

casus



L 6238 - 1 - 39,00 F - RD



Jeux de rôle, jeux online et cultures de l'imaginaire



Supplément gratuit Casus Master 32 pages de jeu

Retour en ligne

1

39F • 5,95E

DONJON AU CINEMA • DOSSIER GLORANTHA
L'UNIVERS DE BELGARIADÉ • ASHERON'S CALL ET EVERQUEST
LE MATCH

[11^e festival international du livre]

SAINT-MALO Etonnants Voyageurs

[4 - 8 mai 2000]

Richard Matheson, Orson Scott Card,
Stan Lee, Norman Spinrad, François Schuiten,
Andreas Eschbach, Ursula K. Le Guin,
Peter S. Beagle, Pierre Bordage,
Valério Evangelisti, Laurent Genefort,
Jean-Marc Ligny, Ayerdhal,
Brian Aldiss, John Crowley ...

Cap sur les utopies !

Contact : 02 23 21 06 21



CAPTAIN VOODOO

Dans les territoires exotiques des grandes puissances – Océan Indien, « Lac Espagnol » du golfe du Mexique – nobles, négociants et église installent le monde moderne : ses villes, ses forts, ses échos des guerres d'Europe, ses intrigues, son étiquette et ses rêves d'or... Dans les faubourgs et les plantations, la magie d'Afrique se métisse à celle des Mayas ou des peuples d'Océanie.

À quelques encablures de là, tapis dans les jungles, les montagnes et les marais, les survivants des anciennes civilisations défendent leurs rites et sanctuaires, ou tentent malgré tout d'achever des prophéties séculaires.

Sur les mers ou les côtes délaissées, des marins et d'anciens esclaves qui n'ont connu que l'humiliation choisissent – plutôt que la mort – la vie des pirates ; ou plus précisément, celle des Frères de la Côte, sortes d'anarchistes fédérés par des calvinistes utopistes et menés par des esprits forts en délicatesse avec leur milieu d'origine sur le Vieux Continent.

Ils sont boucaniers dans l'attente, chasseurs aux saisons des convois maritimes, chassés lorsque le vent et les esprits les ont trahis. Les personnages de *Capitaine Vaudou* n'ont qu'un métier : pirate. Mais ils en ont toutes les nuances : poète, vengeur, utopiste, sanguinaire, jouisseur, demi-sorcier...

Épuisé depuis des mois après un succès discret, car très étalé dans le temps, *Capitaine Vaudou* renaîtra cet automne, chez Siroz, avec des règles personnalisées et un solide background étendu à la vieille Europe.

Didier Guiserix

Ce crâne surmodelé (os gravé, gutta percha, plomb) provient d'Indonésie et date de la première moitié du XX^e siècle. Il a été présenté l'hiver durant au musée des arts d'Afrique et d'Océanie, le temps de l'exposition « La mort n'en saura rien ». Succès populaire, l'exposition rapprochait des reliques provenant d'Europe et d'Océanie, et montrait comment la parure des crânes métamorphose « les restes voués à la disparition en une présence extraordinaire, qui joue un rôle d'intercesseur entre le monde des vivants et le monde de l'au-delà et des ancêtres ».

1 sommaire

- 3 • Capitaine Vaudou
- 6 • www.casusbelli.com
- 8 • Édito
- 9 • Forum
- 10 • Actus

CHRONIQUES

- 13 • Futur Immédiat
- 15 • Canis Bellus

REPORTAGES

- 20 • Adapted Dungeons & Dragons, le film
- 24 • Preview AD&D3
- 26 • Preview Premiers Âges
- 28 • Joann Sfar : Entretien avec un petit vamp
- 32 • Sur le toit du monde
- 34 • Lan Arena

Dossier GLORANTHA

- 36 • Dossier Glorantha
- 38 • Interview Greg Stafford
- 40 • Le souffle de l'épopée
- 43 • Le monde de Glorantha

TESTS

- 44 • Prophecy
- 48 • Dark Earth 2
- 52 • Asheron's Call
- 56 • Herowars
- 60 • Critiques
- 62 • Feedback

UNIVERS

- 64 • Les mythes des mondes marins
- 66 • La Belgariade

SUPPLÉMENTS CASUS

- 70 • Prophecy : le lien draconique
- 72 • Les Carnets de l'Obscur : Dark Earth II

BOÎTE À OUTILS

- 74 • Un univers bien structuré - Laurent Genef
- 76 • L'arbre du Voyageur

DAVID B.

- 77 • Le Sourire

PORTAIL

- 78 • Portail sur le web

ABONNEMENT

- 81 •

ONLINE

- 86 • EverQuest - la quête des contacts
- 88 • Avalon - une réalité à conquérir

INTERFACE

- 90 • Bien débiter à Asheron's Call
- 92 • Le virtuel à l'assaut du jeu de rôle

COMMUNAUTÉ

- 94 • Adresses et news
- 96 • Parutions
- 98 • Fanzines

LA PLUS MAJESTUEUSE

SAGA
DE TOUS LES TEMPS

VA SE JOUER SUR VOTRE PC



FINAL FANTASY VIII



VERSION SPÉCIALEMENT OPTIMISÉE POUR PC CD-ROM

SQUARESOFT

DÉCONSEILLÉ 12 ANS
aux moins de
SYNDICAT DE SECTEUR DES LOGICIELS DE LOISIRS



Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22 * 36 15 FF7 *
www.eidos.com

EIDOS
INTERACTIV

UN PORTAIL POUR L'IMAGINAIRE

Casus sélectionne pour vous les meilleurs sites consacrés aux jeux de rôle mais aussi aux mondes imaginaires, à la création numérique, aux fictions interactives, à la bande dessinée, aux dessins animés, au cinéma, aux jeux en ligne, à la science-fiction... Sans oublier de vous dénicher des sources d'inspiration, et de s'intéresser, en marge, aux contre-cultures d'aujourd'hui. De plus, tous les liens des articles du magazine y figurent de façon accessible.

LES MIXEURS DE MONDES !

Les pages *people* de Casus dédiées aux créateurs et aux acteurs du milieu du jeu de rôle. Vous pouvez y trouver l'intégrale des interviews de Joann Sfar et Greg Stafford. À vous de découvrir nos autres invités !

Casus revient plus beau,
plus gros et plus virtuel.
Notre web est encore modeste,

retour en ligne

mais voici un aperçu de ce
que va devenir casusbelli.com
au fil des numéros.

DIALOGUEZ SUR LES FORUMS

Casus Belli met à votre disposition plusieurs forums pour parler entre vous et avec nous de l'actualité, des jeux et des métamorphoses de notre culture. Vous pouvez aussi réagir à nos propos : le forum feed-back est là pour que vous puissiez compléter nos test de jeux et donner votre avis. D'autres lieux sont à votre disposition, pour résoudre vos problèmes liés aux systèmes de règles, pour partager vos expériences de jeux en ligne... Ces forums sont une auberge espagnole : dites nous ce que vous en attendez, et faites votre bistrot !



Forward



Reload



Home



Search



<http://www.casusbelli.com/>

**CASUS MASTER ONLINE : TÉLÉCHARGEZ
SCÉNARIOS ET AIDES DE JEU !**

Casus vous propose de télécharger de nombreux scénarios et aides de jeu pour vos jeux favoris comme pour ceux qu'une poignée de résistants pratiquent encore ! Au fil des mois, nous allons ainsi constituer une véritable banque de données, à même de vous inspirer. Dans un deuxième temps nous envisageons même de publier vos propres créations. Nous vous donnerons des nouvelles à ce sujet bientôt.

TOUTES LES PARUTIONS, TOUTES LES MANIFESTATIONS !

Suivez en direct le retard que prennent les éditeurs. Quels jeux sont parus ? Quels suppléments sont enfin arrivés en boutique ? Quand donc a lieu le prochain grandeur nature dans votre région ? La rédaction met ses infos en ligne, et vous invite à en faire autant. Tenez-vous au courant, Tenez-vous au courant les uns les autres, bref, tenons-nous au courant !

LA VIE DES CLUBS !

Ne restez plus seul dans le froid à relire vos jeux favoris. Des clubs vous attendent dans votre région.

ABONNEZ-VOUS EN LIGNE !

Simple, rapide, sécurisé, l'abonnement en ligne au Casus papier se fait d'un coup de souris - enfin presque.

casusbelli.com



Netscape



Images



Print



Security

édito

L'imaginaire en jeu



Voici le nouveau Casus : ce magazine vous est dédié, à vous qui avez grandi en jouant au jeu de rôle et qui êtes fiers d'être rôlistes.

Une pratique liée aux littératures populaires, à Tolkien, à la science-fiction, à la bande dessinée, à *Brazil*, à *Blade Runner*, à *Star Wars*... Toute une nouvelle culture, ouverte aux autres, qui a irrigué l'univers du jeu vidéo et qui s'impose chaque jour un peu plus. Tout un imaginaire, que nous avons côtoyé depuis vingt ans avec nos frères d'armes, *Métal Hurlant*, *Starfix*, ou *Animeland* plus récemment.

Voici cent trente deux pages de ce que vous attendez et n'attendez pas. De ce qui peut vous sembler indispensable, superflu, déstabilisant, ou surprenant.

Notre vocation est toujours la même : vous faire découvrir des jeux de rôle, vous décrypter les mondes, vous permettre d'inventer et de rêver. Bref, représenter un lien entre chaque communauté de joueurs... y compris celle en train de naître au travers des jeux en ligne. Casus se doit d'être votre fer de lance dans cette nouvelle aventure.

Le web est naturellement devenu le lieu de rencontre des joueurs. Forcément : l'esprit de groupe, l'interactivité – le cyberpunk – en tant que joueurs, vous connaissez ! Notre site et notre forum sont par conséquent ambitieux, et espérons-le, à la hauteur de vos attentes.

Nos loisirs sont devenus plus riches, plus mûrs, et ils vont nous étonner encore longtemps. Inévitablement, nous devenons plus exigeants sur la qualité, la présentation, et le contenu des jeux que nous proposent les éditeurs. À vous de l'être tout autant envers ce Casus Next Generation. C'est comme *Star Trek*, sauf que maintenant on est chauves...

André Dehó, Didier Guisérix,
Régis Jaulin, Frédéric Weil.

Plus qu'un courrier des lecteurs cette page est un forum, un lieu de débat et de contradictions. Pour ce N°1, nous avons pris la température chez la communauté en ligne issue de l'ancien site Casus (un forum vaillamment maintenu en vie par Eric, Fly, Bouclier et Mirabelle). Voici quelques extraits de ces contributions. Une occasion de souligner la vivacité et l'activisme des joueurs sur le net.

f o r u m

« Le JdR va être bouleversé par le freeware »

On disait le JdR mourant, et il l'a été. Aujourd'hui les derniers initiés d'avant la grande crise, ceux-là même qui n'avaient pu assurer la formation de la relève pour diverses causes, deviennent les sauveurs de notre beau passe-temps. Ils sont désormais autonomes, ont parfois une influence sur l'ouverture des jeunes esprits (ils sont profs par exemple). Ceux de la nouvelle génération ont la voie libre, sont toujours aussi soucieux de partager leur passion, usent souvent du net pour aller plus vite, plus loin, et ratisser plus large. Le JdR va être bouleversé par le freeware. Les mondes gratuits sont déjà légion, les systèmes de jeux les plus originaux s'y affichent, parfois d'une qualité que ne renierait pas un éditeur. Les Vieukipulsent, j'en ai rencontré pas mal ces derniers temps. Ils sont ouverts, disponibles et audacieux, ils vont amener le JdR à son nouvel âge d'or, à la place qu'il mérite comme loisir de demain : intelligent, sociabilisant, ludique et culturel !

Bouclier

Des mondes innombrables

Je suis vraiment content de voir que notre Casus est loin d'être mort. Mieux, il s'annonce plus proche du public rôliste actuel avec une approche moins jeune et adaptée à l'évolution du jeu (passage à la micro et à internet). Peut-être parlera-t-on plus des JdR amateurs qui deviennent légion et où on commence vraiment à trouver du bon.

P.S. : Au fait, êtes-vous au courant qu'on organise actuellement une convention des jeux de rôle amateurs ? Plus d'infos sur le forum des créateurs amateurs :

www.multiversalis.com/forum.

Denix

« Le jeu de rôle passe-t-il l'an 2000 ? »

La réponse est oui bien entendu ! Mais tout de même, quelles évolutions en France depuis les modestes débuts du jeu de rôle à la fin des années 70 (...). Après une période de forte croissance où clubs et initiatives fleurissaient de partout, est arrivé la période noire, ou plutôt devrait-on dire la période creuse (...).

Et aujourd'hui, qu'en est-il ? Personnellement, j'ai plutôt l'impression que le jeu de rôle reste cloisonné dans une sorte de stagnation auto-alimentée. Stagnation parce que les troupes ont du mal à se renouveler, à trouver du sang neuf. Auto-alimentée parce que seuls les mordus continuent à braver les éléments... sans forcément chercher à s'ouvrir vers l'extérieur (...).

Pourtant le monde du jeu de rôle bouge ! Il y a encore des initiatives, les conventions se maintiennent, les fanzines aussi, les productions amateurs sur l'Internet sont nombreuses... Du côté des éditeurs, même dynamisme : des jeux comme *Legends of the Five Rings* ou *Deadlands*, apportant un souffle nouveau, sont venus raviver la flamme. Des anciens amateurs se lancent, et voilà *Ji-Herp*, *Lyonnesse*, *Maggus* (...).

Donc, loin des apitoiements inutiles, voici sans doute venir le temps de l'adaptation et de l'ouverture. Profitons de ce réveil timide et de cette vigueur nouvelle pour tisser des liens entre les joueurs, pour relancer les initiatives locales (et nationales...), pour favoriser l'arrivée de nouveaux joueurs. Les structures de base existent d'ailleurs, qu'ils s'agisse des magazines, des fédérations nationales, ou des communautés actives sur internet (forums, newsgroups et mailing-lists, sites Web...). Bref, sortons les tables de jeux de nos caves enfumées ! Profitons d'une époque qui finalement n'a jamais été aussi « ludique » : le succès des jeux vidéo et des jeux de cartes en est la preuve. Les gens ont envie de jouer, alors pourquoi pas au jeu de rôle (...).

Bon jeu à tous, Raphaël Bombayl.

À la Gandalf !

Le retour de Casus, c'est comme le retour de Gandalf dans le second tome du *Seigneur des Anneaux* : on a d'abord été assommé par sa disparition, et puis ensuite on est émerveillé de le voir réapparaître au coin du bois (de Fangorn).

Usher



Pour nous écrire :

via le site et le forum de Casus Belli

www.casusbelli.com

e-mail : courrier@casus-belli.com

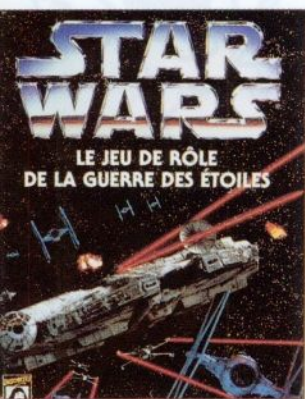
et par la poste :

Casus Belli, 4, rue Saint-Nicolas

75012 Paris.

JEUX
STAR WARS

Le suspense a tout de même duré quelques mois. Les rumeurs couraient, virevoltaient, les exposants à la Gen Con prenaient des mines de conspirateurs quand on abordait le sujet... Finalement, la nouvelle est tombée juste avant Noël : *Wizards of the Coast* a acquis la licence *Star Wars*. Le jeu de rôle est d'ores et déjà en préparation, et sa sortie annoncée pour la fin de l'année. WotC compte pousser l'interactivité (ou la démagogie ?) jusqu'à permettre aux joueurs d'exprimer leurs souhaits concernant le jeu sur leur site internet. Moi, c'est simple, je veux le système D6. Pardon ? C'est pas possible ? Ah bon...



LIVRES
MESSAGERS DU CHAOS

Sortie, fin avril, de cette ambitieuse anthologie de plus de 500 pages qui décline en trois parties (hier, aujourd'hui et demain, ailleurs et demain), une thématique polar/fantastique aussi excitante que novatrice, et présente, dans un joyeux fourre-tout, un large panorama d'auteurs français et anglo-saxons. On retrouvera notamment, aux côtés de quelques pointures étrangères telles que Kim Newman, Brian Stableford ou Nancy Kress, une jolie brochette de « polardeux » emmenés par Jean-Bernard Pouy (créateur du Poulpe) ainsi qu'une conséquente équipe d'écrivains de SF français. La postface est signée Jacques Baudou, critique littéraire au Monde. La preuve que le salut des littératures de genre passe aussi par les mariages de couleurs. Belle initiative de la part d'un petit éditeur (Orion) qui n'a pas peur de voir les choses en grand !

JEUX
ON NOUS CACHE TOUT...

Que va devenir l'univers de *Nephilim*, un an après la publication de la campagne apocalyptique de 1999 ? Y aura-t-il une troisième édition du jeu de rôle occulte contemporain ? En attendant, *Les Figures* devraient être livrées de près par un supplément sur les couts des *Nephilim*.

CINÉMA
EXPORT

L'un des prochains Spielberg sera tiré d'un roman français de Marc Lévy, *Et si c'était vrai* (Robert Laffont, sorti en janvier). Un type trouve au fond de son placard une femme qu'il est le seul à voir. Elle est très belle et très malheureuse. Elle est surtout comateuse dans l'hôpital du coin, et son âme se promène. La mode 6^e sens ne fait que commencer !

IL Y AURAIT UNE BATAILLE CO

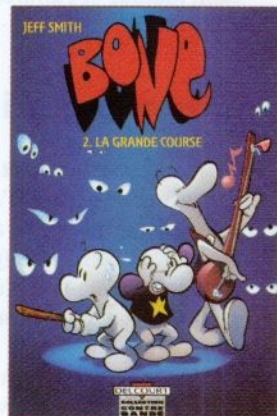
TMS/NOA/C. Trillo/C. Meglia



CYBERSIX

Plongez dans la ville cyber-gothique de Méridiana à la découverte des sombres complots du Dr Von Richter ! Après l'édition française de la BD des deux argentins Carlos Trillo et Carlos Meglia, voici le magnifique dessin animé coproduit par le Canada et le Japon dans les studios de Tokyo Movie Shinsha - dont la qualité d'animation est tout simplement époustouflante. 13 épisodes sont diffusés sur Canal+ le mercredi à 13 h 45 depuis décembre, la série en vidéo devrait être disponible, à l'heure où vous lisez ces lignes, chez Déclic Images.

ANIMATION



BONE

Le huitième opus de *Bone* est en librairie (traduit en français aux éditions Delcourt). Les trois cousins de Casper côtoient toujours dragons et forces maléfiques, sans que le graphisme et les inventions de Jeff Smith ne faiblissent. Le ravissement est plus que jamais fait retrouver le plaisir de nos lectures d'enfant (et les standards de l'heroic-fantasy sont toujours aussi habilement utilisés). www.boneville.com

ANIMATION

FINAL FANTASY

Ce devrait être le premier long-métrage de 3D réaliste. Hironobu Sakaguchi, producteur des jeux I à VIII, réalise avec un budget de 70 millions de dollars. L'action se déroule sur Terre en 2065 et n'utilise aucun personnage ni intrigue des jeux existants. Il y aurait une bataille contre de méchants aliens envahisseurs. Avec les voix de Ming Na Wen (*Mulan*), James Wood (*Hercule*), Alec Baldwin, Steve Buscemi, Donald Sutherland... Sortie US en juin 2001.

Horizons lointains
Suite à la déprogrammation du supplément qui devait tout nous révéler sur les secrets de *Guildes*, les auteurs de Multisim travaillent sur une nouvelle édition du jeu. Nom de code : El Dorado. Dans la foulée, l'éditeur vient d'acquérir les droits de traduction de *Fading Suns*. Les étoiles s'éteindront bientôt en français.

à longues tresses qui se baladent sur les glaciers vêtus d'un simple pagne en peau de castor et de leur musculature huilée. Il devrait être en rayon à l'heure où vous lisez ces lignes.

Ji-herp : Le temps des loups I



Domi Duellique est le premier volet d'une campagne en deux parties. Espionnage, intrigues politiques et religieuses, batailles terrestres et navales, forces démoniaques, tous les ingrédients d'un périple mémorable à travers les royaumes de *Ji-herp*.

Au pays des grands blonds



La Terre des géants est un supplément *Pendragon* consacré aux Scandinaves



Shadowrun : Les elfiques

Tir Na Nog est un supplément régional consacré à la Verte Erin du XXI^{ème} siècle. À première vue, c'est sauvage, bourré de magie, de druides et d'elfes fachos comme pas deux. Quid de la traditionnelle hospitalité irlandaise ?

Formule Dé : Pack spécial USA n°2

Sous ce titre aux accents enchanteurs se dissimulent plus prosaïquement quatre nouveaux circuits pour Formule Dé : Detroit (Michigan), Lexington (Ohio), Atlanta (Georgie) et Daytona Beach (Floride).

CINÉMA

SIR IAN MC KELLEN / ÉNERVÉ

C'est un bon bougre, mais il a le sang chaud, cet immENSE comédien britannique qui joue Magneto dans *Xmen* (de Bryan Singer, en post-production). Irrité par les critiques et les tergiversations webesques des fans du comic, Mc Kellen s'est lâché sur son site, leur disant que forcément le film était une adaptation puisque ce qui marche sur une page ne fonctionne pas forcément à l'écran, que cela ne servait à rien de gaspiller 75 millions de dollars pour faire une copie conforme de ce qui existe déjà, et, ultime raffinement, « je n'ai pas de temps à perdre avec ces puristes constipés qui pensent qu'il n'y a qu'une manière de raconter une histoire. Veulent-ils vraiment que le scénario du film suive les dialogues surexplicatifs et monosyllabiques de la BD ? ». D'ores et déjà Mc Kellen, futur Gandalf, s'apprête à sortir l'artillerie lourde contre tous ceux qui attendent Peter Jackson et son adaptation du *Ring* au tournant. Consultez son site *McKellen.com*, très intéressant et bien écrit, plein de photos, d'anecdotes de carrière, de pages de journaux de tournage (il en démarre un en ligne pour le *Seigneur des Anneaux*), de réflexions, d'humour...

TRE DES MÉCHANTS ALIENS

CINÉMA

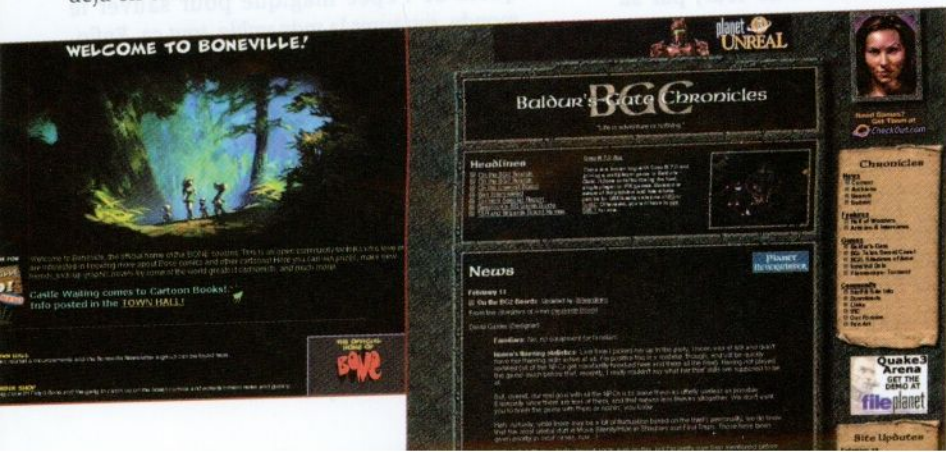
WARNER BROS ACHÈTE STAN LEE

D'après le *Hollywood Reporter*, Warner Bros a pris une option sur un manuscrit inédit du père de Spider Man, Stan Lee. Dans *The Guardians - book one : the Unbound*, John Porter, 18 ans, Américain, se découvre détenteur d'un super-pouvoir (biactol ?) lui permettant de sauver le monde de l'emprise d'une organisation maléfique. Il s'initie au combat et rencontre (c'est l'âge) une autre jeune surdouée, Risa Cohen. Le tome II est déjà en chantier.

JEUX

BALDUR'S GATE II

Le développement de la suite du JdR sur PC utilisant les règles d'AD&D - poursuit son bonhomme de chemin. Si les délais sont respectés, vous pouvez d'ores et déjà bloquer votre mois de septembre. Plus gros, mieux fait, plus intéressant, on nous promet le top. On verra au test, mais soyons honnêtes, ça s'annonce plutôt bien. Pour suivre le développement au jour le jour et discuter avec les développeurs : www.bgchronicles.com





ANIMATION

SILENT MOEBIUS

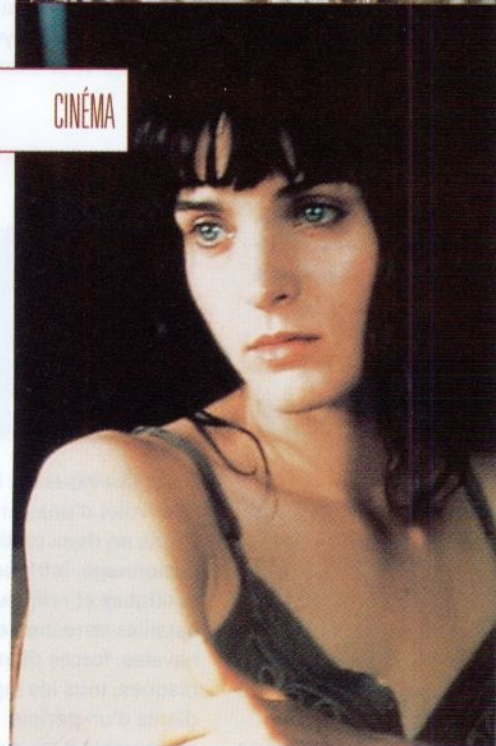
Dans un Tokyo cyberpunk où les pluies acides tombent sans arrêt, des sorciers ont ouvert par erreur (vraiment ?) des brèches avec le monde des esprits. Un département spécial de la police, dont les membres sont des jeunes femmes aux pouvoirs uniques, a été formé pour lutter contre ces entités, les Lucifer folk. L'animation est bonne, le monde intéressant, les filles jolies et le scénario rempli de secrets et de rebondissements inattendus. Parmi les nombreuses sorties de nouveautés vidéo en animation japonaise du bimestre, c'est celle-ci qui a le plus retenu notre attention. Le premier volume en version sous-titrée est annoncé pour mars.



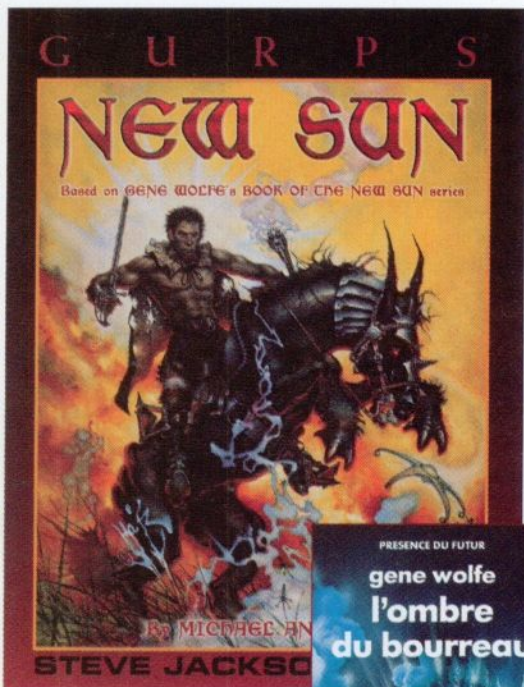
FAUX SEMBLANTS 2000

CINÉMA

Les Frères Falls de Mark et Michael Polish sort pratiquement le même jour que *Casus Belli*. Deux frères siamois habitent « un drôle d'hôtel peuplé de drôles de gens ». Une belle jeune femme entre dans leur vie le soir de leurs vingt-cinq ans. Vont-ils s'inscrire à des cours de gynécologie ? Tenter de se séparer à grands coups d'instruments mutants ? Apparemment, non. Il paraît en tout cas que l'ambiance flirte avec celles de Lynch (ah ! *Elephant Man...*). Et il est certain qu'ils ont eu le prix du jury à Deauville 1999.



BOB LE PALADIN A RÉUSSI



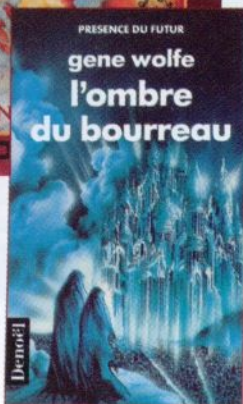
AU FIRMAMENT

LIVRES

Le *Livre du Second Soleil de Teur* de Gene Wolfe brille d'un éclat exceptionnel au firmament des plus grandes œuvres des littératures de l'imaginaire. Inclassable, à mi-chemin entre le space-opera et la fantasy, l'histoire entraîne le lecteur sur les pas de Sévérián, membre de l'ordre des Enquêteurs de Vérité et Exécuteurs de Pénitences. Affligé d'une mémoire absolue, le jeune bourreau découvre un monde moribond d'une décadence exubérante et d'un mystère singulier. Chaque personnage semble dissimuler une identité secrète et renvoyer à Sévérián, comme un miroir, l'image de ses propres inquiétudes, le poussant vers un destin messianique. Le *Second Soleil de Teur*, par sa qualité d'écriture et l'originalité de son univers est à ranger directement à côté du *Seigneur des Anneaux*, sur l'étagère des chefs-d'œuvre. Un supplément *Gurps* tente pour la première fois d'adapter le cycle en jeu de rôle, en peinant à rendre justice à la poésie et l'inventivité de Wolfe. Il faut avouer que *Teur* ne se prête pas aisément à une adaptation. *New Sun* est un supplément en anglais pour *Gurps*. Le *Livre du Second Soleil de Teur* de Gene Wolfe comprend six tomes publiés chez Présence du Futur.

XCALIBUR : ÇA VA SAIGNER

L'immortel illustrateur de *Lone Sloane* et *Delirius* travaille en ce moment sur un dessin animé d'heroic-fantasy en motion capture, sur un scénario de l'excellent Benjamin Legrand. En deux mots, le roi est mort, assassiné par son frère. Bob le paladin a réussi à sauver sa grande épée et à la jeter au fond d'un lac, mais un méchant sorcier l'a changé en statue. Le con... La fille de Bob et ses compagnons - dont une guerrière black carrossée façon Grace Jones - se lancent en quête de l'épée magique pour sauver le monde, restaurer la monarchie, tout ça. Enfin, c'est parti pour être beau, c'est toujours une consolation. Sortie en janvier 2001, sur Canal +.



Des ratés dans l'allumage

Après un faux départ de sa gamme - *Les Cahiers Gris* avaient été retirés de la vente, car trop bogués - *Agone* continue son chemin en se dotant d'un bestiaire en avril et en mai d'un grimoire, *l'Art de la magie*, et d'une carte de l'Harmonde.

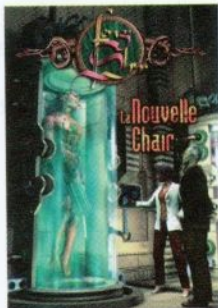
Gurps à voile et à vapeur

À défaut de faire avancer le dossier de la nouvelle édition de *Cyberpunk*, Talsorian se préoccupe de l'avenir de *Château Falkenstein*. Vous espérez une seconde édition ? De nouveaux suppléments ? Que nenni. Simplement, Talsorian a cédé les droits à Steve Jackson Games pour un *Gurps Château Falkenstein*. C'est mieux que rien.



Feng Shui : Du cyberpunk sur trampoline

C'est le menu de *La nouvelle chair*, premier supplément pour ce jeu qui décoiffe. Consacré à sa version « futur proche », il détaillera un univers forcément glauque, peuplé de démons boostés à la technologie, de méga-corps et de cybercalibres. Sortie fin mars, début avril. L'écran, lui, est encore à l'étude.



Zombies : La vengeance de la série Z

Un jeu de rôle bourré de blondasses en nuisette, de sportifs neuneux, de vétérans du Vietnam et de petits vieux en chaise roulante assaillis par des hordes titubantes de zombies en putréfaction ? George Romero et Sam Raimi l'ont rêvé, Yggdrasil l'a fait. Et vous pourrez même jouer les zombies... On se plonge dedans et on en reparle au prochain numéro.



Les blue games : Pousse-café

De petits jeux de cartes aux règles simples, rapides et conviviales, destinés à être pliés en une demi-heure. Pour l'instant, la gamme compte trois titres - *Democracy*, *Corruption* et *Castel* - portant la patte de Bruno Faidutti.



À SAUVER SA GRANDE ÉPÉE

FUTUR IMMÉDIAT

LES COMMUNAUTÉS D'ÉMOTIONS

Les trente dernières années ont été marquées par le formidable essor des nouvelles technologies. Le téléphone, l'ordinateur, la télévision, l'Internet ont façonné les jeunes des années 70 à 90, changeant profondément

notre rapport au temps, à l'espace, aux autres et par-dessus tout notre façon de vivre. Notre « génération numérique » vit dans un monde où tout va plus vite, tout est plus proche et plus précaire à la fois. Abandonnés les schémas de pensée linéaires et les grands idéaux, voici l'âge du pragmatisme et de la pensée itérative. Une idée s'agglomère à une autre pour en créer une multitude de nouvelles.

Nos loisirs sont forcément profondément marqués par ces évolutions de la société. Nous voulons être acteurs de notre vie, et donc tout autant de nos loisirs. Du véhicule ancien vers l'imaginaire qu'est « raconter une histoire » se profile un mode où véritablement « on vivra l'histoire ». Ce souhait d'appropriation de nos évasions a été à l'origine du jeu de rôle il y a trente ans. C'était la première fois dans un divertissement grand public que des spectateurs se transformaient en acteurs en construisant leur propre voyage dans l'imaginaire. À présent, un loisir récent permet une immersion véritable dans l'image et dans la trame narrative : le jeu vidéo.

Il y a vingt ans apanage d'un public d'adolescents masculins, le jeu vidéo divertit aujourd'hui une population toujours plus large, jeunes et moins jeunes, hommes et femmes. Deux décennies de création ont permis aux créateurs, souvent inspirés par les expériences du jeu de rôle, de maîtriser le langage de l'interactivité et de le lier à celui de la narration. C'est le seul médium qui ait su construire à travers l'image un subtil dosage entre histoire et interaction, liberté et contrainte, coopération et compétition.

Aujourd'hui, la révolution des performances techniques est rejointe par le développement massif des jeux en réseau. Il s'agit alors d'inventer un sens aux « contenus en ligne ». Autour de sensations partagées avec d'autres internautes, l'accélération des technologies va permettre à la génération numérique de vivre ses rêves, avec d'autres. Une nouvelle ère du loisir s'ouvre à nous : entre narration et action, entre film, jeu de rôle, jeu vidéo et l'Internet. Bientôt l'ère des communautés d'émotion.



Nicolas Gaume
P.D.G. de Kalisto

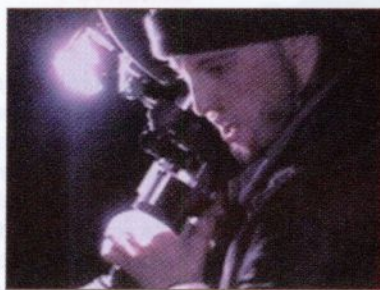
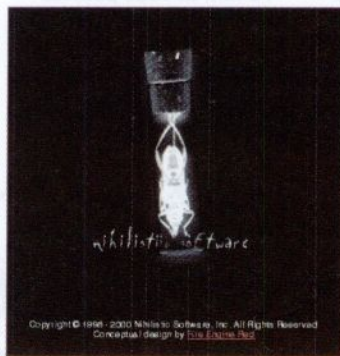


JEUX

VAMPIRE : THE MASQUERADE REDEMPTION

L'événement de l'année pour le jeu de rôle sera peut-être la sortie de *Vampire Redemption*, la première adaptation du *World of Darkness* sur ordinateur (ASC Games, la société de développement qui devait sortir *Werewolf* ayant fermé ses portes définitivement en janvier). Le jeu est prévu pour regrouper une équipe de huit joueurs (maximum) et un meneur de jeu. Le respect scrupuleux de l'univers de *White Wolf* ainsi qu'une philosophie de design à contre-courant de la nouvelle mode du massivement multi-joueurs prouvent que le jeu de rôle papier a beaucoup à apporter au jeu vidéo.

www.nihilistic.com



CINÉMA

LES PROJETS BLAIR WITCH

Ça bouge dans les forêts du Maryland. Deux films sont officiellement en préparation, une suite – production lancée depuis février avec 5 actrices et 3 acteurs – et une « prequel » – tournage à l'automne 2000, a priori. Seul le second sera réalisé par Daniel Myrick et Eduardo Sanchez, les deux créateurs de l'original.

L'ARRIVÉE DE DIL SUR TERRE

TÉLÉ

BIG DIL / LA SÉRIE À LAQUELLE VOUS AVEZ ÉCHAPPÉ

Voilà bien deux ans, TF1, émoussée par le nombre de lettres de sympathie qu'elle recevait à propos de la grosse tache bleue du Big Dil, s'est mise en tête de commander une série à la société d'animation chargée de la faire bouger. Un pool de scénaristes s'est courageusement attelé à la rédaction de la bible du projet. Plusieurs épisodes de 58 minutes étaient envisagés en prime time. On croit rêver... L'histoire aurait tourné autour de l'arrivée de Dil sur Terre et de sa rencontre avec un humain (peut-être Lagaf' lui-même, selon l'intérêt qu'il aurait manifesté pour le projet). Aux dernières nouvelles, il semblerait que la société productrice de cette idée désohilante ait connu certaines difficultés et que le projet soit (temporairement ?) enterré. Encore une bonne idée qui passe à la trappe.

LIVRES

FLEUVE NOIR

Cet éditeur qui a contribué à lancer de nombreux auteurs français ces dernières années délaisse progressivement le poche (sans pour autant abandonner ses séries à succès, *Star Wars*, *Buffy* et *Dragonlance*) pour se tourner vers le grand format : sortie fin avril de *Toons*, sixième volume de l'excellente série des *Futurs Mystères de Paris* signée Roland C. Wagner. La fin mai verra, elle, la parution de *Fantasy 2*, anthologie 100 % francophone. Mai toujours : *De minuit à minuit*, une anthologie Terreur.

LE COUP DU PHÉNIX !

PRESSE

Science-Fiction magazine, qui avait disparu des kiosques depuis quelque temps, revient, plus puissant que jamais comme le veut la tradition. Tant mieux, car disposer d'un mag de SF généraliste, ce n'est pas du luxe. C'est désormais l'équipe de *Phénix* qui est aux commandes et nous leur souhaitons bonne chance.

Les romans de la citrouille

Après une longue absence en librairie, Halloween Concept revient à la charge avec deux cycles ; le premier sur INS/MV par Julien Blondel, le second sur Polaris par Philippe Tessier, l'auteur du jeu et de quelques romans dans le même univers.

After dark

En mars, Hexagonal nous propose *Le Guide du Sabbat* pour la troisième édition de *Vampire : La Mascarade*. En avril, les non-vivants asiatiques pourront se régaler à la lecture du *Compagnon des Vampires d'Orient*, complément indispensable des *Vampires d'Orient*.

Papy dans les étoiles

Space Master, jeu de rôle de science-fiction antédiluvien, resurgit d'une faille temporelle le temps d'être traduit par Hexagonal à la fin de l'année.

Werewolf : the Apocalypse

Le Guide du Loup-Garou est une compilation des informations publiées par White Wolf dans les deux éditions du livre de base et du *Players Guide*.

Futura

À vos écrans ! À partir du 11 mars, Canal+ devrait diffuser *Futura*, la nouvelle série de Matt Groening, créateur des *Simpsons*. Cette fois-ci on se situe à mi-chemin entre sa précédente série et le *Guide du routard Galactique* de Douglas Adams.

AD&D : Dernière ligne droite...

...avant la sortie de la troisième édition d'AD&D et la perte de la licence de traduction par Jeux Descartes. *Les donjons du désespoir* est un recueil de six scénarios tirés de *Dungeon Adventures*. Sans véritable lien entre eux, ils peuvent facilement être intégrés à une campagne.

Glou, glou

Olkania est la nouvelle cité sous-marine de l'univers de *Polaris*. En boutique en mars, sous la plume de Benoît Attinost.

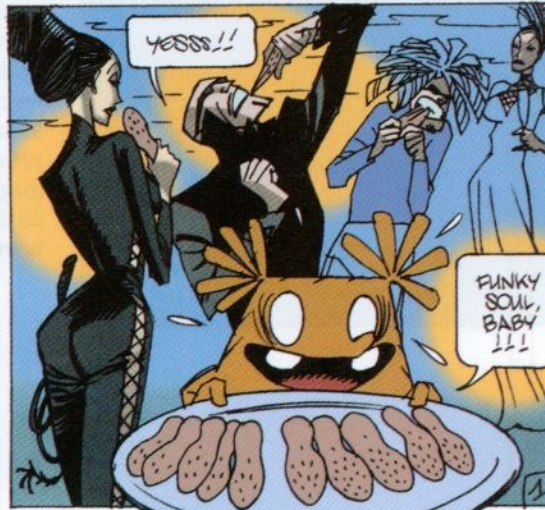
LIVRES

J'AI LU FAIT LE FORCING

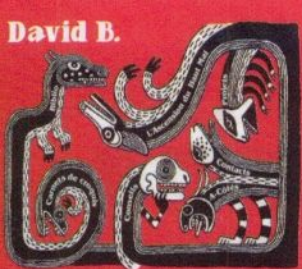
Serge Lehman effectuera sa rentrée littéraire chez J'ai lu en septembre avec *Metropolis*, un roman à paraître dans la collection Millénaires et sur lequel l'éditeur parisien fonde manifestement de grands espoirs. On en saura plus bientôt. Plus près de nous (en mai), *Trilogie steampunk* de Paul Di Filippo, est un recueil regroupant trois nouvelles pour le moins alléchantes : dans l'une d'entre elles, Walt Withman et Emily Dickinson rencontrent Allen Ginsberg dans une autre dimension ; ailleurs, un professeur raciste arrivant de Harvard est contraint de faire ami-ami avec un aventurier sud-africain à la Nouvelle-Orléans pour cause d'attaques de monstres pseudo lovecraftiens. *Groovy !* Dans une veine similaire, on attend avec une certaine impatience le *Sans parler du chien* de Connie Willis, un bouquin fort justement primé mettant en scène une équipe d'historiens chargés de modifier le cours de l'histoire. Quand la présence inopinée d'un chat au XIX^e siècle influe sur le comportement des nazis... Enfin, l'anthologie *Horizons lointains*, présidée par Silverberg, et réunissant notamment Card, Simmons, Mc Caffrey et Silverberg himself, va paraître elle aussi en collection Millénaires.

CANIS BELLUS

JEAN-PAUL KRASSINSKY



Krassinsky



LE CAPITAINE ÉCARLATE

Des guillotinéés s'échangent leur têtes et se débouchonnent le cou pour boire à la bouteille... avant d'aller écumer Paris sur un trois-mâts qui chevauche une vague apprivoisée. C'est *Le Capitaine Écarlate*, d'Emmanuel Guibert (au dessin) et de David B (au scénario). Les images sont superbes – Guibert piège ses personnages dans des postures fascinantes et expressives –, les dialogues jouent avec merveille de l'argot parisien et du jargon pirate, et le scénario surprend et ravit sans jamais égayer le lecteur. À paraître en avril dans la collection Aire Libre, aux éditions Dupuis.

www.kkn.com/davidb/



COCONINO WORLD

La meilleure revue de bande dessinée française est hebdomadaire, gratuite et en ligne, et s'appelle *Coconino World*. On y trouve des strips, des feuilletons, de belles envolées théoriques, des séries prépubliées et des histoires courtes qui sont autant de petits bonheurs (il faut fureter dans la partie musée). Mais *Coconino*, c'est surtout le charme d'une ligne graphique et des éditos dessinés par Dominique Bertail. Et un esprit : celui de la courageuse équipe menée par Thierry Smolderen (le scénariste de *Gypsi*). Donc, tous les dimanches :

www.cnbd.fr/coconinoworld/index.html

« Un hebdomadaire de bande dessinée »

COCONINO WORLD

HYPOCRITE de Forest LE WEBDOMAIRE

ACCUEIL * COURRIER * LIENS * CAFE CREED * PAROLES

ANGOUÛME COMIC SECTION

COCONINO WORLD

STRIPS * RECITS * SERIES * CARNETS * PAROLES

EN NOUVEAUTE CETTE SEMAINE

La suite des aventures de tous les habitants de la rubrique des STRIPS... HYPOCRITE de Forest, Cat & Kalysté (SERIES)

Un grand jeu concours de chasse aux liens caches dans tout le webdo. De nombreux albums à gagner, des originaux... peut-être un jour...

