Maitreya

La réalité est incroyable ! Émile est tout simplement l'incarnation du bouddha Maitreya, le bouddha du futur. La légende veut qu'il vécût dans le monde du désir, "Tusita" en sanscrit (prononcer "tout si t'as"), avant de s'incarner. Les vaches ont été touchées par l'esprit d'Émile, et sont toutes devenues illuminées, pouvoirs psi à la clef ! On remarque, quand on les traite, qu'elles ferment les yeux et se raidissent, faisant preuve d'une intense concentration : elles utilisent un pouvoir proche d'Agitation moléculaire pour accélérer la transformation du lait en yaourt. Eh oui. Quand Émile est arrivé au temple, Késiel a immédiatement vu en lui "le Sauveur" (Késiel mélange un peu les concepts bouddhistes et les clichés chrétiens à 30 centimes d'euro), et a décidé de le servir, de le protéger... de le surprotéger en fait, avec l'aide de moines qui ont acquis d'étranges pouvoirs en méditant. Émile est un gentil petit garçon d'une douzaine d'années, qui paraît tellement rêveur qu'on le croirait atterré. Il a une passion pour les vaches, notamment sa vache préférée, Maman Taka, qu'il a emmenée avec lui au temple. Tout ce qu'il veut, c'est que tout le monde soit gentil avec les vaches.



Maman, tu m'donnes un tout si t'as ?

Dans la ferme des Robuchon (rien à voir avec le demi-orque qui fait la cuisine), tout va pour le mieux depuis que le petit dernier, Émile, est parti de la ferme. Émile était un peu retardé, voyez-vous, et il a eu comme un coup au cœur quand on lui a dit qu'on tuait les vaches pour les manger. Cette idée lui est devenue insupportable. Quand ses parents lui ont dit : t'as qu'à manger du yaourt, il les a pris au mot.

Le fait est que depuis quelques mois, le lait des vaches des Robuchon a une particularité étrange : il se coagule en yaourt moins de deux heures après avoir été traité. Au début, ce qui semblait une malédiction s'est transformé en miracle, grâce au frère d'Émile, Ned (autrefois Édouard, avant qu'il fasse une école de commerce et qu'il n'aille suivre un stage aux "States") : la ferme des Robuchon produit désormais des yaourts excellents, qui, grâce à la petite usine de conditionnement dans laquelle a investi la famille, sont immédiatement revendus à prix d'or. C'est bien simple, tous les PJ ont entendu parler à la télé. La devise des Robuchon est "tu peux faire de tout si t'as de quoi", d'où le nom des yaourts : les tout si t'as. Quant à Émile, ses parents ont accepté de le laisser aller au Temple des Mille Bouddhas, vers lequel le gamin se sent irrésistiblement attiré. Le fait qu'il ne soit pas revenu depuis déjà bien longtemps ne les inquiète pas outre mesure. Les yaourts se vendent bien surtout depuis qu'une



sorte d'épidémie de sérénité s'est abattue sur la région. En effet, la sérénité d'Émile, qui est une incarnation de Bouddha, se répand dans le pays.

Une courte enquête à la ferme des Robuchon permet de découvrir un certain nombre de choses :

- Les vaches semblent sereines, et... étranges. Si on les observe consciencieusement, on se rend compte qu'elles se déplacent selon un schéma particulier, traçant dans l'herbe des dessins, des trajectoires formant des cercles concentriques, des motifs en étoile, etc. Si un PJ a déjà vu un mandala (une représentation géométrique de l'univers), c'est exactement ce à quoi ça lui fait penser.
- Sur toutes les photos de lui, Émile est assis sur une chaise, parfois dans une position particulière, le pied droit sur le genou gauche. C'est une des postures traditionnelles du bouddha Maitreya.
- L'usine de traitement du lait est particulièrement bizarre. Si on s'y intéresse, on remarque qu'elle est bien gardée (une douzaine de gars du coin, genre membres de l'équipe de rugby, et pas commodes), et qu'il y manque un petit détail : aucun bâtiment, aucune unité destinée à la fermentation du lait... En réalité, cette usine ne sert qu'à aromatiser et mettre sous conditionnement les "yaourts naturels" produits par les "vaches sacrées" d'Émile.

À l'issue de cette enquête, si les PJ ne sont pas attirés par le temple où Émile est parti, vous pouvez sortir la PS2 et les laisser finir les chips en faisant un 421. Sinon, le bizarre petit vieillard qui les suit depuis leur arrivée à Touchebief peut les aider (cf. encadré "Tertön").

Tertön ! (prononcez "terre-teune")

S'il faut aux PJ un guide dans leur voyage spirituel et laitier, faites intervenir le vieux Makara. Ce vieil asiatique (difficile de déterminer s'il est tibétain, chinois...) est arrivé il y a peu de temps dans la région, posant des questions avec son accent bizarre et faisant tourner son moulin à prières. Makara est un tertön, un chasseur de trésors.

Adeptes de Padmasambhava, un des grands "saints guerriers" du bouddhisme, il existe cinq "rois des tertöns", des tertöns majeurs, principaux, et des milliers de tertöns secondaires. Ce sont les agents les plus actifs du bouddhisme tibétain, l'équivalent des anges de INS/MV.

Autrefois, les tertöns étaient les chercheurs de trésors, et trouvaient des enseignements anciens, perdus ou cachés dans les montagnes. Aujourd'hui, les tertöns sont à la recherche d'incarnations de grands personnages. Pourquoi ? Quels sont les buts des bouddhistes tibétains ? Cela reste à déterminer. Toujours est-il que Makara a senti la présence de Maitreya, et qu'il est venu ici pour lui parler, et le ramener dans son "vrai" pays. Mais s'il a pu visiter le temple, il a été arrêté et jeté dehors par les "moines" engagés par Késiel, de véritables brutes pratiquant les arts martiaux. Son but : libérer Maitreya/Émile et l'emmener au Tibet.

Il suivra donc les PJ discrètement tout au long de leur enquête. Il finira bien par leur parler : soit il leur demandera leur aide, soit ce sont eux qui finiront par le repérer, et il leur expliquera tout. Makara est un gentil petit grand-père (pensez à Egg Shen dans Jack Burton), mais ce n'est pas un guerrier, et il n'a pas la résistance d'un ange.

Les aventures de Jacques Cureton dans les griffes du Dalai-Lama

Il ne reste plus aux PJ qu'à retrouver Késiel et à s'expliquer avec lui. Par ailleurs, Makara tentera tout pour récupérer Émile. Et c'est là que ça cloche : Késiel est le premier représentant d'une catégorie d'individus extraordinairement rares - les bouddhistes extrémistes. Il fera tout pour protéger Maitreya de toute influence extérieure, y compris le séquestrer et l'empêcher de voir qui que ce soit, pour préserver sa pureté. Il a engagé un certain nombre de "nouveaux moines" qui sont en réalité des spécialistes en arts martiaux. Dans le temple, les autres moines lui obéissent, pensant tous qu'ils ont affaire au véritable et vénérable lama Dordjé.

Il va donc falloir y aller avec les gros sabots.

Note : le temple est entouré d'une telle aura mystique qu'aucune intervention d'archange ni de prince-démon n'y est possible (l'aura fait des interférences et on ne peut les appeler). Cependant, il n'est entouré d'aucune clôture.

Plan du temple

1 - Fontaine : cette fontaine est purement ornementale, et très jolie. Son eau est semblable à de l'eau bénite.

2 - Temple : une immense salle de cérémonie. On pose ses souliers avant d'entrer. Il contient trois immenses statues. De gauche à droite : Padmasambhava (un type moustachu), le Bouddha (Fonzie en short avec les yeux bridés), et Tara (une femme verte). À leurs pieds, des bols et des bougies. La décoration est très colorée, et les statues sont très impressionnantes. En observant bien, on remarque que derrière l'immense bouddha se trouve un local. Mais trois moines (un moine psi et deux moines combattants) veillent régulièrement sur les lieux et sur l'entrée, une simple porte située derrière la statue.

A : statue de Bouddha

B : statue de Padmasambhava, un moustachu à l'air pas commode.

C : statue de Tara, une femme verte.

D : petit local où l'on entreposait du matériel et dans lequel Émile est désormais enfermé. Là, Chenzi, un moine psi veille sur lui. Au début, le moine était de l'avis de lama Dordjé/Késiel ("il faut protéger Maitreya et ne pas le laisser se souiller au contact du monde") mais les quelques mots qu'il a échangés avec Émile sont en train de le transformer. Il suffirait qu'Émile le lui demande pour qu'il le laisse partir. En revanche, il défendra l'enfant contre tout ce qu'il considérera comme une agression. Émile n'est pas vraiment prisonnier, et sort comme il le désire le jour (les PJ l'apercevront s'ils visitent le temple de jour, entouré de quatre robustes moines). Mais la nuit, il doit rester dans cette pièce, gardée par les moines, dont le travail consiste surtout à éloigner la vache Maman Taka qui essaie de rejoindre son maître et meugle tristement dehors.

3 - Ces deux petits débarras contiennent tout ce qui est nécessaire aux rituels et à l'entretien.

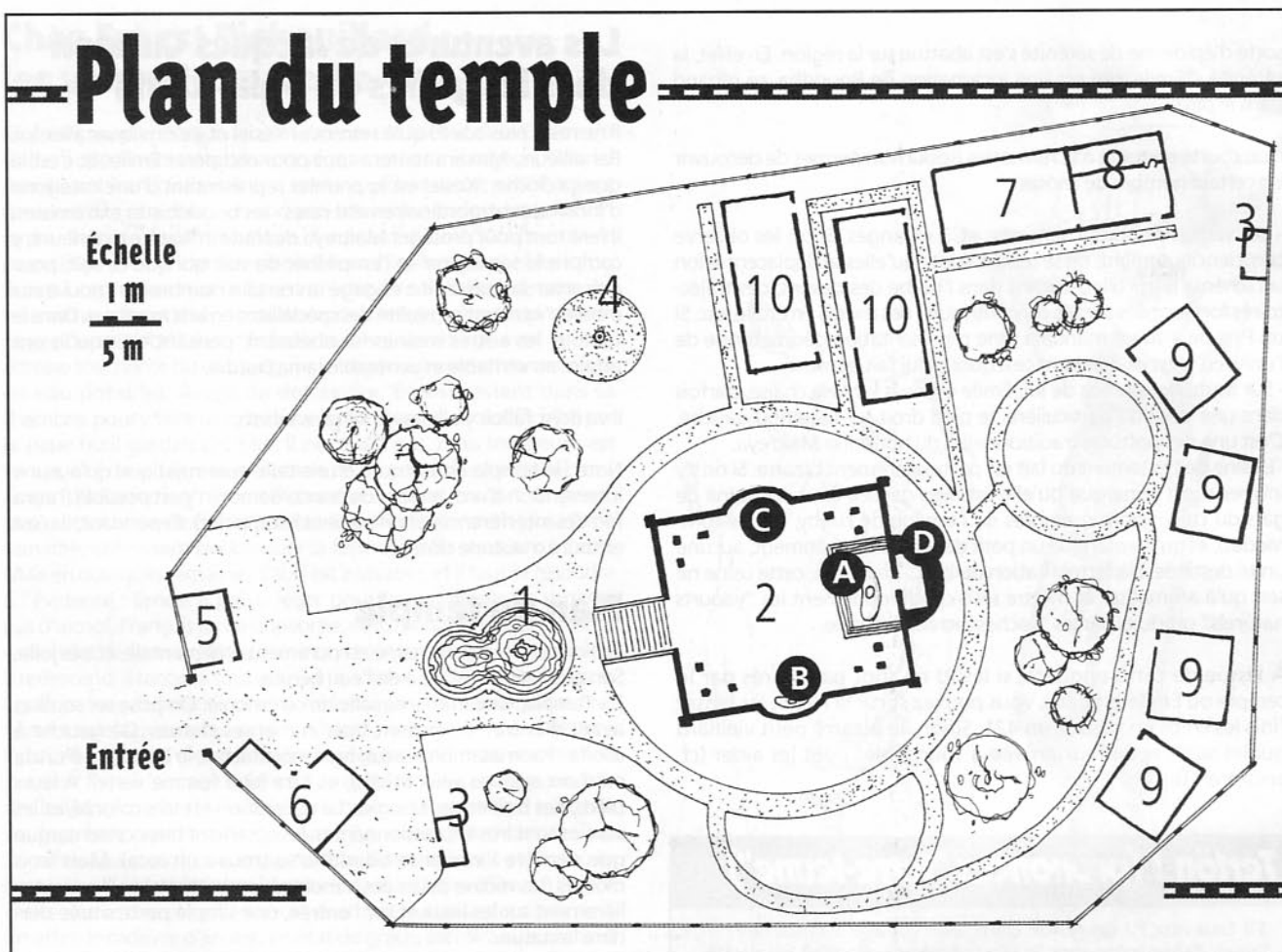
4 - "Stupa" : cet obélisque est un symbole du bouddhisme. On en fait le tour pour honorer le Bouddha. Par ailleurs, tout moine qui en fait trois fois le tour récupère 1 PP (il ne peut le faire qu'une fois par heure).

5 - Accueil : ce petit local administratif est occupé de jour par un jeune moine chargé d'accueillir les visiteurs. Il contient par ailleurs un ordinateur relié à internet.

6 - Boutique de souvenirs : une boutique qui vend de l'encens, des produits bio, des livres de prières et autres statuettes.

7 - Réfectoire : c'est là que les moines prennent leur repas.

Plan du temple



8 – Cuisine : c'est également l'armurerie du temple, et on y trouve, dans un placard secret, des nunchakus, des bâtons et des sabres de kung-fu.

9 – Ce sont les maisons des moines les plus importants, dont lama Késiél. Ces maisons sont très simples.

10 – Ces bâtiments spartiates sont deux grands dortoirs où vivent les autres moines.

Note : on trouve partout des poteaux de plus de cinq mètres de haut auxquels sont attachés des bandelettes de tissu, marquées de prières ou de mantras. On les appelle les "chevaux du vent". Ils pourront s'abattre avec beaucoup d'à propos sur les PJ si ceux-ci sont trop agressifs, les assommant sans les blesser.

Épilogue

Selon leurs aspirations, les PJ tendront vers une solution plus ou moins énergique aux problèmes posés. Quoi qu'il en soit, ils devront résoudre deux problèmes : la "réadaptation" de l'ange Késiél et le destin d'Émile. L'idéal serait qu'il suive Makara et rentre au Tibet.

Maitreya, alias Émile, est effectivement le bouddha du futur. Son arrivée présage de grands bouleversements. Mais quelles sont les motivations exactes de cette troisième force... non... quatrième... enfin, bref : de cette nouvelle force qu'est le bouddhisme bourguignon ? En tout cas, cela peut être une piste pour une campagne exotique...

Et les vaches ? Seront-elles exécutées sous prétexte d'épidémie de la vache folle ? Mais tant que j'y pense, cette épidémie... ne serait-ce pas une manifestation d'un autre pouvoir ? Et la campagne américaine "got milk ?", n'est-ce pas là une preuve de l'influence des vaches dans notre quotidien ? Et si ce n'était pas Maitreya qui avait déclenché les pouvoirs des vaches, mais l'inverse. Qu'en serait-il de cette cinquième for... ben partez pas, les gars, c'est sérieux, quoi, des vaches psi !

Et c'est ainsi que les Trois Joyaux sont grands.

Bibliographie

Dictionnaire encyclopédique du bouddhisme, Philippe Cornu.

