



maradeur

N° 2

e-zine de jeu de rôle



Bienvenue dans ce n°2, peut-être encore plus important pour nous que le n°1. En effet sortir un e-zine n'est pas chose facile, mais il est encore plus difficile de tenir la distance. Avec ce n°2 nous respectons les délais fixés (1D12 semaines), fournissons un e-zine aussi rempli que le précédent et l'équipe voit même arriver de nouveaux contributeurs. De plus, le rythme de travail se met en place et alors que le n°2 sort le n°3 est déjà bien avancé.

Je profite de cet édito pour remercier auteurs, éditeurs et rôlistes de tout poil. Les auteurs et éditeurs qui nous ont soutenus, renseignés, ont répondu à des interviews et ont même participé au Maraudeur en fournissant du matériel officiel ; avec pour ce numéro un scénario officiel Brigade Chimérique et un autre Achéron.

Et les rôlistes qui nous ont fait de nombreux retours positifs et sont près de 3 000 à avoir téléchargé le Maraudeur n°1 !

Si ce n° et ses 195 pages vous plaisent, n'hésitez pas à nous faire un petit mot d'encouragement sur forums, par mail ou sur Facebook. Et si l'aventure Maraudeur vous tente, montez à bord il y aura toujours une place sur notre navire.

Bonne lecture et rendez-vous dans 2D6 semaines pour le n°3.

Jérémie

Rédacteur en chef : Jérémie Coget.

Auteurs : Cédric B., Jérémie Coget, Benoît « Nyarl » Grison, Romain d'Huissier, Romuald « Radek » Finet, Nicolas Henry, KaosFactor, Kurgan, Mandragorus, Jérôme Michel, Olivier Sbröllini

Illustrateur de couverture : Soys soys.deviantart.com/.

Illustrateurs : Pascal Coget, Jérémie Coget, LeDupontesque (pentavers.over-blog.com/), Stéphane Imbert <http://cabal-art.deviantart.com/>.

Le Site du Studio 09 : www.studio09.net/

Correcteurs : Côme Feugereux, Laurent Séré, Romain Darmon, Clément Moulin.

La page Facebook du Maraudeur : www.facebook.com/pages/Le-Maraudeur/104951756245251

les illustrations des Chroniques Ludiques sont issues des jeux chroniqués, tous Droits Réservés.

SOMMAIRE

Boule de Cristal

page 4 : Prochaines sorties

page 10 : Preview Campus

Chroniques Ludiques

page 14 : Achéron

page 20 : 2012, extinction

page 24 : Dunwich

page 28 : Deus Vult, Runequest II

page 36 : Deadline

page 48 : Les ombres d'Esteren, l'écran

Interview

page 50 : Nicolas Henry et Fabien Fernandes

page 56 : Franck Plasse

page 58 : Jérôme V.

Inspi.

page 60 : Gortex et Felix, Aventures dans le vieux monde.

Univers et aides de jeu

page 64 : Armes et Armures antiques

page 84 : BIA Black Coyote

Scénarios

page 92 : Brigade Chimérique

page 108 : Achéron

page 138 : Tecumseh Gulch

page 160 : Cyberpunk

Recycled and uncut

page 172 : D&D

page 193 : Le club des jeu rôlogues

page 195 : Créatures d'antan

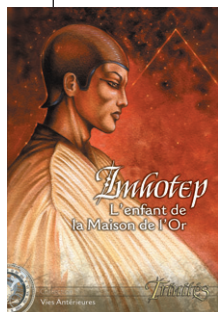
AFFICHAGE

Sur un ordinateur, pour un affichage optimum, allez dans **Affichage** puis **Affichage de page**, sélectionner **Deux pages** et **Afficher la page de couverture**.

AFFICHAGE

XII SINGES

www.les12singes.com



- *Trinités* : Deuxième dans la série des vies antérieures, après celle de *Sun Wukong le Roi des Singes* sortie en début de mois, celle d'*Imhotep* est prévue pour mars. En avril débutera la publi-

cation en PDF gratuits de la campagne *L'Adamantin* réalisée par des membres du Studio 09 et dont on a pu lire un compte-rendu ici :

<http://singes.soup.io/>.

7^E CERCLE

www.7emecercle.com

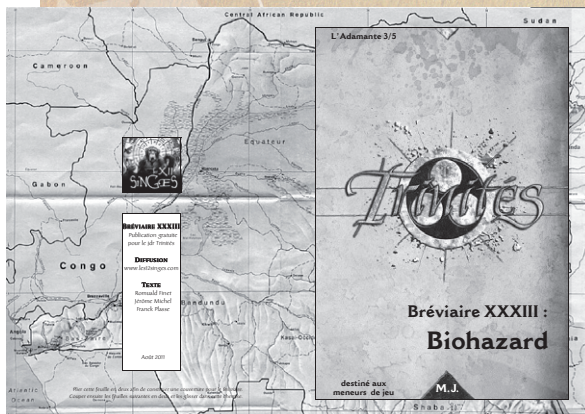


- *Fantasy Craft* : Le manuel de l'éditeur Crafty Games adaptant le système D20 est en relecture.

- *Z-Corps* : Le *Carnet du Survivant*, fiche de personnage étendue, est disponible depuis peu.

- *Cthulhu* : Le livre de base étant épuisé depuis janvier 2010, une seconde édition est en réflexion avec bonus éventuels...

- *Yggdrasill* : Le supplément *Uppsala*, reprenant le format des précédents suppléments, ne devrait pas sortir



avant mars. Il contiendra des informations concernant la résidence des rois de Svithjold, un scénario indépendant et la poursuite de la campagne.

AGATE ÉDITIONS

www.agate-editions.com

- *Ombres d'Esteren* : Le 26 février à l'occasion du festival international des jeux de Cannes sortira la bande originale du jeu, sous la forme d'un album de CD classique, mais qui sera accompagné d'un livret d'une trentaine de pages, au format A4, et qui proposera un scénario original signé Nelyhann.

BIBLIOTHÈQUE INTERDITE

www.bibliothequeinterdite.fr

- La traduction de la boîte de base de *Dragon Age*, le JdR issu du jeu vidéo éponyme, devrait arriver au mois de février. Tout comme le livre *Cthulhu-*

Tech, jeu mêlant mythe de Cthulhu et méchas à la fin d'un XXI^e siècle post-apocalyptique.

BLACK BOOK

www.black-book-editions.fr

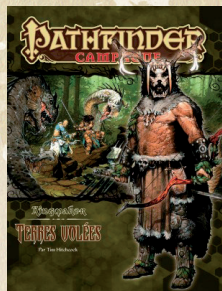
- *Polaris 3 : Créatures* ne devrait plus tarder. Le *Guide Technique* est prévu pour mars.



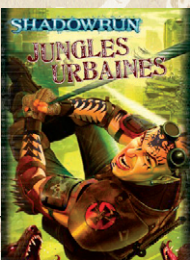
- *Pavillon Noir* : L'édition spéciale (*La Révolte* et *À feu et à sang* compilés en un ouvrage) est programmée pour avril.



- *Pathfinder* : Le volume 18, *Au cœur de la nuit*, dernier épisode de la campagne *Le Retour des ténèbres*, ne devrait plus tarder. *Pathfinder* n° 31, *Terres volées*, premier volume de la campagne *Kingmaker* est attendu pour février



; le n°32, *Quand les rivières se teignent de rouge*, est prévu pour mars et le n°33, *les Disparus de Varnhold*, pour mars-avril. La campagne sera accompagnée du *Guide du joueur de Kingmaker* en février. Dans la collection « *Pathfinder*



Univers », *Les Royaumes fluviaux* sont annoncés pour février et *Les Chasseurs de secrets* pour mars.

- *Shadowrun* : Plusieurs suppléments sont prévus pour les mois à venir, *Jungles urbaines* en février, *Créatures du 6^e monde* en mars et *Aztlan + Denver* dans la gamme « *Vintage* » prévu pour avril.

- Pas de date pour *Deadlands* et *Eclipse Phase* mais des kits d'introduction devraient arriver, en février pour le premier, en mars-avril pour le second.

CDS ÉDITIONS

www.cds-editions.com

- *Achéron*, le jeu de rôle d'enquêtes et d'horreur au XIX^e siècle, à peine sorti, voit son premier tirage épuisé. Un retraitage va être lancé après correction de quelques coquilles restées dans le premier tirage. Le deuxième tirage devrait être disponible en février.

ÉCURIES D'AUGIAS

www.ecuries-augias.com

- *Montségur 1244*, le premier jeu de la collection « *In Vitro* », collection de jeux expérimentaux, est toujours en souscription, celle-ci



est réalisée à 70% pour l'instant. *Montségur 1244* est un jeu de rôle sans maître de jeu, sans dé, ni système de règles ! Les joueurs incarnent les derniers cathares du château éponyme durant six moments clefs de l'histoire des hérétiques albigeois.

- *Crimes* : Le nouveau *Contes de Crimes, L'amour d'une étoile*, un scénario de 48 pages, est prévu pour le premier trimestre 2011.

- Une souscription est lancée pour la traduction du jeu *Don't Rest*

Your Head et de son unique supplément *Don't Lose Your Mind*. Ce jeu propose d'incarner des personnages insomniaques dans la ville sombre et angoissante de Mad City. Traqués par des créatures de la nuit, ils doivent lutter contre le sommeil pour échapper à leurs pires cauchemars. La sortie est programmée, si la souscription aboutit, au second semestre 2011.

- Également pour le second trimestre 2011 est prévue la sortie dans la collection « In Vitro » de *Billet Rouge*. Le jeu vainqueur des Démonstrations en Herbe IV mènera les joueurs dans un Edimbourg du XVIII^e siècle en quarantaine depuis plus d'un siècle...



EDGE

www.edgeent.com

- *LSA* : La quatrième édition est prévue pour le premier trimestre 2011, la maquette est finie, et il ne manquerait plus qu'une ultime relecture avant envoi à l'imprimeur.

- *Anima* : Aux dernières nouvelles la traduction d'*Arcana Exxet* : les *Secrets du Surnaturel* est terminée, mais la relecture prend plus de temps car Edge est en train de compléter et/ou corriger la VF avec les erratas espagnols. De plus, ils vont réécrire le chapitre 1 afin qu'il vous permette d'avoir une version compatible avec le livre de base actuel.

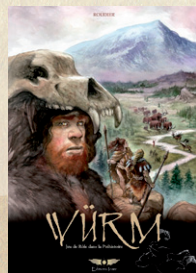
- *Le Trône de Fer* : Le *Guide de Westeros* se fait attendre mais pour patienter vient de sortir *Péril à Port-Réal*, un scénario de 96 pages qui propose aux joueurs de participer à un grand tournoi et les verra mêlés à une sinistre machination.

ICARE

www.editions-icare.com

- *Anthéas* : La campagne *La Croisée des Prophéties* a pris un peu de retard, l'illustration de l'ouvrage est en cours.

- La souscription sur le jeu préhistorique *Würm* se poursuit, elle a atteint 50%.



JOHN DOE

www.johndoe-rpg.org

- *Tenga* vient de sortir, retrouvez une chronique détaillée et une aide de jeu dans *Le Maraudeur* n°1.

- Retour de *Body Bag*, mais cette fois-ci en format papier et en boutique. Le n°1 devrait être sorti courant février.

- *Mille Marches*, le jeu de John Grümph, est aussi annoncé pour février.

LE GRIMOIRE

www.legrimoire.net

- *Loup Solitaire* : La souscription au *Livre d'Aventure* est encore ouverte. Sa parution est prévue pour Mai 2011.

- *Manga BoyZ 3 : La Chute du Géant mauve* est prévu pour avril 2011. Il devrait faire 140 pages pour 15 €.

LUDOPATHES

www.ludopathes.com

- *Shade*, le jeu de cape et d'ombre, vient de sortir. L'écran est prévu pour les mois qui viennent.

- *Aventures dans le Monde Intérieur* : L'écran accompagné d'un volumineux livret de 96 pages vient lui aussi de sortir. Un supplément semble prévu pour le premier semestre 2011.



- *Subabyse* et *Manga No Densetsu* sont prévus pour le premier semestre 2011, avril si tout va bien.

- *Oikouménè* : L'écran est également annoncé pour le premier semestre 2011.

- *Anoë* : Un premier supplément est lui aussi prévu pour le premier semestre 2011... Une moitié d'année chargée pour les Ludopathes !

MATAGOT

www.matagot.com

- *Te Deum* deuxième édition est enfin disponible depuis décembre, avec un magnifique écrin digne d'un livre ancien.

- *Metal Adventures* poursuit sa gamme : *La Science et l'Infini* est annoncé pour



mars 2011, *Le Fer et Le Sang* pour juin 2011 et *La Belle et la Bête* pour septembre 2011. Avec ce dernier supplément se terminera la campagne *El Barco del Sol* initiée dans le *Guide du Meneur*.

MONGOOSE

www.mongoosepublishing.com

- *Runequest* : le prochain supplément à venir est le *Compendium*, qui est une

collection d'anciens articles du magazine *Signs & Portents* convertis pour la nouvelle version des règles.

ORIFLAM

www.editions-oriflam.fr

- C.O.P.S. : les suppléments de la première saison devraient arriver au rythme d'un tous les deux mois. À venir donc : *Les Affranchis*, *Lignes Blanches* et *Gangsta Paradise*.



- *Brain Soda* : Est annoncé pour ce mois-ci un supplément, *Peplum Soda*, qui traitera des grands poncifs du péplum.

SANS DÉTOUR

www.sans-detour.com

- *L'Appel de Cthulhu* : *Le Manuel des Armes* vient de sortir et *Les Terres de Lovecraft* : *Innsmouth* est prévu pour février. La campagne *Les ombres de Yog Sothoth* est annoncée pour avril.
- *Hollow Earth Expedition* : Le supplément nommé *Raiders of Adven-*

ture est annoncé pour mars. *Raiders* était un zine consacré principalement à Arkéos. Reprise des articles et articles nouveaux adaptés à *Hollow Earth Expedition*.

STUDIO DEADCROWS

deadcrows.net

- *Capharnaüm* : La campagne *Le Royaume des Cieux* est retardée et devrait sortir au premier semestre 2011. En attendant vient de sortir un supplément gratuit à télécharger : *La Rose des Sables*, description d'une hérésie religieuse.

STUDIO 09

www.studio09.net

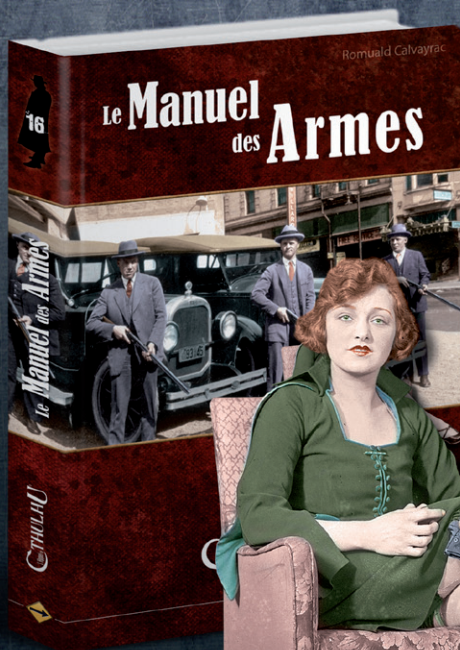
- *Tecumah Gulch* : *La Frontière* est prévu pour février. Ce supplément étend l'horizon de jeu. Nous passons aux années 1870-1872 et des clés vous sont données pour jouer au Mexique. Après une présentation du cadre général, vous trouverez des lieux et personnages précisément décrits, puis des scénarios.

- *Bigger* : Ce supplément pour *Campus* se veut celui de la surenchère. Plus d'espace (description de la ville de San Diego), plus de personnages, plus de confréries, plus de monstres, plus de folies... Une longue campagne est également présente. Sortie prévue en mai.

CL'Appel deTHULHU



Le Manuel des Armes



Saviez-vous que le célèbre pistolet Luger date de 1908 ?
À quelle date la poudre sans fumée a-t-elle été inventée ?
Auriez-vous imaginé que les premiers gilets pare-balles étaient en soie ?

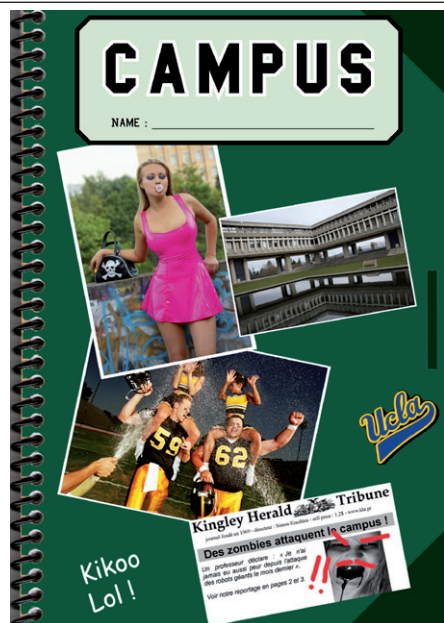
Les réponses à ces questions et bien d'autres précisions sont contenues dans Le Manuel des Armes. Ère victorienne, années folles, période contemporaine ou armes intemporelles, cet ouvrage couvre plus de deux siècles d'évolution. Du combat à mains nues, jusqu'aux terrifiants gaz de combat, en passant par les armes blanches, les armes à feu, les armes bactériologiques ou les explosifs, découvrez les spécificités de chacune d'elle, leur potentiel, et leurs limites. Cet ouvrage présente également des armes étranges, élaborées par des créatures du Mythe.

Le Manuel des Armes regroupe près de 1100 descriptions complètes et 1000 illustrations et photos, à travers 280 pages d'informations, d'anecdotes et de législations. Parfaitement compatible avec la 6e édition française de L'Appel de Cthulhu, l'ouvrage détaille quelques points de règles, pour ceux qui souhaitent un meilleur réalisme, et apporte des précisions sur les compétences requises à certains manèges.

Que vous soyez un investigateur en quête d'efficacité ou d'originalité, un gardien souhaitant apporter une touche d'authenticité ou un amateur averti, l'arme que vous recherchez se trouve dans Le Manuel des Armes !

JANVIER 2011 • 280 PAGES • 36 €

WWW.SANS-DETOUR.COM



Le Studio 09 poursuit son développement de jeux adaptés au système D6. Après la publication du livre des règles puis celle du jeu « western » *Tecumah Gulch*, c'est *Campus* qui a débarqué en toute fin d'année 2010. Présentation de ce jeu de rôle 100% décalé.

Un univers inspiré des vidéos-clubs

Des robots géants attaquent la ville ? Des zombies sortent de terre sur le terrain de base-ball ? Les légendes sur le cimetière indien dans la forêt paraissent soudain un peu trop vraies ? Des nazis veulent ressusciter leur mentor et fonder le 4^e Reich en Californie ? Des extra-terrestres prennent possession des professeurs de l'université pour préparer l'inva-

sion de la Terre ? Pamela se fait toujours enlever par des cinglés qui codent leurs messages secrets avec des annuaires téléphoniques ? Bienvenus dans *Campus* !

Vous l'aurez compris, écrit et pensé au second degré, *Campus* est un jeu qui se veut être un mélange caricatural des *teenage movies*, des séries B et Z, des mauvais films de kung-fu, des films d'horreur qui font rire au lieu de faire peur et autres productions navrantes qui ont déferlé dans les rayons des vidéo-clubs. Dieu les a d'ailleurs damnés en inventant le téléchargement internet. En tous cas, dans *Campus* on part du principe que « Buffy et les Vampires font un Massacre à la tronçonneuse sur le Boulevard de la mort le jour de l'Indépendance Day », ça c'est un synopsis digne de ce nom ! D'ailleurs, Angelopoulos c'est un minable comparé à Romero.

Bienvenus à la fac

Dans *Campus*, les PJ sont des étudiants de l'Université de Kingley. Ils sont aux prises à toutes sortes d'ennemis : mafia d'Italiens ou de Russes qui parlent avec des accents pathétiques, terroristes ouzbeks qui ont trouvé une ogive nucléaire dans un sous-marin du Syr-Daria, malfrats qui tiennent leurs flingues sur le côté pour se donner un style, gangs d'asiatiques champions olympiques de karaté élevés dans des temples de

moins de l'île d'Okinawa, fous mégalomaniques rêvant de conquérir le monde, sectes, démons venus de « failles extra-quelque chose », entités de toutes les couleurs (petits-gris ou grands-verts), *serial killers*... Bref, dans *Campus* on prend au sens littéral l'expression « plus on est de fous et plus on rit ».

En créant votre personnage, vous choisissez sa filière (mathématiques, littératures...), ses hobbies ainsi que ses relations et son appartenance ou non à une confrérie. Divers archétypes sont également proposés (intellectuel, sportif, *playboy/bimbo*, fils de..., *boy scout*, *bad boy*...) mais vous restez

libres de répartir vos dés d'attributs et de compétences comme vous l'entendez.

California Dreamin'

Le jeu est centré autour du campus de l'université de Kingley. Ses bâtiments comme ses professeurs, ses étudiants ou agents techniques ou administratifs sont présentés avec de nombreuses pistes d'intrigues ou d'événements à incorporer à vos aventures. Pour mettre ce décor et ces personnages en scène, deux scénarios complets vous sont proposés, le premier étant écrit pour une partie d'initiation et comportant des prétrisés, ainsi que de nombreux synopsis.

Campus est édité au format A5, couverture couleur, et comprend 138 pages. Il est mis en vente sur Lulu (livre papier : 12€, pdf : 6€), The Book et DriveThruRPG (RapideJdR).

<http://www.lulu.com/spotlight/d6integral>

http://rpg.drivethrustuff.com/index.php...rs_id=3478

<http://www.thebookedition.com/campus-d6...51427.html>

L'ouvrage peut également être commandé en nous adressant un chèque. L'envoi est effectué par une société qui assure un suivi. Le prix pour une commande par chèque est de 15€, frais de port compris. Le chèque est à mettre à l'ordre de M. Boulard et à envoyer à l'adresse suivante : M. Boulard - 5, avenue du Général Leclerc - 94700 Maisons-Alfort.

Comme pour nos productions précédentes, *Campus* bénéficiera d'un important suivi, notamment sur notre blog et à travers les Feuilles du D6.

<http://d6integral.over-blog.com/>

Un extrait gratuit de *Campus* est disponible en ligne.

<http://www.studio09.net/index.php?optio...31&id=3:d6>

Bonjour, après *Tecumah Gulch*, Studio 09 publie *Campus*, un jeu au ton humoristique. Comment expliquer ce grand écart ?

Tecumah Gulch est un jeu relativement réaliste, qui met en scène des thématiques sociales assez rudes. Les personnages évoluent dans un monde violent et sans concession. *Tecumah Gulch* nous a demandé beaucoup d'énergie et nous a amené à développer des textes assez sombres. En sortant de là, on avait envie d'une grande bouffée d'air frais : c'est comme ça que *Campus* est arrivé. C'est-à-dire ? On dit parfois « on espère que vous

prendrez autant de plaisir à lire ce jeu que nous à l'écrire ». Dans notre cas, c'est vraiment ça. On a truffé les textes de jeux de mots débiles et d'idées navrantes. L'aumônier, par exemple, est le Père Vair, l'infirmière, d'origine asiatique, s'appelle Kun Hi-Lin-Ghus. Bien sûr le shérif répond au nom de Cartman...

Si vous deviez présenter votre jeu en quelques mots, comment le décririez-vous ?

Tout d'abord, je dirais aux lecteurs de ne pas hésiter à en télécharger les extraits gratuits [NDLR : voir encadré] : ils en donnent un bon aperçu. En gros, *Campus* s'inspire de la culture vidéo-clubs des années 80 et 90 : films *gore*, séries B, séries Z, zombies, extra-terrestres, *teenage movies*... Dans *Campus*, il y a du *Scream*, du *Romero*, du *Mars Attacks* !, etc.

Avec *Campus*, vous poursuivez votre travail sur le système D6. Pourquoi ne pas en changer ?

J'ai une passion pour ce système de jeu. Changer pour changer, je n'en vois pas l'intérêt. Qui parlerait de changer la partition de la neuvième symphonie ou le texte des *Misérables* ? Pourquoi le jeu de rôle devrait se ranger du côté des produits de consommation qui se périment au bout de quelques mois ? *L'Open*



D6 n'est pas parfait, bien sûr, mais il permet de développer des jeux de rôle dans lesquels les règles s'effacent derrière le jeu. Il est aussi très souple. Modifiez un mot ou un chiffre et vous changez tous les équilibres du jeu. Votre personnage devient un surhomme ou un être faible et sans défense, la magie n'a pas cours ou elle est surpuissante ; et pourtant les règles tournent toujours.

Vous avez procédé à des adaptations pour *Campus* ?

Dans l'ouvrage, vous trouverez toutes les règles nécessaires pour jouer. On a repris le cœur du système D6 auquel on a ajouté des règles spéciales pour « émuler » l'univers des vidéo-clubs. Vous trouverez ainsi des règles pour gérer la réputation des personnages, les réactions face au danger ou à l'inconnu, le rôle des médias, des confréries... Le point le plus important reste les « Points Z » (Z comme série Z) qui amènent à jouer dans un certain état d'esprit pour gagner des bonus, l'état d'esprit « vidéo-club ».

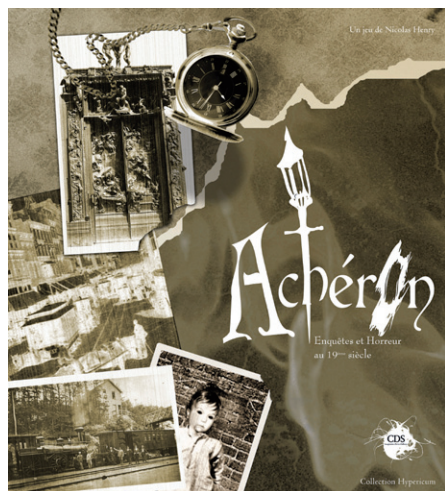
Quel est l'avenir de *Campus* ?

Nous avons mis en place un suivi important de nos publications, notamment à travers notre blog et notre site. *Campus* en bénéficiera.

Plusieurs aides de jeu gratuites sont d'ores et déjà sorties (nouvelles confréries, inspirations, personnages...). D'autres continueront à être éditées régulièrement. Un supplément officiel papier est également en cours de préparation : *Bigger*. Son principe de base est simple : celui de la surenchère. Il vous permettra donc de découvrir la ville de San Diego, de nouveaux personnages, de nouvelles règles de jeu et, surtout, intégrera une campagne qui dépassera toutes les limites !



ACHÉRON



« Formidable source d'énergie, l'esprit ne connaît ni limite, ni repos, produisant sans cesse une force d'une puissance étonnante, l'énergie psychique, dont les manifestations prendront diverses formes : rêves, idées fugaces, émotions, imagination, etc.

L'être humain n'a cessé de puiser dans cette énergie pour créer, concevoir et concrétiser physiquement les idées jaillissant de ces émanations mentales. Avec le temps, il a appris à canaliser ses passions, interpréter ses rêves et utiliser son esprit pour faire reculer chaque jour ses propres limites. À mesure que ses interrogations se faisaient moindres, l'âme humaine est progressivement parvenue à donner forme au monde dans lequel elle souhaitait ardemment exis-

ter, en sélectionnant les concepts les plus bénéfiques à son évolution et en écartant inconsciemment ceux qui lui semblaient les plus néfastes.

Ces idées morbides, ces cauchemars et ces angoisses également constituées par l'esprit humain sont donc naturellement refoulés et rejetés dans les tréfonds de l'âme, afin que leur influence corruptrice ne déteigne pas sur le monde dans lequel l'homme souhaite vivre.

Perdu dans les limbes de la conscience collective, au-delà du temps et de l'espace, l'Achéron est un reflet du monde physique, dont l'apparence change constamment, au gré des émanations négatives de l'esprit humain. L'Achéron a le visage de toutes les peurs et de tous les fantasmes : il est à la fois l'enfer de flammes imaginé par les chrétiens, les rives infinies des sources jaunes orientales tout autant que le chemin sombre que l'enfant craint d'emprunter la nuit. Son aspect sera entièrement défini par les craintes les plus primaires dont il se nourrit et qui ont été accumulées depuis des millénaires par la conscience humaine. Il se conformera en tout point à ce que l'esprit d'un malheureux pourrait craindre le plus en se gorgeant patiemment de toute cette énergie psychique que l'homme rejette et refoule, le Substrat, la com-



posante essentielle de ce monde de cauchemar. »

Voilà comment se pose l'univers d'Achéron, le jeu de rôle.

On est donc face à un univers miroir dans lequel sont envoyées les pensées rejetées et les âmes des mauvaises gens, un enfer qu'on souhaiterait hermétiquement clos. Mais voilà, la Barrière de la réalité est parfois poreuse et certaines émanations de l'Achéron réussissent à revenir dans notre monde. La réalité se retrouve donc confrontée à des créatures en fuite, pourchassées par les gardiens de l'Achéron, et qui, pour se maintenir dans notre univers, doivent

consommer une partie de l'énergie psychique humaine. Pour ce faire, elle vont devoir interagir avec les hommes et utiliser la réalité comme source. C'est comme ça que naissent les légendes et les peurs collectives. Elles apparaissent quand une créature de l'Achéron a besoin de faire valider son existence afin de pouvoir perdurer dans la réalité. Si personne ne la perçoit ou n'y croit, son énergie s'épuise bien vite et elle est rappelée dans le royaume obscur. Si elle se maintient, elle est pourchassée par les gardiens de l'Achéron et ramenée tôt ou tard d'où elle vient (tôt, de préférence). Le seul moyen pour elle de réussir son évasion est de faire accepter son existence par les hommes





et de devenir une partie intégrante de la réalité. Du statut d'émanation de l'Achéron, elle passe à celui de créature réelle.

Le problème est donc de réussir à se faire intégrer dans la réalité. Hors nous sommes au XIX^e siècle et la foi montre des signes de faiblesse un peu partout. Dans cette époque d'apparition de nouvelles technologies, le monde se divise en trois grandes catégories de personnes. D'un côté, nous avons les sceptiques. Véritables pompes à énergie psychique, ils ont la capacité de vider les créatures de l'Achéron de leur substance (le substrat) par leur simple présence. Ils

sont aussi des inhibiteurs de tous les phénomènes psychiques issus des êtres humains. Quand un sceptique est dans la pièce, plus rien de surnaturel ne peut advenir. Les sceptiques *croient* en la science, parfois au point d'en devenir de véritables intégristes. Viennent ensuite la majorité des personnes, les indécis, partagés entre leur « réalisme » et une envie de croire. Ils ne vont pas à l'église mais évitent les chats noirs. Ils se disent sceptiques mais lisent leur horoscope. Leur esprit est ouvert à d'autres possibilités que la réalité mais à condition que leur volonté laisse passer certaines idées. Si une émanation de l'Achéron arrive à percer leur volonté, elle pourra se nourrir de leur psychisme.

Pour finir, nous avons les initiés. Eux savent que la réalité intègre le divin, le mystérieux, le surnaturel. Ils sont donc généralement capables de faire appel aux capacités dites « magiques » mais en retour, ils sont de véritables piles humaines pour les créatures de l'Achéron. Entre ces deux tenants de la foi, ce sera la bataille du surnaturel, chacun nourrissant les capacités des autres.

Ce sera à chaque joueur de choisir son type de personnage, chacun ayant ses forces et faiblesses.

Avec ces personnages, vous voilà partis à la chasse aux phénomènes



étranges, aux apparitions et autres légendes locales. Mais face aux créations de l'Achéron, même les esprits les plus cartésiens et les croyants les plus pieux se sentiront un jour ou l'autre vaciller. Il leur faudra donc trouver de nouvelles sources de volonté, en plongeant dans l'aliénation, les addictions, leur foi. Personne ne sort indemne de l'horreur.

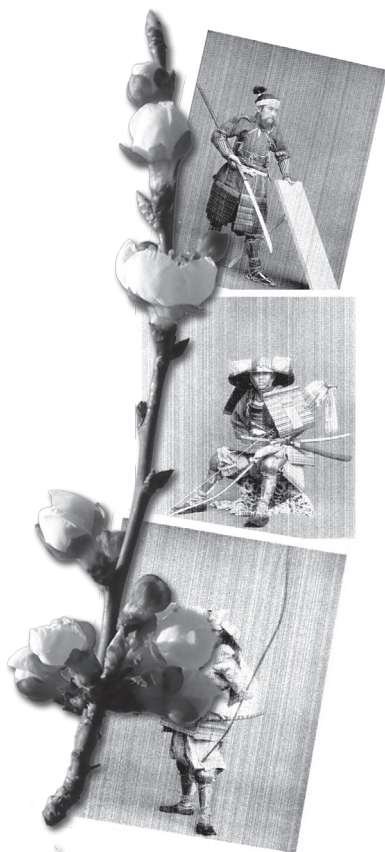
Heureusement, les personnages pourront compter sur des capacités spéciales, à la limite du magique ou froidement scientifiques, pour lutter. Par contre, ne vous leurrez pas, dans cette lutte sans fin, personne ne gagnera...

Achéron repose sur une solide base de règles même si l'auteur rappelle toutes les 3 pages que les règles doivent servir le jeu et non l'inverse. Bien qu'elles soient très complètes, les règles sont astucieusement résumées en tableaux synthétiques qui permettent de rapidement retrouver le point abordé et la façon de le gérer. On peut regretter la présence d'un seul scénario qui donne une seule ambiance pour un jeu qui peut passer par toute une série de visions et styles différents. Espérons que la sortie des suppléments et autres scénarios permettra de mettre en avant d'autres façons de jouer.

Achéron se distingue des autres jeux abordant sensiblement les même

thème (folie, horreur romantique, XIX^e siècle) avant tout par son exhaustivité. Que ce soit dans la définition fine d'un personnage, ses attitudes, ses capacités, ses espoirs, ses choix antérieurs, ou dans l'approche des possibilités ouvertes par les capacités issues des connaissances du moment, un jeu s'est rarement attelé à couvrir autant de sujets dans un livre de base. Rien que pour cela, *Achéron* mérite l'achat.

Un autre point fort est de proposer





de jouer des personnages totalement hermétiques au mystérieux et au fantastique. Quel bonheur d'enfin jouer un homme qui ne voit pas le fantastique mais qui trouvera toujours une réponse « scientifique » à une situation que tout le monde considère comme surnaturelle ! Cela change des grands anciens et autres fantômes. De plus, cela permet de mêler les enquêtes criminelles classiques aux surnaturelles.

Un dernier point est qu'*Achéron* n'est pas fixé dans son époque et qu'il est tout à fait envisageable de jouer dans un univers contemporain sans adaptation du système. En effet, en ce début de millénaire et d'apocalypse planifiée, c'est le moment où jamais pour les créatures de l'*Achéron* de tenter une sortie en profitant du regain de foi et des peurs de la population mondiale.

Dans le registre des doléances, disons qu'*Achéron* est bien trop exhaustif pour l'être totalement. On goûtera

ou pas le fait que le livre de base fournisse autant d'informations sans pour autant les détailler fortement. C'est un choix éditorial que je ne partage pas mais c'est très personnel.

Les prochains suppléments sont appelés à nous faire voyager à travers le monde, j'aurais aimé qu'ils nous en apprennent plus sur les mystères déjà abordés.

Achéron c'est aussi 228 pages bien remplies, sobrement mises en page et illustrées par quelques dessins et beaucoup de photographies d'époque ou mises en époque. Le style est clair et agréable. Au niveau des règles, *Achéron* est complet sans être complexe. Tout se résout au lancer d'un seul D12. Mais tout peut être évalué et testé. Au MJ de choisir si il veut faire appel à ces possibilités ou s'il considère qu'un ensemble d'actions est logiquement impossible tant à réussir qu'à échouer.

Un autre point fort est la possibilité de paramétrer son personnage à un stade « ultime ».

En résumé, laissez-vous tenter, *Achéron* en vaut largement la peine.

ROMUALD «RADEK» FINET

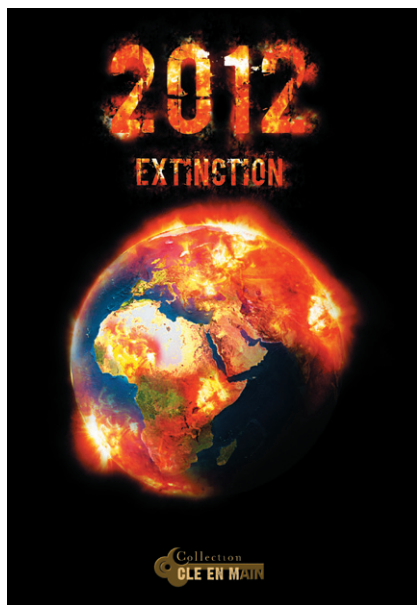
Fiche technique

- **Prix** : 26 €
- **Format** : Couverture souple, 21x23 cm
- **Nombre de pages** : 228
- **Éditeur** : CDS éditions





2012, EXTINCTION



CRITIQUE PAR ROMUALD

« RADEK » FINET

QUE VA-T-IL SE PASSER EN 2012 ?

Le calendrier maya s'arrête le 21 décembre 2012... Après, ce qui fut une des plus grandes civilisations au monde ne l'a pas prévu ou n'a pas voulu le prévoir. Il aura fallu attendre la sortie de *2012, Extinction* de Jérôme V. par les XII Singes pour enfin connaître l'horrible vérité cachée sous cette date fatidique.

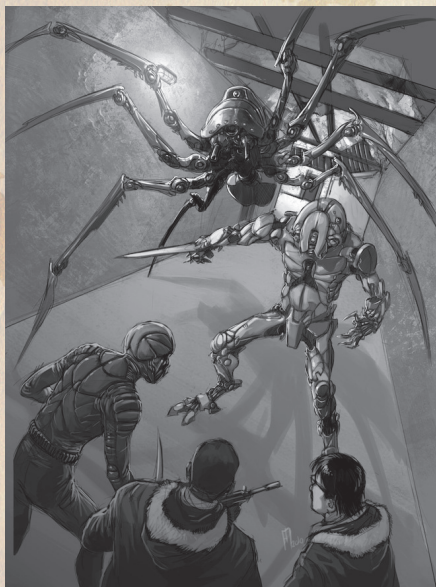
La révélation prend la forme du premier volume d'une nouvelle collection de l'éditeur, la collection « Clé en main ». Celle-ci est consacrée à des jeux prêts à jouer pour lesquels

l'ensemble des pièces nécessaires sont livrées. Jugez plutôt...

UN SYSTÈME SIMPLE, EFFICACE ET QUI FAIT APPEL À DU CONNU

Les 6 fiches de règles sont séparées du reste du jeu, ce qui simplifie largement leur utilisation en cours de partie. D'un autre côté, le système, basé sur le jet de 3 dés et l'utilisation de points d'héroïsme afin de lancer un dé bonus supplémentaire, est intuitif. Pour les habitués des XII Singes, on retrouve aussi les notions de primes/pénalités ainsi que les atouts (dont une utilisation est liée à la dépense d'un point d'héroïsme et qui est donc très spectaculaire).

Le système est facile à prendre en main et fluide. Il faut dire que les feuilles de personnages pré-tirés sont





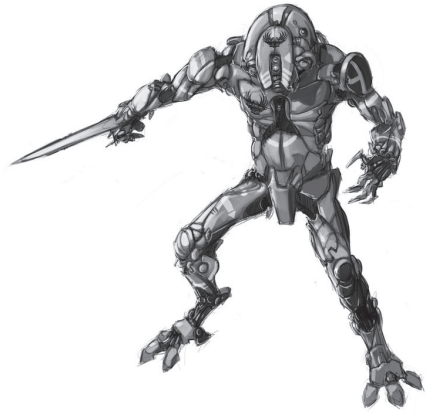
d'une grande utilité.

MAIS DE L'INNOVATION AUSSI

Au rayon des nouveautés, les joueurs interprètent plus d'un personnage durant la campagne et devront choisir entre leur personnage principal ou un second couteau selon les besoins de la mission. Les deux personnages évolueront à la fin de chaque scénario mais le second couteau ne sera pas remplacé s'il venait à mourir, ce qui est une grosse probabilité vu le genre de missions auxquelles les personnages devront faire face. Cette utilisation de plusieurs personnages n'est pas inédite mais elle colle ici tout particulièrement bien avec l'idée d'une agence, ICARUS, dont les joueurs incarnent les différents membres. On joue plus la faction que le personnage finalement.

Un autre point qui donne toute sa saveur au jeu est la notion de jauge. En effet, tout au long de la partie, les actions, réussites ou échecs, des personnages vont alimenter différentes jauges et événements conditionnels. Il n'est pas obligatoire de réussir une mission pour continuer la campagne car son échec ne signifiera que la modification de la situation ultérieure de l'équipe et de l'histoire. La jauge peut aussi être le temps nécessaire pour réussir des actions.

Ce rappel au MJ de gérer des élé-



ments donne un petit côté « aventure dont vous êtes le héros » au jeu et devrait parler à la plupart des rôlistes. Il offre aussi la possibilité de ne pas jouer deux fois la même histoire avec deux groupes de joueurs différents, ce qui est souvent trop rare au goût de certains MJ.

UNE HISTOIRE PRÉDÉFINIE

Sans ces jauges et leurs options, l'histoire en elle-même pourrait paraître bien linéaire mais c'est également ce qui fait sa force. Ici, on joue des événements qui vont arriver quoiqu'il se passe. Les héros peuvent avoir un impact mais ne changeront pas tout. Bien souvent, dans nombre d'autres jeux, cet aspect limité du pouvoir d'intervention des personnages est mis de côté pour en faire des demi-dieux capables de changer la destinée. Ici, il est question d'éviter le



pire, pas de changer l'histoire. Il est cependant possible de modifier l'ordre des scénarios dans une certaine mesure mais je ne suis pas sûr que l'histoire n'y perde pas de sa saveur.

MAIS DU VRAI « PRÊT À JOUER »

Le concept de « Clé en main » repose sur le fait de livrer non pas un univers ou un jeu dont le MJ devra se rendre maître avant de le proposer à ses joueurs mais bel et bien un produit fini. Pour se faire, les XII Singes proposent non pas un livre mais tout un ensemble « clé en main » :

6 fiches de règles recto-verso offrant un système de jeu générique qui sera réutilisé dans les autres jeux de la collection,

10 fiches de personnages pré-tirés



dont les atouts sont clairement expliqués et qui permettent aux joueurs de rentrer dans le jeu même sans en connaître les règles, un livret de campagne composé d'une suite de scénarios, des aides de jeu en couleur (principalement les lieux des scénarios) afin d'aider à la représentation des scènes.

Avec la profusion d'un tel matériel, la vie de MJ est grandement simplifiée et les joueurs peuvent directement se lancer dans l'aventure. Finies les créations de personnages qui prennent toute la première séance de jeu. Certains trouveront l'ensemble un peu cher mais la qualité éditoriale est au rendez vous.

En résumé, les XII Singes nous proposent d'innover avec eux dans notre façon de jouer, alors ne boudons pas notre plaisir.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 29 €
- Format : Couverture souple, A5
- Nombre de pages : 64 + 16 fiches noir et blanc cartonnées recto-verso + 8 fiches couleurs
- Éditeur : XII singes



BLOCK



POINTS
DE VITALITÉ : 16

POINTS
D'HÉROÏSME : ☐ +2

EQUIPEMENT

Veste kevlar (guerre) 4, Tenue complète (lourde) 6
Pistolet 1d6 – portée 20 mètres
Fusil à pompe (guerre) 2d6 – portée 10 mètres
5 grenades (guerre) 2d6 6+ – portée 15 mètres – zone 3 mètres
Lance roquettes (lourde) avec 2 roquettes 3d6 6+ – portée 50 mètres – zone 3 mètres

COMPETENCES

Acrobatie.....	7	☐ +2
Art (Musique punk).....	8	☐ +2
Athlétisme.....	12	☐ +2
Autorité.....	8	☐ +2
Combat		
(Armes à feu, Grenades, Mains nues).....	10	☐ +2
Combat		
(Armes blanches, Lance roquettes).....	8	☐ +2
Connaissance (Chimie).....	4	☐ +2
Défense.....	8	☐ +2
Discretion.....	6	☐ +2
Documentation.....	2	☐ +2
Éloquence.....	2	☐ +2
Intellect.....	6	☐ +2
Langue (Russe, Anglais).....	6	☐ +2
Muscles.....	10	☐ +2
Perception.....	6	☐ +2
Pilotage (Tout véhicule).....	8	☐ +2
Psychologie.....	4	☐ +2
Réflexes.....	6	☐ +2
Résistance.....	12	☐ +2
Soins.....	4	☐ +2
Survie.....	8	☐ +2
Technique (Démolition, Mécanique).....	4	☐ +2
Volonté.....	8	☐ +2

BONUS DÉGÂTS : corps à corps 5, distance 3
FORMATIONS : armes de guerre, armes lourdes, armures de guerre, armures lourdes

ATOUS

☐ DÉLUGE DE PLOMB

Lorsque Block effectue une attaque avec un fusil à pompe, l'utilisation de la prime Attaques multiples n'oblige pas à diviser les dégâts par 2.

1 point d'héroïsme : Le fusil à pompe de Block obtient la propriété Cibles multiples (3) jusqu'à la fin du tour de jeu de Block.

☐ PRÉSENCE IMPRESSIONNANTE

1 action : Effectuez une opposition Autorité/Volonté contre un ennemi en vue. En cas de succès, la cible subit la pénalité Difficulté jusqu'à ce qu'elle réussisse à blesser Block.

1 point d'héroïsme : L'atout agit contre tous les adversaires en vue.

☐ FORCE DE LA NATURE

Block peut courir ou sauter sans problème en portant un compagnon. Vous pouvez faire partager à un allié le résultat d'un test d'Athlétisme ou d'Acrobatie.

1 point d'héroïsme : L'atout affecte deux alliés au lieu d'un seul.

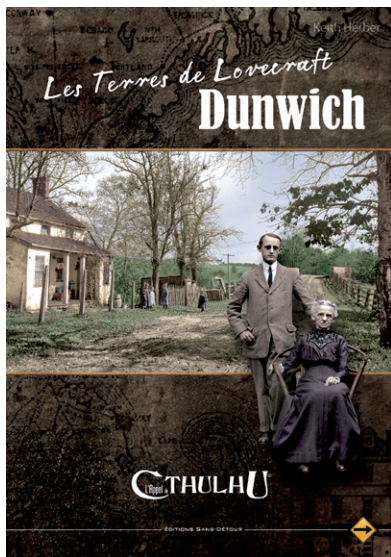
☐ ARMOIRE À GLACE

Le maximum de points de vie de Block passe à 22 et les dégâts qu'il inflige à mains nues augmentent de 1d6.

1 point d'héroïsme : Block reprend son souffle et regagne 5 PV.



DUNWICH



15^E SUPPLÉMENT POUR L'APPEL DE CTHULHU, ÉDITIONS SANS- DÉTOUR.

Après Arkham, Sans-Détour continue de nous faire visiter les « terres de Lovecraft » avec le second ouvrage de cette série : *Dunwich*. Ce supplément est la réédition de la version sortie chez Jeux Descartes en 1992. Eh oui, le temps passe vite...

À propos du livre en lui même, aucune mauvaise surprise n'est à redouter. Le format habituel des ouvrages Sans-Détour est de rigueur, avec les standards de qualité que nous connaissons : une mise en page efficace (deux colonnes de texte plus

une marge consacrée aux notes), saupoudrée de photos d'époque appropriées à l'ambiance, le tout sous une couverture rigide de toute beauté. Du tout bon. Comme pour le supplément consacré à Arkham, une carte (format A2) de Dunwich et de ses environs est fournie. Toujours appréciable

Bon, on a bien feuilleté le bouquin, ça donne envie, alors on attaque. Et on attaque en révisant nos classiques, à savoir la nouvelle *L'Abomination de Dunwich* issue de la plume de H.P.L. himself. Je salue le parti pris éditorial qui consiste à proposer des textes du Maître en introduction des ouvrages : cela nous pousse à relire les nouvelles incontournables du mythe, sans avoir à retrouver un bouquin rangé dans on ne sait plus trop quel coin perdu de la bibliothèque. L'occasion fait le larron, tout est sous la main, c'est bien.