TSR, PLUS D'UN MILLION D



NEVERWINTER NIGHTS

JEUX

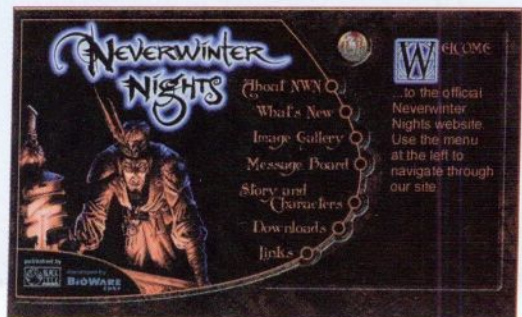
Avec les moyens dégagés par la nouvelle folie Pokémon, Wizards of the Coast s'attaque au jeu online avec un projet ambitieux : *Neverwinter Nights*. Il s'agit ni plus ni moins d'une adaptation du bon vieux AD&D, avec un MJ et quelques joueurs, la table étant remplacée par le net. Le cadre choisi est celui des Royaumes Oubliés. Mais l'intérêt du projet réside (tout comme pour *Vampire Redemption*) dans les outils qui seront mis à la disposition du MJ, tant pour mener une partie que pour la concevoir. Et au moment où vous lirez ces lignes, l'adaptation de *Diablo II* pour AD&D sera en boutiques, avec les monstres du jeu et tout. Un scénario est aussi prévu, avec au menu, dixit le staff TSR, plus d'un million de nouveaux objets magiques. Humm, effectivement, il n'y a plus de différences entre le JdR et le jeu vidéo...

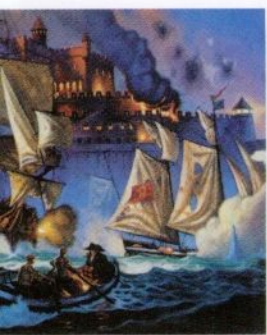
www.neverwinternights.com

TREKKIES ONLINE

ANIMATION

Star Trek, la série aux infinies déclinaisons et aux héros en pyjamas bleus et jaunes, se téléporte sur le web. En effet, Activision s'associe avec Verant Interactive (les gars d'*EverQuest*) et Sony Online pour créer un jeu « massivement multijoueurs » dans l'univers de *Star Trek*. Le budget de production est d'environ 25 millions de dollars pour un jeu dont l'ambition est de devenir le plus pratique des jeux en ligne, avec un objectif de 400 000 à 500 000 comptes (à titre de comparaison, EQ en est à 180 000). Sortie dans deux ans.





Les Secrets de la 7^e Mer : Et une bouteille de rhum...

...pour *Les Chevaliers de la Rose et la Croix #1*, qui détaille la société secrète du même nom, et pour *Avalon*, premier traduit de la série des *nation books*. Ces deux suppléments sont agrémentés d'un scénario inédit (Siroz nous promet que ce sera le cas de tous les suppléments de la gamme). Que demande le peuple...

Le Livre des 5 Anneaux : Du sang sous les cerisiers

Le *Code du Bushido* inaugure une série de scénarios centrés sur la compréhension du code du samouraï. Au menu : cas de conscience, intrigues politiques et coups de katana dans le dos. En toute courtoisie...

L'héritage des guerriers réunit deux scénarios liés l'un à l'autre, dont celui qui accompagne le nouvel écran américain. Ce n'est pas parce que l'écran français donne toute satisfaction qu'il fallait passer à côté d'une bonne aventure.

La mort s'habille de blanc : le retour du Dr Ross...

Cette nouvelle soirée-enquête publiée par Siroz se déroule dans le cadre survolté du service des urgences d'un grand hôpital américain. La présentation, revue et corrigée, offre de véritables indices à distribuer aux joueurs, dont d'authentiques balles de revolver. Un coup à se retrouver aux urgences pour de bon...

Au fou !

Les éditions Nestiveqen sont bien décidées à soutenir *Hystoire de Fou*, le dernier jeu de rôle de Denis Gerfaud, en publiant une campagne - vous avez bien lu.

ANIMATION

DE LA PRINCESSE-DÉMONE AU FANTÔMES DE CHICHIRO

Un nouveau film, ça y est ! Après avoir affirmé pendant deux ans qu'il ne réaliserait plus de long métrages d'animation afin de laisser la place aux jeunes, Hayao Miyazaki, considéré comme le meilleur animateur contemporain par une bonne partie de la communauté internationale, annonce qu'il réalisera pour l'été 2001 une nouvelle œuvre pour le studio Ghibli intitulée : *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (*les 1 000 et Chichiro dont l'esprit est chassé*). L'histoire est celle d'une jeune fille de 10 ans dénommée Chichiro qui part en quête pour lever un maléfice pesant sur ses parents, transformés en cochons. À la vue du sujet, on devine que tous les thèmes chers à Miyazaki y seront traités mais aussi que, comme d'habitude, nous allons être surpris par le résultat final. Pour ceux qui ne connaissent que peu Miyazaki, n'attendez pas pour saisir votre chance d'aller voir ses longs-métrages d'autant plus que *Porco Rosso*, *Mon voisin Totoro* et *Princesse Mononoké* sont tous trois disponibles en France - le dernier ayant totalisé des entrées en salle tout à fait raisonnables pour un dessin animé japonais. Nous aurons l'occasion de parler de son œuvre dans un futur numéro.

Les paris sont ouverts : ce nouveau film battra-t-il les records de *Mononoke Hime* dans les salles japonaises pour faire mieux que *Titanic* ?

NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES

ANIMATION

DARIA - LA LA LA LA !

Daria est une écolière brillante mais un peu dépressive immergée dans l'absurde société américaine contemporaine et qui va à la même école que Beavis et Butt-head. Vous ne connaissez pas ? C'est un tort... Ce dessin animé satirique produit par Viacom aux USA est diffusé en France sur MTV Europe et Canal + et c'est sans doute le plus drôle parmi la nouvelle vague d'animation humoristique pour adultes. À voir absolument d'autant plus que Paramount annonce la production d'un long métrage pour la fin de l'année !

CINÉMA

RIDLEY SCOTT TOURNE HANNIBAL

Sur le plateau de *Gladiator* (sortie le 21 juin), Scott n'a fait qu'une bouchée des 600 pages du script d'*Hannibal* envoyé par son producteur Dino de Laurentis. Le tournage de cette suite du *Silence des Agneaux*, avec un Hannibal enfin libre, ne devrait pas tarder à commencer en Amérique et en Italie. La fin du film sera différente de celle du livre, jugée « un peu dure à avaler » par Ridley himself. On retrouvera Anthony Hopkins mais pas Jody Foster.

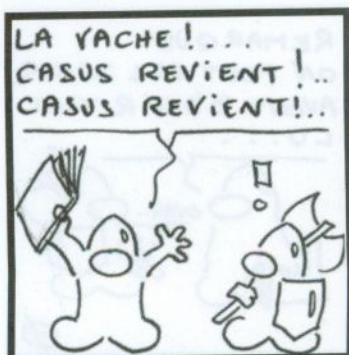
LIVRES

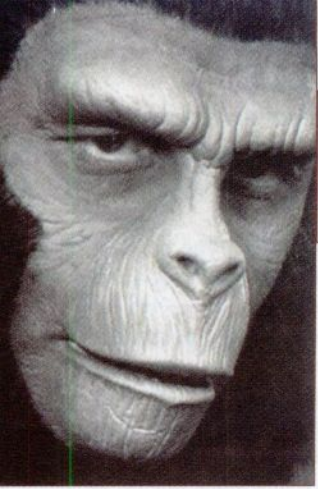
L'ÉCRIVAIN PUBLIC

Albin Michel nous propose une série de polars médiévaux situés au cœur de Paris, grâce aux tribulations d'un personnage né sous la plume d'Hubert de Maximy. Deux volumes sont déjà parus : *L'Écrit rouge* et *L'Ombre du diable*.

MONGHOL & GOTHA

par Olivier Bedué





SÉRIE

« LES SINGES RESSEMBLERONT À DES SINGES ! »

Mc Farlane (*Spawn*, aie...) écrit une série TV intitulée (provisoirement) *Gorilla World*. Il y est question d'une terre post-apocalyptique où des gorilles évolués portent la culotte au milieu d'hommes en voie de disparition. Ça vous a comme un petit air de *Planète des singes*... Quand on lui fait remarquer que les droits sont détenus par la Fox, Mc Farlane rétorque que Darwin est dans le domaine public, et que « les singes ne ressembleront pas à des humains avec des masques ». Dans ce cas, ma bonne dame...

ARTHUR TOME II

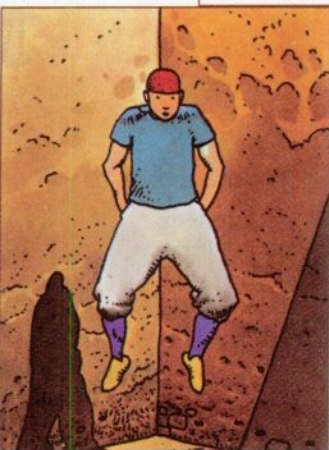
Second tome de cette épopée celtique basée sur une idée simple : raconter à nouveau le cycle arthurien, en collant cette fois au mythe originel. Les surprises se succèdent, Merlin est plus troublant que jamais, et on dévore ces pages denses, violentes et étonnantes. Si le matériau de départ est conséquent, le travail de David Chauvel (au scénario) et de Jérôme Lereculey (au dessin) l'est tout autant : chaque case, chaque planche est mise en scène avec talent et souffle. Les deux auteurs nous avaient déjà livré ce qui est sans doute le meilleur polar de BD qui soit (*Nuit Noire*, également aux éditions Delcourt) et confirment avec *Arthur* la force de leur travail.



MERLIN EST PLUS TROUBLANT

EXPO

TRAIT DE GÉNIE



...C'est le nom, pas volé, d'une expo consacrée à Jean « Moebius » Giraud. Plus de 350 dessins, décors, extraits de films et un reportage d'une heure, sont consacrés au papa de Blueberry et John Difoof.

Et tout ça se passe, jusqu'au 3 septembre :

Centre National de la BD
et de l'Image,
121 rue de Bordeaux,
16000 Angoulême.

NOUVELLE REVUE

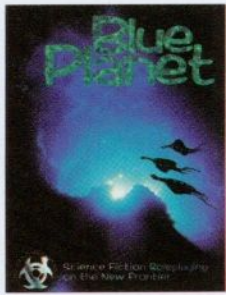
Le n° 1 de *Faeries* devrait paraître en avril chez Nestiveqnen. Au sommaire des 160 pages de cette très belle revue de fantasy, placée sous l'égide de J.R.R. Tolkien et somptueusement illustrée par Ted Nadsmith, un dossier consacré à l'auteur du *Seigneur des Anneaux*, plus une pléthore de news, chroniques et articles de fond, ainsi que sept nouvelles dont trois anglo-saxonnes.

PRESSE

ATALANTE

Le guet des orfèvres (ah, ah) est le 15^e volume de Terry Pratchett publié par le vénérable éditeur nantais (mai). En avril, Jerry Cornelius, le personnage de Moorcock, renaît sous la forme d'un volume unique, réunissant les quatre romans qui lui sont consacrés. Pierre Bordage - qui est partout en ce moment - sort *Rohel 3, Le cycle de Saphyr*, en juin. Le deuxième volume de *L'aube du soleil noir* (Friedman) paraîtra lui aussi dans ces eaux.





Sauvetage en mer
Blue Planet, l'excellent jeu de rôle techno-écologique qui mêle avec bonheur considérations humanistes et préoccupations environnementales, change d'éditeur. C'est Fantasy Flight (surtout connu pour son jeu *Disk Wars*, édité en VF par Tilsit) qui s'y colle désormais. Une seconde édition devrait voir le jour cet été.

Toujours plus
 Surfant sur son succès, *EverQuest* continue à se développer. *The Ruins of Kunark*, la première extension du jeu, propose un nouveau continent,

avec vingt zones flambant neuves, une nouvelle race de PJ, des hommes-lézards, de nouvelles armes, armures, des sorts, etc. Néanmoins ce sont les graphismes, plus détaillés et plus fluides, qui en constituent le principal intérêt.



Robotech
 Vous attendiez depuis longtemps de voir ou revoir cette série mythique ! Que vous ayez ou non joué au jeu du même nom, elle reste indispensable. Elle est entièrement rééditée en trois coffrets de 8 à 9 cas-



settes chacun : *Macross*, *Les Maîtres de Robotech* et *La Nouvelle Génération*. Prix indicatif : 499 F par coffret.

La cavalerie lourde...
 Les droits d'*Heavy Gear*, le jeu de rôle et de combat tactique avec robots géants de *Dream Pod 9*, ont été acquis par Bandai pour une série de produits dérivés du jeu mais également par Sony Pictures Family Entertainment (les studio TV de Sony) qui nous annoncent quarante épisodes pour l'automne 2000.

Les Zoons s'humanoïsent
 Ça devait être un partenariat, c'est un rachat : Les éditions du Yéti/West End Games devient le département jeux des Humanos. Oui, l'éditeur de BD ! La 4^e extension de *Zoon*, *Ziatik*, sort donc bien vers juin. Pour le reste, à suivre...

Ils ont mangé du Lyonnais
 Réjouissez-vous joueurs de *Lyonnesse*, Men in Cheese pense à vous. L'éditeur suisse entend publier tous les deux mois un supplément comprenant à chaque fois un ou deux scénarios et une aide de jeu, et ouvre le feu début mars avec *La missive saponifiante*, une histoire de magicien amoureux. Tout cela avant *L'édit de Murgan*, le supplément sur la magie qu'on nous promet avant l'été.

Casus Belli

Jeux de Rôle, jeux Online et cultures de l'imaginaire

4, rue Saint Nicolas, 75012 Paris - France

Tél.: 01 43 43 96 05

www.casusbelli.com

e-mail : redaction@casusbelli.com

Rédaction

Directeur éditorial : André Dehó

Rédacteur en chef : Didier Guiserix

Conseiller à la rédaction : Régis Jaulin

Assistant à la rédaction : Guillaume Fournier

Secrétaire de rédaction : Célia Chazel

Comité de rédaction :

Jeu de rôle : Sébastien Célerin, Guillaume Fournier,

Serge Olivier

Online : Guillaume de Casaban

Cinéma : Maël le Mée

BD : Régis Jaulin

Animation : Cédric Littardi

Littérature : Fabrice Colin

Photographie : Jean-Christoph Hasel

Couverture : Didier Robcis

Illustrateurs : Claire Avril, Roland Barthélémy,

Bernard Bittler, Cyril Flautat, Jean-Christophe Swal,

Lionel Richerand.

Bandes dessinées : David B, Olivier Bédoué,

Jean-Paul Krassinsky

Ont collaboré à ce numéro : Stéphane Adamiak,

Julien Blondel, François Doucet, Nicolas Gaume,

Fabrice Lamidey, Grégory Molle, Guy Ridarch,

Xavier Spinat, Frédéric Weil, Léonidas Vespérini

Agents d'ambiance : Canis Bellus et l'ensemble

du matériel informatique

Directeur artistique : Chris Impens

Gabarit, conception graphique et maquette :

Franck Achard, Cyrille Daujean, Chris Impens,

Jean-Loup Fierfort

Fabrication : Nicolas Hutter

Publicité : Nathalie Rive Tél. : 01 46 33 05 27

Attachée de presse : Katia Werner

Tél. : 01 46 33 15 39

Abonnements : voir page 81

Diffusion : CPG Tél. : 01 41 41 97 33

Crédit Photographie :

Photo brève Hannibal : © F.Trapper/Corbis

Sygm

Photo brève Jurassic Park : © Lucasfilm Ltd

Photos film ADD : © Sweet pea entertainment

Photo Joann Sfar : © J.-C. Hasel

Photo Laurent Genefort : © D. Carton

brève Moebius : © Humanoïdes associés

Croquis preview ADD3 : © TSR

À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios :

Dark Earth II est édité par Multisim sous licence Kalisto.

Vampire : la Mascarade est édité par Hexagonal sous licence White Wolf.

Herowars est édité par Multisim sous licence Issaries Inc.

Prophecy est édité par Halloween Concept.

Site Web

Éditorial : Régis Jaulin

Surf : Guillaume de Casaban

Remerciements :

À Excelsior pour avoir permis la reprise aisée de Casus Belli ;

à Kalisto, Nicolas Gaume et Jean-Paul Hazera pour leur soutien fidèle et réconfortant,

à Michelle Courvillat, Marianne Brédard et Pierre Thorailleur pour leurs conseils

très utiles.

Casus Belli

Nouvelle série

Numéro 1, mars-avril 2000

Bimestriel édité par la SARL de presse Arkana press

(Gérant Frédéric Weil) au capital de 2500 francs

(principal associé : Arkana Participation)

Siège social : 13, passage du Clos Bruneau

Directeur de publication : Frédéric Weil

Administration : Nathalie Weil

Commission paritaire : en cours

ISSN : 0243-1327

Flashage et gravure : Open graphic

Imprimeur : PubliPrint (Béchy)

Distribution : MLP

Textes © Casus Belli 2000

Le numéro 1 est constitué de deux fascicules : Casus

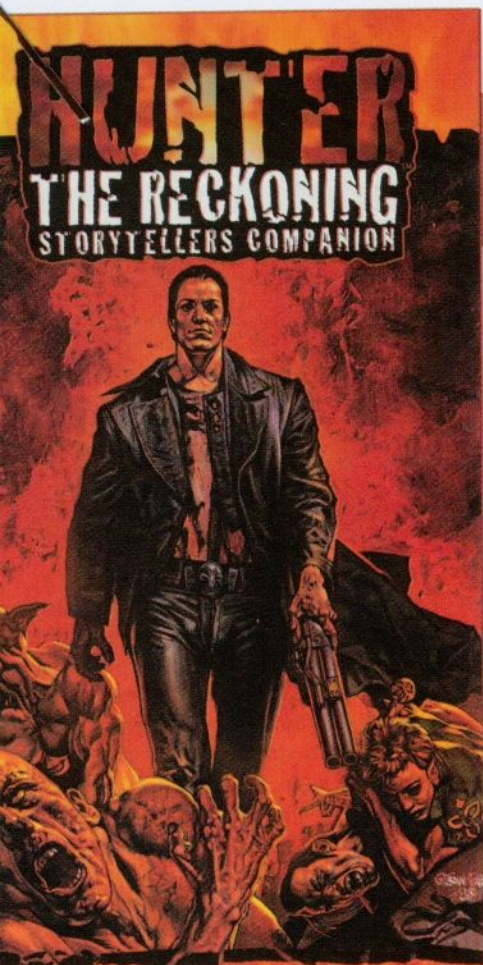
et Casus Master ne pouvant pas être vendus séparément.

L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation

par l'auteur de leur libre publication dans le journal.

Les documents non sollicités ne sont pas retournés.

QUE JAMAIS



Jeux de Rôle

**ILS SONT MORTS
 ET ILS NE LE SAVENT PAS**

À paraître en mai, *Hunter the Reckoning* devrait être suivi d'un supplément tous les deux mois, en commençant par le *Hunter Storytellers Companion* puis le *Hunters Survival Guide*. Bien des rumeurs circulent autour de la traduction du titre de ce sixième jeu du *Monde des Ténèbres* qui remplace le défunt *Wraith : The Oblivion*.

RIPLEY SUPER STAR

CINÉMA

Sigourney Weaver aime bien l'espace puisqu'on l'y retrouvera le 5 avril dans *Galaxy Quest*, en comédienne de théâtre prise par des extraterrestres pour une héroïne de guerre galactique (hé les gars ! *Alien*, c'était de la fiction !). À ce propos, des rumeurs tenaces mais démenties feraient état d'une possibilité d'*Alien 5*, co-écrit par Weaver et réalisé par elle ou Ridley Scott. La star aurait reçu pour ce faire 18 millions de dollars de la Fox.



Adapted



L'adaptation du jeu culte est en post-production et devrait sortir aux USA à la fin de l'année. Jeremy Irons joue le grand méchant. Corey Solomon, le réalisateur, est bien sûr un rôliste de première et dit avoir tout fait pour respecter au mieux l'esprit de *D&D*. Quand un *dungeonmaster* devient filmmaker, avec le producteur de *Matrix* et *L'Arme Fatale*.

Oubliez *Greyhawk*, *Forgotten Realms* ou *Dragonlance* ; *Donjons et Dragons* – le film, se passe dans un nouveau monde ¹, le royaume d'Izmer, dominé par les mages. Solomon a voulu s'éloigner de mondes ultra-connus et maintes fois supplémentés ou novelisés afin de surprendre et ne pas s'enfermer dans un carcan de références. Ce qui ne l'empêche pas,

bien sûr – c'est tout l'intérêt de la chose – d'observer scrupuleusement les règles et le background d'*AD&D*, des races aux classes en passant par les sorts et les créatures. Oubliez aussi la série animée des années 80, qui partait du monde réel. Solomon n'a pas voulu commencer son film par une scène de joueurs basculant magiquement dans le jeu lui-

même. Il veut vraiment nous faire croire à son monde, dans un film très éloigné de ce qui s'est déjà fait en fantasy, rarement réussi selon lui. Seuls *Excalibur*, *Conan* ou *Beastmaster* trouvent grâce à ses yeux. Et ils l'ont peu influencé. Solomon se réfère plutôt à *Star Wars* : une mythologie complète, des personnages auxquels on peut s'identifier, une rupture totale avec

Jeons Dragons

notre propre monde. Solomon définit son film comme un croisement entre « le détail de *Star Wars* et l'action et le fun d'*Indiana Jones*, une aventure qui se passe dans un monde *D&D* ».

Corey Solomon, écrit, réalise et produit *D&D*. C'est son premier film. Un travail énorme mais il n'échangerait cette expérience pour rien au monde. Cela aura été la meilleur école qui soit pour ce canadien autodidacte de 29 ans qui a tout appris sur le tas. Il faut dire qu'il était bien parti, maman étant productrice à Toronto, les plateaux faisant office de centre aéré... À 19 ans il est premier assistant de seconde équipe. Assistant de production, aussi ; il découvre ainsi les ficelles de la finance cinématographique, ce qui lui sera bien utile quand il aura l'idée d'adapter son jeu préféré, il y a neuf ans.

NEUF ANS DE BATAILLES

Neuf ans de batailles contre la friolose des majors qui, quand elles ne s'adonnaient pas au délit de sa gueule familier à la fantasy depuis les années 80, voulaient carrément s'appropriier le projet et en faire une soupe marketée tout public juste bonne à augmenter les ventes de popcorn. Solomon se tourne alors vers les indépendants. Viennent s'ajouter les problèmes de droits. TSR sera rachetée deux fois de suite, par Wizards of the Coast puis par Hasbro, avec tout ce que cela implique de renégociations. Mais de faux départs en vrais arrêts à deux doigts du but, comme cette fois où James Cameron avait

accepté de produire et où l'un des studios participant au contrat avait tout laissé tomber sans raison au dernier moment, Solomon n'en démord pas et rencontre finalement Joel Silver, Monsieur *Arme Fatale-Die Hard-Matrix*. Le bonhomme est intéressé. Mais Corey n'a jamais rien tourné. Silver lui donne une équipe complète et 500 000 \$ pour tourner 3 minutes du film. Le test est concluant. C'était il y a deux ans. La production démarre enfin.

PASSAGE À L'EST

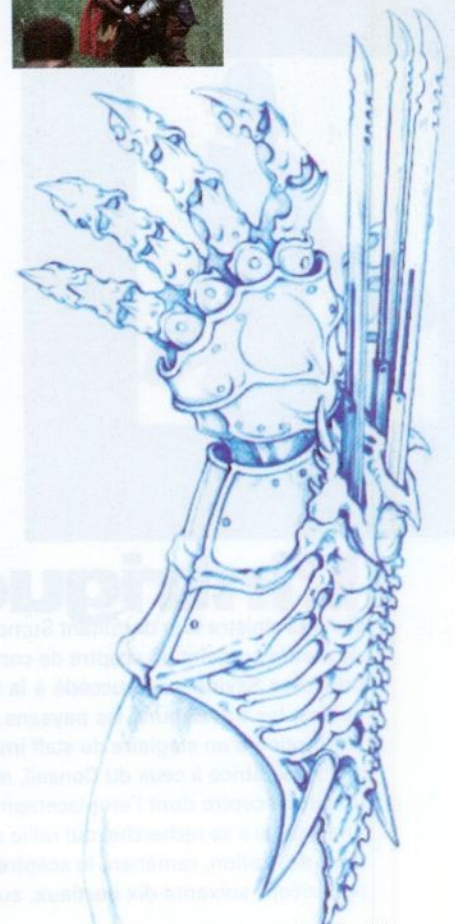
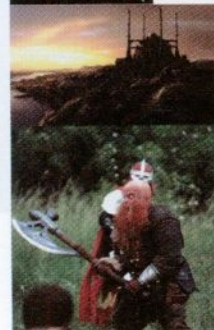
Une des priorités consiste à serrer le budget (il tourne aujourd'hui autour de 40 millions de dollars pour 2 heures de film). La majorité des cadres et des acteurs entrèrent en participation, en cédant une partie de leur salaire contre un pourcentage sur les bénéfices. Dans le même esprit, Station FX, le prestataire d'effets spéciaux, devient co-producteur. Autre économie, les 11 semaines de tournage ont toutes eu lieu en République Tchèque (comme d'autres font des chaussures en Chine ou coulent des paquebots célèbres au Brésil). Un taux de change de 1 contre 5, ça ne se refuse pas. Enfin, et surtout, Prague et ses environs regorgent de monuments tous plus hallucinants les uns que les autres, convenant à merveille pour les décors et évitant donc de les construire. Châteaux, cimetières, manoirs, bibliothèques d'un autre âge... L'un des lieux de tournage qui a le plus marqué Solomon est la Chapelle des Os, une crypte ornée de 40 000 squelettes. Un

souvenir de la Grande Peste du XV^e siècle. La salle du Conseil des Mages a été filmée dans l'Opéra National, les honorables vieillards s'interpellant de loge à loge. La scène est ouverte « par ordinateur » et donne sur Sumdall. La cité est une composition démentielle au croisement des styles roman, byzantin et gothique. *D&D* débute sur une minute de survol de la ville - quatre mois de calculs pour Station FX. Voilà pour les donjons. Quant aux dragons, mis à part le fait que leur vol est basé sur celui des chauves-souris et des rapaces et leur peau sur celle des crocodiles, rien n'a filtré. On attend impatiemment les photos. De leur côté, les costumes ont reçu une grande attention afin de ne pas faire « reconstitution médiévale ». Ils devaient avoir l'air de venir d'un autre monde et non du Puy du Fou. Le directeur photo est Douglas Milsome (*Full Metal Jacket*). On peut donc s'attendre à des combats réalistes d'un autre niveau que ceux de Xéna vs Hercule, avec des pointes à 2000 figurants. Pas la peine de rêver de délire gore, les producteurs ne veulent surtout pas passer au-dessus de la classification - 13 ans.

À l'instar du jeu, *D&D* est basé avant tout sur un groupe d'aventuriers. Solomon dit avoir passé beaucoup de temps à développer les personnages, leurs interactions, le background des méchants... Jeremy Irons, dans le rôle de l'archimage Profion (avec un nom pareil, son père doit être proctologue), serait aussi bon que Nicholson dans *Batman*. Connaissant l'homme, on peut avoir confiance.



Sweet Pea Entertainment/Silver pictures/Stiking/Meta



1. Nouveau, pas tant que ça, puisqu'inspiré par *Mystara*, le background développé pour *D&D*.



Wayans (*Scream, Halloween 1999*). C'est la sarcastique de la bande. « Il introduit l'humour. Il apporte un certain équilibre. C'est un personnage que le spectateur devrait beaucoup aimer. Cette sorte de personnage qu'on rencontre toujours dans une partie de *D&D*, celui qui part en courant dès qu'il y a un combat. Il y en avait toujours un dans mes campagnes ! » Que le film joue sur les deux tableaux, l'ambiance entre les joueurs et celle du jeu lui-même, paraît plutôt encourageant. Kristen Wilson est Norda, l'elfe. Sérieuse, mystérieuse et « très, très calme ». « Elle n'a pas l'air maquillée du tout. On la croirait vraiment d'une autre race. »

GRANDE TRADITION AD&D

Lee Arenberg joue Elwood, le nain. Solomon voulait un nain dans la plus grande tradition *D&D*, qui boit tout le temps, a un tempérament exécrationnel et parle fort comme pour compenser sa petite taille. « Il fait des blagues *D&D* : il se moque des elfes, déteste les chevaux, raconte ses batailles contre les orcs, le tout dans un style drôle et accessible même pour un public non initié ».

On va s'arrêter à Thora Birch (vue dans *American Beauty*, aux côtés de Kevin Spacey), impératrice du même registre que Natalie « Amidala » Portman.

J'en vois déjà dont les ongles s'enfoncent dans le papier glacé de leur canard favori. Mais bon sang, quand va-t-il parler vraiment de l'adaptation du jeu ? Maintenant. Le scénario fonctionne avec toutes

les règles d'*AD&D*. Pas au point de faire s'arrêter les personnages pendant cinq minutes le temps de faire un jet de dés, mais quand même. On retrouve bien sûr les boules de feu. Certains sorts ont été transformés, ou combinés pour être plus visuels. On trouve notamment une super version de missile magique, ainsi que des sorts « insérant des créatures dans des personnages ». C'est une sorte de possession magique qui affectera l'un des principaux personnages à un moment crucial. Une variation du *mind flayer*, qui n'agirait pas à distance mais entrerait vraiment dans le personnage. On verra d'ailleurs le « parasite » sortir plusieurs fois dans le film et interagir avec le personnage en prenant progressivement le dessus sur son esprit dans les moments cruciaux. « Je pense que ce type de choses est très *D&D*. » Nous aussi, Corey, nous aussi !

Un peu d'avenir pour finir. Solomon a conçu son univers comme une trilogie, mais tout dépendra de la clémence du box office. Les prêtres, à deux doigts d'être évacués dans ce premier film, auraient une place importante dans les suites éventuelles. Une série TV est également prévue. *D&D* a soufflé ses 25 bougies, une 3^e version va bientôt sortir, en même temps que le film. Et un scénario de *Dragonlance* (écrit par ses créateurs) circule actuellement dans la cité des anges. Gardez un œil sur la toile, la bande annonce US de *D&D* ne devrait plus tarder à y pointer le bout de son lien.

Mael Le Mée



L'un des voleurs est interprété par Justin Whalin (*Lois & Clark*). Comme les autres acteurs, il a fait la majorité de ses cascades et de ses combats (seule une dizaine de séquences ont été doublées). Il s'est tellement impliqué qu'il s'est ouvert le crâne sur les pierres séculaires et vermoulues d'un château tchèque (voilà où ça mène, les économies ; à vouloir tourner dans des vrais décors on finit par regretter la douceur des fausses cloisons en plâtre).

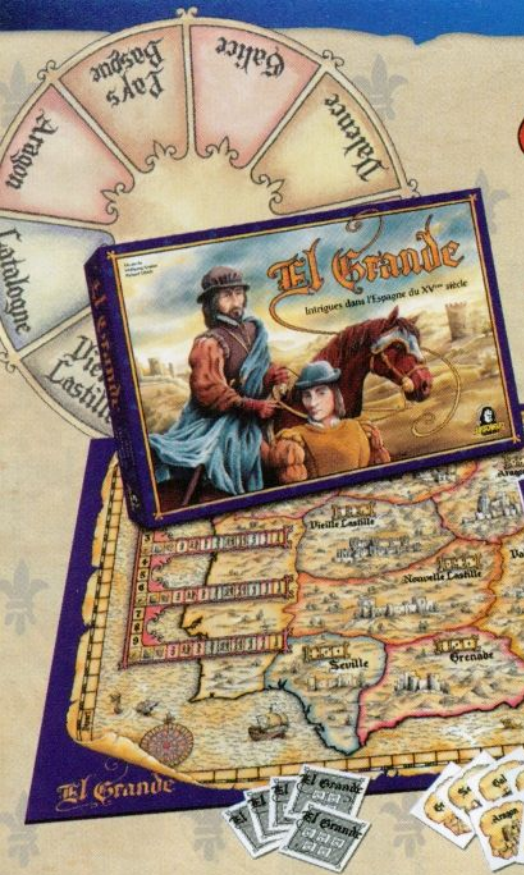
L'autre voleur est joué par Marlon

L'intrigue

Dans sa sinistre tour dominant Sumdall, la capitale du royaume d'Izmer, Profion, un archimage aussi puissant que mal intentionné, tente vainement de mettre au point un sceptre de contrôle des dragons rouges. Il apprend alors que son plan d'assassinat de l'empereur a réussi mais que la jeune princesse Savina lui a succédé à la tête d'Izmer ; elle décide aussitôt de mettre en application ses idées de réforme sociale et d'égalité entre les nobles, les travailleurs, les paysans... Le Conseil des Mages appréciant assez peu les 35 heures, Profion en profite pour ourdir une machination (corruption d'un stagiaire du staff impérial ?) et lancer une mesure d'*impeachment* contre Savina. S'ensuit une guerre civile opposant les partisans de l'impératrice à ceux du Conseil, menés par Profion, désormais en possession du sceptre royal de contrôle des dragons. Heureusement il existe un autre sceptre dont l'emplacement est indiqué sur une antique carte oubliée dans l'École de Magie de Sumdall. L'espoir renaît... Savina envoie une équipe à sa recherche, qui rallie au passage deux voleurs et un guerrier nain. Après moult aventures, la troupe, poursuivie par Damodar, le bras droit de Profion, ramènera le sceptre et le clou du spectacle pourra avoir lieu : la bataille finale entre dragons rouges (Profion) et dragons or (l'impératrice) – soixante-dix bestiaux, au-dessus de la ville de synthèse, que l'attaque de l'Étoile Noire, à côté, c'est *Une Histoire Vraie*.

Le « synopsis pirate » (spoiler) complet reconstitué d'après les rumeurs et les scripts ayant circulé à Hollywood est sur : dndmovie.com. Tout est sur dndmovie.com ! Et aussi sur tmc.org/batcave/dandd.html. Bonus, pour avoir des nouvelles de *Dragonlance*-le-film : cinemagine-ltd.com/cgi-bin/dlcont/contents.asp

El Grande

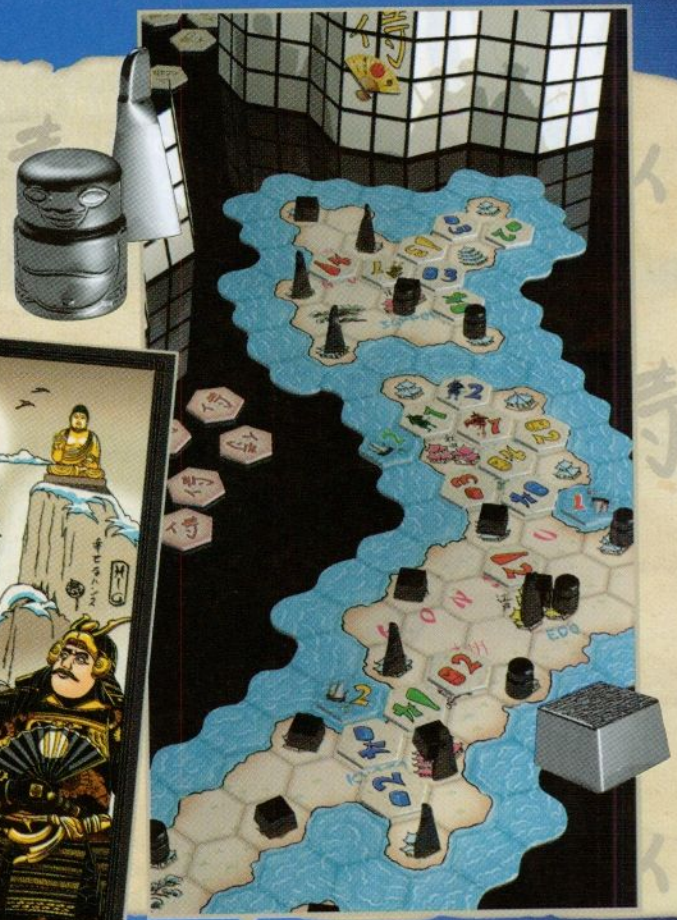
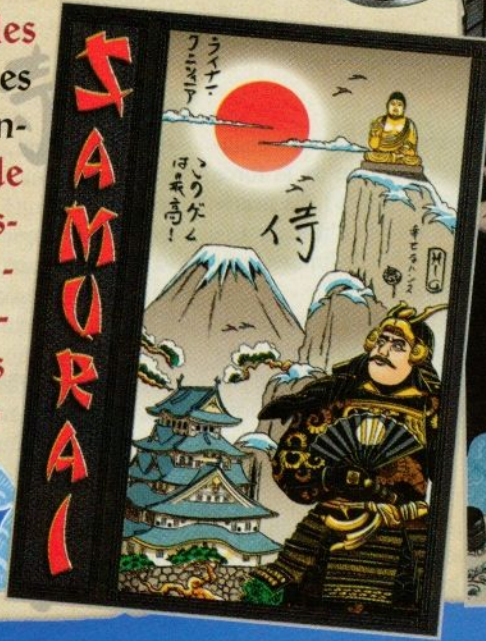


L'Espagne du XV^e siècle est une mosaïque de pouvoirs concurrents où les conquêtes ne se font pas par les armes mais par l'intrigue. Réussirez-vous à étendre votre influence sur la majorité des régions du pays ?



SAMURAI

Dans le Japon des Samuraï, le subtil jeu des pouvoirs fait la différence. Saurez-vous prendre le contrôle de l'une des trois puissances politiques en jeu - prêtre, noblesse ou paysans - tout en conservant des liens avec les deux autres pour survivre ?



BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir :

- EL GRANDE.....280,00 F
- SAMURAI.....220,00 F
- Total.....

Offre valable pour la France métropolitaine uniquement

Ci-joint mon règlement de F (franco de port)
 à l'ordre de Jeux Descartes,
 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris CEDEX 15
 Nom Prénom
 Adresse
 Code postal Ville



Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com

Dungeons and Dragons



La parution de la troisième édition de *D&D* est toujours prévue pour début août, avec le *Player's Handbook*, qui sera suivi en septembre par le *Game Master Guide* et le *Monster Manual* en octobre. Comme on commence à avoir une meilleure idée de ce qui va changer, Casus fait le point.



La troisième sera-t-elle la bonne ?

3

Les caractéristiques : peu de changements. Disparition de la force exceptionnelle (18 %). La dextérité modifie les jets d'initiative.

Les niveaux : plus de limites pour les non-humains.

Les classes : à peu près toutes les combinaisons classes/races deviennent possibles comme par exemple un demi-orque paladin ou un gnome paladin-sorcier (rien que ça !) Le moine et l'assassin font leur come-back.

Les compétences : le système de compétences, martiales et autres, disparaît au profit d'un système intégré qui permet de gérer toutes les capacités des personnages, y compris le combat, les jets de sauvegarde et tutti quanti. Comment ça marche ? C'est très simple. Tous les jets sont effectués à l'aide d'un D20 modifié par des bonus/malus dus à la situation, au niveau du personnage, etc. Le résultat du jet

(plus c'est haut, mieux c'est) est comparé à une valeur qui représente la difficulté de l'action. Si le jet est supérieur ou égal à cette valeur, le test est réussi.

Le combat : conséquence de la règle ci-dessus, la valeur de la classe d'armure change. Au lieu de partir de 10 et de descendre vers les négatifs, la CA démarre de 10 et progresse vers le haut. Ainsi une CA de 4 devient une CA de 16. Du coup le TACO disparaît. Pour toucher un adversaire, on prend sa CA comme difficulté. Les armes perdent leur facteur de vitesse et des coups critiques rendent les bastons un peu plus saignantes.

L'Initiative : elle n'est tirée qu'une seule fois au début de chaque combat puis tout le monde s'entient à l'ordre ainsi établi. Mais les PJ ont la possibilité d'avancer ou de retarder leurs actions.

La magie : certains sorts (dits de

niveau 0) peuvent être lancés sans avoir été mémorisés auparavant. Il s'agit essentiellement de sorts utilitaires (détection de la magie...) Les sorts, même s'ils peuvent être lancés par des classes différentes ont tous les mêmes caractéristiques.

L'univers : Greyhawk devient le cadre de campagne « par défaut ». Parallèlement, seuls les Royaumes Oubliés et, dans une moindre mesure, DragonLance, seront suivis par TSR. Planescape et Ravenloft, exit !

Pas de révolution donc, mais une volonté d'homogénéiser le système et de mettre de l'huile dans les rouages. Plus de détails à la rentrée !

Serge Olivier

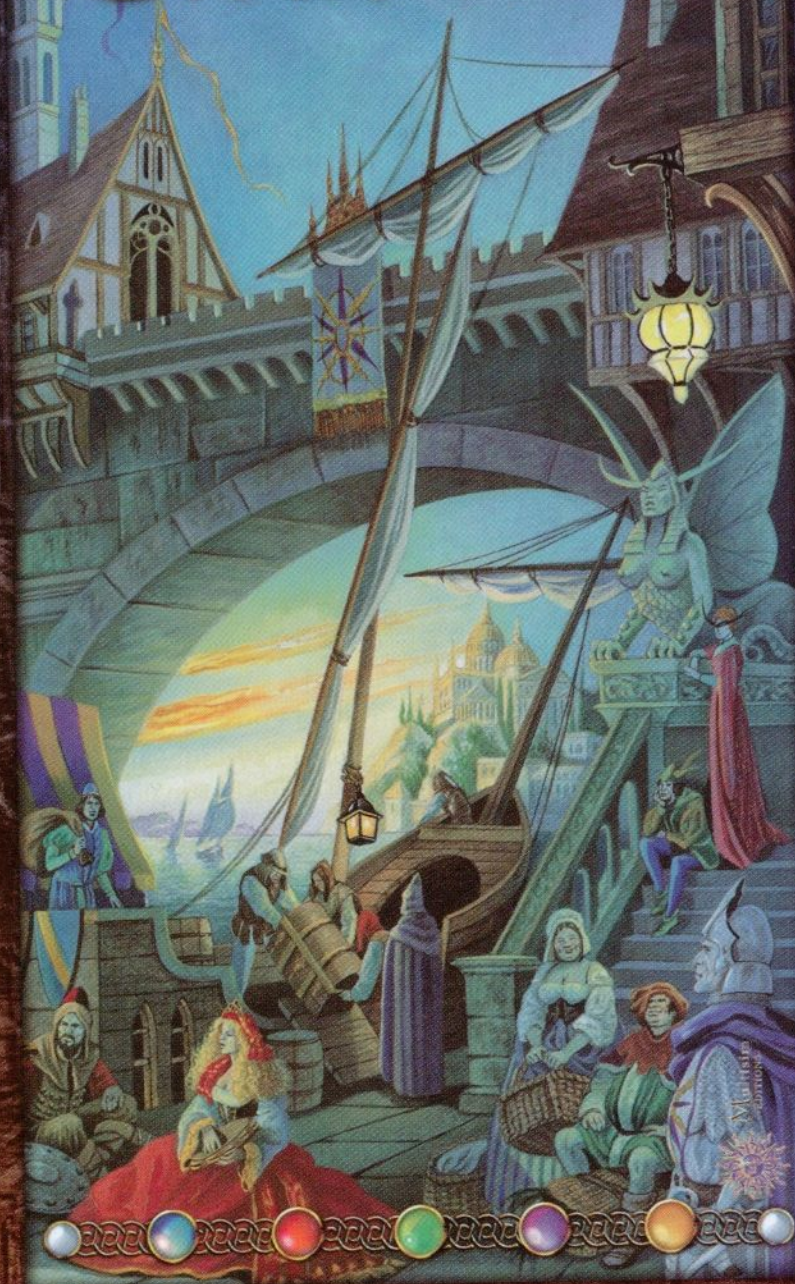
Edifiez la plus fameuse des cités jamais construites
une Citadelle toute puissante

Multisim
EDITIONS



Sortie
fin Mars

Citadelles



Citadelles

*Un jeu
de cartes
pas à
collectionner*

Tour à tour roi, voleur, assassin, marchand, architecte, magicien, ...
Utilisez vos talents de filouterie, de manipulation,
de stratégie, votre ambition et votre argent
pour construire une Citadelle digne de ce nom.