La dérisoire effervescence des comprimés, Boucq.

Le Journal du Centre

Bouddha, de Osamu Tezuka

L'intégrale de Pierre Desproges

Note de l'auteur : n'oubliez pas que ce scénario est à peu près aussi fidèle à l'enseignement bouddhique que Jack Burton dans les Griffes du Mandarin à la culture chinoise...

Gardes de l'usine Robuchon

FO : 3 VO : 1 PE : 1 AG : 2 PR : 2 AP : 1

Talents : Corps à corps (2), Esquive (2), Course (1), Arme de contact (1) (matraque).

Moines psi

Ils sont de deux types. Tous prennent des dégâts normaux.

FO : 3 VO : 4 PE : 3 AG : 2 PR : 4 AP : 4 PP : 8

Talents : Esquive (3), Course (2), Discussion (1), Arme exotique de contact (3) (sabre de kung-fu : comme épée longue, bâton ou nunchaku : comme une matraque), Corps à corps (3).

Pouvoirs psi : la plupart des moines du Temple ne dispose que du pouvoir Art Martial (2). Les autres ont les pouvoirs suivants : Ralentissement moléculaire (2), Champ de force (2), Blocage mental (1) ou Lire les pensées (1).

Limitation : non-violents. Les moines n'utiliseront jamais d'attaque fatale. S'ils tuaient quelqu'un par inadvertance, ils seraient immédiatement catastrophés et arrêteraient le combat.

Maman Taka et les autres vaches

Personnalité : dans la mythologie tibétaine, Yamantaka est l'émanation courroucée du bouddha de la sagesse, le "Bourreau du Seigneur de la Mort". Si Émile était en danger, Maman Taka utilisera ses pouvoirs pour appeler toutes ses congénères, qui se rueront en direction du temple, et utiliseront leurs pouvoirs de Lactokinésie contre toute menace.

FO : 4 VO : 1 PE : 1 AG : 1 PR : 1 AP : 3 (elles sont super mignonnes, les vaches), PP : 5

Talents : Ressembler à une vache toute conne (3), Esquive (1), Corps à corne (1)

Pouvoirs : Transformation du lait en yaourt (2) (permet d'accélérer la fermentation du lait afin qu'il se transforme rapidement en savoureux yaourt. Ce pouvoir ne marche que sur le lait de son possesseur).

Ange Késiel, ex-ange de Jean-Luc

Personnalité : désormais bien secoué, Késiel n'est plus le gentil garçon d'autrefois, mais défend féroceMENT Maitreya/Émile... tout en le séquestrant en réalité.

FO : 3 VO : 4 PE : 4 AG : 2 PR : 4 AP : 3 PP : 8

Talents : Arme de contact (2), Esquive (2), Discussion (2), Médecine (2).

Pouvoirs : Télépathie (2), Vitesse (2), Attaque sonique (2), Détection du danger (1).

Temple (caractéristiques identiques à celle d'une église Servante de l'accueil divin)

VO : 5 FO : 2 AP : 5 PP : 7

Pouvoirs : Attaque télékinétique (1), Calme (2), Bénédiction : guérison de phobies (2).

Émile, bouddha

Personnalité : Émile est très gentil, un peu benêt, et particulièrement attaché aux vaches. En cas de coup dur, il vous servira de *deus ex machina*. Vous pouvez le gratifier de tous les pouvoirs ou capacités qu'il vous plaira, mais ne l'utilisez vraiment qu'en cas d'absolue nécessité. Il se laisse balloter de ça et là sans véritable volonté. Un petit gars trop bien pour ce monde, presque.

Makara, tertön

FO : 2 VO : 3 PE : 4 AG : 3 PR : 3 AP : 3 PP : 7

Talents : Esquive (2), Course (1), Discussion (1), Corps à corps (1), Manipulation (1), Survie (2).

Pouvoirs : Trait de lumière (2), Régénération (1), Conversion mentale (2), Détection du mensonge (2).

Note : Makara doit dire une prière lorsqu'il utilise ses pouvoirs. S'il est muet, son pouvoir ne marche pas. Ses pouvoirs sont dérivés de la méditation et de l'entraînement des tertöns.

Auteur : Karma Roudoudou Sandy (suicideking@ifrance.com),
avec les conseils techniques de Fab'
et inspiré par Bubou "Trois Saucisses" Guinard pour les vaches.
Tout est exclusivement de leur faute.
Illustrations : Lama Bertrand

Le confesseur

Voler l'involable, voilà un défi que seul un Ravnos digne de ce nom peut relever. Mais à quel prix ? Ce scénario est écrit pour cinq vampires débutants et un conteur moyennement expérimenté. La trame, très ouverte, demande une bonne part d'improvisation et met l'accent sur l'ambiance et les sentiments. Il est recommandé au conteur de bien réfléchir aux PNJ pour rendre leur interprétation vraiment crédible. Des petits encadrés "Ténèbres" vous donneront des pistes de trames secondaires à développer pour enrichir l'histoire.

Synopsis

Le lieu et la date de cette histoire importent peu. Il suffit juste de la situer dans une vallée encaissée, recouverte par le manteau hivernal et abritant un village, un château fort ainsi qu'un petit monastère. La Transylvanie du début du XIII^e siècle peut faire l'affaire (après le Flux des Ténèbres du premier livret de la *Transylvania Chronicle*, c'est-à-dire peu avant *Bitter Crusade*.) À défaut nous parlerons de la vallée de Korbovo, fief du seigneur Mirescu, grand donateur auprès du monastère de Saint Petrus. La coterie voyage dans la région pour une raison restant à la discrétion du conteur...





Introduction

L'hiver est rude, même pour des créatures nocturnes, et les loups rôdent non loin. Dans cette ambiance sinistre, le voyage s'avère pénible. Peut-être les joueurs connaissent-ils les joies des voyages hivernaux en Europe de l'Est, si ce n'est pas le cas, assassinez-les de problèmes, autant liés à la météo qu'aux mauvaises rencontres. D'autant que le gibier reste étrangement rare (à cette époque, la Transylvanie est vraiment une contrée en décomposition), sans même parler des calices méfiants et craintifs.

Ténèbres : bienvenus dans mon domaine

Sans le savoir, les PJ traversent le domaine d'un prince (Mitru ? non non, il n'en ferait qu'une bouchée !). Ce dernier est très contrarié de ce manque de respect à l'étiquette et par l'envoi d'une petite troupe vindicative, il le fait savoir...

Quelle joie pour les PJ d'apercevoir au fond d'une vallée les douces lumières d'un village ! En se dépêchant, ils auront festoyé avant l'aube ! Mais l'allégresse est de courte durée. Sur le chemin serpentant entre les bois qui recouvrent la région, ils découvrent un arbre lourd de trois pendus. La mort date de la veille. On compte deux hommes et une femme. En robe blanche souillée, ils portent un panneau indiquant leur faute : l'adultère pour la femme et la trahison pour les deux autres. Malgré un triste état, il est possible de deviner que ces gens étaient d'origine aisée. Au pied de l'arbre attend une jeune femme au visage blafard qui pleure des larmes de sang. Une caïnite.

Le péché mortel

Elle se présente sous le nom d'Yselle la triste, fille du clan de la mort (les Cappadociens), au service du seigneur Mirescu de Korbovo. Ce soir, elle pleure sa servante et maîtresse Euphrasine, condamnée pour un crime qu'elle n'a pas commis. Sans même savoir si on l'écoute, elle explique le pourquoi de tous ces morts.

Le seigneur des lieux est un Ventru en exil volontaire. Depuis de nombreuses années, il s'est éloigné des complots politiques de son clan, hébergeant les enfants de la nuit qui se présentent à ses portes. Il n'a que faire des conflits qui opposent son clan et les princes voïvodes. Dans sa petite vallée, il ne dérange personne. Il a oublié son vrai nom (germain) pour en prendre un plus local. Il dirige une coterie de quatre vampires dont Yselle. Korbovo est un seigneur simple et très croyant. Il déteste la trahison ainsi que la désobéissance. Pour lui, sa transformation en vampire est une punition divine destinée à lui donner plus de temps pour se repentir. Il a donc instauré des règles de conduite strictes en ce qui concerne son cheptel de calices. Interdiction de tuer ses sujets sans son autorisation et obligation de faire bonne figure devant les voyageurs. Or, deux émissaires humains dont l'origine reste un mystère se sont présentés au château il y a deux semaines. Après un bref entretien avec Mirescu, il les a fait isoler sans explication en interdisant à quiconque de les approcher tant qu'il n'aurait pas pris de décision à leur sujet. Il y a cinq jours, les gardes ont surpris dans le même lit les deux hommes et Euphrasine. Ils dormaient, fourbus par mille péchés. Ils ont hurlé en vain leur innocence. Après les avoir mis au cachot et interrogés, Mirescu les a fait pendre tous les trois ce soir. Nul ne comprend une telle violence chez un seigneur si posé à l'habitude.

Malgré cela, Yselle en est certaine, le maître de la vallée fera un bon accueil à de nouveaux enfants de la nuit. Il aime ainsi à prendre des nouvelles du monde. Elle-même va pleurer sa mie jusqu'au jour et prier pour son âme éternelle.

Le seigneur Mirescu de Korbovo

Descendre au château prend une bonne heure. En chemin, la coterie croise la route d'une fougueuse équipée. Se cacher est inutile puisque les deux cavaliers approchant sont des vampires (avec beaucoup d'Auspex pour arranger vos affaires). En fait, ils viennent précisément à la rencontre des voyageurs. Le premier se présente sous le titre de seigneur Mirescu. Grand, large d'épaule, la barbe noire et courte, il porte au côté une épée impressionnante. Sa voix est calme et son regard direct. Il a pourtant le comportement d'un homme rongé par le doute. Avec le temps, il se videra peu à peu de sa personnalité jusqu'à l'apathie. Il fait un accueil simple mais honnête à la coterie à qui il propose une halte dans son château : le fort de Soumont (il ignore d'ailleurs l'origine de ce nom à consonance française).

Le second cavalier est un moine de petite taille au teint mat et à la carrure altière. Il sourit la plupart du temps et ponctue son discours de proverbes ou de maximes amusantes. Conseillé de Mirescu, il reste silencieux quant à son clan d'origine. Contraint, il avouerait sa filiation aux Ravnos. Il est connu dans la vallée sous le nom de frère Jacob. Il loge dans la crypte du monastère de Saint Petrus.

Si on lui parle des pendus, le visage de Mirescu se déforme de douleur alors que frère Jacob devient grave.

Il lâche à peine : "Peut-être une erreur terrible mes amis, terrible" et part au grand galop.

Frère Jacob, resté en arrière, explique que son seigneur a peut-être jugé le cas de ces malheureux un peu rapidement et qu'il regrette son emportement.

La conversation tourne court lorsqu'un hurlement déchire la nuit : Yselle.

La chasse nocturne

Deux loups-garous ont pris en chasse la Cappadocienne. Libre à la coterie d'intervenir ou d'aller au fort de Soumont. Les monstres sont furieux et appellent les loups à la rescousse. Ils chercheront à enlever deux vampires pour les pendre au petit matin. Apparemment c'est la vengeance qui les motive. Yselle est déjà entre leurs griffes, emprisonnée dans le creux d'un arbre mort. Si personne ne fait rien pour elle, elle se sauvera au dernier moment mais sera défigurée par le soleil. Mirescu, lui, parcourt la vallée avec frère Jacob, prêt à en découdre. Sauver Yselle, c'est gagner son amitié et son respect. C'est aussi prendre le risque d'être capturé à son tour. À cette occasion, il est possible de rencontrer les deux autres vampires vassaux de Mirescu. Le premier est un Nosferatu grignoté par une lèpre nécrosée. On le surnomme Sluk car il ne parle plus mais émet des bruits de suctions peu appétissants. Il n'aime pas frère Jacob qu'il préfère éviter. Il vit dans les oubliettes du fort où se cache aussi Yselle, la seule personne à l'approcher sans dégoût.

Le second vampire à la recherche d'Yselle est une femme d'une grande beauté du clan Lasombra. Isabella chante plus qu'elle ne parle. Sa voix est si douce qu'elle endort ses calices simplement en leur parlant. Elle n'est au fort que depuis une année et semble particulièrement effrayée par les événements de la nuit. Néanmoins, elle aide Mirescu à repérer les lupins.

Au matin les chasseurs mettront leur plan à exécution et livreront au soleil hivernal leurs éventuelles victimes. Pour les loups-garous, reprenez simplement les caractéristiques page 247 des règles (jeune si vos joueurs sont vraiment débutants).

Vampire Dark Ages

L'histoire du confesseur

Rapidement, les PJ vont apprendre à connaître les vampires de la région et leurs étranges relations. Le personnage central n'est pas Mirescu mais frère Jacob. Ravnos insatisfait qui a trop passé de temps chez les Séthites. Il cherche à voler ce qu'il pense être le plus précieux des trésors : un sentiment. Aussi, il manipule la petite société et se repaît de haine, d'amour, de doute ou de folie. Soufflant le chaud et le froid, il use ses jouets jusqu'à les casser. S'imposant comme le confident, le confesseur de chacun, il ne cherche à profiter que des sentiments les plus intenses et les plus authentiques. C'est une autre forme de vampirisme, plus subtile mais tout aussi mortelle. Il voit l'arrivée de la coterie comme le moyen de renouveler le cheptel de ses victimes. Se débarrassant de la cour de Mirescu, il va jeter son dévolu sur les PJ.

Une seule personne a remarqué le manège de ce semeur de trouble : Sluk. Mais comme beaucoup de Nosferatu, il préfère être le témoin de la décrépitude du monde plutôt que d'intervenir. En terme de règles (très artificiellement) à chaque fois que le confesseur aura volé un sentiment très fort, sa victime perdra un point de Volonté. À terme, elle perdra aussi sa nature, puis son concept même. Au final c'est la torpeur qui engloutira la proie. Si les PJ acceptent un tel parasite parmi eux, il pourra être incarné par un joueur et continuera son œuvre destructrice partout autour de lui.

L'enquête

Yselle, blessée ou pas, le seigneur Mirescu termine la nuit, submergé par la tristesse. Il appréciait la jeune servante, Euphrasine. Les deux hommes étaient des envoyés d'une meute garou voisine avec qui il était en "pourparler". La demoiselle, en s'accouplant avec eux, a commis la faute de perpétuer la race lupine. Convaincu de son délit, le seigneur a été impitoyable. À présent il ne comprend pas comment il a pu commettre un tel crime. Or, frère Jacob vient de lui annoncer qu'il avait "senti" l'utilisation d'un pouvoir vampirique dans la chambre où ont été trouvés les coupables. Il y a des chances qu'ils n'aient pas commis le pêché de chair mais qu'ils aient été victimes d'un complot.

Avant le lever du soleil, le frère repart pour le monastère et le seigneur fait mander les PJ. Il sent que quelque chose ronge peu à peu les gens de son domaine. Il veut éliminer cette vermine qui les emportera tous rapidement. Il voit en l'arrivée de la coterie un signe du Seigneur. Il leur demande donc dès le lendemain soir d'enquêter sur le mal-être qui ronge les cœurs.