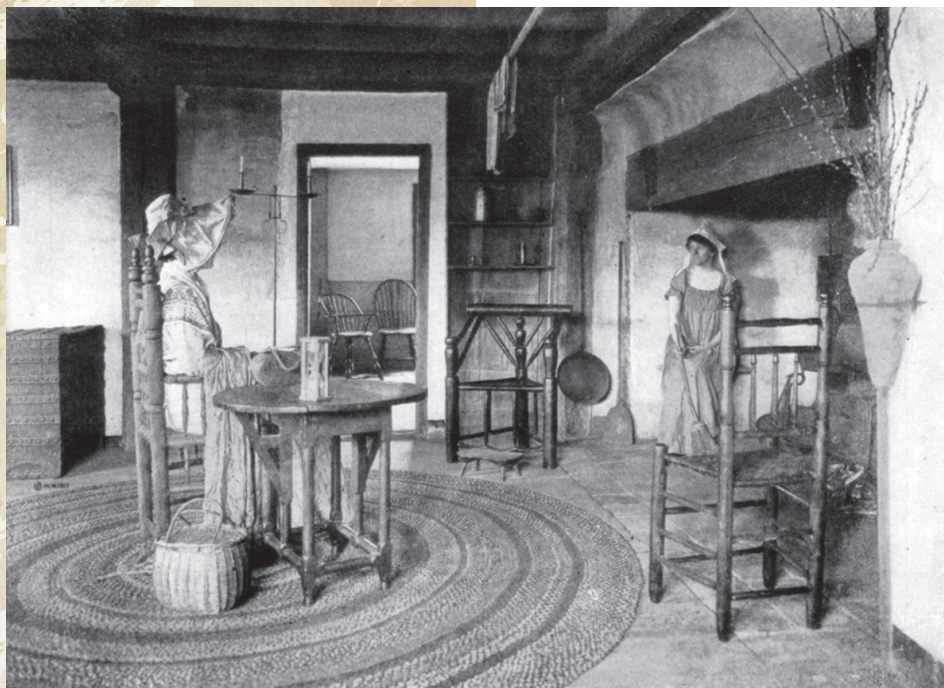
Vient ensuite la présentation du cadre de jeu en lui même et je ne vais pas faire durer le suspense plus longtemps : ce supplément est l'un des meilleurs de la gamme version 6. « Et qu'est-ce qui vous fait dire ça mon bon monsieur ? » peut-on légitimement me demander. Eh bien, réponds-je, la comparaison de ce supplément avec le reste de la gamme de



L'Appel de Cthulhu met en exergue toutes ses qualités intrinsèques. Justification pompeuse mais trop vague, qui mérite donc d'être approfondie. Si on compare *Dunwich* aux suppléments de la série des « Secrets de » (New-York, Kenya, Marrakech, etc.) on ne ressent pas le côté « guide touristico-historique mâtiné de tentacules-pour-dire » que l'on peut reprocher à cette série de suppléments. Et si on le compare à *Arkham*, un constat s'impose : la visite de cette dernière se faisait par la description de ses différents lieux (un « guide touristico-tentaculaire mâtiné d'histoires » j'ai envie de dire) alors que *Dunwich* se dévoile ici par le biais de

ses habitants. Cette approche rend l'ambiance des lieux très vivante, ou plutôt très... rampante.

Après quelques infos d'ordre général sur la région (dont le répertoire complet des PNJ !), on commence le voyage par le village lui-même et par ses habitants. On apprend ainsi les secrets plus ou moins bien gardés d'une petite centaine d'entre eux. Sachez seulement que même si l'horreur n'est jamais loin, la mise en scène subtile des villageois distillera toujours le doute dans l'esprit de vos joueurs. Ils garderont constamment un arrière-goût désagréable de paranoïa... Le voyage se poursuit dans la





campagne environnante. Dans le but de faciliter la découverte, la présentation est découpée en neuf régions géographiques suivant la logique d'un quadrillage cartographique. Chaque sous-région porte un nom évocateur et chaque secteur a droit à sa propre carte. Je n'ai pas pu résister à l'envie de les photocopier et de reconstituer le zoli puzzle : ça donne une carte globale encore plus détaillée que la grande carte fournie ! Là encore, les autochtones sont mis en avant et ils ont mille légendes à vous murmurer. Personnellement, je trouve la lecture de ce chapitre particulièrement immersive et j'ai adoré me perdre sur les sentiers de cette étendue sauvage et désolée. Au fond des bois, personne ne vous entendra

hurler... Le voyage se termine sous terre, avec la description du réseau de cavernes qui court sous toute la région. En tant que personnage joueur vous n'avez pas aimé les habitants de la surface ? Vous détesterez ceux des profondeurs !

Au final, très peu de choses ont été oubliées et on pardonnera aisément le fait de croiser quelques fermes simplement « abandonnées ». Il se dégage indéniablement de l'ensemble une agréable impression d'exhaustivité.

La nouvelle traduction est efficace : le texte fait parfaitement ressentir les différentes ambiances qui émanent de cette région sinistre, et la folie primaire de ceux qui la peuplent. Cependant il est clair que ce supplément ne prendra toute son envergure que dans les mains d'un Gardien expérimenté. Il doit être prêt à effectuer un gros travail de préparation pour jongler avec la foulditude de PNJ, de lieux, de rumeurs et de secrets présentés, et pour rendre toutes les interactions avec les personnages des joueurs crédibles. S'il est motivé, il a toutes les clefs en main pour rendre l'immersion des joueurs totale (un détail à noter cependant : les caractéristiques chiffrées de bon nombre de personnages ne sont pas fournies et hop ! un peu de travail en plus pour le Gardien).



L'ouvrage se termine par deux scénarios et des annexes : *Retour à Dunwich* ramène les investigateurs dans la région peu de temps après les événements relatés dans *L'Abomination de Dunwich* ; et *Ciel, terre et âme* est un gros synopsis plutôt qu'un réel scénario. Petit mais costaud, il fait dans le lourd !

Les annexes recensent les légendes et rumeurs qui circulent pour en faciliter la gestion par le Gardien. Quelques documents à distribuer aux joueurs viennent clore ce supplément en beauté. Notez que les annexes proposent aussi une aide de jeu permettant de faire jouer les faits relatés dans la nouvelle de Lovecraft (les événements décrits dans le supplément se situant après la nouvelle) Je vous disais bien que c'était complet !

Bref, pour tous les amateurs de Lovecraft, la lecture de ce supplément sera un réel plaisir. Les Gardiens quant à eux achèveront l'ouvrage avec une envie pressante : prendre les joueurs par la main pour les emmener se promener dans les bois

BENOIT « NYARL » GRISON

Fiche technique

Éditeur : Sans Détour

Format : A4

Nombre de pages : 176

Prix : 36 €

- Je suis un Gardien pas né de la dernière éclipse, et j'ai déjà la version de 92.

Que vais-je donc trouver de plus que dans ce bon vieux Retour à Dunwich ?

Eh bien pas grand chose, mise à part la nouvelle de Lovecraft en introduction et le synopsis *Ciel, terre et âme*. Le texte original (signé Keith Herbert) a été retraduit pour l'occasion, mais apparemment sans changement majeur. Reste la forme, plus moderne, où vous remarquerez que de nouvelles photos d'époque se mélangent à quelques anciennes illustrations de votre bonne vieille édition. Par exemple, les portraits des PNJ sont ceux de l'ancienne. Pour la qualité de l'ensemble l'investissement est conseillé mais Dunwich reste Dunwich ! Dormez tranquille jusqu'à la prochaine éclipse...



DEUS VULT, SUPPLÉMENT UNIVERS POUR MONGOOSE RUNEQUEST II



Après les terres légendaires et mythiques de Glorantha, Deus Vult est le deuxième univers développé pour le jeu de rôle RuneQuest II édité par Mongoose. L'éditeur anglais a choisi cette fois-ci un cadre de jeu plus historique, puisque Deus Vult se déroule dans l'Europe médiévale de la fin du XII^e siècle.

DEUS VULT ! – DIEU LE VEUT !

Alors si c'est dieu qui le veut, on ne va surtout pas le contrarier, si ?

Dans cet univers, les joueurs vont incarner des religieux. Mais n'imaginez pas interpréter des curés débonnaires plus intéressés par le vin de messe que par les psaumes en latin ! Non, dans *Deus Vult* les personnages sont tous membres d'un ordre secret et mystérieux appartenant à l'Église catholique. Sortes de James Bond des temps médiévaux, les joueurs incarneront des « hiéromoines », des agents secrets surentraînés qui ont pour mission d'éradiquer le mal sous toutes ses formes (ou du moins celles que leur hiérarchie leur désignera) sans laisser de témoin. Eh oui, en effet, oublié, le commandement « Tu ne tueras point » : les hiéromoines ont le permis de tuer (puisque c'est dieu qui le veut, on vous dit) et n'hésiteront pas à l'utiliser.

Ils auront à leur disposition tout un arsenal d'armes, d'armures et de gadgets qui ne sont pas sans rappeler les inventions du célèbre Q. La gamme de ces gadgets va de potions diverses et des classiques lames escamotables, à des objets nettement plus fantastiques comme des gantelets de foudre ou des reliques aux pouvoirs magiques.

Même si le cadre est historique, le fantastique n'est pas absent de *Deus Vult*. En effet, parmi les adversaires et les cibles potentielles des hiéromoines, on retrouvera, en plus des



hérétiques et des autres organisations (comme les templiers ou l'Inquisition), des monstres classiques du folklore européen (loup-garou, chien des enfers, vampire, démon..) mais aussi des sorciers solitaires et des cercles de sorcières.

L'UNIVERS

Si vous attendez de ce livre qu'il vous apprenne tout ce que vous devez savoir sur le régime alimentaire du paysan bavarois à l'aube du XIII^e siècle, alors vous allez être déçu.

En effet l'ouvrage se consacre à décrire l'*ordo acerbus devotio*, appelé plus simplement l'Ordre (et auquel appartiennent les personnages joueurs), ses ennemis et quelques organisations rivales ou alliées (selon les cas) comme les inquisiteurs ou les templiers. Ce qui nous amène au premier écueil du livre ; si l'emphase

n'est mise ni sur la véracité historique absolue, ni sur le réalisme, une ou deux pages pour situer le contexte historique et donner quelques informations générales sur la société de l'époque n'auraient pas été de trop.

Cependant, tout le jeu étant centré sur l'Ordre et sa politique obscure, il faut dire que celui-ci est très bien décrit : l'organisation, l'évolution d'un membre de son recrutement jusqu'au statut de maître, les personnalités importantes de l'Ordre, l'histoire de cette organisation qui remonte bien au-delà de la création de l'Église catholique, et jusqu'au plan détaillé du Mont-Saint-Michel qui sert de quartier général à l'Ordre et de base aux personnages joueurs.

Toutefois, *Deus Vult* ne se focalise pas sur un style de jeu en particulier, et plusieurs possibilités sont laissées aux MJ en fonction de leur table de





jeu et de leurs préférences :

Chasse aux monstres : l'action débri-dée et les combats épiques sont mis en avant. Pas de prise de tête pour ce genre de partie « défouloir » (inspi : le film *Van Helsing*).

Espionnage : filatures, discrétion, poursuites, assassinats et gadgets à gogo pour ce type de mission digne d'un *James Bond* ou d'une partie d'*Assassin's Creed*.

Occultisme/horreur : des sociétés secrètes, des secrets enfouis dans de vieux grimoires et des horreurs en sommeil. Vous pourrez utiliser des idées, scénarios ou suppléments pour *L'Appel de Cthulhu* ou bien *Nephilim* (qui ont l'avantage d'utiliser un système assez proche).

Enquête : inspirez-vous du *Nom de la Rose* ou du *Pendule de Foucault* afin



de proposer à vos joueurs énigmes et réflexion dans des milieux lourds de secrets.

L'Ordre et ses mystères : centrer l'aventure sur les personnages et leurs relations avec l'Ordre, que ce soient des dilemmes moraux entre leurs actes et leur foi, la politique interne ou la prise de conscience que l'Ordre n'est pas tout blanc.

Il est bien sûr tout à fait possible d'alterner les styles à chaque séance ou bien de les mélanger pour faire une sauce à son goût.

L'OUVRAGE

L'éditeur Mongoose n'est pas vraiment connu pour la suprême magnificence de ses livres ou de ses illustrations, et cet ouvrage ne fait pas exception. Toutefois par rapport au reste de la gamme, *Deus Vult* ne s'en sort pas trop mal. On se retrouve devant un livre à couverture rigide, intérieur noir et blanc et format A4. La couverture est simple et l'intérieur est plutôt sobre et aéré ; les illustrations, plutôt rares, sont un cran au dessus du standard de Mongoose, mais elles sont quand-même loin d'atteindre la qualité de certains JdR sortis récemment. Quant à la traduction, plutôt décriée depuis les premiers essais de Mongoose avec *Elric* et *Traveller*, elle semble s'être



grandement améliorée, même si on est loin de la perfection.

SYSTÈME DE JEU

Deus Vult n'est pas un « *stand alone* », comme ils disent outre-Manche, vous aurez donc besoin d'un exemplaire du livre de base de *RuneQuest II* pour l'exploiter pleinement. Pour ceux qui ne connaissent pas, *RuneQuest II* est un système assez classique, puisqu'on pourra reconnaître facilement l'ossature du système BASIC, utilisé par les grands anciens (et c'est le cas de le dire) que sont *L'Appel de Cthulhu*, *Stormbringer* ou *Hawkmoon*. Sur cette base classique (archaïque diront certains) viennent se greffer tout un tas d'évolutions, d'innovations et d'options qui en font une version du BASIC tout à fait intéressante.

Pour en revenir à l'ouvrage, celui-ci présente donc les règles, ajouts et adaptations nécessaires pour l'univers particulier de *Deus Vult*. On trouvera donc un lot de nouvelles origines sociales, professions et compétences spécifiques pour créer son hiéromoine (on notera au passage que les personnages joueurs à *Deus Vult* sont bien au dessus du lot et n'auront rien à craindre, si ce n'est certains monstres très puissants ou bien un chevalier vétéran des croisades).



Tous les hiéromaines ayant fait vœu de pauvreté, le maître du jeu et les joueurs ne seront pas gênés par la gestion des finances ou de l'équipement des personnages. Ceux-ci empruntent à l'Ordre l'équipement qu'ils estiment nécessaire à l'accomplissement de leur mission en dépensant des *points d'atout*, dont le nombre dépend du rang qu'occupe le hiéromoine au sein de l'organisation (et augmente lorsque s'accumulent les missions réussies).

La magie n'est pas oubliée, les hiéromaines suffisamment pieux pourront grâce à leur foi exemplaire faire appel à des miracles (la magie divine de *RuneQuest II*) ou bien ils pourront risquer leur âme immortelle en étudiant la sorcellerie dans les grimoires récupérés par l'Ordre.

Coté maître du jeu, celui-ci aura ac-



cès à des règles spéciales pour :

Simuler la magie particulière des cercles de sorcières (mélange de sorcellerie et de chamanisme sujet à des conditions environnementales).

Gérer la capacité de certains lieux ou créatures à modifier subtilement la région alentour (provoquant des effets magiques ou comportementaux qui vont croissant avec la proximité). Générer aléatoirement un scénario (ou plutôt établir avec quelques jets de dés un synopsis rapide qui peut servir de base à une mission).

Gérer les organisations ennemies (culte païen ou démoniaque, groupe d'hérétiques...) comme une sorte de méta-personnage dont les capacités fluctuent en fonction des actes

des personnages.

En plus d'un petit bestiaire, quelques règles et conseils pour créer et utiliser des monstres uniques capables de donner du fil à retordre aux hiéromaines.

Enfin une petite règle pour évaluer l'impunité ou l'impureté des personnages (vont-ils perdre la foi ? prendre conscience de la réalité derrière l'Ordre ? seront-ils pourchassés par leurs propres frères d'armes ?).

CONCLUSION

En conclusion, *Deus Vult* a été une bonne surprise de cette année 2010. Parti *a priori* d'un univers qui ne servait que de prétexte pour faire de la chasse aux monstres bardés de pou-

Priorities of the Order





voirs et de gadgets anachroniques, le cadre de jeu s'avère beaucoup plus complexe et profond que cela. La principale richesse de cet ouvrage repose dans la possibilité d'adapter vos aventures au style de jeu recherché et, si on regrettera un enrobage moyen et l'absence d'un scénario digne de ce nom (même si de nombreuses pistes et idées sont semées tout au long du livre), ce manque a été toutefois vite comblé puisque le supplément *Ex Cathedra* est disponible. C'est un recueil de trois gros scénarios qui peuvent servir de mini-campagne et qui permet d'explorer les possibilités du jeu.

Les plus :

Un jeu à missions parfait pour les « one shot » ou bien de longues campagnes.

Les nombreuses possibilités de styles de jeu.

De nouvelles règles et options bien faites et bien adaptées à l'univers.

Les moins :

Une qualité graphique un peu en dessous de ce qui se fait en ce moment.

L'absence de vrai scénario pour se faire une idée des possibilités du concept.

L'absence d'informations sur l'Europe du XIII^e siècle en général.



Fiche technique de *Deus Vult*

Éditeur : Mongoose Publishing

Format : A4

Nombre de pages : 182

Prix : 39 €

Adresse internet : <http://www.mongoosepublishing.com/home/detail>.

PAR KUGAN





DEUS VULT

Joueur -

Personnage - *Robert d'Avignon*

Rang : *Hieromoine, 1er échelon*

Âge : *24 ans*

Pays Natal : *France*

Sexe : *male*

Entraînement :

Points d'Héroïsme

3

Caractéristiques et Attributs

FOR 13	Actions de Combat	3
CON 12	Mod. de Dommages	0
TAI 11	Mod. d'Amélioration	+1
INT 16	Mouvement	8 m
POU 10	POU Dédie	-
DEX 17	Points de Magie	10
CHA 13	Rang d'Action	+17 (+15)

Types d'Armure :

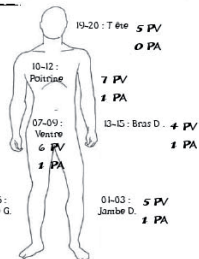
Armure de cuir de bœuf

Pénalité de l'Armure :

-2

+ PV 16-18 :
Bras G.

+ PV 04-06 :
Jambe G.



Compétences de Bases

Comp.	% de Base	%
Athlétisme	FOR+DEX	30
Dagasse	FOR+DEX	60
Chant	CHA+POU	25
Codrute	DEX+POU	21
Connaissance (Régionals)	INT+1	72
Cultes (d'Origine)	INT+1	62
Dance	DEX+CHA	30
Discretion	DEX+INT	10
Educaunce	CON+1	10
Équitation	DEX+POU	21
Évasion	DEX+1	21
Émuler	INT+CHA	15
Force Brute	FOR+TAI	21
Influence	CHA+1	30
Mutation	FOR+CON	35
Passage	DEX+CHA	30
Perception	INT+POU	64
Persevéance	POU+1	10
Persevéance	INT+POU	51
Preuves Sous	INT+DEX	33

Compétences Avancées & Magiques

Comp. Avancée	Pourcentage de Base	%
Connaissance (Théologie Chrétiennes)	INT+1	60
Connaissance (Société Occidentale)	INT+1	10
Langage Latin	INT+1	32
Acrobatie		30
Comm. de la rue		30
Déguisement		30
Mécanismes		30
Jeu de Hasard		46

Styles de Combat

Pourcentage de Base	%
Epée & Bouclier	90
Dague	60

Sorts/Grimoires

DEUS VULT

Joueur -

Personnage - *Robert d'Avignon*

Armes	Taille	Alliage	Dommages	PA	PV	Manœuvres de Combat	Pertes	San-charge	ENC
Epée à Carreaux	M	L	2D8	6	30	Saigne, Empoie	30m	-	1
Dague Avermunt	P	P	1D4+1	3	8	Carreaux à bout portant	30m	-	-
						Empoie, Saigne	30m	-	-
						affecte les capotes			

Fatigue

Niveau	Effets sur les Comp.	Mouvement	Rang d'Action	AC
Frais				
Échauffé	-10% à toutes les compétences			
Projeté	-20% à toutes les compétences	-1m	-1	
Épuisé	-40% à toutes les compétences	-1m	-1	
Étendu	-60% à toutes les compétences	De mortel	-1	-1
Étendu	-80% à toutes les compétences	De mortel	-1	-1

Maladies, Poisons, Santé

Équipement

Levite d'Herfmann.
Bandeaux Funériles
L'intégrité de sa robe Mithique
en Blue Ray

Points d'Atout

15

Argent, Richesse et Possessions

Amis, Contacts, Ennemis et Rivaux

Notes

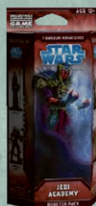
Notes Supplémentaires

**LE PREMIER SITE DE VENTE DE JEUX SPECIALISES EN LIGNE
PRODUITS NEUFS, D'OCCASION ET DE DESTOCKAGE**

NOS AVANTAGES

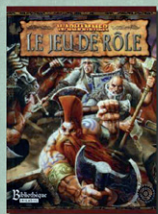
- Des offres uniques et des déstockages permanents !
- Des offres de fidélité et de parrainage.
- Un choix exceptionnel avec près de 14000 références et plus de 250 000 jeux en stock à tout moment.
- Expédition de vos colis le jour même pour toute commande passée avant 14h.
- Jusqu'à plusieurs centaines de nouvelles références ajoutées au catalogue chaque semaine !
- Achat de vos collections et de tous lots d'occasion.
- Offres avantageuses pour les clubs, associations et ludothèques.
- Faites sponsoriser vos conventions et autres événements en nous contactant.
- Une équipe de dix personnes pour traiter vos commandes et expéditions.

Toute l'équipe vous souhaite les meilleurs vœux Ludikes pour cette nouvelle année 2011 !



Les derniers stocks européens de Star Wars miniatures

Tarifs exceptionnels sur les séries
Knights of the Old Republic, Imperial
Entanglements, Jedi Academy, Galaxy at War,
The Dark times, Masters of the Force.



Warhammer le jeu de rôle à un tarif incroyable

Découvrez,
pour un prix défiant
toute concurrence,
les derniers exemplaires
de cet excellent jeu de rôle
sur Ludikbazar



AT43 A PETIT PRIX !

Nombreuses références disponibles



DESTOCKAGE DU STOCK FRANÇAIS D'HELLDORADO



Nous avons récupéré
les derniers stocks
existants de ce
magnifique jeu
de figurines
et nous vous les
proposons à prix réduit !

CONFRONTATION 4 A PETIT PRIX !

Nombreuses références disponibles



RETROUVEZ TOUT L'ESPRIT LUDIKBAZAR ET NOS OFFRES SPECIALES CHEZ

Ludik Bazar Meissonnier

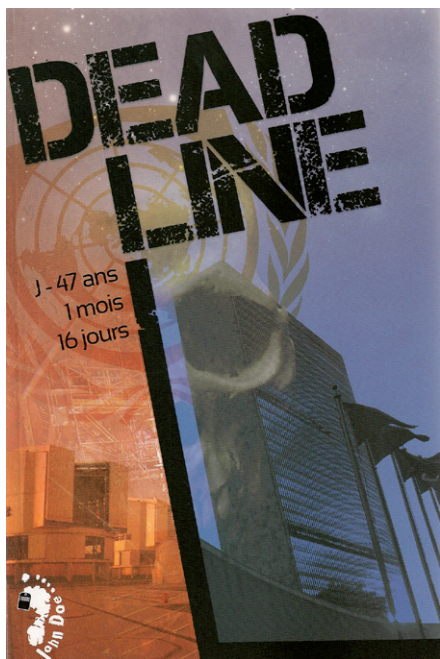


6 Rue Meissonnier, 75017 Paris • (Métro Wagram)
meissonnier@ludikbazar.com • tél : 01 42 27 50 09

**Venez découvrir notre vaste choix de jeux
spécialisés, grand public et de figurines.**



DEADLINE



APRÈS NOUS, LE DÉLUGE

CAUTION - Spoiler Inside - CAUTION

Ceci est un communiqué officiel du Département Communication de la FEA.

« Concitoyens de la Fédérations des États Alliés, depuis maintenant déjà 20 ans que nos scientifiques ont détecté le péril qui menace notre planète, les efforts de la FEA pour repousser la Deadline ne se sont jamais relâchés. Et ceci grâce au sacrifice de chacun d'entre vous. Le défi qui nous attend est colossal, la tâche immense et l'issue incertaine

mais c'est de votre indéfectible soutien envers la FEA que viendra la délivrance. »

En septembre dernier sortait *Deadline* dernier *burst* de chez John Doe. Reprenant les codes de séries télévisées telles 24 h chrono ou Alias, *Deadline* répond au désormais célèbre concept, *Dead on Arrival*, de l'éditeur : un livre, un système, une campagne et ce pour jouer rien de moins que... la fin du monde !

2035. PLANÈTE TERRE. J - 47 ANS

En 2038, un scientifique met en évidence la collision de deux trous noirs ayant eu lieu il y a de cela plusieurs millions d'années. Le clash a projeté à travers la galaxie un flux d'ondes à même d'éradiquer toute forme de vie sur le globe. L'arrivée du rayon mortel est prévue pour 2082.

A l'annonce de la fin programmée de l'Humanité, un vent de panique souffle sur la planète. L'économie s'effondre et le taux de natalité chute drastiquement. En 2041, les principales nations occidentales - au nombre desquels des États-Unis sur le déclin et une Europe divisée - bientôt rejointes par une Russie réticente, se dotent d'un pouvoir central fort, la FEA, Fédérations des États, afin de mettre en commun leurs efforts pour trouver le moyen de faire obstacle à la Deadline. La Chine,



devenue une hyper puissance dominant l'économie mondiale refuse d'adhérer à cette entité et constitue, avec son cortège de pays affiliés, le Groupe du Levant à la tête duquel elle se pose en chef de fil de l'opposition à la FEA.

C'est donc sur une planète certes géo-stratégiquement bouleversée, mais guère différente de notre bonne vieille Terre que se déroulent les cinquante dernières années précédant la Deadline. Le niveau technologique en 2030 est proche de celui que nous connaissons actuellement et l'évolution jusqu'en 2080 se fait progressive mais parfois si légère qu'il en ressort une impression de stagnation du progrès technologique.

Heureusement, en tant que héros au service des meilleurs services de la FEA, il n'en va pas de même avec les innovations que les personnages ont à leur disposition ou auxquelles ils vont devoir faire face. Comme dans toute bonne série qui se respecte, les PJ peuvent compter sur un équipement high tech et pour le plus grand plaisir des James Bond's fans. Malette d'analyse universelle, réalités augmentées, reconnaissances faciale, peinture ayant des propriétés d'enregistrement audio/vidéo sont des outils quasi indispensables pour le bon déroulement de leurs missions. Toutefois, certains progrès techno-

logiques font froid dans le dos et les agents de la FEA vont apprendre à redouter les Immémorants – nouvelle technologie grâce à laquelle un individu se voit implanter une deuxième personnalité !

Deadline se classe donc dans les univers d'anticipation Low Tech avec une ambiance proche de celle des romans de Richard Morgan - *Carbone Modifié*, *Black Man* - mais qui malheureusement peine à réellement se démarquer de notre bon vieux monde de tous les jours.

Les amateurs d'anticipation mesurée trouveront leur compte, les fans de *cyberpunk* passeront leur chemin.

VOTRE MISSION SI VOUS L'ACCEPTEZ...

...est de sauver la terre en 12 scénarios. Pour cela les personnages ont 47 années et pas une de plus.

Tous membres du clan Beckett, famille américaine dirigeante d'une multinationale de premier plan ayant construit son influence sur des activités mafieuses, les personnages vont rapidement se trouver au cœur de la tourmente. Magnats d'un consortium et premiers informés de l'effroyable menace dans les premiers scénarios, ils vont par la suite endosser tour à tour les costumes d'agents de choc de la lutte anti-terroriste, d'espions en quête d'informations



ultra confidentielles, d'assassins en chasse, de transfuges traqués... Rien n'est épargné aux joueurs dans les 12 scénarios qui composent la campagne. Les rebondissements et retournements de situation sont nombreux, les manipulations retorses, la tension palpables et les dilemmes cornéliens. De l'action, beaucoup d'action, sur terre, sous terre, sur mer et même dans l'espace. De l'enquête dans tous les pays du monde, des poursuites haletantes, des interrogatoires tendus, des complots planétaires, du linge sale à laver en famille et bien sûr une bonne dose de trahisons...

Du suspense à tous les étages, de quoi surprendre vos joueurs et ébranler leurs certitudes au moins une fois par scénario.

Les méchants ne sont pas en reste. Organisations terroristes tentaculaires, services secrets étrangers, membres de la famille rancuniers, sectes illuminées et j'en passe (volontairement sous silence) opposent aux joueurs des agents variés et hauts en couleurs et surtout très coriaces.

Les personnages principaux ne sont jamais réellement ce qu'ils ont l'air d'être : les alliés ne le sont pas pour longtemps et les adversaires deviennent rapidement des soutiens incontrournables. Derrière chaque PNJ, les personnages doivent démêler le vrai du faux, lever le voile des faux-semblants, déjouer les tromperies et les mensonges.

Bref, tous les ingrédients qui font le succès d'*Alias*, *24 h chrono*, *Mission impossible* ou encore de *Largo Winch* sont exploités, tous les codes du genre sont respectés. Ne manque que la goutte de sueur qui perle sur le front des héros. Du grand spectacle à gros budget. Pas une minute pour s'ennuyer.

Cependant si *Deadline* s'approprie tous les points forts d'une série télévisée, il en a aussi certaines faiblesses. Ainsi les ficelles sont parfois un peu grosses. Des colis à l'attention des PJ se trouvent miraculeusement sur leur chemin, un PNJ se trouve mystérieusement au bon endroit au bon moment alors que les personnages



ont eux sué sang et eau pour parvenir jusque-là.

Les actions des personnages sont bien souvent présumées, délaissant des pistes ou des engagements que les joueurs, eux, ne manqueront pas de vouloir tout de même explorer. Certes, quelques voies de traverses sont parfois envisagées mais trop brièvement pour constituer des alternatives à part entière et laissant le MJ bien seul pour engager ses joueurs sur ce chemin.

Les PJ sont aussi l'objet de manipulations qui, si elles ont un effet dramatique indéniable, peuvent être cependant sujettes à frustration chez des joueurs impliqués qui par moment ne se sentent plus maître de leur personnage. Aussi, le grand plan du grand méchant se déroule parfois comme sur des rails et ce malgré l'acharnement des personnages à le contrecarrer. Ils peuvent alors leur sembler qu'ils leur suffit d'acheter du pop-corn et de regarder les événements s'enchaîner.

Quant au grand méchant, à la **lecture**, il est repérable à des kilomètres. Le MJ va devoir déployer des trésors de savoir-faire pour dissimuler ses intentions réelles le plus longtemps possible.

En somme, *Deadline* n'échappe pas à tous les défauts qui font aussi le charme des séries.



50 ANS C'EST LONG, SURTOUT VERS LA FIN

Atout majeur de *Deadline* : la campagne s'étend sur 47 ans avec un point final annoncé quasiment dès le premier scénario. Les scénarios s'enchaînent à un rythme endiablé sur près de cinquante ans, balayant



ainsi tous les événements clés qui conduisent au dénouement tragique qui attend l'humanité. L'enchaînement des douze scénarios suit un crescendo qui crée pour les joueurs une tension haletante. Si les personnages débute l'aventure par de banales affaires de récupération d'information et d'anti-terrorisme alors que la *Deadline* est encore un événement abstrait et lointain, plus la fin inéluctable s'approche et plus les joueurs doivent gérer des situations complexes telles que monter un plan médiatique pour manipuler l'opinion mondiale, éviter ou provoquer un affrontement nucléaire puis, finalement, sauver la planète !

Les cinquante ans sont ainsi bien occupés avec une structure progressive de l'intrigue, et sa fin annoncée, qui

happent vers l'avant et donnent résolument envie de savoir comment les joueurs vont finalement réagir à la tournure que prennent les événements. Le temps, avec en point d'orgue la scène finale qu'il est proposé de jouer en temps réel, est le facteur majeur de la campagne. Pas de répétitions, pas de longueurs et de temps morts. Une campagne menée tambour battant.

Pour couvrir les périodes entre les scénarios, des amorces d'intrigues sont données en fin de chacun d'eux, ajoutées à des idées de suite en quelques mots, le MJ peut donc, avec beaucoup de travail, combler les années, parfois dix à quinze, qui séparent les scénarios avec ses propres scénarios intercalaires.

JOUER À DEUX C'EST MIEUX

Une autre perspective alléchante offerte par *Deadline* est la possibilité pour les joueurs d'utiliser chacun plusieurs personnages.

Deadline propose quatre personnages pré-tirés issus de la même famille et Becket pour débiter la campagne. Il est ensuite suggéré de les mettre à la retraite environ à mi-parcours car devenus expérimentés mais âgés il est difficile de leur faire terminer une campagne de plus en plus exigeante physiquement. Le personnage d'origine devient alors



le mentor d'un petit jeune qui lui ira jusqu'à la fin de l'histoire. Bien que les règles ne prévoient pas de système de vieillissement, ce choix promet des moments d'interprétation intéressants et demande au joueur de bien définir entre ses deux personnages s'ils se disent tout. Qui sait quoi ? S'apprécient-ils ? L'un ne manipule-t-il pas l'autre ? Et si l'un trahissait l'autre ? Autant de possibilités multipliées par le nombre de joueurs à même de donner du piment à la campagne et du fil à retordre au MJ. Il est une solution permettant d'éviter l'imbroglio engendré par la multiplication des personnages tout en conservant la connaissance de celui d'origine. Pour cela il suffit de faire appel à la technologie dont sont victimes les joueurs : les Immémorants. Par ce truchement le joueur se retrouve avec la personnalité de son personnage intégré dans un nouveau alter ego. Cette solution requiert un peu de travail de la part du MJ mais écarte les problèmes relationnels entre les deux personnages.

Il existe bien sûr de nombreuses autres options. Le côté « jouer des personnages riches et influents » étant vite délaissé au profit de missions d'espionnage, il est possible de jouer dès le premier scénario des espions au service du clan Beckett - ou de ses concurrents - des agents des

services secrets, pourquoi pas des terroristes. Bref, des membres d'une organisation qu'il sera aisé de remplacer au pied levé.

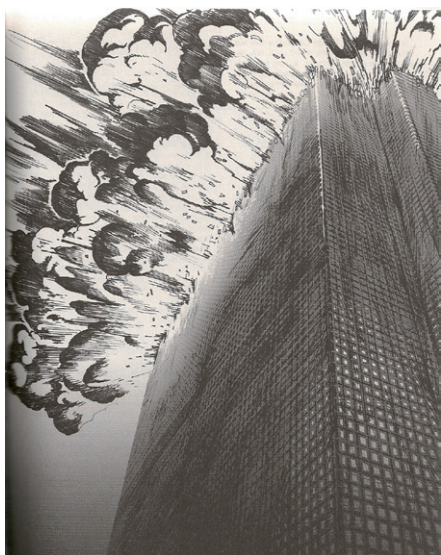
LE DOSSIER

Côté forme, *Deadline* répond au canon désormais habituel chez John Doe : un livret petit format bien pratique doté d'une couverture souple à rabats non moins pratique. Les illustrations sans être exceptionnelles sont simples, correctes et immersives et la mise en page est claire et efficace.

Concernant le fond, tous les scénarios ont la même structure. Tous commencent par une illustration pleine page qui donne la date de début et rappelle avec un compte à rebours le temps qui sépare l'action de la *Deadline* : l'ambiance est campée, le temps est compté.

En introduction, une présentation scientifique, politique, économique et culturelle dépeint le contexte dans





lesquels les événements se déroulent et permet ainsi de suivre l'évolution du monde au fil des décennies. À cela s'ajoute, sous la forme du « Journal radio de 18 h de la FEA », le développement d'un sujet de l'actualité. L'alliance de ces deux descriptifs permet une immersion rapide dans la société du moment et confère à chaque épisode une ambiance propre avec des éléments à glisser en cours de jeu.

Pour mettre en scène le scénario le MJ n'est pas livré à lui-même, il est guidé par un chapitre, « Poser les fondamentaux », qui comme son nom l'indique, établit les grandes lignes du scénario, rappelle sa position dans la campagne et permet au MJ de garder à l'esprit les temps forts à ne pas manquer. Sur le même principe, des encadrés résument

« Les enjeux de la scène » et aident au développement de chaque scène. Grâce à ces repères, le MJ sait à tout moment - et d'un seul coup d'œil - où il doit amener ses joueurs pour assurer le bon déroulement du scénario.

Malheureusement, si cette structure a l'avantage de donner au MJ des garde-fous bien pratiques en jeu, elle jalonne le fil des événements de façon très étroite. Ainsi, il est rappelé pour chaque scène la situation de départ mais aussi l'objectif que les personnages doivent impérativement atteindre. Ajoutez à cela un enchaînement strict de l'ordre des scénarios et un style d'écriture pour le moins dirigiste, il en ressort une forte impression de linéarité.

Ce sentiment est renforcé lors de la première lecture de *Deadline* par le fait que la campagne souffre de ne pas disposer en introduction d'un chapitre destiné à exposer l'intrigue dans ses grandes lignes, ce qui permettrait d'en appréhender en quelques lignes les ressorts. Certes la première lecture est jubilatoire. À la manière d'un roman à suspense, le MJ découvre scénario après scénario les étapes qui mènent vers la *Deadline* et les rebondissements qui permettent aux joueurs de découvrir les secrets du grand plan du grand méchant dont l'identité et les inten-



tions ne sont réellement dévoilées qu'au douzième et dernier scénario. Par contre, à aucun moment le MJ ne dispose d'une vision globale de la campagne, d'un schéma récapitulatif qui lui permettrait d'embrasser la campagne.

L'INNOVATION AU CŒUR DE VOTRE SYSTÈME

Deadline tourne au système *Mercur*, le petit frère de *Métal* qui motorisera la prochaine édition de *Bloodlust*.

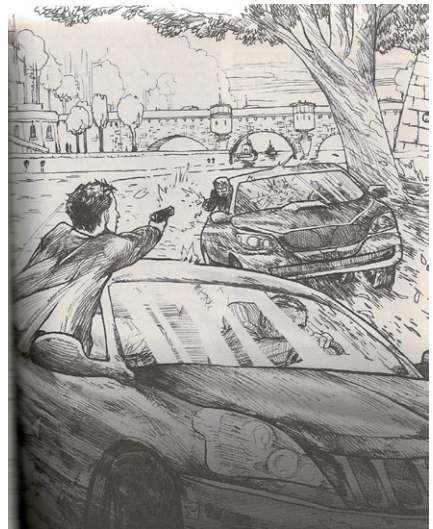
Mercur utilise une liste de compétences fermée et des les traits libres ou Aspects. Le personnage est donc défini par ce qu'il sait faire, les compétences, mais aussi et surtout par ce qui le distingue de ses contemporains, ce qui le caractérise réellement aussi bien sur le plan de l'inné – exit les caractéristiques des systèmes à papa – de son statut ou de sa carrière – exit les classes et métiers des grands anciens – mais aussi ses défauts, ses connaissances spéciales et ses relations sociales.

Il n'est donc pas plus difficile pour créer un personnage que de répartir quelques niveaux dans une liste de 16 compétences – facile – et de se dire : « Je suis une femme fatale, affreusement riche et arrogante qui a vite laissé tomber son droit, au profit de ses deux passions, la danse classique et les actions caritatives » en choi-

sissant des Aspects correspondants ; par exemple : Belle, Intelligente, Riche, Arrogante et Colérique, Spécialité en Droit, Danse, Milieu de la Jet Set, avec un Statuts de présidente d'association et des relations avec un journaliste people, un politicien et un riche et généreux industriel.

ET LE TOUR ET JOUÉ !

Mais le plus malin dans ce système réside dans la résolution des actions entreprises qui ne dépendent pas d'un seuil de réussite issu de la difficulté d'une tâche mais de l'état de stress, de fatigue, on dit ici *Tension*, ou physique, la *Faiblesse*, du personnage. La difficulté intrinsèque de l'action n'est alors plus qu'un modificateur comme les autres. Cela n'a l'air de rien mais ce simple principe place non plus la complexité d'une





tâche mais le personnage au cœur du système de résolution.

Le joueur, et c'est là le tout du force du système, est aussi sollicité car ce dernier ne se contente pas de lancer un nombre fixe de dés alloués pour une compétence mais doit se constituer une poignée de d6 qu'il détermine en fonction de ses compétences et de ses aspects.

Pour reprendre notre exemple, au lieu de faire un bête jet de Baratin, notre héroïne crée quelques lignes plus haut se constituera une poignée de dés comprenant, certes, autant de dés que sa compétences Persuasion mais aussi ceux alloués par son aspect Belle pour séduire un témoin important. Et la tâche sera d'autant plus difficile que notre femme fatale sera légèrement ou gravement tendue.

Chaque aspect possède un niveau d'activation, 1d, 2d ou 3d, en fonction du nombre de dés qu'il confère au joueur. Le joueur peut faire appel à un aspect autant de fois que le niveau de ce dernier dans une scène donnée.

De plus les Aspects peuvent non seulement être utilisés en *Rehaut*, c'est-à-dire que le joueur ajoute 1d, 2d ou 3d à sa poignée, mais aussi en *Faible* et donc que le joueur retire de lui-même des dés de sa poignée. Il se pénalise volontairement afin de ré-

cupérer une activation de son aspect pour à nouveau pouvoir en profiter plus tard dans la scène.

Dans notre exemple notre jet set girl peut prendre l'Aspect *Riche* en faille lors de l'interrogatoire d'un clochard. Il sera plus difficile à convaincre mais pourra à nouveau faire appel à l'aspect *Belle* déjà utilisé précédemment.

Pour simuler le degré de réussite d'une action et résoudre les tests en opposition, le système utilise les « Qualités » : les dés ayant donné un résultat pair sont comptabilisés et déterminent la « Qualité » du jet. Plus le joueur en a, meilleure est la réussite de son action, s'il en a plus que son adversaire il le surpasse.

Pour notre exemple, plus notre séductrice obtient de 2, 4 et 6 à son jet de Persuasion et plus son interlocuteur est sous son charme.

En résumé, Métal est un système dans lequel le joueur n'est pas simplement tributaire de données techniques fixes qui bornent ses actions mais doit gérer les capacités de son personnages, ses Aspects et leurs activations, sa Tension et sa Faiblesse, ce qui lui permet d'influer significativement sur ses chances de réussite. Mais et surtout, le système induit le jeu et le roleplay. La conjonction des compétences et des aspects force le



joueur à imaginer comment aborder une scène en fonction de ses capacités. Ainsi pour continuer encore et toujours avec notre arrogante femme du monde, elle peut, pour obtenir une même information, compter sur la séduction avec son Aspect Belle, mener un interrogatoire construit et subtil avec Intelligente, utiliser des arguments pécuniaires avec Riche... les possibilités sont seulement limitées par les circonstances, l'imagination du joueur et... ce que voudra bien accepter le maître de jeu !

Seul bémol, *Deadline* ne dispose que d'une version ultra-résumée du système Métal, 12 pages pour le moins obtuses qui ne rendent pas hommage à la qualité du système. Heureusement, l'éditeur a réparé cette maladresse en mettant à disposition gratuitement l'intégrale des règles à cette adresse : <http://johndoe-rpg.org/site/wp-content/uploads/2010/10/DeadlineSAV.zip>

AU FINAL

Deadline laisse une impression mitigée. Le pitch est pour le moins alléchant, l'univers sans être follement original colle parfaitement à l'intrigue, l'option de jouer plusieurs personnages, que se soit les uns à la suite des autres ou simultanément, est séduisante, le système résolument novateur replace le joueur au cœur de

la narration.

Malheureusement *Deadline* navigue entre deux eaux. Comment se la jouer ? Burst dirigiste qu'il faut mener tambour battant sans se poser de questions, un peu comme l'on s'avale une saison de 24 heures chrono en une journée au risque de faire une indigestion, ou bien campagne d'anticipation séduisante mais nécessitant d'être complètement reprise et remaniée pour la rendre plus ouverte et pleinement exploitable ?

Deadline oscille tour à tour entre ces deux extrêmes. Chacun fera son choix... ou pas. C'est peut-être pas plus mal comme ça.

FICHE TECHNIQUE

Éditeur : John Doe

Format : Couverture souple, Royal

Nombre de pages : 112

Prix : 22 €

Jérôme MICHEL





DEAD LINE

Nom _____

Description

Compétence

Agilité

Athlétisme

Discrétion

Manipulation

Intimidation

Manœuvres

Médecine

Mêlée

Perception

Persuasion

Psyché

Représentation

Résistance

Savoir

Technique

Tir

Possessions

États

Faiblesse

Tension

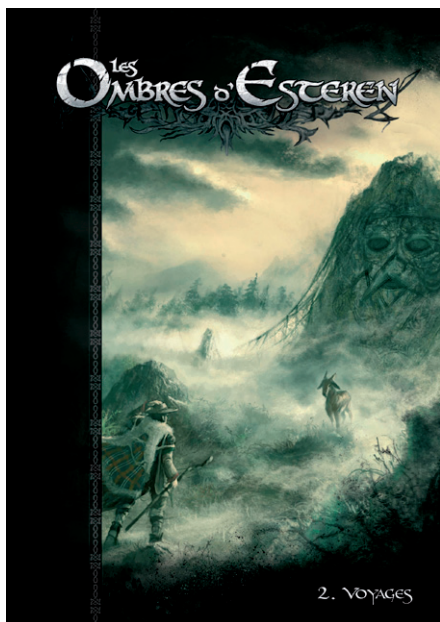
Seuil de réussite

Fatigue - 6 minimum

	Légère				Grave				Critique				Ultim
	☐	☐	☐	☐	☐		☐		☐		☐		☐
Seuils	(Niveau de Résistance)					(+1)				(+2)			
	☐	☐	☐	☐	☐		☐		☐		☐		☐
Seuils	(Niveau de Psyché)					(+1)				(+2)			
	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	



LIVRE 2 : OMBRES D'ESTEREN, L'ÉCRAN



Rapidement après le *Livre 1 : Univers* arrive l'écran pour *Les Ombres d'Esteren*.

L'élément primordial dans ce supplément est un écran cartonné 3 volets A4 en paysage nous proposant côté MJ les tables nécessaires pour mener et côté joueurs une magnifique illustration permettant de plonger les joueurs dans l'ambiance celtique et inquiétante des *Ombres d'Esteren*.

Une somptueuse carte A2 en couleur de Tri-Kazel est fournie et permettra

ainsi à tous de facilement situer leurs périples dans cette grande péninsule.

Le livret de 80 pages qui accompagne l'écran est tout couleur et joliment illustré. Il vient, un peu, compenser certaines des petites absences du livre de base que nous mentionnons dans sa chronique du *Maraudeur* n°1. En effet, il propose de nombreux articles utiles :

- De courtes précisions sur de nombreux lieux remarquables, qui sont, comme pour le livre de base, présentées comme des comptes rendus d'un voyageur et donc donnent des détails intéressants ; néanmoins la vision est tronquée, et certaines vérités restent cachées...

- Cinq synopsis ou canevas de scénarios présentés sous une forme pratique, et proposant des situations variées.

- Douze PNJ importants de Tri-Kazel nous sont proposés, des personnalités connues ou méconnues de la péninsule. De par leurs compétences et historiques, ils peuvent devenir des alliés des PJ, des rencontres importantes, des ennemis ou même être utilisés par un joueur comme PJ.

- Un petit bestiaire qui apporte quelques caractéristiques de créatures, ce qui manquait au *Livre 1 : Univers*.



En conclusion, cet écran remplit totalement sa fonction et vient même donner un peu de matière pour compléter le jeu et permettre de jouer en attendant la campagne et les secrets à venir.

JÉRÉMIE COGET

Fiche technique

Prix : 27,50 €

Editeur : Agate RPG

Format : Ecran 3 volet A4 format paysage

Nombre de pages : 80 pages + une carte A2

Adresse Internet : www.esteren.org



Interview

PAR ROMUALD « RADEK » FINET



NICOLAS HENRY L'AUTEUR ET FABIEN FERNANDEZ DE CDS ÉDITIONS

ACHÉRON

- Fabien Fernandez, Pouvez-vous nous présenter un petit pedigree de CDS éditions et de l'auteur, leurs vies, leurs œuvres... ?

Alors, pour commencer, je m'appelle Nicolas Henry, j'ai 29 ans et je suis éducateur dans le civil, même si je suis passé par tout un tas de métiers avant, dont reporter, prof et interprète en chinois.

Je suis rôliste depuis l'âge de 10-12 ans environ et j'écris des JdR depuis au moins tout ça, sans avoir eu jusqu'alors l'idée de les publier. J'ai participé deux années de suite au concours des Démiurges en herbe sous le pseudonyme de Thorgrim et participé à la déforestation de la planète en couchant sur le papier une flopée d'idées saugrenues que mes amis testaient avec une patience résignée : Achéron en faisait partie.

Actuellement, je suis président et cofondateur de l'association la Boîte à Chimère, un club de jeux de rôle et jeux de société parisien.

Si on lève le rideau, CDS éditions c'est l'auteur Charlotte Bousquet et l'illustrateur Fabien Fernandez. Mais c'est avant tout issu du fanzine *Cendres de Sphinx* qui a eu plusieurs numéros et s'est spécialisé au fil des années dans *Les Secrets de la Septième mer*. C'est pourquoi on retrouve tant de matériel du jeu (en PDF gratuit sur notre site). Mais CDS c'est plusieurs années de travail qui nous ont conduits à choisir une voie professionnelle pour ce que l'on faisait dans le fanzinat. On a voulu transformer notre expérience et nous avons monté nos trois collections sous une structure éditoriale : Collectionneur, Hypericum et Pueblos.

Collectionneur :

Fidèle à sa vocation première de promouvoir l'imaginaire de jeunes artistes, CDS éditions souhaite, avec Collectionneur, permettre la rencontre entre le public et des artistes, illustrateurs et photographes encore peu présent sur la scène actuelle.

Titres: *Des Vierges et des Tombeaux*, *Le Boudoir aux Végétales*.

Hypericum :

Hypericum, ce sont des jeux de rôles originaux, tant par leurs thèmes que par leur système de règles. CDS éditions développe en interne ses

propres jeux de rôles mais reste ouvert à des publications de créations externes. À l'heure actuelle deux projets sont en cours.

Titres: *Project : Pelican*, *Achéron*.

Pueblos :

Parce que la Terre souffre, parce que des hommes et des femmes chaque jour sont victimes d'atrocités, de violences, d'injustices, parce que c'est partout, autour de nous... Pueblos, c'est une anthologie annuelle sur un thème spécifique, dont les droits sont intégralement reversés à une association humanitaire ou écologique.

Titres: *L, Fauves et Métamorphoses*

Voici pour la description officielle. Nous avons en tiroir une autre anthologie sur le thème de la frontière dont les droits seront reversés à RESEF, mais aussi d'autres jeux de rôles comme par exemple *Islendigar* et d'autres dont on ne peut pas parler. On espère aussi faire la deuxième édition d'un ou deux autres jeux déjà sortis mais là encore on ne peut pas trop en parler, ce sont les secrets d'éditeurs qui n'ont pas encore signé certains documents.