Premiers Âges

Le jeu de rôle dans la Terre des Dragons



Bien des historiques de jeu ne sont qu'ennuyeux et énervants – caches-misère de mondes sans cohérence, poésies épiques lourdingues tentant de donner, en invoquant des combats divins et des successions de dynasties, un peu de crédit et d'étoffe à des univers peu convaincants – et on pouvait craindre que les concepteurs de *Premiers Âges* ne succombent au risque d'une généalogie indigeste. C'était avant de voir les premiers textes de ce jeu de rôle qui devrait sortir avant l'été.

Tout, dans ce survol concis d'un millénaire et demi d'histoire, donne du sens à ce monde, en décrivant les mentalités des diverses contrées et en justifiant les rapports parfois ambigus qui existent entre elles et vis à vis de l'Empire Draconique. Un Empire dont la longévité sans rupture significative, et la puissance juste érodée, un peu à la façon de l'Égypte des Pharaons, crée une continuité où des événements issus d'époques éloignées peuvent converger dans le temps présent. Sans compter que l'époque

pré-impériale, dont ne subsistent que peu de certitudes et de signes, apporte autant d'espoirs que de menaces et de fantômes...

Selon les auteurs, les personnages pourront être aussi typés qu'on le désire, avec des cultures et des objectifs personnels divergents, car l'époque choisie leur donne de bonnes raisons d'agir de concert, des motivations qui transcendent leurs différences. Reste à voir si la symbiose entre monde et système offrira vraiment aux personnages le choix annoncé entre les voies de l'action pure, de l'en-

quête et du jeu de positionnement subtil parmi les forces établies ou rebelles.

Car *Premiers Âges* est à la fois neuf et ancien : né dans une association, le Gobelin Fanatique, pratiqué et peaufiné depuis des années, il lui reste encore à surmonter l'épreuve de la rédaction, qui n'est pas la moindre. Corollaire positif de sa publication : la naissance d'un nouvel éditeur, Athal (du nom du peuple le plus répandu du jeu*), qui a déjà dans ses cartons des projets à brève échéance de jeux de plateau et de stratégie. On peut juste leur souhaiter d'esquiver le handicap d'arriver sur le marché avec un thème en apparence proche du *Prophecy* de Halloween...

Didier Guiserix

* Pour la petite histoire, l'éditeur aurait pu s'appeler *6° sens*, un nom un peu trop vu ces derniers temps. Dommage.



MANDES INFÉRIEURES A 499: 35€ DE FRAIS DE PORT

CO DE PORT EN MÉTROPOLÉ À PARTIR DE 499

IS À L'ÉTRANGER : 70

EMENT PAR CARTE BLEUE, CHÈQUES OU MANDATS

DU

MONDE

14/16 RUE MAURICE FONVIELLE

PASSAGE ST JÉRÔME, 31000 TOULOUSE

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H

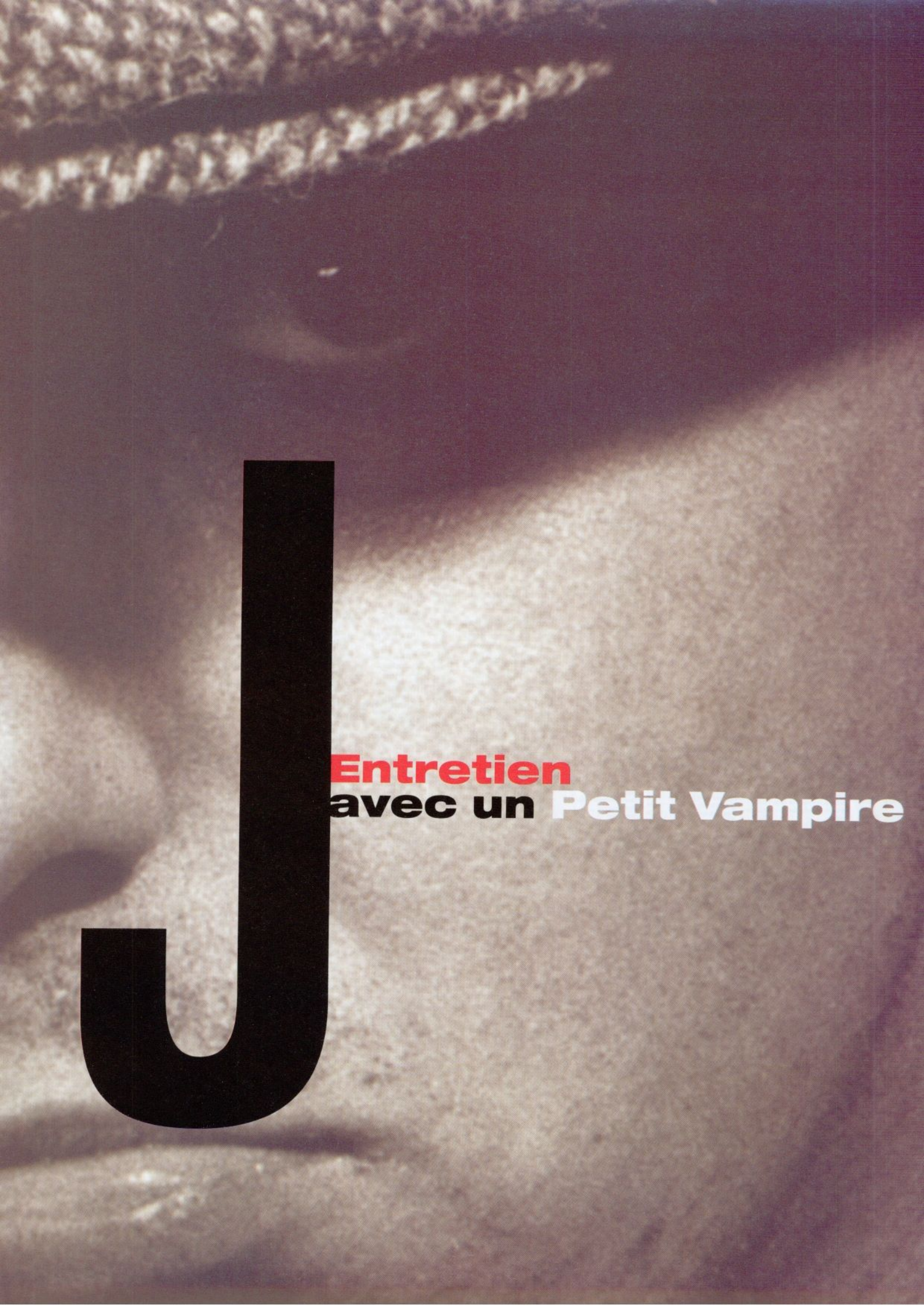
15 JOURS-48 HEURES (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

TABLEAU DES RÔLES

Table listing various role-playing game titles and their prices. Columns include title, price, and publisher. Titles range from 'Death gods' to 'Warhammer Fantasy Roleplay'.

JEUX DE SOCIÉTÉ

Table listing board games and their prices. Columns include title, price, and publisher. Titles range from 'Empire en Barmes' to 'Warhammer Fantasy Roleplay'.



J

Entretien
avec un Petit Vampire

Joann Sfar



UN CHEVAL!
ON LE BOUFFE!



Photo : Jean-Christophe Hasel

À 27 ans, Joann Sfar est déjà un peu plus qu'un auteur de bande dessinée : c'est un phénomène, et certains n'hésitent pas à voir en lui le successeur de René Goscinny. Un Goscinny hanté par d'étranges visions qui s'amuse à promener ses personnages de série en série. C'est Prévert écrivant de l'heroic-fantasy et Brassens dans le chaudron du fantastique ! De grands noms pour exprimer son talent et sa forte personnalité.

Sfar, c'est un *Merlin* tout minot chez Dargaud, un formidable *Petit Vampire* chez Delcourt, un rabelaisien *Petrus Barbygère* avec Pierre Dubois... C'est aussi l'univers de *Donjon*, créé avec Lewis Trondheim, un monde où il multiplie les clins d'œil au jeu de rôle.

Casus Belli : Dans quelle mesure ton travail a-t-il été influencé par la pratique du jeu de rôle ?

Joann Sfar :

J'ai été un enfant très gâté. Mes grands-parents et mon père passaient leur temps à me lire plein d'histoires et à m'acheter plein de livres et de jouets. D'aussi loin que je me souviens, raconter des histoires a toujours été mon occupation favorite. Ce goût du récit oral et imagé m'a tout naturellement conduit à pratiquer le JdR dès qu'il a déferlé en France. J'ai découvert cette activité grâce à la revue *Runes*, et *Casus Belli* dont je suis lecteur depuis le numéro 1 ! Je passais toutes mes semaines à écrire des scénarios pour des campagnes qu'on jouait le week-end avec mes copains...

On jouait à des jeux compliqués, injouables mais très riches,

comme *Chivalry & Sorcery*, *Rolemaster* ou *Légendes Celtiques*...

Et puis on a découvert les jeux *Chaosium*, *Runequest* et *Cthulhu*, qui restent de mon point de vue les deux jeux les plus intelligents et ouverts jamais écrits : un système simple permettant toutes les inventions et modifications possibles. *JRTM* et *Runequest* m'ont énormément influencé, parce que les campagnes de ces jeux présentaient des pays entiers avec leurs écosystèmes, leurs règles propres.

Ça m'a donné envie d'inventer mes propres mondes... Et j'ai donc rempli des centaines de pages de cahiers avec des notices ethnologiques, anatomiques et culturelles concernant des créatures imaginaires... Aucun de ces carnets ne sera jamais publié, mais c'est cet imaginaire-là qui est à l'origine de la plupart de mes histoires.

Les Potamoks raconte le début d'une campagne de *Runequest*. *Le Professeur Bell* contient beaucoup d'éléments que j'avais rassemblé pour des scénarios de *Maléfices*. J'adore *Maléfices* ! Un jeu unique, écrit avec une intelligence et un humour rares ! *Donjon*, évidemment, se nourrit de toutes ces années à faire le couillon derrière un paravent...

CB : Comment est né le projet *Donjon* ? Quelles intentions aviez-vous avec Lewis Trondheim ?

J.-S. : On avait un rêve en commun : réaliser un monde dix fois plus vaste que *Le Seigneur des Anneaux* ! On s'est dit que ça prendrait une vie, et puis ça nous a vachement encouragé ! Mais *Donjon* n'est pas une parodie. Il y a évidemment des références mais on n'est pas là pour se moquer de nos personnages. On essaie au contraire de les rendre le plus cré-

www.pastis.org/joann

Les images sont tirées de *Petit Vampire va à l'école*, de *Professeur BellT1*, et de *Donjon Potron Minet, la Chemise de la Nuit* (avec Lewis Trondheim, dessin de Christophe Blain). Albums parus aux éditions Delcourt.



dibles possible. L'humour n'exclut pas la cohérence. Et nos lecteurs, qui sont de véritables enculeurs de mouches, sont là pour nous le rappeler !

CB : La façon dont tes personnages apparaissent, disparaissent, jouent les seconds rôles d'album en album, n'est-elle pas liée à cette pratique du jeu ?

J.-S. : En effet, je construis d'abord un univers, avec des règles, des personnages, des décors, et ensuite je les laisse « jouer » entre eux. J'accorde beaucoup d'importance à plein de détails qui ne seront pas dans l'album, comme si je me disais « si les joueurs décident de faire ça, il faut que je prévoie le coup ». Je m'oblige à fouiller tous les personnages, même les seconds rôles. Le cinéma et la littérature nous ont habitués à cette notion un peu pénible de « héros » et de « second rôle »... Mais les joueurs de JdR sont obligés de faire de chaque personnage un premier rôle potentiel. Surtout lorsqu'on

joue en campagne et que votre personnage se marie, a des enfants et qu'ensuite vous jouez son fils, le personnage qui était un fringant bretteur durant les premières parties devient un vieillard respecté mais inutile... Cette déliquescence du héros, inéluctable, m'intéresse énormément. Dans *Donjon*, c'est même le sujet central : que valent les héros et leurs idéaux face au temps ?

Qu'il s'agisse de bandes dessinées ou de JdR, toute histoire véhicule un contenu idéologique fort : en subordonnant tout un récit à un héros unique, on accrédite cette idée du surhomme qui me plaît si peu. J'aime l'idée que les personnages vivent des choses et qu'on vient les observer comme des poissons qu'on a mis dans un aquarium. On les regarde vivre, mais ils ignorent leur rôle dans les événements qui les submergent.

CB : Le plaisir que tu prends à promener ces personnages d'une série à l'autre pourrait-elle se comparer au plaisir d'incarner un personnage de jeu de rôle ?

J.-S. : Voilà, oui ! C'est le jouet qu'on range et qu'on ressort plus tard pour rejouer avec. Chaque personnage incarne une petite voix que j'ai dans la tête, et parfois, elle veut prendre l'air... Alors je la mets dans une histoire, même si ça n'est pas son histoire. C'est ainsi que le Capitaine des Morts qui vient de *Barbygère* se retrouve chez le *Borgne Gauchet* et même dans *Petit Vampire*... J'aime bien l'idée d'être entouré d'une grande famille de personnages couillons et attachants. Mais ça n'est pas le foutoir pour autant, je fais gaffe à la cohérence.

CB : Quel regard portes-tu sur cette culture du jeu ?

J.-S. : À l'origine, le JdR se présente comme un antidote merveilleux contre toutes les conneries que nous font bouffer la télé et le cinéma. Il permet aux joueurs de se réapproprier l'imaginaire. Ils inventent leurs propres histoires plutôt que de saliver passivement devant ce que leur donne Hollywood. Le JdR stimule l'imaginaire, la créativité, et je crois réellement que c'est une des façons les plus intelligentes de voyager. Aucun alcool n'est aussi fort qu'une bonne histoire. Par

ailleurs, pratiqué intelligemment, le JdR colle une bonne petite claque dans la gueule des marchands de soupe qui veulent toujours vous piquer votre pognon : un livre de Cthulhu, un écran, des dés, des cahiers, et vous pouvez inventer des scénarios pendant mille ans sans donner de thunes... de grosses entreprises pas jolies...

Seulement voilà, les grosses entreprises pas jolies ont trouvé que c'était pas viable et qu'il fallait créer un réflexe d'achat avec le JdR. Alors on a proposé des scénarios réguliers pour chaque jeu... Et après tout, ça peut se comprendre, le meneur aime le background, il veut en savoir plus sur l'univers dans lequel vivent ses joueurs. Mais au bout d'un moment, ça devient du pré-mâché et le pauvre meneur, il n'invente plus rien, il se borne à répéter devant ses joueurs ce qui est écrit dans son bouquin. Et comme tout ça devient juste de l'échange de chiffres, on se met à jouer de moins en moins et à compter les points de plus en plus... Et on finit par laisser tomber les jeux de rôle et par collectionner des cartes comme un mongol devant l'Oeuf Cube ! Je n'ai rien contre les *card-games*, mais comparé à un vrai jeu de rôle, c'est de la merde.

Les jeux vidéos, c'est autre chose. Tant que le business du jeu ne rapportait pas grand-chose et était pratiqué par des jeunes connards enthousiastes, on avait des super jeux, inventifs, drôles, décalés, subversifs, même... Mais depuis que ça draine plus de pognon que toute l'industrie du cinéma, tous les jeux se ressemblent et font chier. Le monde du jeu vidéo manque d'hystériques vraiment prêts à foutre le boxon en amenant des nouveaux trucs ! Avec mes copains d'enfance, on essaie de faire des jeux vidéos, mais des trucs à petit budget, couillons...

CB : Pourquoi crées-tu ?

J.-S. : Pour faire marrer mes copains. C'est la même chose que quand tu écris un scénario de JdR et que tu le fais jouer. Si les joueurs sont contents, tu ne regrettes pas de t'être cassé le cul sur ce putain de jeu !

Propos recueillis
par R.J.

Retrouvez tous les mois en kiosque

+ de jeux PC,
+ de vie.



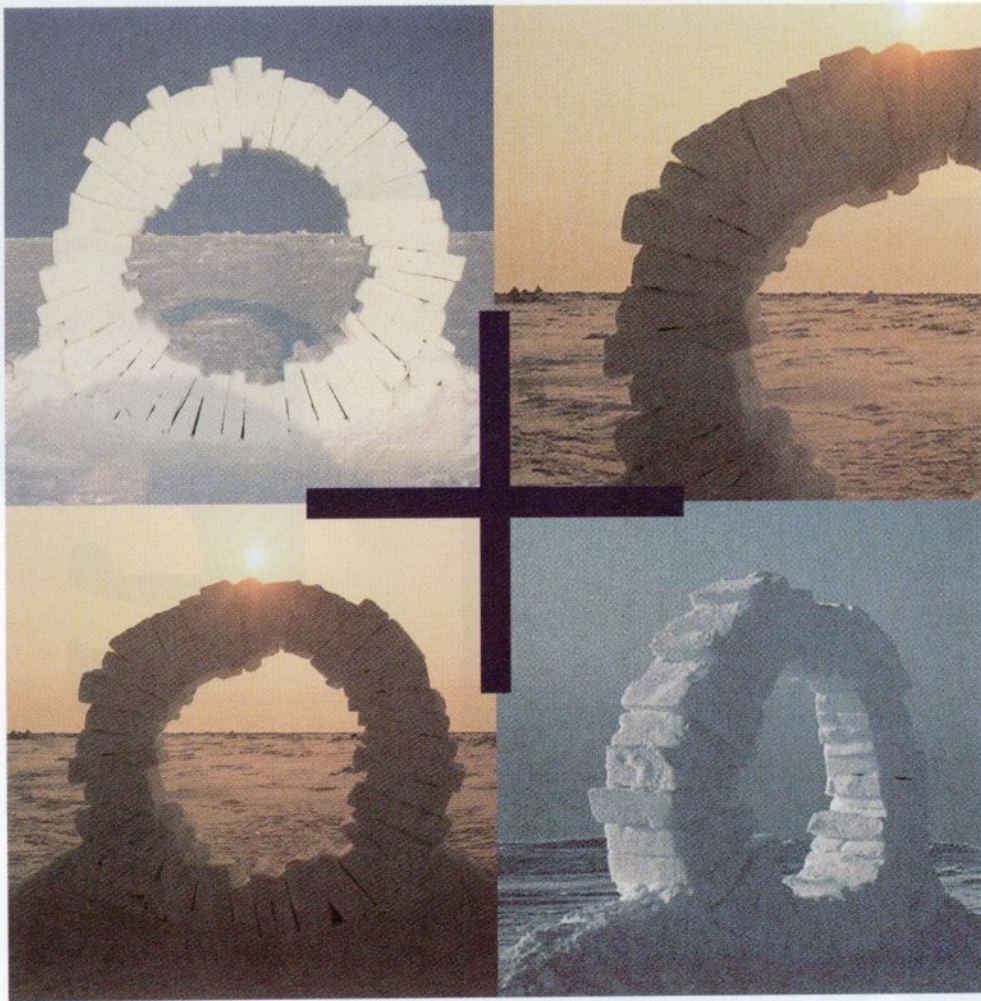
+ de jeux consoles,
+ de vie.

TU LES LIS, TU LES LACHES PLUS

Goldsworthy



SURle

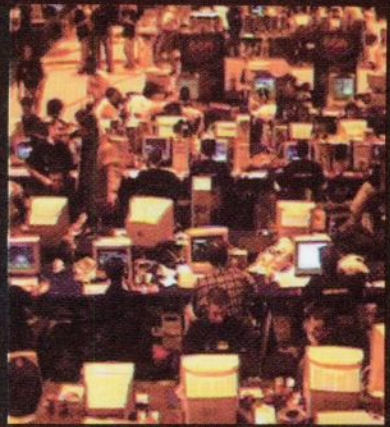


toit du monde

Posés au point exact du pôle Nord, quatre anneaux s'ouvrent tous vers le Sud. Mais pour nous qui sommes au centre, chacun est un portail vers un monde différent. *Andy Goldsworthy, Créé avec la nature* aux éditions Anthese est un des rares ouvrages en français disponibles sur cet artiste anglais né en 1956. On y trouve grand nombre d'œuvres majeures réalisées entre 1977 et 1990 par celui qui peut être considéré comme un des papes du *Land Art*. Le *Land Art* est un courant d'art contemporain qui s'exprime à travers l'utilisation d'éléments naturels. Il est né dans les années soixante aux Etats-Unis et est vécu par beaucoup de ses artistes comme une réaction radicale au développement de la technologie. Pourquoi le *Land Art* nous fait rêver ? Parce qu'il parle notre langage : des colonnes de glace qui se dressent en plein désert, une spirale de roches et de terre qui se dessine sur un lac asséché, une forêt d'arbres étranges ressemblant aux gardiens d'un monde interdit sont autant d'images qui nous transportent vers les planètes imaginaires que nous arpentons chaque jour dans nos jeux et nos lectures.

Lan

ocky LAUNCH
3 157



Photos : Anthony Busi

IPARALYZE

... d'ordinateurs et on les fait tourner en forçant les
... de la nuit à faire tourner les ordinateurs sans regarder le
... que nous sommes capables de faire dans nos jours et
... de notre langage ; des ordinateurs de plus en plus puissants et
... coup de ses articles nous nous sommes habitués à lire
... composants qui s'ajoutent à chaque ordinateur et qui
... machines réalisées entre 1975 et 1990 qui valent plus que
... 40 millions d'articles en France dans

Les lan-parties se multiplient en France et prennent de plus en plus d'importance. Les lan-parties ? Du jeu vidéo en réseau local, sans les inconvénients du net, où chacun amène sa machine. Voici venu le temps des Kasparov du Starcraft et des joueurs professionnels !

www.lan-arena.com

La Lan-arena 4 doit avoir lieu ces jours-ci.

events.cyberathlete.com/cpl/index.shtml

La CyberAthlete Professionnal League.

www.lanparade.de

La plus importante lan-party européenne. La prochaine se tiendra à Munich.

Arena

Fin novembre 1999 : Lan-arena 3. Dans une salle de sport en forme d'arène, 356 joueurs s'installent avec leurs machines. C'est la plus importante lan-party jamais organisée en France : on y vient pour s'affronter sans « lag » à *Quake*, *Starcraft* ou *Half-Life/Counter Strike*, deux jours durant, du samedi au lundi matin pour les plus endurants. Les meilleurs « clans » français sont évidemment présents, mais des Hollandais, des Belges, des Suédois, des Anglais ont aussi fait le déplacement. Le clan anglais fait frémir la salle à son arrivée : « Hé, regarde, c'est Luke ! » souffle quelqu'un au passage d'un joueur réputé, pas star encore, mais pas loin.

L'analogie avec le sport s'impose d'elle-même : les tournois se succèdent et comportent des enjeux assez importants. Les meilleurs clans prennent la compétition au sérieux, même si la majorité des joueurs sont là avant tout pour la détente. Les clans sont sponsorisés, qui par une salle de jeux en réseau, qui par une plate-forme de jeux Internet... car les meilleurs joueurs attirent les autres en salle ou sur les sites. Et si les gains pour les joueurs res-

tent modestes pour l'instant (le sponsoring se traduit surtout par des dons en matériel ou en jeux), si les "transferts" de clan en clan sont encore guidés par l'affinité, ils s'apparentent déjà à ce qu'on peut voir dans les sports professionnels. Les joueurs les plus performants empochent déjà de beaux prix : pour le meilleur français, un voyage aller-retour pour Los Angeles, où il devra affronter l'élite mondiale sur *Quake 3*, lors de la CPL. La CPL ? La *Cyberathlete Professional League* : tout est dit dans le nom, ou presque. Il faut juste préciser que cette compétition est dotée de 100 000 dollars de prix... Bref, le phénomène lan-party prend de l'ampleur : une cinquantaine ont lieu certains week-end aux États-Unis.

Le marché du jeu en réseau est un formidable jackpot industriel. Une industrie qui a besoin de stars, et qui se structure actuellement à coups de championnats nationaux, européens et mondiaux. Des classements équivalents à ceux qu'on peut trouver dans le tennis existent, et déjà, des rumeurs bruissent d'achats des droits pour la diffusion de ces compétitions. La lan-party elle-

même est un rêve marketing : dans l'arène s'accumulent pour plusieurs millions de francs de matériel, la plupart des joueurs endossent sans sourciller les t-shirts des sponsors, et l'ambiance est plus que studieuse (peut-être parce que les enceintes sont interdites, pour éviter la cacophonie). C'est la *Game pride* ! Le cœur de cible est réceptif, et il dispose de beaux revenus. De plus, jamais le jeu n'a été aussi valorisé qu'actuellement... puisqu'il rapporte.

Alors, verra-t-on demain le meilleur pro de *Quake* nous vendre du matos dans des pubs télévisées ? Alain Prost se faire ridiculiser au championnat du monde de cyber F1 ? Sans aucun doute. Même si, parallèlement, tout cela restera pour beaucoup un simple jeu et pas un sport, comme le souligne l'ambiance bon enfant des lan-parties. Et pourtant... Un vieux joueur nous explique que beaucoup d'habitues ne sont présents sur le réseau que six mois ou un an, avant d'être rappelés par la vie « réelle ». Jusqu'à quand ?

R. J.

- **Lan-party** : Partie en réseau local regroupant un grand nombre d'ordinateurs et de joueurs. Le lag (voir ci-dessous) y est bien moins important que sur Internet.
- **Frag** : Point marqué après avoir tué un adversaire. Par extension : *fragger* équivaut à tuer un adversaire.
- **Lag** : Temps de latence. Temps nécessaire pour qu'une information émise par un ordinateur en atteigne un autre. Plus il est élevé, plus le jeu souffre de saccades dans la mise à jour des positions des adversaires.
- **Clan** : Équipe de joueurs durable dans le temps.
- **Skin** : Apparence du personnage. Il en existe de toutes sortes téléchargeables gratuitement sur Internet : du gros trooper à Kenny de South Park.
- **Map** : Terrain ou niveau sur lequel se déroule une partie en réseau.
- **Rocket Jump** : (à *Quake*) Utiliser le souffle produit par l'explosion d'une de ses propres roquettes pour sauter plus haut que normalement.
- **Deathmatch** : type de partie où le seul but est de faire le plus de frags possibles sans considération d'équipes. En général, la partie s'arrête dès qu'un joueur atteint le nombre de frags spécifié en début de jeu.
- **Catch the Flag** : type de partie où les joueurs sont divisés en deux équipes dont le but est de capturer le drapeau de l'équipe adverse le plus grand nombre de fois dans un temps donné.

R

E

I

S

S

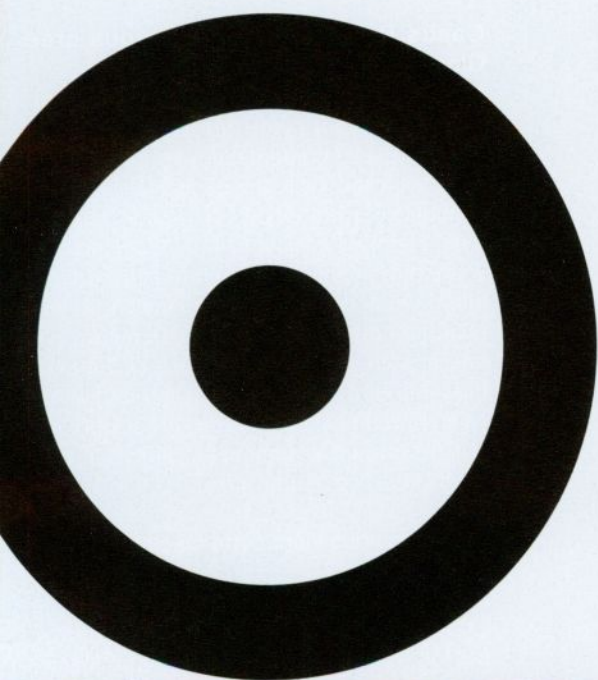
O

D

g1



rantha



Développé dans un premier temps pour le jeu de plateau - *White Bear and Red Moon* en 75, puis *Nomad Gods* en 77 - le monde de Greg Stafford devint un monde de JdR en 78 grâce à *RuneQuest*. On y retrouvait pour la première fois le fameux *Basic Role Playing System*, qui devait inspirer une si glorieuse descendance - *L'appel de Cthulhu*, *Stormbringer*, *ElfQuest*, *Hawkmoon*, *Pendragon*, et, plus récemment, *Nephilim*, pour ne citer que les plus connus. Fini les classes de personnages rigides, chacun pouvait désormais se tailler un héros à sa mesure. L'individualisme et l'accomplissement personnel, déjà au cœur du jeu...

RuneQuest fut suivi de quelques suppléments - hélas trop peu nombreux - où l'absence de bons scénarios se faisait cruellement sentir (les rares publiés étant plutôt du type souterrains-monstres-trésor). Aujourd'hui introuvables et quasiment mythiques, ces *Trollpack*, *Big Rubble*, *Pavis*, *Borderlands*, *Cults of Prax* et autres *Cults of Terror* firent néanmoins les beaux jours des joueurs en quête de grands espaces et d'aventures épiques. Un univers d'une intelligence inégalée se mettait en place. On n'en voyait qu'une partie, mais on pressentait sa richesse. L'interprétation de ses mythes et des points obscurs de sa cosmogonie donnait lieu à des débats passionnés. On croyait à Glorantha, et on en discutait comme on aurait parlé de mythologie comparée ou de civilisations antiques. Jolie consécration, pour un univers de fantasy...

En 84, *RuneQuest* fut racheté par Avalon Hill, et licencié par Games Workshop en 87. Les éditions se succédaient, toujours plus chères, toujours plus complexes, sans apporter grand-chose de nouveau. En 88 enfin, Oriflam nous en proposa la version française. Magnifiquement illustrée, dans une belle boîte comme on en faisait à l'époque, avec une jolie carte et tout... sauf qu'on y parlait très peu de Glorantha ! Les suppléments se succédèrent un temps, sans éteindre la soif de scénarios des joueurs. On attendait avec impatience *HeroQuest*, promis par Greg Stafford depuis dix ans, qui devait succéder à *RuneQuest* et porter Glorantha vers de nouveaux sommets. Les petits gars du fanzine anglais *Tales of the Reaching Moon*, n'y tenant plus, firent circuler leur propre version sous le manteau. Mais il était trop tard, l'intérêt du public retombait. Malgré les efforts d'une petite communauté de fidèles, très actifs sur le web, on disait *RuneQuest* mort et enterré... Exit Glorantha ?

Premier trimestre 2000, coup de théâtre ! Greg Stafford fonde une nouvelle société et sort ce jeu mythique auquel personne ne croyait plus. Il s'appellera finalement *Herowars*, et ses règles - rompant tout lien avec le *Basic Role Playing System* - ont été intégralement conçues pour coller au plus près à l'univers de Glorantha. Ce n'est plus la quête des runes qui motive les personnages, mais une ambition d'une tout autre envergure, qui les précipitera au cœur de la grande guerre des dieux et des héros ! Publication simultanée en anglais et en français, calendrier de parutions chargé, possibilité de publier des suppléments de création française, l'avenir de *Herowars* se présente cette fois sous les meilleurs auspices. *Enter Glorantha...*

Greg Stafford

Interview

Le créateur de Glorantha, est l'une des personnalités les plus attachantes du milieu du jeu de rôle. C'est avec sa passion et sa gentillesse coutumières qu'il a accepté de répondre à nos questions.

Casus Belli : Quand avez-vous créé Glorantha ?

Greg Stafford : Quand je suis entré à l'université en 1966, j'étais un lecteur avide de mythologie. J'aimais tellement ça qu'après avoir fait le tour de toutes les grandes sagas j'ai commencé à lire des études sur le sujet. Et puis, comme j'avais tout lu, j'ai décidé d'en écrire moi-même. J'étais plutôt pauvre, et au lieu d'emmener les filles au cinéma, je leur racontais des histoires. J'ai commencé par une histoire sur Snodal, prince de Fronéla. Puis j'ai écrit un peu de background à son sujet, puis du background sur le background, et Glorantha a commencé à jaillir de mes doigts vers la machine à écrire.

CB : D'où vous vient cette fascination pour la mythologie ?

GS : Il semblerait que je sois né avec ; en tout cas cet intérêt a pénétré ma conscience très très tôt. Aujourd'hui, avec le recul que donnent des décennies d'introspection, je dirais que nous autres humains sommes équipés pour interagir avec le « Grand Inconnu »¹ par le médium de la mythologie. La mythologie est l'une des choses qui donnent du sens à l'existence.

CB : Quelles mythologies sont vos principales sources d'inspiration ?

GS : Mes premières inspirations étaient grecques, germaniques et nordiques, celtiques et chrétiennes. Mais au fur et à mesure que mes connaissances se sont approfondies, j'ai commencé à inclure d'autres mythologies. Ainsi les Dara Happiens sont devenus très moyen-orientaux, et les croyances de Pamaltela de plus en plus chamaniques. Je commence finalement à digérer la mythologie hindoue, qui s'épanouit dans les royaumes de Vithéla.

CB : Êtes-vous influencé par la littérature, et notamment la fantasy ?

GS : La littérature classique et la mythologie sont de loin mes principales influences. Je n'avais jamais lu un roman de fantasy avant de commencer à écrire Glorantha. Je me souviens très bien de mon excitation la première fois que je suis tombé sur un livre de Tolkien. C'était le Seigneur des Anneaux. Après en avoir achevé la lecture et digéré les appendices, j'ai été très déçu de réaliser que je n'étais pas le premier à avoir créé un monde imaginaire complet !

CB : Nous vivons une époque rationaliste. La mythologie a-t-elle encore sa place ?

GS : Certainement. Les gens qui pensent que la raison et la logique sont l'alpha et l'omega de l'existence s'amusent. Certes il s'agit là d'outils importants qui nous distinguent en tant qu'êtres humains. Mais ces outils ne résument pas la totalité de nos cerveaux et de nos êtres. Personne n'a jamais expliqué par le raisonnement le sens de la vie ou la véritable nature de l'amour ou de la loyauté. En fait, la plupart des sciences utilisent la mythologie après avoir dépassé un certain stade logique. Par exemple, le biologiste Dawkins² parle du « désir des gènes de se reproduire eux-mêmes ». Ce n'est pas de la science, c'est une métaphore, et les métaphores sont le langage des mythes. Je constate que quand les gens pénètrent activement et consciemment dans le domaine des mythes, ou s'engagent dans une forme de pensée mythique, alors la vie prend une signification nouvelle et plus profonde.

CB : Glorantha a beaucoup changé depuis ses débuts ?

GS : Oui, et ce monde continue à changer. Il grandit, et inévitablement les nouveaux ajouts transforment l'ensemble. Ceci dit, les faits majeurs et les concepts les plus importants sont restés inchangés. Pendant que nous travaillions sur *Herowars*, Roderick, l'un des co-développeurs, a relu le supplément *Cults of Terror*, et il a constaté que les quatre conceptions de la magie étaient déjà bien présentes à l'époque, il y a vingt ans.

CB : Il existe beaucoup de fanzines et de sites web consacrés à Glorantha. Qu'en pensez-vous ? Cela constitue-t-il une source d'inspiration ?

GS : J'en suis flatté et cela me fait plaisir. Il m'arrive aussi d'utiliser les idées d'autrui, bien que j'essaie toujours de garder une trace de leur origine. Généralement, je l'adapte à ma manière de voir. Mais certaines personnes sont quasiment sur la même longueur d'ondes que moi et je n'ai alors pratiquement pas de corrections à apporter. Ce que je préfère c'est quand les gens partent de ce que j'ai écrit et en extraient de nouveaux mythes et informations, en suivant la progression et la structure de mes écrits.

CB : Avez-vous parfois le sentiment d'être dépossédé de votre création ?

GS : Toute création échappe au contrôle de l'artiste une fois rendue publique. Elle est conçue pour être offerte à un public qui en fait plus ou moins bon usage. Je suis heureux que Glorantha puisse être l'étincelle qui embrase la passion, la passion qui les pousse à animer leur propre flamme. Je ne me sens nullement dépossédé. La seule chose qui m'agace, c'est que certaines personnes tentent de m'expliquer que mon interprétation est erronée et que j'ai l'obligation d'utiliser leurs idées telles quelles.

CB : Que pensez-vous de l'évolution du jeu de rôle ?

GS : Quelle que soit leur forme, les jeux de rôle révèlent la part secrète qui existe en chacun de nous. Le fait que certains aient pris une tournure sombre ne me semble pas inquiétant ; ils constituent simplement un moyen pour les joueurs de connaître des expériences qui leur seraient normalement interdites. Cette liberté ludique est à mon sens inoffensive et ne constitue pas un problème social ou moral.

CB : Si vous pouviez vivre dans Glorantha, quel personnage seriez-vous ?

GS : Au mieux, je peux cerner un type de personnage. J'aimerais être un héros, un faiseur de quêtes, un homme de contes et de connaissances qui pourrait guider ses compagnons dans les autres mondes. Quelqu'un avec beaucoup de magie - de survie, de soins... et de résurrection !

CB : Vous êtes un chaman. Pouvez-vous nous en parler ?

GS : Je ne dirais pas que je suis un chaman, bien que je fasse certaines choses que font les chamans traditionnels. Essentiellement, il

s'agit de pratiques qui me relient au « Grand Inconnu » d'une manière signifiante. J'ai été ce qu'on pourrait appeler une âme tourmentée, et j'ai finalement fait l'apprentissage de pratiques qui me permettent de structurer mes expériences. Le chamanisme est un exercice personnel, sans dogme car il se base sur votre vécu et non sur une idée abstraite. Il m'a apporté la paix de l'esprit et la conscience de mon rôle dans l'existence. Il m'a aussi donné l'envie d'enseigner et de transmettre à autrui cette sérénité. Car même en n'étant qu'une petite personne avec une petite vie, je suis aussi co-créateur de l'endroit mystérieux dans lequel nous vivons. Mes pratiques consistent essentiellement en des cérémonies sacrées. Par exemple, à se réunir pour accomplir les rites du feu, c'est-à-dire à devenir un avec le feu. Nous nous réunissons aussi parfois dans une sorte de sauna sacré, que nous remplissons de pierres chaudes et de vapeur, et nous prions. Je participe également à une cérémonie annuelle de danse et j'interviens comme guide lors de quêtes de visions, qui consistent à partir seul dans la nature, sans vivres, et à prier pour recevoir des visions ou une assistance spirituelle.

CB : J'ai entendu dire que vous êtes le grand prêtre d'une église consacrée à Elvis dont Didier Guiserix fait déjà partie. Que dois-je faire pour adhérer ?

GS : Vous devez me prouver qu'Elvis vit en vous. Nous faisons passer un test et une épreuve d'initiation. Vous devez croire en Elvis !

*Propos recueillis
par Serge Olivier*

1 Le Grand Inconnu, pour Stafford, est tout ce qu'on ignore et, en définitive, toutes ces choses qu'on ne parvient jamais à connaître vraiment.

2 Scientifique américain néo-darwinien, auteur de l'essai *Les gènes égoïstes*.

Le souffle

Née de l'inspiration fertile d'un auteur de génie, **Glorantha** a su transcender la vision de son créateur pour acquérir une vie propre. Œuvre monumentale, tentaculaire et polymorphe, elle puise dans différents folklores et mêle les imaginaires de nombreuses personnes en un magma chaotique et bouillonnant d'où elle émerge comme un pur joyau de la création. **Petit tour d'horizon** de cet univers légendaire aux mille et une facettes.

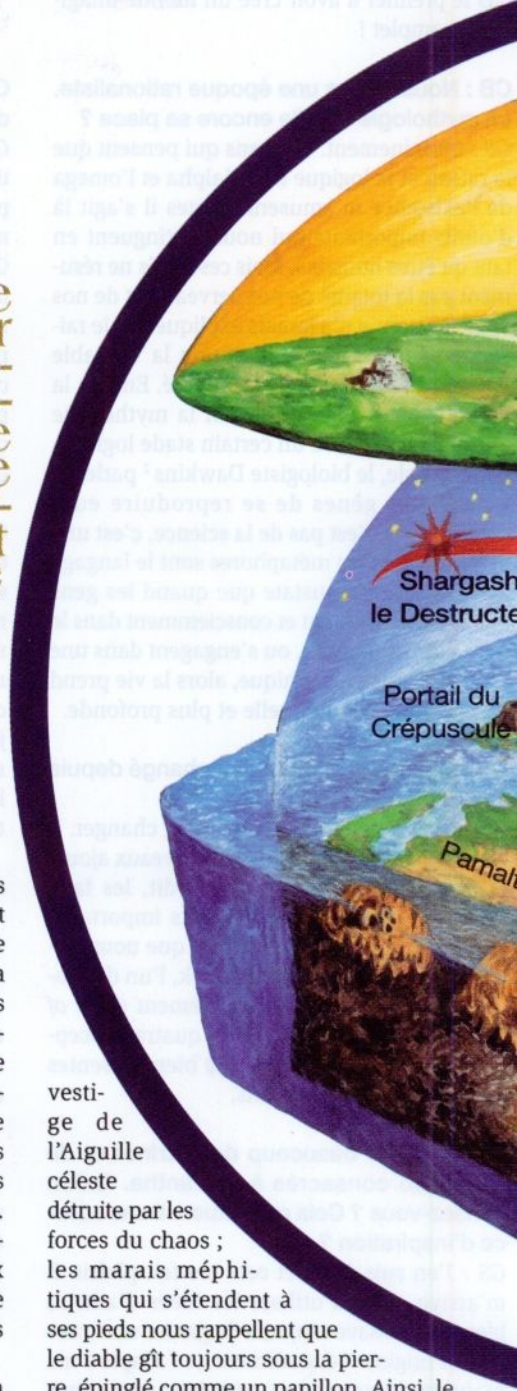
La magie du monde

Flottant comme une bulle à la surface des eaux infinies de l'imagination, Glorantha est un monde à nul autre pareil. Les lois qui le régissent sont celles du mythe et non de la physique ; la magie imprègne chacun de ses atomes, et conditionne sa mécanique cosmogonique tout entière. Ce n'est même pas une planète ; elle se présente comme un gigantesque cube de terre en suspension à la surface des eaux. Au centre se trouve le royaume des hommes, bordé sur les côtés par quatre plans héroïques où vivent des races de demi-dieux. Au-dessus et au-dessous s'étendent respectivement le Monde Céleste, séjour des dieux immortels, et le Monde Inférieur, domaine des monstres, des morts et de quelques sombres divinités.

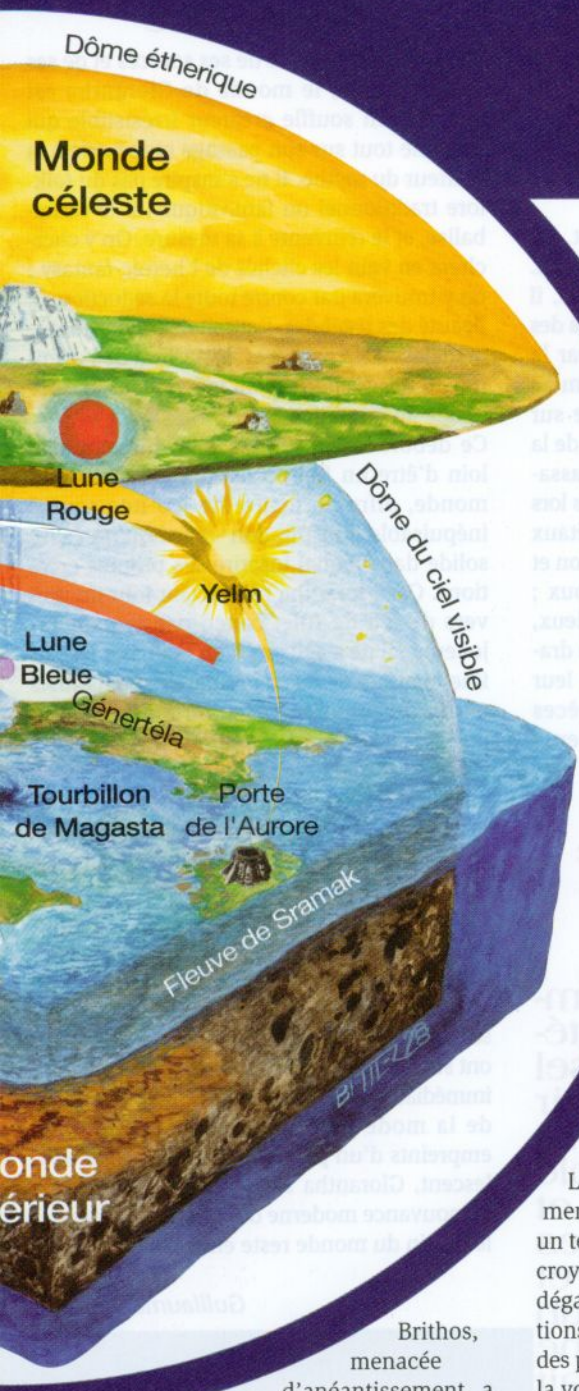
Tout évoque l'existence des immortels et la mémoire de leurs combats. Ainsi, cette gigantesque empreinte de pas dans la passe du Dragon, seule trace d'un monstre du chaos broyé d'un coup de talon par un dieu en colère ; les arbres tourmentés qui se tordent dans ses ravines portent encore le stigmate de son venin. Ainsi, le Bloc, cet obélisque cyclopéen fiché au cœur des plaines de Prax, unique

vestige de l'Aiguille céleste détruite par les forces du chaos ; les marais méphitiques qui s'étendent à ses pieds nous rappellent que le diable gît toujours sous la pierre, épinglé comme un papillon. Ainsi, le tourbillon de Magasta, gigantesque maelström formé par l'explosion de l'Aiguille céleste, dans lequel se précipitent tous les océans du monde et qui se creuse jusqu'au Monde Inférieur.