Pendant le jour, les vampires peuvent, sans crainte, descendre dans les caves aménagées. Des petites salles secrètes sont à leur disposition. Le soir suivant, les investigations vont commencer. Rapidement les soupçons de frère Jacob se voient confirmés, il y a bien eu utilisation de pouvoir. Dans la chambre, une bonne fouille permet de dénicher un fragment de peau (appartenant à Sluk) ainsi

que trois poupées aux organes génitaux démesurés. Les figures portent aussi une corde autour du cou. Toutes les marques de la sorcellerie sont là et c'est sans surprise que l'on apprend la disparition du Nosferatu. Peut-être est-il caché dans le labyrinthe des oubliettes ? En fait, un vampire face à de tels indices aura deux réactions : soit il va se croire confronté à un type de magie qu'il ne connaît pas, soit il va penser à un complot et va prendre ces objets pour ce qu'ils sont : des fausses pistes.

Le jeu continue

Yselle connaît en partie le dédale du labyrinthe, destiné à cacher les habitants du fort en cas d'assaut, et utilisé par Sluk. Elle sait aussi que son principal occupant l'a truffé de pièges tout aussi mortels pour les humains que pour les vampires. L'exploration peut durer toute la nuit et s'avérer dangereuse. Sluk est prisonnier dans la crypte du monastère, coincé par Jacob sous un gisant de plusieurs tonnes. Il va devenir fou pour le plus grand plaisir du Ravnos qui souhaite s'emparer de ce trésor d'insanité. Dans les oubliettes, les recherches permettront au plus de trouver un laboratoire où le vampire préparait des potions et des poisons. À quel usage ? Nul ne le sait. Avant d'être transformé, Sluk a été un herboriste renommé. Il continue juste à entretenir une passion ancienne pour les plantes. Pendant ce temps, frère Jacob va suggérer à Mirescu de trouver le réconfort auprès de la personne d'Isabella. En effet, parmi les sentiments qu'il convoite le plus, l'amour est le plus précieux. Ceci dit, il n'a pas besoin de pousser beaucoup les deux vampires qui se découvrent une soudaine passion l'un pour l'autre. Mais profiter des tourtereaux n'est pas le but. Le Ravnos s'empresse de dissimuler chez la Lasombra un philtre d'amour. Là encore, il s'agit d'un faux indice puisque le Ravnos ne sait même pas concocter des potions pour les humains, alors pour les vampires... Puis, il glisse à Yselle (ou aux PJ), l'idée d'aller fouiller le refuge d'Isabella. La Cappadocienne s'exécute et trouve la fiole. Pourtant, elle ne dit rien, elle prépare sa vengeance contre Isabella, probablement responsable de la mort d'Euphrasine.

Ténèbres : révolte paysanne

Les serfs prennent peur et viennent demander des comptes à leur seigneur. Ce dernier, de plus en plus engoncé dans sa folie, s'emporte au point de vouloir tuer l'émissaire qui lui parle. Si c'est le cas, les villageois tentent de prendre le château du "Démon". Si les PJ le calment à temps, le pire est évité.

Entre la recherche du Nosferatu et l'enquête, les PJ peuvent surprendre les actions des suivants de Mirescu ainsi que la joute amoureuse de ce dernier. Ils peuvent même découvrir le philtre avant Yselle. Malgré cela, le Ravnos réussira à la convaincre de la duplicité d'Isabella.

Tout se complique

À la fin de la seconde nuit, une troupe va descendre dans la vallée. Trente hommes en arme qui entrent dans le village et

qui réquisitionnent plusieurs masures après avoir trucidé (dans le meilleur des cas) leurs habitants. Parmi eux, cinq garous (adultes) dirigent la compagnie. L'un d'eux se présente au fort sans arme. Il somme Mirescu de s'expliquer sur l'exécution des deux émissaires. En l'absence de justification valable au milieu de la nuit prochaine, ils donneront l'assaut au petit matin et raseront le village. Le temps est compté pour les PJ. S'ils ne trouvent pas quelque chose à dire aux assiégeants, ils seront pris dans le maelström. De plus, les accès de la vallée sont gardés par deux autres meutes. Impossible de fuir. Ils ont une journée de sommeil pour réfléchir (enfin, si l'on peut dire) et la moitié d'une nuit pour agir.

C'est le frère Jacob qui les réveille au soir. Sa présence doit rester secrète, dit-il, car il soupçonne Yselle d'être à l'origine du mal qui rôde dans le fort. Il propose aux PJ un pacte. Il leur indique le moyen de partir d'ici discrètement mais en échange, ils le protègent et l'acceptent dans leur coterie. Il prétend avoir peur pour sa vie et désire quitter ce lieu maudit.

Comme pour confirmer ses craintes, une odeur de brûlé envahit le fort. Un hurlement déchire la nuit : Isabella. Bloquée dans sa chambre en feu, elle appelle à l'aide, en proie à la terreur. La Bête l'empêche de raisonner et de trouver un moyen de fuir. Yselle, pleine de haine, se jette sur quiconque voudrait aider "cette puterelle du diable". Elle l'accuse du meurtre indirect de sa servante ainsi que de la disparition de Sluk, son complice. Elle montre le philtre d'amour (ou en parle) et suppose qu'il peut agir sur des vampires : "On a bien entendu parler de poisons capables de nous terrasser, alors pourquoi pas des philtres !" Jacob triomphe alors et se délecte ouvertement du spectacle.

Aux PJ d'agir pour sauver Isabella s'ils le désirent. S'ils ne font rien ses cris résonnent pendant encore quelques minutes avant de s'éteindre définitivement. Yselle sombre dans la folie et Mirescu, qui vient de se réveiller, demande ce qui se passe. Encore une fois les PJ peuvent tenter de prévenir la tempête qui va avoir lieu.

La divine prison

Si la coterie ne fait rien, Mirescu trucidé Yselle, à peine retenu par un frère Jacob au bord de l'orgasme (il a le rire d'un fou). La peur, la rage, la souffrance et la mort se déchaînent pour son plus grand bonheur. Il est important de bien jouer cette scène puisque c'est vraiment l'aboutissement du plan du Ravnos fou. À ce stade, si les PJ ne font toujours rien, il ne reste plus qu'au moins à pousser Mirescu au suicide. Si par contre les enfants de la nuit commencent à réagir, il retournera le seigneur contre eux, les coinçant entre les garous et le Ventru devenu fou furieux.

En fait, une seule personne peut rétablir rapidement la situation : Sluk. Le Nosferatu peut témoigner de la duplicité de frère Jacob, et faire recouvrer à Mirescu le peu de raison qui lui reste. Pour arriver à lui, il suffit de regarder le ciel nocturne. Un nuage de chiroptères reste constamment au-dessus du monastère. Bien entendu le phénomène a attiré l'attention des loups-garous qui arpentent déjà les couloirs de l'édifice sacré. Il faudra donc sortir Sluk de son trou avant eux et sans se faire repérer, ce qui entraînera un petit jeu de cache-cache sympathique (avec l'utilisation de capuches, des courses poursuites au milieu de reliques saintes, etc.). Les moines, une vingtaine, ne sont pas tous passifs. Ils peuvent rapidement prendre le parti des vampires s'ils déclarent servir Mirescu. Tout au plus, ils pourront retarder la fuite des PJ

(l'un d'entre eux étant un ancien templier auquel l'usage de l'épée n'est pas inconnu).

D'un autre côté, frère Jacob peut être confondu au terme d'une enquête minutieuse (mais très rapide). Une fois que les joueurs auront compris la logique du personnage, ils pourront riposter. Imposez-leur un compte à rebours stressant avec un dénouement de l'affaire au dernier moment (à l'aube, par exemple). Il peut aussi se trahir lui-même. Rester parfaitement neutre en sa compagnie ou l'ignorer le met dans une colère folle, par exemple.



La fuite ? Le combat ? La mort ?

Trois possibilités permettent de terminer ce scénario. La première, la plus rapide, consiste à ne rien faire. La sanction sera immédiate et radicale. Les assiégeants mettront leurs menaces à exécution et attaqueront le château au matin. Bien entendu frère Jacob sera loin (ou caché au monastère). Les derniers vampires en vie seront sacrifiés aux feux du soleil après avoir connu les infernales tourmentes des bourreaux lupins. Lâchez-vous sur les descriptions, la prochaine fois les joueurs y réfléchiront à deux fois avant de prendre une menace de garous à la légère.

Ténèbres : les garous anticipent

N'ayant aucune confiance et désireux de se venger, les garous n'attendent pas l'aube pour prendre d'assaut le château. Certains s'infiltrèrent déjà et s'ils sont découverts, cherchent à ne laisser aucun témoin (humain ou vampire).

La deuxième solution revient à accepter le pacte que propose le Ravnos et partir de la vallée avec lui. Pour s'assurer que la coterie tiendra sa promesse de rester avec lui, il leur demandera un lien de sang (ils peuvent refuser, bien entendu). La fuite hors de Korbovo doit être épique, tendue et laisser un goût amer aux joueurs (pour la forme, tuez-en un ou deux). Ensuite, ils devront assumer le problème que représente le vampire ultime qu'est frère Jacob, s'ils restent avec lui.

La troisième option, la plus difficile mais la plus souhaitable, c'est de percer à jour (si l'on peut dire), les manigances du Ravnos. Mirescu prend alors l'initiative de descendre au village pour rencontrer le chef de la troupe de garous. Il demande aux PJ de l'accompagner en escorte et surtout pour surveiller le faux moine. Ce dernier tentera sans doute de s'évader ce qui occupera sans doute la coterie. Des pourparlers assez violents s'ensuivent avec la troupe ennemie, prête à déchiquer les vampires au moindre signe. Mirescu aura même à défendre sa cause en combattant (ou un personnage, s'il se sent capable d'être le champion du seigneur de Korbovo). Au final un compromis peut être trouvé (même si cela n'est pas dans les habitudes des lupins). Les garous réclament le moine en échange de leur départ. Ils ne le tueront pourtant pas. Sa peine sera d'être emmuré pour toujours dans une grotte isolée. Ainsi, le confesseur ne pourra plus nuire et surtout, ne pourra plus se nourrir d'autres sentiments que des siens. À court terme, il s'infligera toute la souffrance qu'il a fait endurer à de trop nombreuses victimes.

Conclusion

Il y a trois parts distinctes dans ce scénario : les relations entre les protagonistes (méfiance, haine, amour), l'enquête "policière" et enfin la pression que représentent les garous. À vous de doser ces trois éléments en fonction du moment. Que vos joueurs tournent un peu en rond, faites intervenir les lupins, qu'ils soient blessés, offrez-leur une pause en montrant un peu de la vie au château. Leur passage dans la vallée doit leur laisser un goût amer et une foule de questions sans réponse.

Auteur : Benoît Attinost
Illustrations : Anne Rouvin

PNJ

Mirescu

Nom : Mirescu
Nature : Ermite

Génération : 7
Attitude : Protecteur

Concept : Marionnette
Tradition : Ventru

Force 3
Dextérité 2
Vigueur 3

Charisme 2
Manipulation 1
Apparence 2

Perception 4
Intelligence 2
Astuce 2

Capacités principales :

Talents

Vigilance 3
Bagarre 2
Esquive 2
Intimidation 3
Commandement 2

Compétences

Étiquette 4
Mêlée 3
Équitation 4
Survie 3

Connaissances

Droit 3
Politique 1
Sénéchal 4

Disciplines : Auspex 3, Domination 4, Présence 3, Endurance 1

Conscience/conviction 1, Maîtrise/instinct 2, Courage 4

Voie : Caelis, Volonté 2, Réserve de Sang 7

Description : digne mais troublé, il tente autant que faire ce peut, de garder le contrôle de la situation. Mais sa Volonté disparaissant, il devient le jouet pathétique de frère Jacob. Il est surtout désemparé et triste de voir son petit monde tomber en décrépitude sans qu'il ne puisse rien y faire.



Yselle

Nom : Yselle Génération : 8 Concept : Triste folle
Nature : Mélancolique Attitude : Démente Tradition : Cappadocienne

Force 2 Charisme 3 Perception 3
Dextérité 3 Manipulation 3 Intelligence 2
Vigueur 1 Apparence 2 Astuce 3

Capacités principales :

Talents	Compétences	Connaissances
Comédie 4	Animaux 3	Érudition 4
Vigilance 3	Étiquette 3	Linguistique 2
Intimidation 2	Herboristerie 1	Occultisme 3
Subterfuge 4	Musique 2	Sénéchal 1
		Furtivité 4

Discipline : Auspex 4, Endurance 2, Mortis 3

Conscience/conviction 3, Maîtrise/instinct 3, Courage 2

Voie : Caelis, Volonté 2, Réserve de Sang 4

Description : lunatique, triste mais prête à venger la mort de sa maîtresse (et goule), elle passe du mutisme à la rage. Pathétique, elle n'intéresse pas vraiment frère Jacob qui préfère l'utiliser avant de l'achever.

Isabella

Nom : Isabella Génération : 10 Concept : Amante fade
Nature : Enfant Attitude : Neutre Tradition : Lasombra

Force 3 Charisme 2 Perception 3
Dextérité 2 Manipulation 3 Intelligence 2
Vigueur 3 Apparence 3 Astuce 4

Capacités principales :

Talents	Compétences	Connaissances
Comédie 2	Étiquette 3	Érudition 2
Esquive 3	Mêlée 2	Sagesse populaire 3
Larcin 4	Musique 3	Occultisme 3
Subterfuge 4	Équitation 4	Science 4

Disciplines : Domination 2, Obténébration 2, Puissance 1

Conscience/conviction 3, Maîtrise/instinct 3, Courage 2

Voie : Caelis, Volonté 3, Réserve de Sang 6

Description : âme en peine, elle est la victime parfaite pour le Ravnos. Plus que tout autre, elle se laisse mener et manipuler. Une sorte de relation masochiste existe entre le faux moine et elle. Isabella comprend que le mal vient de lui mais elle s'enferme dans un silence passif, préférant jouer de la harpe seule dans sa chambre.

Frère Jacob

Nom : Frère Jacob Génération : 8 Concept : Voleur ultime
Nature : Pervers Attitude : Ange gardien Tradition : Ravnos

Force 2 Charisme 4 Perception 3
Dextérité 2 Manipulation 4 Intelligence 2
Vigueur 3 Apparence 3 Astuce 1

Capacités principales :

Talents	Compétences	Connaissances
Comédie 5	Animaux 3	Sagesse populaire 4
Vigilance 5	Herboristerie 4	Investigation 3
Bagarre 4	Mêlée 2	Linguistique 3
Esquive 3	Équitation 3	
Empathie 4	Furtivité 4	
Larcin 4	Survie 3	

Subterfuge 5

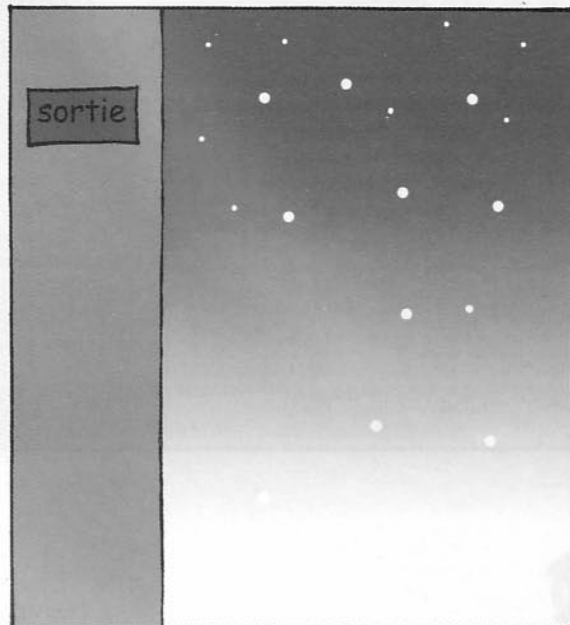
Discipline : Animalisme 1, Endurance 1, Chimérie 4, Présence 2, Serpentis 3

Conscience/conviction 4, Maîtrise/instinct 4, Courage 3

Voie : Paradoxe, Volonté 8, Réserve de Sang 7

Description : Jacob a étudié chez les Séthites pendant de nombreuses années au point d'avoir été corrompu par leur logique. Sa connaissance en Serpentis est le fruit de cet apprentissage.