Nicolas Henry, Achéron attaque un segment du JdR où certains grands noms se sont déjà fait une place. C'est tout à son



honneur. Mais pour un MJ débutant, qu'est-ce qui différenciera *Achéron* de *Maléfices*, *Crimes* ou encore *Appel de Cthulhu by Gaslight* ?

Alors ça, c'est la question qui revient, et c'est légitime, le plus souvent. Je vais essayer de faire bref.

Maléfices, c'est une honte je sais, mais je n'y ai jamais joué. Des rares informations que j'ai pu en lire, il s'agit surtout d'une ambiance Belle époque, teintée d'un côté burlesque qu'*Achéron* n'a pas. Si je me permettais une comparaison BD hasardeuse, je mettrais *Maléfices* à côté d'*Adèle Blanc-Sec* de Tardy et *Achéron* en voisin de *From Hell* d'Alan Moore. Les oppositions Scepticisme contre Spiritisme les rapprochent sur certains points, mais là encore, je pense que là où *Maléfices* explore le côté folklore contre science, *Achéron* s'intéresse surtout à ce que peut gé-

nérer l'esprit humain et quelle forme il donne à ses propres angoisses.

Pour *Crimes*, une fois encore, c'est l'époque qui va avoir son mot à dire, car il est clairement orienté 1900 et surtout doté d'une ambiance naturaliste : l'homme est porteur des germes de sa propre perte et « évolue » de manière inéluctable vers la monstruosité et le crime, comme le veut son époque. Il n'y a pas de fantastique dans le sens littéraire du terme, il y a une évolution fatale qui peut se traduire ou non par l'apparition de choses anormales. Là encore en comparaison livresque, *Crimes* c'est du Zola, là où *Achéron* lorgne dans le Villiers de L'Isle-Adam ou le Bram Stoker.

Enfin *Chtulhu*, c'est tout simplement *Cthulhu*, avec un univers et une thématique spécifiques. De plus le éroulement du jeu est différent ; les investigateurs ont tendance à se mettre eux-mêmes dans le pétrin, à vouloir en savoir trop ; dans *Achéron*, l'horreur vous tombe dessus et c'est à vous de vous en sortir tant bien que mal. Enfin *AdC by Gaslight* est très « Londres XIX^e ». C'est aussi le cas d'*Achéron*, mais le but final, si la gamme se développe, c'est justement d'étendre l'aire de jeu à la Terre entière, car c'est également l'époque

des grandes expéditions et de la fascination pour le voyage : la rencontre avec des mondes et des croyances étrangères joue presque autant que le fantastique lui-même finalement...

Nous avons en prévision pas mal de carnets d'extension : l'un me tient particulièrement à cœur, c'est la Chine du XIX^e. L'arrivée de l'Occident, les sociétés secrètes et le Shan-ghai sulfureux font d'excellentes toiles de fond pour un jeu d'ambiance.

Achéron est définitivement orienté simulationniste. Dans le contexte actuel où les jeux se veulent de moins en moins entourés de règles, Achéron prend le contre-pied. Pourquoi ce choix ?

Je crois qu'on ne va pas être copains.

D'une part, je n'aime pas les classifications dans le JdR, que je trouve galvaudées : un système de jeu peut orienter une manière de jouer, c'est vrai, mais un JdR ça reste ce que l'on en fait.

Ensuite, si tu entends par simulationniste « entouré d'une plâtrée de règles », je pense qu'il faut engueuler celui qui fait tes fiches. J'ai justement fait en sorte qu'Achéron soit le moins complexe et le plus intuitif possible : la résolution de toutes les actions se

fait par un unique jet de Dé + Attribut/compétence. Si le jet peut être évité par le bon sens du MJ et des joueurs, je préfère même autant.

Si je dois mettre une catégorie sur Achéron, ce sera avant tout « jeu d'ambiance » : les mécaniques mathématiques doivent être réduites au maximum pour les actions, mais on a effectivement quelques rouages de règles qui permettent de mettre une certaine pression sur les persos avec la gestion de la peur et de la fatigue et ce, uniquement pour servir le jeu. Ça reste très basique mais d'expérience, ça tourne assez bien. Il s'agit surtout de faire expérimenter aux joueurs le harcèlement dont seront victimes leurs PJ. Tout le reste ou presque se joue à l'interprétation et au contrat social qui existe entre le meneur et les joueurs, jusque dans l'utilisation des dons surnaturels qui sont très flexibles.

Le livret contient des règles optionnelles pour ceux qui veulent justement faire dans le plus complexe, mais elles sont dispensables.

Quelles sont les prochaines étapes d'Achéron en termes d'animation et de publication ?

Si tout marche sur des roulettes et si mon travail me laisse assez de temps,

nous avons le projet de suivre la gamme avec des extensions thématiques centrées sur l'horreur dans le monde : le premier serait la Chine du XIX^e, mais l'Inde, l'Afrique noire, l'Amérique du Sud, l'Égypte et l'Amérique du Nord sont dans la ligne de mire. J'aimerais également faire un bouquin pour les PJ, en leur proposant de nouvelles Convictions et en approfondissant celles du livre de base, ainsi qu'un recueil sur la sorcellerie, que par manque de place nous avons renoncé à mettre dans le bouquin de base. Je pense qu'on utilisera également la page téléchargement du site pour donner accès à des scénarios et des aides ou des conseils de jeu.

La période du XIX^e siècle est très large et a été le témoin de grands bouleversements. Par exemple, la France de 1813 n'est pas celle de 1871. N'avez-vous pas peur de perdre le MJ dans un background si vaste ? Pourquoi ne pas avoir placé le jeu à une date précise sur laquelle reposer le background et le fluff (du contexte hors format jdr) ?

C'est exact, le XIX^e est un siècle de changement. Pour être honnête, j'ai toujours vu *Achéron* comme un jeu Second Empire, c'est à dire

entre 1850 et 1870, je pense que cela se ressent dans l'écriture.

Mais nous avons quand même maintenu le flou pour une raison précise : *Achéron* n'est pas un vrai jeu historique et je tenais à laisser aux MJ une grosse marge de manœuvre pour leurs histoires. On accuse souvent le jeu de rôle d'être élitiste et il faut, à mon avis, tendre à réduire cette réputation : on joue avant tout pour jouer pas vrai ?

Des parties gâchées par des historiens en herbe ou des « réalistolos » , j'en ai connues plus d'une et je tenais absolument à éviter ça à un MJ en lui redonnant sa place : c'est à lui de gérer sa période, on passera facilement sur quelques anachronismes, c'est le récit qui importe. La majorité des films sont bourrés de ce genre de petits détails qui font bondir les spécialistes : en sont-ils moins bons ? Je ne crois pas, sauf lorsque ces détails deviennent vraiment frappants et influent sur les bases du récit.

Ce qui m'intéressait avant tout, c'était l'ambiance dégagée par la littérature fantastique romantique de l'époque (Maupassant, Villiers de L'Isle-Adam, Mary Shelley), qui fait la part belle à l'émotion et à l'introspection et ça, pour le coup, c'est valable pour la totalité

du XIX^e, si ce n'est que ça va crescendo jusqu'à l'arrivée du réalisme et du naturalisme, à la fin du siècle.

Je donne quand même dans le bouquin des accroches historiques pour cerner un cadre et permettre de rebondir sur certains aspects de l'histoire : les grandes révoltes comme celles de 1848 ou la Commune, le *risorgimento* italien et les *carbonari* ou encore les tensions de l'empire austro-hongrois sont de belles toiles de fond pour les enquêtes. Mais elles restent ici des prétextes pour mettre en scène les personnages.

Pourquoi le XIX^e siècle, d'ailleurs ? Pourquoi pas un Achéron contemporain ?

On y vient. Le background de l'Achéron n'a en effet pas besoin d'une époque précise et peut s'appliquer au contemporain, j'ai quelques idées là-dessus, je ne te le cache pas, dans le cas où la gamme intéresserait des joueurs (on peut toujours rêver). J'ai quand même choisi le XIX^e car avant l'époque, c'est l'esprit de l'époque qui caractérise le jeu : le romantisme fantastique, voire le roman gothique (on parle du vrai, hein, celui d'Ann Radcliffe ou Bram Stoker, pas les *Twilight* et consort...). Le XIX^e c'est la charnière entre le scientisme

et le mysticisme, le début d'une ère industrielle « anonymisante » qui fait peur et exclut comme dans les livres de Dickens, de la science que personne ne semble pouvoir arrêter pas plus qu'on ne peut la maîtriser. Sans compter que le thème du jeu c'est avant tout cette confrontation que l'on ressent dans la littérature de l'époque, entre le questionnement de l'être humain sur les limites de l'âme et l'influence grandissante d'une science toute puissante.

Merci à Fabien Fernandez des Editions CDS et à Nicolas Henry, auteur d'Achéron, pour leur disponibilité et la franchise de leurs réponses.



FRANCK PLASSE DES XII SINGES

• *Après Trinités, Abyrne, Intégrales et Adventure Party, les XII Singes nous proposent une nouvelle série de jeux. Peux-tu nous rappeler les spécificités de chacune de ces séries et surtout ce que « Clé en main » va apporter de nouveau ?*

Trinités, c'est une gamme, le mode classique du JdR. Un bouquin de base, un écran, des suppléments. D'autres gammes sont en cours de préparation.

Abyrne, c'est une aventure lancée avec les éditions Mnémos. Eux publient des guides de villes imaginaires, des ouvrages littéraires ne relevant pas du JdR. Et nous, on publie un mini-système de jeu, des scénarios et des personnages qui exploitent leurs guides.

D'autres sont prévus, à commencer par *Kadath* qui fonctionne avec le guide de la ville inventée par Lovecraft que vient de sortir Mnémos.

Intégrales, c'est un JdR complet en un seul pack : livre de règles et d'univers, écran et livre de secrets et de scénarios.

Adventure Party, c'est du JdR simplifié, idéal pour débiter ou pour les vieux routards qui n'ont plus assez



de temps. De quoi faire des aventures dont vous êtes les héros, facilitées grâce à des emprunts au jeu de société plus classique (points de vie comptés avec des jetons, pouvoirs gérés par des cartes, etc.).

Et enfin, « Clé en main », c'est une campagne prête à l'emploi, jouable après une simple lecture : scénarios didactiques, règles sous formes de fiches, PJ prêts à l'emploi et même aides de jeu couleur à distribuer aux joueurs.

- *Le premier jeu de la série est 2012, Extinction. Peux-tu nous raconter comment ce jeu est devenu le candidat idéal pour le lancement de la collection ? Comment s'est déroulée la rencontre entre les attentes des XII Singes et la création de Jérôme ?*

Jérôme nous a présenté son idée. Il nous a fallu 10 minutes pour être convaincus... Raconter ce qui se cache derrière le mythe 2012, j'en rêvais. Jérôme l'a fait !

- *Le système de jeu, décliné sous forme de fiches, est-il appelé à devenir la base de vos prochains jeux dans cette collection ?*

Oui. Deux autres sont déjà en cours. Le prochain opus sera sur le thème de la mythologie nordique. On y jouera les dieux nordiques.

- *Avec 2012, Extinction, c'est un nouveau style de jeu qui est publié. Après avoir innové en permettant à des studios indépendants de réali-*

ser des suppléments pour certaines des créations des XII Singes, vous vous lancez pour la seconde fois sur des gammes de jeu qui diffèrent de ce qu'on a l'habitude de trouver en boutique. Est-ce une volonté délibérée des XII Singes ou plus un concours de circonstances ?

On essaie toujours de se poser la question de la forme devant chaque idée. Prendre un texte et le couler dans une maquette A4 ne nous amuse pas trop. On essaie donc à chaque fois de trouver le format qui rend le plus service au jeu et donc aux futurs joueurs. C'est stimulant !

- *Existe-t-il un style XII Singes ? Comment voyez-vous la pratique du JdR ?*

Un jour sur un forum, quelqu'un nous qualifiait de *player friendly*. C'est le plus beau compliment qu'on puisse recevoir. Si notre style est ainsi perçu, ça nous va impec'. Notre pratique est celle d'un loisir convivial qui permet de se retrouver autour de fictions à vivre ensemble. On fait donc des produits dans ce sens.

JÉRÔME V. AUTEUR DE 2012 EXTINCTION

• Jérôme, ton nom apparaît avec une étonnante régularité dans les productions des XII Singes. Peux-tu nous raconter ton parcours d'auteur de jeu et comment est née cette collaboration prolifique avec les XII Singes ?

C'est Claude Guéant (co-auteur de *Trinités*), avec qui je pratique le JdR depuis une dizaine d'années, qui m'a mis en relation avec Franck Plasse pour *Alkemy RPG*. À l'époque je travaillais déjà pour *Dragon Rouge*, ce qui a bien facilité les choses. J'ai enchaîné avec quelques scénarios pour *Trinités* et *Adventure Party*. Cette expérience m'a permis de travailler de plus en plus efficacement avec Franck, ce qui est très confortable. Quand il m'a parlé de son idée de gamme « Clé en main », j'ai sauté sur l'occasion. Ce format est idéal pour développer des situations atypiques, comme placer les personnages au cœur de l'apocalypse...

• 2012, *Extinction* exploite le filon de la fin du monde programmée la même année. Pourtant, le jeu est loin d'être orienté vers le surnaturel mais fait appel à des références is-

sues de la science-fiction. Comment t'es venue cette approche ?

Ça s'est passé dans l'autre sens. L'idée première du projet était justement cette « référence SF » (que je ne peux expliciter sans dévoiler une partie de l'intrigue). Il se trouve qu'après réflexion, cette histoire se goupillait bien avec le thème 2012. C'est sous cette forme que cette campagne s'est retrouvée la première à être éditée dans la collection « Clé en main ».

J'avais aussi un autre type d'ambition pour ce projet : la mise en pratique de mécaniques de scénarios que j'avais déjà un peu testées auparavant (comme dans *La Colonie des glaces* du *Dragon Rouge* n°6 notamment). Ce système de jauges permet de concevoir une campagne au cours de laquelle les PJ peuvent échouer à n'importe quel moment, sans que cela ne mette fin à l'histoire. Le MJ n'est plus obligé, comme dans beaucoup de scénarios, de se forcer à faire réussir les personnages pour pouvoir poursuivre l'aventure.

• Le système de jeu fait plus penser à de l'AVH (aventure dont vous êtes le héros) qu'à du JdR. Sont-ce les prémices d'une nouvelle façon de jouer que tu nous proposes ou s'agit-il plus prosaïquement d'un système qui collait bien à l'histoire ?



Ah, pour moi c'est un vrai système de JdR ! Plus simple que la moyenne mais pas tant que ça non plus, il y a une bonne liste de compétences, un système de combat étoffé avec la mécanique de primes/pénalités et des atouts personnalisés. Sa base a été conçue par Franck Plasse. Je suis intervenu après pour la bidouiller au fur et à mesure des playtests avec des vétérans tatoués et des grands débutants. C'est donc le système qui colle le mieux à la collection, il tournera aussi bien avec les futurs opus de la collection qu'avec 2012, *Extinction*.

- *As-tu déjà d'autres réalisations en vue faisant appel à ce même système ? Ou d'autres systèmes ?*

C'est le système de tous les futurs jeux de la collection « Clé en main ».

- *Avec le sujet de la fin du monde en 2012, ton jeu se positionne dans la saisonnalité du JdR. Ne penses-tu pas que des sujets trop pointus ou trop « en vogue » ne finissent par desservir le jeu sur la durée ? En 2013, le jeu aura t-il toujours son aura actuel d'apocalypse ?*

C'est justement un des intérêts majeurs de cette collection de pouvoir traiter ce type de thème. On joue les cinq actes de la campagne et c'est terminé (même si le système et les personnages permettent de jouer d'autres scénarios créés par le MJ). En novembre 2012, date du commencement de la campagne, le jeu en sera presque à deux années d'exploitation, ce qui est suffisant pour lui permettre d'être joué par tous ceux qui en ont envie. De plus, si le besoin s'en fait vraiment sentir, la campagne peut être adaptée à un autre contexte que 2012.

Merci à Franck Plasse des XII Singes et à Jérôme V., auteur de 2012, Extinction, pour leur disponibilité et la franchise de leurs réponses.

GOTREK ET FELIX, AVENTURES DANS LE VIEUX MONDE

Je viens de commencer le septième tome de la saga de Gotrek et Felix. Comme attendu, ce tome marque un virage dans l'histoire et dans les héros. J'ai donc décidé d'en profiter pour vous parler un peu des six premiers ouvrages et de ce côté incomparable des romans Warhammer.

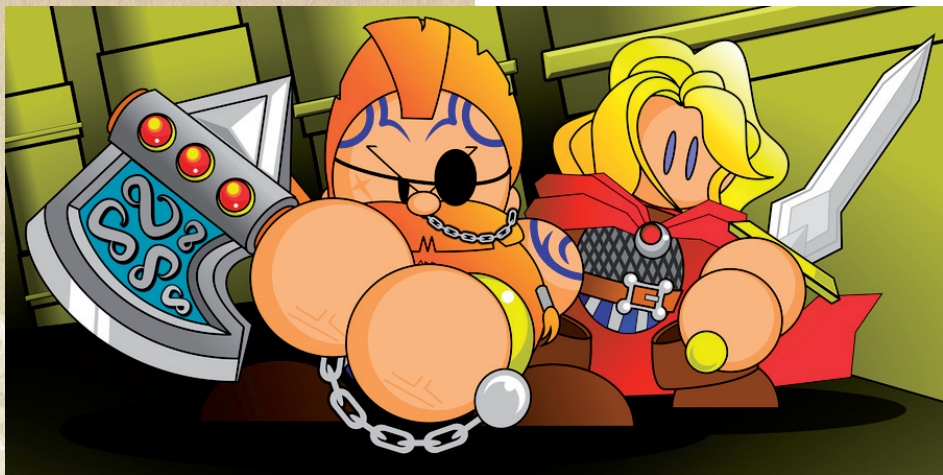
Tout d'abord, découvrons les protagonistes principaux. D'un côté, nous avons Felix Jaeger ; fils d'un riche marchand d'Altdorf, Felix est le stéréotype du fils de bonne famille révolté mais pas trop. Il a appris le maniement des armes auprès de grands maîtres, afin surtout de rencontrer des personnes de son rang et nouer des relations amicales. Il est très moyen au niveau des études, plus passionné par l'écriture de poèmes modernes plus ou moins réussies et par la rêverie romantique. Baigné depuis son enfance dans les histoires de héros, il voit la vie comme un conte. De l'autre côté, nous avons Gotrek Gurnisson. Nain ayant commis un crime d'honneur, il est devenu tueur de trolls, une sorte de guerrier suicidaire nain dont le but est de mourir

au combat face à l'adversaire le plus puissant, celui qu'il ne pourra défaire.

Un jour, alors que Felix vient de tuer en duel un condisciple et qu'il s'est fait cataloguer comme agitateur suite à des révoltes liées à une nouvelle taxe, le voilà aux prises avec les autorités. Gotrek vient alors à son secours et cela finit dans le meurtre de tenants de l'autorité publique et dans le serment, fait sous l'emprise de l'alcool, que Felix deviendra le chroniqueur de la mort héroïque de Gotrek. Voilà comment les routes du Vieux monde voient débarquer nos deux compères...

À partir de ce moment, ils vont se retrouver volontairement (généralement du fait de Gotrek et de son désir de rencontrer sa destinée de tueur) ou de manière fortuite (on est quand même deux ans avant la seconde grande invasion du chaos) en première ligne des grands bouleversements du Vieux monde.

En cinq tomes, nos deux amis vont réellement vivre une destinée de personnages de jeu de rôle et c'est ce qui fait toute la beauté de la saga. En effet, l'auteur de cette première partie, William King, a visiblement bien intégré l'idée de progression des personnages. Si le premier roman est une succession d'aventures,



les suivants forment une campagne complète qui voit petit à petit arriver des ennemis récurrents, voire des alliés. Dans les deux cas, ce sont des personnages attachants qui donnent envie d'en savoir plus sur eux. À ce niveau Games Workshop ne s'est pas trompé et a même commencé des *spin-off* de la série Gotrek et Felix afin d'explorer d'autres personnages, y compris des « méchants ».

Pour en revenir à nos deux héros, au fil des albums, il est possible de suivre réellement leur progression en termes « d'xp » et de compétences. On pourrait même voir leurs point de vie augmenter. En fait, il y a peu de choses à faire pour adapter cette saga en une campagne de *Warhammer JdR*, à croire que l'auteur maîtrise également.

On y retrouve ce qui fait le bonheur

des aficionados des campagnes longues : un crescendo dans les enjeux et les risques. De petits mercenaires locaux, nos compères vont passer au statut de héros du peuple nain pour devenir ceux de l'Empire. Si ça ce n'est pas de la progression!

On trouve sur leur chemin des secrets anciens, des lieux inconnus, de puissants artefacts, des ennemis cruels, des alliés fidèles, des amis qui meurent en leur sauvant la vie, de belles histoires d'amour tragiques et surtout des armes magiques.

Le nombre de titres permet de donner une réelle profondeur aux personnages, pas que principaux d'ailleurs. On peut assister à la transformation d'un tueur recherchant la mort en un héros quasi invincible mais dont la culpabilité va en progressant. On a aussi un jeune romantique que le chaos et l'horreur vont



petit à petit endurcir au point de lui faire perdre bien plus que son âme. Avec le temps, les blessures deviennent des cicatrices, le chaos a un impact identifiable, les amitiés s'usent et les espoirs sont bien souvent déçus. De cette durée naît une intimité avec les personnages et avec leurs aventures qu'on ne peut retrouver dans des romans en un seul tome.

Le seul souci avec cette collection est que quand vous avez commencé, vous ne pouvez plus vous arrêter et qu'il faudra donc mettre en veille toutes vos autres lectures. D'ailleurs c'est pas tout ça mais je retourne découvrir où mènent ces fameux portails des Anciens ...

LES TITRES DE LA COLLECTION DISPONIBLES

À CE JOUR

TUEUR DE TROLLS

Découvrez Felix Jaeger et Gotrek Gurnisson.

Tueur de skavens

Au cœur de Nuln, la menace skaven montre le bout de son museau.

TUEUR DE DÉMONS

Dans les désolations du chaos, il y a des démons et d'anciennes cités naines.

TUEUR DE DRAGONS

Deux ailes et de grosses écailles, voici qu'arrive le dragon.

Tueur de monstres

La deuxième grande invasion du chaos prend comme destination Praag, nos héros aussi ...

Tueur de vampires

Dans les profondeurs de la Sylvanie, il y a des forêts et parfois des vampires vraiment pas fréquentables.

TUEUR DE GÉANTS

Albion, l'île aux géants, et ses accès aux portails des Anciens.

Tueur d'orques

Parce qu'il n'y a pas de raison pour que les peaux vertes ne profitent pas de la faiblesse de l'Empire.

TUEUR D'HUMAINS

La menace est aussi intérieure.

TUEUR D'ELFES

On reconnaît un bon elfe d'un mauvais elfe non pas à la couleur de peau mais au fait qu'il veuille vous tuer ou pas ...

2012

Les scientifiques assuraient que ce n'était que de la superstition pour simples d'esprit. Toutes leurs études renforçaient cette thèse. Et pourtant...

Novembre 2012. La planète est secouée par des catastrophes naturelles sans précédent, inexplicables par la science moderne. Quelle est la cause de cette apocalypse? Que signifie-t-elle? Et surtout, que peut-on faire pour l'arrêter?



Incarnez un membre d'ICARUS, force d'intervention polyvalente internationale. Agissez aux quatre coins du monde pour résoudre le mystère 2012. Que votre personnage soit scientifique, commando, psychologue, pilote ou autre, ses talents seront mis à rude épreuve pour la plus importante des missions.

Les actions, les réussites et les échecs des héros détermineront le futur de la planète, au cours d'une campagne à issues multiples. Sont-ils prêts à relever le défi ?

UNE GRANDE AVENTURE PRÊTE À JOUER

Prévue pour 2 à 5 joueurs, elle est composée de cinq actes de 6 à 8 heures chacun.

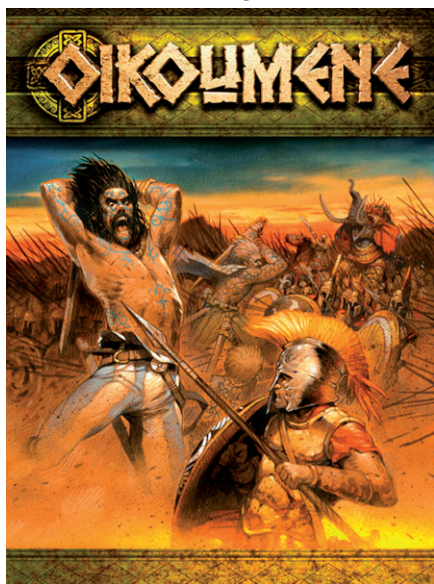
Le maître de jeu lit les règles et le premier scénario, les joueurs choisissent leur personnage parmi les dix proposés, chacun se munit de 4 dés à 6 faces et l'aventure commence sans plus de préparation !

Dans cet ouvrage clé en main, vous trouverez ainsi :

- 6 fiches recto-verso de règles,
- 10 fiches recto-verso de personnages,
- 7 fiches recto d'aides de jeu en couleur,
- un livret de campagne de 64 pages.



ARMES & ARMURES ANTIQUES



AIDE DE JEU DE KURGAN

PRÉSENTATION

L'objectif de cette série d'aides de jeu est de vous présenter les armes, les armures et les différents équipements militaires utilisés aux alentours de l'époque où se situe le jeu *Oikouménè* (c'est à dire le III^e siècle av. J.C.).

Cette aide de jeu ne se veut pas un traité historique exact, j'ai rassemblé les informations que j'ai jugées pertinentes pour le jeu. Cependant, les informations de différentes sources étant parfois contradictoires et souvent très variables, il a fallu, parfois, faire certains choix et extrapoler certaines données.

Certains équipements militaires présentés ici n'étaient plus en usage courant à l'époque du jeu. Toutefois j'ai décidé de les présenter tout de même, pour la culture générale du lecteur, mais aussi parce qu'il n'est pas impossible de les récupérer dans certains coins reculés du monde (les Thraces, par exemple, étaient connus pour employer des types d'armures passés de mode chez leurs voisins Grecs), ou dans les tombes de héros oubliés. Cependant ces équipements désuets sont indiqués avec l'adjectif (**Archaïque**) entre parenthèses.

De la même façon, d'autres pièces n'ont pas encore été inventées ou bien ne sont pas en usage courant à l'époque du jeu. J'en inclus certaines, d'abord pour se faire une idée de comment l'armement a évolué, mais aussi pour les maîtres du jeu qui souhaiteraient utiliser les règles du jeu *Oikouménè* pour faire jouer à des époques plus tardives, comme les deuxième et troisième guerres puniques, la fin de la république romaine, ou même les débuts de l'Empire. Ces équipements sont signalés par l'adjectif (**Anachronique**) entre parenthèses.

Dans la deuxième partie de ce document vous trouverez les statistiques de jeu des différentes pièces d'équipement présentées, ainsi que quelques idées de règles optionnelles en rapport.

À la fin, on trouvera un lexique des termes latins ou grecs en rapport avec l'équipement offensif, défensif, voire vestimentaire des militaires de l'époque.

LES BOUCLIERS

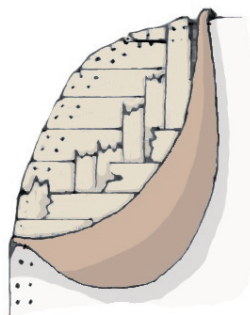
Le bouclier est sans conteste l'équipement défensif le plus utilisé de toute l'antiquité, et cela loin devant les différentes pièces d'armure. À part certaines unités de cavalerie et de tirailleurs, il n'existait presque aucune troupe de guerre qui ne l'utilisât sous une forme ou une autre.

Les avantages de cet équipement sont légion. Non seulement il est la plupart du temps aisé à fabriquer et d'un coût modique par rapport aux armures, mais son utilisation demande très peu de compétences ou de formation. Il offre une bonne protection, que ce soit au corps à corps ou contre les projectiles, et il permet aussi de développer des formations d'infanterie denses et solides, comme la phalange.

En dernier lieu, sa capacité offensive n'est pas à sous-estimer : certains boucliers étaient autant utilisés pour parer les coups de lance ou s'abriter des projectiles, que pour bousculer ou frapper l'ennemi.

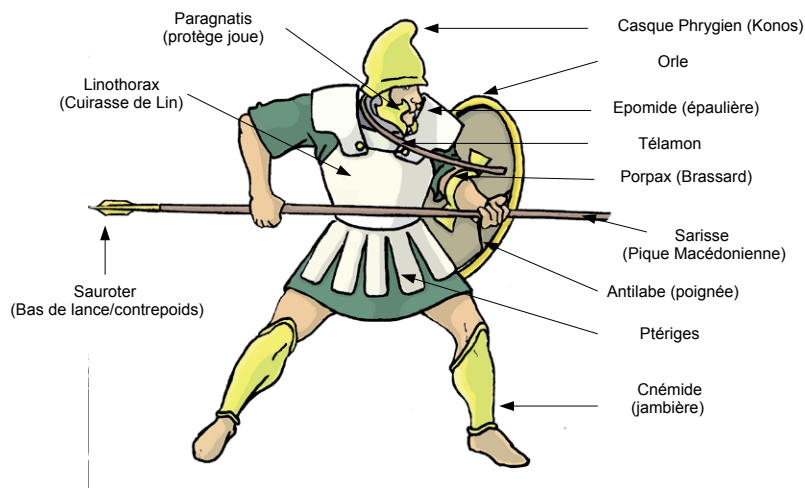
Les matériaux

Le bois : Qu'il soit de saule, d'aulne, de peuplier ou de chêne, il repré-



l'ais

sente l'élément principal d'un bouclier. Une unique pièce de bois était rarement utilisée pour en fabriquer, il semble plutôt que l'usage était d'assembler plusieurs planches ou lattes (les **ais**) à l'aide de colle animale, de tenons et de mortaises, ou de rivets. On trouve aussi une version de nos contreplaqués modernes, le clayonnage, réalisé par collage d'un entrelacs de fines lamelles de bois fibreux (aulne, frêne ou peuplier), avec de la colle d'os, de peau ou de poisson. Ce lamellé-collé offre légèreté, souplesse et résistance aux chocs, les fibres du bois ne se trouvant jamais toutes dans le même sens. Lorsque le bouclier est constitué de bois, l'épaisseur de celui-ci varie souvent de 1,5 à 2 cm au centre, là où le bouclier doit être rigide et solide, à seulement 0,5 à 1 cm sur les bords, là où l'élasticité naturelle du bois permet d'absorber le choc sans rompre.



L'osier ou le roseau : Beaucoup plus légers que le bois, ils offrent eux aussi une protection correcte due à leur souplesse et à leur élasticité. Mais cette légèreté et cette souplesse les rend, le plus souvent, impropres à une utilisation offensive.

Le cuir : Principalement de bovin, il est pratiquement toujours utilisé dans la confection d'un bouclier, que ce soit comme constituant principal, comme à l'époque mycénienne, ou bien pour protéger le bois de l'usure, de l'humidité et de l'éclatement. Une fois tendu et séché, il a la propriété de se rétracter sur son support, rigidifiant et assurant la cohésion

des différentes pièces. Même utilisé seul, en une ou plusieurs couches, il semble être très résistant à la pénétration des flèches, voire des lances.

Le métal : Il sert principalement pour renforcer des zones précises d'un bouclier (l'umbo ou l'orle, voir plus loin) ou bien à riveter les planches ou lattes de bois entre elles. On utilise alors du bronze ou du fer. Les boucliers sont parfois recouverts sur leur surface extérieure d'une fine feuille de bronze (1 à 1,5 mm) martelée et polie. Elle sert à la fois à protéger le bouclier de l'usure, assurer en partie la cohésion de l'ensemble, augmenter la solidité ; mais



elle a aussi un intérêt esthétique. Les boucliers constitués uniquement de métal étaient extrêmement rares et le plus souvent à but purement rituel.

Le tissu : Principalement du feutre et du lin. Plusieurs couches sont utilisées pour recouvrir le bois, parfois à la place ou en plus du cuir. Là encore, ces couches ont pour fonctions de protéger le bois de l'usure, de limiter l'éclatement à l'impact et d'offrir une surface unie qui peut être peinte.

FORMES ET DIMENSIONS

Les différentes formes et dimensions des boucliers de l'antiquité sont très variables et dépendent fortement du type d'unité militaire à laquelle ils sont destinés. Leurs tailles varient du petit bouclier couvrant à peine l'avant-bras au grand pavois qui protège le guerrier des pieds aux épaules. Les formes les plus courantes sont rectangulaires ou circulaires, mais on trouve aussi des formes ovales, en croissant, ou même en forme de huit. Les boucliers peuvent être plats, mais sont bien souvent bombés ou concaves, ce qui permet une couverture plus importante du guerrier ainsi que de dévier la frappe plutôt que de la bloquer. Le poids des boucliers, dépendant des dimensions et des matériaux utilisés, peut varier entre 2 et 10 kg.

MODES DE PRÉHENSION

Il existe deux principaux modes de préhension (la façon dont est tenu le bouclier) ainsi qu'un troisième utilisé en appoint ou pour le transport. La façon de tenir le bouclier influence grandement l'utilisation finale de celui-ci, tout comme les matériaux utilisés ou la forme.

Double poignée : Le bouclier est maintenu sur le bras par deux poignées ; l'une, le **porpax**, est une sorte de brassard dans lequel est passé l'avant-bras, la seconde, l'**antilabe**, est tenue par la main. Le centre du bouclier se situe entre ces deux poignées, au milieu de l'avant-bras. Soutenu par l'ensemble de l'avant-bras, ce mode de préhension favorise une utilisation défensive du bouclier (celui-ci se trouve plus près du corps), répartit mieux le poids et le choc des attaques et rend les tentatives adverses pour écarter ou désarmer le bouclier très difficiles. En revanche, il limite la liberté de mouvement de l'utilisateur et rend l'utilisation offensive moins aisée. Dernier avantage, le guerrier peut lâcher l'antilabe pour libérer sa main et ainsi utiliser une arme à deux mains (pique ou arc) tout en restant protégé par le bouclier fixé à son avant-bras.

Poignée centrale : Le bouclier est maintenu par une unique poignée, ou **manipule**, qui se situe au centre



de celui-ci. De cette façon, le guerrier possède une grande liberté de mouvement et peut le tenir loin devant. Comme l'autre coté du manipule est en général protégé par une bosse métallique, ou **umbo**, on peut donner des « coups d'umbo », très efficaces, de la même façon que l'on donnerait un coup de poing. On peut aussi, en inclinant le bouclier sur l'avant-bras, donner des coups avec le bord inférieur du bouclier, des « coups d'orle » profitant ainsi de toute l'allonge et de la masse du bouclier. Enfin si une arme venait à se planter entre les lattes d'un bouclier, il est possible, d'une torsion du poignet, de désarmer l'adversaire. C'est clairement le mode de préhension qui permet une utilisation offensive optimale, en revanche le bras se fatigue rapidement de cette manière et le bouclier peut en être arraché plus facilement.

Baudrier : Le baudrier, ou **télamon**, est une grande courroie de cuir attachée au bouclier et qui est passée en bandoulière en travers des épaules. Il sert principalement à transporter le bouclier en dehors des combats, mais il permet aussi de soulager le bras d'une partie du poids pendant une mêlée. Autre avantage, il est facile de rejeter le bouclier dans son dos d'un simple mouvement, et ainsi de se protéger en cas de fuite. Le téla-

mon est toujours utilisé en plus d'un des deux autres modes de préhension.

LISTE DES BOUCLERS

BOUCLIER HOPLITE (GREC : ASPIS KOILÈ ; LATIN : CLIPEUS)

(Dimensions : diamètre 90 cm (80-100) ; épaisseur moyenne 1 cm ; poids 7 à 9 kg)

C'est le grand bouclier circulaire et concave qu'utilisaient les célèbres hoplites grecs. Il était fabriqué avec des lames de bois imbriquées et collées, en général du saule ou du peuplier, bois très souples, qui ont la propriété de se refermer sur leurs trous. Un rebord plat (**l'orle**) large de 5 cm et cerclé de bronze fait le tour de ce bouclier. Un porpax lui aussi en bronze et une antilabe permettent de passer le bras et de tenir fermement ce lourd bouclier. Ce mode de préhension est parfaitement adapté pour le combat en formation dense, puisqu'il permet de protéger non seulement le guerrier lui-même du cou au genou, mais aussi de couvrir le côté droit sans défense du soldat immédiatement à sa gauche. Le bouclier étant bombé (profondeur 10 cm), le rebord vient naturellement se loger sur l'épaule et soulager le bras. Tout cela permet, lors du choc ini-



tial, d'appliquer une poussée (**othismos**) efficace pour tenter d'enfoncer les lignes adverses. Il est recouvert à l'intérieur comme à l'extérieur de cuir ou de tissu et bien souvent d'une feuille de bronze sur laquelle un emblème (**épisème**) pouvait être peint. Un tablier de cuir (**parablemata**) pouvait être fixé au bas du bouclier pour protéger les jambes.

BOUCLIER ARGIEU (ASPI KOILÉ / DYPHILION)

Type	Lourd
Couverture	5
Allonge	0
Force	5
Dégâts	1D6+1
PA	20
Enc.	6
Prix	260

BOUCLIER MACÉDONIEN (GREC : PELTÈ OU ASPIDIOTAS)

(Dimensions : diamètre 60-70 cm ; poids 5 kg)

C'est le bouclier circulaire des **pezeteroi**, les phalangistes macédoniens. C'est une version plus petite, plus légère et moins concave de l'aspi koilé. S'il possède comme le bouclier hoplite un porpax, l'antilabe n'est pas souvent utilisée. En effet, sa taille plus petite et son poids plus léger, ainsi que l'utilisation d'un télamon, permettent de laisser la main libre pour manier la longue

et lourde pique macédonienne (**sarisse**).

BOUCLIER MACÉDONIEN (PELTE)

Type	Moyen
Couverture	5
Allonge	0
Force	4
Dégâts	1D6+1
PA	18
Enc.	5
Prix	210

BOUCLIER ROMAIN (LATIN : SCUTUM)

(Dimensions : 1 à 1,20 m de haut pour 75 à 90 cm de large; épaisseur moyenne 1 cm ; poids 7 à 8 kg)

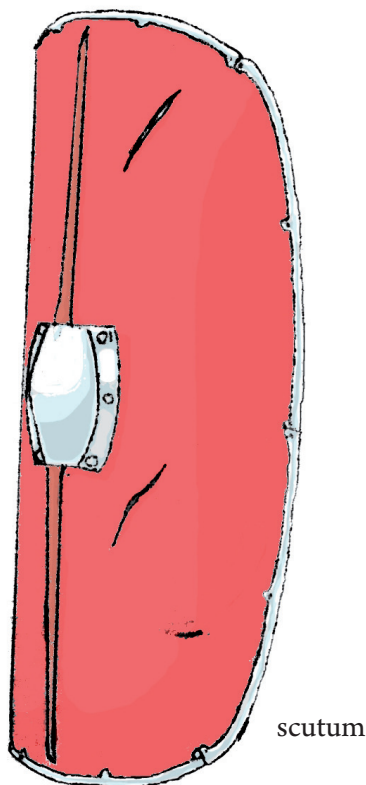
C'est le grand bouclier du légionnaire romain, inspiré du bouclier samnite. Il est de forme ovale ou oblongue et ressemble beaucoup au bouclier celtique ; la seule différence est qu'il est un peu plus grand et surtout cintré (concave) au lieu d'être plat. Il se compose de lattes de bois (contreplaqué) d'une largeur de 7 à 10 cm. Un manipule, un umbo métallique et une épine verticale en bois (**spina**) viennent compléter le montage. L'orle de ce bouclier est bien souvent renforcé de métal (surtout sur les parties inférieures et supérieures). L'ensemble est recouvert de toile (lin ou feutre de mouton) et de cuir de veau. Il protège très efficacement le légionnaire grâce



à sa grande taille et à sa forme cintrée, et la présence de l'orle renforcé et d'un umbo en fer en fait une arme offensive redoutable.

BOUCLIER ROMAIN (SCUTUM)

Type	Lourd
Couverture	7
Allonge	2
Force	6
Dégâts	1D6+2
PA	19
Enc.	7,5
Prix	250



BOUCLIER CELTIQUE (GREC : THURÉOS ; GAELIQUE : TALU)

(Dimension : 80 cm à 1,10 m de haut pour 50 à 80 cm de large ; épaisseur 1 à 2 cm ; poids 5 à 7 kg)

Bouclier allongé fait de planches de chêne, renforcé par une spina et recouvert de cuir, de feutre ou de laine. Il est tenu par un manipule en forme de demi-sphère qui émerge de l'autre côté du bouclier en une bosse (umbo) et qui sert à dévier les coups les plus puissants. Parfois, deux arêtes métalliques partant de chaque côté de l'umbo apportent un renfort sur la longueur. Il est parfois cerclé de métal : l'orle du bouclier a la même fonction que pour le scutum romain, dont il est très proche. Le bouclier celtique, contrairement au bouclier latin, est plat ; et il varie beaucoup plus en taille comme en forme. La plupart du temps ovale, il peut aussi être rond (pour les cavaliers), hexagonal ou rectangulaire avec les coins arrondis.

BOUCLIER CELTIQUE (THURÉOS)

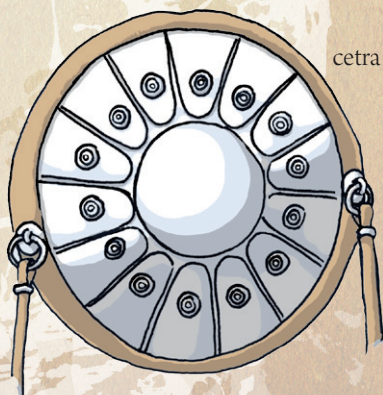
Type	Lourd
Couverture	7
Allonge	2
Force	6
Dégâts	1D6+2
PA	18
Enc.	7
Prix	230



**BOUCLIER CELTIBÈRE (LATIN :
CAETRA/CETRA ; GAÉLIQUE :
CURTIA)**

(Dimensions : diamètre 40 à 60 cm ;
poids 1 à 2 kg)

Petit bouclier rond en bois, couvert
de peau ; il était employé surtout
par les Celtibères, les Africains et
les anciens Bretons. On pense que
la forme et le caractère de ce bou-
clier sont conservés dans la targe des
montagnards écossais. Il possède un
manipule protégé par un umbo mé-
tallique hémisphérique ; un télamon
attaché en deux points sur l'extérieur
du bouclier permettait de le trans-
porter au niveau de la taille comme
une besace. Son faible poids et sa
petite taille en font surtout un bou-
clier d'escrimeur, utilisé pour parer
les coups d'épée, écarter l'arme ad-
verse pour créer une ouverture, ou
encore pour frapper violemment
comme avec un lourd cestus (un
gantelet renforcé de métal). Les Ce-



trati, « porteurs de cetra », étaient
un type d'unité celtibère, des escri-
meurs hors pair qui ont fait partie de
l'armée d'Hannibal.

CETRA (BOUCLIER)

Type	Léger
Couverture	2
Allonge	0
Force	3
Dégâts	1D6+3
PA	14
Enc.	2
Prix	100

PARMA (LATIN)

(Dimensions : diamètre 60 à 90 cm ;
poids 2 à 4 kg)

Bouclier en bois léger de forme
ronde utilisé principalement par les
Vélites, les porte-enseignes et les
cavaliers romains (on parle alors de
parma equestris ou **pompanum**), il
possède un manipule protégé par un
umbo et parfois une spina courant
sur tout le diamètre.

PARMA (BOUCLIER)

Type	Simple
Couverture	4
Allonge	0
Force	4
Dégâts	1D6+1
PA	16
Enc.	3
Prix	150



BOUCLIER BÉOTIEN (GREC : DIPHYLON) [ARCHAÏQUE]

Bouclier grec en forme de huit, c'est en fait un aspis koilé oblong et tronqué des deux cotés. Les échancrures de part et d'autre, à mi-hauteur, devaient pouvoir faciliter le passage de la lance entre les boucliers au milieu des rangs serrés de la phalange. Ce modèle semble imiter la forme des grands boucliers de cuir utilisés à l'époque « héroïque » mycénienne.

BOUCLIER AGRIEN (ASPIS KOILÉ/DYPHILON)

Type	Lourd
Couverture	5
Allonge	0
Force	5
Dégâts	1D6+2
PA	20
Enc.	6
Prix	260

GERRHON OU GERRHA

(Dimensions : 60 à 75 cm de haut pour 50 à 60 cm de large)

Bouclier perse semblable en forme au bouclier béotien (en forme de huit ou de violon), il est cependant plat et possède un seul manipule central et un umbo métallique. Plus solide que les autres boucliers en osier ou roseau, il l'est toutefois moins que les boucliers hoplites, romains ou celtes. Il était parfois fabriqué à partir de roseaux et de cuir.

ANCILLE/GHERRON (BOUCLIER)

Type	Moyen
Couverture	6
Allonge	1
Force	5
Dégâts	1D6+1
PA	17
Enc.	4,5
Prix	200

ANCILIA/ANCILLE [ARCHAÏQUE]

Bouclier romain archaïque en forme de huit, similaire en tout point au gerrhon. Il existe douze anciles sacrés à Rome, consacrés au culte du dieu Mars et gardés par les prêtres saliens. L'ancile original serait tombé du ciel sous le règne du roi Numa Pompilius et est considéré comme le « Palladium » (artefact protecteur) de la cité.

ANCILLE/GHERRON (BOUCLIER)

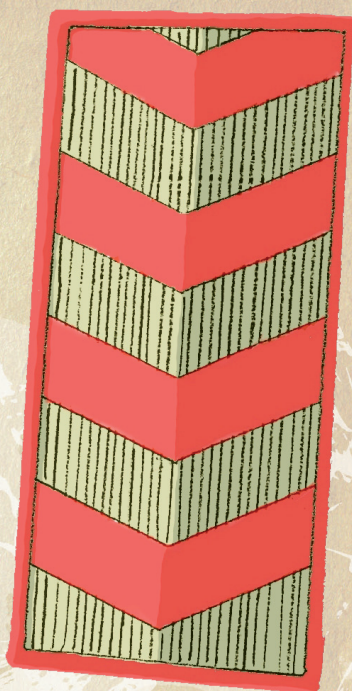
Type	Moyen
Couverture	6
Allonge	1
Force	5
Dégâts	1D6+1
PA	17
Enc.	4,5
Prix	200

SPARA (PERSE)

(Dimensions : 1,20 à 1,50 m de haut pour 80 à 90 cm de large ; poids 4 à 7 kg)

Grand pavois rectangulaire perse,

Spara



utilisé par les soldats de première ligne (les **sparabara**, « porteurs de spara »), il est constitué de roseaux tressés dans du cuir frais. Lorsque le cuir sèche, il se rétracte et rigidifie l'ensemble. Maintenu par une unique poignée centrale dépourvue d'umbo et d'orle métallique, il est très peu maniable et était en général posé au sol devant le soldat pendant le combat. Il servait en quelque sorte comme bouclier de siège mobile qui protégeait les archers des rangs arrière. À cause de sa taille, de son élasticité et de son poids, il n'était pas utilisé de manière offensive.

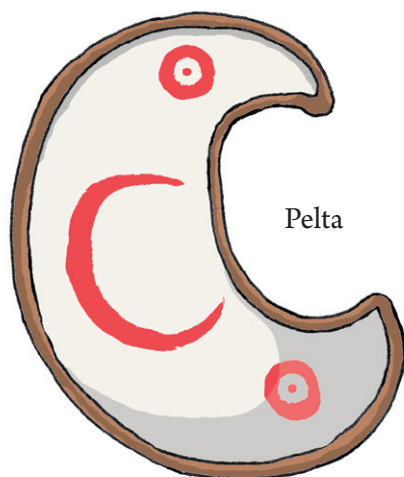
SPARA (BOUCLIER)

Type	Lourd
Couverture	10
Allonge	0
Force	7
Dégâts	1D6-1
PA	16
Enc.	8
Prix	200

BOUCLIER THRACE (GREC : PELTA, PELTÊ OU PELTARION)

(Dimensions : diamètre 60 à 80 cm ; poids 3-4 kg)

Bouclier léger fabriqué en osier tressé, recouvert ou non de peau (chèvre ou mouton) ou de tissu ; il était utilisé, au moyen d'une double poignée en cuir, principalement par les unités d'infanterie légère et de tirailleurs (peltaste, frondeurs, lanceurs de javelot...). Il est le plus souvent en



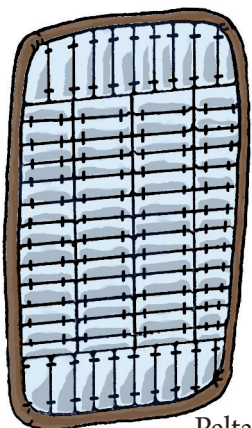
Pelta



forme de croissant de lune (**pelta lunata**), en fait un disque avec une partie tronquée situé sur le haut du bouclier pour faciliter la vision ; mais on le trouve aussi sous forme circulaire ou rectangulaire. Sa construction légère et élastique ne lui permet pas une utilisation offensive très efficace, mais il est parfaitement adapté à toutes les unités comptant sur la mobilité pour leur survie. Si on y ajoute son coût modique et sa fabrication facile et rapide, il n'est pas étonnant qu'il soit l'un des boucliers les plus répandus de l'antiquité.