Mais les sortilèges des hommes savent aussi imprimer leur marque dans l'ordre naturel des choses. C'est ainsi que l'île magique



de l'épopée



Brithos, menacé d'anéantissement, a disparu corps et biens de la surface de la mer, ne laissant derrière elle qu'un brouillard éternel hanté par les monstres. Dans l'est, l'interdit des échanges a divisé plusieurs régions pendant des siècles, érigeant un mur de brouillard infranchissable entre les cultures avant de se dissiper progressivement et de mettre aux prises des voi-

sins devenus étrangers les uns aux autres ; la condamnation des océans a interdit longtemps toute navigation en haute mer, jusqu'à ce qu'un marin hors du commun parvienne à briser la malédiction.

Bref, la magie est présente partout et revêt une forme tangible. Chacun admet son existence et puise dedans à sa manière.

La diversité des croyances et des religions

Les habitants de Glorantha sont profondément religieux. Comment ne pas l'être dans un tel monde ? De l'écheveau inextricable des croyances régionales et des cultes locaux se dégagent malgré tout quatre grandes orientations spirituelles : le mysticisme draconique des peuples de l'orient, qui mène l'individu sur la voie du vide et de la béatitude ; la sorcellerie des peuples de l'occident, qui voit dans les mystères de la magie des forces mécaniques à exploiter ; le théisme des civilisations du centre et du sud, qui place les dieux dans un rapport de marchandage avec les mortels ; et enfin, l'animisme des régions sauvages, pour lequel les forces surnaturelles sont commandées par les esprits.

La réalité des phénomènes n'est pas en cause, seule leur interprétation peut différer d'une orientation à l'autre.

N'importe quel imbécile peut voir que le soleil jaillit à l'est des portes de l'aurore, suit la courbe de la voûte céleste en une journée et s'enfonce l'ouest par le portail du crépuscule avant de traverser le Monde Inférieur pour regagner l'orient pendant la nuit. Le soleil lui-même, la voûte céleste et les portails revêtent en revanche des atours très divers selon la religion qui les habille. Si on ajoute à cela les différentes Églises, les écoles de pensée concurrentes, les panthéons rivaux et la théorie interminable des esprits et des divinités locales, on comprendra qu'il paraît difficile de tout mémoriser du premier coup. N'essayez pas ! Retenez simplement l'existence des quatre grandes voies spirituelles et le nom des principales divinités, et le reste viendra tout seul, progressivement, au gré de vos voyages imaginaires.

Le foisonnement des peuples

Glorantha est un monde immense, habité par une multitude de peuples et de civilisations. Des chevaliers occidentaux aux barbares en tartan, des condottieri à fanfreluches aux indigènes à coiffes de plumes, des mages adorateurs des astres aux orientaux lunaires impérialistes et décadents, des mandarins à longues moustaches aux farouches nomades à dos de bisons, des pirates insulaires aux cruelles amazones en passant par les hommes de toutes les couleurs et beaucoup d'autres, il y en a pour tous les goûts ! L'infinie variété du paysage



humain est ainsi dignement représentée, par une sélection culturelle d'une richesse et d'une profondeur sans équivalent dans l'histoire du jeu de rôle. Le génie de l'auteur consiste à savoir puiser dans les sociétés antiques pour s'en approprier toute la puissance évocatrice et, partant, offrir un panorama du monde à la fois intuitif, original et coloré. La précision des images, la simplicité des noms, la cohérence des idées sont telles qu'un sentiment de familiarité naît rapidement au contact de Glorantha ; très vite, on s'y sent comme chez soi. Dès lors, le foisonnement des sociétés n'est plus perçu comme un obstacle à la connaissance mais comme une invitation à la découverte et aux rencontres.

L'originalité des races

Les humains ne sont pas, loin s'en faut, les seules créatures intelligentes de Glorantha. Parmi les nombreuses races inhumaines, il convient de citer les trolls, frustes habitants des ténèbres chassés du Monde Inférieur par la descente aux enfers du soleil, désormais condamnés à rôder à travers le monde sur leurs insectes géants ; les nains, gardiens de la Machine du Monde, qui s'échinent inlassablement à en réparer les rouages détériorés lors de la guerre des dieux ; les elfes, végétaux vivants qui se reproduisent par pollinisation et protègent leurs forêts avec un soin jaloux ; les dragonewts, inaccessibles et mystérieux, qui s'élèvent peu à peu vers la perfection draconique au fil des différentes étapes de leur développement ; les nombreuses espèces d'océanides, qui hantent les profondeurs

marines ; et bien d'autres encore, dont les fameux canards qui ont suscité de si nombreux sourires ou grincements de dents. L'originalité de ces races, espèces et sous-espèces tient en partie à leur écologie - on perçoit toujours une certaine dose d'humour - mais leur intérêt se fonde plutôt sur le pittoresque de leurs traditions et de leurs cultes, qui vient apporter une dernière touche de réalisme au tableau général.

La puissance du mythe

Malgré la multiplicité de ses sources et de ses contributeurs, le monde de Glorantha est animé d'un souffle créateur irrésistible qui entraîne tout sur son passage et le porte à la hauteur du mythe. Il ne s'inspire pas du folklore traditionnel ou fantastique ; il le cannibalise, et le réinvente à sa mesure. On y cherchera en vain les clichés de l'heroic-fantasy ; on y trouvera par contre toute la séduction, la beauté des légendes, l'attrait des civilisations, la majesté des paysages, le parfum de l'aventure, tous les charmes du merveilleux et de la magie au quotidien.

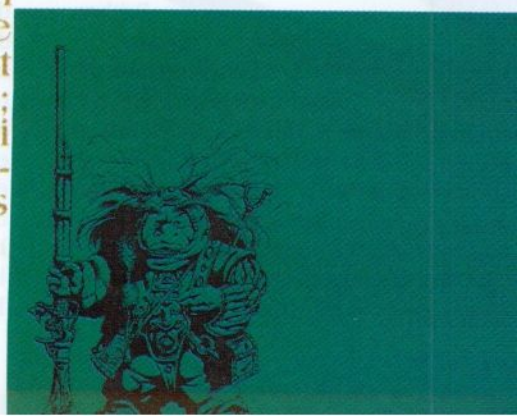
Ce débordement d'images et d'inventions loin d'être un frein à la compréhension du monde, offre au maître de jeu une source inépuisable d'inspiration - ainsi qu'un cadre solide dans lequel inscrire ses propres créations. Car Glorantha reste avant tout un univers de jeu de rôle, conçu par et pour les joueurs ; il ne s'agit pas d'en maîtriser les raffinements dans leurs moindres détails mais plutôt de comprendre qu'on a affaire à un puzzle infiniment vaste et complexe, où chaque pièce de l'imaginaire peut trouver sa place. Rien n'est figé, tout est possible dans ce monde exaltant par-dessus tout la valeur personnelle et les vertus positives de l'action et de la détermination.

L'humour joyeux qui surgit parfois au détour de telle ou telle description, de telle ou telle coutume, est également la marque des grandes œuvres, seules à savoir restituer toutes les saveurs de la vie. Combien d'univers de fantasy ont su ainsi faire rire d'eux-mêmes sans perdre immédiatement leur crédibilité ? Aux antipodes de la mode passagère des jeux sombres, empreints d'un pessimisme romantique adolescent, Glorantha s'inscrit résolument dans la mouvance moderne des univers adultes, où le destin du monde reste encore à écrire.

Guillaume Fournier

La menace éternelle du chaos

Au milieu de cette confusion de cultures incompatibles, de croyances irréconciliables et d'intérêts contradictoires, il est un danger universel devant lequel tout-un-chacun peut se sentir concerné : le chaos. S'insinuant sournoisement à travers les moindres failles de l'univers, il trouble l'ordre naturel des choses, corrompt les êtres et compromet l'équilibre de la création. Des cultes se sont constitués à la gloire de ses dieux, et ses créatures se propagent partout comme un cancer. Sa présence sourde apporte une touche horrible à un univers qui, sans cela, pourrait paraître un peu trop lisse, un peu trop ordonné ; pour le maître de jeu, c'est un outil précieux qui fournit le prétexte aux alliances les plus inattendues et lui permet de réunir des personnages issus de tous les horizons.



Le monde chaman

La première immersion dans Glorantha peut être déconcertante. Tant de noms propres, de divinités, de pays si différents, les uns des autres - autant d'histoires et de légendes à explorer.

Dès le premier contact, la connivence est immédiate, les repères s'installent sans que l'on comprenne vraiment pourquoi. Les Lunaires sont les ennemis oppresseurs, les Orlanthi de courageux rebelles épris de liberté. La lune est un morceau de Terre arraché au sol par une déesse. Le Soleil est un dieu qui descend quotidiennement aux enfers, faisant ainsi naître la nuit. On ressort des premières parties étourdi par la richesse de cet univers, l'éblouissante variété de ses thèmes et la pertinence de ses mythes qui se répondent les uns aux autres en un kaléidoscope culturel, religieux et parfois même philosophique.

Comment pouvons-nous percevoir et accepter aussi facilement les invitations de Stafford - et de tous les auteurs ayant participé à Glorantha ? Il y a des réponses immédiates. Stafford s'est inspiré de toutes les mythologies existantes, et des centaines de personnes ont enrichi sa création à partir des bases qu'il avait jetées. Des dizaines de milliers de joueurs ont apporté chacun leur pierre à l'édifice, propageant, par le net en particulier, leur plaisir et leur attachement à Glorantha.

Il faut pourtant creuser jusqu'aux racines de cette création continue pour connaître la réponse. Comme dans la peinture de Jérôme Bosch, désordonnée en apparence mais fondée secrètement sur des symboles aujourd'hui méconnus, Glorantha fonctionne par un système de règles et d'analogies souterraines. Greg Stafford a utilisé les travaux du mythologue américain Joseph Campbell. En partant de certaines thèses du psychanalyste Jung (l'inconscient collectif, les archétypes), Campbell a passé une grande partie de sa vie à démontrer que, dans toute civilisation, les mythes possèdent des thèmes communs, vestiges d'une époque oubliée où l'humanité aurait formé une seule et même culture. Dans *Le Héros aux mille et un visages*, il développe sa théorie du monomythe selon laquelle les légendes du monde entier sont structurées sur une même base : celle d'un voyage de

douze étapes au maximum, faisant intervenir chaque fois les mêmes éléments et protagonistes : le mentor, l'allié, les obstacles, le péril mortel, le monde magique et souterrain, l'épreuve de vérité, le baume miraculeux, le passeur, le voyage de retour, la consécration... Ainsi Ulysse, Héraklès, le roi Arthur, Siegfried, Jésus, Bouddha et Mahomet (les « héros » des religions contemporaines), ont parcouru un chemin analogue.

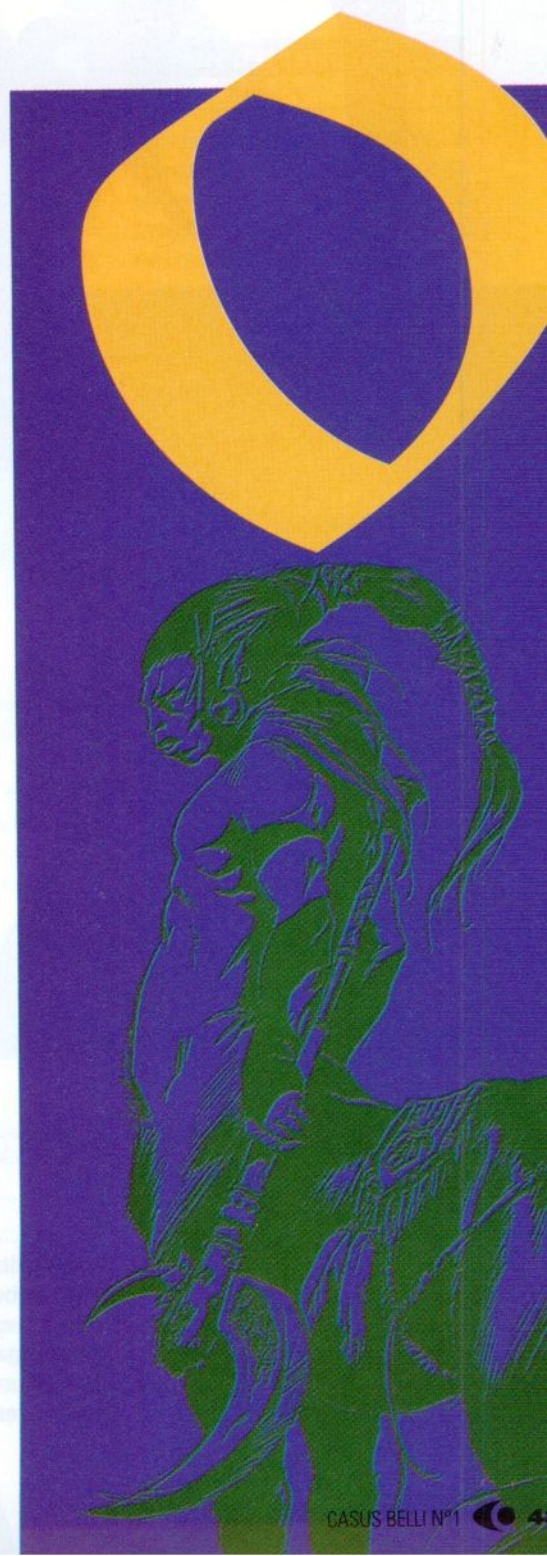
Stafford, comme Lucas dans la Guerre des étoiles, s'est approprié le monomythe et l'a utilisé directement dans la création de son univers ; la descente d'Orlanth aux enfers pour en délivrer Yelm, le soleil assassiné, est ainsi l'illustration parfaite du voyage du Héros. Mais il ne fait pas qu'appliquer un principe ; conscient de la puissance évocatrice que les mythes possèdent encore aujourd'hui, il fait de Glorantha un monde dont les sonorités, les noms propres, les images empoignent et mobilisent nos imaginaires.

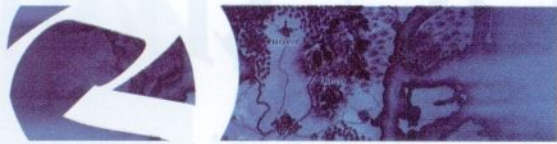
Épris de spiritualité amérindienne, Stafford a vécu des expériences chamaniques qui transparaissent dans son œuvre.

Pour lui, Glorantha est un véhicule, un monde-chaman, qui permet à ses visiteurs de voyager à nouveau dans les terres mythiques bâties et parcourues par nos ancêtres.

En jouant dans Glorantha, nous entrons dans le monde des rêves. Notre perception du monde se modifie, et notre esprit se met à fonctionner comme celui des anciens, nourris de symboles et de légendes. Ainsi, en puisant dans les racines du mythe, Stafford réussit-il le tour de force de jeter un pont entre le présent et le passé, pour nous replonger dans les références primitives de l'esprit humain.

Frédéric Weil





Prophecy propose d'interpréter le rôle d'hommes et de femmes réunis par le destin. Plongés au cœur d'un univers d'heroic-fantasy brut et sauvage, tiraillés entre les intérêts des hommes, des Dragons et de la Fatalité, ils

À l'intérieur : des Dragons ! Ces figures classiques du genre jouent ici un rôle central, ils sont les « dieux » de l'univers, conçus selon les règles habituelles de toute cosmologie. Le premier d'entre eux est Moryagorn, occupant la fonction symbolique du père omnipotent ; ensuite viennent ses neuf enfants qui incarnent les éléments indispensables à la vie, les forces primordiales du monde : la pierre (Borne), le feu (Kroryn), les océans (Ozyr), le métal (Kezyr), la nature (Heyra), la magie et les rêves (Nenya), les airs (Szyl), l'humanité (Khy), et enfin la Fatalité (Kalimsshar).



hommes qui s'essayeront à la pratique de cet art peuvent utiliser les neuf Sphères draconiques – des domaines de puissance – et ce de plusieurs façons. Tout d'abord, l'instinct leur permet d'imiter la magie qui est pratiquée par tous les êtres vivants de l'écosystème. Il leur est également possible d'ouvrir des portails sur d'autres mondes d'où proviennent ressources et dangers. Enfin, ils peuvent se livrer à des altérations durables grâce à la

PROPHECY

devront choisir leur camp et par là même celui de bon nombre de leurs semblables.

Ces Dragons d'essence divine sont les seuls magiciens dignes de ce nom... Ils ne sont pas là

Après de longs mois d'attente, alors qu'on ne l'attendait plus, *Prophecy* est là avec un cortège de Dragons, un monde sauvage et des quêtes héroïques. Ouvrez le livre, imprégnez-vous de ce nouveau monde et de son imaginaire. Et laissez-vous porter par le souffle des Dragons...



LA TERRE DES DRAGONS

Premier contact, sous sa couverture rigide tendance années 90, un gros bouquin assez complet avec son cahier couleur d'archétypes – pas très réussi – et ses illustrations en noir et blanc vraiment splendides.

pour garder jalousement leur trésor, mais possèdent des rôles symboliques ou analogiques forts, créant des repères qui facilitent l'approche de cet univers. Tout comme les sociétés humaines sont organisées en neuf castes liées aux Dragons, la magie tire également sa richesse des enfants de Moryagorn. Les

Sorcellerie – créer des objets magiques – et même soigner (altération du corps). La combinaison de ces paramètres donne à la magie une force et une crédibilité qui rayonnent sur tout le jeu. En cours de partie sa pratique procure un plaisir renouvelé, ce qui devrait susciter plus de vocations de magiciens que de coutume.



Autre révélation qu'apporte l'étude des cartes : le Royaume de Kor n'est rien moins que l'arrière-train de Moryagorn. Au premier abord simple monde d'heroic-fantasy cohérent où cohabitent hommes et dragons, l'univers de *Prophecy* se révèle unique et vivant.

TROIS DÉCISIONS ET UNE ÉTOILE

Définir le personnage commence par trois choix : sa caste, son âge et une Tendance. Le processus complet est comme ailleurs assez long, et les archétypes proposés dans le cahier couleuvre vous permettent d'éviter cette étape.

Les habitants du Royaume de Kor appartiennent à l'une des castes qui ne sont en fait que des classes de personnages : combattant (souvent des solitaires), mage, artisan, voyageur, prodige (des soldats qui se battent pour la nature), érudit, commerçant et protecteur (militaire). Une fois la caste choisie, vous décidez de l'âge de votre alter ego. Ces deux choix sont importants car ils déterminent le nombre de points dont vous disposez et les paramètres techniques où vous les investirez. Sans trop entrer dans les détails, il est intéressant de constater que les auteurs n'ont pas donné les mêmes armes aux enfants et aux anciens, qui cessent d'être de simples sous-personnages. Ainsi, les jeunes n'ont que peu de compétences mais ils sont chanceux, tandis que les adultes ont de nombreuses ressources, et que les plus âgés ont des champs de connaissances limités dont ils sont des spécialistes.

Dernier choix : déterminer la philosophie qui a influencé le destin de votre personnage jusqu'à maintenant. Dans *Prophecy*, les credo des hommes sont classés en trois courants de pensée appelés Tendances. Votre personnage fait-il confiance aux Dragons ? Les adore-t-il ? Le fascinent-ils ? Si oui, il suit plutôt la voie des Dragons. Au contraire, est-il ironique à leur



égard ? Méprisant ? A-t-il plutôt foi en l'humanité et en sa naturelle curiosité ? Dans ce cas, il suit la voie de l'Humanisme. Ou bien se sent-il fataliste et donc très proche de Kalimsshar, le Dragon qui préside la Fatalité ? La Tendance est essentielle car elle vous offre une première approche de votre rôle et du monde où vous allez évoluer.

Tout cela est bien joli, me direz-vous, mais il reste une interrogation fondamentale : pourquoi sortirais-je de mon village pour partir à l'aventure ? Autre bonne idée : dans *Prophecy*, c'est le Destin qui rassemble les personnages, les Inspirés. Comment ? Tous sont nés sous la même étoile. Et ce n'est pas une image. Les Inspirés choisissent de faire route ensemble parce qu'ils sont guidés par leur étoile commune. Cette prédestination n'est pas secrète, mais choisie par les

joueurs. Trois des personnages devront endosser des rôles symboliques – mais pas seulement – pour entretenir le lien entre le groupe et son étoile. En échange de quoi, cette dernière accordera son soutien par toutes sortes de pouvoirs tels que la télépathie ou le don de résurrection.

Rassurez-vous. L'intérêt du jeu ne repose pas que sur le groupe, et le personnage aura bien des exploits à accomplir par lui-même. Il devra progresser dans sa Caste et développer grâce à elle un Lien magique avec un Dragon. Cette relation unique est sans conteste la grande force du jeu. Qui n'a jamais rêvé de côtoyer ces monstres légendaires et de partager leur sagesse ! Aux antipodes d'autres jeux où on les trucidait à tour de bras, *Prophecy* permet de les approcher et les comprendre, et même d'espérer être reconnu et apprécié par ces créatures.

UN JEU TENDANCE

Lorsqu'on s'assoit à une table de *Prophecy* et qu'on nous assène la cosmologie et son cortège de Dragons au patronymes colorés, on panique ! Comment tout retenir ? Et puis on joue, et rapidement, les références draconiques disséminées dans les castes et les Sphères de Magies aident naturellement à assimiler les éléments de l'univers. Les paysages du Royaume de Kor prennent alors progressivement vie dans notre esprit enfiévré par l'haleine des dragons.

Mais de nos jours, un bon jeu de rôle c'est aussi un système, fun si possible, qui colle à l'ambiance. *Prophecy* se joue avec trois D10. Chaque action se résout généralement en combinant un Attribut et une Compétence notés sur 10. À leur somme, on ajoute un dé et on compare le total à un niveau de difficulté (entre 5 et 40). Chaque tranche de cinq points





au-dessus du score demandé donne un niveau de réussite qui permet au meneur de jeu d'estimer la qualité de l'action. Où est le fun ? Eh bien on peut tenter sa chance et lancer trois dés. Trois ? Oui, un pour chacune des Tendances (Dragons, Humanisme et Fatalité). Une fois lancés, on choisit l'un des trois dés. Si, pour une meilleure réussite, on porte son choix sur une Tendance à laquelle on n'adhère pas, il faut s'attendre à réviser petit à petit la mentalité de son personnage et sa vision du monde. Voilà un bel outil ludique qui conduit à de beaux dilemmes, à la source du plaisir premier du jeu de rôle : le roleplaying.

Le jeu de rôle est né dans le giron de l'heroic-fantasy. Après s'être essayé à tous les genres – et notamment au contemporain pendant les années 90 – voici qu'il suit les autres média de la culture et revient donc à ses premières amours, à ce genre littéraire que certains considèrent toujours comme un sous-genre de la SF.

Le temps est venu de redécouvrir des mondes enchanteurs et terrifiants, des royaumes arpentés par des hommes avides d'aventures et d'intrigues, des univers où les dieux existent et où la magie n'est pas que superstition. *Prophecy* est l'un de ces nouveaux jeux de rôle qui permettent de retrouver les sensations uniques du fracas des armes et des épopées héroïques où mages, guerriers et monstres légendaires se côtoient.

Indubitablement, *Prophecy* parvient à nous étonner. Pour les amateurs du genre, ce jeu possède la qualité essentielle d'un bon jeu de rôle : quelques minutes de jeu suffisent pour oublier où nous sommes, et pour que nous respirions les parfums de cet ailleurs fantastique.

Sébastien Célerin



Inspiration



Gameplay

J'AIME

- La magie riche en possibilités
- Le système de jeu fun
- Les splendides illustrations en noir et blanc



J'AIME PAS

- Le traitement de la géographie insuffisant
- Le cahier d'illustrations tape-à-l'œil

PROPHECY est un jeu édité par HALOWEEN CONCEPT

Elegy

MUSIQUES ET CULTURE

EINSTÜRZENDE NEUBAUTEN
DOSSIER SCÈNE FRANCOPHONE

H.P. LOVECRAFT

COVENANT

THE CURE

HONORÉ FRAGONARD

DIARY OF DREAMS

APOPTYGMA BERZERK

TODD McFARLANE

FAITH AND THE MUSE

TIM BRADSTREET

RECOIL

THE CROW

LETZTE INSTANZ

MORTHEM VLADÉ ART

P.A.L

NEUROTICFISH

THE YOUNG GODS

THERION

SHINYA TSUKAMOTO

Inclus CD 14 titres

Retrouvez tous les deux mois en kiosque toute l'actualité du mouvement gothique, electro et indus.



NOIR SUR NOIR

Imaginez un monde meurtri, dévasté, qui étouffe sous le couvercle hermétique d'un ciel désespérément noir. Imaginez une terre éventrée par une suite de cataclysmes dantesques. Ça et là, au milieu de pics abrupts, de déserts mortifères et de zones vitrifiées,

DES SECRETS RÉVÉLÉS À LA LUMIÈRE DES RUNKAS

Cette seconde édition de *Dark Earth* constitue une évolution très nette par rapport à la première. Le temps qui sépare les deux jeux a été bien rempli par une foule d'événements qui transforment profondément la nature du jeu. Petit rappel historique...

Frappée en 2054 par un gigantesque astéroïde, la Terre avait sombré dans le chaos tandis que des milliards d'êtres humains périssaient. Trois cents ans plus tard, les survivants vivaient dans

La première édition recelait un certain nombre de secrets concernant la nature des stallites et les enjeux véritables de Sombre-Terre. Tous ces secrets ainsi que d'autres encore, présentés dans les suppléments, sont intégrés dans la seconde édition. De jeu à secret un peu mystérieux, *Dark Earth*

s'est métamorphosé ainsi en un jeu au background solide et diversifié.

DARK EARTH 2

poussent quelques rares plantes, rampent quelques improbables

des stallites, des villes construites sur des puits de lumière qui éma-

Trois ans après la première édition du jeu, voici la seconde mouture de *Dark Earth*, un jeu à l'univers original et bien loin des poncifs post-apocalyptiques. Plongée dans l'atmosphère tourmentée et corruptrice de Sombre-Terre.

créatures. Imaginez maintenant, mouchetant la surface du monde comme autant de têtes d'épingle, des puits de lumière qui seuls transpercent la nuit éternelle. C'est au sein de ces havres lumineux que s'agite, misérable, dérisoire, mais s'accrochant obstinément à la vie, ce qui reste de l'humanité. Et c'est cette Sombre-Terre que *Dark Earth* vous propose de découvrir.

ment d'entités baptisées Runkas. La société des stallites était rigoureusement organisée en castes et seuls les Marcheurs osaient s'aventurer à l'extérieur, dans l'Obscur.

L'ÈRE DU CONTACT

Dix ans plus tard, donc, Sombre-Terre est entrée dans l'ère du Contact et propulse *Dark Earth* le jeu dans une autre catégorie, plus aboutie et achevée. Les auteurs ont injecté suffisamment de nouvelles idées pour dynamiser durablement l'univers. La première révolution est technologique, industrielle même. Les



Marcheurs, autrefois une caste de parias, ont su, à force d'arpenter l'Obscur et d'en ramener des vestiges de l'Avant, se faire accepter des Célestes (les habitants des stallites) et les intéresser à leurs trouvailles. La curiosité et l'ingéniosité humaines firent le reste. La principale technologie redécouverte est la vapeur et ses applications se sont immédiatement fait sentir. Des monstres de métal sillonnent maintenant l'Obscur, apportant protection et réconfort aux voyageurs. Encore plus étonnant, l'Homme a retrouvé la voie des airs et les premiers dirigeables n'hésitent pas à braver les terribles tempêtes qui secouent l'atmosphère perturbée de Sombre-Terre.

La deuxième révolution est sociale et politique. De plus en plus sûrs d'eux-mêmes, les Marcheurs s'organisent en compagnies, véritables fraternités qui se fixent des objectifs souvent grandioses. Au sein des stallites, les rôles bien définis de chaque caste sont remis en cause et de plus en plus d'individus sont impatients de participer eux aussi à cette véritable renaissance. Des rivalités entre stallites se font jour.

Troisième révolution, le Shankr. L'entité corruptrice responsable de la dévastation de Sombre-Terre, passe du statut de mal larvé et mystérieux à celui de *supervillain* authentique. Ses armées de shankréatures, dirigées par les Seigneurs du Fléau, arpentent l'Obscur et ses espions se glissent partout, jusqu'au cœur des stallites. Certains hommes, contaminés par le Shankr et appelés les Sombres-Fils, sont difficilement acceptés par leurs congé-



nères et parfois sombrent irrémédiablement dans la barbarie.

QUELLE EST TA VOIE, SCARABÉE ?

Se glisser dans la peau d'un habitant de Sombre-Terre est grandement facilité par la petite BD d'introduction qui présente en une vingtaine de pages les bases de l'univers. Puis une série d'archétypes permet de rapidement fixer son choix : veut-on jouer un anté-quaire, un mécano, un pilote ? Mais la décision la plus importante, puisqu'elle touche aux croyances du personnage, est celle de la voie. Les joueurs ont le choix entre la voie de l'Homme, qui privilégie la recherche et les sciences, l'Alliance Runka, dont les Initiés sont voués à lutter

contre le Shankr, ou la Réaction Gaïa, des « écologistes » qui croient que la planète est consciente et les guide. Les suivants de l'Alliance et de Gaïa disposent de pouvoirs qui leur permettent de se protéger et de lutter contre le Shankr.

UN PEU DE TECHNIQUE

Sans être très intuitif, le système de *Dark Earth*, qui d'ailleurs n'a guère changé depuis la première édition, n'offre pas de difficultés particulières. Il fonctionne selon le schéma maintenant traditionnel Caractéristique + Compétence comparées à un facteur de difficulté. Par contre l'utilisation de D6 a le défaut de niveler les capacités des personnages et il y a



peu de différences, par exemple, entre un combattant aguerrri et un talentueux jeune bretteur. Heureusement, l'existence d'un vaste choix de pouvoirs, absent de la première édition, permet de typer nettement les personnages. Par ailleurs, un réel effort a été fait pour donner aux meneurs de jeu toutes les informations techniques nécessaires. Cette volonté de traduire dans le langage des règles certaines composantes du monde, est une constante de la gamme *Dark Earth* et elle est, en l'occurrence, bienvenue. Cela ne fait pas de *Dark Earth* un jeu simulationniste, non, simplement un jeu *précis*. Par exemple les « milieux », qui correspondent à des types d'environnements différents (montagnes, marais, etc.) que les PJ sont susceptibles de traverser, sont décrits suffisamment en détail pour que le MJ puisse mettre en scène sans difficulté ce qui constitue, après tout, l'un des éléments clés de l'ambiance de Sombre-Terre.

SAUREZ-VOUS RÉSISTER À LA CORRUPTION DU SHANKR ?

De JdR post-apocalyptique où la survie prime tout, *Dark Earth* est devenu presque lumineux, en tout cas le véhicule ludique d'un affrontement sans merci entre un mal inexorable et un bien parfois équivoque, avec comme arbitre une « philosophie » de la nature immanente. Cette confrontation, ainsi que les différentes voies que les personnages sont tenus de choisir, se révèle la source de nombreuses possibilités de jeu de rôle. Même si les auteurs ont pris la peine d'indiquer quelques types d'aventures susceptibles de convenir à *Dark Earth*, on aurait aimé qu'ils proposent de véritables synopsis détaillés. En effet, l'ouverture du jeu permet de mettre en place des aventures de natures très différentes, contrairement à la première édition, très axée sur l'aspect découverte/révélation de Sombre-Terre. On peut jouer à *Dark Earth* en privilégiant la voie mystique de la lutte contre le Shankr, en plongeant les PJ au milieu des convulsions sociales et politiques que l'ère du Contact provoque dans les stallites, en les mêlant aux conflits géopolitiques qui opposent les stallites et les tenants des diffé-



rentes voies, etc. Un scénario, curieusement trop dirigiste pour les vieux routards et trop ouvert pour les petits nouveaux, complète le jeu, mais il aurait gagné à être plus étoffé. Néanmoins il offre un bon aperçu de ce que peut être une aventure typique dans Sombre-Terre.

Même si certaines sources d'inspiration transparaissent de manière un peu trop flagrante (*La Compagnie des Glaces*), on ne peut nier l'originalité de l'univers de *Dark Earth*, où l'esprit et l'espoir de la renaissance côtoient la dureté des débuts de l'ère industrielle et la déchéance d'un monde dévasté. Ce serait vraiment dommage de passer à côté d'un jeu beaucoup plus ouvert, complet et varié que ne l'était la première édition. Que le post-apocalyptique vous attire ou non, prenez le temps de découvrir *Dark Earth*, vous verrez que ce jeu de rôle transcende très largement le cadre étroit du genre.

Serge Olivier

LES SUPPLÉMENTS

Huit suppléments (en comptant l'écran) ont vu le jour pour la première édition. Certaines informations, particulièrement celles concernant l'évolution de Sombre-Terre, sont reprises dans la seconde édition, mais beaucoup de suppléments restent valables, particulièrement « *Les Marcheurs* », « *Les carnets de l'Obscur* », « *Artefacts* », « *Les Initiés* » et « *Shankr* ». « *La croisade de la Ville Mouvement* » ainsi que « *Les pyramides de Nâh* », sont des aventures qui, aussi intéressantes soient-elles, se déroulent avant l'ère du Contact.



Inspiration



Gameplay

J'AIME

- Entrée dans le jeu rapide et facile grâce à la BD et aux archétypes
- Univers cohérent et varié



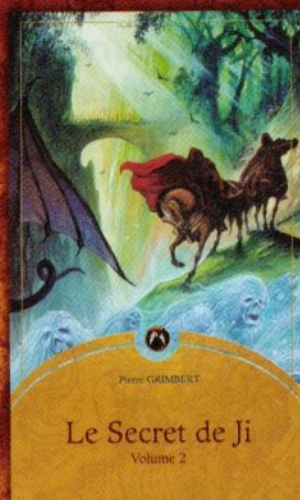
J'AIME PAS

- Manque d'exemples et d'idées d'aventures

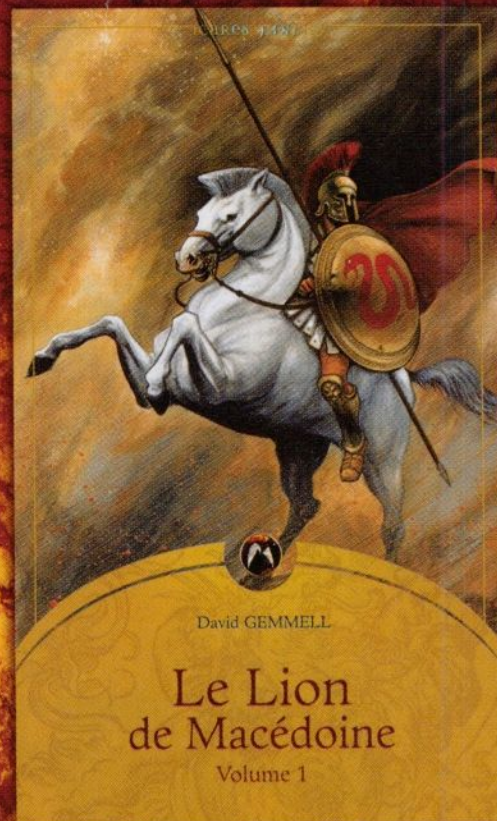
éditer l'imaginaire



Le Secret de Ji
Volume 1



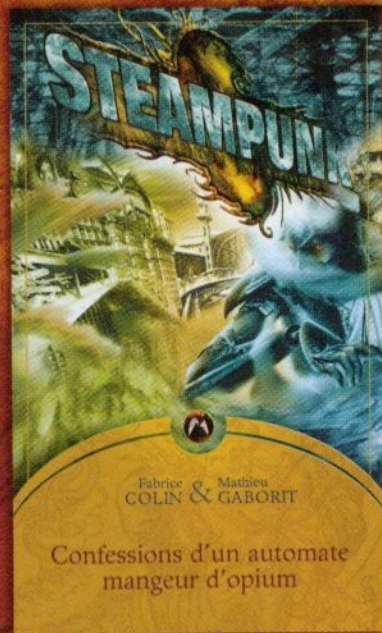
Le Secret de Ji
Volume 2



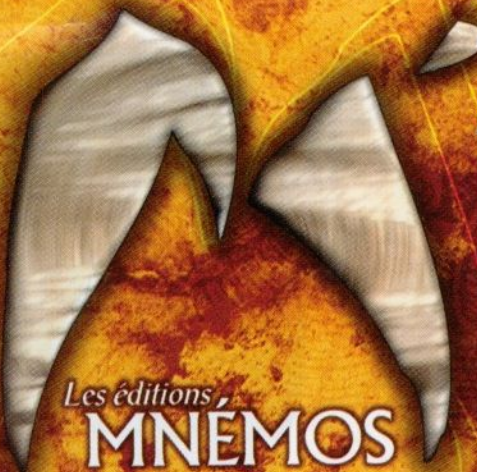
Le Lion
de Macédoine
Volume 1

ICARES

LA COLLECTION GRAND
FORMAT



Confessions d'un automate
mangeur d'opium



Les éditions
MNÉMOS

*Retrouvez en grand format
les meilleurs auteurs
de fantasy française
et pour la première fois
l'un des best seller anglo saxon
dans la collection ICARES
des Éditions Mnémos*



La Voie du Cygne



Les Chroniques
des Crépusculaires



Légendaire

Les Éditions Mnémos et ses auteurs
vous donnent rendez vous au
SALON ÉTONNANTS VOYAGEURS
de Saint Malo spécial science-fiction,
les 6-7 & 8 mai.

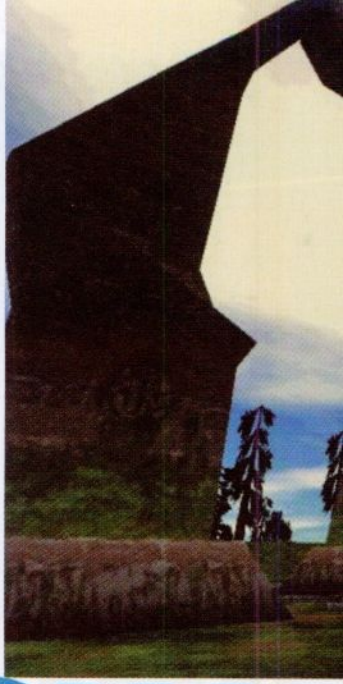
Inscrivez-vous au Club Mnémos et bénéficiez de ses avantages.
Envoyez vos coordonnées complètes au Club Mnémos; 13 passage du Clos Bruneau 75005 PARIS.

Troisième jeu de rôle « massivement multijoueurs » en ligne, *Asheron's Call* bénéficie de l'expérience de ses prédécesseurs, *Ultima Online* et *EverQuest*, ainsi que du soutien de Microsoft, maître d'œuvre du projet. Visite guidée du monde de Dereth.

L'HISTOIRE DE DERETH

Le monde d'*Asheron's Call*, Dereth, est en réalité une île. Elle possède sa propre histoire qui apparaît en filigrane dans le jeu et commence par les expérimentations malheureuses d'un puissant mage. Il y a fort longtemps une race d'êtres puissants, les Emyreans, vivait en paix sur Dereth. Jusqu'à ce qu'un magicien du nom d'Asheron ouvre un portail vers un autre monde et permette ainsi l'invasion de Dereth par les Olthoïs, une race

Les jeux de rôle en ligne constituent une évolution notable par rapport aux jeux vidéo classiques. Sans atteindre la richesse des JdR papier, ils s'en rapprochent grâce



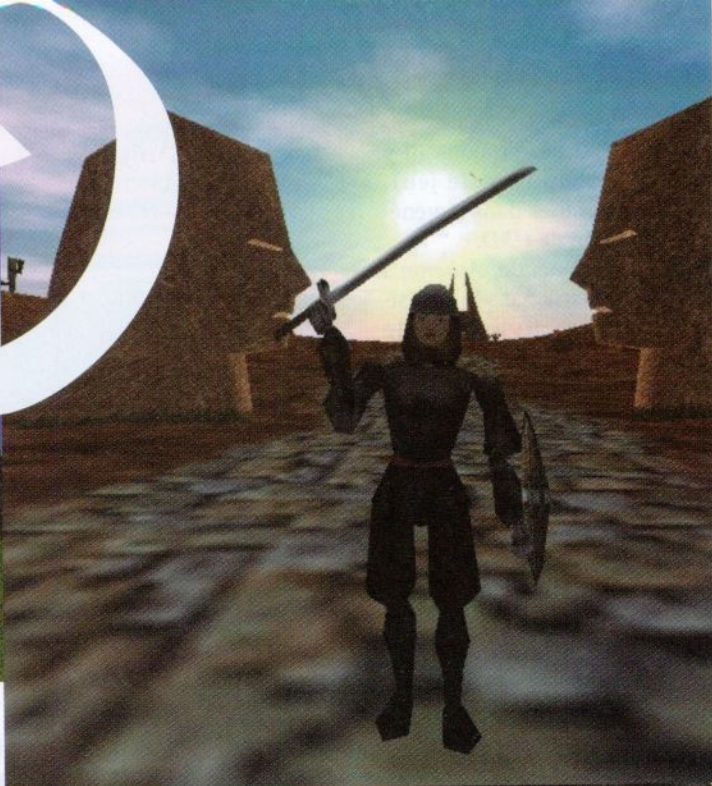
ASHERON'S CALL



aux possibilités d'interaction entre joueurs. Ceux-ci créent un personnage qui évolue au sein d'un monde imaginaire persistant, rencontrant aussi bien des PNJ gérés par ordinateur, que des PJ derrière lesquels se cachent des rôlistes du monde entier. Chaque serveur abrite, aux heures d'affluence, entre 1500 et 2000 joueurs, ce qui fait pas mal de compagnons d'aventure potentiels...

dominatrice et mauvaise. Pour protéger les Emyreans, Asheron les envoya dans une dimension perdue entre deux mondes et resta pour combattre les envahisseurs. Sa magie provoqua l'apparition d'autres portails connectés à des mondes différents. C'est de l'un d'eux, le monde d'Ispar, que vinrent les Hommes. Mal leur en prit car ils furent aussitôt réduits en esclavage par les Olthoïs.

Cependant une petite bande de rebelles, menée par Elysa Strathelar et Thorsten Cragstone, réussit, avec l'aide d'Asheron, à se libérer du joug des oppresseurs et à tuer la reine des Olthoïs. Dix ans plus tard, Thorsten est mort, Elysa et Asheron ont disparu, et les personnages, appelés par la puissante magie du mage, apparaissent à leur tour sur Dereth, prêts à affronter leur destin.



LE MATCH DE L'ANNÉE : ASHERON'S CALL CONTRE EVERQUEST

Réglons d'abord la question des graphismes : si ceux de AC sont plus fins, les deux jeux proposent de superbes décors (très beaux couchers de soleil dans AC). Si vous souhaitez retrouver une ambiance assez proche de la fantasy traditionnelle, avec des géants, des gnolls et des orques, alors vous serez plus heureux avec EQ, le monde d'AC étant certes peuplé de monstres, mais spécifiques au jeu. Si construire un perso à votre mesure est une priorité, alors vous serez plus heureux avec AC, car le système de classes de EQ est nettement plus rigide. Mais dès qu'on en arrive au critère primordial d'un JdR en ligne, l'interactivité, que ce soit avec le monde ou entre joueurs, il n'y a pas photo et EQ arrive en tête. Même si le système d'allégeance de AC est une idée tout à fait remarquable, il ne parvient pas à compenser entièrement un certain vide qu'EQ remplit en multipliant PNJ et quêtes, en permettant à toute une économie de se construire, en poussant les joueurs à se grouper et à mettre au point des tactiques de combat originales, en utilisant un système de factions, qui représente la réputation des personnages auprès des différentes communautés du jeu, etc. *EverQuest* sort donc vainqueur aux points, même si *Asheron's Call* peut séduire par ses graphismes un peu plus aboutis et sa plus grande flexibilité.