Dork Tower



Les Gardiens de la Foi

Mon ami Mike que j'ai. Je t'écris suite à ta critique de la version anglaise des *Gardiens de la Foi*. Je suis étonné que tu n'ais pas mentionné les nombreux points intéressants que soulève ce fort beau livret. On y apprend en effet que les prêtres sont bien pratiques pour chasser les morts-vivants (sauf quand il n'y en a pas) et qu'ils sont tout de même bien pratiques aussi comme trousse à pharmacie (sauf quand ils sont déjà tombés). De même, je n'ai pas trouvé d'allusion à la possibilité de recruter de nobles destriers tels que le Lion de Mer ou le Marsouin Sanguinaire. Point de référence à l'autel de

voyage ou au brasero (pratique pour les pic-niques sauvages), ou aux Églises neutres (pas de polémique !). Tu n'évoques que les points positifs qui permettront de donner un peu de relief aux croyants (en augmentant leur puissance si le meneur n'y prend pas garde), faisant fi de tout cet exotisme. Bref, tu ne dis pas que ce produit est intéressant à partir du moment où il n'est pas utilisé que pour optimiser un personnage (ce qui n'est pas du tout dans les habitudes des joueurs de *D&D3*). Cordialement,

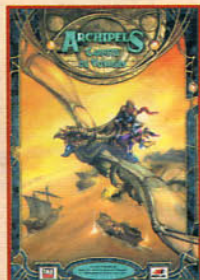
La Balance Cosmique



Les Gardiens de la Foi
Supplément en français pour *D&D 3*
Édité par Spellbooks
25,50 Euros - Disponible



Archipels - Carnets de voyages



Archipels - Carnets de voyages
Supplément en français pour *D&D 3*
Édité par Oriflam
35 Euros - Disponible

Archipels est avant tout le cadre d'une campagne pour *D&D3* éditée par Oriflam, intitulée la Trilogie des Ombres. Ce gros volume propose après coup le descriptif complet de

l'archipel, comprenant de nombreuses îles (une vingtaine sont décrites). Pour chaque île, le meneur a droit à un petit historique agrémenté d'anecdotes qui peuvent servir d'inspiration en vu d'un scénario, voire d'une campagne, le tout accompagné d'un récapitulatif succinct (forme de gouvernement, force armée, quelques personnalités, etc.). Le meneur a aussi droit à un bestiaire



de vingt créatures, à la description d'objets magiques, à une classe de prestige (le Capitaine), à des règles de combat naval, ainsi qu'au descriptif des bateaux utilisés dans les archipels. Enfin, comme tout univers, les archipels ont leur propre panthéon entièrement détaillé. Cet univers peut devenir un bon cadre de campagne, à la condition d'apprécier le mélange vapeur et *fantasy*. Sinon on aurait aimé une mise en page plus pratique et surtout qu'Oriflam fasse l'effort de différencier les chapitres. À réserver aux amateurs de monde décalé.

Olivier Collin

The Lord of the Rings Adventure Game

Pas glop

Cet avant-goût du futur jeu de rôles consacré à l'univers de Tolkien réunit dans une jolie boîte deux livrets accompagnés de matériel. Le premier livret propose de rejouer avec les héros de la Communauté de l'Anneau, la traversée de la Moria. C'est un système de règles simple, qui est un condensé de celui du futur jeu de rôles. Quant au deuxième livret, il s'agit d'un précis présentant brièvement les Terres du Milieu. Pour réussir un test de compétence, d'attribut ou de réaction, on lance deux D6 et on additionne les deux résultats au bonus adéquat. La somme doit être supérieure au niveau de difficulté. À noter que le double 6 donne droit à un jet illimité. Les personnages sont définis par six attributs (Force, Vitalité, Perception, etc.) desquels dépendent quatre réactions (Sagesse, Vigueur, etc.). Le personnage est aussi doté de défauts et de qualités. Le produit est joli et nous laisse entrevoir ce que sera le jeu de rôles, et c'est bien là ses seuls intérêts. Ce jeu est plus proche du combat de figurines que du jeu de rôles. À réserver aux collectionneurs !

Olivier Collin

Un contre-avis

Ce jeu d'aventure de chez Decipher est tenant à plus d'un titre. Son thème est percutant au possible (imaginez-vous : la traversée de la Moria, cela fait rêver tout le monde). Si le matos qu'il contient est imprimé sur du papier très fin, les photos, les plans et la mise en page sont de toute beauté. Les règles sont simples et rapides à appréhender pour les débutants, si ce n'est qu'elles traitent à 80% de combats (il n'y a pas que cela dans le jeu de rôles, qu'on se le dise !). Le tout forme une sacrée plateforme entre le film qui a conquis les foules et les amateurs *hardcore* de *D&D*. Elle se place harmonieusement entre *Warhammer Quest* et la boîte d'initiation de *D&D* (il faut bien trois étapes pour passer du film aux trois gros bouquins de *D&D 3*). Reste que tant que ce jeu sera en anglais, il n'aura non seulement aucun intérêt pour initier les débutants, mais n'aura pas non plus de succès commercial. Qu'on se le dise, messieurs les récupérateurs de licence...

Gandalf le jaune devant, marron derrière

The Lord of the Rings Adventure Game
Jeu d'aventure en anglais
Édité par Decipher
Disponible



Olivier Collin



Gandalf...



Seafarer's Handbook



Après les pièges et les races mythiques, Fantasy Flight s'attelle à un environnement de jeu sous-exploité par les meneurs : la mer et les fonds marins. Pour ce faire, le *Seafarer's Handbook* nous remet une couche de règles pour gérer construction de navires, batailles navales, combats de mêlée et lancement de sorts sous l'eau. La qualité est à peu près comparable à celle de *Seas of Blood* publié par Mongoose Publishing, avec tout ce que cela

suppose de nouveaux dons, races, sorts, monstres, équipement et objets magiques. De nombreux conseils émaillent le *Seafarer's Handbook*, que ce soit pour bâtir une campagne à bord d'un navire, d'un port ou sous l'eau. Le supplément est bien pensé et la mécanique bien huilée, mais encore faut-il être attiré par ce type d'aventures...

Michaël Croitoriu



Seafarer's Handbook
Supplément
en anglais pour D&D 3
Édité par
Fantasy Flight Games
27 Euros - Disponible



Merveilles des Anciens



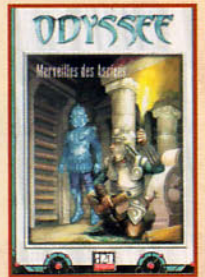
Ce supplément est le premier de la gamme Odyssée. Il propose le bref descriptif de la civilisation méritienne, fortement influencée par la culture romaine. Les Méritiens avaient réussi à fusionner la magie et leur propre organisme, cela ne les empêcha pas de disparaître sous les coups des barbares. Six modules accompagnent le background. Tout au long des aventures, les joueurs vont pouvoir redécouvrir cette civilisation disparue. Les modules s'agencent de façon à faire progresser les aventuriers du niveau 1 au niveau 12, en une

mini-campagne que le meneur peut à loisir développer. En complément, il trouvera des objets magiques, de nouvelles créatures (gardien squelettique, golem royal, etc.) et une nouvelle classe de prestige : le chevalier centurion. Ce supplément constitue une base sur laquelle le meneur va devoir travailler pour donner plus d'envergure aux modules proposés qui restent dans leur ensemble, de qualité moyenne.

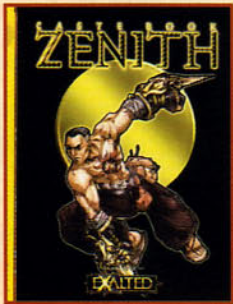
Olivier Collin



Merveilles des Anciens
Supplément en français
pour D&D 3
Édité par Oriflam
15 Euros - Disponible



Cast Book Zenith



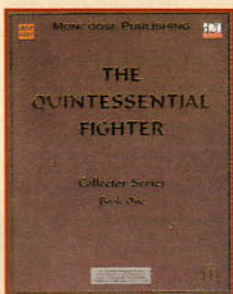
Cast Book Zenith
Extension en anglais
pour Exalted
Édité par White Wolf
17 Euros - Disponible

Oyez, oyez amoureux du bon droit, défenseurs de la veuve et de l'orphelin, et résistants de tous poils, le deuxième livre sur les castes d'*Exalted* est paru ! Et il est chargé jusqu'aux oreilles ! Les petites nouvelles de cette extension nous plongent d'office dans l'atmosphère épique du Second Age, et ne manquent pas d'illustrer avec brio les différentes orientations des Zenith et leur vision unique du monde. Alliez ceci à un historique des plus complets sur ces justiciers purs et durs, et sur leur implication dans le monde. Un meneur de jeu avisé aurait grand intérêt à opérer des

coups franches dans la version historique délivrée aux joueurs, tant certains secrets du Premier et du Second Age ne devraient pas être révélés aussi facilement. Enfin, pour une fois que la quantité d'informations prend le pas sur les babioles ludiques comme les Charmes et les Artefacts (assez moyens cela dit en passant), on ne va pas s'en plaindre ! Décidément, avec *Exalted* White Wolf a décidé de placer haute la barre de l'ambiance et de la qualité.

Gregory Bouet

The Quintessential Fighter



The Quintessential Fighter
Supplément en anglais
pour D&D 3
Édité par
Mongoose Publishing
25,50 Euros - Disponible

Après les guides sur les monstres et sur les aventures maritimes, le prolifique éditeur britannique propose au "donjoneur" averti des manuels dédiés à une classe de personnage. C'est avec le bourrin, pardon le guerrier, que commence cette nouvelle série. Le bouquin contient donc tout ce qu'on peut en attendre : des concepts de personnage (très cinématographiques, avec avantages et défauts), des classes de prestige, des dons en pagaille - largement de quoi customiser son personnage - ainsi que de nouvelles armes

(parfois à feu), des styles de combat, etc. Cela ne vous rappelle rien ? Eh bien oui, difficile de faire très original, c'est la même chose que proposait déjà le *Manuel Complet du Guerrier* d'AD&D 2 (si on remplace les classes de prestige par des kits). La seconde partie propose diverses activités réjouissantes : tournois, mercenariat, sièges, batailles rangées. Si vous jouez des aventures très riches en exotisme martial, ça peut valoir le coup.

Cyril Pasteau

L'art de la guerre

Unearthed Arcana te revoilà !

Ne vous y trompez pas, j'adore *Guildes*. Ne vous y trompez pas, j'ai vraiment apprécié ce supplément. En effet, qu'aurais-je pu demander de plus que du cul et du matos à viander ? Tout au long des 125 pages de ce supplément, sous un vague alibi culturo-branicoto-méta-physique, vous aurez la joie et le plaisir de découvrir d'innombrables nouvelles techniques de combat, nouvelles armures, nouvelles armes, nouveaux arts martiaux... En bref, tout pour que vos personnages devien-

nent vraiment plus balaises et puissent désormais mater l'indigène à grands coups de mawashi pleine tête, ou d'uraken dans les parties génitales. Honnêtement je ne vois pas vraiment l'intérêt d'un tel supplément et j'aurais largement préféré avoir accès à un gros scénario, mais j'ai tout de même apprécié les charmantes formes de l'amazone en string qui illustre ce supplément (le string c'est plus agréable pour la baston, c'est bien connu). Quand on y pense, c'est fou ce qu'on nous ferait acheter lorsqu'un bouquin est bien écrit

(vive les auteurs) et agrémenté d'amazones à moitié nues (vive l'illustrateur).



L'art de la guerre
Supplément en français pour
Guildes
Édité par Multisim
23,50 Euros - Disponible

Geof (vive Geof)



Les Automnins

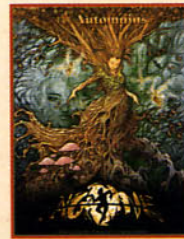
Les sangles au long de l'aut' homme !

S'il est bien une saison à part dans les Royaumes Crépusculaires, c'est l'Automne. Sa Dame a enveloppé le monde d'un voile qui l'a plongé dans l'Éclipse. Mais elle n'a pas agi seule : le Masque, son sombre amant, dirige le plus grand des Dramas d'une main de maître. Qui sont réellement les représentants de ces décans maudits, sont-ils perdus à jamais pour l'Inspiration ? L'Éminence Grise va pouvoir, grâce à ce supplément, faire jouer des Automnins à ses PJ, s'ils le désirent évidemment. Ce

supplément contient les trois Codex des Saisonins de l'Automne : drakoniens, pixies et Morganes. Un constat s'impose : il ne sera pas facile d'intégrer un Inspiré Automnin dans votre Compagnie, spécialement s'il s'agit d'une pixie. En règle générale, ces personnages sont plutôt réservés à des joueurs confirmés, au sein d'un groupe d'expérience. L'important est de bien cerner la vision que l'Inspiré a du Masque (Ennemi ou Père). Au final, ce supplément se tient et trouve naturellement sa place dans le jeu. L'exploiter à sa

juste mesure se révélera, à mon avis, assez ardu cependant.

Pierre-Alexandre Vigor



Les Automnins
Supplément en français
pour Agone
Édité par Multisim
26,50 Euros - Disponible

Les Organisations : Les Cahiers Gris II



Les Organisations : Les Cahiers Gris II
Supplément en français pour Agone
Édité par Multisim
23,50 Euros - Disponible

Agone, ton univers impitoyable

La première mouture des *Cahiers Gris* était ce qu'on peut appeler un passage obligatoire. Le livre de base insistant sur le fait que le jeu *Agone* pouvait mettre en scène la gestion de domaines, il fallait bien qu'il y eut des exemples. Ils furent nombreux et sources d'inspiration pour l'Éminence Grise. *Les Organisations* se veut tout aussi utile, mais est-il indispensable ? Outre un petit laïus intéressant sur la poste, ce supplément présente six "organisations" de l'Harmonde, qui sont en quelque sorte informelles, ou pour le moins itinérantes : Préceptorale, les Frères de la foi (fanatiques Liturges), les Acrobates Assassins

(guerriers Lutins), la Renégade (confraternité de minotaures), le Cercle Écarlate (manieurs d'Art Sombre) et les Voltigeurs (Farfadets spécialistes des Danseurs). Ces derniers sont ceux que j'ai, de prime abord, le plus envie d'incarner. Reste qu'à part les révélations sur Yah Pong et ses projets plus qu'ambitieux (!), ce supplément est une nouvelle source d'informations et d'idées pour ce jeu qui n'en manque pas. À réserver à ceux qui jouent beaucoup dans l'Harmonde, même si, évidemment, il servira toujours à un moment ou à un autre.