PELTA/TAKA (BOUCLIER)

Type	Simple
Couverture	4
Allonge	0
Force	4
Dégâts	1D6
PA	15
Enc.	2,5
Prix	120



Pelta Scythe

BOUCLIER SCYTHE

C'est en fait une pelta en osier, de forme classique (en croissant) ou rectangulaire, utilisée par les cavaliers nomades scythes, qui le renforçaient parfois de lamelles de métal ou d'os, sur toute sa surface. L'encorement supplémentaire qui en découlait était d'importance mineure pour des cavaliers.

PELTA RENFORCÉ (BOUCLIER)

Type	Simple
Couverture	4
Allonge	0
Force	4
Dégâts	1D6
PA	17
Enc.	3,5
Prix	170

TAKA (PERSE)

Bouclier perse similaire au bouclier thrace ou pelta dans sa forme (en croissant de lune légèrement allongé), et dans les matériaux employés (de l'osier ou du roseau), il était utilisé par les **takabara** (« porteur de taka »), les unités d'infanterie légère achéménides. Toutefois, à part pour le nom, il n'avait aucune caractéristique particulière et utilise les mêmes statistiques que la pelta.



TAKA (BOUCLIER)

Type	Simple
Couverture	4
Allonge	0
Force	4
Dégâts	1D6
PA	15
Enc.	2,5
Prix	120

PARMA THRECIDICA OU PARMULA (LATIN)

C'est un bouclier thrace de taille moyenne (60 par 65 cm), dont se servaient aussi les gladiateurs originaires de Thrace. Il n'était pas rond comme la parma romaine, mais carré ou rectangulaire. Comme la plupart des boucliers, il est constitué de planches de bois collées recouvertes de cuir, parfois renforcées de métal. Il possède une unique poignée centrale protégée par un umbo. Certains boucliers germains sont similaires en taille et en forme, ils utilisent donc les mêmes caractéristiques.

PARMA THRECIDIA/PARMULA (BOUCLIER)

Type	Moyen
Couverture	6
Allonge	0
Force	5
Dégâts	1D6+1
PA	16
Enc.	4
Prix	180

BOUCLIER LAMT

(Dimensions : 1 à 1,20 m de haut pour 70 à 80 cm de large)

Ce grand bouclier rectangulaire, léger et simple, était utilisé par certaines tribus africaines (numides, libyennes, garamantes). Il est constitué d'une simple peau d'antilope « Lamt » séchée et tendue sur un cadre de bois. Bien que beaucoup moins résistant que la plupart des autres boucliers, il était capable de résister aux coups de lances et à la plupart des flèches. Ce type de bouclier est très bon marché et pouvait être fabriqué en un rien de temps.





Des boucliers de construction similaire pouvaient utiliser d'autres types de cuir, comme des peaux de bovins, d'autruche et même d'éléphant selon certaines sources.

LAMT (BOUCLIER)

Type	Simple
Couverture	6
Allonge	0
Force	4
Dégâts	1D6-1
PA	13
Enc.	3
Prix	100

BOUCLIER CRÉTOIS (GREC : KRETAS ASPIDIOTAS)

C'est un bouclier circulaire léger utilisé par les archers crétois. Il ressemble à un parma ou caetra, la seule différence étant qu'il est maintenu par un portax central où passe l'avant-bras, plutôt qu'un manipulate. Il permet ainsi de laisser la main libre pour utiliser un arc, mais cela rend son utilisation offensive comme défensive moins aisée.

BOUCLIER CRÉTOIS/KRETAS ASPIDIOTAS

Type	Léger
Couverture	2
Allonge	0
Force	2
Dégâts	1D6
PA	13
Enc.	1,5
Prix	90

BOUCLIER DE FORTUNE

Lorsque le guerrier de l'antiquité était pris au dépourvu sans son bouclier (à la chasse ou hors campagne militaire) ou bien qu'il était si pauvre qu'il ne pouvait pas s'en payer, il utilisait une pièce d'étoffe ou un morceau de peau qu'il enroulait autour de son bras pour en faire un bouclier de fortune (un peu comme l'escrimeur de la renaissance utilisait sa cape). Il est ainsi courant dans l'iconographie de l'antiquité de voir un personnage recouvrir son bras gauche de sa **chlamyde**, de son **ephaptis** ou de son manteau dans une tentative de se protéger des coups. Même la déesse Athéna ou bien Zeus pouvaient être représentés portant l'**égide** de cette façon. Vu le nombre des représentations, il est difficile de douter de l'efficacité d'une telle technique.



BOUCLIER DE FORTUNE

Type	Léger
Couverture	2
Allonge	0
Force	2
Dégâts	NA
PA	8
Enc.	0,5
Prix	variable

LEXIQUE ET NOTES :

Ancille (latin) : Bouclier sacré romain, en forme de 8.

Aspis(grec) : Nom générique grec pour désigner un bouclier.

Apis Koilé



Aspis koilé (grec) : Le bouclier creux des hoplites grecs.

Aspidiotas (grec) : Nom grec signifiant petit bouclier.

Aegis ou égide (grec) : C'est le nom du bouclier ou parfois de l'armure d'Athéna ou de Zeus, objet fabriqué avec le cuir de la chèvre Amalthée ou avec la peau de la Gorgone (dans ce cas la tête de la créature se trouve en son centre). Il est représenté le plus souvent comme une sorte de chlamyde de cuir ou d'écailles avec des franges ou des serpents, portée sur le cou ; il peut recouvrir le bras pour former un bouclier de fortune.

Ais : Planche ou latte de bois formant un bouclier. Ces planches sont collées ensemble par de la colle d'os et renforcées par des rivets, l'orle ou la spina.

Antilabe (grec) : Deuxième poignée des boucliers de type hoplite, qui est tenue avec la main. En général de cuir ou de corde, elle peut faire tout le tour intérieur du bouclier au travers d'œilletons chevillés pour être utilisée comme un télamon et suspendre le bouclier dans le dos.

Cetra (latin) : Petit bouclier circulaire des Celtibères.

Clipeus (latin) : Nom romain du bouclier hoplite (aspis koilé).

Curtia (celtique) : Nom celtique du cetra.

Chlamyde (grec) : Manteau rectangulaire d'origine thessalienne de près de 2 m de long, porté par les cavaliers et les voyageurs. Enroulée autour du bras, elle pouvait servir de bouclier de fortune.



Diphylon (grec) : Aussi appelé bouclier béotien, ce bouclier grec est similaire à l'aspis koilé mais en forme de 8.

Ephaptis (grec) : Une écharpe ou petite cape enroulée autour des bras et passant dans le dos, elle est souvent entourée autour d'un seul bras comme bouclier de fortune.

Episème\épisème (grec) : L'insigne ou l'emblème peint sur la surface d'un bouclier, il peut représenter une cité, une unité militaire, une famille ou bien un individu. On peut y retrouver aussi bien des lettres grecques (la première lettre de la cité d'origine, comme le lambda **Λ** symbolisant la première lettre de la Lacédémone, le pays des Spartiates), mais aussi des figures géométriques ou mythologiques (œil, tête de méduse...), censées terrifier ou jeter un sort sur l'ennemi, ou protéger le porteur

Gherron/Gherra (grec) : Bouclier perse d'osier ou de bois en forme de 8.

Insignia Scuti (latin) : Voir épisème.

Manipule (latin) : Poignée centrale en bois d'un bouclier (comme le scutum ou le thuréos), protégée par l'umbo. Elle est horizontale pour le combat rapproché mais pouvait être verticale pour pouvoir tenir des javelots en même temps que le bouclier.

Orle (grec : antyx) : Bordure (cintre) renforcée d'un bouclier, généralement en cuir. Il permet au bouclier d'éviter d'être fendu par les coups de taille, maintient les ais en place et protège le bouclier de l'usure. Il pouvait être renforcé d'une gouttière métallique (de bronze ou de fer) et servir à attaquer (coup d'orle).

Othismos (grec) : Technique de poussée de bouclier des phalanges hoplites.

Parablemata (grec) : (Archaïque) Tablier de cuir attaché au bas du bouclier hoplite pour protéger et cacher les jambes. *Note technique :* il procure 1 pt d'armure supplémentaire sur les jambes, pour 1,5 pts d'Encombrement supplémentaire.

Parma (latin) : Bouclier circulaire romain.

Parma threidica (latin) : « Bouclier thrace », petit bouclier rectangulaire.

Pelta (grec) : Bouclier d'origine thrace en osier, utilisé par les pelastes.

Porpax (grec) : Brassard de bouclier, élément de cuir ou de bronze dans lequel est passé l'avant-bras.

Rhipsaspia (grec) : « Jeter son bouclier » ; pratique courante pour ceux désirant fuir un combat à la hâte. Cet acte était déshonorant et sévèrement puni.



Scutum (latin) : Nom du grand bouclier des légionnaires romains (plur. *Scuta*).

Spara (perse) : Grand bouclier perse en osier.

Spina (latin) : La spina (épine) est une arête de bois verticale et centrale courant sur tout ou partie de la longueur d'un bouclier et qui sert à rigidifier l'ensemble, rassembler les ais et dévier les coups centraux. Taillée dans un bois blanc (peuplier, tilleul) qui résiste mieux à l'écrasement et à l'éclatement qu'un bois plus dense, elle est évidée dans sa partie centrale pour laisser passer la main tenant le maniple. Elle est maintenue en place par l'umbo et des chevilles de bois.

Synaspismos (Grec) : « Boucliers verrouillés », nom grec de la formation en tortue (voir *testudo*).

Talu (gaélique) : Nom celtique signifiant bouclier.

Taka (perse) : Bouclier d'osier en forme de croissant, utilisé par les Perses. Similaire au *pelta*.

Tegimentum scuti (latin) : Couverture protégeant l'armure ou le bouclier.

Télamon (grec) : Courroie, lanière de cuir passée en travers des épaules pour suspendre le bouclier, pouvant laisser les deux mains libres au combattant. D'un simple geste, le bouclier peut être rejeté sur l'épaule lors

des déplacements de troupes ou en cas de fuite.

Testudo (latin) : Signifiant « tortue », c'est une formation utilisée par les légionnaires romains, qui consistait à faire se chevaucher les boucliers de toute l'unité pour n'offrir aucune ouverture aux attaques adverses.

Thureos (grec) : Nom grec du grand bouclier celtique, signifiant « porte ».

Umbo (latin ; grec : omphalos) : L'umbo (nombri) ou « bosse » est une pièce métallique qui sert à protéger la main tenant le bouclier, à dévier les coups les plus puissants, ou à en donner. Cette plaque de métal d'1 mm d'épaisseur est de formes et de tailles diverses, son poids varie entre 0,5 et 1 kg.

Les **dégâts** des boucliers ont été modifiés pour prendre en compte non seulement la taille et la masse des boucliers, mais aussi les matériaux et le mode de préhension.

L'encombrement (**Enc.**) a été extrapolé depuis quelques exemples de poids connus ou estimés (sur le principe 1kg = 1 Enc.). Toutefois, pour les boucliers utilisant une double poignée, l'encombrement a été revu à la baisse pour refléter le fait que ce mode de préhension réduit la fatigue induite.



La **couverture** représente le nombre de localisations contiguës qui peuvent bénéficier de l'armure du bouclier, en plus de l'avant-bras qui est toujours protégé.

Si le bouclier est porté en mode passif il protège les parties entières de la façon suivante :

- Pour les boucliers de type *léger* : le torse (le thorax et le cou).
- Pour les boucliers de type *simple* (parma, pelta et pelte) : le torse et l'abdomen (le thorax, le cou, le ventre et les hanches).
- Pour l'ancille/gherron, le lamt et la parmula : le thorax, le cou, le ventre, les hanches, les deux cuisses.

– Pour le thuréos ou le scutum : le thorax, le cou, le ventre, les hanches, les deux cuisses et l'arrière bras tenant le bouclier.

– Pour l'aspis koilé/dyphilon et le bouclier macédonien : le thorax, le cou, le ventre, les hanches et l'arrière-bras tenant le bouclier.

– Pour le spara il ne peut être porté en bandoulière, mais posé devant lui (comme pendant les sièges), il protège tout le corps des pieds au cou à l'exception de la tête (crâne et visage).

Note : seuls les boucliers argiens (aspis koilé) et les boucliers macédoniens (pelte) peuvent être utili-

Bouclier	Type	Couverture	Allonge	Force	Dégâts	PA	Enc.	Prix
Bouclier crétois/Kretas aspidiotas	Léger	2	0	2	1D6	13	1,5	90
Cetra	Léger	2	0	3	1D6+3	14	2	100
Bouclier de fortune	Léger	2	0	2	NA	8	0,5	Var
Parma	Simple	4	0	4	1D6+1	16	3	150
Pelta/Taka	Simple	4	0	4	1D6	15	2,5	120
Pelta renforcé	Simple	4	0	4	1D6	17	3,5	170
Lamt	Simple	6	0	4	1D6-1	13	3	100
Parma threidica/Parmula	Moyen	6	0	5	1D6+1	16	4	180
Bouclier macédonien (pelte)	Moyen	5	0	4	1D6+1	18	5	210
Ancille/Gherron	Moyen	6	1	5	1D6+1	17	4,5	200
Bouclier celtique (thuréos)	Lourd	7	2	6	1D6+2	18	7	230
Bouclier romain (scutum)	Lourd	7	2	6	1D6+2	19	7,5	250
Bouclier argien (aspis koilé/dyphilon)	Lourd	5	0	5	1D6+1	20	6	260
Spara	Lourd	10	0	7	1D6-1	16	8	200



sés avec la compétence automatique **Phalangiste**.

RÈGLES OPTIONNELLES

NOUVELLES COMPÉTENCES

AUTOMATIQUES

OTHISMOS

Cette technique permet d'utiliser son bouclier pour repousser ou faire reculer son adversaire. Le personnage doit réussir une attaque au bouclier. Celle-ci ne peut pas être parée, seulement esquivée. Si l'attaque touche, le personnage lance ses dommages, mais ceux-ci ne sont pas retranchés aux points de vie de l'adversaire ; à la place l'adversaire subit un recul égal à la tranche des dommages, en mètres. Si, au cours de ce recul, l'adversaire percute un obstacle, il doit réussir un test d'acrobatie ou bien tomber au sol.

Ex : Clatius possède la compétence Othismos. Il l'utilise contre son adversaire qui échoue son esquivé. Clatius utilise un dyphilon (dommage 1D6+1) et il a 10 en Force (soit un bonus de force d'1D6+1), il lance donc 2D6+2 et obtient 9. Son adversaire ne subit en fait aucun dommage, mais il recule de 3 m (la tranche de

9). Malheureusement pour lui, il percute un de ses camarades situé 2 mètres derrière lui, il effectue alors un test d'acrobatie, qui échoue, et se retrouve donc au sol.

SYNASPISMOS (OU TESTUDO)

Cette compétence représente la capacité d'un personnage à se mouvoir en restant solidaire et en formation très serrée avec le reste d'un groupe d'hommes d'armes, tout en optimisant la protection apportée par leurs boucliers. Les boucliers sont placés sur le devant, le dessus et les côtés de la formation de telle sorte que presque aucune partie du corps ne soit exposée aux coups adverses. Les conditions nécessaires au fonctionnement de cette compétence sont les suivantes : plus de 50 % des hommes de la formation doivent la posséder, tous les hommes doivent manier un bouclier de type *moyen* ou *lourd* et ils doivent être au moins une dizaine.

Avantages : si tous portent un bouclier de type moyen ou un bouclier argien, toutes les localisations sont protégées par les boucliers, à l'exception des jarrets. Si tous portent un bouclier de type lourd, toutes les localisations sont protégées par les boucliers.



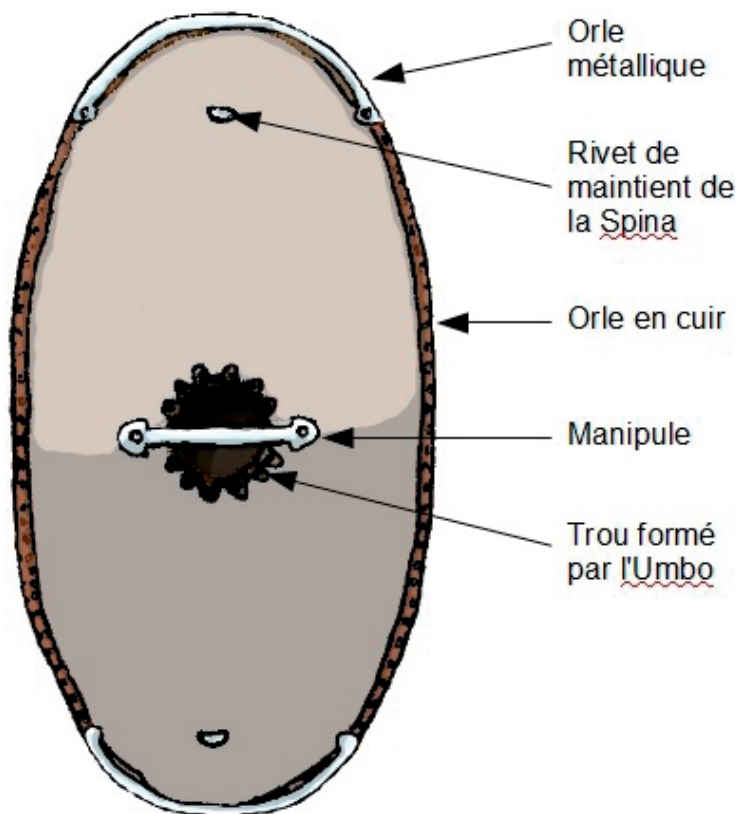
Cette protection supplémentaire fonctionne comme « **s'abriter derrière** » p.105 du livre de base, et les parties protégées le sont de l'équivalent de deux fois la tranche de l'armure du bouclier utilisé.

Désavantages : la formation est si serrée et les ouvertures sont si étroites qu'il est impossible d'attaquer avec autre chose qu'une

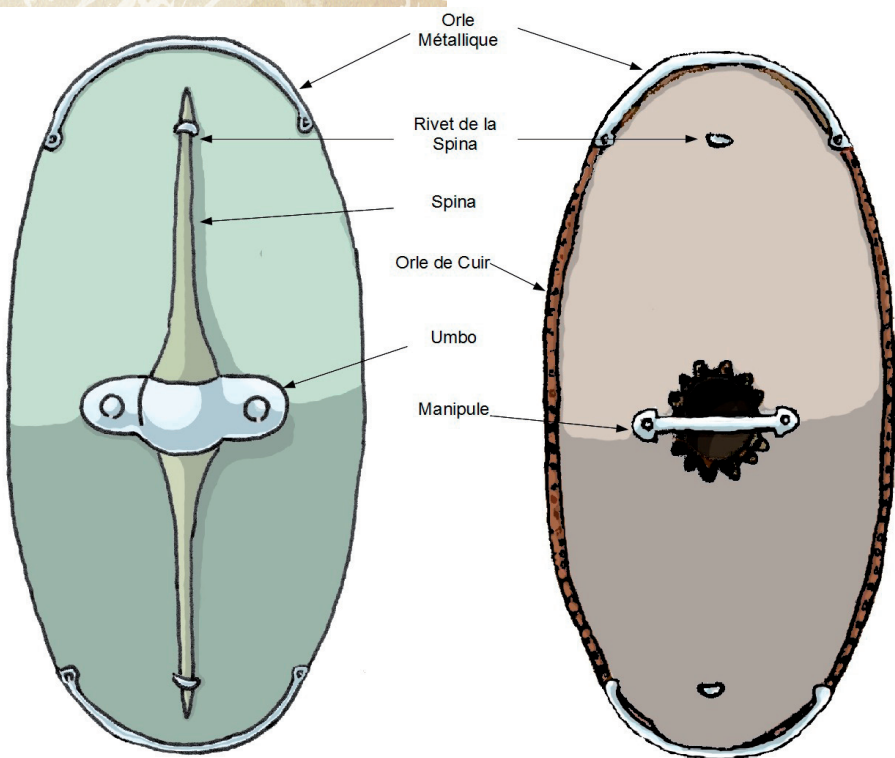
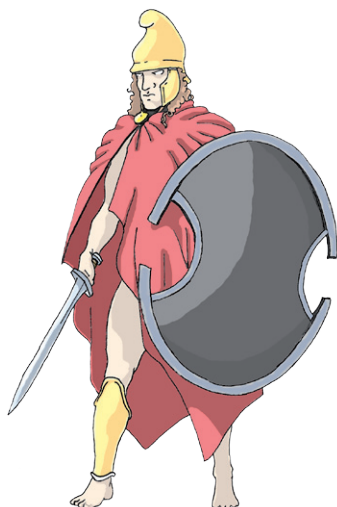
lance (et uniquement pour le premier rang) et les attaques portées depuis la formation subissent un malus de -2. La vitesse de déplacement est égale à la plus petite de celles des membres du groupe.

COUP D'ORLE

C'est une technique qui consiste à profiter de l'allonge de certains boucliers pour surprendre l'ad-

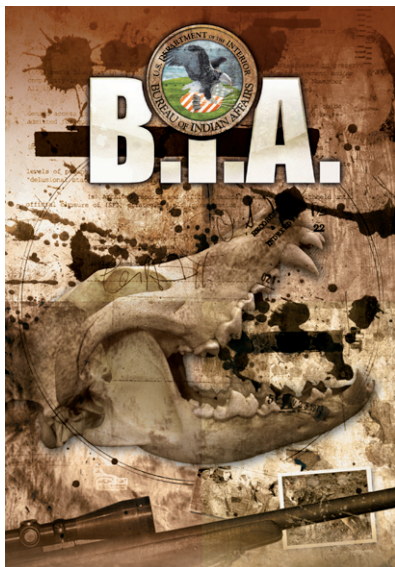


versaire par une attaque avec le bord inférieur (l'orle) du bouclier. Le coup d'orle ne fonctionne qu'avec les boucliers possédant une allonge supérieure à zéro. Quand un coup d'orle est effectué, l'adversaire subit un malus de -4 à son jet de défense (esquive ou parade). Cette technique reposant principalement sur l'effet de surprise, elle ne peut être utilisée qu'une seule fois par adversaire dans un même combat.





BLACK COYOTE



Le pasteur Andrew Bosson poussa la porte de sa maison. La chaude journée de juin touchait à sa fin, mais la chaleur étreignait encore la ville. Le pasteur ferma rapidement la porte. La maison avait gardé une fraîcheur certes relative, mais précieuse.

Il se remémora la journée d'action pour la défense des démunis organisée par son association, la veille. Une joyeuse journée de kermesse au profit des amérindiens les plus démunis de la réserve. Cela avait été un véritable succès. L'argent récolté était bien supérieur aux espérances du pasteur et de ses ouailles. Et il avait même pu participer à deux ventes aux enchères, histoire d'apporter sa modeste pierre à l'édifice. Joindre

l'utile à l'agréable, en quelque sorte, puisqu'il adorait chiner. Il eut un sourire ému quand il songea d'ailleurs à son acquisition du mois dernier : une table de salon en véritable chêne massif. Bref, tout avait été parfait. Enfin, s'il n'y avait pas eu Miss Jenkins... À cette pensée, il soupira. Encore aujourd'hui, elle n'avait eu de cesse de le harceler sur ses démêlés avec une certaine Sandra Whitewater. Des différends plus futiles les uns que les autres, mais que la vieille fille arrivait à transformer en affaire d'État. Mais tout cela n'avait pas d'importance : il avait récupéré ses précieux achats de la veille, mis soigneusement à l'abri dans le bureau du Temple. Et il n'avait qu'une hâte : les installer dans sa vitrine !

Il se dépêcha de rejoindre le salon plongé dans l'obscurité. Il déposa le grand sac en papier sur la large table de bois qui y trônait. Il y eut comme un écho métallique venant de ce dernier. Quelque chose avait heurté la table à travers le papier. Le bruit lui fit comme une piqûre à l'âme. Sur le moment il ne trouva pas d'autre mot à mettre sur cette étrange sensation. Une sensation extrêmement désagréable.

Il s'apprêta à fouiller le sac pour trouver ce qui pouvait bien susciter cette



impression déplaisante, mais le téléphone sonna. Andrew fit alors le tour de l'imposante table pour se saisir du combiné. Se massant la nuque, pris d'un frisson involontaire, il murmura un « Pasteur Bosson, j'écoute » peu convaincant. Une voix féminine et criarde lui répondit. Un juron bien senti lui vint à l'esprit, se fraya un passage vers sa bouche, mais il le retint au dernier moment.

« Miss Jenkins ! Quelle surprise... » Il se demanda bien pourquoi il lui avait un jour donné son numéro personnel... À l'occasion, il faudrait qu'il achète un nouveau téléphone avec affichage des numéros. Juste après cette pensée, il fut pris de scrupules. Sa vocation ne consistait pas à choisir ses ouailles. Miss Emma Jenkins était, certes, ce qui

se faisait de pire dans le genre, mais il était de son devoir de l'écouter, de la conseiller, voire de l'aider. Même si cela lui en coûtait. « Oui, oui, oui, non... Pas vraiment, Miss... Vous le saviez pourtant. Mais non... Sandra Whitewater est aussi membre de notre congrégation, elle... Le droit, oui... Ah, ne jurez pas, Miss Jenkins ! Oui et non, ce n'est pas si... La colère est toujours une mauvaise conseillère, Miss Jenkins... Non, je ne prends pas son parti, je dis juste que... oui... oui... mmm... mmm... »

Tirant à lui une chaise du salon, il finit par s'asseoir, sachant que la conversation serait longue. Enfin le monologue plutôt. Et il eut la tristesse d'avoir raison : ce fut long. Quand enfin il put raccrocher, une sourde migraine lui tambourinant les tempes, le soleil avait déjà quasiment disparu et son salon était plongé, cette fois, dans les ténèbres. Les volets bloquaient le peu de lumière qui restait de l'astre du jour. Avec une grimace de douleur, il se leva pour allumer les appliques. Puis il poussa un long soupir avant de se diriger vers la cuisine. Tout à ses pensées, il en avait oublié le sac et ce qu'il contenait.

Quand il revint au salon, portant deux sandwiches au poulet qu'il



s'était préparés, il remarqua de nouveau le sac posé sur la table. Il décida d'en retirer le contenu et d'admirer les merveilles qu'il s'était achetées. C'était toujours ça que Miss Jenkins ne lui gâcherait pas !

Tout en dégustant son dîner, arrosé d'un sobre verre d'eau, il fit son inventaire. Il y avait essentiellement des objets d'art amérindien. La culture amérindienne avait toujours exercé une véritable fascination sur lui. Depuis son enfance, il rêvait de ces temps où les peuples des pre-

miers hommes vivaient dans les plaines, chassant le bison, élaborant une culture complexe et riche. Il ne savait pas vraiment d'où venait cette attirance, mais les années n'avaient en rien entamé son amour pour les peuples amérindiens. Il avait ainsi acheté un ensemble de petites statuettes de terre cuite, peintes à la main, représentant des esprits animaux. Il les déballa les unes après les autres de leur gangue de papier journal. Elles étaient modernes, c'est-à-dire d'une conception très récente sur le plan graphique. Mais elles ne pouvaient qu'évoquer le passé mythique et mystique de tous ces peuples. En tant que pasteur, Andrew savait bien qu'il n'aurait pas dû accorder autant de place à ces représentations païennes. Mais, bon, il était avant tout un homme, n'est-ce pas ? Et c'était maintenant devenu plus de l'art que des objets religieux. Et puis, à chacun ses faiblesses. Il jugeait que celle-ci ne faisait de mal à personne, après tout.

Il songeait déjà à leur rangement dans la grande vitrine qu'il avait réservée à sa passion, quand il toucha un objet froid au fond du sac. Il y eut comme un choc électrique, mais Andrew ne le ressentit pas physiquement. Non, il devait admettre que ce choc était plus psychologique que



physique. Avec précaution, il se saisit de l'objet. À son grand étonnement, il s'agissait d'un tomahawk.

Oui, sans aucun doute possible, il tenait par le manche un très vieux et authentique tomahawk. Celui-ci consistait en une lame de hache en métal piquée par la rouille, attachée sur une poignée de bois gainée de cuir brut. Il était enveloppé avec de la peau de daim et orné d'un sac médecine. Andrew n'était pas un spécialiste, mais il savait que pour les guerriers amérindiens, ce petit sac de cuir, et surtout son contenu, octroyaient des capacités surnaturelles dans la bataille. Il y avait également des plumes d'aigle symbolisant le courage et un petit crâne de rongeur qui devait augmenter la ruse de son propriétaire. Enfin, il remarqua une touffe de crin et il se souvint qu'il était d'usage au guerrier d'en orner son arme de quelques fils venant de son poney préféré. Mais l'ensemble faisait très vieux, sauf en ce qui concerne les plumes et le crin qui devaient être bien plus récents que l'arme, sûrement rajoutés par le dernier propriétaire pour lui redonner un air présentable. Sans être anti-quaire, ayant même été arnaqué plus d'une fois en achetant de fausses figurines censément d'époque, le pasteur ne put qu'estimer qu'il possédait là une véritable antiquité.

Mais qu'avait-il eu en tête pour acheter une arme ? Pacifiste convaincu et intransigeant, Andrew Bosson avait toujours détesté la violence et l'avait toujours condamnée. Il se refusait même à recourir à un service d'ordre quand il organisait les manifestations de sa congrégation. Il estimait en effet que la violence appelant la violence, un groupe de vigiles armés ne pouvait que susciter des réactions violentes à un moment ou un autre. Et jusque-là, il n'avait jamais eu de difficultés qu'il ne puisse régler par la parole et son calme naturel. Le vrai fléau, d'ailleurs, dans sa rencontre avec la violence, c'était plutôt l'alcool ou la drogue. Et contre ça, des vigiles étaient bien inutiles... Mais alors d'où lui était venue l'idée d'acheter ce tomahawk ?

Andrew fit un effort qui lui parut incroyable pour se remémorer les conditions d'acquisition de cet objet. Il se souvint alors de cette vente aux enchères. Il se souvint de cette folle passion qui l'anima quand il vit l'arme ancestrale. En lui, quelque chose lui commandait de se l'approprier, qu'elle avait une valeur inimaginable. Toutefois pas une valeur pécuniaire, non, mais une énorme valeur symbolique. Il y avait dans cette hache primitive un symbole primordial qui échappait encore à la



compréhension du pasteur, mais son appropriation relevait d'une importance capitale. Il avait alors renchéri sans même faire attention au prix final. Il lui fallait l'objet. Coûte que coûte. Et là, encore, au moment où il tenait le tomahawk, un sentiment d'une intense fierté semblait remonter en lui. Il se sentait comme ayant remporté une victoire complète sur un ennemi haï. Tous ces chefs Lakotas qui se prenaient pour plus forts et intelligents que lui ! Ils avaient tous péri dans la honte et le déshonneur ! Black Koyote, où que tu sois, je te maudis !

Andrew lâcha subitement l'arme. Celle-ci retomba lourdement sur le sac de papier, sonnant fort sur le bois massif de la table. Ce choc fit de nouveau résonner un écho désagréable dans la conscience du pasteur. Il eut l'impression de revivre un jour



passé, lointain et en même temps si fort qu'il s'était gravé définitivement dans l'arme. Une journée de malheur, de souffrance, de sang. Sa tête tournait, maintenant. Il devait être vraiment fatigué pour avoir de tels mirages. Et il se sentait effectivement épuisé physiquement. Et plus triste encore, il n'arrivait plus à se réjouir de ses achats de la veille. Tout ça lui paraissait dérisoire. Quelque chose avait tout gâché, tout corrompu dans son esprit. Il regarda l'antique tomahawk. Il prit alors la décision que demain, oui seulement demain parce qu'il ne voulait se saisir maintenant de l'arme, demain donc, il la jetterait aux ordures. Qu'elle disparaisse ainsi définitivement !

Cette décision chassa instantanément le trouble qu'il ressentait. Cela lui fit l'effet de se réveiller d'une mauvaise nuit. Sans être beaucoup plus serein, il avait quand même la sensation d'avoir franchi une étape difficile, un défi. Délaissant l'arme, qui le répugnait, il se mit à ranger délicatement ses figurines dans la grande vitrine, heureux d'avoir augmenté sa précieuse collection. Il resta un moment à la contempler, agençant telle ou telle figurine. Sans chasser complètement le malaise qu'il ressentait encore, son petit musée lui remettait du baume au cœur.



Il paracheva le tout en fermant les yeux et en récitant une courte prière à Dieu. Il le fit plusieurs fois et à chaque fois, il se sentit mieux, plus fort, rassuré.

Il regarda l'horloge murale et vit qu'il était déjà 22 h 30. Un souvenir remonta à la surface de sa mémoire. Mais oui ! Il y avait son émission, ce soir. Cette Miss Jenkins lui avait fait perdre un temps précieux. Sans parler de ce fichu tomahawk et ses bizarreries. Au vu de l'heure, il avait raté toute la première partie. Mais c'était souvent le second volet de l'émission qui était le plus brillant. Rapidement, Andrew finit de ranger ses affaires, éteignit le salon et la cuisine et s'installa dans le confortable fauteuil disposé face à l'écran de télévision, devenu son seul centre d'intérêt. Il tomba sur la reprise de l'émission après une coupure publicitaire. L'animateur entamait une nouvelle série de dossiers délicats, passant d'un invité à un autre en déclinant leur identité. L'émission semblait en retard. Une chance ! Cette émission allait être passionnante ! Vingt minutes plus tard, le pasteur Andrew Bosson dormait profondément.

Il y eut un bruit cristallin. Du verre tombait quelque part. Loin de sa

conscience. Un moment d'indécision. Des flots de lumières fluctuantes semblaient vouloir franchir la barrière de ses paupières. Des sons indistincts faisaient le siège de sa conscience. Il y eut un bruit rauque qui se détacha des autres bruits. Oui, rauque. Du métal frottant contre du bois. Plus réel que les autres. Andrew poussa un grognement. Il dormait. Enfin, plus vraiment. Un autre bruit réel. Un pas ? Il y avait quelqu'un d'autre dans la pièce.

Le pasteur ouvrit soudain les yeux. Il sursauta à la vue de la silhouette qui lui faisait face. Une ombre qui se détachait du flot lumineux de la télévision. Andrew plissa les yeux.

« Que faites-vous ici ! ? » Il mit une main devant les yeux pour atténuer la lumière du poste. « Mais je vous connais ! Vous êtes... Vos yeux, qu'avez-vous fait à vos yeux... ? »

Il n'eut pas le loisir de continuer à poser des questions. Il aperçut dans la main de l'intrus le tomahawk laissé négligemment sur la table quand celui-ci leva rapidement le bras. Il frappa. Voulant instinctivement parer le coup violent, le pasteur ne réussit qu'à le détourner vers le bas en se servant de sa main qui occultait la lumière du téléviseur. La hache, sui-



vant sa nouvelle trajectoire, mordit profondément dans sa cuisse gauche. Un flot de douleur se déversa en lui. Il hurla. Immédiatement un liquide poisseux souilla ses pantalons, se déversant en un flot continu. Par un réflexe de survie bien inutile, il plaqua ses deux mains sur la plaie béante. Son agresseur prit son temps. Il se positionna bien en face du pasteur. Ce dernier tourna la tête vers lui et le regarda avec des yeux agrandis par l'horreur et la souffrance. Il voulut encore parler. Et encore une fois, il n'en eut pas le temps. D'un geste ra-

pide trahissant l'habitude d'une telle arme, l'ombre lui appliqua un coup précis à la gorge. La lame métallique, encore parfaitement affûtée, sectionna avec une efficacité redoutable la peau et les chairs. Une large déchirure s'ouvrit alors sous le flot de sang jaillissant de la jugulaire tranchée net. Le cerveau asphyxié par la terreur, le pasteur se mit alors à battre des bras, ne sachant plus sur quelle blessure intervenir. Déjà, il ne sentait plus ses jambes. Sa gorge se trouvait pleine de sang et il en recrachait abondamment dans une écume rougeoyante. Il s'étouffait lentement avec son sang et se vidait très rapidement du reste par les deux larges entailles. Une fois encore, son agresseur prit son temps. Jouissait-il du terrible spectacle de son agonie ? Andrew Bosson ne pouvait plus rien faire, ses forces l'abandonnaient complètement. Dans ses yeux où luttait une dernière étincelle de vie, une seule question revenait : pourquoi ? Apparemment satisfait de son œuvre, l'assassin leva une troisième et dernière fois son bras armé. Le coup porta directement sur le haut du crâne. Dans un bruit sec et écœurant d'os brisés, le pasteur bascula au pied de son fauteuil. Cette fois, il était mort.

En repartant du salon, l'individu s'arrêta net devant la vitrine. Sur l'éta-



gère de verre centrale, une figurine plus grande que les autres ressortait du lot. Stylisé par l'art millénaire des peuples amérindiens, se tenait accroupi, les ailes contre le corps, le bec ouvert et l'œil malin, l'esprit-animal Corbeau. Il fixait l'homme de sa cage de verre. Ce dernier leva le tomahawk ensanglanté, le montrant à la figurine. Il poussa un grognement de défi.

« Kan'gi*, sois juge de ma vengeance ! Bientôt, je serai libre ! »

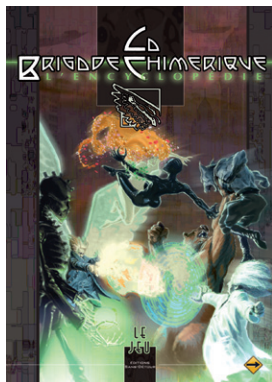
Et il disparut dans les ténèbres avec comme seul bruit, la course d'un coyote dans la nuit.

KAOSFACTOR



* Corbeau en langage Lakota

CŒUR D'INSECTE



Un scénario de **Romain d'Huissier**,
pour la Confrérie du Radium

1 PRÉAMBULE

Ce scénario court est jouable par des personnages débutants.

Il se situe après la mort de Marie Curie, en 1934 ou 1935 – le meneur de jeu peut cependant l'adapter aisément à sa période de prédilection en utilisant la chronologie du *Livre de base* (cf. p.12).

1.1 UN TRAGIQUE DESTIN

La vie d'Herbert Vimont était parfaite. Médecin biologiste émérite, il travaillait dans le laboratoire d'entomologie du Professeur Simon Blufield à la Sorbonne et semblait promis à un grand avenir scientifique. Marié à Anne Vimont-Juliourd, une charmante physicienne œuvrant au

sein de l'Institut du Radium, sa vie familiale était également des plus prometteuses.

Mais tout bascula comme dans un cauchemar. Anne tomba gravement malade : un cancer, par empoisonnement au radium. Vimont se jura de tout faire pour la sauver et s'intéressa de façon morbide aux travaux de son mentor, le Professeur Blufield. Celui-ci avait en effet mis au point une invention audacieuse : l'insecto-agrandisseur, capable par rayonnement de faire croître des insectes jusqu'à une taille impressionnante. Vimont imagina que s'il pouvait isoler les caractéristiques de certains insectes résistants aux radiations, il pourrait les transplanter dans l'organisme de sa femme et ainsi la guérir de son cancer. Mais après avoir été surpris une nuit par les vigiles de l'université à disséquer un cafard agrandi à taille humaine, il fut renvoyé.

Peu de temps après, sa femme mourut et Vimont bascula dans la folie. Une rage froide s'empara de lui et il décida de se venger : de la Sorbonne, de l'Institut du Radium, de Paris même ! Son plan était simple : s'emparer de l'insecto-agrandisseur, l'utiliser pour faire croître des insectes et greffer leurs organes sur des malfrats désireux de devenir des surhommes par ce biais. Ceux-ci étaient alors libres de braquer des banques faci-



lement, mais Vimont leur demanda aussi de piller un entrepôt d'une société, RadiumTech, fabriquant du matériel à destination de divers laboratoires (dont la Sorbonne et l'Institut du Radium). Son objectif au final : créer des insectes réellement titanesques en portant les capacités de l'insecto-agrandisseur à son maximum.

Réfugié dans une vieille résidence versaillaise appartenant à la famille de sa femme, Vimont œuvre à son plan dément, s'imaginant même pouvoir faire revenir sa femme d'entre les morts par un procédé contre-nature...

1.2 SYNOPSIS

Impliqués dans cette affaire, les personnages vont au fil de leur enquête être confrontés à des surhommes insectoïdes artificiels avant de découvrir étape par étape les plans de Vimont. Parviendront-ils à les déjouer avant qu'une horde de monstres ne soit lâchée sur Paris ?

1.3 ENJEU

Parfois, il arrive qu'un « savant fou » ait de bonnes raisons de basculer dans la démence et d'utiliser son savoir scientifique à des fins maléfiques. Une vie idéale peut si facilement tourner au cauchemar, mettant à l'épreuve même l'esprit le plus solide...



Personne n'est à l'abri de la folie : c'est là le thème du scénario, que les personnages comprendront à sa toute-fin.

1.4 PROTAGONISTES

Herbert Vimont était un jeune scientifique prometteur avant que le décès de son épouse Anne ne le plonge dans la folie. Dérobant l'invention de son mentor et utilisant son savoir pour « améliorer » des bandits, il projette de mettre Paris à feu et à sang avec une armée d'insectes géants.

S'étant lui-même greffé divers organes insectoïdes, il est devenu un surhomme redoutable malgré sa totale inexpérience du combat...

ATTRIBUTS

Robustesse 3	Prestesse 4	Ténacité 3
Cognition 5	Sensibilité 4	Alerte 4

Profils :

Criminel 2
Médecin 5
Mondain 3
Scientifique 5

Réserve de Radium : 5

Réserve de Combat : 7 (+ 2 initiative ; + 3 attaque ; + 2 défense)

Pouvoirs :

- Muscles insectoïdes (Anatomie surhumaine : Robustesse) : 3 / Personnelle / Illimitée
- Plaques chitineuses (Armure naturelle) : 3 / Personnelle / Illimitée
- Crachat d'acide (Arme naturelle) : 4 / À vue / Instantanée / Toxique

Simon Blufield est un entomologiste de grand renom. Passionné par les insectes, qu'il apprécie plus que les êtres humains, c'est un homme minutieux et presque dérangeant dans ses obsessions. L'insecto-agrandisseur est son invention, dont il espère qu'elle contribuera au progrès de l'humanité mais qu'elle permettra surtout de redorer le blason des insectes.

C'est lui qui a fait renvoyer Vimont, après avoir découvert sa dissection d'un cafard – un crime abominable à ses yeux.

Ses caractéristiques techniques ne sont pas utiles pour le scénario.

Les bandits au service de Vimont ont été attirés par des promesses de puissance et d'argent facile. Mués en surhommes, ils s'en donnent à cœur joie pour semer la pagaille à Paris mais restent tributaires de Vimont. Ils sont une demi-douzaine (à ajuster selon la puissance du groupe des personnages). Certains d'entre eux



appartiennent à des groupuscules d'extrême-droite qu'ils comptent financer par le fuit de leurs larcins...

ATTRIBUTS

Robustesse 4 Prestesse 4 Ténacité 3

Cognition 2 Sensibilité 3 Allure 2

Profils :

Criminel 4

Ouvrier 3

Réserve de Radium : 2

Réserve de Combat : 8 (+ 2 initiative ; + 4 attaque ; + 2 défense)

Pouvoirs : (un ou deux au choix par bandit ; tous ont la Contrainte Apparence inhumaine)

- Muscles insectoïdes (Anatomie surhumaine : Robustesse) : 3 / Personnelle / Illimitée

- Plaques chitineuses (Armure naturelle) : 3 / Personnelle / Illimitée

- Crachat d'acide (Arme naturelle) : 4 / À vue / Instantanée / Toxique

- Mandibules ou pinces (Arme naturelle) : 3 / Toucher / Illimitée

- Ailes de mouche (Déplacement prodigieux : vol) : 3 / Personnelle / Illimitée / Distance de déplacement Basique

Ils sont armés de pistolets (dommages : 4) et de fusils (dom-

mages : 5).

Les trois insectes géants du début du scénario sont paniqués d'avoir été lâchés en pleine rue, eux qui ne connaissaient que le confort du laboratoire. Ils ne sont pas méchants mais juste affolés – et donc capables de dégâts matériels importants.

Ils sont trois : un scarabée à corne, une fourmi et une libellule.

ATTRIBUTS

Robustesse 4 Prestesse 3 Ténacité 4

Cognition 1 Sensibilité 4 Allure 1

Profils :

Bête chasserresse 4

Réserve de Radium : 1

Réserve de Combat : 7 (+ 2 initiative ; + 2 attaque ; + 3 défense)

Pouvoirs :

- Membres insectoïdes (Anatomie surhumaine : Robustesse) : 3 / Personnelle / Illimitée

- Carapace chitineuses (Armure naturelle) : 3 / Personnelle / Illimitée

- Corne de chitine (Arme naturelle) : 4 / Toucher / Illimitée (pour le scarabée)

- Crachat d'acide formique (Arme naturelle) : 4 / À vue / Instantanée /



Toxique (pour la fourmi)

- Ailes translucides (Déplacement prodigieux : vol) : 4 / Personnelle / Illimitée (pour la libellule)

La mante religieuse titanesque est le seul monstre que Vimont aura eu le temps de créer si les personnages déjouent ses plans avant leur terme. Agressive et immense, elle sera capable de faire du dégât si on ne l'arrête pas à temps.

ATTRIBUTS

Robustesse 4 Prestesse 4 Ténacité 4

Cognition 1 Sensibilité 4 Allure 1

Profils :

Bête chasseresse 5

Réserve de Radium : 3

Réserve de Combat : 8 (+ 3 initia-
tive ; + 4 attaque ; 1 défense)

Pouvoirs :

- Membres insectoïdes (Anatomie surhumaine : Robustesse) : 3 / Personnelle / Illimitée

- Carapace chitineuses (Armure naturelle) : 3 / Personnelle / Illimitée

- Lames de chitine (Arme naturelle) : 4 / Toucher / Illimitée

- Ailes (Déplacement prodigieux : vol) : 3 / Personnelle / Illimitée /

Distance de déplacement Basique

Du fait de sa taille, cet insecte dispose de trois Niveaux de Blessure Indemne.

2 BRAQUAGE À LA SORBONNE

En résumé : Les personnages vont affronter et neutraliser des insectes géants échappés d'un laboratoire et découvrir qu'une dangereuse invention a été dérobée... De quoi enquêter pour des surhommes dignes de ce nom !

2.1 CORRIDA DANS LE QUARTIER LATIN

Les personnages sont tranquillement en train de prendre un petit café sur une terrasse, au cœur du Quartier latin et non loin de la prestigieuse Sorbonne. Ils discutent de leurs derniers exploits ou lisent les journaux quand soudain, des cris et un grand fracas se font entendre depuis l'université.

Les personnages peuvent voir une scène surréaliste : trois énormes insectes (environ la taille d'une petite voiture) sortent des bâtiments de l'université et commencent à semer la pagaille, désorientés et poussant des cris dérangeants. Il y a là un scarabée à corne, une fourmi et une li-



bellule. Les passants paniquent et s'enfuient en tous sens et une intervention semble nécessaire !

Bien que ne semblant pas agressifs [Test de Sensibilité / 9 pour le comprendre], les insectes sont affolés et du fait de leur taille, à même de déclencher diverses catastrophes – ce qui ne manque pas d'arriver d'ailleurs ; les personnages vont devoir les neutraliser tout en évitant le pire :

Le scarabée court à l'aveuglette, changeant de direction sans arrêt. Il finit par percuter un bus qui se renverse contre un lampadaire : il faudra

soit le redresser, soit évacuer en urgence les usagers menacés par les fils électriques pendants...

La fourmi semble plus calme, elle hume l'air et finit par s'en prendre à un mur qu'elle dissout par son acide. Elle prendra toute intervention comme une agression et se défendra – cherchant cependant plus à fuir qu'à tuer son agresseur.

La libellule vole de droite et de gauche, elle heurte des fils électriques et brise des pans de murs qui menacent la population en contrebas.

Fait anodin sur le moment, dans la panique générale les personnages manquent d'être renversés par une camionnette noire démarrant sur les chapeaux de roue (il s'agit des bandits envoyés par Vimont qui s'enfuient après avoir volé l'insecto-agrandisseur, mais les personnages croiront à des citoyens affolés).

Une fois les insectes neutralisés (asommés ou ligotés par exemple) et le calme à peu près restauré, les personnages vont pouvoir essayer de comprendre d'où ils sortent.

2.2 UN CURIEUX CAMBRIOLAGE

Il n'est pas dur de remonter leur trace : les curieux animaux venaient directement de la Sorbonne et on peut encore voir les portes du dépar-



tement scientifique, fracassées. Des étudiants et membres du personnel semblent encore bien choqués par les événements et il ne sera pas bien difficile pour les personnages (surtout s'ils sont membres d'un groupe connu comme l'Institut du Radium ou le CID ou s'ils disposent d'une certaine réputation) d'obtenir quelques réponses.

Visiblement, les monstres se sont échappés du département du Professeur Simon Blufield, entomologiste. Son laboratoire semble en effet bien dévasté mais surtout, le pauvre professeur gît au sol, une impressionnante bosse sur la tête. Ranimé, il constatera effaré les dégâts et se ruera à l'intérieur d'une sorte de chambre forte, dont la porte blindée est largement ouverte : à l'intérieur de celle-ci se trouvent trois box (ouverts aussi : ils contenaient les insectes échappés) et divers dispositifs superscientifiques. Un emplacement situé face à une cloche en verre semble bien vide... Sans faire attention aux personnages, Blufield se lamentera sur l'agression dont il a été victime et le vol de sa prodigieuse invention... avant de s'effoler en constatant la disparition de ses « bébés ». Il faudra réussir à le calmer avant d'obtenir les réponses suivantes et de découvrir quelques indices :

Blufield travaillait seul dans son laboratoire quand des malandrins déguisés en agents de maintenance ont débarqué.

