

CASUS BELLI

CASUS

Belli

L'Essentiel

Tout l'univers
des jeux
de rôle

La vie d'un jeu

Du prototype à la vitrine

Nouvelle guerre du plomb

Quel jeu choisir ?



Descente
underground :
tunnels &
souterrains



n° 117 • décembre 98-janvier 99

T 3168 - 117 - 32,00 F - RD



230 FB - 8,50 FS - 5,25 \$ can
Réunion/Antilles/Guyane 39 F

Pour Noël : les 5 meilleurs jeux de société.

Nos scénarios : Vampire, Warhammer, Dark Earth,
Polaris et un Grand Écran AD&D dans Paorn.

ELFES VS DÉMONS

Un jeu de rôle pour deux joueurs, inspiré par la couverture de Casus Belli 117 (v1)

Par Olivier Fanton

Vous êtes une elfe

Depuis des générations, le peuple elfe est harcelé par les démons. Rôdant dans l'ombre, ils se jettent sur vos sœurs les plus faibles, qu'ils assassinent avant de les dévorer, ne laissant derrière eux qu'une mare de sang.

Vous êtes l'une des guerrières chargées de protéger votre communauté. Vous êtes une chasseuse de démons.

Les catacombes

Votre communauté occupe une petite partie d'un gigantesque complexe souterrain. Votre nourriture provient de jardins sous serre et d'animaux dont vous buvez le lait.

Vos sœurs passent leurs journées à bêcher la terre, cueillir les fruits et nourrir les bêtes. Parfois, vous jalousez leurs chants et leurs rires.

Votre mission

Vous parcourez les tunnels et les cavernes aux parois métalliques de votre habitat, à la recherche d'indices sur la prochaine apparition de ces abominables vampires.

Vous inspectez votre village, à l'affût d'un point faible dans ses défenses, par où l'ennemi pourrait s'introduire.

Chaque jour est un défi. Chaque nouvelle mort est un poids sur votre conscience.

Vous êtes un démon

Depuis des générations, vous luttez pour votre survie contre l'envahisseur. Venues d'on ne sait où, ses créatures ont investi votre mausolée et vous chassent toujours plus profondément dans les ténèbres.

Contrairement à vos frères, ces lâches qui fuient ou périssent sans se battre, vous refusez d'abandonner. Vous êtes un tueur d'elfes.

Le mausolée

Votre tribu occupe le mausolée où sont enterrés vos morts. Au bout des tunnels, là où les elfes n'osent pas encore s'aventurer, leurs tombes sont alignées, leur multitude à peine visible dans le brouillard glacé.

Vos frères se chargent de l'entretien du cimetière. Tel est leur tâche sacrée. La vôtre est plus sanglante et moins noble.

Votre mission

Vous observez les villages elfes et les créatures qui y vivent, dont les actes bafouent votre mode de vie et sont un affront à tout ce que vous tenez comme sacré.

Vous tentez de percer leurs défenses, pour observer et comprendre leurs mœurs, mais aussi pour les frapper dans un moment de faiblesse, avant que leurs soldats ne tuent plus d'entre vous.

Vous savez que vous n'en avez plus pour longtemps. À la fin de votre vie, il n'y aura que la mort. Tel est votre destin. Mais vous ne mourrez pas seul.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Vous êtes une elfe

Vous êtes agile, souple et vive. Vous voyez parfaitement dans la pénombre. La douleur ne vous fait pas peur.

Répartissez 9 points entre :

- Combat
- Observation
- Agilité
- Résistance

Choisissez un nom. Choisissez une arme blanche à une main. Donnez-lui également un nom.

Décrivez la jolie elfe qui partage votre couche. Citez une qualité pour laquelle vous l'admirez et un défaut qui vous insupporte.

Vous êtes un démon

Vous êtes fort, endurant et patient. Les ténèbres sont vos amis. La mort ne vous fait pas peur.