LES PERSONNAGES

On retrouve dans les JdR en ligne la bonne vieille dualité jeu à classes (*EverQuest*) et jeu à compétences (*Ultima* et *Asheron's Call*). À ce titre, la création de personnage à AC est très souple. On ne peut jouer que des humains, mais de trois cultures différentes : Aluvians (Occidentaux), Gharu'ndim (Arabes) et Sho (Chinois). Ensuite on peut soit choisir un stéréotype (archer, sorcier, etc.) soit créer un personnage de toutes pièces. Pour cela, il suffit d'allouer des points tirés d'un pool de départ aux différentes caractéristiques : force, endurance, coordination, rapidité, concentration et volonté d'où découlent des attributs secondaires, santé, fatigue et mana, et des compétences calculées d'après une ou deux caractéristiques. Il est possible d'acheter des compétences pour en faire des talents plus ou moins spécialisés qu'il est plus facile, par la suite, de faire progresser. En cours de jeu, vos actions (essentiellement les combats, même perdus) rapportent des points d'ex-

périence qui permettent d'augmenter la valeur des caractéristiques et des compétences.

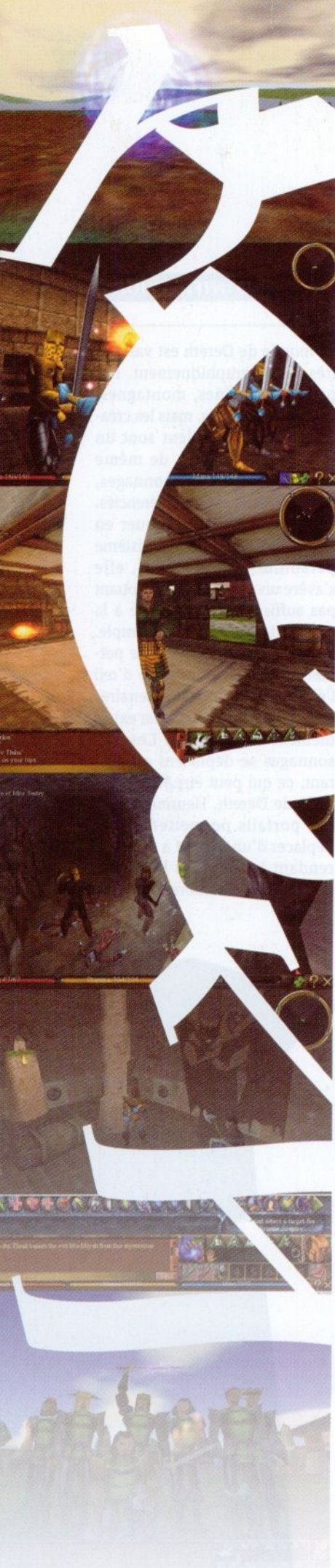
Ce système permet de construire son personnage selon ses désirs. Vous voulez jouer un moine sho ? Privilégiez la coordination et la vitesse et choisissez « combat à mains nues » comme compétence spécialisée. Un paladin aluvian ? Alors il vous faut de la force, de l'endurance, mais aussi de la concentration et de la volonté pour lancer des sorts.

La magie se divise en quatre types : magie de la vie (soins, protection...), magie de la guerre (je crois que c'est clair), enchantement des objets et enchantement des créatures. L'originalité de la magie provient du système de recherche des sorts. Chaque sort nécessite cinq types de composants, déclinés chacun en une dizaine de variétés, et c'est leur combinaison qui permet de découvrir et de nouveaux sorts, plus un sort est utilisé souvent, plus son efficacité baisse.

UN PEU D'INTERACTION

Le monde de Dereth est vaste et très réussi graphiquement. Les paysages, plaines, montagnes, marais, sont variés, mais les créatures qui les peuplent sont un peu moins réussies, de même d'ailleurs que les personnages, inharmonieux et peu différenciés. L'interface permet de jouer en vue subjective ou à la troisième personne. Globalement, elle s'avère un peu lourde, n'allouant pas suffisamment d'espace à la fenêtre de dialogue par exemple. Surtout, aucune fenêtre ne permet de vérifier d'un coup d'œil l'état de santé de ses partenaires dans un groupe, ce qui est extrêmement handicapant. Les personnages se déplacent en courant, ce qui peut être long vu la taille de Dereth. Heureusement, des portails permettent de se déplacer d'un endroit à un autre, rendant les voyages beaucoup plus aisés. De nombreux portails





aboutissent à des donjons (il y en a beaucoup dans le jeu), vastes labyrinthes dans la vénérable tradition de *D&D*.

De manière générale, *Asheron's Call* ne brille pas dans le domaine de l'interactivité avec le monde ou entre joueurs. Le seul moyen de connaître le nom des personnages est de cliquer dessus, alors qu'ils se ressemblent beaucoup pour peu qu'ils possèdent le même équipement. Les PNJ sont de deux sortes : les marchands et les collectionneurs qui donnent des quêtes, la plupart du temps du genre « je suis prêt à payer cher les trophées des monstres de type X ». Le monde est, finalement, peu présent.

SUZERAINS ET VASSAUX

Asheron's Call permet de créer une fraternité de personnages (neuf au maximum), qui partent ensemble à l'aventure. Mais le concept le plus brillant du jeu est celui de l'allégeance : chaque personnage peut devenir le vassal d'un autre, créant ainsi une hiérarchie pyramidale. Les suzerains reçoivent une fraction de l'expérience de leurs vassaux qui en échange reçoivent aide, conseils et souvent équipement. Au fur et à mesure que le nombre de leurs vassaux s'accroît, les personnages grimpent dans la hiérarchie : baron, comte, etc., jusqu'à roi et même roi des rois. Cette idée, vraiment réjouissante, constitue un réservoir sans fin de roleplaying. En dehors de ce système d'allégeance et du concept de recherche de la magie, qui peut d'ailleurs se révéler assez pénible si on manque de patience, *Asheron's Call* laisse sur sa faim. Les éléments primordiaux dans le plaisir du jeu en ligne viennent essentiellement des défis offerts par le jeu, de la découverte d'un univers et, surtout, des interactions avec les autres joueurs. Bien plus encore que le JdR traditionnel, le JdR en ligne est une auberge espagnole et à bien des égards on y trouve ce qu'on y met. Nul doute que si vous amenez avec vous l'envie de jouer et de faire du jeu de rôle, *Asheron's Call* saura néanmoins vous apporter des satisfactions.

Serge Olivier

ASHERON'S CALL EN FRANCE

Contrairement à *EverQuest*, AC devrait être disponible en France en VF. Cela ne veut pas dire que les joueurs, majoritairement américains, vont se mettre à baragouiner le frenchie, juste que le manuel devrait être traduit et le jeu facilement disponible. C'est sûr. Enfin, presque sûr. Disons probable.

Adresse de la gaming zone Microsoft qui héberge les serveurs d'AC :

www.zone.com/

Un excellent site pour toutes sortes de conseils de jeu :

[//acvault.ign.com/](http://acvault.ign.com/)



Inspiration



Gameplay

J'AIME PAS

- Manque d'interactivité



J'AIME

- Souplesse de la création de personnages
- Le système d'allégeance

ASHERON'S CALL est un jeu édité par MICROSOFT

WIZARD

UN MONDE DE BÉDÉ...



- LES JEUX VIDÉO QU'ON AIMERAIT VOIR EN COMICS
- COMMENT DEVENIR LE DESSINATEUR DU SIÈCLE ?
- L'AVENIR DES COMICS
- GARTH ENNIS DYNAMITE LE MONDE MARVEL

... À DÉVORER

64 PAGES • 28 F • SORTIE DU NUMERO 1 EN AVRIL
EN CADEAU : SPIDER-MAN 1/2 !

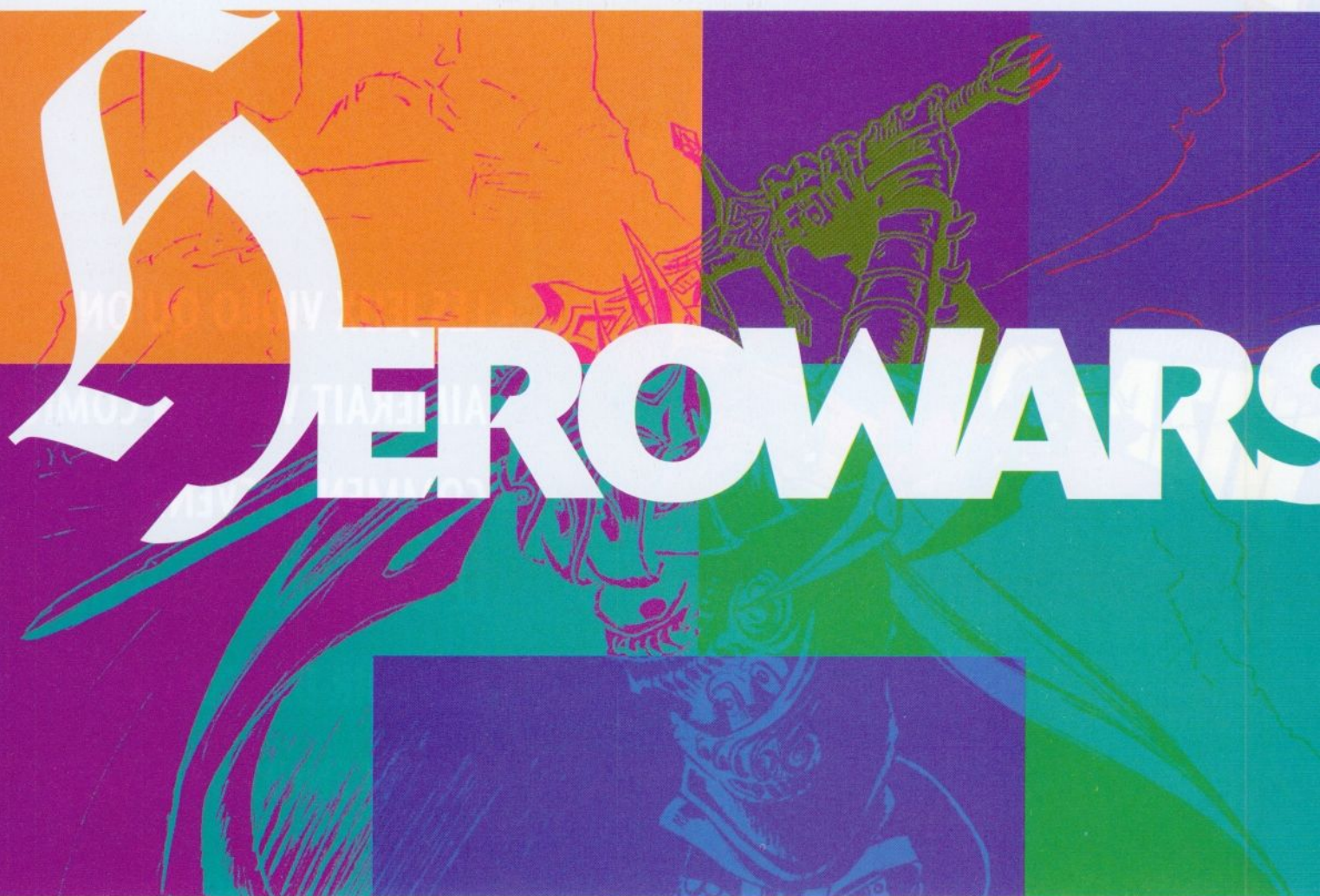
© 2000 GAREB SHAMUS ENTERPRISES, INC. ALL CHARACTERS AND ARTWORK SHOWN ARE TM & © 2000 OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

**Héros qui, comme Ulysse...
Tournez la page, incarnez
un héros en quête de gloire
et de richesse et partez
sur les chemins d'Aventurland :
tel est le leitmotiv de tout bon jeu
de rôle médiéval-fantastique.
Herowars, lui, tente de sublimer
trois fois cette promesse.**

HÉROS N'EST PAS QU'UN MOT

Dans *Herowars*, les joueurs incarnent les Héros d'une même communauté culturelle (la cohésion du groupe de PJ en découle tout naturellement). Dès leur création, ils occupent une place de premier plan dans leur domaine respectif de compétence (religion, guerre, pouvoir...). Effet de mode ? *Birthright*, pour *AD&D*, ouvrait la voie il y a quelques années à ce type de personnages, suivi il y a peu par *Agone*. En réalité, *Herowars* adopte une approche nettement plus homérique, qui

dessus d'un jeu de rôle traditionnel. *RuneQuest* mettait en scène des personnages « de base » évoluant à la veille de ce fameux conflit généralisé et prophétisé qui porte le nom de Guerre des Héros. *Herowars* démarre à ce moment précis : les personnages (importés, pourquoi pas, d'une ancienne campagne *RuneQuest*, et littéralement transcendés) jouent un rôle de premier plan dans une période dramatique à souhait. Le changement de perspective est tel qu'il nécessitait une « philosophie » de simulation bien adaptée. Le défi a-t-il été relevé ? Il est un peu tôt pour répondre



Jouer un héros ? Oui, mais avec un grand « H », c'est-à-dire avec Ulysse en lieu et place du Krogarr moyen. Partir en quête ? Certes... mais une quête dont l'ampleur mythologique n'a rien à envier aux Edda islandaises : collectionneurs de verroteries et sauveurs du monde stéréotypés, passez votre chemin ! Quant à l'Aventurland, elle s'appelle ici Glorantha et possède une saveur certaine...

sied davantage à la nature mythologique de Glorantha. Les PJ sont l'équivalent de Thésée dans la Grèce légendaire ou de Cúchulain chez les Celtes. Leurs aventures sont en rapport étroit avec les grands mythes gloranthiens. Leurs actions ont des conséquences profondes et durables sur des populations entières. Grobillisme ? Non, car épreuves et adversaires sont à leur mesure. Simplement, on joue deux ou trois degrés au-

(on verra à l'usage), mais force est de constater que les auteurs n'ont pas fait dans le « classique ». Deux grandes idées sont au cœur de *Herowars* : traduire en termes de jeu à la fois le niveau héroïque des personnages et la dimension légendaire de leurs aventures.

Concernant le premier point, un constat : le Héros gloranthien, comme tout personnage de jeu de rôle, accomplit des actes peu com-



muns : crocheter des serrures, escalader des parois, combattre un adversaire... Mais la grande différence, c'est que la porte est celle d'une ancienne forteresse d'Arkat, le Héros du Premier Âge, pourfendeur du dieu Gbaji - le menteur ; la paroi est celle du Sommet des Neiges, en haut duquel, dit-on, les initiés peuvent approcher Orlanth en personne ; enfin, l'adversaire n'est pas un voleur à la petite semaine au coin d'une ruelle sombre, mais un troll colossal, adorateur du sanguinaire Zorak Zoran, de retour d'une quête héroïque et disposant de pouvoirs terrifiants. Pour contenir l'ampleur de telles situations, le système de *Herowars* a deux atouts. Premièrement, les Capacités des personnages (leurs « compétences ») sont parfois pourvues de niveaux de Maîtrise réservés aux Héros (les PJ ou leurs adversaires...) qui font d'eux des individus hors normes (aucun mortel « de base » ne peut espérer rivaliser). Quand deux Héros confrontent leurs niveaux de Maîtrise, le spectacle est titanesque. Deuxièmement, il existe une réserve de « points d'Action » pour chaque Capacité, qu'on met en jeu au moment où l'action est résolue. Plus on investit de points, plus on affaiblit l'adversaire en cas de réussite (avec un D20, faire moins que le score de la Capacité et moins que « l'opposant », comme à *Pendragon*), mais en cas d'échec, la sanction est d'autant plus lourde... Ludique à souhait, cette règle produit une tension très agréable : autour de la table, on sent passer l'enjeu !

SAGAS CITÉES

Autre défi : comment traduire en termes de jeu le souffle de l'odyssée mythologique ? Disons-le tout net : *Herowars* est une forme d'aboutissement dans la quête d'une fusion jeu/narration. Le survol des règles permet de constater très vite le faible nombre de tableaux ou de listes chiffrées. J'entends déjà les sceptiques : « Un jeu pas fini... Un jeu sans

jeu... » Pourtant, tout est là, étalé sur plusieurs dizaines de pages : la création de personnage, les différentes formes de magie, les duels et les combats, l'expérience, les échecs et les réussites critiques... Mais ce qui est assez culotté, c'est que les mécanismes de simulation ont pour support le verbe autant que le chiffre. Je prends deux exemples. Créer un personnage ne consiste pas à répartir des points dans une liste de compétences préétablie, mais à rédiger son background en quelques lignes contenant les « mots clés » qui permettront de le construire. C'est d'une élégance telle que quelques minutes suffisent pour se retrouver avec une feuille de personnage en bonne et due forme, comprenant non seulement les Capacités chiffrées, mais aussi les relations personnelles des personnages, leurs aptitudes magiques (sorts, objets...), leurs attributs religieux et même leurs traits de caractère ! À la rapidité de prise en main s'ajoute ainsi le plaisir de construire soi-même son Héros de A à Z sans que l'imagination ne soit bridée par des tableaux, des listes ou des formules (on s'inspire simplement d'un guide culturel détaillé ; il est dommage que le jeu ne propose que deux modèles, Heortling et Lunaire). À

l'autre bout de la chaîne, l'expérience ne se mesure pas en points ou en « croix » mais en phrases à rajouter à ce même background, amenant du même coup de nouvelles Capacités, relations personnelles, objets magiques, etc. On a réellement l'impression que chaque scénario joué est un chapitre mythologique en train de s'écrire (on parle d'ailleurs « d'épisode » à propos des scénarios). Ce parti pris narratif pourra surprendre, mais force est de constater qu'il colle à l'univers, à l'optique du jeu... et qu'il bouleverse les habitudes !

Par ailleurs les Héros ne sont pas seuls : au fil de leurs aventures, ils créent des liens d'amitié, de dépendance, de loyauté... Une belle idée du jeu veut que l'évolution de leurs compagnons soit indexée sur celle des Héros. Ceux-ci peuvent également s'organiser en « bandes » - certaines, célèbres, sont d'ailleurs décrites dans le jeu. On n'est alors plus très éloigné d'une logique de *comics* assez inattendue (mais caractéristique de cet humour gloranthien inimitable ; souvenez-vous des Canards !).

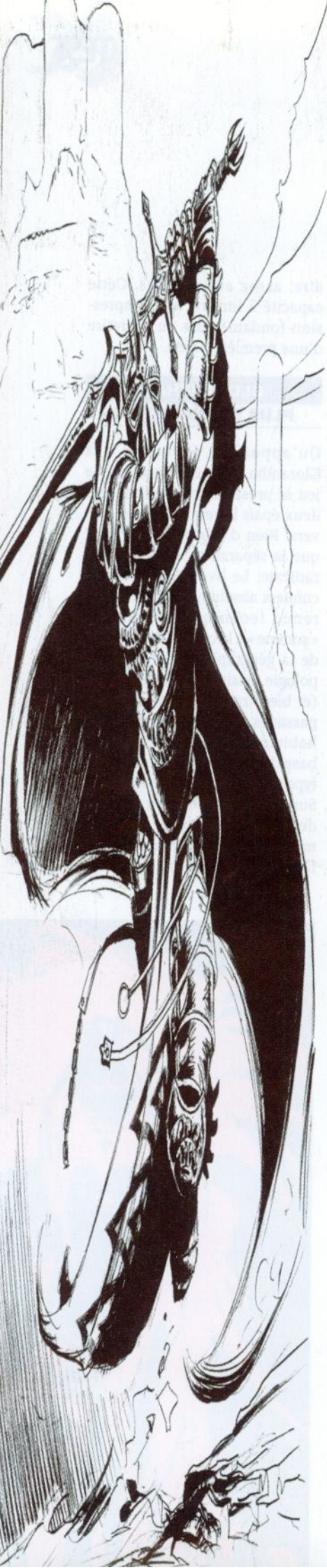
Bref, *Herowars* contient quantité d'idées originales et, pour tout

dire, assez audacieuses. Cette capacité à innover est l'impression fondamentale qu'on retire d'une première partie.

GLORANTHA : PLUS QU'UN LIFTING

Qu'apporte *Herowars* à Glorantha ? Il faut savoir que le jeu se présente sous la forme de deux épais livrets : règles et univers. Rien d'original, si ce n'est que la séparation, cette fois, est radicale. Le livret *Glorantha* ne contient absolument aucune référence technique : c'est une « somme » à la croisée de l'histoire, de la géographie et de l'anthropologie. Mais le style est vivant (et bien traduit), avec plusieurs passages donnant la parole aux habitants de Glorantha, sur la base d'une série de questions du type : « Comment vivons-nous ? ». Surtout, les auteurs ont évité les descriptions allusives et autres métaphores qui entretiennent un flou artistique très joli, mais frus-





trant pour le meneur de jeu en quête d'informations précises.

Résultat, sur le fond, *Herowars* apporte en quinze chapitres une vue d'ensemble dense et très cohérente du monde (sans doute la première), depuis ses origines mythologiques jusqu'aux Races Aînées (les célèbres trolls et autres dragonewts...) en passant par l'histoire et la description de chaque grande aire géographique et culturelle (Raliors, Pent, Pamaltéla, etc.). Pour les fans, *Herowars* est bien plus qu'une simple (re)mise en forme : une grande actualisation officielle, qui corrige les contradictions nées de l'accumulation des sourcebooks depuis 1978. Pour les néophytes, la synthèse de vingt années de développement ne sera pas facile à assimiler d'un coup (l'absence d'index constituant à ce titre une erreur logistique grave). Mais certaines contrées gagnent énormément en lisibilité et jouabilité : Kraloréla, Fronéla ou même l'empire lunaire.

L'AVENIR...

Enjeu décuplé, univers approfondi, mécanismes extrêmement novateurs : *Herowars* est une grande réussite, mais enterre-t-il *RuneQuest* ? À titre personnel, j'ai plutôt envie d'exploiter les deux jeux en parallèle pour profiter à des degrés différents de l'extraordinaire manne gloranthienne. Sans compter que nombre de suppléments estampillés *RuneQuest* constituent des sourcebooks idéaux pour *Herowars*. En fait, la gamme *Herowars* à venir devra se montrer à la hauteur et poursuivre une exploration active de Glorantha, et non se contenter de rééditer du matériel déjà publié ailleurs en d'autres temps...

Grégory Molle

N.B. Ce test a été rédigé à partir d'une version de travail du jeu, sans les illustrations et sans pouvoir présupposer de ce que sera la présentation finale ni le scénario d'introduction promis par l'éditeur.



UNE QUESTION À L'AUTEUR

Casus Belli : Quel est le programme des parutions concernant *Herowars* ?

GS : En mars paraît *Deluxe Herowars*, la boîte de base. Elle comprend un livret pour les joueurs, un pour le narrateur (qui remplace le meneur de jeu), un livre de fiction, des cartes et des feuilles de personnage. Les règles sont de Robin Laws, développées par Roderick Robertson, Shannon Appel et moi-même. En même temps paraît *Glorantha*, un livre de background que vous pouvez donner à ceux qui veulent en savoir plus sur l'univers. C'est parfait pour débiter. Les auteurs sont Peter Metcalfe et moi-même. Viendra ensuite *Anaxial's Roster*, qui parlera des créatures de Glorantha et sera essentiellement signé par Jamie « Trotsky » Revell. Suivra un supplément sur l'empire lunaire, intitulé pour l'instant *She guards us*. Ce sera une excellente introduction aux

complexités de l'empire lunaire. Puis *Sartar Rising*, une campagne située dans la passe du Dragon, qui permettra aux personnages de participer au grand événement de cette partie du monde - qui est bien entendu le réveil du dragon. *Thunder Rebels*, enfin, sera consacré aux Orlanthe. Nous publierons aussi des ouvrages de fiction, en commençant par la collection définitive des histoires de Griselda par Oliver Dickinson. Nous comptons publier toute une série de suppléments pour les joueurs, qui détailleront les différentes facettes de Glorantha, ainsi que des aventures qui mettront en scène la guerre des héros région par région et décennie par décennie. Tout cela conduira au point culminant de *Herowars*, soit l'avènement d'un nouvel âge pour Glorantha. Les actions des personnages auront contribué à façonner ce nouveau monde.



Inspiration



Gameplay

J'AIME

- La traduction de la dimension héroïque des personnages
- Les mécanismes de simulation qui reposent sur des principes narratifs
- Le contexte temporel et dramatique du jeu
- La présentation synthétique de Glorantha



J'AIME PAS

- Quelques lacunes : index, scénario d'introduction...
- Le choix limité entre deux cultures pour la création de personnages

FRAPPEZ À LA BONNE PORTE !

LA RÈGLE DU JEU



29, RUE MARCEAU - 37000 TOURS

PARIS

- 75005 PARIS - **JEUX DESCARTES**, 52, rue des Écoles - Tél. 01 43 26 79 83
75015 PARIS - **JEUX DESCARTES**, 39, boulevard Pasteur - Tél. 01 47 34 25 14
75017 PARIS - **JEUX DESCARTES**, 6, rue Meissonier - Tél. 01 42 27 50 09

RÉGION PARISIENNE

- 91000 EVRY - **CELLULES GRISSES**, CC EVRY,
2, place de l'Agora - Tél. 01 64 97 81 74
94210 LA VARENNE SAINT HILAIRE
L'ÉCLECTIQUE, Galerie Saint-Hilaire,
93, avenue du Bac - Tél. 01 42 83 52 23
77000 MELUN - **CELLULES GRISSES**,
5, rue Guy-Baudoin - Tél. 01 64 09 21 36

PROVINCE

- 13100 AIX EN PROVENCE - **L'ARCHIMAGE**,
18 bis, rue de la Couronne
27, rue de la Couronne angle rue Brueys - Tél. 04 42 38 54 00
80000 AMIENS - **JOUÉCLUB JEUX**, 28, rue Noyon - Tél. 03 22 92 49 56
49100 ANGERS - **SORTILÈGES**,
25, rue des Poëliers - Tél. 02 41 88 96 96
74000 ANNECY - **NEURONES**,
Rue de la Préfecture, l'Émeraude du Lac
Tél. 04 50 51 58 70
84000 AVIGNON - **LA VOUTRE**,
56, rue Bonneterie - Tél. 04 90 85 33 57
33000 BORDEAUX - **JEUX DESCARTES**,
162, rue Sainte Catherine - Tél. 05 56 44 26 03
14000 CAEN - **LE PION MAGIQUE**
151, rue St Pierre - Tél. 02 31 85 17 77
28000 CHARTRES - **LA PETITE BOUTIQUE**,
29, rue des Changes - Tél. 02 37 21 13 52
63000 CLERMONT FERRAND - **LABYRINTHE**,
14, place Renoux - Tél. 04 73 90 22 81
21000 DIJON - **EXCALIBUR**, 44, rue Jeannin - Tél. 03 80 65 82 99
27000 EVREUX - **LE VALET DE CŒUR**, 13, rue Franklin Roosevelt -
Tél. 02 32 31 04 41 (jusqu'au 30 avril 2000)
38000 GRENOBLE - **LE DAMIER**, 25 bis, cours Berriat - Tél. 04 76 87 93 81
53000 LAVAL - **SORTILÈGES**, 41, rue de la Paix - Tél. 02 43 56 54 22
76600 LE HAVRE - **LE DÉMON DU JEU**, 14, rue Édouard Larue - Tél. 02 35 41 71 91
72000 LE MANS - **LA BOITE A JEUX**,
20, rue Nationale - Tél. 02 43 23 96 81 -
02 43 43 80 54
59800 LILLE - **ROCAMBOLE**,
36, rue de la Clef - Tél. 03 20 55 67 01

87000 LIMOGES - LA LUNE NOIRE,

3, rue de la Boucherie - Tél. 05 55 34 54 23

69002 LYON - JEUX DESCARTES,

13, rue des Remparts d'Ainay - Tél. 04 78 37 75 94

13006 MARSEILLE - LA CRYPTÉ DU JEU,

7, cours Lieutaud - Tél. 04 91 94 22 50

57000 METZ - LA CAVERNE DU GOBELIN,

34, rue du Grand-Wad - Tél. 03 87 18 42 08

34000 MONTPELLIER - EXCALIBUR,

7 bis, rue de l'Ancien Courrier - Tél. 04 67 60 81 33

44000 NANTES - SORTILÈGES,

7, rue des trois croissants - Tél. 02 40 12 14 99

06000 NICE - LA CRYPTÉ DU JEU,

8, rue Alfred Mortier - Tél. 04 93 92 06 03

45000 ORLEANS - EURÉKA,

Galerie du Châtelet - Tél. 02 38 53 23 62

66000 PERPIGNAN - CELLULES GRISSES,

30, Place Rigaud - Tél. 04 68 34 89 39

86000 POITIERS - LE DÉ A 3 FACES,

35, rue Edouard Grimaud - Tél. 05 49 41 52 10

51100 REIMS - DOMINO,

26, rue de l'Étape - Tél. 03 26 47 79 91

35000 RENNES - L'AMUSANCE,

CC des Trois Soleils - Tél. 02 99 31 09 97

44600 SAINT-NAZAIRE - MULTILUD,

60, Centre République - Tél. 02 40 22 58 64

67000 STRASBOURG - PHILIBERT,

12, rue de la Grange - Tél. 03 88 32 65 35

31000 TOULOUSE - JEUX DU MONDE,

Passage St-Jérôme, 14-16, rue Fontvieille

Tél. 05 61 23 73 88

37000 TOURS - LA RÈGLE DU JEU

29, rue Marceau - Tél. 02 47 64 89 81

10000 TROYES - JEUX ET STRATÉGIE

5, rue Aristide-Briand - Tél. 03 25 73 51 86

EUROPE ET CANADA

BELGIQUE - 1 040 BRUXELLES

DÉDALE, Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren -
Tél. 00.32.2 734.22.55

CANADA - LE VALET D'ŒUR,

4408, ST-DENIS - MONTREAL, QUEBEC H2J2L1 - Tél. 00.1. (514).499.9 970

SUISSE - 1 201 GENEVE,

AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette - Tél. 00.41.22 734.25.76



Les spécialistes du Jeu

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com

CRITIQUES

Des réactions engagées sur les nouveautés,
et une rubrique qui ne fait que deux pages pour cause
de tests envahissants. Mais c'est une exception...



PLANESCAPE TORMENT

VIDEO



Peut-on changer la nature d'un homme ? Cette angoissante question est le leitmotiv de *Planescape Torment*, dernier jeu de rôle PC des studios Black Isle, les talentueux développeurs de *Baldur's Gate*. L'histoire touffue et sans concession – le jeu est officiellement recommandé aux plus de seize ans – vous entraîne à la recherche de la mémoire d'un homme qui ne peut pas mourir. Le scénario est bien ficelé, et la plongée dans l'univers AD&D de *Planescape* est un véritable plaisir. De nombreuses quêtes facultatives donnent même l'impression de ne pas suivre un rail linéaire, comme trop souvent dans les jeux de ce type sur ordinateur. À l'instar de son illustre prédécesseur, dont il reprend le moteur, le jeu est placé sous la licence TSR. Les règles sont celles d'AD&D légèrement modifiées, et la durée de vie est exceptionnelle. Graphiquement aussi, c'est une très belle réussite. Bref, rien que des qualités pour ce qui semble bien être le JdR du moment sur PC.

G.C.

Éditeur : INTERPLAY Prix : 350 F



NEPHILIM

LES FIGURES

SUPPLÉMENT



Vous avez toujours rêvé de voir une femme nue en couverture d'un supplément ? Oui ? Alors, profitez-en ! Dès le premier regard, ce livret de 96 pages interpelle. Naturellement, ce n'est pas tout, et son contenu est à la hauteur de l'emballage.

À ceux qui n'ont jamais joué à *Nephilim* ou viennent tout juste de s'y mettre, *Les Figures* semblera sans doute un peu obscur. Ne gâchez pas tout, attendez de mieux connaître l'univers du jeu avant de le lire. Les vétérans, eux, trouveront dans ce supplément une galerie de portraits de personnages mythiques de l'Histoire Invisible (Atalante, Salomon, etc.), décrits en détail et replacés dans le contexte qui suit les Chroniques de l'Apocalypse. Les idées d'intrigues foisonnent et il y a là de quoi enrichir d'innombrables scénarios ou campagnes. Que vous soyez en panne d'inspiration ou simplement curieux d'en savoir plus, *Les Figures* est fait pour vous.

I.G.

Éditeur : MULTISIM Prix : 135 F



L5A

LA VOIE DE L'OMBRE

SUPPLÉMENT



Les ninjas n'existent pas. Voilà ce que croient les habitants de Rokugan. Mais qu'en est-il vraiment ? Pour le savoir il vous faudra braver l'interdit barrant la première des 160 pages de ce supplément : « À ne jamais lire ».

Vous découvrirez ainsi les extraits du journal intime d'un Dragon ayant voué son existence à enquêter sur les légendaires ninjas. Fort bien écrit, ce témoignage s'articule autour de quatre comptes-rendus d'investigation. Chacun est suivi d'un article de fond qui décortique les événements présentés sous forme de feuilles de PNJ, plans et cartes, bref, tout ce qu'il faut pour faire de ce journal une bonne campagne – réservée toutefois à un meneur de jeu expérimenté. Que vous soyez ou non décidé à la jouer, *la Voie de l'Ombre* possède un autre point fort pour tout fan de Rokugan : c'est le premier « roman » dont l'action se déroule dans cet univers.

S.C.

Éditeur : SIROZ Prix : 159 F



DEADLANDS

GRISAILLE CITY

SUPPLÉMENT



Malgré ses rues tirées au cordeau et ses habitants si polis, Salt Lake City n'est pas un lieu de villégiature ; dans *Deadlands*, la capitale des mormons est en passe d'être submergée par le cauchemar industriel. Son sympathique surnom lui vient du voile de suie et de fumée qui la recouvre, c'est vous dire l'ambiance. On y trouve pêle-mêle des prédicateurs fanatiques, des chasseurs de crotales, des mutilés retapés par une cybertechnologie steampunk imprévisible et répugnante, des adeptes de sports sanglants, des savants fous et des abominations en pagaille. La version française n'a pas retenu la présentation américaine en boîte et lui a préféré une couverture souple, dans la continuité du reste de la gamme. Un petit livret de sorts supplémentaires, jugé inutile, a également disparu à la traduction. La description de la ville et des environs, pratique et fonctionnelle, ne s'accompagne d'aucun scénario mais fourmille en revanche d'amorces d'intrigues, de situations complexes et de prétextes d'aventures.

G.F.

Éditeur : MULTISIM Prix : 115 F



VOIR CHAROUSSE ET MOURIR

LES SECRETS DE LA 7^e MER

ÉCRAN



Rallongé d'un volet par rapport à l'édition originale, l'écran français des *Secrets de la 7^e Mer* est donc plus grand, plus beau, plus français, quoi ! Il s'accompagne d'un scénario de 32 pages situé dans le royaume de Montaigne, au travers duquel les personnages découvriront les joies des intrigues de palais, des manigances bourgeoises, des heurts avec la racaille et même de la fronde populaire ! Une immersion dans les différentes couches sociales d'une société en ébullition, au cœur de la ville des lumières. Un des atouts de ce scénario de bonne facture est son découpage en trois volets autonomes, permettant d'intercaler facilement des aventures de votre cru entre chaque épisode pour le jouer comme une longue campagne.

G.F.

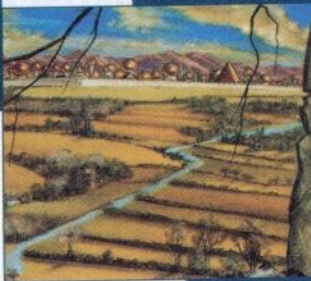
Éditeur : SIROZ Prix : ± 99 F



AD&D

GREYHAWK – Guide du joueur

SUPPLÉMENT



Sous une présentation synthétique austère et quelque peu succincte, c'est à la découverte de tout premier monde de jeu pour AD&D que nous convie ce *Guide du joueur* : un foisonnement de pays et de royaumes, habités par une myriade de races et de peuples, avec leurs différentes cultures, leurs dieux et leur histoire. Le joyau en est bien évidemment la ville de Faucongris, carrefour de toutes les aventures et lieu de rencontre de personnages hauts en couleurs, dont bon nombre de magiciens devenus légendaires. Sans prétendre aucunement à une description géo-politique complète, ce court livret en aborde les principaux aspects de manière claire et rapidement assimilable. Une bonne introduction à ce qui sera désormais l'univers de référence de la troisième édition d'AD&D.

G.F.

Éditeur : JEUX DESCARTES Prix : 114 F



AD&D

RETOUR À LA TOMBE DES HORREURS

SUPPLÉMENT



Le module S1 *La tombe des horreurs* fut écrit à l'origine par Gary Gygax pour éliminer les Gros Bills. Truffé de pièges mortels, de monstres baveux et d'objets magiques surpuissants, c'était l'archétype du donjon à la papa, celui qui commence à l'entrée même des souterrains. Deux décennies plus tard, *Retour à la tombe des horreurs* réédite ce monument scénaristique. Maquette, illustrations, tout est d'époque. Un régal... L'aventure s'accompagne d'une longue suite, en accord cette fois avec les exigences du JdR moderne. Jugez plutôt : plus de donjons, plus de morts-vivants, plus d'objets magiques, plus de points d'expérience... L'intrigue, elle, est toujours aussi mince, merci. Un vieux donjon poussiéreux et sa déclinaison sur 160 pages, c'est tout ce que nous propose cette belle boîte luxueuse ? Oui. À 300 balles le laminoir à Gros Bills, ça fait cher le coup de nostalgie.

G.F.

Éditeur : JEUX DESCARTES Prix : 299 F



DISK WARS

OWNI



Si vous cherchez un jeu rapide, amusant, qui soit une sorte de wargame avec figurines... sans figurines, alors *Disk Wars* est pour vous. Le principe est très simple. Vous vous constituez une armée parmi les huit disponibles (nains, dragons, morts-vivants, etc.), en sachant que chaque boîte contient une armée complète. Puis vous choisissez un scénario et hop ! C'est parti pour un petit massacre entre amis. Les unités sont en réalité des disques en carton avec un joli dessin et trois valeurs, attaque, défense et mouvement. Vous déplacez vos troupes en faisant tourner les disques sur eux-mêmes, et quand vous atterrissez sur un ennemi, il y a combat. Des pouvoirs spéciaux, de la magie ainsi qu'une règle de tir joyeusement fantaisiste, achèvent de ruiner toute velléité wargamistique sérieuse de ce jeu – qui, de toute façon, ne prétend à rien d'autre qu'à faire passer un bon moment. Et sur ce plan-là, l'objectif est pleinement rempli.

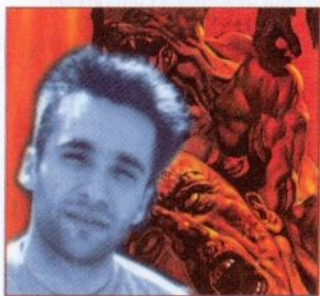
S.O.

Éditeur : TILSIT Prix : 70 F

FEEDBACK

Créé par White Wolf Game Studio en 1992, le *Monde des Ténèbres* est devenu le terme générique pour parler des univers de *Vampire : La Mascarade*, *Loup-Garou : L'Apocalypse*, *Mage : L'Ascension*, *Wraith : Le Néant*, et *Changelin : Le Songe*. Avec la sortie d'un nouveau jeu dans la gamme – visiblement pas du

goût de tout le monde – dont la traduction sera publiée chez Hexagonal cette année, et les rumeurs d'extermination, tout ou partie, de certains des jeux de la gamme, nous avons voulu donner la parole à certains d'entre-vous pour qu'ils nous fassent part de leur perception sur un univers devenu vraiment impitoyable.



Hervé KIAS (26 ans) pratique le JdR depuis 9 ans (*RuneQuest*, *Traveller*, *Kult*, *Millenium's End*), il joue à *Mage* depuis 1995.

Hervé Kias / Mage

Casus Belli : Comment en es-tu venu à jouer à *Mage* ?

HK : La pression, mes petits camarades qui m'ont dit : « on veut jouer à *Mage* ».

CB : Après toutes ces années, pourquoi continues-tu à y jouer ?

HK : Je trouve qu'ils ont su améliorer le jeu au niveau technique et au niveau background. Il y a maintenant une plus grande souplesse, et une plus grande liberté pour le maître de jeu. Le système est moins rigide. Je trouve l'évolution plutôt bonne, mais il y a quelques suppléments dont on aurait pu se passer. Par exemple ceux sur la Technocratie, totalement vides, si ce n'est une collection d'objets de plus en plus puis-

sants. J'ai l'impression qu'il n'y a pas pour *Mage* de supplément moyen, il y a du bon et du très mauvais. Le problème, c'est que ces derniers temps, ils ont fait plutôt du mauvais.

CB : Trouves-tu que *Mage* soit devenu consensuel ?

HK : *Mage* est devenu *politically correct*. Dans les premiers suppléments, on nous disait : « la Technocratie c'est les méchants, et les mages ce sont les gentils ». Maintenant ils nous disent : « la Technocratie est une organisation qui peut avoir des buts louables – à savoir sauver l'humanité – mais qui se trouve être pervertie par des personnes qui veulent le pouvoir ». Ce n'est plus l'organisation qui est à remettre

en cause, mais certains de ses éléments. Je pense que c'est là le fruit de la société américaine, qui a besoin de plus de nuances.

CB : Dans quel sens penses-tu que le jeu évoluera ?

HK : J'ai eu peur au début d'un gigantesque œcuménisme. Un *Monde des Ténèbres* fourre-tout, ou on finit par s'apercevoir que l'espèce la plus rare, c'est l'humain. Aujourd'hui il y a un retour en force qui consiste à dire : « stop, ce sont quand même les humains qui dominent. Vous pouvez faire intervenir les différentes créatures surnaturelles, mais ne mélangez pas tout les genres ».

HUNTER

THE RECKONING

TORYTELLERS COMPANION

Un monde à l'agonie

Des chasseurs... *Le Monde des Ténèbres* n'en manque pas : les vampires et leurs sectes, les loup-garous et le Ver, les mages et la Technocratie, etc. Sans compter les véritables chasseurs de l'Inquisition, du Project Twilight ou même les inquiétants investigateurs du Talamas... Hum, pardon, de l'Arcanum. Mais voilà, tous ces monstres aux pouvoirs surnaturels, tous ces tueurs en puissance, ne pouvaient pas terminer ce millénaire en s'entre-tuant tranquillement. Il était temps que les victimes de leurs jeux mortels soient aiguillées par les créateurs de White Wolf, qu'ils s'arment de nouveaux pouvoirs, les « Edges », et

qu'ils infligent une correction méritée à vos anciens personnages. Mais qu'est-ce que les « Edges » me direz-vous ? Cela fait bientôt sept années que ce Monde des Ténèbres existe – cet univers va t-il quitter l'âge de l'innocence ? –, et jamais nous n'avions entendu parler des « Edges » ! Pas l'ombre d'un indice. Pas une rumeur. Sept années auront été nécessaires pour qu'une nouvelle classe de personnage nous permette de régler le compte de nos anciens rôles devenus trop puissants. Cet encouragement schizophrénique au suicide de nos anciens personnages sonnera-t-il le glas de la gamme *Monde des Ténèbres* ?

Christophe Barbu / Vampire

CB : Qu'est-ce qui t'a incité à jouer à *Vampire* ?

BC : C'est d'abord l'imagerie gothique, les visuels de Bradstreet qui m'ont accrochés ; ensuite j'ai vraiment accroché sur l'ambiance, que je trouvais un peu cthuluesque, à savoir un jeu avec une dimension intemporelle, des Grands Anciens sans âge et des PJ quasi anti-héros (par la santé mentale ou la Bête !).

CB : Pourquoi continues-tu à y jouer ?

BC : Je pense que *Vampire* a une base très solide, qu'il est un reflet de nos sociétés ; c'est un jeu avec un aspect sociologique très développé, même si de nombreux joueurs ne le voient pas. Tu as les conflits de générations, les oppositions politiques, les conflits moraux, qui évoquent l'oedipe et l'inceste (les relations Père-enfant).

CB : Que penses-tu de l'évolution du jeu ?

BC : White Wolf essaie de faire vivre le jeu. Cependant, renouveler sans cesse un background en s'appuyant sur le mystère des origines est de plus en plus difficile. En gros à vouloir trop en

faire cela devient ridicule. A quand les caractéristiques de Caïn et des Antédiluviens ! De plus le marché leur impose une vision américanocentriste (dont le conflit avec la Baba Yaga russe est un exemple).

CB : Trouves-tu que *Vampire* soit devenu plus consensuel, plus conformiste ?

BC : Pour moi cela vient du fait qu'il y a deux types de joueurs. Tu as le puriste : le fan de littérature et de films sur les vampires, celui-là peut se contenter des règles de base et pondre un scénario béton dense en émotion. Et puis, tu as le rôliste issu d'autres jeux qui ne voit dans *Vampire* que des super-héros vachement dark, celui-là est passé à côté de tout l'aspect romantique et émotionnel du *vampire*, il ne joue plus un monstre avec des états d'âme mais un super-héros vampire.