Ils l'ont rapidement assommé mais visiblement, ils ont volé son insecto-agrandisseur (un appareil suffisamment volumineux pour devoir être porté à deux ou trois) et relâché ses insectes pour créer une diversion.

La porte blindée de la chambre forte s'ouvre par une clé spéciale. Les bandits ont utilisé celle de Blufield mais il faut également la tourner d'une certaine façon (comme pour un coffre-fort) et ils n'avaient aucun moyen de le savoir (Vimont le savait, évidemment).

En interrogeant quelques personnes dans les couloirs, celles-ci peuvent témoigner avoir vu des agents de maintenance transporter du matériel superscientifique. Mais dans la panique générale, nul ne saurait les décrire avec précision.

2.3 UN PROFESSEUR PASSIONNÉ

Blufield est un exalté un peu effrayant.

Interrogé par les personnages, il expliquera le fonctionnement de son invention en employant un jargon scientifique déroutant. Mais il en ressort qu'il s'agit d'une sorte de canon à particules fonctionnant au radium, agissant sur certains gènes



des insectes et permettant de les faire grandir en quelques heures jusqu'à la taille que les personnages ont pu observer. Il serait théoriquement possible de les faire grandir encore plus – jusqu'à les rendre aussi massifs qu'un immeuble – mais il faudrait pour cela améliorer l'insecto-agrandisseur et l'alimenter en énergie de façon exponentielle.

Blufield souhaite utiliser sa découverte pour que les insectes deviennent une nouvelle force de travail.

« Imaginez des tunnels de mine creusés par des fourmis géantes apprivoisées ! Quelle économie d'efforts et de vies humaines ! Et pensez donc à ce qu'une libellule pourrait apporter dans le domaine du déplacement aérien. Les insectes agrandis pourraient aisément remplacer les engins de chantier. Moins chers, plus performants ! »

Il n'y aura guère plus à apprendre de lui, car dès que ses « bébés » lui seront ramenés, il ne s'occupera que d'eux sans plus faire attention aux personnages (à moins que l'un d'eux présente des caractères insectoïdes...).

Toute cette histoire aura occupé largement la journée mais les personnages pourront revenir à la Sorbonne le lendemain pour commencer des investigations plus poussées.

3. ENQUÊTE ET

REBONDISSEMENTS

En résumé : Suivant une piste, les personnages vont en découvrir de nouvelles, apprendre des informations utiles et déjouer un braquage.

N.B. : Cette partie du scénario est une enquête, donc par définition assez ouverte. Les personnages peuvent suivre les pistes dans le désordre, auquel cas le meneur de jeu doit en adapter la chronologie.

3.1 DÉBUT D'ENQUÊTE

Si les personnages désirent approfondir cette histoire (et il y a de quoi : des insectes géants à profusion dans la nature, voilà qui constitue une menace superscientifique de taille !), ils peuvent débiter leur enquête à la Sorbonne.

En consultant les archives du laboratoire ou en se tenant informés des ragots et bruits de couloir, ils tomberont sur l'histoire du licenciement d'Herbert Vimont : un jeune assistant prometteur qui s'est livré à des expériences interdites sur les insectes, provoquant l'ire de Blufield qui l'a fait renvoyer illico (il n'est par contre pas mentionné le décès de l'épouse de Vimont ni aucun détail



sur sa vie privée). Depuis, l'entomologiste travaille seul – cette affaire remontant à plusieurs mois.

3.2 VIMONT ET ANNE

Il n'est pas bien difficile d'obtenir la dernière adresse de Vimont – le service administratif de l'université peut la leur fournir.

Le jeune scientifique habitait un appartement cossu (trop, pour un jeune assistant : premier indice sur la fortune de son épouse) non loin de Montmartre. Si les personnages s'y rendent, ils constateront qu'il n'y vit plus depuis plusieurs semaines et que de nouveaux locataires ont pris sa place. La concierge est ravie de pouvoir commérer, surtout avec des surhommes : elle pourra raconter, avec force pathos et larmes de crocodile, le décès d'Anne Vimont qui a rendu son mari fou de chagrin. « *Un si brillant jeune homme... ils formaient un couple parfait, mais elle est morte d'un cancer. J'étais à l'enterrement, il y avait du beau monde, de riches bourgeois de sa famille... Lui a déménagé après, mais je ne sais pas où... J'ai entendu dire qu'il avait perdu son emploi aussi, si ce n'est pas malheureux !* » Elle pourrait continuer à caqueter des heures durant, si les personnages ne l'interrompent pas. Elle ne pourra rien leur apprendre de plus, si ce n'est qu'Anne était également une

scientifique – et vraisemblablement issue d'un milieu bourgeois.

Forts de cette information, les personnages pourront découvrir qu'Anne travaillait à l'Institut du Radium [**Test de Cognition + Scientifique / 12 pour trouver cette information : dans un journal ou une publication, en interrogeant des professeurs de la Sorbonne, etc.**]. C'était une physicienne qui avait eu la chance de se former sous l'aile de Marie Curie et qui collaborait jusqu'à sa mort avec Irène Joliot-Curie.

3.3 BRAQUAGE ET EXTRÉMISTES

La piste la plus intéressante concerne ici Anne Vimont-Juliorud.

Et c'est sans doute à l'Institut du Radium que les personnages pourront en apprendre plus sur elle. Toutefois, en se rendant rue d'Ulm, ils seront les témoins (sans doute actifs) d'un braquage de banque : des cris, des coups de feu et un grand fracas attireront leur attention et ils pourront voir des hommes étranges, possédant visiblement des pouvoirs, sortir d'une Agence Rothschild en portant de lourds sacs (remplis de billets) avant de s'engouffrer dans une camionnette noire – que les personnages pourront se souvenir avoir déjà croisée la veille, lors de l'attaque des trois insectes agrandis près de la



Sorbonne. De plus en y regardant de plus près [**Test de Sensibilité + Scientifique / 12**], les surhommes impliqués semblent tous disposer de capacités insectoïdes (ailes de mouche, armure de chitine...) : cela commence à faire beaucoup de coïncidences !

C'est le moment de mettre en scène un affrontement dynamique : course-poursuite aux trousse de la camionnette (dont la police va vite se mêler), duel aérien avec un bandit ailé, combat frontal une fois la camionnette arrêtée... Les personnages pourront remarquer que les bandits ne se rendent pas et devront tous être neutralisés, voire abattus par la police – un comportement inhabituel pour des petits malfrats, même surhumains.

Un début d'explication sera donné par l'inspecteur François Chandreux : il reconnaîtra parmi ces braqueurs plusieurs membres de cellules d'extrême-droite – des fanatiques politisés, prêts à mourir pour leur cause. Le policier remerciera les personnages de leur aide et pourra leur apprendre qu'un autre braquage a eu lieu un peu plus tôt dans la journée, mais cette fois c'est un entrepôt de la société RadiumTech qui était visé. Il a été consciencieusement vidé de tout son contenu : du maté-

riel superscientifique en majorité.

Les personnages n'auront guère le temps d'interroger les éventuels survivants parmi les bandits : un strato-gyre du CID débarque rapidement pour les emmener – et il est peu probable que ces hommes auraient parlé de toute façon.

Suivre la piste des groupuscules d'extrême-droite ne mènera nulle part – juste à apprendre que ce courant est financé par des cambriolages et braquages de familles et banques juives. Le meneur de jeu peut toutefois utiliser cette option pour égarer un peu les personnages s'il souhaite rallonger la durée du scénario.

3.4 À L'INSTITUT DU RADIUM

Une fois le calme ramené après le braquage, les personnages peuvent enfin se rendre à l'Institut du Radium.

Reçu par Irène Joliot-Curie en personne, celle-ci pourra leur parler longuement d'Anne – et notamment leur apprendre que celle-ci, dans le cadre de sa carrière scientifique, gardait son nom complet (Anne Vi-mont-Julourd). Un personnage un peu au fait de la haute-société [**Test de Cognition + Mondain / 9**] pourra reconnaître le nom « Julourd » : c'est celui d'une riche famille parisienne.



Irène évoquera aussi le cancer d'Anne, la détresse de son mari bien décidé à la guérir – et elle semble penser que ce sont ces recherches qui l'ont amené à sortir de la déontologie scientifique et à se faire renvoyer de la Sorbonne. Elle ne sait par contre pas où il se trouve à présent.

Interrogée sur l'insecto-agrandisseur et sur les surhommes arrêtés peu de temps avant, Irène expliquera qu'une fois un insecte agrandi à une taille compatible avec un être humain, il est sans doute possible de procéder à des greffes inter-espèces. Les insectes possèdent nombre de caractéristiques remarquables présentant un intérêt médical certain, comme par exemple leur résistance aux radiations, aux gaz, etc. Mais c'est là un sujet tabou parmi les tenants de la supperscience – après tout, les Docteurs Moreau et Lerne n'ont-ils pas été mis au ban de la communauté pour de tels travaux ?

3.5 LA FAMILLE JULIOURD

La famille Juliourd possède une bonne réputation à Paris : il s'agit de bourgeois discrets, ayant dans leurs rangs de nombreux médecins, scientifiques ou hommes d'affaire de renom. Fréquentant la haute-société, elle se tient à l'écart des scandales et il y a peu à en dire et encore moins à trouver.

Toutefois, s'informer auprès de contacts dans la jet-set ou consulter des archives de journaux permet d'apprendre quelques éléments intéressants :

Il y a quelques années, Jacques et Chantal Juliourd (issus d'une branche secondaire de la famille) sont morts dans un accident de voiture. Leur fille unique, Anne, a hérité d'un important pécule et d'un bel hôtel particulier à Versailles, non loin du fameux château.

Il y a quelques jours, la tombe d'Anne a été profanée et son corps enlevé. Cette information n'a eu droit qu'à un entrefilet dans *le Petit Parisien* – car la famille Juliourd a préféré étouffer un possible scandale.

Vimont s'est bien sûr terré dans le fameux hôtel hérité de sa femme, qu'il a transformé en antichambre de cet enfer qu'il compte déchaîner contre Paris.

3.6 LA PISTE RADIUMTECH

Les personnages peuvent également se rendre au siège de la société RadiumTech, situé dans le 8^e Arrondissement. S'ils se présentent comme des surhommes enquêtant sur le pillage de leur entrepôt ayant eu lieu dans la matinée, ils seront reçus par un jeune cadre chargé de leur fournir toutes les informations utiles.

Ils pourront notamment récupérer



la liste préliminaire de tout ce qui a été volé (l'inventaire est toujours en cours) ainsi que l'autorisation de se rendre sur place. Un personnage féru de science [**Test de Cognition + Scientifique / 15**] comprendra qu'une bonne partie du matériel dérobé pourrait servir à améliorer l'insecto-agrandisseur (aller poser la question directement au Professeur Blufield permettra d'obtenir la même réponse).

À l'entrepôt, les personnages constateront que le grillage a été proprement sectionné (par des pinces d'insecte à taille humaine) et que les cadenas fermant les portes ont

été dissous (à l'acide formique). Quelques employés de la logistique sont en train de continuer l'inventaire, ils pourront éventuellement donner des précisions sur le matériel volé.

4 LE MONSTRE DE VERSAILLES !

En résumé : c'est le moment de l'affrontement final, au cours duquel les personnages devront détruire un insecte géant pour sauver le château de Versailles et assister à la fin pathé-



tique des rêves d'un désespéré – ou à sa fuite salutaire.

4.1 VERSAILLES

À ce stade de leur enquête, les personnages ont tout en main pour comprendre les desseins de Vimont et savoir où il se cache.

L'hôtel particulier de la famille Julourd se trouve à Versailles, dans une jolie rue pavée non loin du château. La bâtisse, possédant une serre, est au cœur d'un petit terrain arboré et toutes les issues en semblent closes (volets fermés, grille verrouillée, etc.). S'y introduire est aisé pour des surhommes mais un spectacle de cauchemar les attend à l'intérieur...

4.2 LE DESTIN D'ANNE

Il existe une race de fourmi dont la reine peut pondre des larves intégrant du matériel génétique d'espèces avec lesquelles on l'a nourrie. Dans sa démence désespérée, Vimont a vu là une opportunité de rendre sa femme à la vie : ayant agrandi une reine-fourmi de l'espèce en question, il lui a donné le cadavre de son épouse à manger.

Au beau milieu de ce qui devait être un salon douillet, trône à présent une énorme fourmi boursouflée à l'abdomen tendu – « enceinte » est le mot qui vient naturellement à l'esprit, mais d'une façon grotesquement

contre-nature. Vautrée sur un sol recouvert de bave d'insecte, la reine-fourmi est reliée à divers appareils superscientifiques – perfusions, cardiogramme adapté, machine à rayon X permettant de deviner une forme humanoïde en développement dans son ventre, etc. Dans un coin de la pièce, quelques restes humains (ceux d'Anne) terminent de pourrir. Et autour de l'insecte, Vimont en personne s'affaire, va d'un instrument à l'autre en parlant à voix haute, comme s'il s'adressait à sa femme : *« Encore un peu de patience, nous serons bientôt à nouveau ensemble... Tu es guérie à présent, j'ai fait ce qu'il fallait pour tu sais... Oh ma chérie, je suis tellement impatient ! »* Il faut ici insister sur l'impression de cauchemar de la scène : tout est grotesque, choquant. Non seulement ce spectacle mais aussi l'odeur qui règne dans la pièce, le sol et les murs rendus visqueux, le bruit des machines et le chuintement insectoïde, etc.

Il ne faudra pas longtemps au savant fou pour remarquer les personnages. Se tournant vers eux, il s'empare d'une sorte de télécommande qu'il actionne. Aussitôt, une grande secousse fait trembler la maison tandis qu'un bruit de verre brisé se fait entendre au dehors. Vimont éclate de rire : *« Trop tard ! L'une de mes créations est prête, elle va ravager Paris et*



me venger de ces outrages ! » En effet, de la serre en ruine surgit une mante religieuse réellement titanesque, d'au moins quinze mètres de haut. Désorientée (et surtout affamée), elle déploie ses ailes et s'envole à basse altitude en direction du château de Versailles où l'attendent de nombreuses proies...

Se rendre d'abord dans la serre :

les personnages pourraient souhaiter visiter la serre avant de s'introduire dans le manoir. Celle-ci ne présente pas de caractères particuliers, si ce n'est un grand nombre d'insectes voletant de ci de là. Toutefois en fouillant bien [**Test de Sensibilité + Policier ou Criminel / 15**], il est possible de découvrir une trappe cadenassée. Une fois forcée, celle-ci révèle un escalier plongeant dans les ténèbres.

Sous la serre se trouve une vaste cave en pierre, dans laquelle les personnages vont aussi être confrontés à l'horreur. Diverses tables recouvertes d'un drap tâché de sang occupent un coin de la grande pièce – c'est là que Vimont a opéré les bandits. D'ailleurs, non loin traînent encore des restes d'insectes agrandis, baignant dans leur humeur visqueuse. À un bout de la cave, les personnages peuvent voir l'insecto-agrandisseur, relié à de nombreux

câbles et visiblement bricolé de toute part pour lui ajouter des composants (ceux volés à RadiumTech). Et face à l'appareil superscientifique, la mante religieuse géante ! Recroquevillée sur elle-même, il est encore difficile d'estimer sa taille réelle. Elle est visiblement endormie sous une cloche en verre.

Alors qu'ils explorent tout cela, les personnages peuvent entendre la trappe se refermer violemment tandis que dans la cave, un bruit strident se fait entendre : la mante géante se réveille et la cloche s'ouvre en deux. L'insecte titanesque se redresse, heurtant et brisant le plancher de bois de la serre avant de s'élever dans les airs en détruisant la structure en verre. Remarquant les personnages, elle voit en eux des proies faciles à dévorer et les attaque. Le meneur de jeu a tout ce qu'il faut pour mettre en scène un combat final épique : se défendant face à un insecte immense et agressif, les personnages doivent aussi éviter de se faire engloutir dans une cave, esquivant les morceaux de verre qui chutent sur eux à mesure que la mante religieuse s'agite.

C'est bien sûr Vimont qui a libéré sa créature, ayant surpris les personnages sur sa propriété. Et ce afin de les éliminer pendant qu'il commence alors à déménager la fourmi agrandie pour fuir ailleurs.



4.3 DE DEUX MONSTRES...

Les personnages doivent à tout prix arrêter la mante religieuse géante pour sauver de nombreuses vies – et la leur en premier lieu ! Il va falloir la poursuivre sans la perdre de vue et s'opposer à elle dans les jardins du château de Versailles tout en protégeant les touristes et employés – de quoi concocter une scène finale à grand spectacle ! Bien que n'étant pas réellement méchante, la mante est tout de même bien plus belliqueuse que les insectes affrontés auparavant : d'un tempérament agressif, elle n'hésite pas à se battre en mettant à profit sa puissance colossale.

Mettant cette diversion à profit, Vimont va transporter la reine-fourmi dans une fourgonnette et prendre la fuite. Les personnages, s'ils neutralisent rapidement la mante ou s'ils se sont séparés, peuvent tenter de l'arrêter. Vimont se battra avec l'énergie du désespoir mais menacer de détruire la fourmi le poussera à se rendre – et le fera sombrer un peu plus profondément dans la folie. Tuer l'insecte avec le fœtus à l'intérieur le rendra même catatonique – ou fou furieux et incontrôlable, si le meneur de jeu souhaite terminer sur un affrontement violent et désespéré.

4.4 CONCLUSION

Si les personnages n'ont pas pu arrêter Vimont, celui-ci réussira à disparaître avec « Anne ». Il pourra devenir un adversaire récurrent, revenant se venger plus tard. Et qui sait ce que sera devenu « Anne » : une surhumaine présentant le meilleur de deux mondes...

Si les personnages sont parvenus à arrêter Vimont (sans le tuer), le savant sera, après son arrestation, interné dans la Chambre jaune de Sainte-Anne. Quant à la fourmi « enceinte », ils pourront apprendre que le Professeur Blufield est parvenu à se la faire confier par le CID – sous haute surveillance.

Suite à cette affaire, et s'ils en ont compris les tenants et aboutissants, les personnages devraient ressentir toute la tragédie qui a frappé ce jeune couple – leur victoire en est rendue douce-amère... Sans compter qu'il reste plusieurs des surhommes artificiels créés par Vimont en liberté et que l'insecto-agrandisseur amélioré risque d'intéresser plus d'une personne.

Disponible dans toutes les bonnes librairies
et en magasins de jeux spécialisés

LA BRIGADE CHIMÉRIQUE L'ENCYCLOPÉDIE



"L'un des plus beaux ouvrages du moment... une belle réussite"

Khimaïra

"Une petite merveille de trouvaille et d'inventivité"

Selfi Universe



"Une encyclopédie/jeu très complète
qui s'adresse à tous, rôlistes ou non"

Unification

"Jeu du mois en décembre 2010"

Le Grog

"Pour compléter et développer le foisonnant univers de la série
La Brigade chimérique, il fallait bien une encyclopédie !"

BoDoi

256 PAGES • COUVERTURE CARTONNÉE
PRIX PUBLIC CONSEILLÉ 36 €
ÉCRAN 3 VOLETS CARTONNÉ + LIVRET
PRIX PUBLIC CONSEILLÉ 20 €

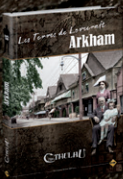
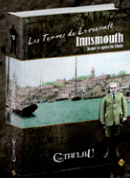
L'Appel de CTHULHU Les Terres de Lovecraft



Dunwich

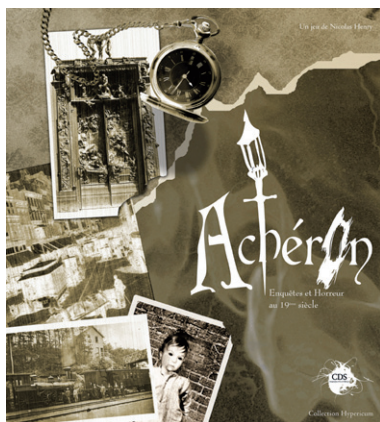
Arkham

Innsmouth





L'ÉTRANGE CAS DU PROFESSEUR HENGELMANN



Cette enquête pour 2 à 4 Gardiens entraînera nos héros sur la piste d'un étrange tueur, fruit des fantasmes et de la frustration d'un chercheur à la personnalité fragmentée. Elle s'inspire de la nouvelle de R.L. Stevenson Le Cas Étrange du Docteur Jekyll et de Mister Hyde et du Horla de Maupassant. Une aventure durant laquelle le point de vue des PJ sera largement pris à partie : affaire criminelle sordide ou présence du surnaturel ? C'est à eux d'avoir le dernier mot.

SYNOPSIS

Lorsque les théories d'un éminent scientifique à la vie dissolue prennent le pas sur la réalité, les consé-

quences peuvent être désastreuses. Ernest Hengelmann, un médecin, chercheur et professeur émérite de l'Université de Berlin, va, en étudiant les mécanismes du psychisme humain, perdre progressivement la raison et invoquer à son insu une effroyable créature qui se matérialisera sous la forme d'un double maléfique, un Doppelganger.

Relâché dans la nature, le Doppelganger du professeur mettra en application toutes les pensées les plus répréhensibles d'Hengelmann et éliminera progressivement toutes les personnes contre qui le scientifique a pu nourrir un grief.

Les PJ seront entraînés malgré eux dans cette sombre histoire et risquent, à leur tour, de devenir l'une des cibles du sinistre clone.

INTRODUCTION

Le scénario débute lors d'une conférence publique à la Sorbonne, organisée par la Société Scientifique Internationale, une fondation philanthropique financée par l'Université de la Sorbonne, la Royal Academy of London et l'Université de Berlin. La conférence est organisée par le Professeur **Hengelmann**, spécialiste autrichien de ce qu'il intitule lui-même la « crypto-psychologie »,



ou l'étude comportementale des facettes cachées de l'esprit humain. Cette théorie est largement contestée par la communauté scientifique et provoque également une sourde opposition de la part des défenseurs de l'art que les hypothèses soulevées par Hengelmann écornent.

Une foule compacte s'est massée dans l'amphithéâtre, comprenant les opposants d'Hengelmann, dont le professeur **Voldoski**, et beaucoup de Parisiens, attirés par la réputation sulfureuse du scientifique dont les discours sont souvent enflammés. Le cercle littéraire des « Intriguants de la Plume », des romantiques exaltés menés par **Stanislas Vivier**, tente de pénétrer de force dans la pièce pour y faire scandale, mais est refoulé par les sergents de ville. Vivier hurle à travers la porte « L'Art sera mon arme de duel, Hengelmann ! » et son intervention théâtrale sèmera un petit désordre qui ne semblera pas affecter outre mesure le scientifique.

Au premier rang, on peut apercevoir le représentant de l'Université de Berlin et du **Duc Von Klimt**, l'un des représentant de la cour d'Autriche en France, ayant revêtu ses habits militaires et son casque à pointe, ce qui n'est pas du goût de la majorité des Français présents dans la pièce.

Alors qu'Hengelmann commence à parler, un jeune homme dépenaillé se lève dans l'assemblée : il s'agit d'**Herbert Liebe**, l'assistant et supposé-ment l'amant d'Hengelmann. Le regard fou, il pointe Hengelmann avec un revolver, fait feu sur le scientifique en hurlant « Je ne te laisserai pas faire ça ! » avant de se brûler le cœur à son tour, sous le regard médusé de la foule.

Les sergents de ville font alors irruption dans la pièce et la foule est dispersée. Bien évidemment, les PJ, proches témoins de la scène, seront interrogés. Là, ils feront la connaissance d'**Arnaldo Rivali**, un journaliste, avec qui ils auront peut-être l'occasion de sympathiser.

Arnaldo trouvera la mort le soir même devant la porte de l'un des PJ en leur confiant ses conclusions, accusant Hengelmann d'être un monstre dangereux.

Reliés à cette affaire contre leur gré, ils sont désormais dans la ligne de mire d'une terrible émanation d'Achéron, l'anti-égo du professeur Hengelmann.





LA THÉORIE DU PR. HENGELMANN

Ce n'est pas l'amour qui causa la perte du malheureux Hengelmann, mais bien ses idées et surtout leurs conséquences. Le concept travaillé par Hengelmann part d'un postulat assez simple : l'âme humaine n'est pas une, mais une agglomération de facettes, dont les plus obscures sont systématiquement refoulées ou rejetées par les autres. Il critique ainsi les travaux de phrénologie, l'étude des comportements humains par la forme du crâne, qu'il trouve limités car incomplets. Selon ses études, l'âme humaine comporte tous les aspects décrits par la phrénologie (caractère, pulsion, vices...), mais agit comme un prisme qui ne reflèterait qu'une partie de ceux-ci, les autres pouvant être mis en lumière par certains événements voire certaines drogues (dont l'alcool ferait partie...). Une autre partie de cette étude décrirait l'art comme une projection physique de ces facettes : il est décrit par le scientifique comme une « sécrétion nécessaire » permettant d'évacuer les sensations dominantes sans pour autant en subir les conséquences.

La conclusion d'Hengelmann est qu'il serait possible d'isoler chacune de ces facettes pour créer un individu différent que le professeur nomme « l'anti-ego ».

Cette idée étrange donnera naissance à une créature effroyable et l'« anti-ego » d'Hengelmann trouvera consistance sous la forme d'un Doppelganger, une créature d'Achéron capable de changer de forme et d'assouvir les idées les plus effroyables que son modèle original n'a jamais osé appliquer.

Hengelmann n'est que blessé au bras gauche par la balle qui l'a atteinte, en revanche, Liebe a parfaitement réussi son suicide. Il jettera aux PJ les plus proches un regard désespéré avant de mourir. La blessure d'Hengelmann pourra être cruciale pour reconnaître le Doppelganger : celui-ci, en effet, ne portera aucune cicatrice à cet endroit.

Les personnages Initiés, possédant des dons surnaturels comme la *Perception de l'Au-delà* ou les *Perceptions supérieures* seront persuadés de la présence de quelque chose d'étrange dans la salle de conférence. Un Indécis particulièrement attentif (**Perception** SD12) pourra s'apercevoir que lorsque les sergents de ville font évacuer la salle, le public compte un personnage au physique très proche de celui d'Hengelmann. Si un PJ veut effectuer un examen plus précis, ce personnage a disparu dans la foule.

Un petit groupe de huit personnes,



dont Arnaldo Rivali et les PJ, est emmené à la préfecture de police de Paris.

Que diable sont-il allés faire dans cette galère ?

C'est la question à laquelle il faudra répondre dès l'introduction ; si la présence de PJ scientifiques est facile à expliquer, les autres peuvent se trouver là pour différentes raisons : la plus simple est que les conférences publiques de l'époque pouvaient attirer bon nombre de personnes influentes. C'était une bonne occasion pour faire valoir son goût pour les théories modernes du progrès ou tout simplement assouvir sa curiosité. D'un autre côté, pour les hommes d'Église ou les romantiques, c'est également le moment propice pour faire savoir son opposition à ces « non-sens » et donner lieu à un scandale : il suffit de se rappeler de la Bataille d'Hernani, où les défenseurs du classicisme remplissaient la salle de théâtre pour y huer le spectacle et jeter des choux sur la scène, pour avoir une idée de la manière dont les contestations pouvaient être théâtrales. Enfin, ces conférences étant gratuites et publiques, il est fort possible que leur présence soit tout simplement fortuite : un mendiant y trouvera un coin chaud pour la soirée (même s'il a des chances d'être gentiment mis à la porte par les sergents de ville), un manutentionnaire pourra être engagé pour les réparations

attendant à la salle de conférence.

LA NAISSANCE DE L'ANTI-ÉGO

Les premières recherches d'Hengelmänn sur le psychisme humain furent motivées par les crises d'angoisses délirantes qu'il a commencé à subir dès son adolescence et qui ne furent freinées que par la consommation régulière de morphine.

L'éducation stricte d'un père sévère et d'une mère culpabilisante, le mariage arrangé avec une femme qu'il n'aimait pas et l'angoisse croissante de subir de nouvelles crises ont contribué à renfermer Hengelmänn sur lui-même et à le contraindre à refouler toutes ses frustrations. Son état psychologique n'ayant cessé de s'aggraver, le scientifique se jeta à corps perdu dans la science pour y trouver un exutoire et surtout, une solution à ses problèmes. Il passa plusieurs années de sa vie dans les asiles d'aliénés et suivit avec assiduité les travaux des aliénistes les plus réputés, comme Pinel ou Ey. C'est à cette période qu'il pensa possible d'isoler l'esprit humain comme le prouvait l'usage des opiacés.

Après un certain succès dans le domaine de ce qu'il appelait lui-même « la science de l'âme », Hengelmänn quitta le domaine hospitalier pour celui plus prestigieux des milieux



universitaires et partit à Berlin pour enseigner. Au cours d'un dîner mondain, il rencontra alors Barnar Kilsky, un ésotériste hongrois, qui l'initia au « voyage astral ». Persuadé qu'il possédait là la clé pour séparer les parties « corrompues » de son esprit, le scientifique s'abîma dans de nouvelles recherches dont les échecs aggravèrent son instabilité psychologique et son état de santé. Kilsky étant en réalité un charlatan, il quitta le territoire allemand avec une coquette somme extorquée au crédule Hengelmann.

Lorsque sa femme l'apprit, son comportement à l'égard de son mari se fit de plus en plus détestable, tant et si bien qu'Hengelmann commit l'irréparable en l'étranglant de ses mains, dans une nouvelle crise de folie, meurtre qu'il maquilla ensuite en suicide par pendaison.

Ce soir précis, il subit une crise de forte envergure durant laquelle il conversa seul face à son miroir, qui scella la naissance de son « anti-égo ». Progressivement, celui-ci prit forme sur le monde réel afin de réaliser les envies les plus amORAles d'Hengelmann. Sa première victime fut Kilsky, retrouvé pendu dans son hôtel particulier de Budapest.

Incapable de contrôler cette « chose » qui l'attire et le fascine, Hengelmann tente en vain de trou-



ver un moyen de le dominer, mais chaque fois qu'il est en présence d'une envie répréhensible, l'anti-égo sort pour commettre l'impardonnable. Toutefois, le scientifique a appris, progressivement, à trouver différents moyens de canaliser son Doppelganger, même si chacun d'entre eux l'entraîne progressivement vers la démence.

C'est durant cette phase déclinante que le professeur prendra un assistant, le jeune Herbert Liebe, très admiratif de ses travaux. Cette présence d'un esprit brillant lui fera le plus grand bien et lui permettra de prendre une certaine distance avec le monstre qui le ronge de l'intérieur. Liebe épouse les théories d'Hengelmann et leurs relations deviennent troubles tant ils passent de temps ensemble. Liebe com-



prend progressivement le mal qui frappe Hengelmann et met cela sur le compte d'une démence galopante. Il est convaincu qu'il peut l'en sortir autrement que par la morphine, mais assiste impuissant à sa vie de débauché et à la dégradation de son état mental (il l'a entendu parler seul dans sa chambre). Le jeune homme fera ensuite la rencontre de Vilma Von Sprekelsen, une jeune fille dont il tombera amoureux, lui permettant de sortir de sa relation étrange avec Hengelmann. Ce dernier en concevra une jalousie et une déception terribles, Vilma cristallisant pour lui les valeurs de cette société qu'il exècre le plus. Avant de partir pour Paris et donner sa conférence, l'anti-égo du professeur tentera de violer la jeune femme et prévoit de la tuer à son retour. Liebe est choqué, mais refuse de croire Vilma dans un premier temps. Il surprend alors le professeur en train de parler à son reflet, annonçant clairement son intention de tuer la jeune femme. Déchiré entre son amour pour le scientifique et celui de sa promise, Liebe fuit et commence une courte errance avant de prendre sa décision : il tuera Hengelmann. Au moment de passer à l'acte à Berlin, il aperçoit le Doppelganger quitter le miroir et pense être devenu fou à son tour... Il fuit et ressurgira à nouveau à Paris, après avoir donné sa lettre de

rupture à Vilma, qui le suivra pourtant à la capitale française.

UNE SOIRÉE À LA PRÉFECTURE DE POLICE

Les personnages seront entendus et emmenés à la préfecture de police de Paris, sur l'île de la Cité.

Maintenus dans un bureau glacial, à peine chauffé par un poêle à charbon, ils attendront au moins une heure que les autres témoins avant eux soient interrogés par l'inspecteur Murinot, en charge de l'affaire. Le fait qu'une arme à feu soit passée aussi près d'un représentant de la cour autrichienne (Von Klimt) fait du tort à la France et on multiplie les procédures pour tenter de faire passer au mieux l'affront.

C'est là qu'ils feront la rencontre d'Arnaldo Rivali, qui tentera de sympathiser avec eux. Rivali se présentera comme étant un journaliste à « l'Avenir national », un quotidien proche des idées socialistes. Arnaldo explique qu'il suit le parcours de Hengelmann depuis quelques années déjà et que sous ses aspects tranquilles se cache selon lui un homme retors et dépravé. Il veut, par son biais, décrire l'image même de la décadence bourgeoise et de la haute



société européenne en dressant le portrait d'un homme d'apparence respectable mais d'une moralité douteuse.

Il présentera Liebe comme l'amant de Hengelmann et mettra le compte de cette intervention sur le compte de la rivalité amoureuse. Sur un jet simple de *Mondanité* (SD8), les détails donnés par Rivali se feront plus précis et il leur racontera en partie les déboires d'Hengelmann avec son épouse, le fait qu'il fréquente régulièrement les prostitués, qu'il est morphinomane et qu'il paie régulièrement de jeunes hommes, dont le dernier en date se nomme Johann Woert.

Il leur parlera également de l'inspecteur Murinot et de sa rivalité avec la classe politique. Si Rivali respecte son intégrité, il déplore son manque apparent d'humanité et sa tendance à faire plonger ceux qu'il appelle « les orphelins de la république » : les déshérités, qui n'ont pour lui que la criminalité comme moyen d'expression.

Les PJ seront ensuite interrogés très brièvement par Murinot, qui, si leur statut social est supérieur à 3, leur déconseillera de fréquenter Rivali. Un jet de *Baratin* ou d'*Empathie* simple (SD8) permettra au PJ de comprendre que Rivali est mouillé

dans d'autres affaires que celles concernant la presse.

La procédure voudrait que les PJ soient gardés pour la nuit, mais de bonnes relations politiques ou juridiques permettent d'éviter ce tracass. Si les personnages ne peuvent pas sortir, Rivali fera intervenir Marc Poussier, un député républicain, qui intercédera en leur faveur. Du reste, il est tout à fait possible, dans les autres cas, de passer la nuit sur place. Un PJ attentif pourra s'apercevoir qu'en ce moment, la police enquête sur plusieurs agressions ayant eu lieu dans les bas-fonds de Paris, au niveau de la rue de la Grande Truanderie, dans le 1^{er} arrondissement. Ces attaques se sont soldées par deux meurtres : celui d'Annick Clément, dite « Nini la Brune » et celui d'Othon Germain, dit « Pied bot », un receleur notoire.

Conseils au Passeur : Il est important qu'une relation s'établisse entre Rivaldi et les PJ, qu'elle soit amicale ou non, même si un rapport d'amitié serait préférable. Cette partie a pour but d'apprendre aux PJ la personnalité trouble de Hengelmann et de faire la connaissance de l'inspecteur Murinot. Les bruits qui courent sur les meurtres dans les bas-quartiers de Paris mettent en valeur une chose : ils correspondent à la date d'arrivée d'Hengelmann à Paris, soit deux semaines environ.



UNE NUIT MOUVEMENTÉE

Une fois les PJ rentrés chez eux, ou dans leur lieu provisoire d'habitation s'ils sont étrangers, ils seront réveillés par un très faible appel à l'aide, émanant de dehors. À l'extérieur, sous la pluie battante de l'hiver parisien, les attendra Rivaldi, livide, à demi-effondré sur la porte.

Ses lèvres blanches et tremblantes semblent vouloir dire quelque chose, mais il en est incapable : son corps est percé d'une bonne dizaine de coups de poignards. Un personnage avec un bon niveau de *Médecine* (SD 10) pourra voir la force et la fureur avec lesquelles les coups ont été portés, et une exceptionnelle **Perception** (SD 18) pourra déterminer que le meurtrier est gaucher (Hengelmänn est droitier et a été blessé au bras gauche).

Il parviendra à articuler le nom d'Hengelmänn et tendra une lettre ensanglantée avant de mourir dans les bras d'un des personnages.

Quoi qu'il en soit, dans l'obscurité de la nuit, un personnage réussissant un jet de *Perception* SD14 ou possédant un Don particulier pourra voir, au loin dans la rue, la même silhouette que lors de la conférence, s'éclipser dans les rues de Paris. Si une course poursuite s'engage, le fu-



gitif prendra systématiquement les petites rues sales. Il laissera derrière lui un foulard frappé de deux lettres H.E, l'inverse des initiales du Professeur Ernest Hengelmänn. Un bon jet d'*Athlétisme* (SD14) ou l'utilisation d'une monture (si les personnages prennent un fiacre, ils seront bloqués par l'étroitesse des rues et la chute d'un échafaudage sur la chaussée, au niveau de Saint-Lazare) et une épreuve d'*Équitation* plus simple (SD8) permettra de suivre le suspect jusqu'au pied de la Butte Montmartre et le voir pénétrer dans le « Keops », un cabaret réputé sulfureux. Retenus par la patronne de l'établissement, Madame Suchet, les PJ risquent de perdre la piste de leur fuyard.

Si malgré tout, les personnages forcent le passage et montent à l'étage, ils croiseront une jeune femme, Daniella, qui affirme qu'un homme est entré dans la chambre où elle reçoit ses clients. Lorsque l'on y pénètre, la chambre est vide, mais un jet d'*Investigation* difficile (SD 16) permet



de voir les traces noires laissées par des chaussures d'homme. Le grand miroir en pied de la pièce semble être complètement terni. Un PJ possédant un don quelconque de scrutation aura la fugitive impression d'y voir deux yeux, surmonté du haut de forme de Hengelmann.

Daniella sera sûre et certaine d'avoir vu un homme, un test d'Empathie simple (SD 8) permettra de s'en rendre compte : elle ne fabule pas et est saine d'esprit. Elle pense avoir reconnu l'« Autrichien », un client que les filles détestent.

Enfin, si les PJ font le tour du bâtiment, ils tomberont sur une impasse où se trouve le vieux Toine, un chiffonnier qui opère en bas et avec qui discutent parfois les filles du Keops. Toine nie avoir vu quiconque descendre de la chambre par le toit, mais connaît l'« Autrichien » : il l'a souvent vu parler tout seul, au sortir du Keops, mais il ne comprend pas un traître mot d'allemand. Dans ses souvenirs, Hengelmann boîta.

Conseils au Passeur : L'anti-égo possède les pouvoirs du Doppelganger et du Tourmenteur, dans une certaine mesure. Il est capable de se déplacer à travers les miroirs pour rejoindre un endroit où il s'est déjà rendu, mais ne peut emprunter cette porte qu'une seule fois. Il est possible d'utiliser le miroir pour

tenter de percevoir où l'anti-égo est passé, mais les risques sont grands : si le test est réalisé (SD12), le médium sera directement lié à l'anti-égo, qui le pourchassera pour l'éliminer. En revanche le médium pourra voir que celui-ci s'est rendu à l'hôtel Parnassus où séjournait Hengelmann avant d'aller à l'hôpital.

LE KEOPS

Le Keops tient plus de la maison de passe que du cabaret, avec ses décorations d'inspiration orientaliste représentant de lascives odalisques et ses spectacles de « danses orientales » très expressifs (voire carrément érotiques). De nombreuses « poules » attendront d'être invitées par des gentilshommes et leur montreront les étages du cabaret s'ils acceptent d'en payer le prix.

Le cabaret est réputé pour la docilité et la beauté de ses filles, ainsi que pour la qualité de ses vins et de ses spectacles : c'est l'un des lieux les plus en vue des jouisseurs parisiens qui viennent s'y affranchir des conventions sociales ordinaires. S'y trouver, c'est également s'assurer une réputation... bonne ou mauvaise selon les orientations.

Madame Suchet est une quinquagénaire à l'air austère, veillant d'un œil sévère sur ses « pensionnaires » à qui



elle demande hygiène et conscience professionnelle. Elle est familière du Professeur Hengelmann qui vient dans son établissement à chacune de ses excursions parisiennes pour y dépenser des sommes importantes. Il a une assez mauvaise réputation auprès des filles et des demandes étranges et vient souvent en compagnie de jeunes hommes.

Un personnage suffisamment charismatique (**Apparence et éventuellement Séduction SD12**) pourra obtenir une lettre de rendez-vous pour le lendemain, d'une certaine Damia. En réalité, le Keops est l'un des nombreux lieux de débauche où se compromet Hengelmann pour réprimer ses pulsions coupables : en les assouvissant ou en les faisant assouvir par d'autres personnes (les jeunes hommes qu'il paie), il empêche provisoirement le Doppelganger de sortir de l'autre monde.

La police interviendra de nouveau (chez les PJ après avoir trouvé le corps de Rivaldi) et c'est encore une fois à l'inspecteur Murinot que les PJ auront affaire : pour lui, ces coïncidences commencent à être de plus en plus troublantes et il assignera les personnages à résidence pendant la durée de l'enquête.

La lettre est adressée à Armand Craillot, le rédacteur en chef de



« l'Avenir national » et décrit le comportement d'Hengelmann après la conférence ainsi que le témoignage du jeune Johann Woert, qui dénonce les pratiques du scientifique. Si ce pli est montré à la police, Murinot pensera l'Autrichien coupable et cherchera à le faire arrêter, sans pour autant relâcher son attention sur les PJ, qu'il harcèlera régulièrement de visites imprévisibles.

Conseils au Passeur : À ce moment du jeu, les PJ commencent à être mouillés dans l'affaire plus que de raison. D'une part, le meurtre d'une de leurs connaissances au seuil de leur porte peut leur



porter un préjudice social et un cas de conscience, d'autre part, l'instinct infaillible des Initiés commencera à réveiller leur curiosité naturelle pour le paranormal.

Si aucun d'entre eux ne semble poussé par l'envie de poursuivre l'enquête, ne vous inquiétez pas, elle viendra à eux d'une manière beaucoup moins agréable...

QUELLES SONT LES PISTES ?

À ce niveau du jeu, les pistes mènent pratiquement toutes vers Hengelmänn. Pourtant, certains points risquent de rester en suspens : Hengelmänn n'a pas quitté l'hôpital de l'Hôtel-Dieu où il est soigné, il aurait été incapable de courir aussi vite dans les rues et encore moins de frapper avec autant de violence de la main gauche. Même si les PJ n'ont pas couru après le criminel, il leur reste quelques possibilités :

Rendre visite à Hengelmänn à l'hôpital.

Fouiller la chambre d'hôtel d'Hengelmänn.

Trouver Johann Woert.

Aller voir Damia si elle leur a donné rendez-vous.

Contact Stanislas Vivier ou le Pr. Voldoski, même si cela semble improbable.

Attendre sagement que toute l'af-

faire se tasse et respecter l'assignation à résidence.

LA VISITE À L'HÔPITAL

Deux possibilités peuvent s'offrir aux PJ lorsqu'ils entrent à l'Hôtel-Dieu.

La lettre est en possession de la police et Hengelmänn est parvenu à quitter l'hôpital avant leur arrivée, en filant dans la nuit. L'hôpital est alors en complète ébullition et la police quadrille les lieux. D'après les nonnes qui officient à l'Hôtel-Dieu, Hengelmänn souffre de claudication et consomme énormément de morphine. Le miroir de sa chambre est également terni (*Investigation* SD 12). Durant le meurtre de Rivali, il est impossible que Hengelmänn soit sorti, Soeur Marie-Paule, qui s'occupait de Hengelmänn, pourra l'attester.

La lettre est encore en possession des personnages et Hengelmänn a simplement demandé à sortir. En interrogeant les nonnes, on peut savoir qu'il a ensuite pris un fiacre pour rejoindre sa chambre d'hôtel. Un jeune homme, Johann Woert, est également présent sur les lieux : il veut éliminer Hengelmänn, armé lui aussi d'un pistolet. En voyant de nouveaux visiteurs dans la chambre



de sa cible, il paniquera et s'enfuira, mais hésitera vraiment à tirer sur les PJ. Il serait intéressant pour eux de le rattraper.

L'HÔTEL PARNASSUS

L'hôtel Parnassus est un élégant immeuble du XV^e arrondissement de Paris, comprenant tous les services possibles pour les clients relativement exigeants. Sans être d'un luxe excessif, il répond aux critères des hôtels bourgeois parisiens fréquenté par la bonne société. Y sont provisoirement logés par la Sorbonne le recteur de l'Université de Berlin Otto Reinchstein, le Professeur Hengelmann et le Duc Von Klimt, venus tous trois d'Allemagne depuis la capitale.

À moins d'avoir de bonnes raisons, il est quasiment impossible d'accéder à Von Klimt, entouré de quatre soldats autrichiens et accompagné de sa femme, Nilsa Von Klimt. L'homme peut faire une exception pour un militaire ou un homme de la bonne société, mais fera renvoyer les autres avec brusquerie : Von Klimt est duc, il entend que cela se sache.

Otto Reinchstein est sorti en compagnie du recteur de la Sorbonne pour visiter Vincennes, il ne reviendra que dans la soirée.

Un bon contact avec le personnel de l'hôtel permet de glaner quelques informations (*Baratin, Mondanité, Séduction, Corruption* ou *Interrogatoire*, c'est à vous de voir, SD 12).

- On entend parfois de grands bruits dans la chambre d'Hengelmann et très souvent, il pleure le soir, puis discute avec une personne au timbre de voix plus fluet.

Johann Woert vient souvent rendre visite à Hengelmann, avec une certaine crainte. Le scientifique a l'air de le couvrir des yeux avec pitié. Ils reviennent ensemble, très souvent brisés de fatigue. Depuis une semaine, Woert ne revient plus.

La police a été obligée de chasser Othon Germain, dit le « Pied Bot » un jour avant sa mort : ivre mort, il jetait des pierres au niveau de la fenêtre d'Hengelmann.

Frida, la jeune serveuse alsacienne, sait que le duc Von Klimt déteste ouvertement Hengelmann qu'il considère comme un dépravé, il a demandé au recteur de l'Université de Berlin de l'empêcher de donner des conférences à l'étranger. Von Klimt juge les travaux d'Hengelmann « immoraux et subversifs », car ils remettent en cause la nature divine de l'homme. Hengelmann aurait eu un débat houleux avec lui dans le restaurant de l'hôtel et aurait souhaité que



« des gens comme lui disparaissent de la sphère politique de l'Autriche-Hongrie ». Klimt avait failli l'embrocher avec son sabre et Hengelmann aurait ri. Tout deux étaient ivres.

Voldoski est passé voir Hengelmann à l'hôtel pour prendre le petit déjeuner avec lui, mais aurait quitté la table furieux.

Hengelmann a acheté plusieurs miroirs sur pied, en l'espace d'une semaine (Ésotérisme SD10 pour savoir qu'il s'agit d'un moyen qu'utilise l'anti-égo pour se déplacer.).

La chambre d'Hengelmann est fermée à clé, mais rien d'insurmontable pour un artisan de l'*effraction* (SD8)

ou pour une personne convaincante. L'intérieur est en désordre : un miroir sur pied est brisé et ensanglanté (le sang est toujours frais et ne semble pas coaguler), les autres sont ternis (la *Scrutation* ou la *Psychométrie* permettent de localiser une autre chambre de l'hôtel dans laquelle travaille une soubrette). Hengelmann en est parti précipitamment, n'a pris que son argent, un pardessus, son chapeau et sa canne.

Sur le petit secrétaire, il est possible de mettre la main sur son journal (il faut toutefois parler allemand pour en saisir le sens) et sur une reconnaissance de dette à l'intention d'Othon Germain (300 francs) pour



des produits qu'un chimiste ou un médecin (*Médecine* ou *Chimie* SD 8) peut analyser comme servant à fabriquer une morphine fortement dosée en opium. Un bon enquêteur (*Investigation* SD 12) trouvera également la facture d'un billet de train pour Innsbruck, où Hengelmann possède une maison de maître : le départ est dans deux jours.

Si les personnages sont bien investis dans leur enquête, il ne verront pas arriver la soubrette de la chambre d'en face. Les yeux blancs et révoltés, elle se jettera sur le personnage le plus proche de la fenêtre pour se défenster avec lui (Niveau *Bagarre + Force* : 4). Une chute provoque une perte de 6 points de **Vitalité** plus le bonus de réussite de l'attaque, il faut donc faire très attention. De plus, il est nécessaire de réaliser une épreuve de **Constitution** SD12 pour éviter de se briser quelque chose.

La jeune fille est victime d'un autre pouvoir du Doppelganger : l'hypnose. Il est possible de l'assommer ou de l'esquiver, mais elle est entièrement possédée, inutile de perdre son temps à lui parler. Si elle meurt, elle constituera une nouvelle victime à mettre sur le dos des PJ, car Murinot acceptera difficilement leur version des faits, à moins d'une bonne explication. Si la jeune fille survit, elle ne

se souviendra de rien, si ce n'est une voix dans le miroir.

Le miroir de la chambre 52 est d'ailleurs encore « ouvert » vers l'Achéron, et il est possible de l'emprunter pour poursuivre l'anti-égo. Il mènera vers une vision déformée des toits de Paris, dont les rues sont submergées par une mer noire d'où s'échappent les gémissements de ceux qui tentent de s'en échapper. À mesure que la marée poisseuse monte pour englober les toits, des formes visqueuses et vaguement humanoïdes tentent de s'accrocher aux jambes des personnages. En rattrapant le Doppelganger (**Athlétisme** SD 14), il est possible de voir que son visage n'existe pas et que seuls brûlent deux yeux maléfiques au niveau de sa tête.