Répartissez 9 points entre :

- Combat
- Furtivité
- Force
- Résistance

Choisissez un nom, ainsi que le nom de votre père, et celui de son père. Choisissez une arme blanche à deux mains. Vous l'appellez « mon arme ».

Décrivez le démon que vous avez pris sous votre aile. Expliquez pourquoi vous êtes liés, et pourquoi il ne deviendra jamais un tueur comme vous.

RÈGLES DU JEU

La traque

Le joueur elfe lance (observation) d6, et le joueur démon lance (furtivité) d6. Ils conservent leur total secret pour l'instant. Chacun son tour, en commençant par l'elfe, chaque joueur peut passer ou décrire les risques pris pour la traque. Il lance alors 1d6 qu'il ajoute à son total. Mais s'il fait « 1 », le risque se retourne contre lui, et il perd la confrontation. On s'arrête quand les deux joueurs passent.

Si le démon l'emporte, alors il peut s'introduire dans le village elfe et tuer une elfe sans défense.

Si l'elfe l'emporte, elle engage le combat.

Le combat

Les deux joueurs lancent (Combat) d6, et gardent le total secret. Comme pour la traque, ils peuvent décrire une raison pour laquelle ils veulent remporter ce combat, afin d'ajouter 1d6 à leur total. S'ils font « 1 », ils sont blessés et perdent le combat.

Si le démon l'emporte, il fait un test (force) d6 contre (résistance) d6. En cas de succès, l'elfe est tuée. Sinon, elle est seulement blessée.

Si l'elfe l'emporte, elle fait un test (agilité) d6 contre (résistance) d6. En cas de succès, le démon est tué. Sinon, il est seulement blessé.

SCÉNARIO

Il n'y en a pas

Chaque journée se ressemble. Elfes chasseuses de démons et démons tueurs d'elfes mènent la même danse, jour après jour. Quasi-immortels, ils ont même oublié leurs premiers pas dans ce monde.

Nous encourageons les joueurs à développer leurs personnages, leurs relations et leurs motivations au fil des traques et des combats.

Une fois que l'un des deux personnages tue l'autre, et seulement à ce moment-là, lisez la fin, qui dévoile les secrets de l'univers.

Ne lisez pas la suite avant d'avoir terminé une partie !!

C'EST LA FIN

L'elfe a tué le démon

Le tueur démonique git à vos pieds. Votre duel est enfin terminé. Bientôt, vos sœurs se débarrasseront des derniers démons.

Mais vous ne serez pas là pour le voir. Votre sang s'écoule d'une dizaine d'entailles. Vous sentez votre vie vous quitter. Vous avez tout juste le temps de rejoindre votre compagne et de lui caresser le visage une dernière fois avant de rendre votre dernier souffle.

Des décennies plus tard, alors que les démons ont disparu depuis longtemps, votre vaisseau-arche arrive enfin à destination. Mais sans les démons qui entretenaient les caissons cryogéniques, tous les futurs colons sont morts d'une défaillance générale...

Le démon a tué l'elfe

La chasseuse elfe git à vos pieds. Votre danse mortelle a enfin pris fin. Votre peuple pourra bientôt se débarrasser de ces envahisseurs.

Mais le prix à payer est élevé. Son arme est enfoncée dans votre flanc. Vous rentrez difficilement parmi les vôtres. Vous n'avez le temps que d'échanger quelques mots avec votre protégé avant de décéder, satisfait de la tâche accomplie.

Des décennies plus tard, alors que les elfes sont toutes mortes depuis longtemps, votre vaisseau-cathédrale arrive enfin à destination. Mais sans les fruits des serres, les colons qui dorment dans leurs cercueils vont mourir de faim dès leur réveil...

À l'origine, l'équipage du vaisseau ne formait qu'une seule race. Mais hommes et femmes ont connu une évolution divergente, pour finalement devenir des elfes et des démons immortels.

Vous avez perdu. Pour gagner, il ne fallait pas tuer. Il fallait vivre !