CB : Dans quelle direction vois-tu évoluer le jeu ?

BC : Je ne pense pas que les règles évoluent beaucoup maintenant, il reste donc le champ du background, et c'est là que ça

devient périlleux. A nous faire miroiter les *Final Nights* et la Géhenne à tout bout de champ ils vont se retrouver dos au mur. Donc ils ont trouvé une ruse : faire évoluer le setting pour continuer à sortir d'autres jeux comme pour *Hunter*.

CB : Certains disent qu'ils vont « suicider » le jeu, qu'en penses-tu ?

BC : Je n'y crois pas. White Wolf fait du chiffre et *Vampire* est une mine d'or. Une preuve irréfutable est le développement marchandising. Ça énerve les vieux de la vieille qui fustigent une baisse de qualité et un recentrage commercial. Mais soyons objectifs, *Vampire* est très à la mode parce que la scène musicale gothique l'est en ce moment. Il suffit de voir Manson, Rammstein et les films qui vont avec...

Je pense qu'on risque de voir de plus en plus de joueurs appliquer la Golden Rule et ne plus suivre le background officiel. *Vampire* reste un bon jeu en soi, mais il faut éviter le cross-over dont même White Wolf reconnaît qu'il est devenu impossible.



Christophe BARBU (26 ans) pratique le JdR depuis 13 ans (*AD&D*, *Kult*, *Cthulhu*, *MERP*, *Cyberpunk*, *Rolemaster* et *Star Wars*), joue à *Vampire* depuis 1993.

Mondes

L'île de Pâques

Océan Pacifique

Certaines nuits de pleine lune, les monolithes de l'île de Pâques (simples extraterrestres au métabolisme lent) tournent leur regard vers le ciel en un secret hommage à leurs ancêtres, dans l'espoir de les faire revenir...

Le Davy Jones's Locker

Quelque part au fond du Pacifique

Sur les fonds sablonneux, au large des Caraïbes, ailleurs parfois, pourvu que l'eau soit claire et profonde, scintillent les coffres chargés d'or et de pierres du Davy Jones's Locker. Là (une taverne immense, de vieilles banquettes tapissées d'algues, des squelettes dansants) se rendent les âmes des pirates morts au combat, chantant et claudiquant au rythme d'éternelles beuveries.

Le Nautilus

Océan Pacifique

La merveilleuse machine du capitaine Nemo est actuellement en réparation dans la rivière souterraine d'une île minuscule, en plein océan Pacifique. La famille de l'illustre misanthrope (issue d'unions humains/sirènes) l'utilise encore dans les grandes occasions.

Cthulhu

Océan Pacifique

Dans sa demeure au fond de l'océan, le grand Cthulhu (qui existait bien avant Lovecraft, et existera bien après), attend la fin des temps.

Le Titanic

Océan Atlantique.

« Icebergs et champs de glace, 41 degrés 51 minutes Nord / 49 degrés 52 minutes Ouest » Le plus étonnant n'est pas que le Titanic ait coulé. Le plus étonnant est qu'il l'ait, manifestement, fait exprès.

Le Triangle des Bermudes

Triangle bordé par les Bermudes, Porto Rico et Fort Lauderdale.

En 1492, les boussoles de Christophe Colomb s'affolent déjà. En 1945, cinq bombardiers disparaissent sans laisser de trace. Deux cents incidents similaires seront rapportés par la suite. Et si la mer, à cet endroit, était autre chose que de l'eau ?

Atlantis

Au large de l'Espagne

Un continent de la taille de l'Europe englouti par l'océan. Le désastre est attribué à une malédiction lancée par des magiciens de la Grèce antique. Platon le savait, mais n'a pas pu tout dire.

Le monstre du Loch Ness

Écosse

Signalé pour la première fois en avril 1933 (quoique son existence soit déjà mentionnée dans d'obscures chroniques médiévales), le monstre du Loch Ness revêt, dans la plupart des récits, l'apparence d'un plésiosaure. La régularité de ses apparitions et leur paradoxale rareté s'expliquent par le fait qu'il n'y a pas un mais bien plusieurs monstres et que, le Loch Ness communiquant avec la mer, lesdites créatures ne s'y rendent que pour pondre, une fois tous les trois ou quatre ans.

Charybde et Scylla

Entre l'Italie et la Sicile

Charybde, fille de Poséidon, gigantesque tourbillon aspirant l'eau trois fois par jours, et Scylla, autrefois nymphe, mais aujourd'hui monstre à six têtes, vivent l'une en face de l'autre et ruminent leur rancœur en attendant que d'innocents navires passent à leur portée. L'écrivain anglais Dorian Cornwell, dont la correspondance avec HP Lovecraft est aujourd'hui introuvable, mentionne pour la dernière fois leur existence dans un

La mer – la mer et sa cruauté tendre, ses imprévisibles fureurs, la mer et ses beautés, ses mystères, ses profondeurs. Depuis la nuit des temps, d'Ulysse plein de fougue au taciturne Achab, du capitaine Nemo aux grands explorateurs, l'immense divinité liquide exerce sur les hommes un intense pouvoir de fascination. Les créatures qui l'habitent, les lieux qui la composent demeurent à son image : à travers les âges et le prisme des mythes, leurs noms légendaires évoquent encore la trouble séduction des abysses et les énigmes du principe féminin.

Fabrice Colin

marins

ouvrage posthume daté de 1932.

Le Hollandais Volant

Mer du Nord

La dernière fois que ce personnage mythique a été aperçu, c'était à Amsterdam au XIXe siècle, en compagnie d'un certain Richard Wagner. Invisible en général, son navire sillonne toutes les mers du globe.

Le Léviathan

Méditerranée

Cette énorme créature marine, dont personne ne connaît la véritable apparence, a été plusieurs fois aperçue au large des côtes israéliennes. Les marins la confondent parfois avec une île, tant sa taille est impressionnante et sa nature léthargique. De temps à autre, le Léviathan secoue pourtant les voiles de sa torpeur et engloutit des navires entiers – comme pour rappeler son existence au monde.

Les sirènes

Méditerranée

Corps de femmes et queues de poisson, les sirènes habitent une immense cité sous-marine où des mâles les fécondent, et ne remontent à la surface que pour

peigner leurs longs cheveux d'or, de saphir ou de jade. Leur beauté est telle que les marins qui les voient décident souvent de les raccompagner dans leur royaume, ce qui s'appelle mourir d'amour.

Kraken

Norvège

Cette créature plate et circulaire, d'une circonférence dépassant l'imagination, est capable de créer d'énormes tourbillons en se laissant couler au fond de la mer. De nombreuses légendes évoquent, à travers le monde, des navires engloutis et des équipages décimés. Edgar Allan Poe lui-même aurait aperçu l'un de ces monstres au cours d'un voyage au large de la Nouvelle-Angleterre.

Poséidon

Au large de la Grèce

Il y a bien longtemps que le vieux dieu des océans, frère de Zeus et fils de Kronos, a pris sa retraite : depuis la mort du Grand Dieu Pan, les antiques divinités des mers rêvent, dans leurs palais d'argent et de corail, au reflet terni de leurs exploits d'antan. Poséidon n'échappe pas à la

règle. Parfois pourtant, ses colères reviennent hanter Ses cheveux deviennent des vagues et sa fureur, une tempête.

Sedna

Régions arctiques

Dans les croyances des Inuits, Sedna l'Esprit des Eaux règne sur toutes les créatures mangées par les humains. Elle vit au fond de la mer et tend les doigts vers la surface des eaux où ils affleurent, phoques et morses luisants, attendant le harpon des chasseurs.

La baleine

Partout dans le monde

Animal a priori pacifique, la baleine se distingue des autres habitants des mers par sa remarquable intelligence ; pleine d'une indolente majesté, elle poursuit ses propres objectifs, secrets, sous-marins, vengeurs et incompréhensibles. Sinbad, le baron de Münchhausen, Jonas et même Pinocchio l'ont appris à leurs dépens. On dit parfois que ses fanons sont les portes de l'Enfer.

Pele

Polynésie

Déesse des volcans, du feu et des forces de création, Pele voyage quelque fois de Tahiti (où elle est née) à Hawaï, accompagnée de sa sœur Ha'iaka, enflammant de son souffle les navires infortunés qui croisent sa route.

Le Très Vieux Roi des Rêves

Fosse des Mariannes

Au large du Japon, à plus de onze mille mètres de profondeur, le Très Vieux Roi des Rêves repose. Sa respiration lente est celle du monde. De sa bouche presque close, des bulles d'air remontent à la surface et explosent, libérant leur moisson de songes fous.

La vaisseau perdu de Jethon Altus

Océan indien

Échoué par accident dans une époque qui n'est pas sienne, Jethon Altus, voyageur du XXIe siècle, se trouve toujours à bord de sa capsule de survie, attendant, en état d'animation suspendue, que les siens le ramènent à bon port.

Colorés et truculents, souvent cyniques, toujours humains, les peuples qui traversent le best-seller de David Eddings dessinent l'ossature d'un monde fouillé et pittoresque. La publication des travaux préparatoires de l'auteur, sous le titre *The Rivan Codex*, était l'occasion ou jamais d'en passer la revue de détail.

La Belgariade

A detailed illustration of a woman with dark skin and hair, wearing a white dress with gold jewelry, including a large necklace and armlets. She is holding a green snake in her right hand. The background is a light blue and white pattern.

La Belgariade et la Mallorée

Ce double cycle en dix volumes publié aux éditions Pocket retrace les pérégrinations d'un petit groupe d'aventuriers à travers pas moins de deux continents. Aucun pays, aucune région de la carte n'est oublié ; chacun a droit à sa petite visite. La trame de fond – une longue quête pour sauver le monde du réveil imminent du dieu du mal – n'est pas, j'en conviens, d'une originalité bouleversante ; l'auteur en est d'ailleurs conscient et revendique ce classicisme comme inhérent au genre. « Si vous n'avez pas de quête, vous n'avez pas d'histoire. » Ça se défend... Le charme des romans tient surtout à la saveur des protagonistes, à la drôlerie des dialogues et à la vivacité du rythme. La complexité bien comprise des rapports humains et le souvenir constant des contingences matérielles apportent également une note de réalisme rafraîchissante à un genre qui en est trop souvent dépourvu.

Les qualités incontestables de ce best-seller s'estompent sensiblement à la traduction ; c'est pourquoi je préfère recommander la version originale à ceux d'entre vous qui lisent un peu l'anglais.



es Aloriens



Les Drasniens

Les Algarois

Redoutés comme la peste sur tous les marchés du monde connu, ces négociants habiles ont un tempérament joueur qui les pousse presque malgré eux à relever tous les défis de la concurrence. Curieux, menteurs et volontier malicieux, ils ont développé une affinité, un talent, et même un don inné de l'espionnage ; l'indiscrétion est passée dans leurs mœurs, et l'efficacité de leurs services de renseignements est légendaire. Leur langue des signes, dont le secret est jalousement gardé, leur permet de communiquer discrètement avec les mains tout en masquant leur conversation par des propos anodins.

Ces cavaliers nomades parcourent inlassablement la prairie à la suite de leurs troupeaux. En l'espace d'une heure, ils érigent derrière une palissade de pieux de véritables villes temporaires de tentes et de chariots. Leur unique construction en dur est la Forteresse, où ne vivent que des troupes de garnison. Leur société clanique repose principalement sur le troc, agrémenté d'un système de dons et de contre-dons. Fiers, susceptibles et farouchement indépendants, ils se montrent très attachés au respect de l'étiquette. Certains, très rares – on n'en rencontre que deux ou trois par génération – sont capables de communiquer mentalement avec les chevaux.

Les Riviens

Les Cheresques

Les habitants de l'Île des Vents mènent une existence rude et austère à l'abri des remparts de leur forteresse. Depuis des siècles, ils ont pour mission sacrée de protéger l'Orbe d'Aldur, seule garante du statu quo entre le Ponant et l'Orient. D'un abord grave et réservé, ils savent toutefois se montrer plus chaleureux dans l'intimité du foyer. Leur situation à l'écart des principales routes commerciales ne les isole pas complètement pour autant, et ils exportent les produits de leur artisanat vers la plupart des royaumes du Ponant – à l'exception de la Nyissie, avec laquelle ils sont en froid depuis l'assassinat de leur dernier roi par des hommes-serpents.

Ces hardis navigateurs sillonnent la Grande Mer du Ponant, des fjords de Cherek aux jungles de Nyissie. Fougueux, tapageurs et insoucians, ils aiment à boire et chanter fort et s'adonnent avec un égal enthousiasme aux plaisirs du festin, de la chasse et de la piraterie. Leur société s'organise en une trentaine de clans querelleurs et indisciplinés. Le culte de l'Ours est une secte Cheresque archiconservatrice, qui fait campagne contre les Angaraks tout en noyant patiemment les cercles du pouvoir.



Les Autres peuples du Ponant



Les Ulgos

Dans les entrailles de leur montagne sacrée, ces mystiques profondément dévots, secrets et renfermés font résonner leurs chants à la gloire du grand dieu UL. Leur sept tribus s'organisent en une société théocratique centrée sur la personne du Très Saint Gorim. Habiles au travail du verre et des métaux précieux, ils se livrent parfois au troc avec leurs voisins mais la majorité ne voient jamais la lumière du jour et mènent une existence entièrement souterraine, vouée à l'étude et au perfectionnement spirituel.

Les Sendariens

Pragmatiques, honnêtes et travailleurs, ces provinciaux issus d'origines diverses jouissent d'une situation géographique privilégiée au carrefour des grandes routes commerciales du Ponant. La politesse et les bonnes manières occupent une place centrale dans leur éducation. Ils se montrent amicaux et hospitaliers, sans jamais se départir d'une certaine méfiance envers les étrangers.

Ils vivent la noblesse davantage comme une charge et une responsabilité que comme une marque honorifique ; le premier de leurs souverains, fondateur de la lignée, fut d'ailleurs élu au suffrage universel.

Les Arendais

La tragédie des Arendais tient à leur tempérament passionné, dans lequel la réflexion n'a pas sa place. Impétueux, mélancoliques, pétris d'idéal chevaleresque, ils manifestent un goût désespérant pour les amours malheureuses. Leur bravoure légendaire n'a d'égal que leur sens de l'honneur exacerbé ; chez eux, le moindre impair devient rapidement une offense mortelle. Querelles de personnes et vieilles rancunes familiales entretiennent ainsi au sein de la noblesse un climat de guerre civile permanente, que le roi et la reine ont bien du mal à endiguer. Quant aux serfs, maintenus dans la misère la plus effroyable, ils n'ont guère le loisir de s'intéresser à ces questions.

Les Tolnedrains

Entreprenants, ouverts et ambitieux, ils auraient pu conquérir le monde si les guerres dynastiques n'avaient pas miné le pouvoir impérial. Mais la cupidité, qui reste le trait dominant de leur personnalité, dresse irrémédiablement les maisons nobles les unes contre les autres. L'empereur entretient ce climat de division pour mieux asseoir son autorité, et ses légions se contentent généralement d'assurer la sécurité le long des frontières et des grandes voies commerciales. Deux étranges contrées s'étendent aux marches de l'empire : le défunt royaume de Maragor, hanté par les spectres d'un effroyable génocide, et la sylve des Dryades, dont les espiègles représentantes sont liées au trône impérial. Certains fanatiques atteignent parfois un tel niveau de pureté qu'ils peuvent s'enfoncer dans le roc comme dans de l'eau.

Le Panthéon de l'arc-en-ciel

Les dieux de la Belgariade sont basés sur les couleurs de l'arc-en-ciel.

On trouve ainsi :

- Belar, le dieu-ours des Aloriens ;
- Chaldan, le dieu-taureau des Arendais ;
- Nedra, le dieu-lion des Tolnedrains ;
- Issa, le dieu-serpent des Nyissiens ;
- Mara, le dieu-chauve-souris des Marags, aujourd'hui éteints ;
- Aldur, le dieu-chouette, patron des sorciers ;
- Et enfin Torak, le dieu-dragon des Angaraks.

UL, père des dieux et divinité tutélaire des Ulgos, vient compléter le tableau par le blanc, à la fois somme et source de toutes les couleurs.





Les Nvissiens

Indolents, insaisissables et décadents, les hommes-serpents occupent une place à part au sein des peuples du Ponant. Leur voix sifflante, leurs manières fuyantes et reptiliennes, leur attirent peu de sympathie ; les drogues et poisons qu'ils concoctent dans leur cité ensevelie sous la jungle, en revanche, ont su toucher le cœur d'une clientèle aussi discrète que fortunée. Leur société théocratique est centrée sur l'adoration de leur reine, servie par une cour d'eunuques jaloux et d'esclaves serviles. Ils s'adonnent essentiellement au commerce des esclaves, qu'ils achètent sur les différents champs de bataille du Ponant pour les revendre aux Angaraks.



Les Angaraks

Ennemis ancestraux des Aloriens et des autres peuples du Ponant, ils se décomposent en différentes tribus, parmi lesquelles il convient de citer :

- Les Nadraks, frustes, querelleurs et bons vivants ; dotés d'un solide sens des affaires, ce sont les moins hostiles envers les étrangers.

- Les Thulls, moroses et stupides, voués au travail de force et au couteau sacrificiel des Grolims ; ils sont souvent brocardés pour la sexualité débridée de leurs femmes, lesquelles cherchent à échapper à l'autel en restant perpétuellement enceintes.

- Les Murgos, fourbes, brutaux et fanatiques ; on rencontre beaucoup de leurs espions dans les cités du Ponant, se faisant passer pour de simples marchands. Leur bel or rouge a tôt fait d'asservir quiconque comment l'erreur de l'accepter.

- Les Grolims, ou prêtres de Torak, peut-être les plus mystérieux d'entre tous ; qui sait ce qu'ils dissimulent derrière leur masque de métal ? Adeptes de la magie noire, ils sacrifient leurs frères par milliers sur les autels du dieu-dragon.

- Les mystérieux Dagashii, secte d'assassins basés dans une montagne creuse perdue au cœur des sables ; on ne sait pratiquement rien à leur sujet, et la plupart des gens ignorent jusqu'à leur existence.

- Et enfin, les Malloriens, hautains, cruels et civilisés, qui font peser sur le Ponant la menace d'un lointain continent aux contours mal connus.



Les sorciers

Ces immortels doués d'un pouvoir incommensurable étaient à l'origine de vulgaires parias et vagabonds, conduits par le plus grand des hasards au Val d'Aldur. Contrairement à ses frères, Aldur, le dieu-chouette, préférait réfléchir dans la solitude aux mystères de l'univers et n'avait élu aucun peuple pour le servir et l'adorer ; il accepta néanmoins de prendre ces réprouvés sous son aile et d'en faire ses disciples. Désormais, les sorciers forment une petite confrérie très soudée, formée aux arcanes du Vouloir et du Verbe – deux mots-clés ouvrant les portes de la haute magie.

Guillaume Fournier

Le codex Rivien

Disponible uniquement en anglais pour l'instant – *The Rivian Codex*, chez Voyager (HarperCollins) – ce gros volume de près de 500 pages réunit toutes les notes préparatoires à l'élaboration de la Belgariade et de la Mallorée. C'est une bible incontournable pour l' amateur de David Eddings, mais aussi un document précieux, émaillé de conseils et d'anecdotes, pour quiconque voudrait s'atteler à la tâche monumentale d'écrire un cycle de fantasy. Enfin, c'est bien évidemment un ouvrage de référence pour le maître de jeu qui voudrait se lancer dans une adaptation au jeu de rôle.

➔ Guide du jeu dans Casus Master, p.31



LE LIEN DRACONIQUE

« La véritable sagesse ne naît pas du savoir, mais du partage. »
Ohn, Élu de Heyra.

A PROPOS DU PRÉLUDE...

Pour laisser le Maître de Jeu entièrement libre, le livre de base de Prophecy n'offre volontairement aucune description du préluce, première rencontre entre les personnages et leur compagnon draconique. Si certains préfèrent se lancer sans attendre dans le feu de l'action, d'autres, plus patients, prendront le temps de mettre un scène un scénario d'introduction,

par des manifestations surnaturelles, cheminent jusqu'au lieu choisi par le dragon – une enclave montagnaise, une grotte... Là, dans une intimité quasi religieuse, le dragon et l'Élu vont passer plusieurs jours, plongés dans une transe imperturbable, et échanger toutes sortes d'émotions et de souvenirs. Au terme de cette première symbiose, le dragon se retire généralement pour observer à distance les actes de son compagnon, jusqu'à ce que s'établisse entre eux une véritable confiance.

LES ÉLUS DE KRORYN

Le Lien qu'offre le Grand Dragon des Volcans à ses Élus est aussi généreux qu'exigeant. Subordonné au mérite, à la volonté et au caractère de l'humain, il s'accompagne toujours d'un préluce animé, voire violent, qui permet au dragon d'apprécier la valeur de son futur compagnon. Dans la plupart des cas, un dragon plus ancien se déplace sous forme humaine et, sans fournir le moindre indice à l'Élu, provoque un accident, une situation de crise dont l'humain devra triompher. À la suite de cette première épreuve, les deux compagnons sont confrontés l'un à l'autre dans un duel de volonté, sorte de transe empathique, au cours de laquelle le dragon cherche à dévoiler les moindres faiblesses de son champion – doutes, souvenirs obscurs... S'il sort victorieux de cette épreuve, l'Élu est marqué d'un tatouage qui atteste de sa nouvelle condition.

LES ÉLUS DE OZYR

Ozyr utilise le préluce pour transmettre le savoir dont elle veut inonder le monde. Lorsqu'elle trouve un être suffisamment sage et curieux pour recevoir son enseignement, elle envoie l'un de ses enfants à établir un contact progressif pour développer chez l'Élu une prise de conscience sincère. À l'heure de la rencontre, les compagnons acceptent de se couper totalement de leurs origines pour voyager et échanger leurs savoirs. Ces errances partagées sont pour l'Élu l'occasion de découvrir le langage et la mentalité des dragons. Élus et descendants d'Ozyr ne s'imposent aucune épreuve, mais on dit que le Lien qu'ils établissent est le plus profond d'entre tous.

LES ÉLUS DE KEZYR

Kezyr considère le Lien comme la preuve absolue de l'amour qu'il porte à la race humaine. À l'image des dragons du savoir et des océans, il est rare que les fils de Kezyr imposent la moindre épreuve à leurs compagnons qui, en règle générale, sont « récompensés » par le Maître du Métal. Le préluce prend la forme d'une véritable initiation, où l'homme et le dragon prennent tour à tour le rôle de guide et celui d'élève. C'est toujours le dragon qui se déplace et propose à l'homme de passer quelques semaines à ses côtés. La venue du dragon, qui passe rarement inaperçue, offre ainsi à l'Élu l'occasion d'être reconnu par l'ensemble de ses pairs et d'accéder à un rôle plus actif au sein de sa communauté.

SUPPLÉMENT PROPHECY DRODHECY

sorte de préambule teinté de mystère et de poésie. Pour ces derniers, les quelques conseils qui suivent se proposent de décrire le déroulement du préluce en fonction de la famille du dragon. De la simple entrevue à la plus périlleuse des quêtes, qui sait quels dangers les Élus devront affronter avant d'être jugés dignes de plonger leur regard dans celui d'un dragon...

LES ÉLUS DE BRORNE

Contrairement à l'image que beaucoup ont du Grand Dragon de la Pierre, le préluce de ses fils est marqué par une profonde atmosphère de méditation et de recueillement. Le jour venu, les Élus se sentent « prêts » et, guidés

LES ÉLUS DE HEYRA

Les enfants de Heyra sont les seuls à posséder une approche « individualiste » du Lien. Ils peuvent choisir un Élu sans la moindre intervention de leur Mère. Généralement, les rencontres se font au hasard d'une promenade, à moins que le dragon n'ait préféré guider l'humain jusqu'à lui, par l'intermédiaire de rêves ou de signes prémonitoires. Le prélude se limite à une entrevue silencieuse qui, bien que très brève, suffit à assurer l'Élu du Lien qui vient de lui être offert. Ensuite, quelques semaines de solitude permettent aux deux compagnons d'échanger, grâce à une empathie très développée, tous les détails de leurs caractères. De nombreux dragons de Heyra confrontent également leurs élus à une situation qui leur permet de tester leur attachement à la terre, à la vie et à l'équilibre naturel.

LES ÉLUS DE NENYA

Le Grand Dragon de la Magie considère le Lien comme une révélation qu'elle offre aux humains assez sensibles pour appréhender l'immensité de son domaine. Certains Élus sont choisis pour leurs prédispositions naturelles, d'autres sont gratifiés après une longue quête personnelle. Lors du prélude, aucun dragon ne se déplace sous forme physique, préférant emprunter les chemins du rêve pour converser avec l'humain et mesurer l'étendue de ses capacités. Les mages, cependant, doivent souvent démontrer leurs talents en participant à un concours de magie organisé dans le plus grand secret. Dans tous les cas, les volontés de Nanya sont trop confuses – même pour ses fils – pour se plier à la moindre généralité...

LES ÉLUS DE KHY

Dire que le fils de Khy se distingue des autres Grands Dragons est un doux euphémisme... Connue pour son refus de prôner la supériorité des dragons sur les

Hommes, il affectionne la convivialité et la simplicité en toutes circonstances. Ses Élus sont choisis pour leur seule ouverture d'esprit. Au hasard d'une foire ou de toute autre manifestation publique, les futurs compagnons sont touchés par une voix ou frappés par la vision d'un enfant vêtu de blanc, qui les guide vers une partie calme de la cité. Là, l'esprit de la Cité alimente une discussion au cours de laquelle l'Élu n'obtient que des fragments de réponse. Aucune référence aux dragons n'est jamais clairement effectuée. L'Élu sait qu'il est Lié, mais il devra attendre – souvent de longues années durant – que son compagnon se présente à lui, sous une forme ou une autre...

LES ÉLUS DE SZYL

La fierté et l'arrogance légendaires du Grand Dragon des Vents se retrouvent dans la façon dont ses fils abordent le Lien, et notamment le prélude, au cours duquel ils se présentent solennellement à leur Élu. Les dragons des vents mettent un point d'honneur à afficher leur appartenance à la race draconique. Lorsqu'un Élu leur est désigné, ils font irruption dans sa vie. Moqueries et remarques acerbes sont fréquentes au cours de cette première discussion, qui se transforme généralement en un

véritable examen de conscience. Il n'est pas rare que le dragon pousse l'Élu à démontrer ses qualités guerrières, poétiques ou spirituelles, en organisant des épreuves, sérieuses ou pittoresques. En dépit des apparences, les dragons de Szyl sont réputés pour leur fidélité à leurs compagnons, qu'ils protègent toujours au péril de leur vie.

Julien BLONDEL

➔ Guide du jeu dans Casus Master, p.28



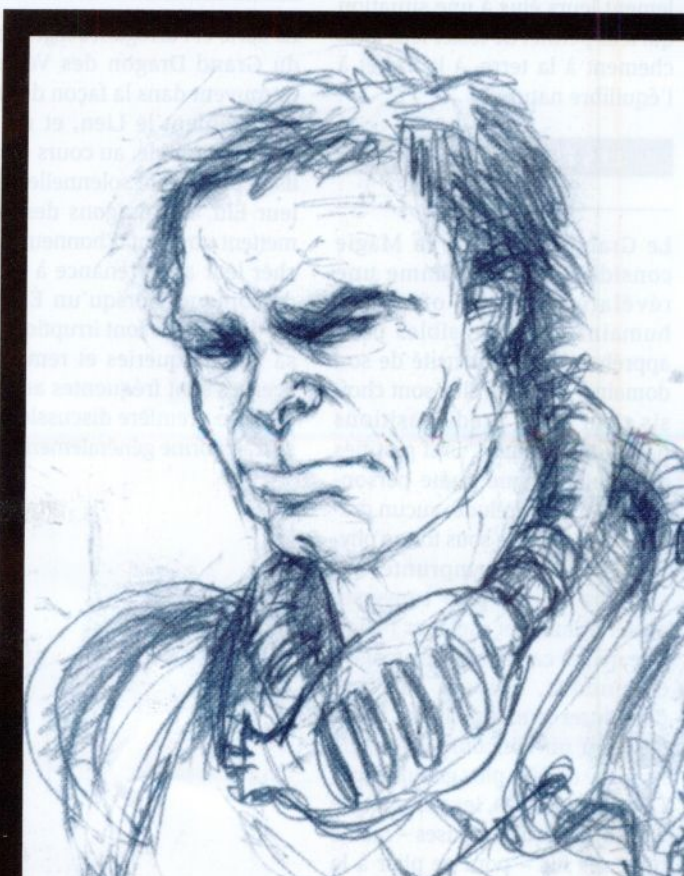
Endred, le prôneur, nous a longuement conté hier soir l'histoire de Shatan.

Les carnets de l'Obscur



« C'était un chasseur et un sombre-fils... Un homme touché par la nuit dès sa naissance : dans son corps, dans son essence même, se trouvait un peu d'archessence sombre, celle-là même qui hante notre monde et lui donne ce si terrible visage. »

SUPPLÉMENT
DARK EARTH
EARTH



« Shatan vivait loin des hommes, dans l'Obscur. Solitaire, il apprit avec le temps à se maîtriser, à dompter la matière maudite qui coulait dans ses veines. Il en fit son allié pour traquer les créatures de l'Obscur. Mais il se méfiait suffisamment de l'archessence et des réactions qu'elle produisait en lui pour éviter nos villes et nos stallites. Il aidait pourtant sans hésiter les marcheurs qu'il venait à croiser dans l'Obscur. »



« Un jour, il rencontra Alianante, une marcheuse... Ils tombèrent amoureux au premier regard. Le ciel se fendait d'éclairs au fil de leur marche ! Leurs corps, quand ils faisaient l'amour, s'échauffaient de mille étincelles ! Ils étaient un brasier dans la nuit... »



« Mais une shankréature, albinos – les plus dangereuses ! – attirée par la lumière de leur amour, les surprit une nuit dans leur sommeil. La bête dévora d'un coup le cœur d'Alianante et s'enfuit. »

R. J.



« Shatan la traqua alors chaque seconde de sa vie. Il lui tendait des pièges, la harcelait, arrivait parfois à la blesser, mais toujours la bête fuyait. On dit que Shatan à sa poursuite traversa tout Sombre-Terre. »



Enfin, ils se retrouvèrent face à face. Le combat dura sept nuits. Sept nuits durant lesquelles ils se frappèrent, se blessèrent, et se maudirent. L'archessence sombre qui coulait dans les veines de Shatan s'éveilla, et il devint plus bestial que la bête. Leurs rages étaient si folles, leur étreinte si violente que le cuir de la bête et la peau de Shatan s'échauffèrent... »



« Ils prirent feu l'un et l'autre, et moururent consumés par les flammes de leur haine. »



Un univers bien structuré

« Mon univers, contrairement à ceux de Herbert ou d'Asimov, est volontairement composite et chamarré comme celui de Vance, avec en plus une touche hard-science qui en augmente le réalisme ; c'est un univers ouvert, qui me permet de faire cohabiter des histoires et des genres très différents. Le space-opera est idéal pour créer un univers marqué par la variété. C'est une auberge espagnole où on trouve ce qu'on y apporte. De l'aventure pure, des récits initiatiques, des enquêtes policières ou ethnologiques... On y trouve même des romans psychologiques ! Peu à peu est née cette notion de Panstructure sur laquelle mes romans sont construits.

En gros, l'expansion humaine à travers la galaxie est tributaire des Portes de Vangk, vastes artefacts extraterrestres sujets à toutes les conjectures. Un dessein sous-tend cette expansion, un projet à la fois étranger et supérieur au destin de l'humanité. Actuellement, je poursuis l'exploration de cet univers, tout en apportant certaines réponses très progressivement : il faut faire durer le plaisir ! »

Un monde en expansion

« En projet, il y a une adaptation des *Peaux-épaisses* en BD, sous la plume de Fred Blanchard, qui supervise aussi le scénario. Le résultat devrait être assez différent du roman d'origine : l'idée est que, comme pour les adaptations cinématographiques, l'esprit plus que la lettre soit respecté. Un séquencier a été élaboré, ainsi qu'une dizaine de designs. J'ai été contacté pour une série télé de SF, mais jusqu'à nouvel ordre, le projet est arrêté.

J'aimerais beaucoup participer à l'élaboration d'un jeu vidéo. Mon plus grand regret est de n'avoir joué aucun rôle dans ce domaine à l'époque héroïque des années 80. Heureusement, beaucoup de choses restent à faire ! Je ne désespère pas d'apporter un jour ma brique à l'édifice... Je suis très sensible à ce que font les autres auteurs. En SF comme en fantasy, on trouve des œuvres très personnelles, qui renouvellent le genre. Certains verront ont sauté, sur l'importance du récit ou l'attitude vis-à-vis de la science. Depuis cinq ans est en train de se constituer un corpus vraiment impressionnant. C'est un fait nouveau. Nous vivons une période intéressante. »

Le récit est une molécule polymère

« Depuis plusieurs années, Caro réfléchissait à l'adaptation d'un poème de Lewis Carroll. Il a demandé aux dessinateurs Fred Blanchard et Olivier Vatine de réaliser quelques dessins préparatoires. Ceux-ci lui ont donné deux de mes romans, *Le Sang des immortels* et *Les Croisés du vide*. Après les avoir lus, Caro m'a contacté pour me demander de collaborer à son scénario en dépit du fait que je ne connaissais rien à ce métier. On peut dire que j'ai appris sur le tas... Les réécritures ont duré près d'un an. Au fil des versions, j'ai appris à ne rien tenir pour acquis. Le scénario n'est pas une œuvre en soi mais un outil pour le réalisateur et le producteur. Par conséquent, il faut se considérer comme un technicien de l'écriture, rien de plus. Le récit est une molécule polymère, dont les propriétés changent en fonction de la position des atomes dans l'espace... Plusieurs fois, nous avons tout mis par terre et tout reconstruit, atome par atome. Ça n'a pas été sans grincements de dents ! Ce que j'ai appris de plus important, c'est de défendre une idée : quand vous êtes écrivain, personne ne vient vous embêter au moment de la conception ! Travailler comme scénariste est moins cool, mais salutaire : ça vous apprend l'humilité. « Ma passion pour la SF remonte à l'enfance et est passée (d'abord) par les écrivains de SF classiques Américains, la BD de l'école française, le cinéma... et la micro-informatique ! Je suis passé de la lecture à l'écriture à 19 ans, sans heurt : cela me paraissait une évolution naturelle que de prendre le relais, d'inventer des mondes après avoir rêvé sur ceux des autres. Mon premier roman a été publié à 20 ans. J'ai profité alors d'une « brèche » chez l'éditeur Fleuve Noir, dont le directeur venait de partir, emmenant avec lui beaucoup des meilleurs auteurs... Vingt-cinq romans ont suivi, dans le domaine du space-opera, c'est-à-dire des aventures dans l'espace ou sur des planètes exotiques. J'ai également entrepris une saga de fantasy (*Chronique de Wethrin*, N.D.L.R.), qui compte jusqu'à présent deux romans et quelques nouvelles. »

Propos recueillis
par Fabrice Colin

Quelques romans :

Les Peaux-épaisses

1992

Fleuve Noir Anticipation,
réédition Mnémos en 1998

Arago

1993

Fleuve Noir Anticipation,
Grand prix de l'imaginaire 1995

Les opéras de l'espace

1996

Fleuve Noir Anticipation

Le château cannibale

1998

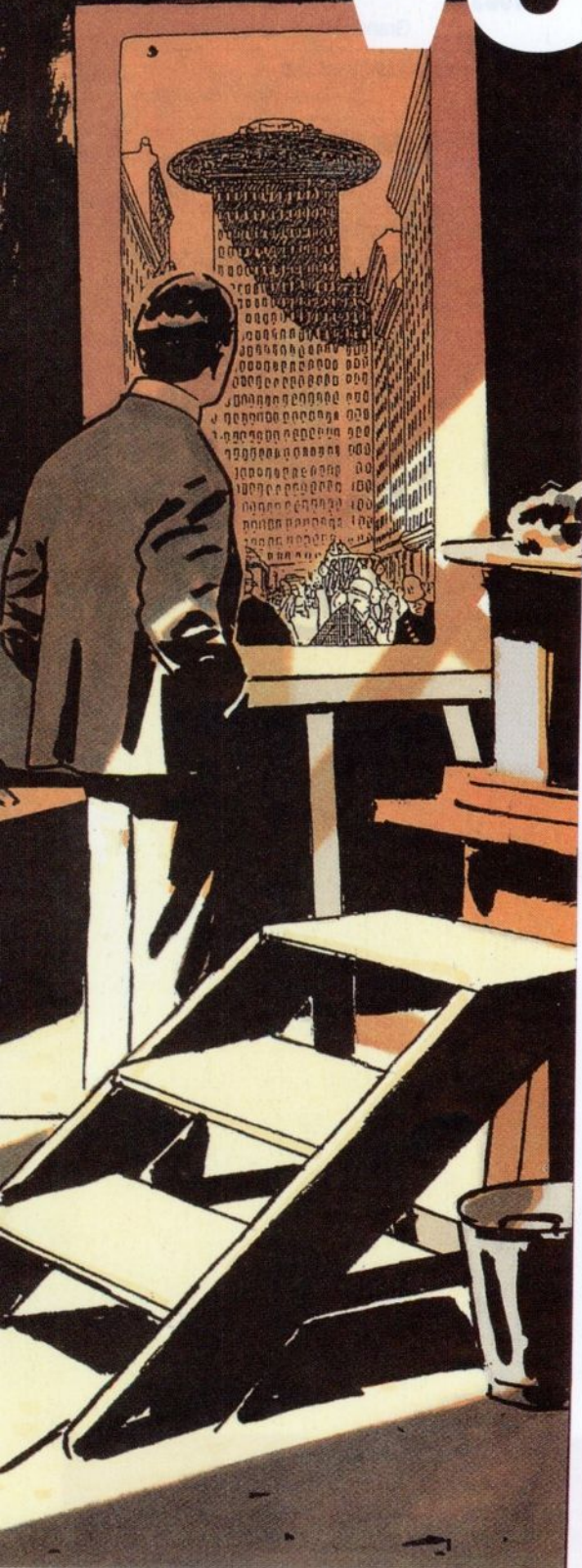
Chronique de Wethrin
LCE/Abysse

Omale, le monde fermé

J'ai Lu Millénaires,
à paraître prochainement

À 31 ans, Laurent Genefort est l'un des auteurs de science-fiction français les plus talentueux et les plus prolifiques de sa génération, aux côtés de Serge Lehman, Pierre Bordage ou Roland C. Wagner. Brillant touche-à-tout doté d'un véritable projet littéraire, personnage unanimement respecté dans le milieu SF pour son talent et sa modestie, il se révèle au fil des ouvrages un véritable constructeur de mondes et n'hésite pas, lorsque l'occasion se présente, à lorgner du côté des media visuels.

L'arbre DU voyageur



Jeu de rôle, bande dessinée, dessin animé, image de synthèse, jeu vidéo. Tous ces média ont pour point commun la science-fiction et l'heroic-fantasy. Ils ont aussi une généalogie commune, une histoire où H. G Wells est *game designer* et Winsor McCay concepteur 3D !

1905 Winsor McCay réalise les premières planches de *Little Nemo*, son chef-d'œuvre. Si McCay n'a pas été pas l'inventeur de la bande dessinée, il fut sans doute le premier génie du medium, tout comme il investit le dessin animé avec une créativité débridée. Les innovations graphiques, spatiales et narratives de ses songes dessinés sont aujourd'hui encore stupéfiantes. « Cubes, cylindres, perspectives architecturales, mais aussi vasques, plantes, animaux et spirales : le répertoire de Winsor McCay, fondé sur un extraordinaire talent visuel et sur un apprentissage intensif des primitives de la géométrie à trois dimensions, fit de lui un expérimentateur avant la lettre de l'image de synthèse »¹. Voilà notre première racine, à partir de laquelle vont s'épanouir la bande dessinée, le dessin animé et bientôt l'image de synthèse...

1912 Second terreau : H.G. Wells, l'auteur de *La guerre des mondes*, écrit une série d'articles consacrée à ce qu'on n'appelle pas encore les wargames. « Wells procède à une systématisation des règles pratiquées dans les cercles de joueurs qu'il fréquente et jette ainsi les bases d'une uniformisation des mécanismes »². Le père fondateur de la science-fiction, avec Jules Verne, s'avère être le premier architecte des jeux de simulation !

1954 J.R.R. Tolkien publie *Le Seigneur des Anneaux*. Plus qu'une histoire, c'est un monde entier, crédible et hypnotique qui est proposé au lecteur. Ce dernier arpente les Terres du Milieu, s'y balade, et y retourne, fasciné par la cohérence des lieux. Jusqu'à ce que naisse en lui l'envie de prolonger le voyage, mais cette fois en se détachant des pas de Gandalf et de Frodon. Ce roman en forme de monde provoque un désir d'interactivité d'une force inédite : c'est de l'engrais pour notre arbre du voyageur !

1973 C'est l'année de la mort de Tolkien : Gary Gygax et Dave Arneson élaborent un wargame d'heroic-fantasy, justement inspiré du *Seigneur des Anneaux*. Ils se mettent à faire parler les personnages et à imaginer leurs réactions sur le champ de bataille. Le jeu de rôle naît ainsi, héritier du monde de Tolkien et du système de jeu anticipé par Wells.

Cette nouvelle branche va vite s'épanouir et faire la fortune d'un nouveau né : le jeu vidéo. On sait à quelle vitesse et avec quel succès il s'est accaparé les inventions et les univers du jeu de rôle. Que serait la micro-informatique devenue sans le point de vie ou le point d'expérience ? Mais la vraie rencontre qui a lieu là, c'est celle de l'art et du jeu³. Ce dernier, à cet instant, devient un véhicule de fiction et un moyen d'expression. Il ne s'agit plus de perdre ou de gagner, mais de se laisser aller dans les bras de l'art et du jeu, alliés le temps d'un ballet fertile auquel s'invitent les fantômes de Wells et de McCay, enfin réunis par la grâce du numérique.

1 Thierry Smolderen, dans la postface de sa bande dessinée consacrée à Winsor McCay.

2 Duccio Vitale, « Jeux de simulation, wargames », M.A. Éditions, Paris 1984.

3 Il y a eu d'autres flirts entre l'art et le jeu, comme l'OULIPO – l'ouvroir de littérature potentielle, où Raymond Queneau invente le « livre dont vous êtes le héros » bien avant Steve Jackson et Ian Livingstone. Voir l'habile création multimédia d'Antoine Denize, le CD-Rom *Machines à écrire*, éditions Gallimard Multimédia.

Winsor McCay, une biographie imaginaire somptueuse et surprenante sur l'un des génies de la bande dessinée, par Smolderen & Bramanti (éditions Delcourt).

R. J.

le Sourire

Dans leur guerre contre les Romains les Celtibères du deuxième siècle, avant J.-C. préféraient s'empoisonner plutôt que d'être capturés. Le poison provoquait une crispation des mâchoires et le cadavre semblait sourire.



Ces sourires adressés aux vainqueurs par delà la mort terrifiaient les Romains.



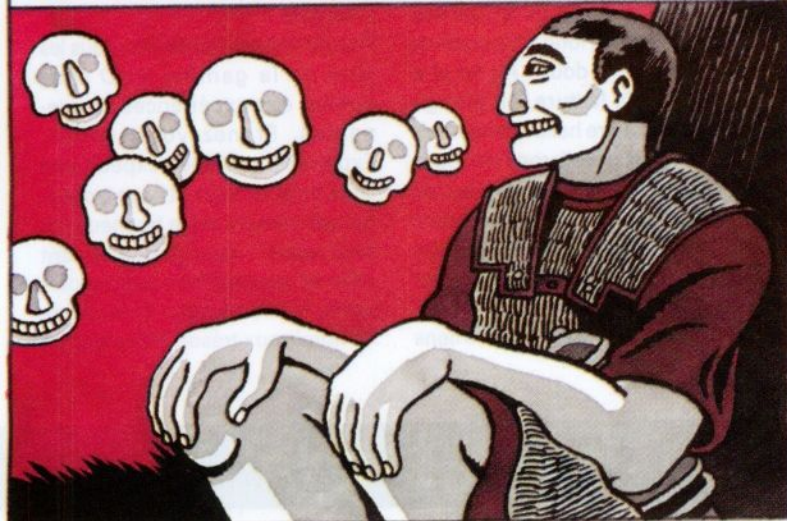
La nuit, les fantômes dentus de leurs ennemis les harcelaient.



Le jour, de nouveaux combats apportaient de nouveaux sourires morts.