La course-poursuite doit se poursuivre sur plusieurs toits parisiens, sous une lumière cendreuse, et les PJ courageux devront de plus échapper aux créatures visqueuses qui ne





seront autres que des écorchés (cf. « l'Horreur à Mille Visages » du livre de base). Enfin, le Doppelgänger se glissera dans une fenêtre d'un immeuble en contrebas et le retour dans le monde réel se fera immédiatement ensuite, avec bien entendu, l'évanouissement des personnages.

Les PJ ayant réussi à suivre l'anti-égo se retrouveront dans un appartement maculé de sang : celui de Damia, qui aura été éventrée avec le plus grand soin par le monstre. La concierge, alertée par les bruits, montera les escaliers pour pénétrer brusquement dans la pièce et hurler à l'assassin, condamnant une fois de plus les PJ, sauf bien sûr si ceux-ci sont parvenus à se cacher.

Damia possède sur elle quelques notes intéressantes (voir *Rendre visite à Damia*)

Conseil pour le Passeur : Est-il réellement utile de suivre l'anti-égo en Achéron et vu le résultat, est-ce bien raisonnable ? D'un premier abord, on peut penser que les efforts des PJ ne se révéleront pas payants. Pourtant, si l'un d'entre eux a réussi à toucher le Doppelgänger durant la course poursuite, il s'apercevra immédiatement d'une chose une fois revenu sur le plan réel : le miroir par lequel ils sont passés est brisé et les éclats sont encore une fois sangui-nolents. L'information est cruciale : si

les miroirs par lesquels passe l'anti-égo sont brisés, celui-ci en souffre physiquement.

TROUVER JOHANN WOER

Qu'il soit chez lui, dans sa chambre de bonne à Montmartre ou à l'hôpital, il est crucial que les PJ rencontrent Johann, car c'est probablement la personne la plus à même de retrouver le véritable Hengelmänn et de connaître les futures victimes de l'anti-égo.

Si les PJ viennent à le trouver, on entendra un coup de feu à l'étage : Woert vient de tirer dans son appartement et a percé le miroir d'une balle. Un personnage initié pourra voir que le miroir saigne...

Le jeune poète a également versé de l'huile de lampe partout et le feu commence à prendre dans la chambre. Il faut absolument le sortir de là et le maîtriser, quand bien même il semble violent et est armé.

Effrayé par ce qu'il vient de voir, Woert trouvera difficilement ses mots et ne sera capable que de dire « lui...c'est lui ! ». Étant sous l'emprise d'opium qu'il a consommé une demi-heure avant, les personnages Sceptiques peuvent tout à fait trouver une explication à son état et le



rassurer.

Woert avoue faire de terrible cauchemars depuis qu'il a dissous son « association » avec Hengelmann. Il est persuadé qu'un homme essaye de l'étrangler chaque nuit. Une épreuve de *Médecine* (SD 8) montre qu'en effet, il porte des traces de strangulation faites par une main humaine. Pourtant, lorsque les PJ sont arrivés, la porte était fermée à clé et la lucarne ne permet pas à un être humain de passer (*Investigation* SD 12). Si les PJ perdent Woert dans l'incendie, il leur sera difficile, mais pas impossible de mener l'enquête à terme.

Conseil au Passeur : Il doit y avoir une certaine tension lors de cette scène car Woert, sous l'emprise de la drogue et de la peur est à moitié fou. Le feu dévaste la chambre assez vite et la fumée est suffocante : vous pouvez faire intervenir l'anti-égo comme une sorte de forme fantomatique surgissant de la fumée pour déstabiliser un PJ ou le frapper avec une chaise, un tisonnier, etc. La suie et la panique permettront de faire rapidement disparaître cette apparition, qui se servira d'un minuscule miroir accroché au porte manteau pour fuir.

PERVERSION PAR PROCURATION

Hengelmann lui-même n'a jamais véritablement su si, oui ou non, son

doublé avait une existence physique. Recherchant sans cesse un moyen de canaliser ses propres troubles, le scientifique s'est aperçu qu'en exprimant sa colère à travers quelqu'un d'autre, le Doppelganger ne resurgissait plus. Le scientifique s'est donc créé une série d'exécutants des basses œuvres pour faire « diluer » sa culpabilité : Othon Germain, petit caïd de la pègre des bas-fonds lui aura fourni prostitués, drogues et services douteux, et plusieurs étudiants et jeunes artistes de Montmartre auront cédé à son appel. La plupart du temps, il emmenait ces jeunes gens dans des lieux de débauche et se contentait de les observer se confondre dans l'alcool, le jeu, la drogue ou le stupre.

Woert, qui a noué un certain lien avec Hengelmann, se doute de quelque chose : il pense que ce dernier est manipulé ou possédé par un quelconque démon. Il serait lui-même tombé dans la débauche s'il n'avait pas rencontré une mécène, Eugénie Tiriet, une veuve généreuse avec les jeunes poètes.

Consulté par Rivali, il clamera avoir décidé de rompre son arrangement avec Hengelmann en entendant celui-ci lui avouer être responsable de la mort de plusieurs jeunes femmes, dont la jeune prostituée (Nini la



Brune), et de sa propre épouse. Incapable d'endurer la monstruosité d'Hengelmänn, il tentera de le tuer à son tour.

Conseil au Passeur : Le Doppelgänger de Hengelmänn se nourrit de la culpabilité du scientifique et la perte d'énergie qui résulte de ces pratiques, couplée à l'usage de la drogue qui ralentit les pensées de l'Autrichien, lui porte préjudice. C'est la raison pour laquelle il cherche à se débarrasser le plus rapidement possible des exécutants. Germain est mort assassiné de cette manière et Woert est la prochaine victime sur la liste.

CE QUE PEUT APPRENDRE

WOERT AUX PJ

Hengelmänn fréquente régulièrement le Keops et il l'a souvent emmené là-bas. Il désire souvent que l'on appelle l'une des prostituées « Ada » comme sa femme d'autrefois et que celle-ci ait une relation sexuelle avec un autre homme (souvent Johann) qu'il contraint à serrer la gorge de la demoiselle.

Il pense que le scientifique est le diable en personne et que chaque personne frappée par sa malédiction ou sa colère meurt dans des condi-

tions atroces.

Il avouera également que d'autres personnes se sont livrées aux mêmes actes que lui et ont disparu du jour au lendemain, sans laisser de trace. En réalité, ces personnes (Jean Du-riard et Alexandre Plessy) ont été retrouvé étranglées à leur domicile avant l'arrivée de Woert en France.

Ce qui a décidé Johann Woert à fuir est le meurtre de Nini la Brune : un soir qu'il arrivait chez Hengelmänn, le jeune poète l'a surpris, pleurant sur le corps de la jeune femme. D'après lui, Hengelmänn entretenait une relation platonique avec elle ; il ne comprend pas le geste de ce dernier. Il l'a aidé à dissimuler le cadavre dans les bas-fonds et s'est séparé de lui. En réalité, Annick Clément a été elle aussi victime de l'anti-égo. Si les PJ ont des accréditations pour visiter la morgue, le cadavre de la jeune femme s'y trouve encore : les marques de strangulation correspondent à celle d'une seule main. La gauche (*Médecine* SD 14)...

Mieux que cela, Woert sait que les dernières personnes à avoir reçu des menaces de la part de Hengelmänn sont Voldoski et Von Klimt. Ce sont donc les prochaines cibles de l'anti-égo.

Woert sait également quelle fumerie d'opium Hengelmänn fréquente :



elle se trouve sur le Quai de Jemmapes, sous le café « le Brumard ». S'y rendre nécessite une certaine connaissance des milieux mafieux, mais il est possible de négocier son entrée.

RENDRE VISITE À DAMIA

Damia est une demi-mondaine qui opère généralement au Keops. Elle connaît bien Hengelmann comme toutes les demoiselles du cabaret, mais sera la seule à parler : elle déteste celui que les filles appellent l' « Autrichien ». Elle le décrira comme un homme étrange et inquiétant, toujours flanqué de jeunes hommes qu'il paie pour réaliser des choses à sa place.

Elle connaissait Annick Clément dite « Nini la Brune » et a vu Hengelmann transporter le cadavre avec Johann Woert le soir où elle a voulu rendre visite à son amie. La jeune femme tenait dans sa main crispée un bouton de manchette, marqué des initiales E.H. Chose curieuse, les lettres semblent avoir été écrites à l'envers.

Annick affirmait que Hengelmann était gentil avec elle, et qu'il se contentait de lui parler longuement de sa vie et de son enfance, ce que semble indiquer sa correspondance

qui se trouve dans le petit secrétaire de Damia. Elle avoue ne pas en avoir parlé à la police car elle est persuadée que Hengelmann a un don pour savoir les choses à l'avance.

Après avoir avoué cela, Damia est en danger : si les PJ ne la protègent pas pendant la nuit, elle mourra à son tour et sera défenestrée. S'ils restent avec elle, le soir tombé, le monstre tentera de les surprendre en utilisant ses dons.

LA VISITE À STANISLAS

VIVIER ET/OU À VOLDOSKI

Stanislas Vivier est accessible aux PJ fréquentant les cercles artistiques parisiens. Il est aisément trouvable au café Grandin, sur le Boulevard Saint Germain. Le Grandin est un lieu feutré où se rencontrent poètes et artistes, dont Woert faisait partie.

Révolté contre les théories de Hengelmann, Vivier a voulu organiser une manifestation symbolique lors de la conférence et reste désormais suspecté de complicité avec le tireur (Herbert Liebe), alors qu'aucun lien ne les relie. Il a également reçu une lettre, écrite par ce qu'il pense être Hengelmann, ne portant qu'une seule phrase « Duel accepté. » accompagnée d'un petit miroir.



Stanislas risque d'être agressé en rentrant de chez lui, le soir même où les PJ seront allés le voir.

Hengelmann sera présent pour l'interpeller, mais c'est l'anti-ego qui surgira du petit miroir pour lui loger une balle dans le dos.

Vivier doit beaucoup d'argent à un tenancier de cercle de jeu : Richard Clémont, dit « Le valet de pique » ; ce dernier est connu pour ses méthodes brusques et est soupçonné de meurtre. Clémont est joignable du côté de la rue de la Grande Truanderie où a été trouvé le corps de Nini la Brune (Annick Clément). Ce soir là, il était à son cercle de jeu et s'est absenté pour dormir à l'étage. Il peut constituer une fausse piste.

Voldoski est joignable à la Faculté de Médecine où il possède un logement. Une bonne Empathie (SD 12) ou une discussion intéressante permettra de faire la lumière sur une chose : si Voldoski déteste à ce point Hengelmann, ce n'est pas à cause de ses théories, mais d'une ancienne rivalité amoureuse que Hengelmann aurait remporté auprès de Sophie Mercandier, une jeune fille de famille parisienne que les deux jeunes hommes fréquentaient lors de leurs études communes à la Sorbonne. En reparlant de cette affaire, Voldoski

s'est de nouveau fâché avec son ancien ami.

Il peut apprendre aux PJ qu'il a assisté à l'enterrement d'Ada, la femme de Hengelmann, et que celui-ci semblait rongé par un mal étrange, à mi-chemin entre la culpabilité et le soulagement.

Il leur parlera également des troubles du comportement de celui-ci qui le poussent à consommer de grandes quantités de morphine dont il est résolument dépendant. Ses manques peuvent laisser place à des crises de fureur inquiétantes. Voldoski assure que Hengelmann est incapable pourtant de la moindre violence physique, dans le sens où son état de santé est plutôt préoccupant. Le professeur peut également parler de la relation qui l'unissait à Herbert Liebe, qu'il considère comme filiale et absolument pas amoureuse comme on peut le prétendre à Berlin et dans certains couloirs de l'Académie de Science.

En réalité, Voldoski sait ce qui est arrivé à Ada et c'est lui qui a signé son acte de décès pour couvrir son ancien ami. Il sera épargné par l'anti-ego, car les sentiments de Hengelmann sont troubles à son égard.



ATTENDRE QUE L'AFFAIRE

SE TASSE

Dès lors que les personnages auront en main la lettre de Rivaldi, ils seront, de toute manière, assimilés à des témoins gênants par l'anti-égo. C'est le moment de les faire suivre par la créature, ou de la faire progresser dans l'habitat des PJ à la manière d'un cambrioleur fantomatique : lattes du parquet des étages qui grincent, meubles qui sont ouverts dans une pièce fermée à clé, etc. On peut même concevoir que le Doppelgänger apparaisse par intermittences dans les reflets de vitres ou les miroirs, afin de mettre une tension permanente sur les PJ.

Si vraiment, rien de tout cela ne motive vos PJ, passez aux choses sérieuses : mettez en scène le meurtre d'un proche ou d'un compagnon dans le domicile même d'un des personnages. On n'ignore pas impunément un monstre sadique.

Il en sera de même si les PJ attendent sagement l'heure du train pour attraper Hengelmänn à la gare de l'Est.

TROUVER HENGELMANN

Comme vous avez pu le constater, il existe plusieurs manières de mettre la main sur Hengelmänn et cela ne

résoudra pas forcément l'affaire pour autant, puisque l'anti-égo agit en partie avec un certain libre-arbitre. À partir du moment où la lettre est donnée par Rivaldi, le compte à rebours est déclenché pour l'atteindre avant qu'il ne puisse prendre le train : le délai sera de deux jours complets. Il est possible de trouver le scientifique à différentes occasions :

En connaissant la fumerie d'opium qu'il fréquente grâce à Woert. Il tentera de s'enfuir en passant par les égouts qui jouxtent le canal Saint-Martin. Le personnel de la fumerie, guère satisfait de voir une telle intervention dans ses locaux, risque de donner du fil à retordre à nos PJ.

En se rendant sur les endroits où des apparitions de l'anti-égo vont avoir lieu : rendu à demi-dément par la culpabilité et guidé par un masochisme morbide, Hengelmänn est toujours dans les parages d'un crime commis par son Doppelgänger. Généralement, les PJ seront trop occupés à enquêter sur la scène du crime ou à combattre le monstre pour s'apercevoir qu'Hengelmänn se trouve toujours à proximité du lieu du crime et retourne toujours voir le visage de la victime pour y déposer quelques larmes.

En se rendant à la gare ou en prenant le train avec lui, deux jours après la remise de la lettre.



Il sera toujours défendu par son anti-ego en moment de crise et s'il est appréhendé par la police, la créature l'aidera à s'évader de la Conciergerie, en laissant plusieurs autres cadavres de policiers derrière elle, y compris celui de Murinot.

La rencontre avec Hengelmann sera cruciale pour le dénouement de l'enquête et peut même y mettre un terme de manière décisive si :

Hengelmann est tué (l'espérance de vie de son double sera alors très courte).

Il est convaincu que son dédoublement de personnalité est le simple fait de son imagination ou que sa théorie est insensée et interné chez les aliénés. On considérera qu'il est l'auteur de ces meurtres et il approuvera. Il sera considéré comme irresponsable et ne sera pas condamné à mort. La force de persuasion du Scepticisme des médecins réduira à néant son anti-ego.

Hengelmann fuit vers Innsbruck où il



se suicidera, dans sa demeure bourgeoise, isolée dans la forêt.

S'il est maintenu en vie, il sera tout de même difficile de dialoguer avec lui, car sa santé mentale et physique est sérieusement délabrée. Ses paroles à demi-délirantes peuvent laisser entrevoir tout ou partie de son histoire, du meurtre de son épouse, de son mépris des valeurs de la société...

Poussé dans ses retranchements, il provoquera l'apparition de l'anti-ego pour un affrontement final.

LE TRAIN DE 19H30 POUR INNSBRUCK

C'est la dernière occasion d'attraper Hengelmann si toutes les autres actions se sont soldées par des échecs. Le scientifique se glissera à travers la foule et arrivera au moins une heure en avance.

À vous de voir quel côté spectaculaire vous voulez mettre à cette scène, mais si le train part, il ne restera pas d'autre endroit de fuite pour l'autrichien jusqu'à Innsbruck : il est possible qu'il tente de monter sur le toit du train pour fuir et se fasse aider, une nouvelle fois, par son anti-ego.

Conseils au Passeur : Si vos PJ ne comptent aucun Sceptique, il est même pos-



sible de transformer ce voyage de train en cauchemar, en leur faisant, au premier tunnel, passer en Achéron.

Le paysage extérieur laissera place à des forêts d'arbres morts et une terre cendreuse, dont les projections sur les wagons semblent former des visages déformés sur les carreaux. Transformez chaque passager en statue de cire immobile et laissez sous-entendre que « quelque chose » marche dans les couloirs du train, en enfonçant progressivement les portes, tandis qu'Hengelmänn clopine vers la chaudière de la locomotive. Des créatures gémissantes tentent désespérément de monter à bord, en s'accrochant du mieux qu'elles peuvent aux parois extérieures du train. Si vous en avez l'occasion, puisez dans les défauts de vos PJ pour les mettre face à leurs terreurs. L'affrontement avec l'anti-égo se fera dans la locomotive dont la chaudière crache des flammes épaisses, déclenchant un début d'incendie. S'il est vaincu, le prochain tunnel les reconduira sur le plan réel où ils pourront retrouver le corps du scientifique, foudroyé par une crise cardiaque.

JOUER L'ANTI-EGO

La grande difficulté de l'enquête consiste à jouer l'anti-égo, sans trop l'exposer, de manière à en faire un adversaire dangereux, récurrent, sans

pour autant le mettre trop en danger. Même si son intelligence est élevée, l'anti-égo est uniquement mû par les pulsions refoulées de Hengelmänn : son comportement défiera parfois la logique et il pourra même se révéler incontrôlable, surtout lorsque ces pulsions atteignent leur paroxysme.

En termes de jeu, l'anti-égo couple les propriétés d'un Tourmenteur et d'un Doppelgänger (voir « l'Horreur à Mille Visages » dans le livre de base), car il possède le sadisme et le goût de la mise en scène macabre du premier, même si ses principales attributions sont celles du second.

L'image qu'il donne est celle d'un Hengelmänn plus en forme, plus arrogant et dont le regard brille d'une lueur malsaine : vous pouvez faire en sorte que des témoins aient pu voir l'anti-égo peu de temps après les meurtres qu'il a commis. Ils le décriront comme le diable en personne, doté d'une aura malsaine, dont la seule présence provoque un mélange de dégoût et de terreur.

N'hésitez pas à le faire laisser des traces de son passage, des provocations à l'égard de ses poursuivants, s'il les a identifiés.

Si vous vous sentez d'humeur audacieuse, vous pouvez pousser le vice jusqu'à le faire venir sur les lieux du crime, avant que celui-ci ne soit commis et le faire passer pour un Hengel-



mann étrange, tentant de se disculper avec morgue. Son aura et son magnétisme particulier le rendront difficile à appréhender et très convainquant. Certains détails ne tromperont pas pourtant : sa blessure, le fait qu'il utilise la main gauche le plus souvent possible, sa jeunesse apparente comparée à celui de la conférence, etc.

Si l'anti-ego a pris les PJ en chasse, sa présence est quasi-constante derrière eux, via tous les moyens qui sont à sa disposition, surtout les reflets de miroir ou de vitre. Il peut également les suivre le soir et disparaître dans les rues dès que les PJ s'y aventurent (SD 14) : maintenir une pression constante qui fera décroître progressivement leur Frayeur et leur faire sentir qu'il ne sont en sécurité nulle part, pas même chez eux. Si l'un des PJ a, d'une manière ou d'une autre, commencé à tisser un lien psychique avec lui (usage de Dons comme la scrutation par exemple), il pourra directement agir dans leur rêve ou tenter de les étrangler la nuit venue. Devant les Sceptiques, qui diminueront fortement ses pouvoirs, il préférera fuir ou attaquer furtivement dans le dos. Dans le pire des cas, il apparaîtra sous la forme d'Hengelmänn, mais cela lui coûtera énormément et l'affaiblira rapidement. Il prendra un plaisir immense à

tourmenter les personnages qui devront sans doute briser tout ce qui peut ressembler de près ou de loin à un miroir à leur domicile : poser une menace sur l'entourage de ses victimes est peut-être encore pire qu'une attaque frontale.

Les pouvoirs de l'anti-ego sont ses capacités physiques hors du commun : il est capable de tomber d'une hauteur importante sans se blesser, de sauter de toit en toit sans difficulté ou d'étrangler une personne de sa seule main gauche. Il lui est possible de voyager de miroir en miroir et de retrouver immédiatement les cibles qu'il a vues au moins une fois. L'anti-ego peut générer des mirages visuels et sonores et se démultiplier en plusieurs clones illusoire. Il maîtrise également tous les dons liés à la psychocratie et l'hypnose.

Il peut être affaibli si l'on détruit le miroir duquel il est apparu avant qu'il ne se ternisse et il ne peut emprunter deux fois le même passage, sous peine de ne plus pouvoir sortir d'Achéron. De plus, chaque miroir détruit en sa présence le fait atrocement souffrir.

Si son géniteur Hengelmänn réalise ses pulsions, les fait réaliser par quelqu'un ou est sous l'emprise de morphine, ses forces décroissent, car il n'existe que par la pensée du scien-



tifique, avec qui il converse régulièrement chaque soir. Les deux êtres sont psychiquement liés et l'anti-ego volera toujours au secours de son modèle.

Le faciès de l'anti-ego est semblable à celui d'Hengelmänn, mais furieux ou blessé, il retrouve une partie de son apparence originelle monstrueuse et peut perdre le masque de peau qu'il porte sur le visage. En dessous, il est hideux, car son visage informe semble ne pas avoir de consistance et seuls ses yeux brûlent de manière effrayante.

CARACTÉRISTIQUE DE L'ANTI-ÉGO

Force : 6

Volonté : 6

Dextérité : 6

Intellect : 4

Apparence : 2 (+4 pour le magnétisme naturel)

Perception : 4

Constitution : 4

Points de Substrat : 120

Furtivité 8, Bagarre 5, Athlétisme 5, Intimidation 8, Discussion et Baratin 4, Séduction 4.

LES ÉVÉNEMENTS

La trame des meurtres est très libre, car elle ne répond à aucun ordre précis : privilégiez le côté « cinématique » de leur accomplissement à un plan fixe et calculé. Vos PJ se sont vraiment précipités pour sauver une victime ? Faites en sorte qu'ils arrivent avant ou pendant le drame... Vous voulez les faire courir un peu ? Faites les venir longtemps avant ou lancez l'anti-ego sur une autre victime. Ils n'ont absolument rien fait ? Qu'ils arrivent trop tard. C'est à vous de gérer les courses-poursuite sur les toits, le quai de Jemmapes, les égouts ou le train. N'oubliez pas que l'anti-ego maîtrise la psychocratie et l'hypnose : il peut donc utiliser brièvement une ou plusieurs personnes pour faire barrage, mais il évitera de tuer de cette manière. C'est avant tout un chasseur. Si vous peinez à trouver une chronologie en voici un exemple, sur les trois jours que doit durer l'enquête.

PREMIER JOUR

Soirée (entre 18 et 19h) : Conférence à la Sorbonne. Attentat de Herbert Liebe et suicide de ce dernier. La salle est évacuée, les PJ sont inter-



rogés à l'Hôtel de Police et font la connaissance de Rivali.

Nuit : Rivali est assassiné par l'anti-ego. Il remet un pli qui accuse Hengelmann du meurtre d'Annick Clément, prostituée parisienne. Les PJ sont mis en résidence surveillée car ils sont suspects dans le meurtre de Rivali. Première intervention de l'anti-ego, le soir, pour essayer de récupérer la lettre.

DEUXIÈME JOUR

Journée : Recherche d'Hengelmann à l'hôpital et rencontre avec Johann Woert / Visite à l'hôtel Parnassus et seconde intervention de l'anti-ego.

Après-midi : Rendez-vous éventuel avec Damia. Elle mourra dans les premières heures de la soirée si elle n'est pas défendue / Meurtre de Johann Woert s'il n'est pas défendu (cause officielle incendie).

Soirée : Meurtre de Von Klimt si rien n'est fait. Il meurt dans sa voiture personnelle, étranglé. Le petit miroir de son coche est terni (il est possible de sauver Von Klimt en l'empêchant de sortir). Sur le trajet du coche, un anarchiste du nom de Stéphane Charbonneau aura préparé un attentat au pistolet. Il découvrira trop tard que Von Klimt est déjà mort mais sera inculpé de la même manière par

une police peu scrupuleuse. Charbonneau se laissera faire, traumatisé par ce qu'il a vu dans la voiture en ouvrant la porte.

Nuit : Meurtre de Stanislas Vivier. Hengelmann est réfugié dans la fumerie.

TROISIÈME JOUR

Soir : Hengelmann fuit vers Innsbruck en train à 19h30.

Au fur et à mesure, les PJ devront surtout essayer de préserver au maximum la vie des témoins et surtout éviter de se faire abattre par le monstre qui les prendra en chasse : sous couvert d'une traque, il s'agira surtout d'une partie de survie. Quelques événements peuvent agrémenter vos temps morts, si vous sentez que l'enquête patine.

La police et Murinot sont constamment sur le dos des PJ, pour mener convenablement leur enquête il leur faudra un passe-droit ou être particulièrement discrets. Plus les personnages se déplacent et plus ils sembleront suspects, surtout s'ils se trouvent au même endroit que les morts.

Des séances de spiritisme pour appeler les âmes des victimes de l'anti-ego sont envisageables.

Il est possible de trouver des renseigne-



ments sur les Doppelgangers pour peu que l'on sache ce que l'on cherche et où le trouver (librairie ésotérique, bibliothèque universitaire). Un petit jet de Bibliophilie peut s'avérer utile (SD 12). Une intervention de l'anti-ego dans la bibliothèque est envisageable.

Il est possible de rencontrer Vilma si l'on cherche le corps de Liebé. La jeune femme aura fait tout le trajet depuis Berlin pour revoir son bien-aimé. Elle sera rapidement mise à l'écart par la police mais parlera facilement avec les PJ.

LES PNJ PRINCIPAUX

L'Inspecteur Philippe Murinot : L'inspecteur Philippe Murinot, amicalement surnommé l'« Épouvantail » au sein de la brigade de police parisienne, est un enquêteur de renom, d'une intégrité à toute épreuve. Une intégrité qui influencera d'ailleurs sa carrière, puisque c'est en partie parce qu'il refuse de pactiser avec le gratin de la sphère politique parisienne qu'il n'est jamais monté en grade.

Murinot est un grand homme sec, au teint cireux, toujours vêtu de noir et de gris. Il se fie essentiellement à son intuition et son expérience plus qu'aux rapports d'enquête qu'il juge systématiquement bâclés. Il sera chargé de couvrir l'« Affaire Hengelmann » et refuse de conclure à un simple crime passion-

nel. Selon la tournure des événements, il sera le meilleur allié ou le pire cauchemar des PJ.

Le professeur Hengelmann (Indécis) : Figure éminemment complexe, le Professeur Hengelmann est celui qui a engendré la créature coupable de meurtres que les PJ suivront tout au long de l'enquête. Issu d'une famille bourgeoise autrichienne très conservatrice, il fût marié très jeune à une cousine qu'il n'aimait pas et qu'il considérait comme le symbole des valeurs bourgeoises qu'il exécrait et jugeait responsables de ses propres troubles mentaux, qui commencèrent à apparaître dès l'adolescence. En réalité, Hengelmann souffre de troubles schizophréniques, qu'il essaye de tempérer par une consommation régulière de morphine. Incapable d'assumer ses penchants, il s'est vu dans la nécessité de les assouvir via d'autres personnes, par « procuration ». Lorsque les PJ le verront, le jeune homme séduisant qu'il a dû être ressemblera désormais à un vieillard brisé par le temps, le remords et les excès.

Le professeur Voldoski (Sceptique) : Voldoski est un ancien ami de Hengelmann et l'un de ses principaux rivaux scientifiques. C'est un homme petit, sec et dégarni, au comportement sévère et aux propos acerbes. Voldoski, autrefois épris de la même jeune fille qu'Hen-



gelmann, a conçu pour son ami une terrible jalousie qui s'est traduite par sa volonté systématique de démonter les théories de son adversaire. Voldoski est un homme incisif et désagréable, même s'il peut finir par se livrer aux rares personnes dont il respecte l'intelligence.

Le duc Von Klimt : Le duc Von Klimt est le représentant de la couronne d'Autriche en France. C'est un être arrogant qui connaît son importance. Officier militaire, il en impose par sa stature et sa voix de stentor, voire son manque flagrant de gêne. Von Klimt finance l'Académie de Berlin et de Vienne, dans le but de faire progresser l'industrie, en particulier l'industrie de guerre. Il n'accorde donc aucune importance aux sciences sociales et les travaux d'Hengelmann ne l'intéressent pas.

Von Klimt est régulièrement surveillé par un groupuscule anarchiste menée par Thierry Granjolin, « les gueules noires », opérant du côté de Bastille. Le second jour, ils enverront Stéphane Charbonneau, un jeune homme de 22 ans pour l'assassiner. Il est possible de prévenir cet attentat grâce à une bonne surveillance ou en parlant avec Rivali.

Johann Woert : Joahann Woert est un jeune poète payé par Hengelmann pour se compromettre à sa place dans les envies sordides du scientifique. Inquiet de

la tournure que commençait à prendre sa relation avec le théoricien, Woert a décidé de couper les ponts avec lui. C'est un jeune homme pâle d'une vingtaine d'années, qui trouvera son salut grâce à l'une de ses mécènes, Eugénie Tiriet. Woert a dénoncé le crime d'Annick Clément à la presse puis, persuadé de la nature démoniaque d'Hengelmann, a décidé de l'assassiner.

Stanislas Vivier : Vivier est un proche ami de Woert et un romantique forcené, que les théories d'Hengelmann révoltent. Lors de la conférence, il arrivera à la tête d'un groupe de jeunes dandys pour exprimer son désarroi et ridiculiser l'Autrichien. Il sera malheureusement mis à la porte par les sergents de ville avant d'avoir pu dire un mot. Vivier est arrogant et se montre souvent narquois : ses revenus, essentiellement les rentes de son père, lui donnaient un statut confortable, mais depuis peu, ce dernier a coupé les vivres. Vivier étant un joueur invétéré, il doit beaucoup d'argent à Richard Clémont, un membre de la pègre parisienne. C'est un excellent tireur au pistolet, qui a pour habitude de provoquer facilement en duel ceux qu'il considère comme des « importuns de l'intelligence ».

Damia : Damia est une prostituée familière d'Hengelmann, qu'elle



avouera détester. Témoin du meurtre de son amie Annick Clémence, elle livrera ces informations aux PJ, morte de peur. Elle risque d'être la victime de l'anti-ego s'ils ne la protègent pas. C'est une jeune femme de 25 ans, rousse, d'une beauté simple et naturelle.

Arnaldo Rivali : Sympathique au premier abord, facile d'accès, Rivali est natif de Sicile d'où il s'est exilé pour son engagement profond à la cause anarchiste (il aurait participé à un attentat sur un représentant de la cour piémontaise). Trouvant carrière dans le journalisme, via un quotidien socialiste, il n'aura de

cesse de fustiger les écarts de la classe intellectuelle bourgeoise, qui propose un modèle sans s'y tenir. Les révélations du jeune Johann Woert, qu'il considère comme une « victime du système » vont cristalliser son point de vue : un représentant du scientisme et sa morale clinique sera bel et bien un meurtrier et un pervers qui ne s'assume pas. Rivali est très proche de députés républicains et de certains milieux du banditisme parisien.

Nicolas HENRY



et c'est la raison pour laquelle je suis allé trouver ce jeune homme du nom de Johann Weert, dont tu tâcheras, Armand, de ne pas révéler le nom entier par souci de sécurité. Il témoignera en temps et en heure, devant la justice écornée de notre bien-aimée République, mais s'il doit répondre devant un tribunal, ce sera avant tout devant celui de l'opinion.

Le te resitue donc l'individu, dont le tout Paris parlait récemment, ce fabuleux scientifique qui mettait aux cabliettes le libre arbitre de l'individu, pour le substituer à un manichéisme scientifique du bien contre le mal ; celui qui, dans ses ouvrages renvoyait l'art à une simple sécrétion de l'esprit et les passions à l'état de rejets corporels, comme la sueur ou l'étrene... Ce coquin donc, originaire de la bourgeoisie autrichienne, de ces cadres froids et amers de non-dits, qui s'est fait tirer dessus par son amant (car il s'agit bien de cela) lors de sa conférence honteuse.

Car, Armand, j'en ai le témoignage écrit, le parangon de la froideur scientifique est en réalité le plus vicieux de tous les hommes et le jeune Weert, qui comptait parmi ses gîtens, m'en a fait le portrait le plus saisissant. Passe le fait qu'il fréquente les prostituées pour leur demander des choses indescriptibles, passe que son goût immédiat pour le stupre le pousse à payer de jeunes hommes pour satisfaire à sa place ses impuissances, passe également que le bon Professeur s'injecte assez de morphine pour calmer la totalité des déshérités des faubourgs de Paris et que son intégrité, sa parole et son image soit encore intacte parmi ses pairs... Mais nous parlons ici de meurtre, Armand, mon vieil ami... Un meurtre qu'il a commis sous les yeux de son jeune favori, qui s'est compromis dans la complicité forcée avec cet homme dangereux.

Te rappelles-tu de cette jeune femme, Anniek Clément, qui fut retrouvée morte, rue de la Grande Truanderie... et qu'en avait plus ou moins suspecté ce juif simplet, Epelbaum, qui se promenait souvent le soir ? Eh bien, j'ai la preuve que ce meurtre a été perpétré par ce même Hengelmann et je la tiens de son âme damnée, qui m'a dressé un portrait saisissant du transport du corps

fréquente assidument le K... ce cabaret où se retrouvent les fantômes qui se disent les gardiens de la moralité et les libertins les plus extravertis

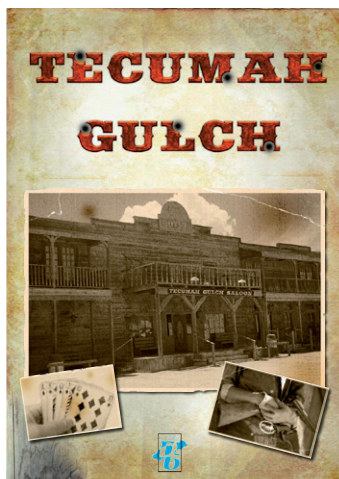
LES TAMBOURS DE GUERRE RÉSONNENT!
RÉPONDREZ-VOUS À L'APPEL ?

Okanga



sortie deuxième semestre 2011





Au bord des fleuves de Babylone,
nous étions assis et pleurons...

Psaumes, 137:1

Les habitants de Tecumah Gulch vivent sur leurs terres depuis des dizaines d'années. Jamais pourtant ils n'en ont acquis les titres légaux de propriété. Alors que la pression du riche homme d'affaires Sebastian Cornell (Tecumah Gulch [TG], p.78) pour s'approprier les environs se fait de plus en plus forte, les colons envoient une délégation à New York consulter un notaire pour faire valoir leurs droits.

Ce scénario vise à provoquer de la surprise chez vos joueurs, leur faire perdre leurs repères, en les confrontant à un univers aux antipodes de la petite bourgade de l'Arizona : une ville tentaculaire de la côte Est.

PRÉAMBULE

En raison des pressions de Cornell ou pour garantir plus généralement leur avenir, les habitants de Tecumah Gulch envoient une petite délégation à New York consulter un lointain cousin d'Egerson (TG, p. 70), célèbre notaire, afin de constituer un dossier permettant d'officialiser leur propriété sur les terres qu'ils travaillent, en vertu du *Homesstead Act*. Ce scénario peut être joué avant ou après le scénario final proposé dans le livre de base de *Tecumah Gulch* (voir p. 201 à 206). L'action des PJ y est déterminante. Leur réussite éventuelle change fondamentalement la donne. En cas d'échec, Cornell a la route ouverte droit devant lui pour s'imposer. En cas de réussite, Cornell doit abandonner les recours légaux auxquels il songeait et se tourner vers des solutions plus... radicales, et ainsi se mettre en faute.

INTRODUCTION

Différentes possibilités vous sont proposées pour lancer le scénario.

L'assemblée

Vous pouvez commencer par une scène au *Stars Saloon*. Toute



la communauté villageoise y est assemblée sous la houlette d'Egerson. Scott O'Brian (TG, p. 63-64) fait les consommations à moitié prix, ce qui ne l'empêche pas de remplir grassement sa caisse. Mettez de la vie dans vos descriptions, introduisez les différents personnages : Howard Finch qui grogne (TG, p. 62), Mickael Willis et son sourire réconfortant (TG, p. 56), etc. Au cours des discussions, Egerson explique en quoi consiste le *Homestead Act*. Il fait adopter son idée de contacter son cousin notaire à New York pour garantir les droits des habitants et demande à chacun de rassembler les preuves de son occupations des terres (factures, amendes...). Pas de photocopies à l'époque : ce sont donc les documents originaux qui vont être emportés et s'ils sont perdus, alors tout est perdu. Reste à

déterminer qui sera de la délégation pour New York. Les O'Brian s'échappent probablement, le pasteur se retrouve mis en difficulté par Rose (TG, p. 64). Cette dernière estime qu'une femme devrait faire partie du groupe mais elle doit se battre pour que son idée soit acceptée. Si les PJ se proposent, ils devront gagner leur place. S'ils ne se proposent pas, ils peuvent justement être désignés, leur neutralité et leur réserve étant alors vues comme un atout.

Après avoir gagné Tucson pour sa ligne de chemin de fer, le groupe part vers l'Est. Il comprend les PJ, ainsi qu'Egerson, Mickael Willis, Rose O'Brian et Thomas Finch (TG, p. 62). Sur leur trajet, le train peut être attaqué par les Indiens ou des rebelles mexicains ou sudistes. Le combat terminé, les assaillants peuvent reconnaître les PJ.

Le Homestead Act

Voté en 1862 sous la mandature d'Abraham Lincoln, le *Homestead Act* a pour but d'attribuer aux colons la propriété formelle et officielle des terres qu'ils occupent et exploitent depuis au moins cinq années continues. Deux conditions limitent la portée de cet acte : la propriété revendiquée ne devait pas dépasser 160 acres (ou 65 ha) et elle devait être rachetée au tarif de 1,25\$ l'acre. Néanmoins, la modicité de ce prix a permis à des centaines de milliers de colons d'acquérir la propriété de leurs terres. Cela ne fut pas pour autant le début de la prospérité pour ces familles. Les terres acquises étaient souvent de mauvaise qualité et les exploitants manquaient de moyens pour investir et développer une activité rentable.



Selon leurs liens avec eux, la suite est ouverte. Les brigands peuvent les capturer ou au contraire cesser leur attaque, rendre les prises et repartir en les saluant. Le plus dur à assumer vis-à-vis des autres passagers serait que les voleurs prennent les richesses de tous les voyageurs sauf celles des PJ. D'ailleurs, un ennemi pervers pourrait avoir cette idée pour faire payer aux personnages un vieux contentieux. À vous de vous amuser à imaginer la suite avec la réaction des voyageurs à bord des wagons. Après les plaines de l'Ouest, le train traverse les Appalaches. Puis il approche de la côte Est.

ACTE I - ARRIVÉE EN VILLE

New York, New York

À l'issue de leur voyage, les personnages descendent du train à New York. Si vous ne disposez que de peu de temps pour jouer le scénario, vous pouvez d'ailleurs très bien le faire débiter par l'entrée en gare du train venu de Saint-Louis, après avoir rappelé le contexte initial.

À LIRE :

Le train lâche un sifflement strident. Les crissements des freins répondent en écho et se mêlent au tumulte de la chaudière. Le bruit assourdissant





vous fait sortir de vos rêveries. Vous jetez un œil à la fenêtre et découvrez un paysage stupéfiant. Tout autour de vous s'étalent des bâtiments de plusieurs étages faits de briques et de bois, tassés les uns contre les autres sans ordre apparent. Voici que le train entre en gare, un bâtiment immense en pierres de taille. Des locomotives et leurs wagons attendent sur des voies qui s'étalent comme les tentacules d'une pieuvre. Comme Tecumah Gulch est loin ! Vous voilà jetés dans la gueule d'un Léviathan urbain.

PRÉSENTATION DE LA VILLE

HISTORIQUE

Fondé par des colons néerlandais au XVI^e siècle, le comptoir de la Nouvelle Amsterdam, devenue plus tard New York, connut une croissance modérée jusqu'à la fin de la Guerre d'Indépendance. Avec la fin du conflit, la ville connaît une explosion fulgurante. Elle dépasse les cent mille habitants et devient la plus grande agglomération d'Amérique du Nord. Le développement d'un réseau routier et fluvial (canal Érié en 1819) puis ferré et surtout de son port, le plus important au monde, en fait un centre de croissance économique de premier plan. La bourse de

Wall Street, très active depuis près d'un siècle, en témoigne. La Guerre de Sécession stoppa un temps cet élan. L'essor reprit immédiatement avec la fin de la guerre civile.

DESCRIPTION

En 1866-69, New York fait partie des cœurs économiques mondiaux. La ville est cependant en mauvais état. Ses bâtiments, des immeubles de deux ou trois étages pour la plupart, sont vétustes. New York commence à peine à mettre en place un système d'adduction d'eau (premier aqueduc en 1842). Le réseau d'évacuation est, lui, quasiment absent. Les baignoires et lavabos sont mobiles et leurs eaux jetées à la rue. Fièvre typhoïde, choléra (grandes épidémies dans les années 1830), dysenterie et typhus sont monnaie courante. L'hygiène manque. Dans *Poverty* en 1904, Robert Hunter décrit New York comme une ville de bas-fonds. Les citadins vont encore à la campagne chercher des vivres pour fabriquer leurs propres conserves. Dans les années 1850, plusieurs scandales du lait « assasin » (du lait frelaté) éclatent. En 1866, les rues ne sont éclairées, au gaz, que dans quelques quartiers riches. Pour améliorer l'agrément de la ville, Central Park fait l'objet d'un gigantesque chantier. On y construit



des collines et des lacs artificiels, on y plante des forêts. En 1866, les travaux ne sont pas encore terminés.

La criminalité est importante et les conflits entre immigrés sont nombreux et souvent violents. Les Irlandais, dont le fameux groupe des Spartiates, s'opposent aux Allemands par exemple. En réaction, les WASP fondent des sociétés puritaines secrètes. Le film *Gangs of New York* de Martin Scorsese (2002) peut vous être utile pour vous imprégner de l'ambiance de cette époque. L'intrigue du film se situe en effet en 1862.

Durant les années 1860, les mutations sociologiques sont profondes à New York. On passe d'une ville d'artisans et de marchands à une ville de banquiers, d'ouvriers et d'employés. L'industrie se développe, notamment avec le canal du lac Érié et les premiers forages de Drake en Pennsylvanie en 1859. On assiste aux premières concentrations ouvrières. Les formes paysagères de la ville restent cependant encore figées. Il faudra attendre vingt à trente ans pour que l'expansion des gratte-ciel modifie radicalement l'image de New York.

CONSEILS DE MISE EN SCÈNE

Pour réussir pleinement votre tâche de MJ, vous devez réus-

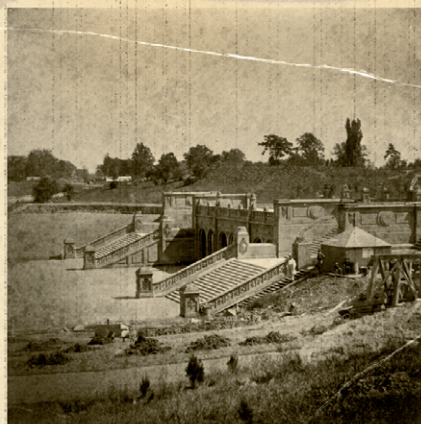
sir à faire ressentir aux personnages quatre sentiments :

- Les PJ doivent se sentir perdus : quand ils se déplacent d'un endroit à un autre, faites en sorte qu'ils se perdent ou s'embrouillent. Pour un paysan de l'Arizona, toutes les rues se ressemblent dans la ville.

- Les PJ doivent ressentir la démesure des lieux : comparée à leur petite bourgade, New York est immense. Tout y est « énorme ». N'ayez pas peur d'abuser des superlatifs.

- Les PJ doivent souffrir d'un sentiment d'infériorité : la rencontre avec le notaire peut être l'occasion d'une belle mise en scène. À tout moment, les interlocuteurs des PJ peuvent les dévisager et les scruter comme s'ils étaient des bêtes, ou se moquer de leurs vêtements démodés.

- De manière paradoxale, les PJ doivent aussi se sentir fiers de leurs origines : pour eux, la ville est synonyme de vice. Mettez-les en présence de voleurs des rues, de prostituées, de joueurs compulsifs (le billard se répand à cette époque comme une traînée de poudre), de mendiants...



LE VOL

Comme hébété, le petit groupe pose le pied sur le quai à l'issue de son voyage. Bousculés, harangués, déboussolés, les personnages ne trouvent qu'avec peine les panneaux indiquant la sortie de la gare. Des marchands ambulants leur proposent toutes sortes de produits. Alors que les PJ arrivent en bout de quai, un jeune garçon se précipite sur eux et arrache la mallette contenant les précieux documents des habitants de Tecumah Gulch, et leurs espoirs avec, avant de s'enfuir.

La poursuite peut virer de différentes manières selon les réactions et les idées des joueurs. Le garçon peut disparaître sans qu'ils n'aient entrepris quoi que ce soit. Une longue course peut au contraire s'engager. Des personnes peuvent ou

non être blessées au cours de celle-ci. Un élément s'impose cependant quoi qu'il arrive : le garçon ou ses acolytes des FMC (voir plus bas) réussissent à dérober la mallette.

- Kids des FMC : Agilité 4D (Acrobatie 5D, Escalade 5D, Esquive 6D, Saut 5D), Coordination 3D, Vigueur 3D+1 (Course 5D), Savoir 2D, Perception 3D+2 (Initiative 4D), Charisme 2D.

Note : Ces valeurs sont celles d'un personnage débutant. N'hésitez pas à les « gonfler » un peu si les personnages de vos joueurs sont de haut niveau.

Quels éléments introduire dans la poursuite ?

– Le jeune garçon essaie tout d'abord de disparaître dans la foule. Demandez des jets moyens en Vigueur aux PJ qui tentent de s'y frayer un chemin. Il essaie également de passer au milieu des marchands ambulants et de jeter des marmites de soupe derrière lui.

– Si les poursuivants s'accrochent, le garçon tente des manœuvres plus risquées : passer sous les trains à quai, passer devant un train qui arrive ou repart (jet en Esquive : 10), grimper aux structures métalliques (jet en Escalade : 15). Le personnage qui subirait un échec



à ces jets encaisse des dégâts.

– Malin, le garçon peut aussi passer devant des *policemen* en criant « Au secours ! Au secours ! » afin que les forces de l'ordre arrêtent les personnages joueurs.

– Si jamais il est cerné ou pris, les compagnons du garçon interviennent : six *kids* et trois brutes sortent leurs couteaux. Willis comme Rose poussent à éviter l'affrontement.

- **Brute des FMC** : Agilité 4D (Armes blanches 6D, Esquive 5D, Lutte 5D), Coordination 3D, Vigueur 4D (Puissance 5D, Résistance 5D), Savoir 2D, Perception 3D, Charisme 2D (Intimidation 3D).

Note : Ces valeurs sont celles d'un personnage débutant. N'hésitez pas à les « gonfler » un peu si les personnages de vos joueurs sont de haut niveau.

À l'issue de ce premier acte, les personnages se retrouvent perdus à New York. La mallette contenait des documents vitaux pour l'avenir de leur bourgade ainsi qu'une forte somme d'argent collectée par les habitants pour entamer les démarches judiciaires nécessaires. Certes, ils ont probablement quelque menue monnaie sur eux et en tête l'adresse du cousin d'Egerson. Mais pour sauver la mise, ils vont devoir se re-

trouser les manches. Place, donc, à l'acte II.

ACTE II - SUR LA PISTE DU KID

Le notaire Abraham Edgar Egerson

Les PJ se retrouvent dans une ville qu'ils ne connaissent pas. Rencontrer le notaire qu'ils étaient venus consulter peut donc être une idée intéressante. L'homme saura peut-être quoi faire. La traversée de la ville est rapide. Les PJ trouvent sans encombre la résidence du « cousin » d'Egerson, Abraham Edgar Egerson : un magnifique hôtel particulier en bordure de la 39^e rue. Un portier les accueille obséquieusement et les fait asseoir dans une salle d'attente où un thé leur est servi. Un long moment s'écoule avant, enfin, que les personnages ne soient introduits auprès du notaire. L'homme ressemble à une taupe agitée. Petit et gros, il possède des yeux boursoufflés et une calvitie prononcée. Abraham souffle en parlant, bouge ses bras dans tous les sens, affiche sur son visage toutes sortes de mimiques. Un peu fêlé, il n'est pas méchant et quand les personnages lui auront exposé leurs malheurs, il s'engagera à les aider. De fait, sans son aide les policiers de New York prendront à peine la peine d'enregistrer la plainte pour vol que les PJ voudraient déposer. Son intervention permet de dé-



clencher une enquête. Mais qui peut dire si elle aboutira ?

Le notaire peut également avancer un peu d'argent aux PJ. Cela pourrait leur permettre de ne pas dormir sous les ponts et de se nourrir un peu. Mais durant le temps de leur séjour à New York, les personnages vont devoir se contenter des hôtels miteux et des cantines mal famées.