Pierre-Alexandre Vigor

Le Glaive et la Foi

Premier supplément de la gamme *Premiers Âges*, *Le Glaive et la Foi* présente les Royaumes Unis. Fédérés sous l'autorité du Haut Roi, le ferment de l'unité des cinq royaumes du Sud reste avant tout la religion. Ce guide complet présente d'abord un aperçu général des Royaumes Unis, avant de décrire chacun des cinq royaumes. Outre un descriptif historique, géographique et politique accompagné d'anecdotes, le meneur découvrira le détail de nouvelles institutions (Archivistes d'Ardoine, Les Cœurs de ténèbres, etc.). Vu l'importance que revêt la

religion pour les Royaumes Unis, un chapitre lui est entièrement consacré, accompagné du détail de diverses institutions religieuses (L'ordre de Lothian, Le Saint Office, etc.). En complément, le meneur trouvera de nouvelles créatures ainsi que de nouveaux rituels magiques et un scénario. Ce supplément enrichit l'univers de *Premiers Âges* et offre un décor de campagne qui, sans être original (société féodale monothéiste), peut donner lieu à des intrigues intéressantes.

Olivier Collin

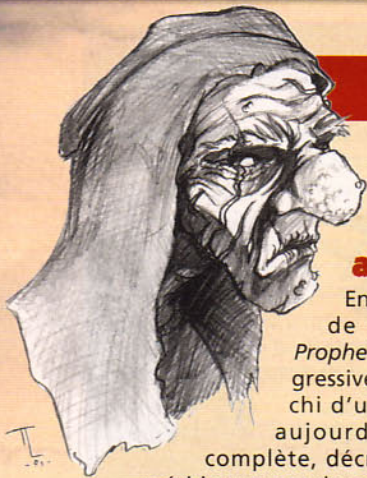


Le Glaive et la Foi
Supplément
en français
pour Premiers Âges
Édité par Athal
28 Euros - Disponible





Prophecy deuxième édition



Deux avis...

En un peu plus de deux ans, *Prophecy* s'est progressivement enrichi d'une gamme aujourd'hui quasi complète, décrivant avec précision un monde, ses factions et ses acteurs principaux. Alors pourquoi cette deuxième édition ? Pour répondre à cette question, il faut remonter deux années dans le passé. Les joueurs découvrent alors le royaume de Kor, terre fortement imprégnée de magie, créée et régie par les dragons. Les possibilités de jeu et d'évolution des personnages sont nombreuses, permettant à chacun d'y trouver son compte. Mais pour les meneurs de jeu d'alors, *Prophecy* laisse un désagréable goût d'inachevé, voire de bâclé : des fautes de français innombrables à faire rougir Bernard P., des contradictions répétées entre textes et tableaux, un système de magie rendant obsolètes la plupart des compétences acquises par les mages, et des pans entiers de règles tout simplement absents. Bref, un véritable capharnaüm. Certains diront que j'exagère, que le contenu très riche est plus important que la forme, mais j'ai été vraiment choqué par ce manque de sérieux. Et aujourd'hui, oh bonheur ! je suis un homme comblé : car cette deuxième édition a eu vite fait de me faire oublier les erreurs du passé. Au menu et dans le détail, les lecteurs découvriront un système de jeu entièrement corrigé et plus clair, une création de personnage plus en adéquation avec le monde (les joueurs doivent acheter des compétences en rapport direct avec le métier du personnage), une réorganisation de certains chapitres tout à fait opportune, le tout dans un français impeccable.

J'ai apprécié les idées de scénarios jonchant les marges du livre, la part belle laissée à la description de la vie dans le royaume de Kor, ainsi que le nouveau système d'évolution des tendances, très dynamique. En revanche, on pourrait reprocher le manque d'intégration de certains éléments de jeu parus dans les différents suppléments. Il est vrai que mis à part les règles, le monde et les possibilités de jeu ne sont en rien changés. En conclusion, les anciens joueurs seront convaincus, et les nouveaux très certainement conquis !

Vincent Delage

... valent mieux qu'un !

Deux ans après sa naissance, *Prophecy* est devenu un beau bébé riche d'une dizaine de suppléments. La deuxième édition profite d'un épuisement des stocks pour faire une liposuction des bogues, retendre la peau de la maquette et rajouter un peu de fond de teint sur l'ensemble. Au final c'est bien le même jeu mais il a l'air plus jeune lorsqu'il sort en boîte.

Vous ne connaissez pas du tout *Prophecy* ? C'est embêtant car la place manque pour une vraie bonne description. En très gros, disons que c'est un monde d'*heroic fantasy* gorgé de magie modelé par neuf dragons chacun maître d'un élément (feu, pierre, métal, rêves, nature, eau, vent, humanité, temps). L'humanité partage leur monde avec des myriades de leurs descendants. Le principal conflit de *Prophecy* repose sur la gestion des tendances qui soit laissent l'humain sous la férule draconique obscurantiste, soit le portent vers l'affranchissement des humanistes, soit le font sombrer dans la fatalité - ennemi commun des deux autres mais aussi moteur de toute l'évolution. Ajoutez à cela l'existence des Étoiles, dont la motivation occulte semble prompt à conduire l'homme vers un avenir qui transcenderait le monde. Les joueurs incarnent donc des humains (pas d'elfes, d'orques ni de nains) membres de castes, élus des dragons et inspirés des Étoiles. La deuxième édition



reprend le contenu de la première en l'expurgeant de ses erreurs. On sent le bricolage : deux colonnes, trois colonnes, des marges, pas de marges... il faut dire que les auteurs ont dû condenser un paquet d'éclaircissements bienvenus dans le même nombre de pages. Les changements majeurs portent sur la création de personnage et l'expérience ; les manœuvres de combat et la magie ont aussi été réajustées, l'économie revue et certaines parties étoffées (Lien, Étoiles, alchimie, bestiaire). Il reste un scénario, entièrement nouveau et constituant une introduction plutôt chouette. *Enjoy !*

Maurice Viz

Prophecy deuxième édition

Jeu de rôles en français
Édité par Darwin Project
39,50 Euros - Disponible



LSA : Guide du Joueur & Guide du Maître deuxième édition

Voici enfin la deuxième édition de LSA, présentée sous forme de deux épais volumes contenant tout le matériel nécessaire pour débiter une palpitante campagne au sein de l'Empire d'Émeraude, Rokugan.

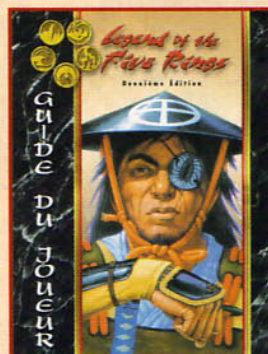
Le *Guide du Joueur*, tout d'abord, contient toutes les règles nécessaires pour créer et faire évoluer un samurai, qu'il soit bushi (de nombreuses écoles sont développées) ou shugenja (les règles de magie sont simples, complètes et il y a de nombreux sorts). Par rapport à la première édition, quelques changements sont à noter : le jet de compétence, l'initiative, les malus de dégâts et la magie principalement. La plupart de ces changements vont plutôt dans le bon sens et LSA est désormais doté de règles équilibrées, souples et complètes. Seul bémol : les possesseurs de la première édition et de *La Voie du Renouveau* peuvent aisément se passer de ce guide.

Le *Guide du Maître* développe les principales factions (clans majeurs et mineurs, Naga, etc.), donne une chronologie de Rokugan et livre de nombreux détails sur la vie au sein de l'Empire (le système de caste, l'économie, l'étiquette,

etc.). L'Outremonde et l'Ombre ont droit à un gros chapitre très utile pour cerner et interpréter au mieux ces deux menaces. Sont également présentées les écoles avancées de chaque clan (c'est un peu grosbill quand même), les règles de bataille et diverses tables de rencontres. Le chapitre sur l'art de mener une campagne est plutôt pertinent, et il a surtout le mérite (ô grande idée !) de nous offrir une multitude de Défi/Focus/Frappe liés aux compétences, avantages et désavantages ! De quoi étoffer l'histoire d'un PJ ou PNJ d'après ses caractéristiques techniques.

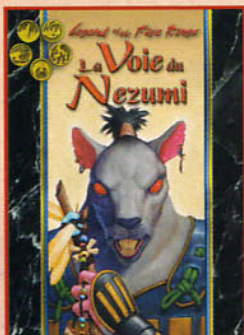
Fort de cette deuxième édition complète et équilibrée, de sa multitude de suppléments aisément compatibles et de son univers riche et envoûtant, LSA s'affirme réellement comme un des meilleurs jeux de rôles actuellement disponibles. Si les vieux routards peuvent sans problème se passer de cette édition, les débutants qui n'ont pas encore osé se lancer dans l'aventure tiennent là l'occasion idéale de se plonger dans l'Empire d'Émeraude !

Romain d'Huissier



Guide du Joueur & Guide du Maître deuxième édition
Manuels en français pour Le Livre des Cinq Anneaux
Édités par Siroz Productions
32 Euros chacun - Disponible

La Voie du Nezumi



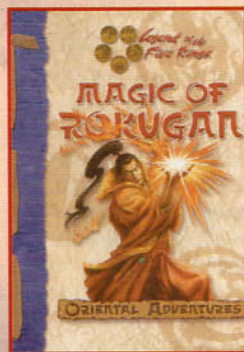
La Voie du Nezumi
Supplément
en français pour LSA
seconde édition
Édité par
Siroz Productions
22 Euros - Disponible

Race pré-humaine dont l'apogée précéda la venue des Kami, les Nezumi virent leur civilisation détruite par la chute de Fu Leng. Ce supplément vous propose de partir à la découverte de cet étrange peuple, si différent des Rokugani. L'histoire des Nezumi et de leurs tribus est contée en détail, depuis la destruction de leur territoire jusqu'aux événements qui agitent l'Empire depuis le coup d'état. La psychologie et la physiologie des hommes-rats sont abondamment décrites, et c'est avec beaucoup d'intérêt que vous en apprendrez plus sur leurs mœurs, leur vision de la vie et surtout sur l'im-

portance qu'ils attachent à leur identité, symbolisée par le Nom. Le chapitre de création vous donnera toutes les clés pour créer des personnages nezumi en détail : score de Nom, écoles variées, magie chamaniste... Comme il paraît plutôt difficile de créer un groupe de PJ nezumi, il vaut mieux considérer ce supplément comme un *sourcebook* pour créer des PNJ. Vu ainsi, il faut avouer qu'il s'agit d'une réussite. Bien écrit et intéressant, il vous donnera envie d'intégrer les Nezumi à votre campagne.

Romain d'Huissier

Magic of Rokugan

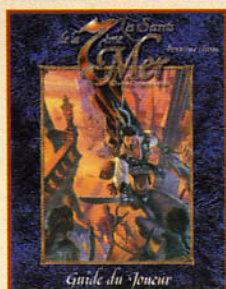


Magic of Rokugan
Supplément en anglais
pour D&D 3 / Oriental
Adventures
Édité par AEG
31 Euros - Disponible

Le moins que l'on puisse dire c'est que le passage au système d20 est une aubaine pour AEG. À plus de 30 cents d'Euro la page, *Magic of Rokugan* est d'une rentabilité à toute épreuve... Mais c'est aussi un excellent produit tout court. Les 96 pages du supplément regorgent en effet d'informations. Bien évidemment, comme tout supplément d20 qui se respecte, *Magic of Rokugan* compile de nouveaux dons, classes de prestige et objets magiques. Il y a aussi des notes

sur les religions, la magie, le rôle des shugenja et les particularités propres à chaque clan. Mais le gros de l'ouvrage s'articule autour des 165 nouveaux sorts parmi lesquels se trouvent une version d20 des très célèbres anneaux élémentaires du jeu de cartes L5R et une série d'enchantements permettant au shugenja de négocier avec les kami pour qu'ils lancent un sort pour lui. Ça coûte cher, mais ça révolutionne à sa façon la mécanique du jeu !

Michaël Croitoriu

Secrets de la 7^{ème} Mer : Guide du Joueur, édition révisée

Guide du Joueur, édition révisée
Manuel en français pour Les Secrets de la 7^{ème} Mer
Édité par Siroz Productions
32,50 Euros - Disponible

Voilà une édition bien révisée, ma foi. Ce manuel prend un sacré coup de neuf, et même s'il sera parfaitement inutile aux loups de mer de la première heure, il ravira les nouveaux joueurs. L'univers de jeu et les règles sont toujours aussi agréables, et quelques grosses erreurs ont été rectifiées.

Dans la forme, c'est l'agencement des chapitres et des paragraphes qui a été revu très judicieusement : la chronologie intègre les événements relatifs à l'Église, on choisit désormais ses avantages avant ses spécialisations (beaucoup plus logique que l'inverse) ; il existe désormais un index quasi exhaustif, etc. Le chapitre de présentation est bien plus clair et complet. Certains détails ont été peaufinés, comme certaines mesures converties dans le système métrique. Dans le fond, on voit apparaître beaucoup de petits éléments très intéressants : les nouvelles sociétés secrètes (Los Vagos et les Filles de Sophie) sont exposées en quelques lignes bien utiles, et surtout, la hiérarchie de l'Église est présentée en détails. La parution de *L'Église des Prophètes* se fait sentir, car le voile est enfin levé sur cette institution primordiale dans le monde de Théah, dont une certaine tiédeur américaine vis-à-vis des choses de la religion semblait nous avoir privé à l'origine. Quelques paragraphes de background supplémentaire

viennent éclairer des points restés obscurs jusqu'ici.

Les règles du jeu, sans être remaniées, ont subi quelques modifications (le célèbre avantage Éducation castilliane coûte désormais 10 PP au lieu de 4 et n'est plus accessible qu'aux Castillians) et ajouts issus du Compendium (règles de construction de bateaux). Par ailleurs, une Foire Aux Questions issue du site d'Asmodée Éditions règle définitivement quelques litiges potentiels (Faut-il connaître l'arcane d'un adversaire pour la déclencher ?). Finalement, voilà du bien bel ouvrage, qui rend ce *Guide du Joueur* bien plus jouable que l'édition de base. Cependant, il ne sera sans doute d'aucune utilité pour ceux qui la possèdent déjà. Si c'est votre cas, faites-vous plaisir : faites-le acheter par un de vos joueurs fortunés ! Et c'est ainsi que Theus est grand...



Sandy Julien

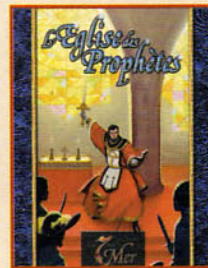
L'Église des Prophètes

Ce supplément très attendu (et traduit avec diligence) tient toutes ses promesses : description exhaustive des structures et de l'histoire de l'Église théane, personnages hauts en couleurs, compétences et écoles... L'histoire religieuse théane, version revue et corrigée de la nôtre, est un savoureux exercice de style où pointe une vision à la fois objective et critique de la foi. Le livre fait la part belle à l'Inquisition (la vedette du supplément), à la Protestation et aux hérésies (les Apocryphastes), jetant une lumière nouvelle sur certains points litigieux (le Troisième Prophète) sans pour

autant donner une réponse définitive. Le chapitre 4 compte bon nombre de révélations, d'idées et de complots inextricables, à tel point qu'on ne sait plus trop où donner de la tête. Quelques judicieux conseils permettent de déterminer la place réelle de la religion dans votre campagne et la vraie nature de Theus, par exemple. Un ouvrage très dense, donc, qui trouvera sa place dans la ludothèque de tout bon meneur de jeu.

Et c'est ainsi que Theus est grand.