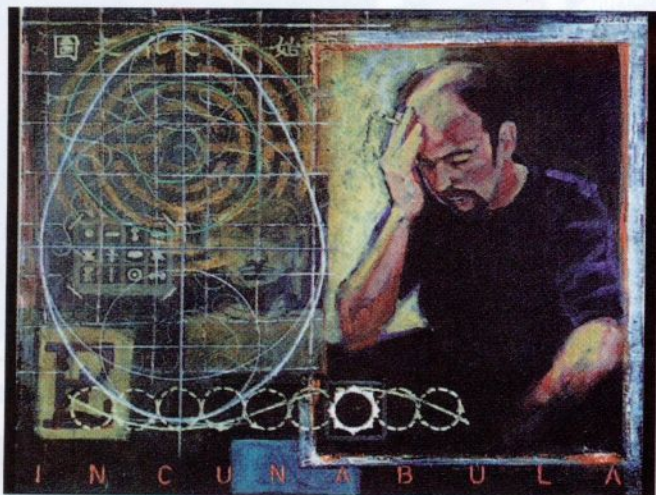
Les fantômes persistaient malgré le temps qui passe, mais la crainte s'effaça. Les légionnaires souriaient à ces esprits familiers.



Démobilisés, ils rentraient dans leurs foyers et les sourires de leurs adversaires les suivait comme des chiens fidèles.



portail



www.incunabula.org

L'appel du Byakhee

www.geocities.com/SiliconValley/Haven/4173/byakhee.html

L'Appel de Cthulhu a la vertu de permettre une création de personnages rapide. Ce que nous propose ce site, c'est un générateur de personnages informatique, d'une conception modulaire et ouverte. Grâce à de nombreux modules, vous pourrez créer en quelques minutes des investigateurs pour l'une des trois grandes époques de l'Appel (1890, 1920 ou 1990). Les compétences sont toutes là, y compris celles de *Delta Green*, qui font l'objet d'un fichier séparé à télécharger. Les fichiers additionnels sont en texte, ce qui permettra même aux courageux de franciser les fichiers qui ne le sont pas déjà. Les options d'impression sont impeccables, tout comme le résultat. Du travail de pro, tout ça en *freeware*.



www.geocities.com/SiliconValley/Haven/4173/byakhee.html

Un ovni à ne rater sous aucun prétexte :

Incunabula

www.incunabula.org/

On trouve parfois sur le net des documents étranges. C'est sans conteste *Incunabula* qui arrive en tête des bizarreries électroniques. Ce catalogue de livres rares et de pamphlets épuisés, entièrement commenté, raconte une bien étrange histoire. Réalités alternatives, voyage dimensionnel, mécanique quantique, conspirations, on y retrouve toutes les grandes thématiques de la *fringe science*, ces extrapolations extrêmes des dernières découvertes scientifiques. Mélangés aux éléments fictifs – mais le sont-ils vraiment, car tout pourrait bien être authentique – des références à des ouvrages bien réels achèvent de dérouter le lecteur. La version *freeware* au format PDF permet même de cliquer sur leurs noms pour se procurer directement les ouvrages référencés chez un libraire électronique. Où est la vérité ? Où est la fiction ? Les références croisées et les grilles de lecture des ouvrages tout au long d'*Incunabula* entretiennent le doute. Au fur et à mesure de la lecture, on plonge dans une histoire hallucinante dont nous ne vous dévoilerons rien pour ne pas gâcher la surprise. Sachez seulement que c'est un document sur lequel vous pourrez facilement construire une campagne. Nous vous recommandons de télécharger la version PDF bourrée de liens



enuxsa.eas.asu.edu/~buckner/wod

vers des sites qui achèveront de vous plonger dans une réalité mystérieuse.

Web of darkness

enuxsa.eas.asu.edu/~buckner/wod.html

De toutes les communautés de rôlistes actives sur le net, celle qui rassemble les accros du *World of Darkness* est certainement l'une des plus labyrinthiques. S'il est bien difficile de se repérer et de s'orienter au milieu de tout ce fatras de pages plus ou moins intéressantes, une adresse s'impose : le *Web of Darkness* !

Plus de 400 liens actifs pour tous les jeux de la gamme *WoD* sans oublier des expériences surprenantes. Prenez votre temps. Explorez par petites expéditions cette forêt de liens et vous trouverez assurément votre bonheur. Un seul regret : les updates se font rares et certains liens ne sont plus actifs, mais patience : il y a encore de nombreux trésors à découvrir !



MULTISIM PRÉSENTE

HEROWARS

GLORANTHA LA TERRE MYTHIQUE



Des Dieux
en colère

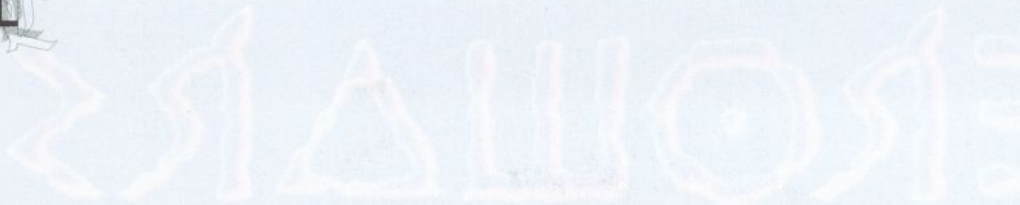
Soyez le héros
de cette guerre

Des Mortels
en guerre

Prochainement



HEROWARS, le nouveau jeu de rôle dans l'univers de Glorantha



Recyclez vos souvenirs d'enfance

students.ou.edu/F/John.P.Franklin-1/lego.htm

Vous ne savez plus quoi faire de vos vieux Legos ? Vous n'allez jamais le croire mais un type à développé un wargame uniquement à base de ces petites briques en plastique, des petits bons-hommes qui vont avec et d'un bon vieux D6. Une sorte de mini *Warhammer Battles* gratuit psychédélique. « Alors, j'attaque le mur multicolore de ton donjon en plastique avec ma catapulte lego ». Oui, oui...

Un autre candidat pour la maison de repos :

Ubar's Roleplaying Pages

www3.cybercities.com/s/scurra/roleplaying.html

Un autre candidat pour la maison de repos... Vous jouez à *Cthulhu* ? Voilà toute une fournée de scénarios et de campagnes entièrement rédigées prêtes à jouer. Tenté par une chronique de *Vampire* à Vienne au XVIII^e siècle ? Vous allez trouver votre bonheur et plus puisque c'est en six volets et que vous pourrez visiter Paris avant la Révolution, la Turquie et tant d'autres surprises. *Cyberpunk* ? Pareil... Vous aimez la dark fantasy ? Et un jeu complet, un ! Et n'oubliez pas la campagne qui va avec...

De quoi bien bourrer votre disque dur. Que demande le peuple ? Tant de travail pour rien d'autre qu'un peu de gloire, c'est du pur altruisme.

Le net est un repaire d'illuminés et de paranoïaques :

Underground Streams

home.fireplug.net/~rshand/streams/query.html

Il faut le savoir, mais il serait dommage de se priver de ces délires afin d'alimenter vos recherches pour tous les jeux qui touchent à l'occultisme et aux conspirations. *Underground Streams* rassemble ainsi des tonnes de pages sur une foule de thèmes plus ou moins connus des amateurs du genre. Choisissez un point d'entrée et laissez-vous porter par les liens hypertexte et si une campagne n'en émerge pas, c'est à désespérer ! Un conseil, ne payez pas pour devenir membre de ce site comme il vous est proposé sur la page d'accueil. Cela ne rajoute pas grand chose, à moins que vous soyez intéressés par les diapos des voyages de l'auteur du site...

Pas de panique :

Cartographie aléatoire

www.irony.com

Allez, admettez le... Vous n'avez pas prévu que vous joueurs iraient s'installer dans une auberge et provoqueraient une baston de bar pour une question de bière à la qualité douteuse. Résultat, il faut pondre un plan auberge rapides pour gérer la situation. Un site Internet indispensable règle le problème en quelques secondes. Que vous ayez besoin d'une taverne, d'une ville complète avec ses échoppes et ses rues, d'une planète complète, d'un bête labyrinthe ou même d'une galaxie, le site d'*Irony Games* générera aléatoirement des plans détaillés que vous pourrez imprimer ou sauvegarder, évidemment. D'ailleurs, le site vaut bien une visite puisqu'il propose nombre d'autres services gratuits précieux (générateur automatique d'aventures, créateur de calendriers « bizarres », liste et descriptions d'objets, etc.)

The sacred caves of the Cathartes cluster around the small desert town of Ubatuba-Bair and are known as 'Caves to Cathartes'. To reach Bethlehem, the most important of the Cave Churches of Omnia, one must climb the steep *Fach* of Initiation. The Cave of Bethlehem may well have been the special center of the Cathartes world. For it was here that the 'Furs' cathartes underwent an initiation ceremony that culminated in *The Commencement*.



Ubatuba Cave of Bethlehem

Four aspects of the Cave were visited in the ceremony:

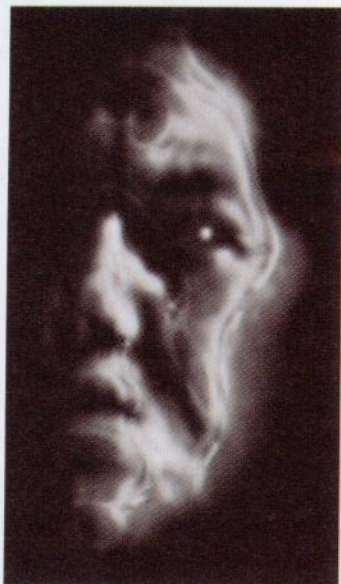
- A square rock in the wall in which stood the veiled Holy Grail
- A granite altar upon which the *Chapel of John* lay.
- A pentagram beam into the wall.
- Tertiary currents emanating from the rock walls and floor.



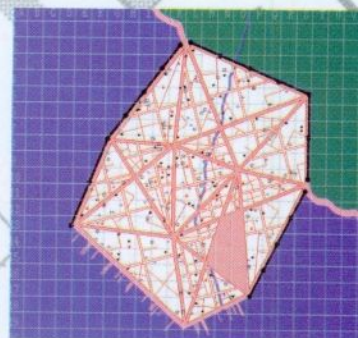
Cathartes

The crusade against the Cathartes began in earnest in 1209. It was one thing for an obscure monk to take vows of poverty and charity and quite another for a whole people to loosen their ties to the material world. The very foundations of the Church, and freedom were rocked by Cathartes teachings. Practicing what they preached with great humility, attacking the corruption of the Church clergy, and establishing prosperous, cooperative communities in the land of De brought forth the full wrath of the outraged Church and Northern nobility. When the first workings of persecution were heard in 1294, Montague was rebuilt and fortified with a garrison. Originally the ancient man was used by the Cathartes as a meditation site. Now, according to legend, it served as additional

home.fireplug.net/~rshand/streams



www3.cybercities.com/s/scurra/roleplaying.html



www.irony.com

casus



b e

Jeux de rôle, jeux online et cultures de l'imaginaire

Abonnez-vous à Casus Belli

Abonnement découverte
Pour 6 mois soit 3 numéros
+ 3 Casus Master de 32 pages

Abonnement pour un an soit 6 numéros
+ 6 Casus Master de 32 pages

98 F au lieu de 117 F

195 F au lieu de 234 F

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Date et signature obligatoire

Règlement par chèque à l'ordre de Casus Belli

Choix pour 3 N° : 98 F Choix pour 6 N° : 195 F

À retourner ou à recopier sur papier libre accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à

Arkana Press
Service des abonnements
13, Passage du Clos Bruneau
75005 Paris

Offre valable jusqu'au 31-07-00 et réservée à la France Métropolitaine. Étranger et DOM-TOM nous consulter.

En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant. Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès d'Arkana Press. Vous pouvez vous opposer à ce que vos noms et adresses soient communiqués ultérieurement.

Brillez en société avec :

Science Fiction Weekly

www.scifi.com/sfw/

À l'instar du fanzinat, l'essentiel du net est souvent éphémère alors que les passions s'érodent et que les communautés se délitent. C'est inévitable. Alors, quand un site est updaté régulièrement et que son contenu est bien carré, on doit saluer la persévérance de ses animateurs. Et c'est le cas de SFW. Chaque début de semaine, retrouvez donc toutes les rubriques mises à jour : apprenez les derniers potins du milieu SF (Leonardo a signé pour jouer Anakin...), les dernières sorties de bouquins marquants (en anglais bien sûr), lisez les critiques des plus récents films, et surtout jetez un œil au site SF de la semaine. Chaque rubrique contient des archives ; vous aurez de quoi vous refaire une culture et briller dans les soirées !

E-zine :

Azrael online

www.azraelonline.com

Si la SF est un milieu désormais dynamique et bien organisé sur le net, le jeu de rôle commence à suivre la même voie, comme en témoignent les e-zines (NDLR : fanzines sur le net) qui commencent à fleurir. *Azrael online* propose des articles sur des jeux de cartes ou des JdR. Loin des énièmes sites sur *Magic* ou le *WoD*, on trouvera donc des dossiers sur des jeux tels que *L5R*, *Burning Sands*, *Dune CCG*, *7th Sea* et tant d'autres, le tout

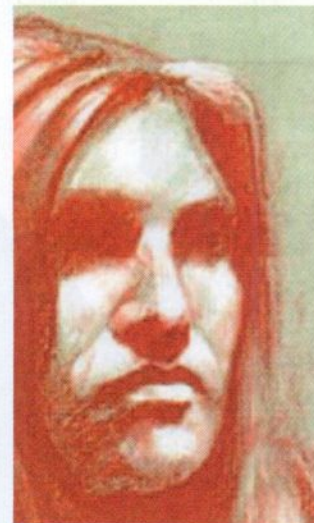
servi par un regard assez pro qui laisse présager une bonne évolution. Un bémol : après un démarrage en trombe, le site n'est plus updaté malgré les promesses de l'équipe. À surveiller en croisant les doigts !

RPGNET :

The inside scoop in gaming

www.rpg.net/

Pendant de *Science fiction weekly* dans le domaine du JdR, RPGNET fait partie de ces sites à visiter régulièrement. Si vous voulez connaître les dernières news de l'industrie US, si vous voulez lire les reviews des dernières sorties, si vous cherchez le site d'un obscur éditeur, vous allez être servis. Au-delà de cet aspect actualité, RPGNET propose de rassembler tout un ensemble de liens et de ressources pouvant servir de références pour les MJ. Si vous avez besoin d'infos rapides sur l'histoire antique, l'herboristerie, la mythologie amérindienne, RPGNET a débroussaillé le terrain pour vous... On peut même y faire dessiner son perso favori par un illustrateur professionnel. À découvrir donc et à explorer régulièrement !



www.rpg.net

Un travail de romain :

Ander's Sandberg Roleplaying Pages

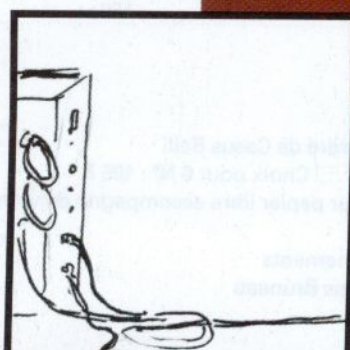
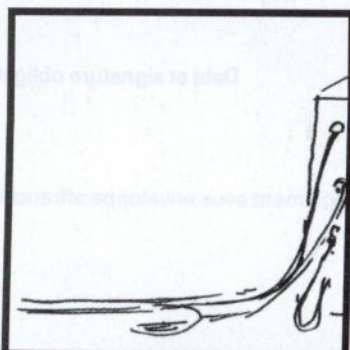
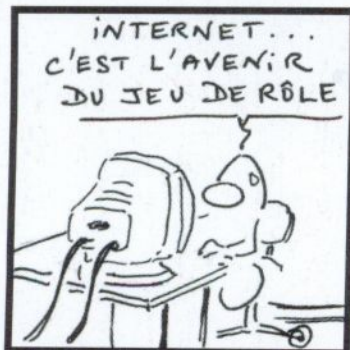
www.student.nada.kth.se/~nv91-asa/game.html

Si vous êtes fan de *Mage*, vous trouverez là plusieurs mégas d'articles de spéculations, de sous-traditions, de PNJ, le tout écrit avec un luxe de détails et traité avec intelligence. On notera au passage le travail de romain fourni par Sandberg sur une chronique de *Mage* située en Egypte. À downloader impérativement. Au-delà de cette partie *Mage*, Sandberg s'est récemment plutôt intéressé à la SF et propose « Big Ideas, Strange Visions » un univers de SF dans le style *Culture* de I. Banks très subtil et extrêmement riche (système Alternity). Un travail de fou, je vous dis...



www.azraelonline.com

MONGHOL & GOTHA par Olivier Bédoué



Middle Earth

by Email

*One Ring to
rule them all,
One Ring to
find them,*



*One Ring to bring
them all and in
the darkness
bind them,*

Middle Earth by Email is a titanic struggle between Good and Evil set in the world of JRR Tolkien's 'Lord of the Rings' and played out by the ten nations of Free People, the ten Dark Servants and five Neutral races.

The action in Middle Earth is centred on Heroes and other Characters. You can take the part of Elrond Half-Elven, Bain I, the Witch-King Murazor, the Dragon Lord or Gothmog.

The Characters will carry out your orders to the best of their abilities, leading armies, kidnapping diplomats, solving riddles, sacking citadels, manipulating the market and much more. Companies can be formed to travel the land on quests, thus you can recreate the Fellowship of the Ring or even allow the Nine Nazgul to ride together!

The game lasts 30-40 turns and ends when one side has military and economic superiority, or when the ring is taken to Mount Doom and either thrown into the Cracks of Doom or presented to the Dark Lord himself...

Startup including colour map, colour rulebook and 2 free turns costs just £15. Turns cost £3.80. VISA and Mastercard accepted.

Harlequin Games
web: www.middleearth.co.uk
email: info@middleearth.co.uk
340 North Road
Cardiff, Wales U.K.
CF14 3BP

Phone: (+0044) 29 2062 5665 (Weekday pm)
Fax: (+0044) 29 2062 5532 (24 hours)





Chron-X

www.station.sony.com/chronx/

Les jeux de cartes à collectionner à la *Magic* ont aussi leur équivalent sur le net. *Chron-X* est un jeu de stratégie au tour par tour, utilisant des decks de cartes virtuelles représentant des ressources, des personnages, des armes, etc. Une sorte de version électronique de

www.student.nada.kth.se/~nv91-asa/game.html *Net Runner* où on utilise ses cartes pour se construire un deck et affronter d'autres joueurs online ou en solo. L'ambiance est très *Cyberpunk* avec ses corporations, ses nations à l'agonie, son ambiance sinistre. Le premier deck de 60 cartes est à télécharger gratuitement sur le site. Si vous voulez pouvoir échanger des cartes, participer au classement, recevoir de nouvelles cartes rares ou acheter des boosters, il faudra payer une somme raisonnable mais rien ne vous y oblige. Remarquez que personne ne vous obligeait non plus à acheter des *Black Lotus*, à l'époque... Il est même possible de faire soi-même commerce de cartes (NDLR : pour de l'argent tout ce qu'il y a de plus réel) sur le net grâce à un programme de partenariat.

Les Français en ligne

www.furrina.com/

Une tentative de JdR online en français, utilisant des MJ humains, ça mérite d'être signalé. Le concept d'*Odyssée*, bien qu'assez confus au départ et très austère dans sa présentation est cependant intéressant. On vous en reparlera.

Mustang et pattes d'eph

www.lange.demon.co.uk/MSaMV.html

Mean Streets & Villains est un JdR classique à télécharger sur le net au format texte. Le thème est groovy à souhait pour un scénario « one-shot » : série télé type *Starsky & Hutch*. Tout y est : règles sur le look 70s, sur les poursuites de voitures, sur les *gunfights*, etc. Un JdR kitsch gratuit, c'est pas super, ça ?

Jeux Descartes : Ça bouge

www.descartes-editeur.com

Heureuse initiative chez Jeux Descartes, avec la mise en place d'une *hotline* électronique concernant ses quatre principaux jeux : *L'appel de Cthulhu*, *Shadowrun*, *Warhammer* et *Earthdawn*. Vous pouvez désormais adresser vos questions techniques par e-mail sur le site de l'éditeur, et vous aurez la réponse sous quelques jours.

Webcam

Une des plus grandes écoles de cinéma du monde qui donne des cours sur le net ? C'est possible avec

globalfilmschool.com.

Commencer à faire des films pour le net : ifilm.net

Toutes les astuces pour faire son e-ciné avec une webcam :

rearden.com/sitecam/default.html

Des potins : mistice.com

Spécial collectionneurs :

filmfan.com

Des longs métrage visionnables dont *Pi* et dans un an le premier film tout internet *The Quantum Project* : sightsound.com

Des courts net-rages surprenants de San-Francisco : dfilm.com

Le cinéma fantastique :

darkhorizons.com

Des news brûlantes :

cinescape.com

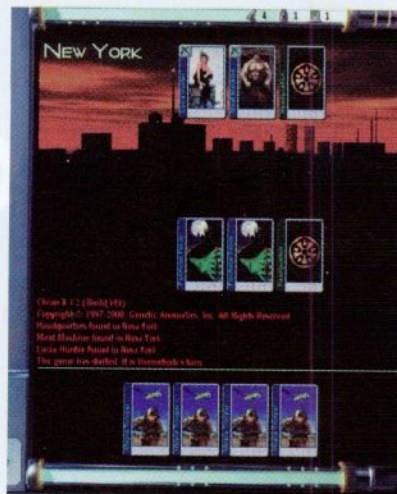
De la science-fiction :

scifi.ign.com

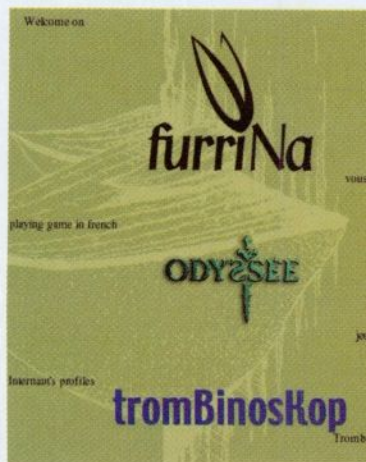
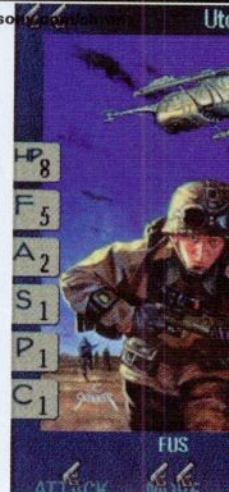
Des fiches sur tout ce qui est en préparation :

upcomingmovies.com

Guillaume de Casaban
Fabrice Lamidey
Stéphane Adamiak



www.station.sony.com/chronx/



www.furrina.com

LE RETOUR... MARS SF-MAG ATTAQUE!

Photos
Making Of
Interview de
George Lucas

TOUTES LES

SF
MAG

Une nouvelle inédite de la sulfureuse Poppy Z. Brite

SCIENCE FICTION MAGAZINE

SURNATUREL

LES SPECTRES SONT DE RETOUR!

SEXE ET SF

Les anthologies les plus chaudes

**Entretien : Kevin Bacon ,
Pierre Bordage et Sfar**

**Actualité : la vérité sur
Hannibal Lecter**

EN KIOSQUE DÈS LE 20 MARS

ON PEUT S'AVENTURER SEUL SUR NORATH. MAIS CES MOMENTS DE SOLITUDE SONT MINORITAIRES, DES RESPIRATIONS DANS UNE EXISTENCE QUI NE VAUT

QUE PARTAGÉE AVEC D'AUTRES ASSOIFFÉS DE PÉRILS ET DE GLOIRE.

EverQUEST,

LA QUÊTE DES CONTACTS

Si EverQuest est un vrai jeu de rôle, au sens jaloux que donnent à ce terme les rôlistes « sur table », c'est qu'au-delà des défis et de l'exotisme du monde, il s'agit de forger le destin de son personnage au contact des autres. Mais la nature de ce jeu online – règles, interface, écologie du monde, joueurs eux-mêmes – induit des formes

de communication et d'interactions assez spéciales. Un comportement nouveau dont on s'imprègne au fil du temps.

S'EXPRIMER, C'EST EXISTER

On peut s'aventurer seul sur Norath. Chasser, aller se ravitailler ou réorganiser son équipement, ses sorts, ce sont des affaires personnelles. Traîner en ville à la recherche d'individus impliqués dans une quête est plutôt une activité solitaire. Arpenter une région pour en mémoriser la topographie, les hauts lieux et la faune, ou pour le plaisir des yeux, cela se fait sans chaperon sauf si le coin est réputé dangereux.

Mais ces moments de solitude sont minoritaires, des respirations dans une existence qui ne vaut que partagée avec d'autres assoiffés de périls et de gloire. Groupement d'intérêts des guildes, amitiés et rivalités durables, rencontres éphémères, tout participe à la réputation du personnage parmi les habitués. Le compagnon qu'on apprécie, c'est celui sur qui on peut compter : veillant sur ses voisins pour intervenir, organisé de façon à rendre les services qu'on attend de lui. Mais aussi celui qui échafaude des plans, fait valoir ses vues, insuffle un esprit.

Seulement, les héros de Norath sont impénétrables : leur faciès reste éternellement indéchiffrable. On peut saluer du bras lors d'un adieu, faire une révérence à son sauveur ou quelque autre geste plus salace envers l'objet de son mépris. Mais pour ne pas ressembler à une colonie d'autistes, il faut aussi souvent que possible communiquer.

Or Norath est un monde – dans



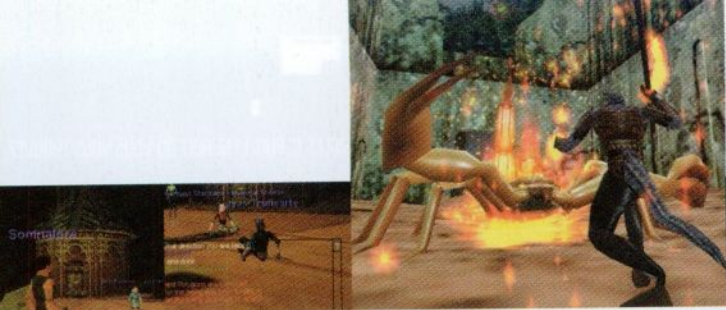
l'état actuel de la technologie – où l'on parle avec les mains. Les gens s'expriment vite, et en anglais. Beaucoup préfèrent parler avec nombre de fautes, mais d'autres ont tendance au mutisme. Un handicap à vite dépasser, car c'est en se groupant et en discutant que l'on apprend où chercher l'aventure, les précautions à prendre, les éléments d'une quête. Ou bien que l'on tisse les liens qui seront précieux à un moment ou à un autre. Si un druide a traversé la moitié d'un continent pour me tirer d'un mauvais pas, c'est parce que nous avons accompagné un ami commun, et lié ainsi de bonnes relations. Pas de complexe donc : ce chaman inquiétant, ce guerrier impressionnant sont peut-être des Japonais, des Italiens qui ont aussi peu de vocabulaire que vous, ou

même des Français, détail amusant à découvrir après des heures de dialogue en anglais approximatif. ¹

L'INTUITION

Que ce soit par tact ou pour gagner du temps, il est bon de s'habituer à deviner les choses : Pourquoi ce magicien reste-t-il assis sans intervenir pour vous aider ? Il récupère sans doute son mana, et serait tout à fait inefficace s'il intervenait. Ou bien il charge ses sorts : non seulement il ne voit que son livre de magie, mais il ne prête pas attention aux dialogues qui l'entourent.

Pourquoi ce guerrier vous fixe-t-il longuement sans rien dire ? Lui aussi réorganise son matériel et son équipement lui bouche la



vue : il ne vous voit pas du tout. Pourquoi ce jeune gnome indiscret inspecte-t-il votre équipement ? Habitué à un geste qui sert aussi à estimer le danger d'une créature et à commercer avec les marchands, il a agi par réflexe. Pourquoi ce ranger attaqué par un monstre ne réagit-il pas ? Il est AFK (*away from keyboard*) ou momentanément déconnecté. Si vous le pouvez, volez à son secours, il vous en sera reconnaissant ! Pourquoi ce membre d'un groupe ne répond-il pas à votre demande d'intégrer l'équipe ? Il est probablement en grand dialogue stratégique avec ses équipiers (que vous n'entendez pas) et n'a pas le temps ; ou bien croyant vous répondre, il a par distraction envoyé la réponse à son groupe et non à vous...

LE COMMERCE C'EST L'INFORMATION

Durant les temps morts, sans pudeur aucune, les aventuriers les plus burinés braillent à la cantonade les articles qu'ils vendent ou recherchent. Aux heures de grande affluence, la cacophonie qui en résulte rend vaine toute discussion. Il faut éviter de fermer son esprit pour filtrer ces transactions qui

vous concernent rarement, car rarement n'est pas jamais. J'ai parfois l'occasion de vendre à prix d'or à un sorcier ces ailes de chauve-souris que j'ai collectionnées durant un temps mort. D'ailleurs, cela attise mon penchant pour le risque. L'un vend une armure prise sur un adversaire terrible, au fond d'un donjon mortel à l'autre bout du continent, et c'est pour moi une provocation à faire de même (hum... plus tard). L'autre cherche désespérément des composants de sorts que je sais où trouver, pour des sommes que je mets des jours à gagner, et je me vois déjà achetant enfin cette côte de mailles au tarif prohibitif. Et surtout c'est là que l'on peut glaner des informations sur les pouvoirs de ces objets, qui ne sont pas toujours à la hauteur du risque encouru pour se les approprier !

ACTES GRATUITS

Les novices montrent souvent une frénésie combative qui ne connaît pas de repos, et exclut tout contact. Traîner, palabrer, visiter, c'est doubler ou tripler les délais pour accéder au niveau supérieur. Personnellement, j'ai plutôt apprécié les brefs dialogues avec ces

vieux briscards qui ont pris le temps de me sortir des griffes d'adversaires trapus, voire de m'offrir quelque arme ou armure de bonne facture. Car rester à observer et prêter main-forte est un plaisir dont ne se privent pas les aventuriers, quel que soit leur niveau. Pour tuer l'attente, par goût, de par leur métier comme les druides ou les rangers, parfois pour la sensation de pouvoir et la frime aussi... Au bout du compte viennent aussi les actes de « role-play » gratuits : ce cleric fabrique des armures de patchwork juste pour les donner à des débutants. Ce druide soigne un ours attaqué par un groupe antipathique (une façon détournée de combattre des joueurs sur un monde ou c'est exclu). Cette magicienne en pleine méditation dans un coin perdu sent soudain

qu'un ancien compagnon de guildes lui passe une main sur l'épaule. Ce ranger fait le guide en accompagnant des voyageurs perdus ou trop faibles pour une zone dangereuse. Chacun à sa façon – encore plus dans le cadre des guildes créés par les joueurs – peut finalement mener sa propre histoire : pour qu'elle existe, il suffit de la faire partager.

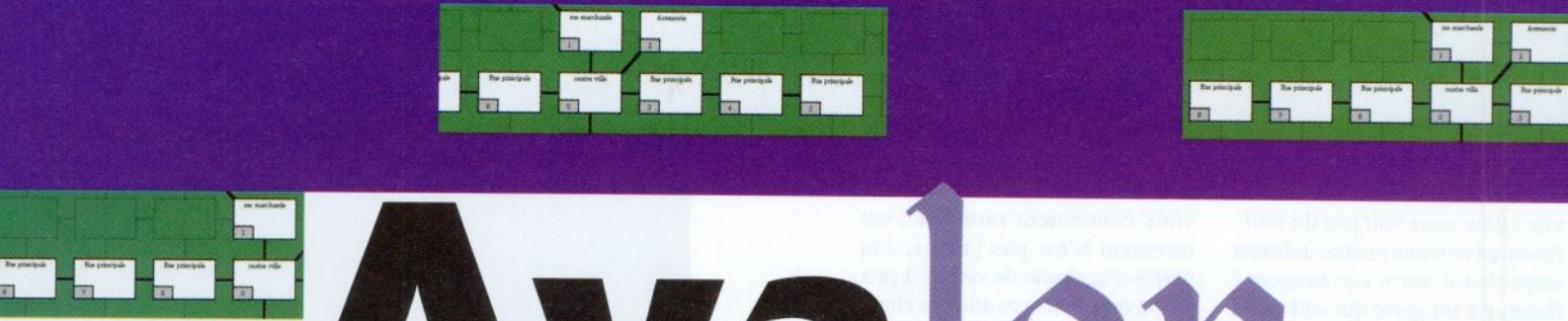
Didier Guiserix

1 Parmi les 25 serveurs/mondes, Karana est celui où se rencontre le plus de Français. Pratique. Revers de la médaille, les Français sur EQ ressemblent parfois à des beaufs standards, utilisant la commande « crier » pour beugler à travers toute une région en polluant totalement les zones de dialogue de tous les personnages présents. SHUT UP FRENCHIES !



CE RANGER FAIT LE GUIDE EN ACCOMPAGNANT DES VOYAGEURS PERDUS OU TROP FAIBLES POUR UNE ZONE DANGEREUSE.

UN LOGICIEL EXTRÊMEMENT PRATIQUE POUR CARTOGRAPHIER UN MUD. CHAQUE CASE REPRÉSENTE UN « ENDROIT » DU JEU ET LES CASES ADJACENTES SONT CELLES QUI SONT ACCESSIBLES DEPUIS L'ENDROIT OÙ VOUS VOUS TROUVEZ.



Avalon

Une réalité

Le métier de reporter virtuel nous entraîne parfois bien loin des sentiers battus. Pour ce numéro, Casus a décidé d'aller se promener dans une réalité parallèle d'une richesse rarement égalée à ce jour. Des centaines de nouveaux mondes à explorer, ça vous tente ?

C'est dans l'arrière salle enfumée d'un bar louche de Springdale, l'une des quatre cités-état d'Avalon, que nous avons retrouvé Morlock dit « le prêcheur »

– Asseyez-vous donc, nous dit-il en retirant d'un geste sec son long poignard planté dans l'épaisse table de bois.

Une fois offerte la première tournée de ce liquide douteux que les habitués considèrent comme étant de la bière, l'ambiance se détend considérablement. Morlock se laisse même aller à quelques confidences sur son passé : embuscades musclées contre les sorciers de la sombre Thakria, combats à mains nues contre les loups de la forêt grise, ses cicatrices témoignent d'une vie rude et bien remplie. Il extrait de son sac une pipe en ivoire qu'il bourre d'une herbe odorante avant de l'allumer avec un briquet de silex. Du megillos, nous dit-il. Une herbe qui apaise les maux de têtes et dont les propriétés bénéfiques sur la santé sont connues de tous les habitants d'Avalon.

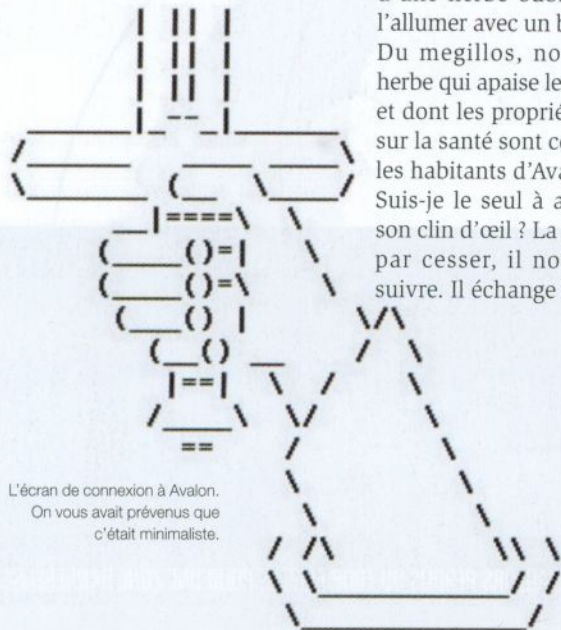
Suis-je le seul à avoir remarqué son clin d'œil ? La pluie ayant fini par cesser, il nous invite à le suivre. Il échange quelques mots

dans un dialecte inconnu avec un individu qui était jusque là resté dans l'ombre, et nous voilà partis vers le marché de Springdale.

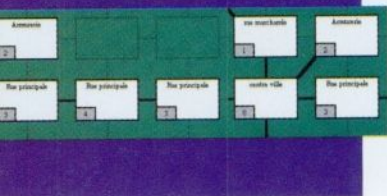
Ici, vous pouvez trouver tout ce que vous désirez, dit-il en désignant les étals bien approvisionnés. Armes, poisons, talismans, nourriture, Springdale est une ville qui tient au bien-être de ses habitants. En effet, de nombreux citoyens vont et viennent. Certains à pied ou montés sur de simples poneys, d'autres chevauchant des créatures mythiques qu'on croirait tout droit sortis de quelque encyclopédie fantastique. De puissants barons de la ville, nous murmure-t-il.

Quelques instants plus tard, à bord du Ferry qui relie Springdale à Mercinae en descendant la rivière Silverlight, il nous explique qu'ici les dieux sont des créatures ombrageuses et bien réelles.

Nombreux sont ceux qui pour un mot sacrilège furent frappés d'un éclair meurtrier. « Les plus chanceux du moins » nous explique-t-il sans donner d'autres précisions. Le message est clair et nous invite à la prudence.



L'écran de connexion à Avalon. On vous avait prévenus que c'était minimaliste.



fabriquer toutes sortes de choses depuis les serrures jusqu'aux armes, etc. Il est donc d'une importance capitale pour une cité de disposer d'un large approvisionnement. De nombreux conflits ont éclaté dans un passé proche sur le contrôle des villages et aujourd'hui encore, chacun lorgne sur le territoire de ses voisins.

Nous nous arrêtons au cœur d'une clairière paisible après des heures de marche. Le monde d'Avalon est immense et nos pieds commencent à souffrir de cette balade qui ressemble à un trekking pour athlètes olympiques. Nous interrogeons Morlock sur

Ici, les villes sont sous le patronage des dieux, mais ce sont les humains qui les gèrent. Si vous avez une âme de politicien, vous aurez du travail. Diplomatie, commerce, guerre, tout est du ressort des hommes. Des élections sont menées régulièrement pour dési-

conquérir

gner les différents ministres et tout comme chez vous, les dessous de table sont monnaie courante.

Une fois débarqués, Morlock escade une gouttière pour accéder aux toits de Mercinae en nous invitant à le suivre. Une spécialité des voleurs, nous explique-t-il, et un fameux raccourci pour traverser sans encombre les villes sans y faire de mauvaises rencontres. Une fois engagé dans une guilde, c'est un long apprentissage qui commence pour maîtriser les ficelles du métier.

Arrivés à la porte Nord de la ville, nous rencontrons un groupe de personnages s'appêtant à partir dévaster la ville des Goblins, c'est une sorte de sport national. Refusant poliment de nous joindre à eux pour ce périlleux voyage pour lequel nous ne disposons pas de l'équipement adéquat, et Morlock nous guide au travers des nombreux villages proches de Mercinae. Ici, nous explique-t-il sont produites les matières premières permettant aux marchands des villes de fabriquer les différents objets manufacturés. Le verre sert à faire les bouteilles utilisées pour stocker les innombrables potions produites par les alchimistes, les métaux servent à

les fumées qui semblent s'élever des montagnes toutes proches. Selon notre guide, il pourrait s'agir du mythique village de Gant que peu d'explorateurs ont réussi à atteindre. La nuit proche nous interdit toute tentative de randonnée en montagne, les passes étant trop dangereuses une fois l'obscurité venue. Montés sur le dos de puissants loups nous regagnons la civilisation, loin des créatures étranges et malfaisantes qui règnent sur le nord du pays.

De retour à Springdale, Morlock nous indique l'entrée de l'académie des novices. C'est là, nous explique-t-il, que nous pourrions si nous le désirons, devenir citoyens d'Avalon. Cette « promenade » ne nous a révélé qu'une infime partie de la complexité d'un monde en perpétuelle évolution. Une réalité parallèle qui mérite bien plus qu'une simple visite.

Guillaume de Casaban



SI VOUS N'AVEZ RIEN COMPRIS À CET ARTICLE, ALLEZ FAIRE UN TOUR SUR CE SITE. VOUS Y TROUVEREZ TOUT CE QU'IL FAUT SAVOIR POUR DEVENIR UN « MUDDER », UN JOUEUR DE MUDS. LOGICIELS, INFOS, ETC.

WWW.MUDCONNECT.COM

VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS

Avalon

Avalon est un MUD, acronyme barbare signifiant « Multi Users Dungeon ». Un MUD, c'est un jeu de rôle multijoueur entièrement textuel. Chaque endroit, objet, personnage, événement, est décrit par un texte s'affichant à l'écran. Les commandes sont rentrées au clavier (ex : take sword, eat food, go north, etc.), sont traitées par le serveur et le résultat est affiché à l'écran par un nouveau texte. On y accomplit des quêtes, on s'y bat contre les autres joueurs connectés, on y gère ses affaires, le monde continue à tourner en votre absence, bref un MUD est la même chose qu'un jeu de rôle online type EverQuest, les graphismes en moins. Les plus élaborés, comme Avalon par exemple, offrent aux rôlistes exigeants des possibilités bien plus vastes que leurs équivalents modernes.

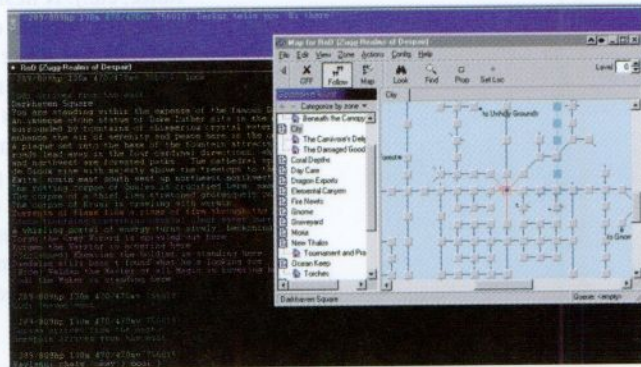
S'il faut faire un effort indéniable pour apprendre les commandes de base, les MUDs apportent des expériences bien plus proches du JdR classique que les jeux online actuels. Et sur n'importe quel type de configuration, le tout gratuitement dans la plupart des cas. Un luxe rare de nos jours. Bref, s'ils sont techniquement dépassés, ils

n'en restent pas moins des alternatives ludiques passionnantes qu'il faut essayer. N'oublions pas qu'un livre ne se juge pas à sa couverture...

Il existe un très grand nombre de MUDs sur l'Internet couvrant toutes les thématiques imaginables. Du jeu de fantasy bien « bourrin », aux simulations de commerce galactique en passant par *Dune*, Tolkien ou Terry Pratchett, il y en a pour tous les goûts mais malheureusement essentiellement pour les anglophones. Pour s'y retrouver dans ce dédale une seule adresse : www.mudconnect.com Vous y trouverez, en plus d'un immense index thématique des jeux disponibles, tous les logiciels nécessaires pour jouer et de précieux conseils pour bien débuter.

Si vous voulez plus d'informations sur Avalon dont nous parlons dans ces pages, le site Web du jeu vous donnera toutes les informations dont vous pourrez avoir besoin. Attention, il s'agit d'un des rares MUDs payant du net mais aussi de l'un des plus actifs et des plus élaborés. Chaque chose à un prix hélas.

www.avalon-rpg.com

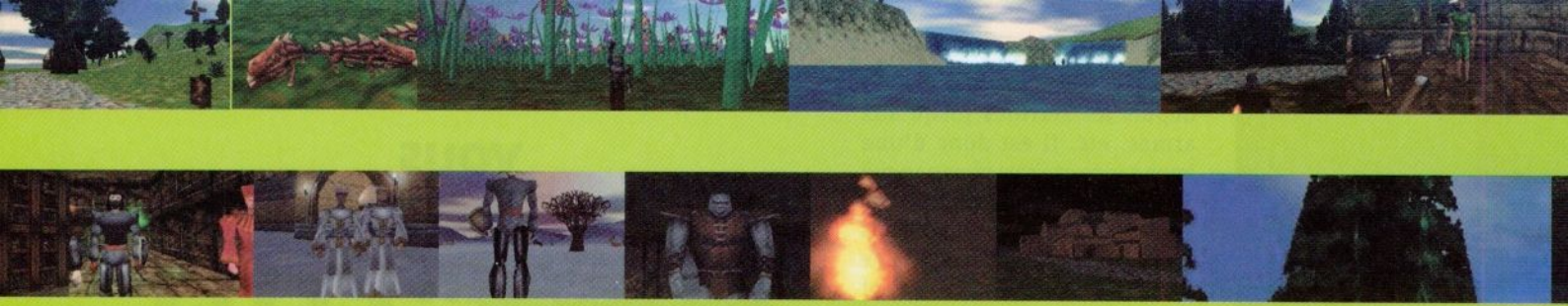


POUR ACCÉDER À UN MUD, IL VOUS FAUDRA UN LOGICIEL SPÉCIAL. CERTAINS SONT GRATUITS MAIS NE PROPOSENT QUE DES FONCTIONNALITÉS DE BASE, CELUI CI - ZMUD - EST PAYANT MAIS IL EST CAPABLE DE TOUT FAIRE : CARTOGRAPHIE AUTOMATIQUE, SCRIPTS DE COMMANDES, CUSTOMISATION POUSSÉE, ETC. UN MUST.