LES FMC

De quels éléments disposent les PJ pour retrouver leur(s) voleur(s) ? Ils peuvent tout d'abord faire le point sur ce qu'ils ont pu en voir : leur détrousseur était un garçon âgé d'une douzaine d'années, roux, vêtu de vêtements en toile épaisse. Si les PJ ont réussi à le prendre et que les amis du jeune homme ont dû in-

tervenir pour le libérer, donnez-leur un bonus car ils disposent de nombreux éléments d'identification visuelle.

En termes de jeu, les PJ vont devoir accumuler des « points d'enquête ». Au fur et à mesure de la hausse de leur nombre des points d'enquête, ils obtiennent de nouveaux indices, jusqu'à obtenir l'information finale : la localisation du repaire des FMC, ce qui nécessite un cumul de quarante « points d'enquête ».

Comment obtenir des points d'enquête ?

1- Demandez un jet en Perception aux PJ. La valeur la plus élevée est retenue comme base. Ce jet représente les éléments visuels dont se souviennent les PJ.



2- Ajoutez 5 à ce résultat si la poursuite dans la gare a duré relativement longtemps et 5 encore si les acolytes du garçon sont intervenus pour le sauver.

3- Ajoutez 5 si les PJ interrogent les marchands ambulants de la gare. Après une longue plainte contre ces « petits voyous qui ne respectent rien », un vieil homme au nez crochu leur explique que de toute façon il n'y a rien à attendre de ces « maudits Irlandais ».

4- Ajoutez 5 si les PJ interrogent les *policemen* de la gare. Les fonctionnaires expliquent qu'ils sont démunis face à ces gosses rapides comme l'éclair et qui font partie d'une bande aux relations haut placées : les FMC.



5- Ajoutez 5 si les PJ font des planques dans la gare en attendant le retour des gamins. Ils n'arriveront

Qui sont les Finn Mac Cumail ?

Finn Mac Cumail est un héros de la mythologie irlandaise. C'est à partir de son nom que les *Fenians* ont forgé le nom de leur organisation. Les *Fenians* sont des indépendantistes irlandais œuvrant en Amérique du Nord pour collecter des fonds et y étendre le conflit anti-Anglais : ils mènent ainsi des invasions contre le Canada depuis le Minnesota en 1870.

Les FMC sont de simples voyous. Leur nom a une vague consonance politique mais il ne faut pas s'y tromper : l'indépendance de l'Irlande n'est pas leur préoccupation majeure. Ce qui les intéresse, ce sont leurs activités de brigandage. Cela ne les empêche pas de travailler à l'occasion pour les *Fenians*, s'ils sont payés en retour.

>>> illus. Irish Fenians.

Les FMC comptent une trentaine de membres dont six seulement sont majeurs. Leur activité principale est le vol à la tire. Ils ont encore peu d'envergure mais sont animés de grandes ambitions.



pas à les capturer mais obtiendront de nouveaux indices sur qui ils sont (manière de s'habiller, langue irlandaise qu'ils utilisent pour communiquer entre eux et qui peut être reconnue avec un jet en Langage d'un ND de 10...).

6- Ajoutez 5 si les PJ vont interroger le prêtre catholique du coin (Rose peut suggérer cette idée). L'homme ne remet pas en cause le secret de la confession mais explique que ces enfants font partie d'une bande qui traîne du côté du chantier de Central Park.

7- N'hésitez pas à valoriser toute autre idée des PJ (interroger des clochards du côté de Central Park, des commerçants italiens ou allemands, les Irlandais gardant bouche close, des journalistes qui connaissent les FMC, etc.).

Quand le total des quarante « points d'enquête » est atteint, les PJ rencontrent un PNJ qui leur indique la cache des FMC : un vieil immeuble délabré du côté de Central Park.

LE REPAIRE DES FMC

À LIRE :

Le vieil immeuble délabré est bien là comme on vous l'avait indiqué, juste en face du chantier de Central Park. Les New-Yorkais semblent croire dur

comme fer que cette sorte de terrain vague ou de décharge publique deviendra bientôt un immense parc d'agrément en plein cœur de leur ville. Et de toute façon, vous ne voyez pas l'intérêt de créer ici des collines et des forêts artificielles alors qu'il y a tant d'espace dans le grand Ouest. Mais vous n'êtes pas là pour philosopher et déjà votre attention se tourne vers le bâtiment censé être le repaire des FMC.

Aucun bruit, aucune lumière ne s'en échappent. Vous pénétrez dans les lieux, anxieux. La porte grinçante donne sur un couloir obscur. Au fond, une volée de marches mène à l'étage. Soudain, vous butez sur un corps. Le garçon a été tué d'un coup de couteau en pleine nuque. Plus loin, dans l'escalier, deux autres cadavres gisent : eux aussi ont été victimes d'une arme blanche. Vous reconnaissez parmi eux celui de votre petit voleur. En ouvrant la première porte sur le palier, une autre vision d'horreur vous saisit. Une dizaine de morts sont étendus au sol, éclairés par la pâle lueur d'une bougie. Brusquement, un garçon se relève et vous saute dessus :
- C'est de votre faute !

Le jeune homme, en état de choc, ne peut être raisonné. Il possède les valeurs d'une « brute



des FMC » (voir plus haut). Les PJ peuvent au choix le liquider ou le maîtriser et le ligoter. En tous cas, il est dangereux et peut faire du dégât si on ne l'arrête pas. Une fois ce problème résolu, la fouille de la salle leur apprend de nombreuses choses :

- les murs sont noircis d'une substance que Rose identifie comme de l'iodure de potassium,

- les agresseurs sont des professionnels de haut rang : l'étude des cadavres montre qu'à quelques exceptions près chacun des garçons a été abattu d'un seul tir en pleine tête,

- les agresseurs sont méticuleux : ils n'ont laissé pratiquement aucune trace derrière eux,

- une armoire a été fracturée : elle est vide à présent,

- un jet en Perception (ND 10) permet de repérer des traces de sang au sol qui ne sont pas liées à un cadavre : un agresseur au moins a donc été touché,

- un jet en Perception (ND 15) permet de repérer une balle perdue dans un mur. En l'extrayant, on peut remarquer qu'il s'agit d'une car touche de grande qualité et au profil inconnu. Elle semble sortie d'une arme encore inconnue du grand public.

Si le garçon n'a pas été tué, il finit par reprendre ses esprits et

expliquer ce qui s'est passé. Lui et sa bande étaient tranquillement en train de boire de l'eau de vie quand cinq hommes habillés en noir ont débarqué. Ils ont lancé quelques projectiles dans la salle qui, en explosant, ont libéré une lumière intense. Tous les FMC se sont retrouvés aveuglés. Proies faciles, ils ont été abattus les uns après les autres, le survivant ayant été laissé pour mort. Le garçon s'effondre alors, entre larmes et spasmes. On ne peut plus rien en tirer. Aux PJ de décider de ce qu'ils veulent en faire à présent : le relâcher, le livrer aux autorités ou...

ACTE II - SUR LA PISTE DES

« HOMMES EN NOIR »

L'ENQUÊTE

La recherche de la mallette rebondit. Celle-ci ne se trouve plus entre les mains des FMC mais celles de mystérieux « hommes en noir ». Comment les retrouver ? Les indices sont maigres. Les vendeurs d'iodure de potassium sont rares en ville. La substance, expliquent-ils, est utilisée par les photographes pour éclairer la scène au moment du déclenchement du mécanisme. Leurs clients sont fidèles et réguliers, mais dernièrement un homme jeune et habillé



d'un costume noir qui semblait ne rien connaître à la photographie a été remarqué chez l'un d'eux. Ce client paie en liquide et sans crédit. Impossible donc de remonter sa piste, mais on peut en revanche faire le guet devant les boutiques avec son signalement pour lui tomber dessus lors de sa prochaine visite (il passe en général une fois par mois). Les indices amènent à penser que les agresseurs des FMC ne sont pas de simples voyous mais des personnes de haut niveau et qui fréquentent les beaux quartiers. Comme l'un d'eux au moins a taché de sang ses vêtements, il est également possible de faire la tournée des blanchisseurs des quartiers chics de la ville. Les blanchisseurs savent que la discrétion est une qualité des plus appréciées par leur clientèle. En guettant les allées et venues, ou en forçant un des blanchisseurs à parler, on peut également retrouver la piste des « hommes en noir ». Ceux-ci résident en différents lieux de la ville, non loin de Wall Street. Leur quartier général est un hôtel particulier en bordure de Central Park, non loin de la partie dont les travaux sont terminés.

Dans la journée, celui-ci est vide. On peut y entrer en crochétant la serrure (ND15), en escaladant les grilles (ND10) ou en forçant la porte (ND15 pour ne pas se faire repérer

par les passants). Une fois sur place, une fouille rapide permet de découvrir que les lieux ne ressemblent en rien à un lieu d'habitation. Dans une pièce on trouve quelques lits pliants de l'armée, une cuvette avec de l'eau et un rasoir, mais il s'agit pour l'essentiel de pièces de travail. En sous-sol se trouve une véritable armurerie dans laquelle les PJ pourront dénicher toutes sortes d'armes (fusils, revolvers...), ainsi qu'un étonnant modèle de Colt modifié disposant d'un fût particulièrement long : l'arme utilisée lors de l'attaque chez les FMC. L'armurerie est équipée de cibles, d'un atelier et d'une armoire remplie de munitions de tous calibres. Toujours au sous-sol se trouve également un laboratoire avec des quantités d'iodure de potassium. Un jet en Savoir ou Bricolage (ND10) permet de comprendre que ceux qui l'utilisent s'en servent pour confectionner des bombes aveuglantes. Au rez-de-chaussée, outre la chambre sommairement équipée déjà décrite, se trouvent deux bureaux. L'étage est inutilisé. Une fouille des bureaux permet de trouver de nombreuses informations. En fonction de la réussite au jet en Enquête (ou Perception par défaut), voici celles auxquelles ils accèdent :

– Jet inférieur à 5 : les PJ ne trouvent aucune information inté-



ressante.

– Jet dont le résultat est compris entre 6 et 10 : les hommes résidant dans l'hôtel particulier travaillent pour un certain « A.J. », qui paraît être une personne importante, vu la teneur des courriers.

– Jet dont le résultat est compris entre 11 et 15 : information précédente + « A.J. » envoie ses courriers depuis le *Melchior Building*.

– Jet dont le résultat est compris entre 16 et 20 : informations précédentes + « A.J. » est en relation avec des indépendantistes irlandais.

– Jet dont le résultat est compris entre 21 et 25 : informations précédentes + « A.J. » n'est autre qu'Andrew Johnson, président des Etats-Unis d'Amérique.

– Jet dont le résultat est supérieur ou égal à 26 : informations précédentes + « A.J. » a livré des armes aux *Fenians* (voir encadré précédent) afin qu'ils attaquent le Canada.

Vu l'importance de cette séquence pour la suite, il peut être bon de suggérer aux joueurs que le moment est judicieux pour dépenser des *Points de Personnage* ou des *Points de Destin* (*D6 Intégral*, p.98-99). Qu'ils trouvent ou non des informations intéressantes, les PJ peuvent aussi décider d'attendre les « hommes en noir » (voir caracté-

ristiques plus bas). Ils sont quatre et sont de redoutables adversaires. Ils sont très méfiants (si les PJ ont laissé des traces de leur intrusion, ils ne pourront les prendre par surprise) et se révèlent être des combattants aguerris. Néanmoins, il est possible d'imaginer de nombreuses manières de les piéger. D'autre part, une fois vaincus, ceux-ci donnent toutes les informations qu'ils possèdent et lâchent crânement : « Et maintenant que vous savez ça, vous allez faire quoi, bande de bouseux ? Alors, relâchez-nous rapidement et disparaissez si vous tenez à la vie ». Une chose est sûre : les documents recherchés par les PJ ne sont pas ici. Et s'ils ne sont pas ici, c'est qu'ils sont au... *Melchior Building*, siège des services locaux personnels d'Andrew Johnson.

TRAQUÉS

Durant toute leur enquête, les PJ vont devoir faire face à une série d'actes malveillants à leur égard. Ils vont d'abord se rendre compte qu'ils sont suivis et épiés. Ils seront également victimes de vols à la tire. Leur chambre d'hôtel est forcée et leurs affaires sont fouillées. Ces actes se répétant, il est possible que les PJ cherchent à piéger leurs agresseurs. Il s'agit d'agents de Thaddeus Stevens (voir plus bas). S'ils sont pris, ceux-ci expliquent sans problème



les raisons de leurs actions : ils travaillent pour le chef de l'opposition, Thaddeus Stevens. Soupçonnant le président Andrew Johnson de malversations, Stevens a demandé à ses hommes de main de retrouver des documents l'incriminant. Or, il se trouve que les PJ suivent la même piste qu'eux, celle des FMC et des « hommes en noirs ». Ils ont donc cherché à les identifier et déterminer leurs motivations.

Les hommes de main sont courtois et font offre d'alliance contre Andrew Johnson aux PJ. À eux de voir comment ils entendent les traiter à présent.

PENDANT CE TEMPS...

Animez la ville au fur et à mesure des pérégrinations des PJ. Inspirez-vous de la présentation et des conseils de mise en scène pour susciter des rencontres. Si les PJ ont été reconnus aux abords du repaire des FMC, ils peuvent être pris pour les agresseurs par la communauté irlandaise qui leur jettera des pierres à la première occasion. En ce cas, les immigrants germaniques leur ouvrent les bras. Si le survivant de l'assaut des hommes en noir témoigne en leur faveur, les Irlandais pourraient à l'inverse constituer des alliés précieux pour la suite. En se montrant convaincants, et en présentant les

choses de la bonne manière, les PJ pourront donc rameuter derrière eux des alliés pour la confrontation finale.

ACTE III - TRACTATIONS

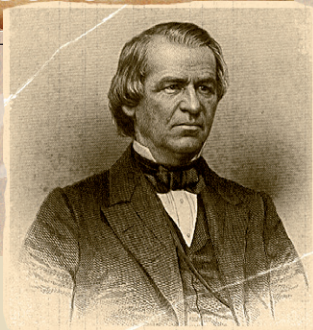
Les données du problème

Les PJ commencent peu à peu à rassembler les pièces du puzzle et ont peut-être compris qu'ils avaient mis le pied dans une affaire de grande ampleur. De quoi s'agit-il ? Nous avons face à face deux personnages majeurs de la scène politique de l'époque : Andrew Johnson et Thaddeus Stevens.

Andrew Johnson sait que son pouvoir est fragile et qu'il ne doit d'ailleurs qu'à un hasard de l'Histoire d'avoir accédé à la fonction suprême. Pour détourner de lui le feu des critiques et resserrer le pays, divisé, autour d'une cause commune, il imagine un stratagème : livrer des armes aux indépendantistes irlandais très actifs à New York afin que ceux-ci puissent appliquer leur plan d'attaque du Canada, dominion britannique. Rappelons qu'aussi folle que cette idée puisse paraître aujourd'hui, ces attaques eurent vraiment lieu à l'époque. Au passage, Johnson espé-



rait empocher quelques milliers de dollars. Il détourna donc des armes de l'armée déclassées suite au conflit et les achemina à New York. Or il



ANDREW JOHNSON

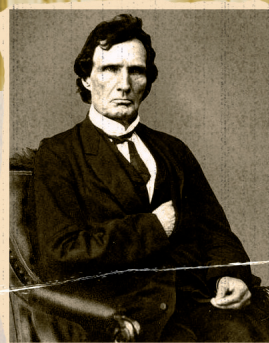
Il est le seul sénateur sudiste à ne pas démissionner lors de la formation de la Confédération des États d'Amérique. Abraham Lincoln le choisit comme candidat à la vice-présidence lorsqu'il se représente aux élections de 1864. Après son assassinat en 1865, Johnson devient président sous les couleurs des républicains. Il préside le début de la période de réunification des États du Sud avec ceux du Nord. Cependant, ses sympathies pro-sudistes et son manque d'empressement à mettre fin de manière effective à l'esclavage (en 1866, il oppose son veto à la loi garantissant les droits civiques des esclaves émancipés, en 1867 il fait de même sur le vote des Noirs) lui attirent les critiques des radicaux républicains du Congrès, en particulier Thaddeus Stevens. Ils lanceront donc une procédure de destitution contre lui, échouant à une voix près. C'est la première fois que cette manœuvre fut utilisée contre un président.

THADDEUS STEVENS

Stevens est un homme politique américain. Élu de la Pennsylvanie, il a été un des membres les plus influents de la chambre des représentants et un des leaders de l'aile radicale du Parti Républicain, avec Charles Sumner, lors de la guerre de Sécession et au début de la reconstruction. Il est considéré par les uns comme un champion de l'égalité, qu'elle soit entre les riches et les pauvres, les Noirs et les Blancs, les hommes et les femmes, et par les autres comme un politicien hargneux cherchant à prendre sa revanche sur ses origines modestes. C'est une des figures les plus controversées de l'histoire américaine.

D'après Wikipédia.

se trouve que Thaddeus Stevens fut mis au courant de cette opération. Il demanda donc aux FMC, intégrés à la communauté irlandaise, de voler





une mallette contenant des documents compromettant aux *Fenians*. Attirés par l'argent, ceux-ci ne surent refuser. Mis au courant du vol très rapidement, Andrew Johnson sollicita ses services spéciaux qui attaquèrent aussitôt le repaire des FMC pour récupérer la mallette. Or, entre temps les PJ s'étaient eux aussi fait dérober leur porte-document et quand les « hommes en noirs » raflèrent le contenu de l'armoire des FMC ils ne perdirent pas de temps à faire le tri et prirent tous les papiers qu'ils trouvèrent, y compris ceux apportés par les ambassadeurs de Tecumah Gulch. Le lot fut ensuite remis au *Melchior Building* et déposé en sécurité dans un coffre-fort en attendant la venue du président depuis Washington.

La procédure de destitution contre Andrew Johnson fut lancée en août 1867 pour être mise aux voix en mai 1868. Si le scénario a lieu avant cette date, Thaddeus est en train de chercher des pièces pour prouver les malversations, voire la trahison d'Andrew Johnson afin d'étayer le poids de ses arguments. S'il a lieu entre le mois d'août 1867 et le mois de mai 1868, solution idéale à notre avis, les documents sont les pièces qui peuvent faire basculer la procédure en cours. En ce cas, n'oubliez pas d'introduire en amont dans votre scénario des marchands de journaux hé-

lant les passants : « Lisez l'édition du soir : tout sur la procédure de destitution lancée contre le président ! ». Si le scénario a lieu après mai 1868, il s'agit alors de préparer une nouvelle procédure de destitution.

LE MELCHIOR BUILDING

Le *Melchior Building* se trouve non loin de l'hôtel particulier repéré auparavant par les PJ. Il se trouve également en bordure de Central Park. La bâtisse s'élève sur près de dix étages et est décorée dans un style néo-gothique. En interrogeant les habitants du quartier ou les gardiens (peu aimables) on apprend qu'il abrite des sièges d'entreprises, des appartements de luxe et qu'un étage entier, le septième, est loué par « un homme politique influent, mais je serais bien incapable de vous dire qui ». Les personnes interrogées sont sincères. La rumeur court que le *Melchior Building* est un centre de réunion important pour un sénateur. En observant les allées et venues on peut effectivement apercevoir des responsables politiques de premier plan entrer et sortir du bâtiment. Il faut entrer pour le savoir. Accéder au premier niveau par les portes principales, de service, ou les fenêtres est une action qui requiert un jet de ND10, qu'il s'agisse de passer en force, en discrétion ou par ruse.



Réussir à atteindre le septième étage requiert cette fois un jet de ND15 : là encore, les joueurs sont libres d'imaginer tous les plans possibles. La seule contrainte est que les jets qui en découlent dépassent la valeur de 15.

Une fois parvenu au septième étage, tout est ouvert. La porte d'accès aux appartements privés est gardée par deux « hommes en noir ». À l'intérieur, se trouvent deux autres hommes en noir ainsi que cinq secrétaires. Le *Melchior Building* est le siège du comité local personnel d'Andrew Johnson. On y répond au courrier, on y reçoit

hommes politiques et hommes d'affaires ou de presse, on y organise des réceptions, etc. Bref, il s'agit pour le président d'être présent dans la plus grande ville de son pays. C'est dans ces appartements, dans un coffre-fort (ND20), que se trouvent les documents tant convoités : ceux des habitants de Tecumah Gulch comme ceux incriminant Andrew Johnson. Trois mille dollars en liquide y sont également déposés.

- **Agents fédéraux et hommes de mains de Stevens** : Agilité 4D (Acrobatie 5D, Escalade 5D, Esquive 6D, Saut 5D), Coordination 3D, Vigueur 3D+1 (Course 5D), Savoir 2D, Perception 3D+2 (Initiative 4D), Charisme 2D.

AFFRONTEMENT FINAL

L'affrontement final doit être de grande ampleur. Les hommes de main de Stevens qui suivent les PJ peuvent profiter de l'occasion pour pénétrer dans le *Melchior Building*

VOUS EN VOULEZ PLUS ?

Et si au lieu de transmettre les documents au *Melchior Building* ceux-ci avaient été ramenés à Washington, à la Maison Blanche ? Une telle fin nous paraissait un peu trop forcée mais si vous pensez qu'un final dans un tel lieu peut emballer vos joueurs, ne vous en privez pas. Le scénario reste exactement le même et vous n'avez qu'à y remplacer les mots « Melchior Building » par « Maison Blanche ». À vous de voir si Andrew Johnson est présent ou non au moment de l'attaque et comment il intervient s'il est sur les lieux.



afin de récupérer les documents. C'est alors un combat de grande envergure qui commence, auquel peut se mêler la police locale attirée par les coups de feu. Très rapidement, un incendie se déclenche. Dès lors, les options sont ouvertes. Les documents peuvent finir en cendres, personne n'en profitera jamais, ou être récupérés par une des parties. En tous cas, il ne s'agit plus seulement de combattre des ennemis mais également le feu, redoutable.

« Alors l'Éternel fit pleuvoir du ciel sur Sodome et sur Gomorrhe du soufre et du feu, de par l'Éternel » (Genèse 19:24).

TRACTATIONS

Les PJ se trouvent au centre d'un imbroglio politique. Selon leurs décisions et leur réussite ou non dans la récupération des documents convoités, ils peuvent rallier un camp, réussir habilement à se concilier les deux ou se retrouver rejetés et pourchassés par tous. Démocrates, Républicains, Irlandais, Allemands... Bien des groupes aux intérêts divergents sont en lutte.

S'ils veulent traiter avec Johnson, les PJ seront reçus par les « hommes en noir ». Ils leur proposent 2 000 \$ pour récupérer les documents compromettants et la



bienveillance du président dans le processus de régularisation des terres des colons de Tecumah Gulch.

S'ils demandent à rencontrer Stevens, celui-ci accepte. Il est cassant, inflexible, et refuse de proposer de l'argent. Il met en avant le patriotisme des personnages et le fait qu'il faut mettre à terre un président corrompu. Il s'engage cependant à tout faire pour faire voter une loi qui permettra de régulariser la situation de tous les colons qui exploitent des terres depuis plus de dix ans sans que celles-ci n'aient jamais été réclamées. L'homme est sincère dans sa proposition mais sa carrière politique tire sur sa fin et il ne pourra jamais faire voter cette loi.

Si vos joueurs apprécient ces scènes de tractations, laissez-les s'amuser à entrer en contact avec les différents camps. Mais ce jeu est un jeu dangereux. Les « hommes en noirs » chercheront par tous les moyens à éliminer les PJ.

RETOUR À TECUMAH GULCH

Le retour à Tecumah Gulch se passe *a priori* sans encombre mais vous êtes libre d'en décider autrement. Sur place, la foule, prévenue par un cavalier de leur arrivée imminente, se presse aux abords du *Stars Saloon* en attendant la diligence de Gus qui ramène les courageux am-

bassadeurs de la bourgade. Alors que le cocher stoppe ses montures, les PJ découvrent les visages tordus d'angoisse de leurs concitoyens. Il est temps de leur annoncer le résultat de la mission dans l'Est. En fonction des annonces, des pleurs naîtront, ou des cris de joie.

Dans les scénarios qui suivent, n'hésitez pas à multiplier les allusions à cette escapade urbaine. Lorsqu'ils croisent des voisins, ces derniers ne peuvent s'empêcher de les questionner, encore et encore : « Alors, c'était comment ? », « C'est vrai que des femmes portent des pantalons là-bas ? », « Il paraît qu'ils construisent des collines entières ! », « C'est aussi dangereux qu'on le dit les rues de New York ? », etc.

Compte tenu de la longueur de ce scénario, attribuez 6 à 9 Points de Personnage, selon les règles du D6 *Intégral* (voir Livre de base, p. 83).



Présentation de *Tecumah Gulch*

Tecumah Gulch vous propose de jouer dans le cadre de l'Ouest américain des années 1866 à 1869. La Guerre de Sécession vient de prendre fin mais ses braises restent encore vivaces, tout comme celles de la *Mexican War* close vingt ans auparavant à peine. L'Arizona est donc une poudrière qu'une étincelle peut faire exploser à tout instant.

Tecumah Gulch est édité au format A5, couverture couleur, et comprend 210 pages. Il est mis en vente sur Lulu (livre papier : 14€, pdf : 7€), The Book et DriveThruRPG (RapideJdR).

- > <http://www.lulu.com/spotlight/d6integral>
- > [http://rpg.drivethrustuff.com/index.php ... rs_id=3478](http://rpg.drivethrustuff.com/index.php...rs_id=3478)
- > <http://www.thebookedition.com/tecumah-gulch-de-cedric-b-p-49775.html>

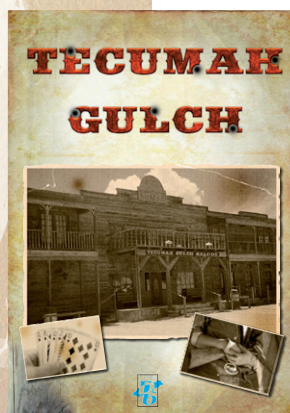
L'ouvrage peut également être commandé en nous adressant un chèque. L'envoi est effectué par une société qui assure un suivi. Le prix pour une commande par chèque est de 18€, frais de port compris. Le chèque est à rédiger à l'ordre de M. Boulard et à envoyer à l'adresse suivante : M. Boulard - 5, avenue du Général Leclerc - 94700 Maisons-Alfort.

De nombreuses aides de jeu pour *Tecumah Gulch*, notamment les *Feuillets du D6*, sont disponibles sur le site du Studio 09 ou sur le blog du D6.

- > <http://www.studio09.net/>
- > <http://d6integral.over-blog.com/>

Des extraits gratuits de *Tecumah Gulch* sont disponibles en ligne.

- > [http://www.studio09.net/index.php?optio ... 31&id=3:d6](http://www.studio09.net/index.php?optio...31&id=3:d6)





B.I.A.

UN JEU UN



LICENCE
EYES ONLY



B.I.A.

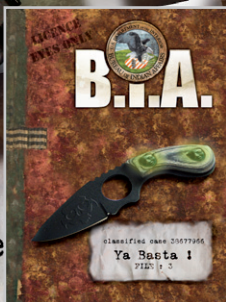
NE GAMME

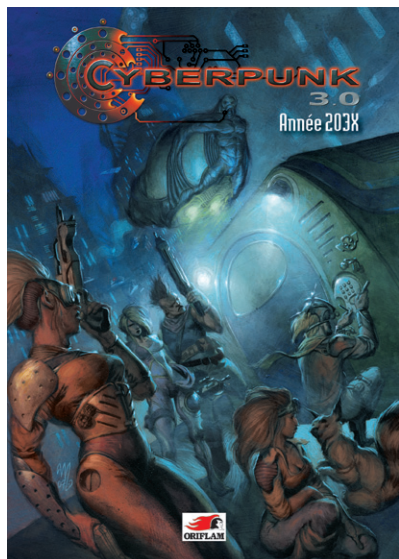


classifie

Ghost Da

FILE : 2





Deuxième partie

LA DÉESSE DE LA NOUVELLE CHAIR

RÉSUMÉ DU CHAPITRE PRÉCÉDENT

Les PJ ont découvert l'existence d'une secte, *Imago Chrysalis*, dont l'objectif est de libérer une IA qui fut infectée par le DataKrash durant la Quatrième Guerre corporatiste. Au terme du scénario précédent, cette IA (Kurzweil:01) a été dotée d'un corps construit par la secte : la *Déesse de la Nouvelle Chair*. Mis en déroute par des soldats de Militech lors d'une véritable opération militaire, les leaders de la secte sont parvenus

à prendre la fuite en compagnie de l'IA incarnée.

À ce stade, les PJ ont deux principales pistes : la Cité flottante de Kosuga et l'Enclave Edgerunner d'Aurora Nexus à Denver. Or, certains d'entre eux ont été infectés par un *nanovirus* mutant qui affecte leurs *cybertechs*. Le temps leur est donc compté.

LE DESSOUS DES CARTES

Le trio composé de John-Andrew Kendric, Salomé Reitomo et la *Déesse de la Nouvelle Chair* se dirige vers Denver et Aurora Nexus, pour que cette dernière puisse y *hacker* le Nexus et la flotte de satellites appartenant aux Anges déchus, et les placer sous le contrôle de la secte.

KOSUGA

Située au large de Santa Barbara, au sud de l'Intégrant de MidCoast, cette ville flottante n'était plus qu'une ruine lacustre lorsque **Malcolm Reitomo** parvint à redresser la situation et en chassa les gangs de dévoyés qui la dirigeaient. Le fait qu'il était un Desnai ne changea rien à ses gains de Giri. Sa fortune personnelle permit rapidement à Reitomo de transformer les bâtiments vétustes en lieux parfaitement fonctionnels et habitables. Petit à petit, une étrange communauté constituée pour une part égale de Drifters et de Desnai



se forma dans cette ville reconstruite autour du Dôme Central, une structure abritant les logements privés de Reitomo, sa collection d'automates, ses Mechas et ses Bioforms. Actuellement, plus de 300 personnes habitent la petite Cité flottante, et il en arrive de nouveaux chaque jour... Kosuga est donc devenue en quelques années la principale « base » d'*Imago Chrysalis*.

RENSEIGNEMENTS

Un Drifter qui prendra quelques renseignements sur la Cité flottante (**Conn. de la rue ND 14**) ou un autre PJ (**ND 18**) apprendra que Kosuga a mauvaise presse auprès des autres membres du Rip (mais également de la communauté Desnai), qui voient d'un mauvais œil cette alliance un peu contre nature par rapport à leurs mêmes initiaux. Si le jet est réussi avec un ND de 22 ou plus, le PJ apprendra que Drifters et Parakers sont sous la coupe d'une sorte de gourou (Malcolm Reitomo.) C'est ce dernier qui a permis à la Cité flottante de se débarrasser des gangs qui en avaient pris le pouvoir.

En interrogeant les bases de données du DataPool, on pourra obtenir quelques informations supplémentaires sur Malcolm Reitomo, ancien administrateur d'Arasaka (qui dirigeait la filiale de Nagasaki lors

de la 4^e Guerre corporatiste). Malcolm et sa fille Salomé sont devenus membres du Desnai au début de la décennie 2030, après avoir quitté le Japon pour venir s'installer aux USA. La fortune de Reitomo s'est consolidée grâce à ses appuis néo-corporatistes (notamment son actionnariat dans Petrochem, OTEC et Biotechnica.) Reitomo est réputé pour être un techno-fétichiste et un collectionneur de tout objet datant d'avant la Guerre corporatiste, avec un faible pour les anciens *bots*.

L'ALLIÉ PROVIDENTIEL

Alors que les Punks approchent d'une antique marina où sont encore appontés de vieux cargos rongés par la rouille, ils remarqueront un individu à la stature impressionnante, un *subjock* occupé à retaper son Minisub, suspendu au bras d'une grue.

Ryuji Mahalo se présentera comme un Reefer faisant un peu de négoce et louant ses talents de *subjock* et son Minisub, jamais l'un sans l'autre. Il cachera toutefois être un ancien membre du gang des *White Sharks*, qui se partageait avec d'autres gangs la Cité flottante de Kosuga. Il sautera sur l'occasion d'approcher la cité lacustre pour venger la mort de ses deux frères en assassinant celui qu'il juge seul responsable de son malheur : Malcolm Reitomo. Une fois la



Cité flottante abordée, Mahalo adoptera sa forme de *Dieu-requin* et saisira sa chance de tuer le vieux Desnai lorsque l'opportunité se présentera...

L'APPROCHE DE LA VILLE FLOTTANTE

Kosuga est une petite ville constituée d'une centaine de *Homats* (Cf. *CP 203X* p. 50) pouvant abriter 10 personnes (de nombreux sont vides pour le moment), reliés entre eux par des docks de chargement, des appontements flottants et de larges zones de stockage. Au centre de cet ensemble architectural mobile et flottant se trouve un bâtiment aux murs de cryptoplan surmonté d'une sorte de dôme géodésique : le Dôme Central abritant Reitomo.

La ville flottante est située à 3 km au large de Santa Barbara et peut être observée aux jumelles depuis les côtes. Un PJ attentif (**Perception ND 18**) notera la présence de nombreux Loups aquatiques et de Manta volantes, plusieurs Mechas (principalement des Camérabots et des Coléos) et une dizaine d'Albatros, ainsi que 6 Triphidiens dans l'Enclave.

Le chef de la sécurité est un Desnai vicieux, un ancien méca-assassin (qui appartenait aux *yakuza*) répondant au nom de **Tetsuo Kishimoto**. Ses armes favorites : quatre Robots-tueurs volants – qu'il manie avec

une précision diabolique – et une AE lourde (Kishimoto est un *Leader* avec 18 en Connexion).

Les Punks peuvent tenter de pénétrer dans la cité lacustre de quatre manières :

- S'y infiltrer de nuit, par la mer. Difficile, voire suicidaire (quand on connaît le sadisme du chef de la sécurité).
- Rejoindre Kosuga pour tenter d'échanger des marchandises avec les négociants Drifters.
- Demander une audience à Reitomo en lui apportant une antiquité en cadeau (de préférence un automate ou un Mecha).
- Faire appel à Militech pour mener une opération d'envergure et prendre d'assaut la Cité Flottante. Les cadres dirigeants de la néo-corpo refuseront de monter une telle opération. Il sera par contre possible de convaincre le **Général Dundee** (surtout s'il apprend que Reitomo est un ancien cadre d'Arasaka) de mettre sur pieds une petite opération d'extraction du vieux Desnai japonais. Une dizaine d'hommes seront alloués aux Punks pour cette mission.

LE DÔME CENTRAL

Cette structure en cryptoplan abrite de somptueux appartements construits sur trois étages, avec une



vaste « *doll house* » située sous le dôme géodésique. Les salles regorgent d'antiquités (des tableaux et meubles de collection, un immense aquarium où s'ébattent deux *Loups aquatiques...*) C'est dans la *doll house* que Malcolm Reitomo recevra les PJ. Cette salle est remplie de mannequins, d'automates et de Mechas (dont 4 robots semblables à des fées — mais qui sont des *Gardes du corps* prêts à intervenir).

NÉGOCIATION

Si les PJ optent pour une approche diplomatique, ils seront suivis par des Camérabots et par une dizaine de Dresseurs encadrés de leurs Protecteurs, durant toute la durée de leur présence sur la Cité flottante.

Vieil homme encore très alerte, Malcolm Reitomo discutera avec ses visiteurs, sans se départir de son impassibilité typiquement ja-

ponaise. Reitomo ne cachera pas sa fascination pour la technologie, les artificiels et la génétique. Il refusera toutefois d'admettre (à moins d'être confronté à des Punks particulièrement habiles en rhétorique) qu'il est l'un des fondateurs d'*Imago Chrysalis*.

Devenu soupçonneux suite aux questions indécrites des PJ, il finira par leur demander de quitter « sa » cité et de ne plus y remettre les pieds...

LES LABORATOIRES DE BIOTECHNICA

Parmi les entrepôts se trouve un laboratoire de cybertech et de biotech appartenant à Biotechnica. Le bâtiment ne semble pas différer extérieurement des autres, si ce n'est que ses murs portent le sigle fluorescent de la néo-corpo, et qu'il est mieux sécurisé, seulement accessible au personnel autorisé (les chercheurs, les agents de sécurité, Reitomo, Kishimoto le chef de la sécurité et Jane Hinterman).

Jane Hinterman est une généticienne du Riptide, une belle femme qui ressemble plus à une gravure de mode qu'à une scientifique. Elle est la chef du projet « Déesse de la Nouvelle Chair », dont l'équipe a permis l'élaboration de tissus biologiques génétiquement modifiés, compatibles avec le Live Metal, qui va bien



au-delà de la xénotransplantation d'une espèce à une autre.

En réalité, cette découverte, réalisée conjointement avec Kendric, permettrait de produire des « super-soldats » à la chaîne. Une découverte qui ferait hurler d'envie le général Dundee et les cadres de Militech... Et un renseignement parfaitement négociable pour des Punks astucieux. Pénétrer dans le bâtiment nécessitera de bonnes compétences en sécurité pour craquer les serrures à carte et vocale (sans compter les caméras

et Camérabots qui arpentent les environs de jour comme de nuit.)

Plusieurs sas (avec serrures vocales) permettent l'accès à 5 laboratoires, où sont effectuées des recherches génétiques par des scientifiques masqués en blouse plastifiée, dans un environnement stérile.

Si les PJ parviennent à s'emparer des données informatiques (même en les *hackant* depuis l'extérieur du bâtiment), il faudra encore réussir un jet de **Biologie SD 18** pour comprendre la teneur des travaux biotechnologiques menés par la secte, et leur importance en termes de développements militaires.

EXTRACTION

La meilleure tactique est de kidnapper Reitomo afin de se servir de lui comme d'une monnaie d'échange. Une opération qui ne sera évidem-

NANOVIRUS

Ne perdez pas de vue que le DataKrash mutant a infecté les délicats circuits des cybertech des Punks. Le PJ infecté pourra toutefois effectuer un JdS-2 par jour pour vérifier si le virus continue à agir (dans ce cas, il perdra 1D6 points de Vie et 2D6 points d'Humanité). En plus, ses cybertech se déclencheront inopinément ou de manière aléatoire (une TransForme Succube se déclenchant à la place de la TransForme Monstrhomme désirée, par exemple.) Un Netrunner pourrait stopper l'action du virus, mais à la condition de se connecter directement au matériel neural (relais de connexion, réseau neural, transnet, etc.) et de réussir un jet d'Interface ND 26. Si ce jet est un échec critique, le Netrunner sera à son tour infecté !



ment pas de tout repos, compliquée encore par la présence du Reefer Ryuji Mahalo, dont le but est de voir le vieux Desnai mort. Une fois en lieu sûr, le Desnai pourra être interrogé par les Punks. Reitomo livrera les informations au compte-goutte.

S'il existe un moyen de contrer efficacement le nanovirus mutant, seule la *Déesse de la Nouvelle Chair* en possède la clé !

Les buts de la secte sont clairs. L'humanité arrive à son terme ; les humains, êtres biologiques imparfaits doivent laisser le contrôle à des entités supérieures, qui se sont également affranchies de la morale divine et humaine : des intelligences artificielles. Kurzweil:01, après sa récente *cybernation* dans le corps de la Déesse, va être le fer de lance de cette nouvelle direction, la voie vers la transhumanité absolue. Ce que l'on pourrait appeler le Point Oméga matériel : un moment clé dans l'Histoire où les humains seront transcendés par une entité supérieure quasi omnisciente...

L'objectif du Premier Prophète et de la Déesse est de s'emparer du contrôle d'une flotte de satellites militaires appartenant aux Hauts Spatiaux, les Anges déchus. Mais pour y arriver, ils doivent s'infiltrer dans Aurora Nexus, une Enclave Edgerunner située à Denver.

Les Punks comprennent désormais les objectifs de *Imago Chrysalis*. Ils doivent maintenant se rendre à Denver pour y retrouver le « trio maléfique ».

SÉPARATION

Les trois membres de la secte ont été astucieux et se sont séparés une fois arrivés à Denver. Tous les trois ont dépeint les Punks aux dirigeants des différentes Enclaves où ils ont trouvé refuge comme de dangereux mercenaires œuvrant pour Militech. Les Edgerunners et leurs milices affiliées prendront cette information très au sérieux.

Salomé Reitomo – en tant que Desnai – s'est rendue à l'Enclave de Pueblo, une sorte de ville de western à la sauce Desnai, complètement aseptisée (mais sévèrement gardée par des Agents de sécurité habillés en cow-boys et cow-girls avec Mechas aux couleurs fluos à l'appui...).

Kendric aura trouvé refuge au sein même de Aurora Nexus à Denver, afin de repérer les lieux et prévenir les dirigeants de l'Enclave que de dangereux criminels sont à sa poursuite.

La *Déesse de la Nouvelle Chair*, sous l'apparence d'une certaine **Molly Carlson** (obtenue grâce à sa Trans-Forme *Succube*), une soi-disant Solo Edgerunner recherchant de dange-



reux repris de justice (vos Punks), est descendue au *Nine Rocks Hotel*, dans le centre de Denver.

Le trio doit encore attendre au moins 72 heures avant de pouvoir mettre son plan à exécution. Pendant ce temps, ils planifient différentes actions ; la Déesse / Molly a pris contact avec **Radius Radetski**, le chef d'une milice locale patrouillant autour du complexe Aurora Nexus. Elle lui a expliqué qu'une bande de pillards cyberpunks (vous savez qui !) lui ont dérobé sa plaque d'identité et ont tué deux de ses collègues Solos dans une rixe. Elle s'attend à les voir débarquer à Denver pour tenter de l'éliminer. De plus, elle attend qu'une nouvelle plaque d'identité lui soit délivrée (*une plaque falsifiée par un faussaire Edgerunner membre de Imago Chrysalis*). De son côté, Kendrick a pris contact avec le chef de la sécurité de Kosuga, Kishimoto, pour lui demander d'envoyer une trentaine d'hommes à Denver, avec pour but de placer des charges explosives dans des bâtiments autour d'Aurora Nexus, ce qui créera une importante



diversion et monopolisera l'attention de la milice chargée de la surveillance du quartier. Enfin, Salomé Reitomo est parvenue à monter une petite troupe d'Agents de sécurité et de Méca-assassins Desnai, qui seront heureux d'en découdre avec des Edgerunners...

DENVER

Les Punks dotés de plaques d'identité Edgerunner vont certainement se rendre immédiatement à Aurora Nexus (Cf. le supplément *Alterculture : Edgerunner*, p.70 pour la description de l'Enclave). Avant d'avoir accès au complexe proprement dit, les PJ seront préalablement contrôlés par les jeunes Solos et Cybersoldats qui composent la milice de Radius Radetski, un tacticien vétéran de la Quatrième Guerre corpo. Ces jeunes recrues Edgerunners ayant tout à prouver se déplacent par binôme et dans des voitures d'assaut Trojan.

Seuls les Edgerunners dûment accrédités pourront avoir accès à l'Enclave, les autres devront attendre dehors. C'est le moment pour ces derniers d'effectuer une petite enquête dans les environs ou d'interroger Radetski, qui parlera d'une certaine Molly et des Punks qui sont (prétendument) à sa recherche. Elle réside au *Nine Rocks Hotel* dans Denver Downtown.



AURORA NEXUS

Une fois arrivés dans Aurora Nexus, les Edgerunners de votre groupe seront guidés vers les imposants quartiers résidentiels principaux, des tours massives de logement destinées principalement aux hôtes et aux Edgers de marque. Ils devront y attendre dans un appartement froid et dépourvu de mobilier situé au 18^e étage d'une des tours. Ils seront ensuite escortés jusqu'au bâtiment du Conseil principal, situé derrière le Complexe du Nexus, une bâtisse possédant une imposante tour circulaire.

Dans un grand centre de contrôle regorgeant d'écrans plats et de projections holos, les PJ seront accueillis chaleureusement par la Matriarche **Vida-Maria West**, une petite femme de caractère aux yeux pétillants d'intelligence, de sagesse et d'humour, ainsi que « **Prince** » **Léo Bakhtiar**, le plus jeune membre du Conseil Edgerunner (*Alterculture : Edgerunner*, p.16-18).

Vida-Maria les écoutera attentivement et admettra que Kendric est dans l'Enclave. Mais il est en règles. Si les Punks sont convaincants, elle donnera l'ordre de procéder à son arrestation dans l'enceinte du complexe. Elle admet être partagée entre ce que disent les Punks et ce que Kendric lui a raconté à leur sujet...



CONFRONTATION

Vida-Maria tranchera finalement pour une confrontation (qui aura lieu dans une salle aveugle du bâtiment du Conseil principal) entre les Punks et Kendric. Celui-ci restera de marbre face à toutes les attaques des PJ, et fera surtout durer la confrontation lors d'une sorte de scène de procès interminable... Ceci afin de gagner un maximum de temps et permettre à la Déesse (sous l'apparence de la Solo Molly) d'entrer dans l'Enclave avec sa plaque d'identité falsifiée.

L'ENLÈVEMENT DE SALOMÉ ?

Pendant que vos joueurs Edgerunners agissent et essayent de confondre Kendric, ne laissez pas en plan vos autres joueurs interprétant des Punks issus d'autres AlterCultures. Ils peuvent se rendre au *Nine Rocks Hotel* et s'y confronter (brutalement) à Molly ; continuer à enquêter et découvrir que Salomé Reitomo s'est rendue à Pueblo (ville accueillant une communauté Desnai, ce qui devrait être un indice



suffisant pour les mettre sur la piste de la jeune Parker). La meilleure chose à faire est de kidnapper Salomé pour bénéficier d'une (seconde) monnaie d'échange : Malcolm Reitomo aime sa fille comme la prune de ses yeux.

Si les Punks détiennent sa fille unique, il sera obligé de négocier avec eux, quitte à trahir le Premier Prophète, et obtenir davantage d'informations sur les actions entreprises par Kendric et la Déesse (notamment sa fausse identité, qui permettra de l'arrêter – même momentanément – à l'entrée de l'Enclave).

HAUTE TENSION

Nous arrivons maintenant au final du scénario. Les Punks sont tous dans l'Enclave (Vida-Maria aura accepté en dernière minute de recevoir les membres des autres AltKults) lorsqu'une baisse de tension éteint tous les appareils et les lumières, puis déclenche les générateurs de secours et les alarmes anti-intrusion. Du côté du Complexe du Nexus, des tirs d'armes automatiques se feront entendre, répercutés entre les tours en béton de l'Enclave.

Les Punks découvriront une dizaine de corps de Solos Edgerunners brûlés, calcinés... L'IA est passée par là (*ce qui explique aussi les baisses de tension, ses puissantes attaques électriques drainant toute l'énergie environnante*).

À l'intérieur du Complexe, les Punks n'auront plus qu'à suivre la piste de cadavres calcinés au milieu d'informaticiens et de Netrunners fuyant les lieux dans un chaos total. De plus, les Punks devront également passer différentes portes protégées par des serrures vocales. Certaines portes ont toutefois été défoncées par la *Déesse de la Nouvelle Chair*, qui s'ouvre un passage vers les sous-sols. Les ascenseurs sont hors service. Les PJ doivent emprunter les escaliers de secours.

Après avoir traversé de nombreuses salles frigorifiques renfermant d'imposants serveurs, au milieu des vapeurs émanant de circuits grillés, de l'éclairage de secours et du vacarme des alarmes, les Punks atteignent une porte blindée circulaire, protégée par une plaque de scanner à empreinte palmaire. Le panneau est toutefois grillé, mais il est encore possible de se connecter aux caméras de vidéosurveillance intérieure.

FURIE DÉCHAÎNÉE

La *Déesse de la Nouvelle Chair* – qui a repris son apparence première, ses longs filaments cervicaux ondulant autour d'elle comme des serpents létaux – est entourée des débris de polymères de nombreux Constructs tueurs complètement lacérés. L'IA est occupée à pirater le EdgerNet et à phagocytter le réseau de liaison sa-



tellite des Anges déchus. L'IA mettra **10 tours** pour parvenir à prendre le contrôle d'une partie du réseau.

Les Punks n'ont plus qu'à tenter de percer la porte blindée (ou parvenir à réparer la panneau de contrôle – avec la Compétence **Système D SD 22** pour ensuite percer le code de sécurité protégeant la porte). Les PJ devront effectuer un test de **Compétence adéquate SD 26** à chaque tour. En cas d'échec, augmentez le Seuil de Difficulté de 4. Si, au terme des 10 tours, ils ne sont pas parvenus à franchir la porte, Kurzweil:01 aura commencé à prendre le contrôle des satellites. Via le réseau satellite, la *Déesse* prendra littéralement le contrôle de la ville de Denver et de ses infrastructures (vidéosurveillance, sécurité, Constructs, etc.). Dans cette configuration, elle parviendra à prendre le contrôle de 4 Virus 15 et les lancera sur les Punks pour les « terminer » en beauté.

CONCLUSION

La seconde partie de ce scénario en deux volets peut sembler assez linéaire, mais elle offre de nombreuses opportunités d'intrigues à vos Punks. La clé du succès contre Kurzweil réside dans une bonne coordination des ressources et contacts des PJ. « Vaincre » l'IA et récupérer le code de désactivation du nanovirus Da-

taKrash ne pourra pas se faire sans l'aide de solides Netrunner, qu'ils soient Edgerunners ou Neuro-Hacktivistes du KRYPTOS.

ANTAGONISTES

Malcolm Reitomo, Desnai et Second Prophète de Imago Chrysalis
Malcolm Reitomo est un millionnaire japonais déchu, ancien Imaginator Desnai obsédé par le contrôle sous toutes ses formes et par le devenir « cybernétique » de l'espèce humaine...