Sandy Julien



L'Église des Prophètes
Supplément en français pour Les Secrets de la 7^{ème} Mer
Édité par Siroz Productions
20 Euros - Disponible

Burning Shaolin



Burning Shaolin
Scénario en français
pour Feng Shui
et D&D 3
Édité par Oriflam
12 Euros - Disponible

Si la négociation échoue, l'Homme Supérieur a recours au coup de boule.

Sous une couverture franchement laide, ce petit scénario ultralinéaire et 99% baston est sans doute le truc le plus jouissif écrit pour le système d20 dans un monde asiatique (*Rokugan d20* par exemple). S'il est également prévu pour le jeu *Feng Shui*, il permettra surtout un dépaysement total aux aventuriers blasés des donjons, en présentant par exemple la règle des Hordes Anonymes (des dizaines de PNJ qui tombent comme des mouches) pour d20. S'il

n'est pas très subtil, son côté parodique m'a complètement séduit. Les PNJ sont déliants, on va de combat en combat, et il y a des vendeurs de nouilles : tout ce qu'il faut pour un grand moment de jeu, comme en témoignent les anecdotes de *playtest* qui caviardent ce petit bijou. Ses seuls défauts : des illustrations trop rares et un prix un peu élevé. Tout ça donne envie de se mettre à *Feng Shui*.

Et c'est ainsi que Jet Li est grand.

Chan-Di Shù-Lien

Le Codex des Nephilim

Trop c'est trop !

Voici donc le premier gros morceau après la troisième édition du jeu phare de Multisim : *Nephilim : Révélation*. Eh bien, le gros morceau a du mal à passer. La qualité y est, pas de problème. Par contre, j'ai rarement vu autant d'informations concentrées en si peu de pages. Parfois on a même l'impression que certains sujets (comme la vision Ka) ne sont que survolés alors qu'ils méritent un traitement plus important. Background, historique, errata, aides de jeu, tout y est compressé. C'est

à mi-chemin que j'ai compris que ce supplément ne se lisait pas d'une traite mais qu'il fallait plutôt piocher dedans des informations au fil de la création d'un personnage, pour y revenir plus tard selon les besoins. Le joueur y trouvera de quoi donner une réelle profondeur à son personnage (lisez en premier le chapitre Révélation, page 88, le reste passera d'autant mieux). Excepté le côté touffu, il n'y a pas de regret, c'est du tout bon.

Benoît Attinost



Le Codex des Nephilim
Supplément en français pour *Nephilim : Révélation*
Édité par Multisim
23,50 Euro - Disponible

Triptyque Sanglant 4



Triptyque Sanglant 4
Supplément
en français pour
Vampire :
l'Âge des Ténèbres
Édité par Hexagonal
25 Euros - Disponible

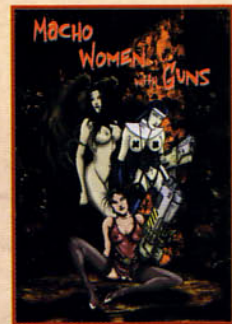
Désaccords majeurs des clans mineurs

Les triptyques sont des suppléments à part dans la gamme albino-lupine. En effet, ils synthétisent tous les renseignements concernant trois clans, ce qui évite le remplissage et les redites. Ravnos, Nosfératus et Malkaviens passent à la moulinette cette fois. Le résultat est mitigé. Dans le premier chapitre, on apprend que les Ravnos d'Alexandrie ont douze pieds, et qu'ils "goulent" parfois pour avoir des serviteurs. Je me moque, mais franchement, ce clan est de loin le plus inintéressant de tous les cainites. Les nouvelles voies n'y changent rien.

Les Nosfératus, eux, tirent leur épingle du jeu avec une multitude de petites trouvailles qui les rendent attachants mais aussi exotiques (imaginez à quoi peut ressembler une Larve Nosfé !). Enfin, les Malkaviens sont importants, non pas pour leur originalité mais pour leur rôle intrinsèque dans l'univers de l'Âge des Ténèbres. Conclusion ? Moins trépidant que les trois autres, ce triptyque sera utile pour les joueurs concernés, mais une source d'inspiration plutôt moyenne pour le conteur.

Benoît Attinost

Macho Women With Guns



Macho Women With Guns
Jeu de rôles en français
Édité par
le 7ème Cercle
20 Euros - Disponible

Quel rôliste n'a jamais entendu parler de *Macho Women With Guns*, le jeu délirant de Greg Porter ? C'est avec une joie non-dissimulée que les moins anglicistes d'entre vous pourront se jeter sur ce chef d'œuvre ludique, désormais traduit dans la langue de Dumas par le 7ème Cercle. Mis à part quelques détails de maquette dont ma non-appréciation est subjective, le contenu est bien traduit et on y retrouve tout ce qui fait le charme des éditions en v.o. : les Machos, les nonnes rebelles, les Bimbos ailées, le système de jeu rikiki, les PNJ hallucinants, une dissert

de philo, tous sur le Machovers, des pions à découper, etc. Côté illustrations il y a surtout de la reprise, mais quelques originaux saupoudrés ci et là ont été ajoutés. Bref, des heures de rire en perspective, pour le lire, pour y jouer, mais aussi pour convaincre vos joueurs de tenter l'expérience ! Perso j'adore : si vous étiez déjà fan vous serez content de le lire en frenchy, et si vous débarquez vous vous ferez une bonne surprise. Et le prix est raisonnable. Tu sais ce qu'il te reste à faire mâle décadent...

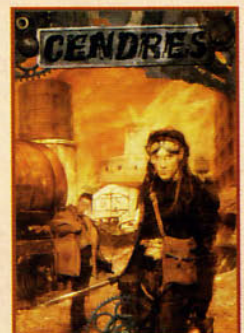
7.7

Cendres

Jeu de rôle post-apocalyptique, *Cendres* se déroule quatre-vingts ans après la destruction de notre civilisation, suite à l'impact d'une comète. L'Europe reconstruit péniblement sur ses ruines une nouvelle organisation sociale et politique. La France est éclatée en régions autonomes dirigées par des seigneurs de guerre, des chefs religieux ou des communautés agricoles... Une ambiance originale à mi-chemin du med-fan et du western, plus proche de la BD *Jeremiah* que de *Mad Max*. Les personnages sont définis par une ving-

taine de caractéristiques dont découlent des compétences, modifiées par l'origine sociale et les différents *vécus* choisis (les métiers exercés). Les actions sont résolues par le jet d'un d20 inférieur au score + bonus/malus. Simple et efficace ! Le tout complété par deux scénarios. Le texte est parfois hasardeux, mais l'ensemble est joli et si vous aimez les univers décalés, denses et violents, ce jeu vous séduira certainement. Et la France des *Cendres* a de quoi vous dépayser...

H&K



Cendres
Jeu de rôles post-*apo*
Édité par
Pandora Créations
34,50 Euros

Spycraft

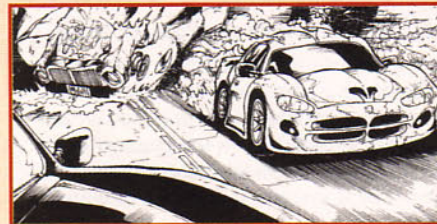


Voici un jeu d'espionnage contemporain utilisant le système d20. Vos joueurs, super-espions bardés de gadgets, vont enfin pouvoir parcourir la Côte d'Azur en Maserati, triompher de tous les wannabe maîtres du monde et sauver l'univers. Au menu six classes de perso au choix : *Faceman* (roi du déguisement), *Fixer* (expert en mécanique), *Pointman* (leader polyvalent), *Snoop* (recherche d'informations), *Soldier* (gros bras) et *Wheelman* (as du volant).

L'adaptation du système d20 à un monde très "jambonnette" est réussie. Les particularités et dons sont pour la plupart pertinents, le multiclassage encouragé. Quelques nouveautés amènent un sympathique esprit "cinéma de série B" : les *action dice*, qui peuvent s'ajouter à un jet de dés, déclencher la maladresse d'un ennemi, soigner une blessure ou bien donner au joueur un indice supplémentaire ; les *back-*

ground options (pourchassé, ennemi intime, etc.) apportent des bonus d'expérience quand elles surgissent au cours d'un scénario... Le système de combat est remanié pour simuler les armes à feu et les protections modernes. Des règles efficaces permettent la gestion de poursuites à pied, à cheval, en traîneau ou en F-117. À noter : un chapitre sur les méthodes d'investigation et les règles du métier d'agent secret (très bien pour les joueurs débutants), ainsi qu'une cinquantaine de pages de matériel ultra-moderne, d'armes, de gadgets et de véhicules.

Spycraft est un bon système de jeu pour scénarios à gros budgets. Pour preuve, les citations



(de *Matrix* à *Top Gun*) qui parsèment la lecture de ses quelques trois cents pages. Mais le jeu manque cruellement d'humour. Et s'il évoque la possibilité d'intrigues subtiles (politique fiction ou fantastique), les campagnes proposées restent trop caricaturales (ah, la chasse aux trafiquants de drogues cubains !). Le *Shadowforce Archer Worldbook* qui paraîtra bientôt, nous promet du pulp : savants fous, conspirations, monstres chimiques et magie... Et, espérons-le, un peu plus d'originalité et d'humour.

H&K



Spycraft
Jeu de rôles d'espionnage
d20 en anglais
Édité par AEG
43 Euros - Disponible



L'année de la Comète



L'année de la Comète
Supplément en français
pour Shadowrun
Édité par Jeux Descartes
26 Euros - Disponible

Repentez-vous car le temps du changement est venu ! "Encore !" me direz-vous. Eh bien oui ! Le monde de *Shadowrun* va être complètement bouleversé par le retour de la comète de Halley autour de notre planète. Je cite ? " L'apparition d'un nouveau dragon plutôt agressif et aux mœurs étranges, une course spatiale entre les corps les plus puissantes pour savoir qui arrivera à approcher le plus possible de la comète avec ses satellites, des nouveaux types esprits qui sèment la panique dans le sprawl, une vague de

mutation semblable à la goblinisation ravageant le monde, un monde plongé dans la paranoïa et dans les rumeurs..." Je m'arrête là, la liste est trop longue. Ce supplément est indispensable si vous êtes un passionné de *Shadowrun* (d'ailleurs, je sais que certains n'ont pas attendu cette traduction pour se procurer cet excellent supplément). Des tonnes et des tonnes d'opportunités de runs pour nos joueurs.

Philippe Lecomte

Volcania



Volcania
Supplément en anglais
pour Polaris
Édité par
Darwin Project
20 Euros - Disponible

Non, non... Rien à voir avec Mr Spock ou avec le parc européen du volcanisme. La ville de Volcania, la toute dernière extension de *Polaris*, accueillera vos joueurs à bras ouverts. Après tout, pourquoi rejeterait-elle quelqu'un puisqu'au cours de ses multiples constructions et destructions, elle a recueilli tour à tour pirates, princes marchands, soldats de l'hégémonie, mafia et autres fanatiques religieux. La cité franche est le lieu idéal pour regrouper des joueurs de toutes origines. Mystères, dangers et complots se succèdent à une vitesse folle autour de cet étrange amalgame de populations. Chaque lieu, chaque faction y sont décrits intégralement. Comme si cela ne suffisait pas à un meneur de jeu, même peu inspiré, vous y trouverez aussi des idées de scénarios toutes

faites. L'optique de cette extension est de donner une base pour les joueurs de *Polaris* que les meneurs pourront modifier à leur gré dans le sens qui leur conviendra. Un bon supplément donc, avec beaucoup de choses à l'intérieur...

Philippe Lecomte



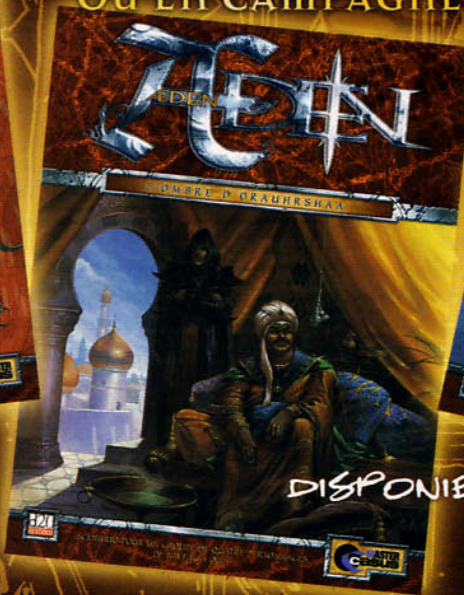
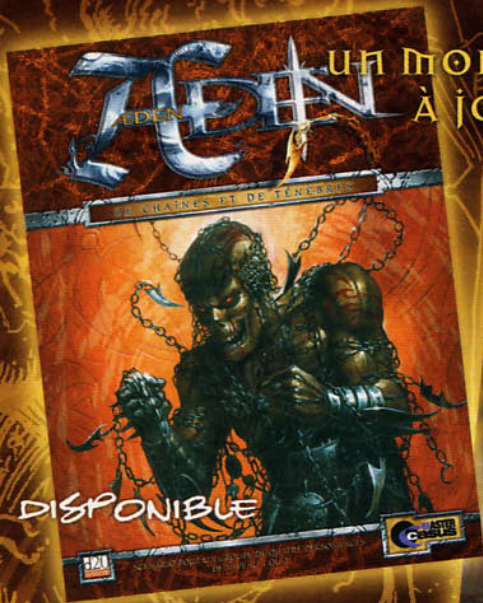
COLLECTION CASUS MASTER 20

DU DONJ COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS VU!

INTRIGUES FOUILLÉES, PHS MÉMORABLES, DONJONS SURPRENANTS...

AEDEN

UN MONDE MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE
À JOUER INDÉPENDAMMENT
OU EN CAMPAGNE



ONE SHOT

DES PARTIES UNIQUES
DANS VOS UNIVERS 20
PRÉFÉRÉS!



SUPPLÉMENTS DE JEU DE RÔLE,
EN VENTE TOUS LES MOIS EN BOUTIQUE DE JEU

Everquest-Shadow of Luclin Vs Dark Age of Camelot

À ma gauche, Everquest et sa nouvelle extension Shadows of Luclin, vainqueur depuis plus de deux ans dans la catégorie "jeu de rôles massivement multijoueur". À ma droite, le petit nouveau, Dark Age of Camelot. Va y'avoir du sport...

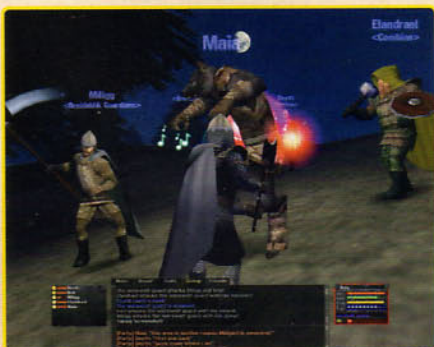
Round 1 : look

Camelot est beau, très beau. Même avec les graphismes améliorés de Luclin, Everquest ne tient pas la route, surtout en ce qui concerne les effets de sorts et autres paysages d'une finesse incroyable. En plus, il ne rame pas autant qu'Everquest avec la même configuration. Mais il faut tout de même avouer que Camelot est bien plus lassant que son confrère : sorti des vertes prairies et des landes glacées, rien de bien original. On est loin des oasis de Mar, des zones volcaniques, des étendues glacées, etc., qui ont fait la joie d'une génération de joueurs d'Everquest. Et ce n'est pas une lande couverte de petits brins d'herbe qui vont leur faire oublier les bons moments passés à explorer pour le plaisir de voir de nouveaux endroits !