WWW.ZUGGSOFT.COM

ERATION EST UN MUD DE SCIENCE-FICTION-TASTICO-HUMORISTIQUE POUR ADULTES. STATEZ QU'ON TROUVE DES MUDES POUR S LES GOÛTS, MÊME LES PLUS « POINTUS »

WWW.GAMES.NET/GAMEINFO/FED.HTML



BIEN DÉBUTER A Asheron's Call

S'aventurer dans le monde de Dereth n'est pas une mince affaire. Il vous faudra faire preuve à la fois de courage, de patience et de curiosité pour vous hisser parmi les meilleurs.

Un petit coup de pouce pour vous aider à bien démarrer nous a paru approprié.

La suite est de votre ressort.

CRÉER UN PERSONNAGE

Créer un personnage est évidemment l'un des moments importants du jeu. Pour les débutants qui veulent commencer à jouer rapidement, vous pouvez vous orienter vers les trois classes de personnages proposées : Archer, Blademaster ou Enchanter.

Cependant, mieux vaut prendre un peu de temps pour se construire son propre alter ego virtuel en choisissant l'option *custom*, très similaire à la création de personnage de JdR classique. Le choix de la race et du sexe a une importance assez secondaire en termes purement techniques mais il vous faudra par contre répartir avec soin vos 330 points entre les 6 attributs de base (Force, endurance, etc.). N'hésitez pas à mettre le paquet sur Self et Focus si vous prévoyez de jouer un magicien et privilégiez les autres si la carrière du combattant est plus dans votre tempérament. Viennent ensuite les compétences. Un guerrier/archer aura tout intérêt à choisir les compétences suivantes : armes (épée, hache, combat à main nue, etc.), Arcane Lore, Melee/Missile defen-

se, Healing. Pour un mage, remplacez la ou les compétences d'armes par une école de magie (War, Life, Item et Creature) et ajoutez Mana Conversion pour économiser votre source de pouvoir. Restent quelques compétences génériques que vous pouvez choisir après la création de personnage. Nous vous recommandons : Alchemy, Lockpick, Fletching et Leadership qui vous seront rapidement utiles. Pour finir, choisissez une ville de départ en fonction de vos goûts et lancez vous dans l'aventure. Reportez vous au Casus Master pour avoir quelques suggestions plus détaillées pour construire un personnage en fonction de votre sensibilité de joueur.

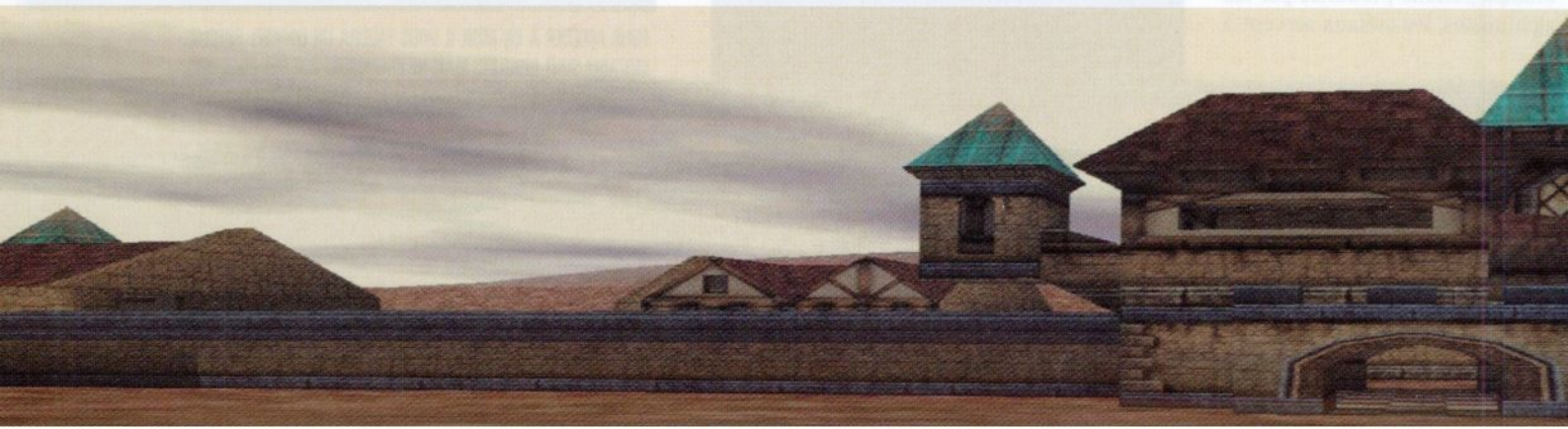
LE COMBAT

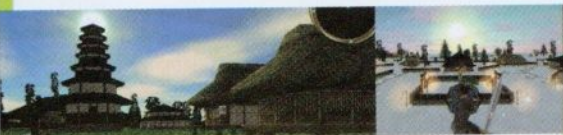
Pour se battre, il convient d'être armé convenablement. Si vous avez la fibre guerrière, procurez vous rapidement de véritables armes et une solide armure. Attendez d'acquérir cependant un minimum d'expérience et un petit pécule car il n'est rien de pire que de se faire tuer et de perdre l'épée

flambant neuve pour laquelle vous venez de vous ruiner.

Avant de vous engager dans un affrontement, essayez toujours d'en apprendre un peu plus sur votre adversaire. Ciblez la victime et cliquez sur l'icône en forme de loupe. En fonction de votre niveau en Assess Creature et de sa distance, vous disposerez d'informations précieuses qui vous permettront de choisir entre combattre et fuir. Nul déshonneur dans la seconde option : mieux vaut éviter de s'engager dans une lutte perdue d'avance.

Si vous vous sentez à la hauteur, passez en mode combat en cliquant sur l'icône en forme de colombe. Les débutants auront tout intérêt à se faire la main avec le mode simplifié presque entièrement automatisé, sélectionné par défaut. Vous pouvez ajuster votre technique de combat en bidouillant la barre prévue à cet effet. Plus vous poussez le curseur vers la gauche, plus vos coups seront rapides mais peu puissants. Pour frapper plus fort mais plus lentement et au prix d'une plus grande dépense de votre endurance, poussez votre curseur vers la droite. Engagez le combat





en utilisant les différentes hauteur de coups. Chaque créature possède ses points faibles, à vous de les apprendre.

Une fois que vous aurez pris un peu d'assurance, passez en mode *Advanced Combat Interface* pour désactiver le système de combat automatique. Vous pourrez vous battre en utilisant la souris pour doser la force et la hauteur de vos coups.

En règle générale, si votre barre de santé ou d'endurance baisse trop, désactivez le mode combat en cliquant sur l'icône en forme de bouclier et... fuyez ! Pensez à vous reposer régulièrement ou à manger pour récupérer un peu d'énergie. Une fois que vous aurez réduit votre adversaire à l'état de cadavre, double-cliquez dessus pour lui faire les poches. Glissez son trésor dans votre sac à dos et le tour est joué.

LA MAGIE

Les débutants dans les arts magiques auront fort à faire dès le début du jeu. Si on trouve occasionnellement des parchemins contenant des formules de sorts en tous genres, il est indispensable d'expérimenter par soi-même. La plupart des sortilèges que vous pourrez lancer nécessitent une cible. Il convient donc de se trouver un petit monstre pas trop costaud pour tester à distance vos nouvelles créations. Si votre sort venait à rater, une bonne course à pied vous mettra à l'abri. Les magiciens débutants sont souvent d'excellents coureurs de fond.

Le conseil essentiel pour les novices est simple : observez les magiciens plus puissants. Les phrases qu'ils prononcent et les gestes qu'ils effectuent sont de précieux indices sur la nature des composants nécessaires pour jeter un sort.

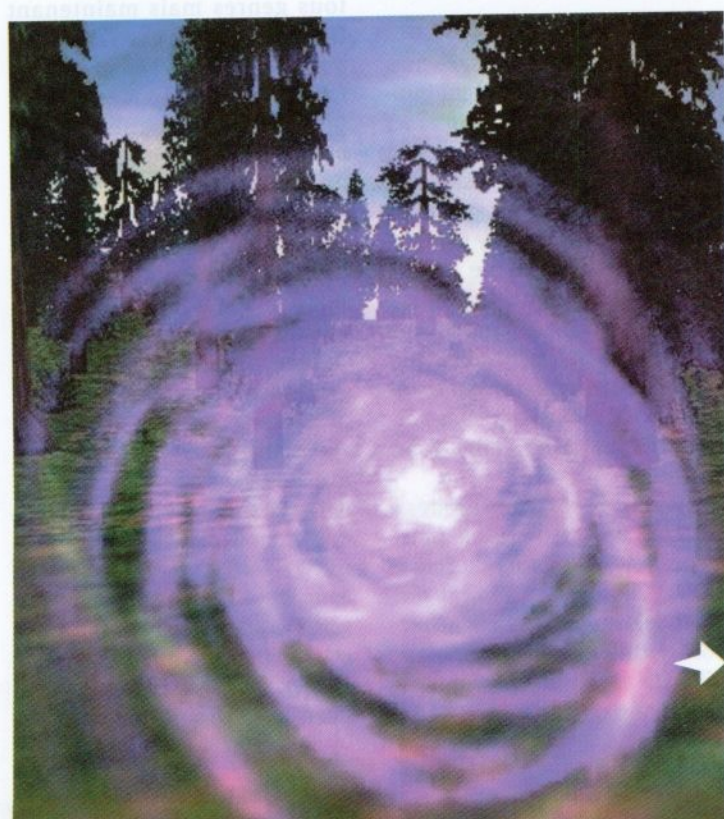
Ces fameux composants sont au cœur du système de magie d'*Asheron's Call*. C'est en mélangeant les bons éléments et en respectant un ordre précis que vous obtiendrez les effets escomptés. De fait, les magiciens ont tendance à garder pour eux leurs meilleures trouvailles et vous serez bien avisé de faire de même dès que vous aurez pris un peu de puissance. Chaque composant appartient à une famille et à un effet précis.

Si vous les utilisez trop souvent dans un laps de temps trop court, vos sorts perdent en puissance et en efficacité. Pensez à surveiller leur puissance indiquée juste sous leur nom pour éviter les mauvaises surprises. Au chapitre des choses bonnes à savoir, les projectiles magiques ne fonctionnent généralement que si aucun obstacle ne vous bouche la vue sur votre cible. De même, une série de sorts de niveau 1 sera moins

coûteuse en composants et en mana et tout aussi efficace qu'une poignée de sorts de niveau 2. Tant que vous ne serez pas un grand mage, préférez donc l'utilisation de « petits sorts ». Comme pour les guerriers, pensez à vous trouver un bâton de magicien digne de ce nom. Celui avec lequel vous commencez le jeu est parfait pour les débutants mais rapidement limitatif.

Voilà pour les bases. Un jeu online ne se défile pas en quelques lignes et nous ne voulons pas vous gâcher les surprises qui vous attendent dans le rude monde de Dereth. Ceux qui veulent en savoir plus peuvent se reporter au Casus Master de ce numéro où nous vous donnons des informations plus détaillées et quelques adresses sur le net. L'aventure ne fait que commencer...

Guillaume de Casaban



QUELQUES CONSEILS EN VRAC

- Ne vous aventurez pas trop loin des villes. Plus vous vous enfoncez dans la campagne, plus les monstres sont puissants.
- L'attribut « vitesse » détermine vos chances de fuir un combat. Ne le négligez pas pour votre premier personnage.
- En cas de fuite, zigzaguez ! Les sorts partent généralement en ligne droite.
- Créez des « mules ». Ces personnages secondaires vous serviront à stocker des objets dont votre personnage principal n'a pas besoin immédiatement.
- Débrouillez vous pour avoir toujours entre 5 et 10 composants d'avance dans chaque famille.



LE VIRTUEL A L'ASSAUT DU JEU

Le débarquement des jeux de rôle en ligne brouille un peu plus la limite entre jeux vidéo et JdR classique. Des univers cohérents évoluent, se transforment, proposent des aventures épiques et des rencontres hautes en couleurs, le tout dans une ambiance et un esprit très proche de leurs homologues « papier ». Ce qui suit entrouvrira la porte à ceux qui veulent se risquer dans ces univers virtuels.

À moins d'être totalement réfractaire à tout ce qui touche à l'informatique, vous devez avoir remarqué que les JdR sur l'Internet se multipliaient ces derniers temps. Et l'expérience, bien qu'assez différente d'une partie « classique », n'est pas dénuée d'intérêt pour le rôliste. Contrairement à un jeu vidéo traditionnel qu'on achète en magasin et qu'on installe une fois pour toutes - en théorie du moins - les jeux de rôle online nécessitent quelques démarches et connaissances supplémentaires. Ce petit guide ne sera donc pas de trop si vous avez décidé de tenter l'aventure.

LE JEU QU'IL VOUS FAUT

À l'heure actuelle, on compte trois jeux de rôle « massivement multijoueurs » majeurs sur l'Internet fonctionnant sur PC. D'autres sont en cours de développement, et l'offre devrait s'étoffer rapidement dans les mois à venir - y compris sur Mac et sur console - mais pour l'instant nous nous contenterons de vous présenter ceux qui sont en phase d'exploitation. Pour une présentation plus approfondie, reportez-vous aux sites correspondants listés dans notre encadré.

Le premier de ces jeux, inspirés à l'origine des MUDs (voir notre article page 88), fut *Ultima Online* d'Origin Software. C'était la première fois qu'un jeu en ligne proposant une interface graphique offrait la possibilité à des milliers de joueurs de participer à la vie

EverQuest



d'un monde en évolution. Les premiers courageux ont eu à affronter les bugs et les corrections en tous genres mais maintenant *Ultima Online* est une valeur sûre pour l'amateur d'heroic-fantasy. La richesse du monde, sa complexité grandissante et son immense base de joueurs en font un bon point de départ pour le débutant. Cependant, son interface a pris un coup de vieux depuis la sortie des deux autres JdR online qui font fureur en ce moment : *EverQuest* de Sony et *Asheron's Call* de Microsoft.

Quelle différence ? La 3D, tout simplement. Là où UO propose une vue isométrique (vue en perspective au-dessus du personnage), la nouvelle génération propose une vue en trois dimensions littéralement « par les yeux de votre personnage ». Mine de rien, ce changement qui peut sembler purement cosmétique modifie pas mal de choses. On peut assister au coucher de soleil au sommet d'une

tour de garde ou se battre avec des squelettes de façon bien plus réaliste. *Asheron's Call* venant à peine de sortir en France, c'est *EverQuest* qui accueille le plus grand nombre de joueurs actuellement. Alors : dernière génération ou jeu éprouvé ? À vous de choisir.

Reste que cette immersion dans l'univers du jeu a un prix pour en profiter pleinement : une machine puissante. Si votre ordinateur commence à dater, renseignez-vous avant de vous procurer l'un de ces jeux sur les spécifications requises. C'est dingue comme on commence à parler des ordinateurs comme s'il s'agissait de denrées périssables, non ?

SE CONNECTER

Une fois que vous avez trouvé votre bonheur (voir notre encadré « Où se procurer les jeux »), vous n'êtes pas encore en train de jouer. Il vous faut évidemment un accès

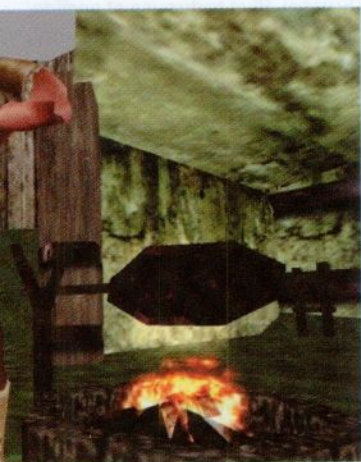
Asheron's Call



JDR ONLINE OÙ PASSER COMMANDE ?

À l'heure où vous lisez ces lignes, seul *Asheron's Call* sera disponible dans les canaux de vente traditionnels. En ce qui concerne les deux autres gros jeux, *Ultima Online* et *EverQuest*, la situation est plus complexe. Certains magasins spécialisés ou boutiques qui pratiquent l'import peuvent avoir des exemplaires disponibles (appelez-les avant de vous déplacer !) mais le plus simple reste de les commander directement sur l'Internet. Nous vous recommandons le site d'Electronic Boutique, reconnu pour son sérieux et sa rapidité. www.ebworld.com/

RÔLE



voir ce qui s'est passé depuis la dernière connexion » et on y passe finalement plusieurs heures d'affilée. Vous aurez donc tout intérêt à contacter votre agence France Télécom pour voir avec eux les différentes formules permettant de payer moins cher l'accès au net. Primalis Internet notamment propose de 25 % à 50 % de réduction sur le numéro de votre fournisseur d'accès pour 10 FF par mois environ. C'est bon à savoir. Les alternatives à cet impôt téléphonique existent. Les plus chanceux s'orienteront vers le câble si leur quartier ou immeuble le leur permet. L'avantage est considérable tant au niveau vitesse de connexion qu'au niveau tarifaire. Vous ne paierez plus qu'un forfait d'environ 300 FF par mois quel que soit le nombre d'heures où vous resterez connecté. La *Rolls* de l'accès. Dans le même esprit, l'ADSL - une technologie concurrente du câble - se démocratise également et propose *grosso modo* la même formule. Renseignez-vous là encore auprès de votre agence pour savoir si ces options vous sont accessibles. Pour finir, sachez qu'en plus de payer le CD du jeu, vous aurez à payer un abonnement mensuel

pour avoir le droit de jouer. Lors de la phase d'inscription, on vous demandera votre numéro de carte bancaire et tous les mois votre compte sera prélevé d'une dizaine de dollars en moyenne.

QUID DES SERVEURS ?

À l'heure actuelle, le JdR online semble être un passe-temps pour joueur américain. Les serveurs - grosses machines qui font tourner les univers - sont presque tous aux Etats-Unis. L'Europe est le parent pauvre du jeu online bien que les certains éditeurs jurent la main sur le cœur que la situation n'est que provisoire. En attendant, en France, rien de prévu à ce niveau. Cet état de fait entraîne des ralentissements à la limite de l'insupportable pendant les heures de pointe. Les Européens ne sont pour autant pas découragés et certains serveurs hébergent des communautés francophones plus importantes que d'autres. Comme vous pouvez choisir, autant en profiter d'autant que vous y trouverez des guildes parlant votre langue ce qui peut aider pour s'acclimater en douceur. Sur *Ultima Online*, les serveurs à visiter sont Europa

et Drachenfels, sur *EverQuest* ce sont Karana ou Vallon Zek et pour *Asheron's Call* il est un peu tôt pour le dire mais Frostfell semble un bon candidat.

Guillaume de Casaban

à l'Internet. Des fournisseurs d'accès gratuits vous ouvriront les portes du réseau si vous n'avez pas d'abonnement ou si vous voulez absolument faire l'économie d'un fournisseur plus coûteux mais plus performant. Si vous passez par un modem 56 k pour vous connecter, en théorie pas de problème. Certains ralentissements du réseau risquent de vous mener la vie dure aux heures de pointe mais dans l'ensemble on s'y fait et la situation a plutôt tendance à s'améliorer. Le seul souci majeur en vue, c'est la note de téléphone. En effet, on se connecte « juste cinq minutes pour

LES BOOKMARKS ESSENTIELS

- Ultima Online : www.owo.com
- EverQuest : www.everquest.com
- Asheron's Call : www.zone.com/asheroncall/
- La Source, site francophone couvrant les trois jeux précédents, expliquant tout ce qu'il faut savoir et proposant de nombreux liens : www.lasource.net/



Ultima

Adresses et news

Pour communiquer vos avis d'événements : Casus Belli, 4 rue Saint Nicolas, 75012 Paris.

N'oubliez pas de bien préciser les dates, ville et adresse précise de la manifestation, les adresses, téléphones et e-mail des contacts (et horaires où les joindre), les éventuels tarifs de participation et délais de pré-inscription.

Selon la place disponible, nous nous réservons la possibilité de réduire le détail des activités : mettez donc en premier les tournois ou concours les plus importants (Coupe de France de x, etc).

Lyon

La convention « Tisseurs de Songes », prévue à Lyon en avril-mai, est reportée au mois de novembre 2000. On en reparlera.

Le Mans 25-26 mars

Les Scénoludies ont choisi de faire des tournois à deux vitesses : deux tournois de JdR pour joueurs plus ou moins néophytes les samedi et dimanche après-midi, et un tournoi joueurs et MJ's expérimentés le samedi soir. Autres activités prévues : peinture, soirée enquête (initiation débutants), cartes, démos de JdR. Associations Mans Songe, L'Hymne à la chimère et Imagonem Renseignement David Lazennec, e-mail : weaver2@caramail.com, ou à la boutique La boîte à Jeux Tél : 02 43 23 96 81.

Nancy 25-26 mars

Sciences VII. Le Club Akyleos, la fac de science de Nancy, et le CDE de l'ESIAL (École Sup d'Informatique et Application de Lorraine) organise une rencontre faite de tournois de JdR, de jeux en réseau et de jeux de plateau. Pour tout renseignement : CDE-ESIAL, BP 239 54506 Vandœuvre les Nancy CEDEX Tél. : (rép) 06 10 83 94 24 e-mail : anthony.marot@esial.u-nancy.fr

Paris 1^{er}-9 avril 2000

15^e Salon des Jeux. Comme chaque année, le Salon des Jeux se tiendra à la Porte de Versailles, en parallèle avec le 21^e Mondial de la Maquette et du Modèle Réduit. Si vous êtes pur rôliste, renseignez-vous avant d'y aller. e-mail : events@comite-expo-paris.asso.fr www.salon-maquette.com

Stasbourg 1^{er}-2 avril

6e Ragnarok de Strasbourg, organisé par l'Amicale des étudiants en histoire et l'Amicale des informaticiens de l'université de Strasbourg avec le club Tir Na Nog Night Travellers, 7 rue René Descartes 67084 Strasbourg Tél. : 03 88 41 64 13 Fax 03 88 41 64 11 www.aius.u-strasbg.fr/ragnarok

Futuroscope 1^{er}-2 avril

La 3^e coupe de France de Vampire est organisée par l'Ordalie et

Ecole Nationale Supérieure de Mécanique et d'Aérotechnique et son club Night Riders. Ça se passe au Futuroscope, près de Poitiers. Il y aura également des tournois L5R, StarWars, ADDVampire... IENSMA, Site du Futuroscope BP 109, Chasseneuil du Poitou 86960 Futuroscope CEDEX Tél. : 05 49 49 45 39 Fax 05 49 49 80 00 Cercle des Elèves : Nicolas Dollinger

Lyon - 7-8-9 avril

9^e Tournoi de l'INSA de Lyon, organisé par Cluji « Retour vers le futTIL ». Tournois de ADD et AdC, L5R et Guildes, cartes, et énormément de choses : rencontre de figurines et démos, murder, demos de JdR. BDE INSA 20 Av. Albert Einstein 69621 Villeurbanne Cedex. Tél. : 04 72 43 75 99 e-mail : cluji@ifhamy.insa-lyon.fr

Dijon 8-9 avril

Le club « Les épées de Damoclès » organise sa Convention annuelle de JdR. Au menu, quatre jeux en tournoi (Warhammer, Agone, Ins, L5R), des parties libres, des parties d'initiation et des démonstrations (Dark Earth nouvelle édition, Prophecy). Entrée gratuite, inscription aux tournois à 10 F. Elle se déroulera à la MJC Montchapet, 3, rue de Beaune, 21000 Dijon Informations : Tél. : 03 80 55 54 65 le samedi après-midi uniquement. e-mail : krusader@free.fr

Paris 29-30 avril

« Helios 00 Échec Critique », c'est

l'intitulé de la 8^e Convention Universitaire du Jeu du club Loisir Dauphine, avec en prévision le 11^e trophée Ragnarok JdR, un open de Diplomatie, des tournois de figurines Warhammer et WH40K, des démos de jeux de plateau et d'autre tournois. Thomas Jouveaux 01 44 05 44 38

Lausanne 6-7 mai 2000

Orc'Idée 2000, 9^e Convention Lémanique de jeux de simulation (Suisse). Plus tortueuse et perfide, Orc'Idée refait surface après une année d'assoupissement, à L'École Polytechnique fédérale de Lausanne (Suisse). Les auteurs de JdR amateurs peuvent participer à leur concours de créateurs, mais la date d'envoi étant dépassée au moment où vous lisez ces lignes, contactez-les au préalable si vous désirez tenter votre chance. On peut télécharger le formulaire d'inscription (à renvoyer par le service postal traditionnel) sur leur site : www.gameimpact.com/conventions/orcidee/ Contact : Orc'Idée, Case postale 3444, 1002 Lausanne, Suisse e-mail : ylugrin@urbanet.ch

Longjumeau 13-14 mai

Tournoi Multijeu Essonnien 2000, Auditorium Barbara de Longjumeau. Ce tournoi est organisé par l'Association La Croisée des Légendes en partenariat avec le club Présence d'Esprits. Au programme : Tournois de jeux de rôles (AD&D, Agone, l'Appel de Cthulhu, Deadlands, JRTM, Livre des 5 Anneaux, Rifts, Star Trek, Star Wars, Vampire : La Mascarade). Tournois de Diplomatie, Confrontation et Africa. L'hébergement est prévu sur place pour tous ceux qui le souhaitent, ainsi que le co-voiturage pour le samedi soir. Tarif : 30 F la journée - 25 F en cas de pré-inscription avant le 5 mai 2000. Pour tout renseignement contacter Grégory Janer au 01.42.64.81.25 ou au 06 87 20 20 79 e-mail : Greg@filnet.fr.

playlist

Jeu de rôle : *Feng-Shui*

Jeu vidéo : *EverQuest*

Cinéma : *Princesse Mononoke*, de Hayao Miyazaki

Bande dessinée : *Donjon*, de Joann Sfar et Lewis Trondheim

Télévision : *Strip-Tease* (victoire aux points face à Buffy)

Roman : *La rose blanche* de Glenn Cook

Parutions

Voici la liste des produits parus en février-mars ou annoncés pour avril-mai. Quelques produits attendus ou significatifs sont parfois signalés jusqu'à la rentrée. Nous ne disposons pas de toutes les dates, elles ne sont donc pas toujours mentionnées.

Abréviations:

scn : scénario. **bkg** : background. **adj** : aides de jeu. **acc**: accessoires de jeu. **supp** : supplément. **scbk** : sourcebook. **CCG** ou **JCC** : jeux de cartes à collectionner. **S&B** : Starters et boosters. **rééd** : réédition.

LES ÉDITEURS FRANCOPHONES

ASMODÉE SIROZ

- **INS MV**
Guide de la troisième force (sous réserve)
- **L5A**
Le code du Bushido
L'héritage des Guerriers (avril)
Guide des marchands de Rokugan (avril)
Les porteurs de jade (mai)
La tombe de Luchiban (juin)
- **Soirée enquête**
Le retour du Dr Ross
- **7^e Mer**
Les chevaliers de la Rose et la Croix Avalon (mai)
La croix d'Erebus (mai)
Montaigne (juin)
- **Scales**
Nature sur le net (« bientôt »)
- **Soirée enquête**
La mort s'habille de blanc
- **Goldsieber** (collection de petits jeux de plateau)
Tohu Wahbohu

DESCARTES ÉDITEUR

- **Shadowrun**
Shadowrun 3 (mai-juin)
Tir Na Nog (juin)
- **AD&D**
Les Donjons du désespoir
Greyhawk : guide du joueur
Greyhawk : que l'aventure commence
- **Blue Games** (petits jeux de cartes ou plateau)
Democracy
Corruption
Castel
- **Eurogames**
Formule dé Pack spécial USA n°2
- **Descartes** jeux de plateau
El Grande
Samourai

HALLOWEEN

- **Shaan**
Voir le site : perso.wanadoo.fr/allowen.concpt/shaan/htmet
- **Polaris**
Volcania (bkgd cité)
Ligue rouge (bkgd faction)

- Corail (juin ?)
- Alikor (bkgd cité)
- **Prophecy**
L'Écran
Les foudres de Kroryn
Les voiles de Nanya (avril)
Heyra (mai)
Les secrets des Grands Dragons (gros supp) (mai)
Yris-La capitale (à la rentrée)
- **Croa**
Plouf ! (ext 70 cartes)

HEXAGONAL

- **Vampire - The masquerade**
Guide du Sabbat
Guide du Conteur (pour la 2^e éd.) juin
- **Vampires d'orient**
Compagnon (avril)
- **Vampire - Âge des Ténèbres**
Tryptique sanglant 2
Chronica Transylvania 3 (mai)
- **Loup-garou - L'apocalypse**
Guides des joueurs
- **Loup-garou : l'Âge des Ténèbres**
Livres de règles (juin)
- **Mage**
L'Ascension 2^e éd. (octobre)
- **Exterminateur (Hunter VF)**
Livres de règles (juin)
Écran (juin)
- **JRTM**
Minas Tirith (fév)
- **Rolemaster**
Manuel des personnages (mai)
Manuel des combats (juillet)
- **Space Master** (novembre)
Men In Cheese
- **Lyonesse**
2^e Cahier (scn + AdJ)
Dé de destin (dé)
3^e Cahier (scn + AdJ) (mai)
L'édit de Murgan (été) (supp. magie)

MULTISIM

- **Agone**
Les Cahiers gris, édition révisée (février)
Carte couleur poster + scn 16 pages (mars)
Le bestiaire (avril)
L'art de la magie (mai)
- **Nephilim**
Les figures (février)
Les cousins (juin)

- **Guides 2^e édition**
Le livre de règles (juin)
- **Dark Earth 2**
Livres de règles (mars)
Premier supplément (mai)
- **Deadlands**
Grisaille City (avril)
Hero Wars
Hero Wars (livre de règles) (avril)
Glorantha (avril)
Conspiracy X
Les sauriens (juin)

JEU DE CARTES

- **Citadelles** (mars)

NESTIVEQNEN

- **Hystoire de fous**
Pas de caténaires pour les mam-mouths

ORIFLAM

- **Hawkmoon**
Les Royaumes de l'est (bkgd)
- **Pendragon**
Le pays des géants (bkg) (avril)
- **Feng Shui**
La nouvelle chair (bkg + scn) (mars)
Écran (mai)
- **Mekton**
Invasion Terre T2 (scn) (mai)
- **Livres**
L'héritage de la nuit (Mage de Salem T2) (mars)
L'empreinte des dieux

TILSIT

- **DiskWars**
Yggdrasil
- **Ji-Herp**
Domi Duellique
- **Zombies**
Livres de règles

LES ÉDITEURS ANGLOPHONES

AEG

- **7th sea**
Montaigne, The nations of Thea vol. 3 (bkg)
The 7th Sea compendium (sbk) (mars)
Free thinkers (avril)
Eisen : the nation of Thea vol 4 (bkg)

- 7th Sea CCG
Broadside
Shifting tides (2^e ext) (S&B) (mars)
Tales of the kire vol 1 starter
Figurines (mars)
- L5R
The way of the minor clan
Otosan Uchi : The imperial city
The winter court : Kyuden Kakita
Way of the wolf : the ronin
- Brave new world (anciennement chez Pinnacle)
Delta prime (sourcebk) (mars)
Bargainers (avril)
- Clan Wars (Figurines L5R)
Clan War Journal n°1 Desperate journey (février)
CWJ 2 Ravages of War
- Doomtown CCG
(anciennement chez WotC)
Boot hill ed. (S&B)

ATLAS GAMES

- Ars Magica
Ordo Nobilis (gros bkg + scn)
- Feng shui
Elevator to the Netherworld (scbk)
- Unknown Armies
Stratosphere (scbk) (mai)

FANTASY FLIGHT GAMES

- Blue Planet
Le jeu change d'éditeur !

CHAOSIUM

- Call of Cthulhu
Unseen Master (scn contemporain)

ISSARIES

- Hero Wars
Livre de règles (avril ?)

DECIPHER (JCC)

- Star Trek
Second anthology (mars)
- Star Wars
3rd anthology (mars)
- Young jedi
Battle of Naboo (mars)

DREAM POD 9

- Tribe 8
Trial by fire
Word from the north
- Jovian Chronicles
Jovian confederation scbk
Lightning strikes campaign book 2
- Heavy Gear
Tactical space supports (scbk)
Life on Caprice (bkg) (avril)

EDEN STUDIO

- Conspiracy X
The hand unseen : the Blackbook sourcebook
Aera 51 boxed set (avril)
- All flesh must be eaten
Zombie Master screen (avril)
- Witchcraft
Chronicler's screen (avril)
Fasa
- Shadowrun
The Cannon companion (scbk) (mars)
Brainscan campaign (avril)
- Battletech
Field manual : Capellan confederation (février)
Aerotech 2 (mars)
Field manual : Federated suns (avril)
- VOR - The maelstrom
The Neo-soviet sourcebook
- Crimson skies
CS aircraft manual (avril)
Gold Rush Games
- Sengoku
Shiki (grosse campagne sur 18 ans)
Shinobi Shadows of Nihon (supp ninja)
GM Screen

GREEN KNIGHTS

- Pendragon
Saxons !

HOLISTIC DESIGNS

- Fading Suns
Star Crusade (bkg)

ICE

- Space master Privateers (nouvelle édition du jeu)

LAST UNICORN

- Star Trek Next Generation
The Klingon empire
To boldly go (avril)
- Star Trek the Original series
Final Frontiers, the Star Trek Films (avril)
- Deep Space 9
Raiders, renegades and rogues (scbk)
The Bajorans (bgd)
- Star Trek : the expended universe (générique)
All of our yesterdays : time travel (scbk)
Through a glass darkly : the mirror universe (bkg)
- Dune
Le jeu de base : peut être bien... en avril !
Narrators book
- Star Trek : Red alert (jeu de type DiscWars)

PALLADIUM

- RIFT
Free Quebec
- Heroes Unlimited
Century station (bkgd)
- Night Bane
Tribes of the moon

PINNACLE

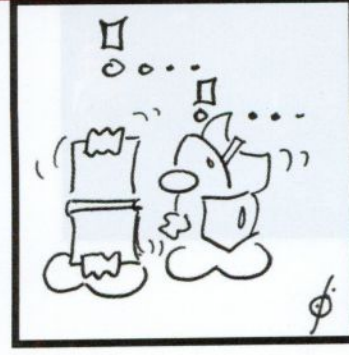
- Deadlands
Rascals, varmines & critters 2 : the book of curses
The Agency : men in black dusters (avril)
Ghost busters (avril)
- Hell on Earth
The Boise horror
Spririt warriors
- Cardstock (figurines en carton)
Cardstock Cowboys WW1 starter pack
CCWW2 Horrors of weird west 1
CC HoE 1 Starter Pack
CC HoE 2 Horrors of the Wasted West
Precedence (JCC)
- Wheel of Time (S&B)
- Babylon 5
Wheel of Fire
Steve Jackson Games
- Suppressed transition
- In Nomine
IN Superiors 2
- GURPS
GURPS RUSSIA (rééd)
GURPS Traveller : Starports
GURPS IOU (rééd) (avril)
GURPS Illuminati (rééd)
Dino hunt (rééd)
- OGRE / GEV (rééd)
- Carboard Heroes (figurines carton)
Floor plans
Talsorian
- Cyberpunk 3 (avril)
- Dragon Ball Z
The Frieza saga
White Wolf
- Vampire - The masquerade
Blood magic : Secrets of thaumaturgy (gros supp)
Nights of Prophecy
Giovanni saga (avril)
- Vampire - The Dark Ages
Transsylvania chronicles 4
The Ashen knight
Libelus Sanguinis 3
- Werewolf
The Apocalypse
Guardians of the caverns
- Mage - The Ascension
Mage revised (3^e ed) versions « limited » et « unlimited »
Mage storyteller companion (écran

- + scn)
The bitter road
- Changeling - The Dreaming
War concordia (avril)
Denizens of the dreaming
- Hunter - The reckoning
Hunter book : Defenders
Hunter : Walking dead
- Aberrant
Aberrant : XWF
Aberrants worldwide
- World Of Darkness
Blood and silk
Character generator CD ROM
- Trinity
Aurora australis
WotC / TSR
- Alernity/Dark
- Matter
Arms & Equipment Guide (acc)
Beyond Science : Guide to FX (acc)
Starcraft (acc)
- AD&D
Forgotten Realms
Priest's Spell Compendium, Vol3 (acc)
Secrets of the Magister (scn/acc)
Diablo II : The Awakening (scn/acc)
The Apocalypse Stone (scn)
- Dragonlance
Rise of the Titans (scn)
- L5R CCG
Fire & Shadow Booster
Fire & Shadow Theme Deck

Didier Guiserix

MONGHOL & GOTHA

par Olivier Bédoué



Fanzines

Bon, on va donc parler des fanzines... Enfin, des quelques qui traînent à la rédaction et qui sont un peu vieux déjà... Hum. Donc, message aux concernés qui prennent sur leur précieux temps pour nous concocter des merveilles de scénarios originaux, aides de jeux malignes, critiques sans concessions et autres nouvelles inspirées, envoyez-nous vos créations et j'en parlerai dans cette rubrique. Tous les joueurs ont dans un coin du cerveau au moins un scénario, voire une campagne, une région ou un monde qu'ils ont imaginés pour leurs jeux favoris. Il doit y en avoir un sur vingt (spéculation personnelle) qui va jusqu'à coucher ses idées sur le papier, et un sur cent (ibid) qui va jusqu'à les mettre en forme de

façon claire et lisible. C'est pourquoi j'ai plutôt de l'admiration pour ceux d'entre-vous qui participent à la rédaction (ou à l'illustration) d'un zine. Tout ce qui est publié est bien sûr inégal, mais les fanzines sont une représentation vivante de la vitalité du milieu du JdR, et un grand nombre d'entre eux ont des standards de production plutôt élevés pour des périodiques réalisés par des amateurs bénévoles. Tant que j'y suis à présenter pompeusement cette rubrique, sachez que si votre zine est plutôt (voire seulement) orienté bandes dessinées ou cinéma, vous pouvez aussi nous en faire part.

En bref, nous avons donc cette fois ci :



Tumultes et Trahisons

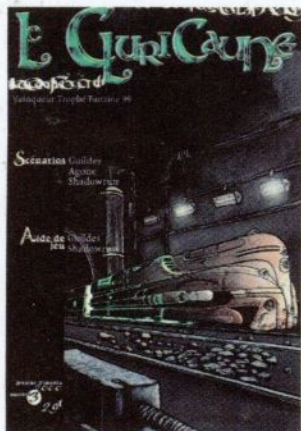
n° 12, 86 p, 40 F

Derrière une couverture couleur très « Donjon », cinq scénarios, deux pour *L'Appel de Cthulhu*, l'un se déroulant à Paris en 1921, l'autre aux USA dans les années 90, un pour *Thoan* (tiré du site web), un pour la *Légende des 5 Anneaux*, et un gros pour *James Bond* (avec des aides de jeu conséquentes, dont un plan de Budapest, hélas illisible), plus quelques critiques et aides de jeu. (c/o Samuel Zonato, 7B, Grand'Ruelle, 57290 Famek)

Le Cluricaune

n° 2, 95 p 40 F
et n° 3, 50 p 29 F

Un zine joliment réalisé, avec couverture couleur et scénarios à gogo. Dans le n° 2, des scénarios *Guildes*, *INS/MV*, *Dark Earth* et *Nephilim*, plus une aide de jeu pour *Guildes* et un dossier Espionnage un peu court. Dans le n° 3, outre une jolie couverture, rebelote avec un scénario cochon pour *Agone* et deux autres pour *Guildes* et *Shadowrun* (avec des aides de jeu pour ces deux derniers jeux). (6, route de Moret, Lignerolles, 45310 Patay)



Lunatic Asylum

n° 5, 92 p 35 F

Un zine 100 % scénarios avec cette fois-ci *Vampire*, *Rêve de Dragon*, *Dark Earth* et *AD&D*. Pas de commentaires, on en a pour son argent. (c/o ASH, 25-27 av. des Violettes, 95230 Soisy-sous-Montmorency)

Par ailleurs, bien que ce ne soit pas un fanzine, mais un très très gros magazine, il est indispensable de citer *Kaotic* n° 1 (244 pp, 49 F), une nouvelle revue trimestrielle fort dense et bien réalisée contenant, derrière une belle couverture de Claire Wendling, quatre scénarios JdR (*Deadlands*, *L'Appel de Cthulhu*, *Berlin XVIII* et *Elric*), deux pour les jeux de plateau *Zoon* et *Confrontation*, un dossier sur les sorcières, un très gros dossier de 42 pages sur l'Eglise pour *Nephilim* (officiellement approuvé par Multisim), et la gigantesque première partie (80 pages) d'une aide de jeu pour *Vampire* intitulée *Paris by Night* qui devrait paraître en trois numéros, faire environ 200 pages, et se prolonger ensuite par une campagne de scénarios (à ce niveau, c'est plus un supplément qu'une aide de jeu), plus quelques rubriques et aides de jeu diverses. Réalisation très professionnelle et lecture indispensable pour les fans de *Nephilim* et *Vampire*. (22, rue Rochebrune, 75011 Paris, et en boutiques)

Franc-Rêveur

n° 13, 68 p 30 F

Trois gros scénarios (*Changelin*, *INS* et *Vampire*), plus quelques articles apéritifs et un dé à 13 faces à découper et à réaliser vous-même. Du beau travail, carré et sans esbroufe. Conseillé. (c/o Dominique Figuet, 15, rue Matussière, 38100 Grenoble)

Les Grimoires des gratteurs de Lune tome II

Petit Théâtre 96 p,
85 F par correspondance,
75 F en boutique

Dédié exclusivement à *Rêve de Dragon*, un gros supplément plus qu'un fanzine contenant trois scénarios de 15, 40 et 60 pages, plus la description d'une cité et quelques aides de jeu. Proprement réalisé et très vivement conseillé aux voyageurs. (c/o Laurent Gerlaud, 9, rue du Champ de l'Alouette, 75013 Paris)

Frédéric Blayo

MILLENNIUM

DISTRIBUTION DE JEUX DE SIMULATIONS

JEUX de ROLES et de plateaux import

AEG (L5R, 7th SEA...)
ATLAS GAMES (ARS MAGICA, FENG SHUI...)
AVALON HILL
CHAOSIUM (CALL OF CTHULHU...)
FASA (SHADOWRUN, BATTLETECH...)
DREAM POD 9 (HEAVY GEAR, TRIBE 8...)
GMT
HOLISTIC DESIGN (FADING SUNS)
LAST UNICORN GAMES (STAR TREK, DUNE...)
PALLADIUM (RIFTS...)
STEVE JACKSON GAMES (GURPS...)
WHITE WOLF (VAMPIRE...)
...

JEUX de ROLES et de plateaux français

MULTISIM (NEPHILIM, AGONE...)
LE GRMOIRE (WARHAMMER)
KAOTIC
NESTIVEQNEH (HYSTOIRES DE FOUS...)
MEN IN CHEESE (LYONNESSE...)
....

JEUX de CÀRTES

DECIPHER (STAR WARS, STAR TREK...)
PRECEDENCE (BABYLON 5, TOMB RAIDER...)
ROUND TABLE (JUDGE DREDD)
AEG (DOOMTOWN, 7th SEA)
...

accessoires

BLUE GRAPE (T-SHIRTS WARHAMMER...)
BULLDOG BUCKLES (HARDWEAR WARHAMMER)
CHESSEX (DES. COUNTERS...)
...

**CONTACTEZ NOUS POUR RECEVOIR
UN CATALOGUE COMPLET**

**93 rue Dominique Clos
31300 Toulouse**

Tel. : 05 34 36 40 50
Fax : 05 34 36 51 11

VENTE UNIQUEMENT AUX DETAILLANTS

Sur Althéa, un aventurier isolé
n'a pas d'avenir...

A découvrir sur
<http://prophetie.goa.com>

LA 4^{ÈME} PROPHÉTIE

THE 4TH COMING



GOA

Les joueurs font la loi

www.goa.com

La 4^{ÈME} PROPHÉTIE **Un nouveau jeu de rôle exclusivement online en français !**

Un univers médiéval-fantastique en 3D isométrique et en constante évolution.
Guildes, alliances, trahisons : participez à la création d'un monde...

- plus de 200 joueurs en simultanément
- plus de 300 PNJ et 200 monstres différents
- une centaine de quêtes et de nombreuses animations
- téléchargeable (45 Mo) en exclusivité sur GOA

<http://prophetie.goa.com>