REF	6
DEX	5
CON	6
FOR	4
PHY	6
INT	8
VOL	10
PER	7
TECH	8
MOV	5

Compétences : Armes de poing +4 (10), Escrime +7 (12), Piloter Gyro +6 (12), Piloter AV +6 (12), Connexion +8 (18), Mecha Tech +7 (15), Perception humaine +7 (14)

Armes : Mononaginata Kendachi (5D6) et Brouilleur neural (JdS / 4D6)

Protection : ensemble Kujo West (12 PA, bonus de +2 en PER)

Atouts & Talents : Ambidextrie,



Résistance à la douleur, Vision nocturne, Mort simulée, Richesse +8, Contacts +8

Mechas : 4 Gardes du corps (châssis de mecha-doll), 1 Secrétaire, 1 Co-léo, 2 Robots-tueurs araignées

Kurzweil:01 (Déesse de la Nouvelle Chair)

Sous cette forme féminine à la longue chevelure (constituée de tentacules monofilaments), Kurzweil deviendra complètement mégalomane. Son objectif sera dès lors de prendre le contrôle du réseau satellite des Anges déchus via le Nexus de l'Enclave d'Aurora (Cf. supplément *Edgerunner*, p. 70). Il lui faut 1 *Phase de combat* pour changer de forme.

Coquille / TransForme

Wingman

REF	18
DEX	18
CON	NA
FOR	15
PHY	22
INT	12
VOL	12
PER	8
TECH	10
MV	18

Succube

REF	15
DEX	15
CON	NA
FOR	12
PHY	20
INT	12
VOL	12
PER	10
TECH	10
MV	12

Minotaure

REF	18
DEX	18
CON	NA
FOR	19
PHY	25
INT	12
VOL	12
PER	13
TECH	10
MV	17

Compétences : Mêlée +10 (28/25), Bagarre +10 (28/25), Interface +15 (25)

Armes : Tentacules monofilaments (6D6), portée 5 m, Attaques électriques (20D6 de dommages)

Protection : Combinaison blindée (12 PA) + Blindage corporel (30 PA)

Ryuji Mahalo

Cet imposant *subjock* Reefer est aveu-



glé et obsédé par la vengeance qu'il veut tirer de Reitomo, l'homme par qui tout le malheur du monde (du moins le sien) est arrivé...

Initiative : 12 / 15 sous forme de *Dieu-requin*, **Perception** : 12 / 14 sous forme de *Dieu-requin*, **Attaque** : 16 / 19 sous forme de *Dieu-requin*

MV 8 / 11 sous forme de *Dieu-requin*, **PA** 8 (sous forme de *Dieu-requin*), **PV** : 18 / 28 (sous forme de *Dieu-requin*)

Armes : Pistolet lance-missiles (6D6), ArmaLite 44 (4D6+1) et Monopoints (2D6 chacun), Mâchoire de requin (6D6)

TransFormes : Dieu-requin, Sprinter, Métamorphose.

Kendric, Premier prophète de Imago Chrysalis

Kendric est un génie dévoyé obsédé par sa propre vision de la transhumanité.

REF	8
DEX	10
CON	/
FOR	11
PHY	12
INT	10
VOL	9
PER	8
TECH	10
MV	10

Compétences :
Corruption +5 (13), Piloter AV +5

(13), Armes de poing +3 (11), Armes auto. +2 (10), Gentech +10 (20), Cybertech +10 (20), Système D +8 (18)

Armes : *Infiltrateur* : Générateur d'arcs, Pistolet à fléchettes, Ecorcheurs. — *Bracelet d'armes lourdes Néocyb* : Pistolet très lourd, Mitrailleur minigun.

Protection : Vêtements en fibres balistiques (10 PA) + Blindage corporel (18 PA).

Coquille corporelle : Infiltrateur

Atouts & Talents : Richesse +6, Commandement charismatique +7, Contacts +6

Néocyb : Réseau neural, Observateur tactique, Bracelet armes lourdes 1

Bioforms : Deux Octotueurs

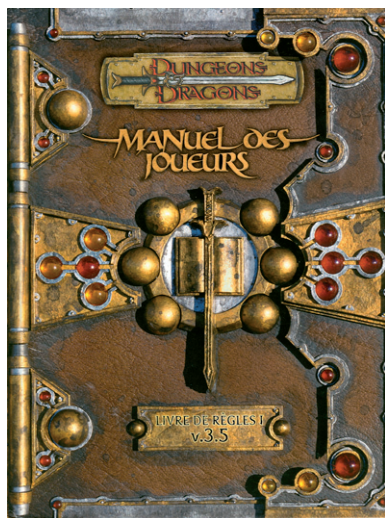
Les adeptes d'*imago Chrysalis*

Utilisez les caractéristiques des *Conscrits* pour les Desnai, des *Soldats* pour les Edgerunners et les Drifters et des *Leaders* pour les Cee-Metal.

Salomé Reitomo correspond à un *Leader*, avec 3 *Gardes du corps* et une Connexion égale à sa PER (10).

MANDRAGORUS





SCENARIO D&D 3.5 (initialement publier dans le Hors Série spécial scénario de jeu de rôle magazine)

LA FIÈVRE ROUGE

La Fièvre rouge est un scénario médiéval-fantastique créé pour le système d20 (DD3.5, Pathfinder...). Il est imaginé pour des personnages de niveau 6 à 8.

Ce scénario est situé dans une grande ville suffisamment cosmopolite de votre monde de campagne.

L'histoire met les joueurs face à une situation à hauts risques : une épidémie qui décime les quartiers pauvres de la ville menace de s'étendre à l'ensemble de la cité, malgré les me-

sures de quarantaine adoptées par les édiles de la ville. Bien loin des châteaux, souterrains ou repères de dragon, cette aventure plongera les joueurs dans l'envers de leur décor habituel : les rues sales et miséreuses des quartiers les plus défavorisés de votre univers de campagne.

N'EST PAS MORT CE QUI À JAMAIS DORT...

L'origine de toute cette affaire est un elfe nommé Aërenor, tyran local d'un petit royaume elfique élevé dans la certitude que sa race est la race supérieure. Au fil des années, ses idéaux ont franchi la ligne jaune, passant de haïssables à carrément dangereux. Il aurait en effet eu une « révélation » dans laquelle on lui aurait ordonné d'éradiquer tous les non-elfes du monde. Dans ce dessein, il a constitué une confrérie de fanatiques dévoués à sa cause qui prirent le nom des Frères de la Pureté. Aux premiers temps de leur existence, les Frères de la Pureté se signalèrent par des attentats et autres actes de haine dans les royaumes alentours, mais furent systématiquement repoussés par le pouvoir. Tout à son délire, Aërenor vit ces exactions comme la manifestation d'une puissance naissante. Leur coup d'éclat fut aussi annonciateur de leur perte : pris dans ses fantasmes d'épuration, il a mis en place



des sortes de brigades d'exécution sillonnant le pays pour abattre les puissants du monde n'ayant pas de sang elfique. Ayant revendiqué une trentaine d'assassinats, les brigades furent impitoyablement chassées, et les Frères de la Pureté subirent de plein fouet les représailles pour ne plus devenir qu'un fantôme, une organisation moribonde se complaisant dans les lambeaux d'une supposée gloire passée.

La confrérie s'est quasiment éteinte à la mort d'Aërenor, et pendant des siècles, seuls quelques fous s'en réclamaient encore, appelant de leur vœux le jour où ils pourraient enfin mener à bout leurs délires génocidaires.

Rebaptisés *Les Fils d'Aërenor* après la mort de leur "guide", la poignée de conjurés encore en vie mit des siècles à amasser le savoir nécessaire pour rappeler son ancien tyran. Revenu sous la forme d'une liche particulièrement puissante et déçue que ses adeptes n'aient pas pu continuer son œuvre après sa mort, Aërenor reprit une mainmise totale sur sa milice, obtenant au passage un statut quasi-divin. Il renonça aux actions d'éclat et aux revendications publiques et opta désormais pour des opérations plus discrètes.

Durant de nombreuses années, Aërenor se cacha, veillant à grossir

les rangs de ses adorateurs et procédant à des expériences horribles. Il parvint à ses fins, synthétisant une substance étrange, ni vraiment poison ni tout à fait maladie mais qui se révélait mortelle sur les êtres de sang non-elfique et complètement inoffensive sur les elfes.

Rendu prudent par son expérience et patient par son immortalité, il commença une série de tests sur des petites communautés, qui se révélèrent très concluants. Il souhaita ensuite procéder à son dernier essai : une tentative de contamination en grande agglomération, afin de pouvoir jauger la réactivité des autorités. Pour cela, il choisit le type de ville qu'il haïssait le plus : une cité très cosmopolite. Il mandat un de ses assistants, un elfe nommé Galien, pour répandre la maladie dans les quartiers les plus pauvres de la ville et en observer les effets.

L'HOMME AU MASQUE DE CIRE

Galien n'est pas un fanatique, c'est même exactement le contraire. D'un rationalisme froid, si tant est que l'on puisse associer rationalisme et magie, il est né avec une malformation rarissime : il est physiquement incapable d'exprimer la moindre émotion. Son visage impassible en toute circonstance lui a valu le surnom d'homme au masque de cire.



Galien ne considère pas les autres comme inférieurs, il les perçoit juste comme un immunologiste considère ses rats de laboratoire. Il est prêt à leur inoculer les pires horreurs de la création pour en observer les résultats, sans haine ni sadisme.

Aussitôt arrivé en ville, Galien a commencé les tests. Il a essayé trois modes de propagation différents pour en comparer les effets.

En premier lieu, ses deux lieutenants et lui ont capturé un jeune homme qui s'était introduit dans la maison abandonnée qui leur sert de repère et lui ont fait boire la substance avant de le relâcher (non sans avoir effacé sa mémoire). Conformément aux suppositions de Galien, la victime contracta la maladie et contamina ses proches qui à leur tour en contaminèrent d'autres, etc. La maladie se propagea ainsi lors des quintes de toux qui accompagnent la phase terminale. Galien, bien que satisfait par les possibilités de propagation aérienne de la maladie, fut déçu par la lenteur de cette diffusion, la toux ne pouvant la répandre que sur une très courte distance.

Une seconde expérience fut menée à partir d'une autre maison après quelques travaux qui permirent aux conjurés de propager la maladie sous forme d'un fin gaz. Un chaudron rempli par la substance est mis dans

l'âtre et chauffé. La fumée qui s'en échappe est chargée de la maladie et peut la propager par simple inhalation. Étant plus lourde que l'air, elle a de plus tendance à redescendre vers le sol dès que les conduits de cheminée ne la guident plus.

Enfin, ils essayèrent de mélanger la substance visqueuse à l'eau de quelques puits du quartier, mais heureusement pour les habitants quelque chose dans l'eau semble neutraliser une partie des effets de la maladie, la rendant bien moins dangereuse.

Leurs trois essais ayant été réalisés, Galien et ses lieutenants ont analysé les résultats avant de tenter d'apporter quelques modifications à la substance. Ceci est maintenant chose faite et une nouvelle phase de tests est prévue.

LE PRÊTRE DES PAUVRES

Dans les premiers temps au moins, une épidémie dans les quartiers pauvres ne déchaîne pas les passions. La plupart des autres habitants de la ville se murent dans l'hypocrisie et feignent de l'ignorer. Après tout ce n'est pas la première, et il n'est pas étonnant que ce genre de mal se déclare dans des lieux si insalubres.

Au milieu de tout ça se tient Piesa, prêtre du dieu local de la guérison. D'une piété exemplaire, il a choisi



de servir son dieu en fondant un dispensaire au cœur du quartier le plus défavorisé, avant d'être rejoint par d'autres adeptes. En première ligne face à la propagation de la maladie, il se sent néanmoins dépassé, tout son savoir et ses pouvoirs restant impuissants. Le dispensaire a déjà perdu quatre de ses neuf occupants, mais pourrait être une bonne base pour les joueurs dans le quartier, de même que Piesa pourrait devenir une source d'information de premier plan.

L'ESCALADE

Au fil des semaines, devant l'ampleur prise par l'épidémie, les autorités de la ville ont fini par décider de mesures destinées à éviter la propagation à l'ensemble de la ville. La quarantaine a été mise en place, les quartiers environnant évacués et le quartier pauvre bouclé militairement.

Révoltés que la ville choisisse de les laisser mourir plutôt que de chercher à les soigner, une milice s'est formée dans le quartier en quarantaine. Menée par un elfe nommé Barig "Gueule d'Ange", cette faction fait souffler un sentiment de révolte parmi les habitants. Son but est de lever l'ensemble du quartier en une petite armée qu'elle lancera sur les troupes régulières de la ville et mè-



nera jusqu'au cœur de la cité afin de forcer les autorités à les soigner. Et si au passage la milice peut prendre contrôle de la ville, cela ne gênera en rien un opportuniste comme Barig. Pour l'instant, son groupuscule n'est pas assez fort pour tenter une telle action, mais les insurgés les plus enragés ont déjà tenté plusieurs coups d'éclat contre les troupes régulières de la ville, notamment une percée vers les greniers à blé voisins ce qui leur a fait gagner la sympathie des habitants du quartier.



Voici une chronologie des événements, dont la datation prend pour référence l'arrivée en ville des personnages.

J-60 : arrivée de Galien et de ses hommes, début des préparatifs dans la zone de la muraille ouest.

J-55 : contamination dans la zone de la muraille est.

J-40 : contamination dans la zone de la muraille ouest.

J-30 : la seule famille elfe à proximité de la zone de contamination de la muraille ouest est lapidée par une foule déchaînée.

J-28 : contamination des puits de la zone du fond.

J-25 : procédure de quarantaine, début des recherches de Galien.

J-20 : protestations de Barig.

J-12 : Galien et ses hommes déménagent pour la zone de la porte et commencent les préparatifs. Pour suite des recherches.

J : arrivée en ville des personnages.

J+1 : fin des recherches de Galien, la substance brûle mieux et semble mieux se mélanger à l'eau.

LA FIÈVRE ROUGE

Surnommée ainsi par les pauvres gens, la fièvre rouge est une maladie mortelle qui s'attrape soit par ingestion d'une substance contaminée soit par voie aérienne, sur une très courte distance. Ce n'est ni une

maladie ni un poison ni une malédiction, mais elle tient en réalité des trois à la fois. Elle a un temps d'incubation assez court (à peine quelques jours) au cours duquel le malade est porteur sain et n'est pas contagieux. Lorsque la maladie se déclare, elle se manifeste par de fortes quintes de toux qui peuvent contaminer les personnes environnantes, suivies quelques heures plus tard d'une énorme poussée de fièvre. La peau du malade prend également une coloration rougeâtre qui a donné son nom à la maladie. Peu s'en sortent une fois ce stade atteint, et ceux qui y sont arrivés en gardent des séquelles physiques.

En termes de jeu, selon le système d20, voici une description :

1d4 jours d'incubation, Vigueur DD12 (ingestion par l'eau), 18 (inhalation à moins de 3 m d'un malade pris d'une quinte de toux, ou par la fumée) ou 24 (ingestion de la substance) chaque jour ou perte de 1d6 Con. Si la victime perd au moins 4 points de Constitution d'un coup, ces points sont perdus de manière définitive. Dès la première perte, le malade se met à tousser violemment, pouvant à son tour contaminer les personnes alentour. La fièvre survient en 2d6 h après le déclenchement de la toux.

Un sort de guérison des maladies ou



des poisons ne fait que donner un bonus de 4 au prochain jet de sauvegarde sans pour autant venir à bout de la maladie.

Un sort de délivrance des malédictions permet uniquement d'éviter une perte de points définitive.

Les demi-elfes gagnent un bonus racial de 2 points aux jets de sauvegarde.

La maladie améliorée par Galien qui sera répandue dans la zone de la porte voit les jets de sauvegarde réalisés pour y résister minorés de 4 points et fait perdre 1d8 Con.

L'ACCROCHE

Il existe des dizaines d'accroches possibles, qui dépendront grandement de votre groupe et de vos envies. La plus logique serait qu'ils soient engagés par les autorités de la ville pour calmer la rébellion et si possible stopper l'épidémie contre une promesse de forte rétribution. Par ailleurs si l'un des personnages prie lui aussi le dieu de la guérison, il peut être envoyé par son temple prêter main forte à Piesa. On peut également imaginer des accroches plus personnelles : une des victimes de la fièvre rouge peut par exemple être de la famille ou un ami proche d'un des personnages, ou encore un de ses parent peut vivre dans le quartier pauvre.

Quelle que soit l'accroche que vous choisirez, gardez en tête que vos PJ vont devoir prendre le risque de s'immerger dans un univers saturé par la maladie, qu'ils risquent de contracter à leur tour. Il leur faut donc une très forte motivation.

De plus, quasiment personne ne soupçonne que la maladie ne touche que les non-elfes, et les personnages ne peuvent le savoir au début de l'enquête.

Quelle que soit leur motivation, faites bien ressentir à vos joueurs que leur mission est prioritairement de comprendre d'où vient l'épidémie, afin de pouvoir aider à l'enrayer et de permettre aux prêtres de la ville de trouver un moyen de la soigner. Bref, ils doivent retrouver le patient zéro, le premier à l'avoir contractée, et comprendre pourquoi. Simple, non ? Justement non, vu qu'il y a dans ce cas une multitude de patients zéros. Mais ça, ils vont devoir le découvrir eux-mêmes.

Quelle que soit la personne qui les conduit à s'impliquer dans cette affaire, elle leur précisera qu'une fois rentrés dans le quartier pauvre, on ne les laissera pas en sortir.

Les boutiques de magie de la ville ne vendent aucun parchemin de sort supérieur au niveau 4 (pas de téléportation par exemple...).



APIA CASTELLANO

Cette élégante demi-elfe, fille d'une riche famille, dirige les forces régulières de la ville. Si les personnages sont engagés par la ville, c'est elle qui les recrutera. Sinon ils peuvent la rencontrer en se renseignant auprès des autorités en arrivant en ville. Apia est une femme froide et distante qui ne cachera pas les dangers qu'il y a à rentrer dans le quartier pauvre et l'impossibilité d'en sortir une fois dedans. Elle considérera les PJ comme des aventuriers appâtés par la perspective d'un gros gain financier, et se déclarera prête à rémunérer très convenablement leurs services, quitte à puiser dans ses fonds personnels. C'est elle qui a proposé l'idée de la quarantaine, et elle assume parfaitement cet acte. Elle est consciente qu'à moins que l'on trouve un moyen de soigner la maladie, le quartier est condamné mais elle préfère cela plutôt que la maladie se propage à l'ensemble de la ville voire à ses voisines. Pragmatique, elle estime avoir opté pour le moindre mal, dans l'intérêt du plus grand nombre. Si les personnages souhaitent consulter les registres des décès, Apia les enverra au temple de la ville, où sont consignées toutes ces informations.

LE TEMPLE

Les joueurs peuvent décider d'aller se renseigner auprès du culte principal de la ville, celui du dieu de la guérison. Ils y seront accueillis par Ahamay, un vieux prêtre aux cheveux blancs et au parler sec. Il leur confiera sans fard que la maladie semble résister désespérément à toute tentative de soin et que quelques uns des prêtres se sont voués aux soins de proximité sous la direction d'un illuminé nommé Piesa. L'interlocuteur des PJ ne supporte pas les engagements de ces hypocrites car il est convaincu qu'ils dissimulent bien mal leur soif de reconnaissance sous un masque de piété. Pour pouvoir consulter les registres de soins qui sont soigneusement tenus par les prêtres, il faut montrer une appartenance au culte et/ou paraître sympathique auprès du vieil ecclésiastique, c'est à dire aller dans son sens sur tout sujet.

Les registres du temple sont consignés avec une grande minutie : chaque décès est répertorié avec la date et le lieu de découverte ainsi que la date probable du décès, une description sommaire du cadavre assortie de son identité et de son dernier lieu d'habitation et les causes probable de sa mort. Ils mentionnent également toutes les informations concernant la sépulture : type, date et lieu.



C'est ici que les personnages pourront remarquer la première anomalie : aucun elfe n'est mort des suites de la maladie. Ne rendez pas cette découverte évidente (il est difficile de remarquer l'absence d'information). Vous pouvez par exemple fournir à vos joueurs une longue série de victimes de la maladie de toutes races (humains, nains, gnomes... ainsi que de rares demi-elfes).

ENTRER DANS LE QUARTIER PAUVRE

En soi, rien de bien difficile : les gardes ne sont pas très chatouilleux avec ceux qui veulent y pénétrer, ils se montreront même très étonnés que des gens veuillent sciemment se plonger dans ce borborygme. En franchissant le poste de garde, les personnages peuvent sentir les regards lourds et désapprobateurs des soldats. Plus d'un leur répète qu'ils ne pourront pas sortir du quartier une fois rentrés, d'autres murmurent à

leur passage qu'ils sont soit trop arrogants soit trop stupides soit simplement suicidaires et probablement les trois à la fois.

Quoi qu'il en soit, une fois entrés, les personnages ne pourront sortir sans déployer d'énormes moyens : les gardes sont vigilants et, si leur soutien magique est faible, il se révèle suffisant pour contrer les sorts les plus évidents (vol, invisibilité...). Le quartier pauvre est entouré sur plus de 70 % par la muraille de la ville (protégée contre la magie), patrouillée par la garde, et barricadé par la même garde sur les 30% qui restent.

Les hommes d'armes ont pour stricte consigne de ne laisser sortir personne, et emploieront la force si nécessaire. Ils ont tous en tête qu'il vaut mieux tuer un innocent plutôt que de laisser la terrible maladie se propager.

Une fois entrés dans le quartier, les PJ vont découvrir l'envers du décor.

Gardes (suffisamment nombreux pour contenir toute velléité de sortie en force des personnages)

Homme d'armes niv 1 à 3 (homme du rang), homme d'armes niv 4 à 5 (sergent), guerrier niv 5 à 6 (lieutenant)

Tous armés d'un arc long (1d8 dg) et d'une épée longue (1d8 dg)

Armure d'écailles et écu

Soutenus par quelques prêtres et des mages (niv 3 à 5) qui sont là notamment pour lancer Dissipation de la magie sur un fuyard volant ou repérer les personnes invisibles.



Pas de princesse à sauver ici ni de grand méchant dans sa forteresse ténébreuse intimidante. Le noir et le blanc ont cédé la place au gris terne, fade et sali d'un cloaque sans avenir et sans espoir. Les gens vont et viennent sans but visible avec l'allure de ceux qui sont résignés, tête baissée et regard vide. Privés d'espoir et n'ayant pour seule certitude que celle de leur mort imminente, ils se raccrochent au moindre lambeau d'esérance. L'allure assurée d'une bande d'aventuriers bardée d'objets magiques leur vaudra certainement d'attirer tous types d'individus autour d'eux : pickpocket affamé ou simplement cupide, mendiant, fier-à-bras ayant noyé son désespoir dans un alcool qu'il a violent, badaud haineux de ces représentants des puissants se pavanant dans les rues... La morale étant une notion généralement considérée le ventre plein, le Bien et le Mal n'ont pas cours ici : les seules motivations sont la survie et le désespoir. À vous, meneur de jeu, de faire ressentir cette atmosphère de fin du monde à vos joueurs.

Dans ce marasme, les personnages devraient rapidement se faire prendre à parti par une bande d'enragés suivant Barig. Identifiés comme des agents de la ville, ils vont se retrouver face à un nombre de gros bras supérieur de deux au nombre de

personnages constituant le groupe. La discussion est possible mais une foule va rapidement se presser autour des antagonistes. Sous ses dehors de rencontre accidentelle, cette confrontation est en réalité cruciale pour les joueurs : qu'ils se montrent arrogants et les gens leur parleront avec mépris ou chercheront à les éviter. Qu'ils se montrent inutilement violents ou sans merci et les gens les fuiront, refuseront de leur parler ou leur feront des crasses. Mais s'ils se montrent calmes et déterminés dans leur négociation et mesurés dans leur recours à la force, ils pourront impressionner les badauds et entamer la réputation et les appels au soulèvement de Barig. Ils y gagneront à la fois une plus grande facilité à enquêter et un ennemi en la personne de Gueule d'Ange et de ses plus fidèles hommes.

Cette confrontation est pour eux le premier moyen d'entendre parler de Barig, présenté comme un homme bon, un des rares à se soucier du sort

Gros bras

Homme d'armes niv 4 à 5, race au choix (au moins un non-elfe)

31 pv

Ref +3 Vig +5 Vol +1

Armés d'une épée courte en très mauvais état (+7 au toucher, seulement 1d4+3 dg), armure de cuir (CA 14).



des habitants du quartier. Si les personnages préfèrent la médiation à la charge brutale, ils peuvent assister à un début de controverse avec un des badauds qui soutient que la révolte ne sert à rien et qu'il faut faire confiance à Piesa et à ses prêtres. Mais l'importun est vite raillé par les gros bras et rejeté par le reste de la foule plutôt acquise aux hommes de Barig.

Lorsque la confrontation touche à sa fin, un des gros bras est pris d'une violente quinte de toux, déclenchant du même coup la fièvre rouge. Cela crée un mouvement de panique parmi ses collègues et les passants. Inutile d'essayer de les raisonner, ils ont trop pris l'habitude de reconnaître

ces quintes de toux synonymes de mort imminente pour ne pas courir se barricader chez eux.

Le malade, effrayé par son sort essaie de suivre ses amis en leur répétant qu'il va bien. Si les personnages ne font rien pour l'aider, ses anciens amis finiront par le battre à mort pour ne plus qu'il les poursuive « lui et sa mort rouge ».

Cet homme, s'il survit, peut aider les personnages dans leur enquête. Voilà ce qu'il peut leur apporter, si toutefois ils arrivent à le calmer de sa panique :

des informations sur l'organisation du quartier (voir ci-après),
une description sommaire, à la limite du dithyrambe de Barig et l'endroit où on peut le trouver dans la zone de la porte. L'homme est un fidèle des fidèles, convaincu que c'est un homme (enfin un elfe) comme Barig qu'il faut à la ville,
la localisation du temple de Piesa dans la zone de la muraille est avec une description rapide de ce petit homme courageux qui fait son possible pour soulager les souffrances des mourants,
d'après lui, la maladie s'est déclarée dans le Fond.

Le quartier pauvre peut se découper en quatre parties : la porte par là où est arrivé le groupe, la muraille est, la muraille ouest et le Fond, de



loin le plus pauvre endroit de toute la ville.

ZONE DE LA PORTE

C'est par ici que sont arrivés les joueurs et probablement ici qu'ils débiteront l'enquête. Comparativement aux autres zones du quartier, cette partie est la mieux lotie. La maladie commence à s'y propager, mais n'a pas encore fait les mêmes ravages qu'ailleurs. Paradoxalement, encore qu'il n'y ait pas grand-chose d'étonnant pour qui connaît finement la nature humaine, c'est ici que vivent la majorité des extrémistes fidèles à Barig, ainsi que Gueule d'Ange lui-même. La foule est donc globalement acquise à la cause de la révolte. Les chances de croiser un malade seront bien plus minces. La maladie ne se développe ici que par contamination aérienne mais une enquête poussée peut amener les joueurs à relever les premières contradictions de l'affaire.

En interrogeant les gens, ils pourront déterrer plusieurs rumeurs :

la maladie s'est tout d'abord déclarée à la muraille est dans une famille vivant dans des conditions moins qu'humaines. Selon l'interlocuteur et son degré de racisme, la famille peut devenir un groupe de demi-orques, de nains ou d'humains. Elle avait pour ascendant des êtres ayant

pactisé avec les démons et elle pourrait être une vengeance desdites créatures infernales,

la maladie s'est déclarée brutalement à la muraille ouest où tout un quartier est tombé malade en quelques jours. On a accusé de sorcellerie la seule famille du coin n'ayant pas été touchée et ses membres furent lapidés. Malheureusement la malédiction de ces sorciers ronge maintenant la ville, une rumeur très en vogue chez les alcooliques : la maladie se propageant par l'eau, il est plus sûr de boire du vin. Un buveur invétéré vivant dans le Fond y aurait survécu ainsi, le quartier pauvre de la ville serait bâti sur les ruines d'une grande nécropole où règne un puissant nécromancien et la maladie serait un moyen pour lui de se constituer une puissante armée de morts-vivants. Il s'agit d'une fausse piste totalement infondée, une rumeur plus en vogue chez les plus fanatiques du mouvement de Gueule d'Ange : la maladie aurait été déclenchée par les autorités de la ville pour éliminer les plus pauvres et transformer le quartier à moindres frais. La quarantaine imposée par la ville est bien sûr une preuve évidente de la duplicité des autorités, qui font tout pour faire mourir le quartier à petit feu. Ce tissu paranoïaque de mensonges devrait plaire aux plus accros des complots. En réalité, c'est le dis-



cours tenu par Barig à ses lieutenants les plus limités afin de les fanatiser d'avantage,

Barig serait naturellement immunisé à la maladie, c'est en quelque sorte l'Élu des pauvres. C'est bien évidemment vrai en ce qui concerne l'immunité, puisque Barig est un elfe, Si après une partie de l'enquête, les personnages reviennent poser des questions sur l'homme au visage impassible, des badauds l'auront peut-être remarqué transporter un gros chaudron avec ses deux collègues, mais personne ne sait où il habite, même si c'est manifestement dans le quartier.

Après quelques investigations, les joueurs voudront peut-être revenir dans cette zone. À chaque retour la fronde révolutionnaire de Barig aura grossi en nombre et en audace. Au cours des playtests, le meneur de jeu a commencé par de petits incidents puis a progressivement pourri la situation entre les habitants et les gardes, pour finir par une vraie bataille rangée lorsque les joueurs sont revenus en finir avec Galien. Si vos joueurs mettent trop de temps pour venir à bout de l'enquête, vous pouvez diminuer l'impact de ce soulèvement, mais cela amoindrira aussi le sentiment d'urgence et de chaos du scénario.

En réalité, la zone de la porte sera bientôt le théâtre de l'ultime phase des expériences des Fils d'Aërenor et Galien et ses hommes ont déjà investi une vieille maison abandonnée. Au cours des déplacements des joueurs dans le quartier, décrivez différentes maisons abandonnées (probablement suite à la mort de leurs habitants) et insérez-y cette maison vide et lugubre aux deux cheminées inquiétantes. N'insistez pas trop pour ne pas stimuler inutilement leur curiosité mais s'ils rentrent dans la maison malgré tout, Galien et ses hommes seront absents (partis chercher le chaudron rempli par la substance), ne laissant qu'une bâtisse en ruine abandonnée.

LA GUEULE NE FAIT PAS L'ANGE

Barig est un elfe sans le sou mais doté d'une intelligence calculatrice et d'un orgueil démesuré. Il vit dans une maison comme les autres mais à laquelle il tente de donner des airs plus cossus. Son allure fière et hautaine contraste avec ses habits dépenaillés mais il émane de lui un vrai charisme et comme un air de noblesse. Il n'a pas mauvais fond et son action est réellement conséquente à son exaspération de voir la ville préférer laisser mourir les pauvres plutôt que de chercher à les soigner. Il s'est



simplement laissé dépasser par l'ampleur atteinte par son mouvement de rébellion, le conduisant rapidement à manipuler les plus fanatiques de ses lieutenant en leur racontant que la maladie est l'œuvre de la ville et en se présentant comme un Élu immunisé à la maladie.

Il accueillera chaleureusement les personnages, en leur servant en premier lieu son discours habituel : il n'est qu'un pauvre parmi les autres que les dieux ont doté du pouvoir de résister à la maladie. Ne souhaitant pas fuir ses responsabilités dans une telle situation, il a donc décidé d'agir comme un protecteur pour des nécessiteux victimes de machinations ourdies par les puissants.

Il essaiera de jauger les possibilités et les idées des personnages au cours de la conversation qui s'ensuivra. En fait, Barig peut devenir un allié utile dans ce quartier, simplifiant les recherches ou au contraire

un ennemi farouche, faisant tout pour leur mettre des bâtons dans les roues.

ZONE DE LA MURAILLE EST

C'est ici qu'ont commencé les expériences de Galien, il y a deux mois. C'est également dans cette zone qu'est situé le petit temple de Piesa. Il s'agit en fait de la plus grande bâtisse du secteur, une grande maison entièrement reconvertie en temple avec les moyens du bord.

La maladie a fait ses premières victimes ici et la souche dure toujours. Il y a donc un risque certain d'être contaminé (à vous de déterminer les chances qu'une personne interrogée ou rencontrée déclare la maladie, mais laissez-les assez faibles).

LES RUMEURS QUE L'ON PEUT RECUEILLIR ICI SONT LES SUIVANTES:

La maladie s'est tout d'abord déclenchée dans la maison de Plant et a contaminé tout le monde lors du marché de la ville,

Piesa et ses fidèles ne peuvent rien contre la maladie mais essaient de toutes leurs forces. Ils sont très appréciés ici, revêtant l'image de saints et de martyrs, notamment depuis que quatre d'entre eux ont succombé, peu de monde apprécie Barig ici, et la loyauté des habitants va plutôt à Piesa,

Barig, elfe (alignement NM)

Roub 3 / Bard 1

21 pv

Ref +7, Vig +1 Vol +4

Pas d'objet magique

Attaque en finesse, Robustesse, Attaque sournoise (+2d6), Sens des pièges, Esquive totale, Savoir bardique, Musique de barde.

Armé d'une dague (+5 càc, 1d4+1). Porte une armure de cuir (CA 14)



on raconte que l'entrée de la nécropole serait dans le quartier du Fond, protégée par les âmes des servants immortels de la liche,

Une anecdote étrange et difficile à obtenir : une rixe a eu lieu entre un groupe de fidèles de Barig et un groupe d'étrangers. Mais l'un des étrangers, un elfe, est resté totalement immobile, même quand les brutes de Barig l'ont frappé. Il n'a pas montré le moindre signe de douleur ou d'émotion et on ne l'a pas revu depuis. Il a dû être emporté par l'épidémie.

La première victime est un des nombreux enfants d'une famille humaine vivant dans un taudis accroché à la muraille. L'intégralité de la famille est tombée malade et seul le père, un demi-elfe nommé Plant, a survécu, mais il reste affreusement affaibli par le mal. Maintenu au temple sous la surveillance des prêtres, il semble avoir perdu l'esprit et reste prostré dans son lit, s'adressant à toute personne venant lui parler comme s'il s'agissait de sa femme, d'un de ses quatre fils ou d'une de ses trois filles. Qui plus est, il s'exprime d'une manière absente et confuse.

C'est son cinquième enfant et troisième fils, Garag, âgé de 5 ans qui a contracté le premier la maladie (qu'il appelle un rhume de mort) avant de contaminer sa famille.



En interrogeant les autres enfants du quartier, les PJ pourront retrouver un de ses amis et reconstituer les derniers jours de Garag : la veille du déclenchement de la maladie, lui et quatre amis jouaient à cache-cache dans une vieille maison abandonnée. Garag s'est tellement bien caché qu'il leur a fallu presque trois heures (30 minutes en fait, mais les enfants exagèrent) pour le retrouver. Seulement quand il est enfin sorti de sa cachette, il n'a pas voulu la leur révéler et leur a raconté qu'il ne s'en rappelait plus. Il est rentré chez lui après ça. Il n'est pas sorti le lendemain car il accompagnait sa mère au marché de la zone et a déclaré la maladie le jour d'après.



La vieille bâtisse est abandonnée mais une fouille méthodique révélera le repaire de Galien dans la cave, dans une pièce secrète accessible à partir du double fond d'un placard en ruine. La pièce est vide mais reste imprégnée d'une atmosphère délétère. C'est ici que s'est caché Karac et qu'on lui a administré de force la substance.

UNE GOUTTE DE BONTÉ DANS UN OCÉAN D'INDIFFÉRENCE

Piesa, le jeune prêtre, est en réalité un ancien paladin qui a décidé de se consacrer à l'étude et à l'aide des plus démunis au lieu de courir à l'aventure. D'une piété exemplaire et d'une douceur presque suspecte, il animé par une authentique bonté d'âme. Si un des joueurs perd son personnage, les autres pourront peut-être convaincre Piesa de les accompagner, et le joueur en deuil pourra l'interpréter. Il a monté ce temple à l'aide de huit autres prêtres, mais quatre sont morts en essayant de soulager les malades (trois des survivants sont elfes, le quatrième demi-elfe). Piesa est quelqu'un de très respecté dans le quartier et ses informations pourront aider les joueurs :

l'épidémie a commencé ici quand la maladie s'est déclarée chez le fils de Plant (soigné à l'étagé),

elle s'est ensuite déclenchée d'un coup dans la zone de la muraille ouest puis plus discrètement dans la zone du fond. La contamination de la muraille ouest a été très soudaine, comme si toute une zone avait été fortement exposée à la maladie d'un coup. La contamination du Fond est plus insidieuse, touchant un grand nombre de personnes partout à fois mais avec moins de virulence... Cette propagation est très étrange pour lui car jamais une maladie ne se propage de trois manières différentes,

Rien ne fonctionne contre la maladie, mais il semble que les sorts de guérison des maladies ou du poison aident le corps à la combattre pendant un temps. Jethro, un prêtre demi-elfe a pu ainsi être sauvé et semble avoir surmonté la maladie qu'il a contractée en allant aider les malades de la muraille ouest. L'intéressé peut d'ailleurs indiquer le groupe de maisons ayant soudain été contaminées. Si on le lui demande, il confirmera qu'une vieille bâtisse abandonnée se situe au cœur du pâté de maisons. Cette demeure possède deux immenses et inquiétantes cheminées,

la maladie a rendu les gens du quartier fous. Ils ont même lapidé une famille de simples elfes simplement parce qu'elle était la seule à ne pas



avoir été contaminée sur une zone de dix pâtés de maison.,
le Fond est devenu une enclave de non droit depuis le déclenchement de la maladie.

Piesa n'a pas remarqué l'absence d'elfes parmi les victimes mais le confirmera si les personnages lui font remarquer ce fait étrange, il relie sa propre résistance à la maladie à son passé de paladin.

ZONE DE LA MURAILLE OUEST

C'est le quartier le plus atteint de tous. La maladie y a fait des ravages et la plupart des maisons sont abandonnées. Les rares survivants se terrent chez eux de peur de la contracter à leur tour et le quartier semble entièrement mort. En réalité, les rues ne présentent plus aucun risque depuis que la cachette de Galien a été nettoyée. Quelques malades en phase terminale se traînent encore, rompant d'une bien triste manière la

chape de silence qui s'est abattue sur cette zone.

En les interrogeant, les personnages n'auront qu'une information à en tirer : la présence il y a plusieurs semaines d'une étrange brume légèrement verdâtre qui semblait sortir de la vieille manufacture abandonnée aux deux cheminées.

S'ils posent des questions sur la prétendue nécropole, les badauds leur répondront que son entrée a été oubliée, mais qu'il paraîtrait que la caserne d'Apia Castellano se trouve bâtie dessus.

La manufacture est abandonnée depuis longtemps, mais de nombreuses machines sont toujours présentes. Vous pouvez vous amuser avec les jeux d'ombres et les détails pour inquiéter vos joueurs : décrivez les nombreuses capes sales laissées pendues sur le mur et les ombres qui semblent se mouvoir et ils penseront rapidement à des Manteleurs là où il n'y a que de vieux vêtements. Une tâche de moisissure particulièrement étendue près d'une porte prendra vite l'apparence d'une Vase pour des joueurs paranoïaques. Jouez là-dessus. Et si vous le souhaitez, vous pouvez les confronter finalement à une vraie créature lorsque vous sentez que la paranoïa ne prend plus. Dans les bureaux, on trouve généralement de vieux meubles mités contenant

Piesa, humain (alignement LB)
Paladin 3 / Prêtre cloîtré 5 (domaine de la Guérison)
47 pv
For 13 Dex 8 Con 12 Int 10 Sag 15 Cha 16
Ref +4 Vig +11 Vol +10
Masse d'arme de maître (+7 càc, 1d8+1)
Dons : Attaque en puissance, Endurance, Enchaînement, Science du renvoi



quelques parchemins moisis. Seul fait marquant, la plus grande des salles est dotée d'une cheminée à l'âtre démesuré au vu de la pièce à chauffer. L'âtre et les conduits de cheminée sont recouverts d'une étrange poussière verdâtre (il s'agit en fait d'un précipité de la substance qui a cristallisé). La poussière est hautement chargée en maladie et les personnages peuvent la contracter par simple inhalation s'ils délogent les précipités. Dans cette pièce, on trouve également un bureau dont les trois tiroirs sont fermés à clef. Seul le tiroir du milieu contient quelque chose : un parchemin plié très fin et difficile à apercevoir compte-tenu de l'obscurité régnant dans la pièce.

P1 : tst 1 sujet

s+2 contam 10% eff 85%. Coup de chance ac marché. Déb P2

s+4 contam 25% eff 85%.

Contam tp lente Déb P3

P2 : tst chauff 2j

s+2 contam 50% eff 85%. TB résult. grosses pertes chauff !

s+4 contam 80% eff 85%.
rech P4 en crs, améliorer rendmt chauff.

P3 : tst ts p8. 1s prép, couv ++

s+2 contam 60% eff 40%. Pb eff. Interact o ? agit°, 40N, dép loc P4 imminent

ZONE DU FOND

On touche ici du doigt la misère absolue. Maisons faites de bric et de broc, criminalité explosive où vols, agressions et meurtres crapuleux semblent être la seule clef de survie.

Cette zone de non-droit est un vivier de recrues fanatiques pour Barig. Les risques d'attaque ou d'acte de haine sont bien plus importants ici et sont bine souvent conduits à plusieurs et par surprise (surtout si les assaillants se rendent compte que les personnages sont susceptibles de se défendre). Ajoutez aux assaillants basiques quelques roubards ou ensorceleurs de niveau 3-5 pour épicer une rencontre, mais n'en abusez pas...

Si les personnages cherchent à recueillir des informations ici, ils n'auront dans un premier temps pas grand-chose à se mettre sous la dent, si ce n'est que la maladie semble avoir laissé bien plus de survivants ici qu'ailleurs et que les rues regorgent de clochards alcooliques qui prétendent que la vinasse chasse la maladie. S'ils parlent de la nécropole, les gens leur diront soit que l'entrée est dans la zone de la muraille ouest, dissimulée sous la maison des sorciers elfes qui ont été lapidés par la foule lorsqu'ils ont déclenché la maladie, soit que l'entrée se trouve cachée au fond d'un puits quelque part dans le quartier.



La solution se trouve au fond des puits de la zone, boueux, saturés de germes, sales et dont les parois portent près du niveau de l'eau des traces de dépôt de la substance répandant la maladie.

En interrogeant les gens sur les puits, les PJ pourront finalement apprendre qu'ils ont été nettoyés pour la première fois depuis des années il y a quelques semaines, un peu avant les premières infections. La plupart se rappellent du contremaître des deux ouvriers de la ville chargés de cette mission : un elfe austère au visage absolument impassible au point d'avoir mis mal à l'aise bien des gens de passage.

COMMENT RÉSOUDRE L'ÉNIGME ?

Si les personnages ont joué finement, ils se doutent que la maladie a été propagée de trois manières différentes et que des tests plus importants devraient être faits d'ici peu dans la zone de la porte. On peut imaginer aussi qu'ils fassent le rapprochement avec l'étrange bâtisse aux deux cheminées : s'ils savent que Galien a été vu portant un chaudron, ils devraient chercher une bâtisse comparable à la manufacture de la zone de la muraille ouest. Mais s'ils n'y arrivent pas ? Dans ce cas, le moyen le plus simple est de déclencher la dernière étape du plan de Ga-

lien : une nouvelle substance, plus mortelle encore, plus contagieuse également, répandue par les deux cheminées du vieux bâtiment.

LE GRAND FINAL

Quelle que soit la manière dont les personnages auront démêlé l'affaire, ils doivent maintenant empêcher Galien et ses hommes de répandre leur fléau dans la ville et si possible récupérer la substance. S'ils ont été diplomates et fins, ils peuvent intervenir avec Piesa, voire Barig et une troupe de ses fidèles. Gardez néanmoins en mémoire que si la révolte de Barig a été déclenchée, seul Piesa pourra éventuellement les accompagner. De même si Galien a commencé à répandre sa nouvelle substance, seuls Piesa et éventuellement Barig les suivront. De plus si les Fils d'Aërenor voient une grande foule se diriger vers leur planque, ils mettront en chauffe leur chaudron pour les faire fuir à la vue de la fumée verdâtre s'échappant des cheminées.

Leur cachette est en fait une vieille fonderie désaffectée avec ses immenses fours, son gigantesque creuset, son entrelacement de passerelles et ses innombrables postes de forge. Ils ont reconverti un four pour y placer leur chaudron dont le contenu y est porté à une température extrême. La confrontation finale se fera dans



cet environnement démesuré et les Fils d'Aërenor ne reculeront devant rien pour réussir à s'enfuir : destruction des attaches du creuset pour que l'immense godet en fonte s'écrase sur les joueurs, destruction des passerelles, etc. Ne vous bridez pas, c'est une scène finale, ça doit être grandiose. Contrairement à ses deux acolytes, Galien ne combattrait pas à mort, cherchant à s'enfuir avec ses notes si la situation tourne à son désavantage.

PNJ

Galien, l'homme au masque de cire, elfe (alignement NM)

Invocateur niv 9 (écoles interdites Enchantement et Évocation)

33 pv (science de la robustesse)

For 8 Dex 14 Con 10 Int 17 Sag 13 Cha 10

Ref +5 Vig +2 Vol +7

Dons : Écriture de parchemins, École de prédilection (invocation), Amélioration des créatures convoquées, Création d'objets magiques, Science de la Robustesse, Création de potion

Sorts préparés :
4+1/5+1/5+1/4+1/2+1/1+1

Niv 0 : Asperion d'acide (inv), Fatigue, Message, Ouverture fermeture, Son imaginaire

Niv 1 : Alarme, Armure de mage

(inv), Brume de dissimulation (inv), Rapetissement, Rayon affaiblissant, Repli expéditif

Niv 2 : Détection de pensée, Flèche acide (inv), Invisibilité x2, Nuée grouillante (inv), Pattes d'araignées

Niv 3 : Convocation de monstres III (inv), Dissipation de la magie, Lenteur, Rayon d'épuisement, Vol

Niv 4 : Contagion, Convocation de monstres IV (inv), Malédiction, Tentacules noirs

Niv 5 : Contrat (inv), Convocation de monstres V (inv)

Dès qu'un adversaire s'approche de lui, Galien se lance Armure de mage et appelle une créature par Contrat. Lors de la rencontre, il invoque de nombreuses créatures puis s'abat sur l'ennemi le plus fort avec ses rayons. S'il sent le vent tourner, il couvre sa fuite par Lenteur, Invisibilité, Vol ou Repli expéditif et Brume de dissimulation ainsi qu'avec une ultime convocation et tente de se téléporter loin de la ville.

Acolyte de Galien elfe (alignement LM)

Barbare 8

64 pv

For 17 Dex 15 Con 12 Int 8 Sag 12 Cha 10

Ref +4 Vig +7 Vol +3



Acolyte de Galien elfe (alignement LM)

Guerrier 5/Roublard 3

51 pv

For 16 Dex 12 Con 13 Int 13 Sag 10

Cha 8

Ref +5 Vig +5 Vol +2

ET MAINTENANT ?

Si les PJ ont récupéré la substance et que Piesa est toujours en vie, il va travailler avec ses collègues pour trouver un moyen de contrecarrer la maladie. Il y arrivera de façon imparfaite en dix jours, pendant lesquels la maladie va encore se propager. Mais pour cela, il a besoin de l'aide de ses collègues du temple de la ville. La solution est simple : il suffit d'ordonner à un gradé de la garde qui ceinture le quartier de transmettre un échantillon de la substance au temple.

Si les personnages capturent Galien, ils trouveront sur lui son carnet et auront un descriptif de tout ce scénario, à l'exception du paragraphe *N'est pas mort ce qui à jamais dort...* Ils apprendront donc l'existence des Fils d'Aërenor sans en savoir plus pour l'instant. Sinon, en fouillant la planque, ils pourront en apprendre des bribes sur divers documents, à votre convenance.

Galien (s'il s'enfuit) et les Fils d'Aërenor peuvent alors devenir des antagonistes récurrents de votre campagne.

Et Barig ? Si les personnages manœuvrent bien, la découverte de la substance et des notes de Galien suffiront à le discréditer et à faire cesser la rébellion. Mais les dégâts faits ne seront pas aisément réparables... Barig, lui, en voudra aux personnages et fera tout pour leur nuire dans l'avenir.

Piesa pour sa part ne voudra pas suivre les PJ à l'aventure et préférera rester dans la ville pour continuer son œuvre.

OLIVIER SBROLLINI



**TECUMAH
GULCH**

**TECUMAH
GULCH**

La Frontière



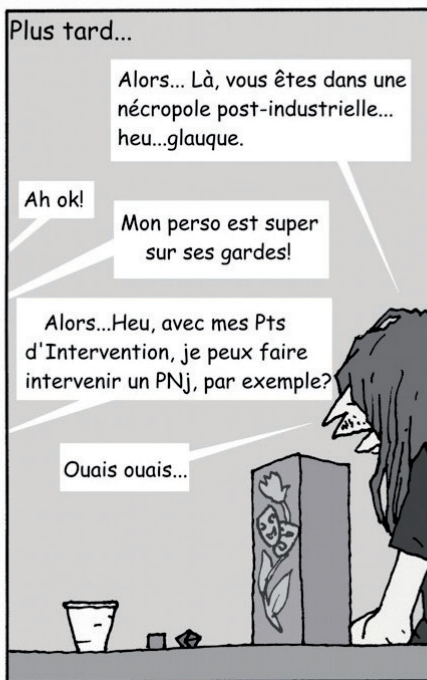
Sur les rails !



STUDIO 9

LE CLUB DES JEUDEROLOGUES.

Interventionnisme







Créatures d'Antan

Pin-up & Smilodon