Round 2 : prise en main

D'entrée, Camelot percute de plein fouet son camarade de jeu Everquest parce que le bougre en a derrière la ceinture : il est pratiquement francisé. Quand je dis pratiquement c'est que certaines quêtes, dialogues et autres monstres ne sont pas encore entièrement traduits à l'heure où je vous parle, mais le plus gros travail a été fait. Après des jours de galères pour les premiers joueurs, l'équipe de GOA a abattu un sacré boulot. Bravo. Pour le reste, Camelot est un tout petit peu plus accessible mais c'est normal, il est aussi plus simple. Ce qui nous amène au troisième round



Round 3 : le système de jeu

Question richesse du jeu, on peut dire que les guerriers (et apparentés) sont favorisés dans Camelot puisque toute une série de styles de combat rend les conflits armés très intéressants (bien qu'un peu plus arcade qu'Everquest, c'est-à-dire qu'il faut taper sur les touches au bon moment). Les archers ont une vraie valeur (un régal) et les magiciens ont eux aussi de nombreux sorts. Mais là où on atteint un niveau de plaisir inégalé, c'est lors de la montée de niveau : on choisit vraiment la voie que l'on veut suivre, et donc les compétences que l'on va augmenter. C'est élégant et laisse une grande liberté au joueur. Bien entendu, le revers de la médaille c'est que l'on peut bêtement dépenser des points dans des compétences pas très utiles. Fallait y réfléchir avant. Pour l'artisanat, c'est encore Camelot qui prend la tête avec une méthode de progression facile à appréhender. Cela ne rend pas l'artisanat plus fun, mais il est plus facile de voir où on en est et ce que l'on peut fabriquer.



Round 4 : Le background

Franchement, je n'avais jamais eu grand chose à faire du background d'Everquest et je vous avoue bien que c'est la même chose avec Camelot. Seule chose un peu sympa : le combat multijoueur (voir ci-dessous) rend le monde très vivant, tandis que les différentes nations se piquent et repiquent les châteaux et les reliques. Mais point de quête orchestrée par des maîtres de jeu comme c'était le cas dans Everquest, pas plus que de monstre ou donjon mythique. Camelot commence du coup à prendre un petit coup dans l'aile.

Round 5 : le plaisir de jouer

On entre dans le carrément subjectif. Franchement, ce que j'appréciais dans Everquest c'est cette impression d'être très fragile dans un monde gigantesque. Dans Camelot, la mort n'est pas grave du tout et on peut traverser le pays en appuyant sur la touche "Verr Num" en deux heures. J'exagère un peu mais c'est vrai que Camelot fait un peu trop Disneyland © à

mon goût : moins il y a de risque, moins on prend de plaisir à jouer. Mais comme je vous l'avais dit, c'est subjectif.



Round 6 : le combat multijoueur

C'est là où Camelot sort sa carte maîtresse : la *player killing* est une partie intégrante du jeu, puisque le but de tout royaume est de "friter" les affreux d'en face dans des combats épiques bien délirants. Franchement, je n'ai pas encore pu y participer mais ça a l'air marrant. Mais ce n'est pas ce qui me fera choisir un jeu plutôt qu'un autre.

Round 7 : l'ambiance

Pour terminer, Camelot pose un genou à terre et attend qu'Everquest lui donne le coup fatal. En effet, l'ambiance sur les serveurs français est proprement détestable : pas de *roleplay*, noms des personnages totalement débiles, *killsteal* quasi permanent, comportement puériel, etc. J'ai vraiment l'impression d'être dans une cour d'école au moment d'un concours de bite : c'est moi le plus fort, les autres c'est des nuls. Le grand nombre de joueurs venant de la Quatrième Prophétie (un autre jeu GOA) sont sans doute en grande partie responsables de cet état de fait, mais il est vrai que lorsque l'on vient d'Everquest, on est tout de suite agressé par de telles attitudes. Dommage.

Croc



Everquest - Shadow of Luclin
JDR en ligne massivement multi-joueur
Édité par Ubi Soft
30,50 Euros - Disponible



Dark Age of Camelot
JDR en ligne massivement multi-joueur
Édité par Wanadoo Edition
38 Euros - Disponible



Baldur's Gate : Dark Alliance



Les larmes aux yeux (à force de jouer), la bave aux lèvres (à force de baver. Désolé), nous finissons (c'est mieux à deux) Baldur's Gate, Dark Alliance, le premier jeu de la série à être adapté sur PS 2. Et alors ? C'est BIEN !

Diablo 2 + Baldur = Dark Alliance ?

A priori, adapter la série des Baldur (Icewind Dale et autres) sur une console, peut sembler ardu. Les concepteurs de *Dark Alliance* ont donc opté pour prendre le meilleur des *Diablo* (jeu d'action) et de *Baldur* (jeu d'aventure). D'accord, mais bon, rien de nouveau ? Si, car le côté le plus agréable et le plus surprenant de ce jeu, c'est son aspect stratégique.

Au début du jeu, vous pouvez choisir entre l'archer-mage, la magicienne et enfin le nain bougon (mais avec une hache). Chacun a ses avantages, mais au final je pense que la magicienne (même si elle passe parfois des moments difficiles) est la plus puissante. Dès qu'elle accède aux sorts un peu dévastateurs, elle vaut deux ou trois guerriers en terme de destruction.



Boum ? Pas boum !

Ensuite, le jeu commence. Le scénario est simple, très simple. Mais pas aussi simpliste qu'un *Diablo*. Vous commencez avec une chasse aux rats, puis, rapidement, vous sortez de la ville pour découvrir des paysages tous aussi beaux les uns que les autres (sans parler des animations, de la musique, du

Le guide stratégique officiel



Comme tout gros produit, *BG Dark Alliance* a son guide. Et, surprise, ce sont nos collègues de Multisim qui s'y collent. Il n'y a pas grand-chose à en dire si ce n'est qu'il est très clair, sans faute, bien

fait et bien maqueté. La qualité graphique du jeu est telle, que les personnages qui illustrent certaines pages sont repris telsque. Quelques secrets y sont révélés.



passage dans des zones inondées et des monstres). Mais globalement, vous allez de petites missions en petites missions, sans voir vraiment évoluer une trame générale. Et dès le début vous comprendrez aussi qu'il ne faut pas bourriner. Foncer dans le tas est suicidaire. Si vous jouez à deux, il faut vous organiser. Premièrement, sachez qu'on peut échanger tous les objets sauf l'argent. Décidez donc de qui va prendre l'or sur les monstres et qui aura les meilleurs prix à l'auberge.



Ensuite, organisez vos combats. Comme autour d'une table, il vous faudra savoir qui tape et qui tire. Ensuite, observez bien le décor. Un tonneau qui explose, c'est bien (comme dans *Diablo*), un tonneau qui explose à côté d'un monstre, parce que vous l'avez poussé près d'une porte, c'est mieux. De même, se cacher derrière les objets, sauter dessus, tout est possible. Bien entendu, tous les décors ne s'y prêtent pas et avec un monstre gros comme votre télévision, ce n'est pas tellement efficace, mais bon, on retrouve ses réflexes de vieux briscard.

De profonds

Mon seul reproche sera sans doute la relative linéarité. On se souvient d'*Icewind Dale* et du manque de missions secondaires. Et bien sans être aussi dirigiste, cela se sent lorsqu'on joue seul. À deux, les dialogues avec le partenaire, les insultes parfois, suffisent à



oublier ce petit défaut. De plus, la diversité des décors et des situations, les rencontres avec des personnages hauts en couleurs (les amateurs des Royaumes Oubliés devraient apprécier certaines d'entre elles), rendent le jeu palpitant.



Drizt vs super Mario

Dark Alliance n'oublie pas non plus son public, joueur de console. Ainsi, lorsqu'un personnage meurt, l'autre n'a qu'à retourner au point de sauvegarde le plus proche pour que ce dernier revienne en jeu, en pleine santé. Autre signe qui ne trompe pas, chaque petite part de mission se termine par un combat contre un boss de fin de niveau. À cela, ajoutez des codes triche (mais bon...), des niveaux cachés, des possibilités de jouer un autre personnage que les trois proposés, et vous aurez un des meilleurs jeux d'aventure du moment (avec ses limites mais surtout avec tous les avantages techniques qu'offre la PS2).

Benoît et Ingrid

Baldur's Gate : Dark Alliance
Jeu vidéo en anglais pour PS2
Édité par Virgin Interactive
61 Euros - Disponible





CALENDRIER GN

12-14 avril 2002 – Revel (81)

Un petit village trop tranquille, GN médiéval fantastique organisé par Forges de Krom et Fantastic Art.
Contact : Frédéric Garcia, Tél. 05 63 98 24 67 / 06 66 33 39 49 ; Email : drbishop@caraimail.com
Web : www.fantasticart.net

13-14 avril 2002 – Trets (13)

Le Hameau des Mages, GN médiéval fantastique, organisé par A.T.O.G.
Contact : Johann Morin, Tél. 04.42.49.39.23 (soir <22h)
@ : webmaster@atog.org
Web : www.atog.org

27-28 avril 2002 – Bruyère et Montbérault (02)

Niam la fière, GN médiéval fantastique organisé par Orbalia.
Contact : Sébastien Kwiek, Tél. 03 22 93 06 83 / 06 23 79 65 99
@ : kaleb@orbalia.com
Web : www.orbalia.com

27-28 avril 2002 – Albertville (73)

Les Marches du Pouvoir, GN médiéval fantastique, organisé par Les Joyeux Chaotiks.
Contact : Manu, Tél. 06 03 21 87 88
@ : orga@joyeuxchaotiks.org
Web : www.joyeuxchaotiks.org

27 avril 2002 - Provins (77)

Banquet Médiéval en Costume, organisé par le Club Pythagore de Provins
Contact : Club Pythagore
36, rue de Villicendrier 77160 Chalaure La Petite
Web : www.clubpythagore.fr

10-11 mai 2002 - Sail-sous-Couzan (42)

GN Médiéval, organisé par Les Nocturnes Foréziennes
Contact : Agnès Bayle, Tél. 04 77 32 12 24 / 06 70 75 68 95
@ : nocturnes@free.fr ; Web : http://nocturnes.free.fr

11-12 mai 2002 - Laniscourt (02)

Légendes du Nord, GN médiéval fantastique organisé par Pierre d'Ames.
Contact : Samuel Saintobert, Tél. 06 60 47 46 56
@ : ssaintober@aol.com

17-19 mai 2002 - Fontaine Guérard (27)

Avanies à Hyéna, GN médiéval héroïque organisé par les Créateurs d'Univers.
Contact : Christophe Ghesquier, Tél. 03 20 35 72 37
@ : gascari@harmmaster.com

17-19 mai 2002 - Laniscourt (02)

Amour Gloire et Acier, GN médiéval fantastique organisé par Alkhémia. Contact : Sébastien Lanoë, Tél. 01 48 58 61 54 (soir <22h) / 06 77 79 94 60 ;
@ : alkhemia@free.fr ; Web : alkhemia.free.fr

18-19 mai 2002 - Sorans (70)

Pentecote glissante à Montfort, GN médiéval historique (an 1300) organisé par Claymore.
Contact : Philippe Cremer, Tél. 03 81 55 03 46 (soir <22h)
@ : philippe.cremer@wanadoo.fr
Web : www.perso.club-internet.fr/laubasse/

18 mai 2002 - Rennes (35)

Sauver le concert, jeu de piste celtique fantastique organisé par Les Korrigans.
Contact : Nicolas Gruau, Tél. 06 98 06 22 65 (soir)
@ : colonel.gerandus@caraimail.com
Web : www.clubleskorrigans.fr

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

À l'improviste...

1^{er} Open de Paris Confrontation (2 et 3 février derniers)

Organisé conjointement par Rackham et Starplayer, ce tournoi de Confrontation s'est déroulé dans la grande salle de la Maison de la Mutualité à Paris. Par un beau week-end de février (on se serait cru en avril), plus de cent vingt participants se sont joyeusement étripés tout au long de ces deux jours. Voici un petit compte-rendu de la première journée.

Bon, c'est sûr, quand on met cent cinquante bonshommes dans une salle, même grande, et qu'en plus on les fait réfléchir ardemment (et donc suer de plus belle !), et bien ça pue ! Non, j'exagère, ça sent le mâle quoi ! En tout cas dès l'entrée j'ai eu droit, comme tout le monde, à un petit cadeau : une figurine d'un nain de Mid-Nor. J'les joue pas, mais c'est sympa quand même ! À l'intérieur, une soixantaine de tables de jeu, un espace de démo, un pour les dédicaces et un pour la vente de figurines, notamment les nouveautés de février. Du coup, ça a été un peu la cohue pendant la pause de midi, car tout un chacun voulait récupérer qui la nou-



velle Lionne Rousse, qui le Grand Crâne, qui les Tigres de Dirz... En tout état de cause, les rondes se succédaient. On eut droit pendant l'après-midi à une séance de dédicaces de Édouard Guiton et Paolo Parente *himself* ! Et comme on avait décidé de nous gâter, on a pu assister à une démo en avant-première de Divination : vive la Foi qui nous purifie et qui poutre les ennemis !

Revenons au tournoi. Une constatation s'impose : très peu d'armées étaient peintes. Beaucoup de figurines sous-couchées appuyaient un chef d'armée peint. Bref, les tables n'étaient pas folichonnes à voir, ce

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



Tél/fax : 01 30 75 01 64
secretariat@fedegn.org www.fedegn.org

Date limite de remise des annonces : le 26 avril 2002

CALENDRIER JDR

30, 31 mars 2002 - Begles (33)
Tournis de jeux de rôles par Les Apprentis du Mage Mahlow
Au programme : 8 tournois de JdR autour des thèmes : L'Appel de Cthulhu, Warhammer, Nephilim, Deadlands, INS/MV, Cyberpunk, Conspiracy X.
Contact : @ : admm@caramail.com

30, 31 mars et 1er avril 2002 - Lille (59)
Tournis de jeux de rôles, de cartes, de figurines organisés par Les Croisades d'Unnord.
Au programme : 3 tournois de JdR autour des thèmes « médiéval fantastique », « occulte » et « SF », tournois de jeux de cartes (Magic, Lord of the Rings, L5A, Middle Earth) et de Warhammer battle et 40K. Contact : @ : croisades@free.fr

6-7 avril 2002 - Gravelines (59)
Les « Quatrièmes Fantasmagiques » organisé par CREO et IMAGO.
Tournoi de jeux de rôles (Prophécy, Mage, Darkage, Star Wars, Cthulhu, L5A, 7ème Mer) et de Confrontation.
Contact (après 19h) : Vincent 03.28.23.19.80 ou Jimmy 03.28.21.33.16

13-14 avril 2002 - Aix en Provence (13)
« Aix sur un plateau », rencontres ludiques organisées par Fleur de Rôle.
Au programme : open Formule Dé, démonstrations et tournoi de jeux de plateau, concours de peinture sur figurines et jeux avec figurines.
Contact : @ : fleurderole@free.fr
Web : http://fleurderole.free.fr

12, 13 et 14 avril 2002 - Troyes (10)
« Cauchemars créoles », convention de jeux de rôles organisée par l'Université de Technologie de Troyes et l'association "les rôlistes associés".
Au programme : Scénarios de Vampire, 7ème Mer, Shadowrun, Polaris, Capitaine Vaudou, L5A, Cyberpunk, partie multi-tables à l'Appel de Cthulhu, deux soirées-enquêtes et films sur les thèmes Caraïbes, pirates & vaudou.
Contact : UTT, 12 rue Marie Curie, 10000 Troyes.
@ : boisseaj@utt.fr

12, 13 et 14 avril 2002 - Metz (57)
Odyssée 2002, convention organisée par L'Épée Reforgée qui fêtera ses 20 ans d'existence !
Au programme :

Coupe de France de Pendragon et de Cyberpunk, Vampire, D&D, LA 2035, L'Appel de Cthulhu, Zombie, Bitume, Confrontation, Warhammer Battle.
Contact : Tél. : 06.99.17.31.67 (Denis) ; Web : http://www.epeereforgee.fr

20-21 avril 2002 - Longjumeau (91)
Rencontres multijeu essoniennes organisées par La Croisée des Légendes.
Au programme : tournois de jeux de rôles (13 jeux au choix), de jeux de plateau (Africa 1880, Confrontation, Diplomatie, Formule Dé, Risk).
Contact : Christophe Lancelin, 17 résidence la Rocade, 91160 Longjumeau
Tél : 06 80 40 88 12
@ : christophe.lancelin@wanadoo.fr

20-21 avril 2002 - Chambéry (73)
12ème Convention Rhône-Alpes de jeux de rôles et de simulation, organisée par le CJDUR - Pentacle et Boule de Gnome.
- Tournoi open le jour, parties libres, multi-tables, la nuit.
- Figurines, wargames, GN, associations, JCC L5A tout le week-end.
Contact : @ : davidbrosselin@minitel.net
Web : http://perso.wanadoo.fr/chrisnich

26-28 avril 2002 - Villeurbanne (69)
13ème édition du Tournoi de l'INSA de Lyon, organisé par Cluji (Club Jeux et Imaginaire).
Au programme : tournois de jeux de rôles (L'Appel de Cthulhu, L5A, Blue Planet, D&D, Nephilim, Metabarons), tournois de jeux de cartes et de plateau (Lord of the Rings, Warhammer Battle, Confrontation), parties de découverte, parties libres...
Contact :
Tél. : 04.37.48.17.45 (Guillaume)
@ : cluji@ifaedi.insa-lyon.fr
Web : www.insa-lyon.fr/Associations/Cluji/

12 mai 2002 - Mantes la Jolie (78)
Tournois de jeux de rôles par Les Chevaliers du Vent, le 7ème Trophée Du Guesclin
Au programme : 5 tournois de JdR : AD&D, D&D3, L'Appel de Cthulhu, Deadlands, L5R, Vampire.
Contact : Tél. : 06.68.91.26.15.

qui ne rendait pas hommage ni au jeu lui-même, ni au travail de Rackham. C'est dommage, mais le tournoi se déroulait quand même (c'est vrai ça, mes états d'âmes, tout le

monde s'en f...) dans une bonne ambiance, dans un climat de compétition assez sain, ce qui, je l'avoue bien volontiers, n'est pas le cas de tous les tournois. Les vendeurs de Starplayer et les employés de Rackham étaient accompagnés des membres de la Confédération du Dragon Rouge, qui ne manquaient pas d'enthousiasme.
Au final, une bonne journée, une vraie réussite qui s'est prolongée le lendemain. On en redemande !

Le podium !

- Bertrand Schmidt / Alchimiste de Dirz (c'est un Suisse, au fait !)
- Xavier Martel / Keltois
- Florent Lioret / Wolfens

Pierre-Alexandre Vigor et Olivier Guillo
Photos aimablement fournies par Rackham



Jeux de rôles

FRANCE

ANGERS

•MYTHES & LEGENDES•
27, rue Saint Julien
49000 ANGERS
Tél. : 02 41 05 17 16
•SORTILEGES•
24, rue de la Roë
49000 ANGERS
Tél. : 02 41 88 96 96

ANNECY

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

AVIGNON

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

BESANCON

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

BEZIERS

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

BORDEAUX

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

CAEN

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

DIJON

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

DINAN

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

DOUAI

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

EVRY

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

GRENOBLE

•LES CONTREES DU JEU•
6, rue Beyle Stendhal
38000 GRENOBLE
Tél. : 04 76 54 48 93
•LE DAMIER•
25^{ème}, Cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél. : 04 76 87 93 81

JUVISY-SUR-ORGE

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

LA ROCHELLE

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

LA VARENNE SAINT-HILAIRE

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

LE MANS

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

LILLE

•ROCAMBOLE•
36, rue de la Clef
59000 LILLE
Tél. : 03 20 55 67 01

LYON

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

MARSEILLE

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

MARSEILLE

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

MELUN

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

METZ

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

MONTPELLIER

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

MONTPELLIER

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

MONTPELLIER

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

NANCY

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

NANTES

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

NANTES

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

NICE

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

NIMES

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

ORLEANS

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

PARIS

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

PARIS

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

PARIS

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

PAU

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

PERPIGNAN

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

POITIERS

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

POITIERS

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

REIMS

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

ROUEN

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

ROUEN

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

STRASBOURG

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

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

TOULOUSE

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

TROYES

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

VALENCE

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

BELGIQUE

BRUXELLES

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

BRUXELLES

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

NAMUR

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

SUISSE

BIEL/BIENNE
DELIRIUM LUDENS Sarl
Rue Neuve, 28
CH2502 - BIEL/BIENNE
Tél. : 032 223 67 60
www.deliriumludens.ch

Les Coupons Promo de

Le magazine des jeux de rôles **38** **backstab**

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

DEDALE

Galerie du Cinquantenaire
32-34, avenue de Tervueren
1040 Bruxelles - Belgique
Tél: 32.2.734.22.55
www.dedale.be

-20%

sur les gammes
de Figurines

DEMONWORLD et RONIN
sur présentation
de ce coupon,
jusqu'au 31 mai 2002



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

20%

de réduction
sur les figurines
Demonworld

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



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

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

promo Confrontation et Demonworld

-30%

sur présentation
de ce bon
jusqu'au 31 avril 2002.



LA GUILDE DES JEUX
31 rue Dussoubs 75002 Paris
M° Réaumur-Sébastopol

sur présentation de ce coupon,
au choix :

une nuit jeux de rôles
offerte, une partie jeux
de société offerte ou
**-20% sur les extensions
de Colons de Katane**
Offre valable
jusqu'à fin mai 2002.



LE DRAGON LAONNOIS

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

-30 %

sur la gamme
des petits jeux «Blue Games»
**Corruption, Democrazy,
Castel, Halloween,
L'Or des Dragons**
jusqu'au 31 mai 2002
sur présentation de ce coupon



Le Dragonaute
72 rue Monge
21000 Dijon

Tél : 03 80 53 12 28
Fax : 03 80 53 12 26

www.dragonaute@wanadoo.com

-15%

sur les figurines

Confrontation 1^{er} édition Void

-30%

sur **Demonworld**

sur présentation de ce coupon
(valable jusqu'à fin mai 2002)

L'ANTRE DU FANTASTIQUE

Passage République

08000 CHARLEVILLE-MEZIERES

TEL : 03/24/32/72/80 EMAIL : lantre@wanadoo.fr

vous propose jusqu'au fin juin
sur présentation de ce coupon :

1 livre de base

+ 1 supplément achetés

= l'écran offert

sur tous les jeux de rôles



LE VALET D'COEUR

4408 St-Denis
Montréal

Axis & Allies
(Milton Bradley)

01 51 44 99 99

www.levalet.com

rég. 35 euros - \$49.95 CA
règles française incluses

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



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

Pour 3 BOOSTERS achetés
1 BOOSTER offert
DEFI FOOT, FOOTBALL CHAMPIONS
(Valable du 11 au 30 mars 2002)
(sur présentation de ce coupon)
CARTE MAGIC, JDR, COMICS, CINE, CD,
VIDEO, FANTASTIQUE, DERIVEE



LE BAZAR DU BIZARRE
1 bis rue Loyale
45000 Orléans
bazardubizarre.com

Pour 3 BOOSTERS achetés
1 BOOSTER offert
DEFI FOOT, FOOTBALL CHAMPIONS
(Valable du 11 au 30 mars 2002)
(sur présentation de ce coupon)
CARTE MAGIC, JDR, COMICS, CINE, CD,
VIDEO, FANTASTIQUE, DERIVEE



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

Pour 3 BOOSTERS
FOOTBALL CHAMPIONS achetés
1 BOOSTER offert
(Valable jusqu'à fin mai 2002)
(sur présentation de ce coupon)
CARTE MAGIC, JDR, COMICS, CINE, CD,
VIDEO, FANTASTIQUE, DERIVEE

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

20% sur la gamme des JdR
5R, Vampire, JRTM et Agone
(sauf livres en stocks depuis - de 6 mois)
15% sur toutes les figurines
marques, gobs et morts vivants
pour Confrontation
réductions non cumulables et sur présentation
de ce coupon jusqu'au 31 avril



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

15 %*
de réduction sur les gammes
**Mage Knight, Ronin,
Lab et Demonworld**
sur présentation de ce coupon
(jusqu'au 31 mai 2002)
* offre non cumulable avec d'autres réductions



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

Jusqu'au 30 Avril 2002
sur présentation de ce coupon
30 %
de réduction
sur les gammes
de figurines
CHRONOPIA et WARZONE



Jeux Descartes
52 rue des Ecoles
75005 Paris
Tél : 01 43 26 79 83

Remise de 20%
sur toute la gamme
des jeux de rôles
**L'Appel de Cthulhu
et Warhammer**
(sauf livres en stock depuis moins de 6 mois),
du 2 avril au 18 avril,
sur présentation de ce coupon.



Jeux Descartes
39 Boulevard Pasteur
75015 Paris
Tél : 01 47 34 25 14

Remise de 20%
sur la gamme
SHADOWRUN
(hors nouveautés de moins de 6 mois)
du 2 avril au 18 mai 2002
sur présentation de ce coupon.



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

Remise de 15%
sur toute la gamme
BLUE GAMES
du 1^{er} avril
au 18 mai 2002,
sur présentation
de ce coupon.



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

Remise de 5%
+1 figurine offerte
pour tout achat d'un produit
AD&D ou D&D
du 2 avril au 18 mai 2002
sur présentation de ce coupon.

aux
Portes d'Avalon
10%
sur les cartes Magics
et Legend of Five Ring
30%
sur Games Workshop
36, rue Poullain Duparc 35 000 Rennes
tél : 02 99 79 55 23 - fax : 02 99 79 68 83

offre non cumulable, valable jusqu'au 10 Avril 2002
sur magasin sur présentation de ce coupon

**LA CAVERNE
DU GOBELIN**
5%
DE RÉDUCTION

Valable jusqu'au 30/04/2002 sur présentation de ce coupon
sur les magasins de M&S, SAN, S et N. Associés, il est interdit avec la carte de fidélité.



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

**Pour 3 boosters L5R
 achetés, un quatrième
 offert pendant
 les soldes d'hiver
 (jusqu'à fin mai)
 sur présentation de ce coupon.**



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

-20%
**sur les figurines
 Confrontation
 de Rackham sur présentation
 de ce coupon sur place,
 ou par correspondance
 (offre non cumulable, valable jusqu'au
 31/05/02 hors nouveautés 2002, dans la
 limite des stocks disponibles)**

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

**20 %
 de réduction sur
 les figurines Rackham
 jusqu'au 31 mai,
 Sur présentation de ce coupon**

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

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

Sur présentation de ce coupon,
PHILIBERT vous offre 20% de
 réduction pour tout achat de
 Confrontation, Jeux de société,
 Magic et Jeux de rôle (hors carte
 de fidélité, promo en cours,
 articles sous la loi du livre).
 Valable également sur notre site
 web : www.philibertnet.com

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



Jeux Mage'Inn
 30 rue Pannecau
 64100 Bayonne
 Tel : 05 59 46 18 95

Pour fêter notre ouverture :
**1 Bon d'achat
 de 2€**
 vous sera offert
 par tranche de 20€ d'achat.
 Bon d'achat valable
 du 08 avril 2002 au 04 mai 2002.



Grand concours Resident Evil, le film



À l'occasion de la sortie du film Resident Evil, le 3 avril 2002
 Backstab vous propose un grand concours pour gagner des goodies !

Dotation*

- 1^{er} au 10^{ème} : 1 Tee-shirt manches longues Resident Evil
- 11^{ème} au 20^{ème} : 1 Tapis de souris Resident Evil
- 21^{ème} au 30^{ème} : 1 Stylo "seringue" Resident Evil

Pour participer, il suffit de répondre à la question qui suit et de nous renvoyer avant le 30 avril 2002, la réponse sur le bon ci-dessous après l'avoir découpé, photocopié ou recopié. Envoyez votre pli à l'adresse suivante :

Backstab - Concours Resident Evil
 39A, rue de la Grange aux Belles, 75010 Paris
Question : Resident Evil le film s'inspire :
 A - d'un jeu vidéo - B - d'un manuel de cuisine
 C - de la campagne présidentielle



NOM : PRÉNOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

TÉL. (FACULTATIF) : ÂGE :

EMAIL : RÉPONSE :

* dans la limite des stocks disponibles.

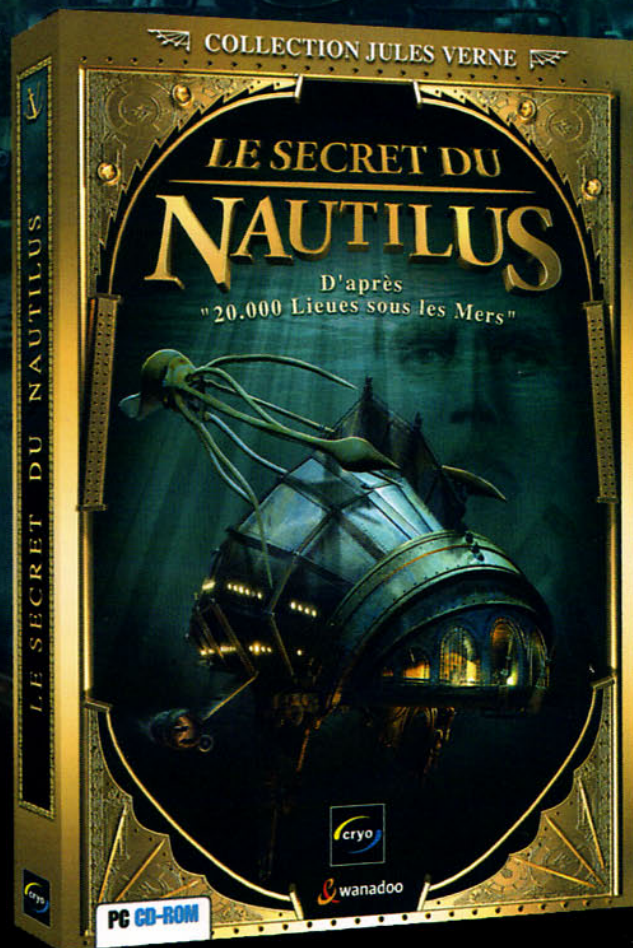
Cryo présente le 1er volet d'une nouvelle et époustouflante série d'aventures fantastiques inspirées de l'œuvre de Jules Verne, le maître de l'aventure et de l'anticipation scientifique.

COLLECTION JULES VERNE

LE SECRET DU NAUTILUS

D'après
"20.000 Lieues sous les Mers"

Une fantastique aventure portée par de superbes graphismes, qui offre des éclairages inédits sur l'histoire du capitaine Nemo, sur sa fin et sur l'origine du Nautilus.



PROPHETCY

Nouvelle
édition

